



ISBN 978-602-0747-27-9

PROSIDING

WEB SEMINAR NASIONAL DALAM RANGKA HARI GURU

**“Hari Guru Bangkitkan Semangat,
Wujudkan Merdeka Belajar”**

Rabu, 25 November 2020

**Diselenggarakan Oleh:
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Semarang**

PROSIDING

WEB SEMINAR NASIONAL DALAM RANGKA HARI GURU

**“Hari Guru Bangkitkan Semangat,
Wujudkan Merdeka Belajar”**

Rabu, 25 November 2020

Diselenggarakan Oleh:
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Semarang

Penerbit:
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FIP UNNES

PROSIDING

WEB SEMINAR NASIONAL DALAM RANGKA HARI GURU

“Hari Guru Bangkitkan Semangat, Wujudkan Merdeka Belajar”

Semarang, 25 November 2020

Panitia Pelaksana:

Penanggung Jawab : Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D.

Koor Panitia : Hendra Dedi Kriswanto, S.Pd., M.Pd.

Sekretaris : Elok Fariha Sari, S. Pd. Si., M. Pd.

Bendahara : Festi Zulfaturrohmah, S. Pd.

Acara :

Edi Subkhan, S. Pd., M. Pd.

Nugraheti S Sb, S. Pd., M. Pd.

Andromeda, S. Psi., M. Psi.

Korlap : Akaat Hasjiandito, S. Pd., M. Pd.

Pubdekdok : Dilla Kristina, A.Md

Konsumsi : Isna Nuryati, S. Pd.

Humas :

Ghanis Putra W, S. Pd., M. Pd.

Eem Munawaroh, S. Pd., M. Pd.

Abdul Malik, S. Pd., M. Pd.

Perkap :

Mardiyantoro, S. E.

Mu'arifuddin, S.Pd., M.Pd.

Steering Committee:

Dr. Edy Purwanto, M.P.

Dr. Sungkowo Edy Mulyono, S. Pd., M. Si.

Dra. Sinta Saraswati, M.Pd.

Editor:

Trimurtini, S. Pd., M. Pd.

Galih Mahardika C P, S.Pd., M.Pd.

Reviewer:

Dr. Mintarsih Arbarini, M. Pd.

Kusnarto Kurniawan, S. Pd., M. Pd., Kons.

Rahmawati Prihastuty, S. Psi., M. Si.

Tata Letak & Desain Cover

Abtadi Tris Hamdani, S.Pd.

Penerbit:

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FIP UNNES

Jl. Beringin Raya No.15, Wonosari, Kec. Ngaliyan, Kota Semarang, Telepon/fax :024-8660106,

Email: pgsd@mail.unnes.ac.id, Website : <http://pgsd.unnes.ac.id>

ISBN 978-602-0747-27-9

Cetakan Pertama 2020

Hak cipta dilindungi undang-undang. Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin tertulis dari penerbit

KATA PENGATAR

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Sidang pembaca yang terhormat. Tanggal 25 November merupakan hari yang bersejarah, maka pada tanggal 25 November 2020 ini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang mengadakan Webinar Nasional hari ini diikuti oleh guru, dosen, praktisi dan mahasiswa dari berbagai wilayah Indonesia. Sebanyak 25 artikel telah masuk ke panitia dari total 1200 pendaftar sebagai peserta seminar. Tidak lupa kami menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya atas dedikasi, komitmen, dan segala ikhtiar yang telah dilakukan oleh para guru, pamong belajar, dosen dan tenaga kependidikan serta para calon guru dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam kesempatan ini pula, saya ucapkan selamat memperingati Hari Guru Nasional tahun 2020.

WEB SEMINAR NASIONAL DALAM RANGKA HARI GURU hari ini memiliki tema besar yaitu “Hari Guru Bangkitkan Semangat, Wujudkan Merdeka Belajar”. Webinar ini terselenggara untuk menghormati jasa para guru dalam mengabdikan di dunia pendidikan. Para pengabdian ini adalah insan pilihan Allah SWT yang telah ditakdirkan mengemban tugas mulia, yaitu mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Begitu juga dengan dosen, yang merupakan bagian tak terpisahkan dari guru. Dosen bertugas mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.

Melalui peran dan tugas tersebut, berbanggalah menjadi seorang pendidik. Karena masa depan bangsa kita ada ditangan pendidik. Melalui anak-anak peserta didik di sekolah, di sanggar-sanggar belajar, kita akan menentukan masa depan bangsa. Tidak ada sosok sukses yang tidak melewati sentuhan seorang guru. Kita bisa berdiri tegak saat ini juga karena pernah ditempa oleh para guru.

Pada masa pandemi covid-19 seperti sekarang, selain tenaga kesehatan, kita semua para pendidik juga berdiri di garis depan untuk ikut serta menyiapkan kehidupan baru yaitu New Normal dalam bidang pendidikan. Semua lini pendidikan baik usia pra sekolah sampai pendidikan tinggi, mengalami penyesuaian. Para pendidik dituntut untuk mencari dan mengembangkan solusi guna menyelesaikan problematika pendidikan dimasa pandemi covid 19 seperti sekarang ini. Jutaan siswa dan mahasiswa belajar dari rumah. Dan 90 persen lebih peran orang tua menjadi meningkat dalam pendampingan belajar anak. Marilah kita menghimpun semua energi positif dalam merespon tantangan sehingga kita semua secara bersama-sama mau saling memberdayakan dan membantu.

Sidang pembaca yang terhormat, mari kita dukung langkah Pemerintah yang telah bertekad untuk tetap meningkatkan pendidikan bagi para peserta didik kita, melalui berbagai kegiatan dan berbagai bantuan supaya tetap kuat terutama pada literasi, numerasi, dan soft skill (karakter) yang akan membawa bangsa ini untuk terus maju dan berkompetisi secara global. Pemerintah juga masih berusaha meningkatkan kesejahteraan para pendidik melalui guru melalui pemberian tunjangan profesi dan tunjangan khusus bagi guru yang sudah bersertifikat pendidik. Semua proses sertifikasi pendidik difasilitasi secara daring.

Universitas Negeri Semarang sebagai salah satu perguruan tinggi negeri di Indonesia yang mencetak calon guru, ikut serta mendukung upaya pemerintah dalam mewujudkan pendidikan yang di era baru ini dan ikut memperingati hari guru nasional tahun 2020. Sebagai wujud dukungan tersebut, kami Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang menyelenggarakan Webinar Nasional dengan Tema **Hari Guru Bangkitkan Semangat, Wujudkan Merdeka Belajar**.

Sidang pembaca yang terhormat. Demikianlah yang dapat saya sampaikan. Selamat berhari Guru, harinya orang-orang mulia yang menyiapkan generasi masa depan yang lebih cemerlang. Insya-Allah kita semua akan dimuliakan oleh Yang Maha Mulia. Jadilah guru berkemajuan. Ayo hormati guru! Sebelum anda membaca rangkaian artikel dalam prosiding ini, bolehlah kiranya kami sampaikan: selamat Membaca!

Terima kasih, *Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*.

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

Dr. Edi Purwanto, M.Si.

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	v
Penanaman Nilai Karakter Kerjasama Melalui Permainan Tradisional pada Siswa Sekolah Dasar di Era Modern <i>Tri Astuti</i>	1-7
Bentuk dan Pola Pemberian Penguatan Guru Terhadap Pembelajaran Anak SD <i>Kustiono, Budiono, Ulfah Musdalifah</i>	8-16
Pendidikan Anak dalam Keluarga Petani Kentang di Pegunungan Dieng dalam Prespektif Gender <i>Hidayatu Munawaroh, Vava Imam Agus Faisal</i>	17-25
Kampung Budaya Piji Wetan Sebagai Solusi Belajar Di Masa Pandemi Untuk Siswa SD <i>Retno Handayani, Ramadhani Putri Praswanti</i>	26-34
Media permainan edukatif rakatar seni tari untuk siswa sekolah dasar <i>Deasylina da Ary, Gea Anindya Hanif</i>	35-42
Pengembangan Media Gambar “KERIS” (Kalender Peristiwa) Kemerdekaan RI Kelas V <i>Karimatus Sania Mulyani, Fitria Dwi Prasetyaningtyas</i>	43-48
Integrasi Nilai Karakter Dalam Kegiatan Esktrakurikuler Drumband di SD Negeri 2 Kancilan Jepara <i>Mira Azizah, Ari Widyaningrum, Prihentina Arinta Dewi</i>	49-54
Analisis Model-model <i>Blended Learning</i> Sebagai Solusi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar <i>Bagas Kurnianto</i>	55-63
Literasi Digital dalam Pembelajaran Seni Tari <i>Atip Nurharini, Arini Estiastuti, Sumilah</i>	64-70
Menakar Peluang dan Tantangan Model Pembelajaran HOTS di Era Revolusi Industri 4.0 <i>Eka Titi Andaryani</i>	70-77
Analisis Kemampuan Literasi Matematika Melalui Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i> Pada Siswa Sekolah Dasar <i>Trinil Wigati, Eko Purwanti, Wardono</i>	78-87

Implementasi Teori Belajar Bruner Pada Pembelajaran Volum Limas di Sekolah Dasar <i>Yuli Witanto</i>	88-94
Konteks Computational thinking pada jenjang Pendidikan Dasar: Sebuah studi literatur sistematis <i>Bayu Widyaswara Suwahyo</i>	95-103
Media Video Animasi Dalam Memperkenalkan Bilangan /Angka Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 <i>Fortina Verawati Sianturi</i>	104-109
Pengaruh penggunaan model cooperative integrated reading and composition (CIRC) terhadap hasil belajar ips siswa kelas III SDN Kalongan 02/04 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang <i>Juli Maini Sitepu, Melyani Sari Sitepu</i>	110-117
Pendidikan Kunci Ketahanan Keluarga Upaya Penguatan Pendidikan Informal di Masa Pandemi Covid 19 <i>M Syahrani Jailani, Kustaniah Amin</i>	118-127
Model Pembelajaran Literasi Digital dalam Peningkatan Hasil Belajar Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya Siswa Kelas IV SD <i>Zuni Eka Tiyas Rifayanti</i>	128-133
Srawung Ilmu Sebagai Upaya Optimalisasi Pendidikan di Masa Pandemi <i>Lintang Markhamah Watianur Azizah, Mu'arifuddin</i>	134-138
Keefektifan media papan pelangi bermuatan karakter terhadap hasil belajar matematika SD <i>Elok Fariha Sari, Fitria Ayu Hermawati, Trimurtini, Nursiwi Nugraheni</i>	139-144
Implementasi Pembelajaran Dalam Jaringan dengan Menggunakan Instagram dan Liveworksheets Pada Masa Pandemi <i>Silvia Hazlita</i>	145-152
Model Kampanye Pencegahan Covid-19 Berbasis Android bagi Anak Usia Dini <i>Rafika Bayu Kusumandari, Istyarini</i>	153-164
Kontribusi pelayanan konseling dalam penyiapan siswa di era revolusi industri 4.0 dan era society 5.0 <i>Mungin Eddy Wibowo</i>	165-172
Kiat Membelajarkan Anak Kelas 1 & 2 SD di Masa Pandemi (Tinjauan Psikologis) <i>Sugiyarta SL</i>	173-176

Kegiatan Pendampingan Belajar dari Rumah Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar
Siswa SD Pada Masa Pandemi Covid-19

Ika Ratnaringrum 177-183

Hambatan guru dalam menanamkan karakter kerjasama pada siswa melalui permainan tradisional di era modern

Tri Astuti✉, Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES

✉ triastuti@mail.unnes.ac.id

Abstract:

The value of the character of cooperation is needed by students in this modern era so that students do not become individualistic. Of course, it will be better to instill values from an early age when compared to when they are adults. The use of technology among elementary school children raises several negative things, in addition to positive benefits. The negative thing that is generated is that they become individualistic individuals. With technology, children have more fun playing games on laptops and cellphones. They rarely play in the yard to play with their friends to play traditional games, such as hobo and hide and seek. Even though these traditional games are very beneficial for them, including fostering the value of cooperation, economic prices and being able to familiarize themselves with one another. The purpose of this study was to analyze the barriers of teachers in instilling character in students. This study uses a qualitative method, where the resulting data is in the form of words that are analyzed with a certain theory. The findings in the study include several obstacles faced by teachers in instilling and developing the character of cooperation in students, including the large amount of content in the curriculum in elementary schools.

Keywords: Character value, Traditional games

Abstrak: Nilai karakter kerjasama sangat dibutuhkan oleh siswa di jaman yang modern ini agar siswa tidak menjadi seseorang yang individualis. Penanaman nilai sejak dini tentu saja akan lebih baik, jika dibandingkan dengan saat mereka sudah dewasa nanti. Penggunaan teknologi di kalangan anak SD, menimbulkan beberapa hal negatif, selain manfaat positif. Hal negatif yang ditimbulkan adalah mereka menjadi pribadi yang individualis. Dengan adanya teknologi, anak lebih asyik bermain *game* di laptop dan HP. Mereka jarang yang bermain di halaman rumah untuk bermain dengan teman-temannya untuk memainkan permainan tradisional, seperti gobak sodor dan petak umpet. Padahal permainan tradisional tersebut sangat bermanfaat untuk mereka, diantaranya adalah memupuk nilai kerjasama, harganya ekonomis dan mampu mengakrabkan satu sama lain. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis hambatan guru dalam menanamkan karakter pada siswa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dimana data yang dihasilkan berupa kata-kata yang dianalisis dengan teori tertentu. Temuan dalam penelitian diantaranya terdapat beberapa hambatan yang dihadapi guru dalam menanamkan dan mengembangkan karakter kerjasama pada siswa, diantaranya adalah banyaknya muatan dalam kurikulum di sekolah dasar.

Kata Kunci : Nilai Karakter Kerjasama, Permainan Tradisional

PENDAHULUAN

Penanaman nilai karakter kerjasama pada siswa SD N Mejasem Barat 03 Kecamatan Kramat Kabupaten Tegal sangat penting untuk dilaksanakan agar mereka mampu hidup di lingkungan masyarakat dengan baik. Sekolah ini berada di perbatasan antara Kota dan Kabupaten Tegal, siswanya cenderung memiliki karakter individualis. Kemampuan untuk melakukan kerjasama sangat kurang. Mereka juga kurang paham dengan permainan

tradisional. Mereka lebih mengenal *gadget*. Hal ini membuat mereka hidup menjadi manusia yang kurang paham arti kebersamaan dengan sesama.

Pada dasarnya semua manusia dilahirkan menjadi makhluk sosial yang membutuhkan satu sama lain. Manusia tidak dapat hidup sendirian, artinya mereka selalu membutuhkan orang lain dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup, baik sandang, pangan dan papan. Manusia juga dilahirkan untuk saling belajar tentang kehidupan dalam rangka memahami nilai dan norma sosial.

Era globalisasi membawa dampak positif dan negatif pada siswa. Dampak positifnya adalah pola pikir masyarakat yang lebih maju dan kritis karena adanya teknologi, sedangkan dampak negatifnya adalah penggunaan teknologi yang tidak terkontrol pada anak-anak membuat mereka menjadi tidak memiliki kepekaan sosial terhadap sesama. Mereka cenderung individualis, sibuk dengan diri sendiri dan sulit untuk melakukan kerjasama dengan orang lain dalam berbagai hal.

Kehidupan anak jaman sekarang sudah mulai dikuasai oleh laptop dan HP. Mereka lebih tertarik main *games* di dalam rumah dan enggan keluar rumah untuk bermain dengan teman-temannya. Padahal, bertemu dengan teman-teman diluar rumah akan banyak manfaat yang didapat mereka, misal mereka dapat belajar saling berbagi, saling peduli dan dapat bekerjasama melakukan sesuatu. Permainan tradisional saat ini sudah mulai kurang diminati mereka, karena mereka terbiasa bermain dengan HP. Pada dasarnya penggunaan *gadget* pada anak secara berlebihan akan menghambat tumbuh kembang mereka, baik fisik maupun mental. Seharusnya orang tua mampu mengontrol penggunaannya pada setiap harinya. Jangan biarkan anak menggunakan *gadget* tanpa batasan waktu. Selain sekolah, sarana sosialisasi yang efektif bagi anak adalah keluarga. Peran orang tua sangat penting. Anak pada usia SD, sedang berada dalam tahap yang sangat menentukan, dimana segala kemampuan baik sosial maupun emosional mengalami perkembangan (Syah, 2003). Mereka sedang menjadi peniru yang handal. Ketika melihat orang lain berbicara sesuatu, sedikit banyak mereka ingin menirunya. Berdasarkan hal ini dapat disampaikan bahwa baik dan buruknya seorang anak tergantung pada lingkungan dimana ia tinggal. Ketika seorang anak mendengar dan melihat sesuatu yang jelek, maka ia akan menjadi jelek pula, begitu sebaliknya. Salah satu kontrol pada anak diantaranya melalui pendidikan. Pendidikan adalah agenda pemerintah yang dilaksanakan secara kontinyu (Hasan, 2015).

Seorang anak sebaiknya dididik sejak dini agar menjadi terbiasa hidup dengan nilai karakter yang mulia. Salah satu nilai karakter yang dibutuhkan mereka adalah nilai karakter kerjasama. Tujuan penelitian adalah menganalisis hambatan yang dihadapi guru dalam menanamkan nilai karakter pada siswa sekolah dasar, cara yang digunakan adalah melalui permainan tradisional di sekolah. Manfaat penelitian ini bagi sekolah adalah memberikan referensi mengenai cara kreatif dalam menanamkan nilai karakter siswa. Manfaat bagi siswa dapat melatih mereka untuk menghargai orang lain dan menghindarkan mereka dari nilai individualistis. Capaian tersebut tidak terlepas dari peran guru. guru dapat mengupayakan kondisi belajar sedemikian rupa dengan menggunakan strategi pembelajaran yang inovatif (Herlina dkk, 2018)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan tersebut dapat memberikan gambaran tentang hasil yang dikaji dalam permasalahan. Penggunaan pendekatan kualitatif dimaksudkan untuk memahami peristiwa yang terjadi pada siswa SD di sekolah. Peristiwa berlangsung berupa fakta sosial. Alasan pemilihan pendekatan kualitatif adalah karena peneliti mencoba mengkaji tentang bagaimana penanaman nilai karakter kerjasama pada siswa SD N Mejasem Barat 03 Kecamatan Kramat Kabupaten Tegal. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 25 orang

Hubungan peneliti dengan subyek penelitian bersifat netral karena peneliti tidak memihak pada salah satu subyek. Teknik pengumpulan data meliputi observasi,

wawancara dan dokumentasi. Hasil atau data penelitian yang diperoleh dari pendekatan kualitatif adalah kata-kata atau kalimat yang mencoba menjelaskan peristiwa dalam suatu masyarakat tertentu. Fenomena ini dapat juga terjadi pada masa yang telah berlalu, sehingga diperlukan suatu teknik tertentu dalam mengkajinya. Misalnya siswa pada tahun sebelumnya apakah memang kemampuannya sama dengan siswa jaman sekarang atau berbeda. Menurut Bogdan dan Taylor (1990) dalam Moleong (2006), metode kualitatif digunakan sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau lisan dari orang-orang yang diamati. Kata-kata ini disampaikan melalui proses wawancara mendalam oleh informan. Informan memberikan informasi pada peneliti kaitannya dengan permasalahan yang diteliti. Menurut Richie (1990) dalam Moleong (2006:6), Penelitian kualitatif adalah upaya untuk menyajikan dunia sosial, dan perspektifnya di dalam dunia, dari segi konsep, perilaku, persepsi, dan persoalan tentang manusia yang diteliti, ditambahkan Denzin dan Lincoln (1991) dalam Moleong (2006:6) menyebutkan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar belakang alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan melibatkan beberapa metode yang ada. Analisis data dilakukan agar proses penyusunan data yang diperoleh dalam penelitian dapat ditafsirkan. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik deskriptif analisis kualitatif, dimana dalam hasil penelitian digambarkan keadaan atau fenomena yang diperoleh, kemudian menganalisis dalam bentuk kata-kata untuk memperoleh kesimpulan. Validitas data menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi metode.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Menurut Lickona (2015) pendidikan karakter merupakan usaha sadar untuk memperbaiki karakter peserta didik. Karakter kerjasama merupakan salah satu nilai moral yang senantiasa diupayakan oleh guru. Pada jaman yang modern ini, siswa SD mengalami krisis nilai moral tersebut. Salah satu upaya untuk menanamkan nilai karakter kerjasama pada siswa SD adalah melalui permainan tradisional gobak sodor. Permainan ini dilaksanakan pada hari Sabtu. Hal tersebut karena pada hari Senin sampai Jumat guru sibuk memberikan pemahaman muatan wajib dalam kurikulum. Hari Sabtu digunakan untuk kegiatan ekstrakurikuler. Hari tersebut kegiatan siswa agak longgar.

Gobak sodor umumnya dimainkan pada lapangan bulutangkis dengan acuan garis-garis yang ada atau bisa pula dengan menggunakan lapangan segiempat dengan ukuran 9 x 4 m yang dibagi menjadi 6 bagian. Pada saat penelitian berlangsung, peneliti memanfaatkan lapangan sekolah sebagai arena permainan. Garis batas berasal setiap bagian umumnya diberitanda menggunakan kapur, namun yang dilakukan peneliti diberi garis pembatas menggunakan lakban karena lapangan sekolah beralaskan paving. Cara bermain gobaksodor ialah anggota kelompok yang mendapat giliran buat menjaga lapangan ini terbagi 2, yaitu anggota kelompok yang menjaga garis batas horizontal serta garis batas vertikal. Bagian anggota grup yang menerima tugas buat menjaga garis batas horizontal, maka mereka akan berusaha buat menghalangi versus mereka yang jua berusaha buat melewati garis batas yang sudah dipengaruhi sebagai garis batas bebas. Bagian anggota gerombolan yang menerima tugas buat menjaga garis batas vertikal (umumnya hanya satu orang), maka orang ini memiliki akses buatholistik garis batas vertikal yang terletak pada tengah lapangan. Permainan ini sangat mengasyikkan sekaligus sangat sulit sebab setiap orang harus selalu berjaga dan berlari secepat mungkin Bila diperlukan untuk meraih kemenangan.

Anggota tim yang mendapat giliran "jaga" akan menjaga lapangan, caranya yg dijaga ialah garis horizontal serta ada juga yg menjaga garis batas vertikal. buat penjaga garis horizontal tugasnya adalah berusaha untuk menghalangi lawan mereka yg jua berusaha buat melewati garis batas yang sudah ditentukan menjadi garis batas bebas. Bagi seorang yg menerima tugas buat menjaga garis batas vertikal maka tugasnya artinya menjaga

holistik garis batas vertikal yg terletak di tengah lapangan. Sedangkan tim yg menjadi "lawan", harus berusaha melewati baris ke baris sampai baris paling belakang, kemudian pulang lagi melewati penjagaan lawan sampai hingga ke baris awal. Siswa sangat antusias dalam pelaksanaan permainan ini. Mereka saling bekerjasama, baik laki-laki maupun perempuan untuk sebuah tujuan bersama yaitu kemenangan. Kerjasama ini ditunjukkan saat mereka bermain gobak sodor di lapangan. Mereka membagi tugas dan peran masing-masing anak. Mereka juga menyusun strategi yang tidak boleh lawan tahu, sebab nanti strategi tersebut bisa ditiru oleh pihak lawan.

Pembagian tim dilakukan seadil mungkin dengan mempertimbangkan jumlah murid laki-laki dan perempuan. Pertimbangan lain yang juga diperhatikan adalah fisik siswa. Mereka sangat kompak dengan timnya masing-masing. Kekompakan adalah salah satu kunci dari keberhasilan dalam permainan ini. Hal tersebut seperti yang disampaikan oleh fadil, berikut adalah cuplikan wawancaranya:

"...dari sekian banyak cara untuk menang, kompak adalah hal yang terpenting. Sebab kalau kita kompak, kita dapat mengatur strategi yang baik..."

Strategi diatur beberapa menit sebelum mendapat giliran bertanding. Koordinasi dilakukan dalam waktu yang singkat, namun mereka berhasil menemukan cara yang bagus untuk bermain. Mereka bekerjasama satu sama lainnya. Kepedulian juga terbina dengan baik. Hal ini terlihat saat ada temannya yang perempuan jatuh, kemudian teman lainnya ikut menolong dan memberikan empati. Menurut Anggraeni (2017) nilai karakter yang dibentuk oleh budaya sekolah adalah nilai religius, disiplin, tanggungjawab, mandiri, kreatif, peduli lingkungan, peduli sosial, jujur, kerja keras dan gemar membaca. Guru dapat mengupayakan karakter kerjasama melalui permainan tradisional.

Dalam melakukan kegiatan belajar tidak selamanya berhasil, terkadang juga mengalami hambatan yang mengakibatkan kegagalan belajar (Waskitoningtyas, 2016). Beberapa hambatan yang dihadapi dalam menanamkan nilai karakter kerjasama yang dihadapi adalah sebagai berikut: (1) Muatan materi wajib yang penuh. Hambatan pertama yang diperoleh dari hasil wawancara mendalam pada guru member gambaran masih ada persepsi yang kurang tepat dari guru. Guru masih memiliki pandangan bahwa penanaman kerjasama pada anak SD tidak perlu diajarkan dan dilatih secara khusus, apalagi dimasukkan dalam program pembelajaran intra kurikuler. Mereka member alasan bahwa secara alamiah anak akan butuh bekerjasama dengan temannya ketika ada tugas dan pekerjaan yang tidak mungkin dias elesaikan sendiri. Maka tugas kerja kelompok dipandang sudah banyak memberikan pengalaman dan latihan untuk bekerjasama tanpa mengurangi porsi dalam mengembangkan potensi yang bersifat akademik, seperti dalam mengerjakan soal matematika, IPA atau bahasa Indonesia. Menurut Fanani (2013) Pendidikan saat ini masih dipercayai sebagai satu-satunya media yang paling ampuh dalam rangka membangun kecerdasan dan kepribadian bangsa.

Guru lebih mengutamakan keberhasilan belajar pada materi pelajaran sains yang dijadikan tolok ukur keberhasilan sekolah. Ahmadi (2017:64) menyatakan bahwa saat proses pelaksanaan pendidikan kepada peserta didik yang bertanggung jawab adalah pendidik. Guru seharusnya tidak boleh membedakan materi apa yang diberikan pada siswa. Namun kenyataannya persepsi guru tentang materi keterampilan, olahraga dan seni kurang bias diandalkan untuk menjamin masa depan peserta didik. Pemahaman yang demikian inilah yang menjadikan berbagai aktifitas jasmani dan seni dijadikan sebagai matapelajaran yang kurang penting. Pada kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan kebijakan sekolah cenderung kurang mendukung dalam pengadaan sarana dan prasarana pembelajaran, sehingga ada kecenderungan guru untuk memberitugas kepada pesertadidik yang dimungkinkan oleh ketersediaannya sarana. Dari sisi jenis kelengkapan sudah lengkap tetapi jumlah setiap jenis alat tidak memadai, sehingga aktifitas yang dilakukan menjadi kurang efektif karena waktu lebih banyak untuk menunggu giliran dari pada untuk melakukan latihan.

Kondisi ini sebenarnya masih bias disiasati dengan menambah kegiatan permainan tradisional yang lebih mengasikkan dan menyenangkan serta sarat dengan aktifitas yang membutuhkan kerjasama. Karena persepsi guru terhadap permainan tradisional kurang memberikan nilai pembaruan maka guru lebih memilih memberikan tugas akademik yang dipandang lebih modern dan bermutu. Padahal, permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya bangsa yang harus dilestarika. Menurut Kristiantari (2018) persoalan budaya saat ini sedang menjadi sorotan masyarakat umum, termasuk pejabat yang berkiprah dalam dunia pendidikan. Guru kurang memahami hal tersebut, sehingga guru lebih sering member tugas untuk hal-hal yang berkaitan dengan pencarian referensi atau informasi lewat internet. Padahal permainan tradisional punya potensi lebih untuk mengasah dan mengembangkan berfikir kreatif karena pada permainan tradisional dimungkinkan adanya berbagai pengembangan dan modifikasi.

Pengembangan permainan tradisional belum bias dilakukan untuk menyesuaikan dengan jumlah pesertadidik yang terlibat maupun tingkat kesulitan yang disesuaikan dengan kemampuan peserta didik sehingga aktifitas bersifat kurang bersifat menantang dan menggugah semangat anak. Modifikasi berbagai aturan dan alat yang digunakan juga belum banyak dilakukan oleh guru sehingga permainan tradisional yang pernah dilakukan belum bias berkontribusi dalam menanamkan karakter kerjasama secara efektif. Proses pengembangan dan modifikasi yang melibatkan peserta didik dapat membentuk kesadaran pada anak akan eksistensinya yang memberikan semangat dan motifasi untuk terlibat secara aktif dalam permainan karena merasa ikut membuat dan memilikinya. Proses tawar menawar usulan untuk memperbaiki kualitas permainan juga bagian dari pengalaman bekerjasama yang bersifat natural juga belum Nampak sehingga kurang efektif untuk mendewasakan anak dalam berlatih bernegosiasi. Hal ini terjadi karena guru masih punya persepsi bahwa berbagai permainan tradisional yang sudah ada harus sesuai dengan pakem yang difahaminya, tidak boleh diubah.

Alat-alat permainan semuanya standar pabrikan yang biasa digunakan oleh orang dewasa, sehingga kurang sesuai dengan kemampuan pesertadidik, terutama pada kelas rendah, sehingga banyak anak yang gagal dalam berlatih. Latihan yang gagal juga berpotensi menurunkan motivasi dan semangat anak dalam bermain, yang berdampak pula pada kurang berkualitaskannya kerjasama, bahkan bagi anak yang sering gagal dipandang menjadi penyebab kekalahan kelompok sehingga cenderung diasingkan oleh teman-temannya. Kekalahan dan kegagalan yang terlalu sering dialami oleh anak juga berpotensi untuk membentuk persepsi bahwa dirinya tidak berbakat dan jika ini terjadi akan sangat merugikan karir dan peluang suksesnya.

(2) Karakter siswa. Pesertadidik di SD Mejasem 3 didominasi oleh anak-anak dari lingkungan perumahan yang mayoritas kedua orang tuanya bekerja, sehingga sejak kecil diasuh oleh pembantu atau kakek atau nenek. Kondisi ini berpengaruh pada kemampuan eksplorasi anak Karen a sejak kecil anak lebih sering diajak untuk melakukan aktifitas di dalam rumah, seperti nonton TV bahkan main gadget sehingga pengasuhnya tidak terlalu capek dan anak juga aman. Pola ini Nampak menonjol pada anak sehingga malas untuk eksplor dan bermain di luarkelas. Mereka lebihsuka di kelas atau duduk-duduk sambil makan jajanan pada saat istirahat. Kondisi ini sangat kurang mendukung bagi pembentukan karakter kerjasama karenasaat istirahat merupakan saat yang leluasa dan alami bagi anak untuk bersosialisasi.

Pola kebiasaan di rumah yang demikian terbawa ke sekolah, sehingga waktu pembelajaran yang arahnya untuk menanamkan Karakter Kerjasama tidak bisa terealisasi secara efektif. Pada kegiatan bermain gobag sodor tampak kemenangan lebih menjadi orientasi yang tampak dari upaya-upaya yang kurang sportif dari peserta didik yang menyebabkan Sebagian anak menolak untuk melanjutkan permainan. Sebagian anak yang menang Nampak bangga walaupun diperolehnya denganc ara yang kurang sportif. Namun setelah ada pembinaan dan arahan akhirnya bisa diarahkan dan tampak lebih bisa menikmati permainan dan keterlibatan aktif mereka meningkat. Konflik-konflik kecil semakin berkurang dan Nampak lebih semangat dan ceria. Hal ini tampak pada setiap

diperolehnya nilai tambahan, mereka melakukan ungkapan kegembiraan, yang dibalas juga dengan yel dari regu yang kalah, sehingga suasana bermain tampak lebih menonjol.

(3) Persepsi guru. Dari hasil pengamatan dan wawancara mendalam pada guru, faktor yang menghambat proses penanaman karakter kerjasama adalah kurangnya alokasi waktu yang cukup untuk memberikan pengalaman belajar dan berlatih bekerjasama. Waktu di sekolah hampir seluruhnya digunakan untuk mengejar target akademik. Seringkali untuk kegiatan remedial bagi anak-anak yang lambat belajar tidak bias terlaksana sehingga kegiatan remedial dilaksanakan dengan pemberian tugas yang dikerjakan di rumah. Hal ini didukung oleh tuntutan orang tua lebih cenderung pada perolehan nilai hasil belajar anaknya, dan itupun lebih diprioritaskan untuk matapelajaran sains, seperti matematika dan IPA. Menurut Suyono & Hariyanto (2016:9) belajar adalah aktivitas atau proses yang digunakan manusia guna memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa semua materi penting untuk menumbuhkan karakter pada siswa.

Menjadi Guru SD tidak mudah, banyak rintangan dan tantangan yang harus dihadapi. Calon guru dituntut bias menguasai berbagai matapelajaran. Karena seorang guru SD nantinya akan menjadi guru kelas yang harus mampu mengajar hampir semua mata pelajaran seperti, matematika, ipa, bahasa Indonesia, dan lain sebagainya. Pendidikan bertugas menyediakan prinsip-prinsip dasar untuk mengorganisasikan pengalaman, termasuk nilai dan norma yang diharapkan akan menjadikan murid terbentuk menjadi manusia yang baik (Role, 2016)

Dari orientasi muatan kurikulum yang sangat padat dan lebih didominasi oleh ranah kognitif disikapi oleh guru dengan meminimalkan proses pembelajaran aktif yang lebih banyak menghabiskan waktu untuk melibatkan peran peserta didik. Guru akhirnya cenderung menggunakan pendekatan ekspositorik yang didominasi dengan metode ceramah karena itu cara yang mungkin dilakukan untuk bisa mencapai sejumlah target yang sudah tercantum pada kurikulum. Kegiatan elaborative cenderung bersifat formalitas karena jika proses terlalu lama maka guru akan mengambil alih proses pengambilan kesimpulan sehingga ada tahapan proses berfikir yang terpotong. Ada rantai yang hilang dari rangkaian tahapan berfikir pada anak yang menyebabkan pemahaman anak pada materi tidak lengkap dan tidak komprehensif. Termasuk dalam hal ini pembentukan Karakter kerjasama yang tidak bias tergarap dengan baik.

Dari muatan kurikulum yang terlalu padat dan sarat dengan muatan kognitif berakibat pada kurang teraplikasikannya pendekatan yang menyenangkan seperti pada pendekatan bermain, termasuk dalam hal ini permainan tradisional. Muatan kurikulum permainan pada mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan juga cenderung didominasi oleh permainan cabang olahraga yang dipertandingkan yang diatur dengan aturan yang begitu ketat, sehingga suasana persaingan terasa lebih menonjol dibanding dengan suasana kerjasama. Dengan minimnya pengalaman bermain ini anak-anak semakin nyaman dan asik dalam kesendiriannya, semakin acuh pada lingkungannya dan semakin sulit untuk melakukan kerjasama dengan orang lain.

SIMPULAN

Pelaksanaan permainan tradisional (dalam hal ini gopag sodor) pada siswa SD Mejasem barat bermanfaat untuk siswa. Kerjasama mereka terlihat dalam beberapa aktifitas baik di dalam maupun diluar kelas. Prosesnya berjalan baik dan lancar. Siswa antusias serta bersemangat. Guru juga memberikan apresiasi karena siswa diperkenalkan dengan permainan tradisional yang merupakan warisan budaya Indonesia. Terdapat hambatan dalam proses penanaman nilai karakter pada siswa. Hal ini dapat dijadikan sebagai rujukan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan atau menginovasikan permainan tradisional agar dapat diterapkan pada siswa dengan lebih modern.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, R. (2017). Pengantar Pendidikan: Asas & Filsafat Pendidikan. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Anggraeni, Melani Septi Arista. 2017. Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Budaya Sekolah di SD Negeri KotaGede 3 Yogyakarta tahun ajaran 2016/2017.
- Fanani, Moh Zaina. 2013. Penanaman Nilai Karakter Melalui Pengembangan Budaya Sekolah. Al Hikmah. Vol 3. No 2.
- Hasan, Hasmiana. 2015. Kendala yang dihadapi Guru dalam Proses Belajar Mengajar Matematika di SD Negeri Gani Aceh Besar. Jurnal Pesona Dasar. Nomor 4. Volume1
- Hastuti. 2012. *Psikologi Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Tugu Publisher.
- Herlina, T, dkk. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Pkn. Vol 11 No 2.
- Kristiantari, Rini. 2018. Penguatan pendidikan Karakter berbasis Kelas bagi guru Sekolah Dasar Gugus Kompiang Sujana di Denpasar.
- Lickona, Thomas. 2015. *Educating For Character: Mendidik Untuk Membentuk Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Moleong, Lexi. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Role, Metoddyus Tri Brata. 2016. Hubungan Budaya Sekolah Dan Kompetensi Kepribadian Guru Dengan karakter Peserta Didik di Yayasan santo Yakobus Kelapa Gading Jakarta Utara. Vol 5. No 2.
- Rukiyati. 2014. Penanaman Nilai tanggungjawab dan Kerjasama Terintegrasi dalam perkuliahan Ilmu Pendidikan. *Jurnal Pendidikan*. IV (2).
- Syah, Muhibbin. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Supanji, Retno Wahyu. 2013. Pendidikan Karakter Membentuk Insan yang Unggul. *Jurnal Pendidikan Karakter*. III (2).
- Waskitoningtyas, Rahayu Sri. 2016. Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas IV sekolah Dasar Kota Balik Papan Pada Materi Satuan Waktu Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. Nomor 1 Volume 5

Bentuk dan Pola Pemberian Penguatan Guru Terhadap Pembelajaran Anak SD

Kustiono¹ ✉ Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNNES, Indonesia

Budiyono² Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNNES, Indonesia

Ulfah Musdalifah³ Dosen Jurusan Kebidanan, Poltekkes Kementerian Kesehatan Semarang, Indonesia

✉ kustiono@mail.unnes.ac.id

Abstract: This study aims to analyze: the forms and patterns of providing reinforcement based on the 2013 curriculum by elementary school teachers in implementing the scientific approach. This qualitative research uses data techniques with a listening and proficient method. The research data were analyzed using the triangulation method. The results showed that the form of reinforcement provided by the teacher in implementation in elementary schools was twofold, namely the form of verbal and non-verbal reinforcement. The form of verbal reinforcement consists of 3 forms, namely: the form of verbal reinforcement of words, phrases and sentences. The form of word reinforcement consists of 3 forms, namely: the form of strengthening number words, adjectives, and exclamation words. The form of verbal reinforcement consists of 2 forms of reinforcement, namely: the verbal form of verbal phrases and adjective phrases. The form of reinforcement provided by the teacher in implementation in elementary schools is a form of non-verbal reinforcement; There are three patterns of giving reinforcement in the form of reinforcement given by the teacher in implementing the scientific approach, namely the pattern of offering written verbal reinforcement, mimic movements/body movements, and oral mimic movements/body movements.

Keywords: Elementary School, Learning Process, Verbal and Non-Verbal Strengthening

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis: bentuk dan pola pemberian penguatan berbasis kurikulum 2013 oleh guru Sekolah Dasar dalam implementasi pendekatan saintifik. Penelitian kualitatif ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan metode simak dan cakap. Data penelitian dianalisis dengan menggunakan metode triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk penguatan yang diberikan oleh guru dalam implementasi di Sekolah Dasar ada dua, yaitu bentuk penguatan verbal dan non verbal. Bentuk penguatan verbal terdiri dari 3 bentuk, yaitu: bentuk penguatan verbal kata, frasa, dan kalimat. Bentuk penguatan verbal kata terdiri dari 3 bentuk, yaitu: bentuk penguatan verbal kata bilangan, kata sifat, dan kata seru. Bentuk penguatan verbal frasa terdiri dari 2 bentuk, yaitu: bentuk penguatan verbal frasa verbal dan frasa ajektiva. Bentuk penguatan verbal kalimat terdiri dari 3 bentuk, yaitu: bentuk penguatan verbal kalimat berita, kalimat perintah, dan kalimat seruan. Bentuk penguatan yang sering diberikan oleh guru dalam implementasi di Sekolah Dasar adalah bentuk penguatan non-verbal; Pola pemberian penguatan berdasarkan bentuk penguatan yang diberikan oleh guru dalam implementasi pendekatan saintifik ada tiga, yaitu pola pemberian penguatan verbal tulisan, gerakan mimik/gerakan badan, dan verbal lisan disertai gerakan mimik/gerakan badan.

Kata Kunci: Penguatan Verbal dan Non-Verbal, Proses Pembelajaran, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Saat ini kurikulum yang diimplementasikan di Sekolah Dasar adalah kurikulum 2013 yang menggunakan pendekatan ilmiah. Pendekatan ilmiah adalah pendekatan yang mengintegrasikan keterampilan proses ilmiah dalam penyajian materi pembelajaran secara

terintegrasi. Aryani (2014) mengungkapkan bahwa pendekatan saintifik adalah pendekatan yang mengimplementasikan langkah-langkah sains dalam pembelajaran, seperti mengamati, bertanya, menalar, dan berkomunikasi. Selain itu, Zulaeha (2015) menjelaskan bahwa peningkatan kompetensi dimensi kemampuan afektif dan sosial menjadi tujuan utama yang ingin dicapai dalam pembelajaran dengan pendekatan saintifik. Machin (2014) melengkapi pernyataan di atas bahwa tidak hanya keterampilan sosial yang dapat dikembangkan melalui pendekatan ilmiah, tetapi juga ada keterampilan lain yang dapat dikembangkan, yaitu berpikir kritis, keterampilan komunikasi, penelitian, dan keterampilan kolaborasi.

Menurut Daryanto seperti yang dikutip oleh Lestari, Dwijanto, dan Hendikawati P. (2016) menjelaskan bahwa pendekatan ilmiah memiliki tujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa bahwa informasi dapat datang dari mana saja, kapan saja, dan tidak tergantung pada guru saja. Budiani, Sudarmin, dan Syamwil R. (2017) mengungkapkan bahwa dengan pendekatan saintifik, siswa diharapkan menjadi generasi yang kritis dan kreatif sesuai dengan tuntutan zaman. Tidak hanya siswa, guru juga harus lebih kreatif dan inovatif untuk menghadapi perkembangan zaman sehingga pembelajaran menjadi lebih berarti bagi siswa (Susilo, Zulaeha, dan Subyantoro, 2016).

Untuk mengimplementasikan kegiatan pembelajaran kurikulum 2013 dengan pendekatan saintifik yang melaksanakan banyak tujuan yang ingin dicapai serta sejumlah kegiatan di dalamnya, guru harus memberikan penguatan. Seyadiasto dan Suharto S. (2012) menegaskan bahwa pemberian penguatan dapat diartikan sebagai salah satu respon positif guru terhadap siswa. Adanya penguatan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan intensitas aktivitas siswa dalam pembelajaran, sehingga akan memicu prestasi belajar.

Memberi penguatan adalah salah satu keterampilan mengajar dasar yang harus dimiliki seorang guru, seperti yang dilaporkan Turney seperti dikutip oleh Yatim (2016). Wahyuni (2016) percaya bahwa penguatan dapat diartikan sebagai cara untuk mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Juga ditegaskan oleh Marzano dan Pickering seperti dikutip oleh Kinyanjui, Aloka, Mutisya, Ndeke, dan Nyang'Aara (2015) bahwa strategi penguatan dalam kegiatan pembelajaran di kelas merupakan faktor penting yang mempengaruhi kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, seorang guru harus memiliki keterampilan yang baik dalam memberikan penguatan. Pendapat di atas, didukung oleh Sholikhah, Sugiharto, dan Tadjri (2017) yang mengungkapkan bahwa kehadiran penguatan dapat membuat siswa dihargai atas upaya mereka dan membuat siswa bangga.

Penguatan yang dapat diberikan oleh guru kepada siswa terdiri dari dua bentuk, yaitu bentuk penguatan verbal dan penguatan non verbal. Pernyataan ini didukung oleh pendapat Sanjaya seperti dikutip oleh Putra, Darsana, dan Darmayanti (2017) yang mengungkapkan bahwa memberikan penguatan dalam kegiatan pembelajaran terlihat sangat sederhana. Ini adalah untuk menandatangani persetujuan guru dari perilaku siswa yang dinyatakan dalam bentuk verbal dan non verbal. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sundari seperti dikutip oleh Muliyawati (2017) menemukan bahwa ada tiga bentuk penguatan, yaitu bentuk penguatan kata, kalimat, dan penguatan non-verbal. Bentuk-bentuk penguatan kata dan kalimat dikategorikan sebagai bentuk penguatan verbal. Ada juga bentuk penguatan frase yang termasuk dalam bentuk penguatan verbal.

Berdasarkan uraian Susanti (2016), ada banyak jenis kata-kata penguatan verbal, tetapi jenis kata-kata dapat digolongkan menjadi lebih sederhana dari sesuai dengan kondisi pembelajaran di kelas. Bentuk kata penguatan verbal dapat diklasifikasikan secara rinci, yaitu (1) kata-kata numeral, (2) kata sifat, dan interjection.

Sejalan dengan penguatan kata verbal, bentuk penguatan verbal frasa juga dapat dikategorikan menjadi lebih sederhana sesuai dengan kondisi pembelajaran di kelas, meskipun Kridalaksana sebagaimana dikutip oleh Sofyan (2015) mengungkapkan bahwa ada banyak jenis frasa. Bentuk-bentuk penguatan verbal frasa dapat diklasifikasikan menjadi lebih detail, yaitu frase verbal dan kata sifat.

Oktafianikoling (2016) menjelaskan bahwa ada 4 jenis kalimat, tetapi dalam bentuk penguatan verbal kalimat, itu dikategorikan menjadi lebih sederhana sesuai dengan kondisi pembelajaran di kelas, yaitu: (1) kalimat berita, (2) perintah kalimat, dan (3) kalimat interogasi.

Selain penguatan verbal, ada penguatan non verbal yang dapat diberikan kepada siswa selama kegiatan pembelajaran. Hardiyanti (2015) mengatakan bahwa penguatan non verbal terdiri dari ekspresi wajah dan gesture.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisa bentuk penguatan yang diberikan oleh guru di SD.

METODE

Penelitian kualitatif ini menggunakan teknik pengumpulan data dalam bentuk observasi dan wawancara. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer dalam penelitian ini meliputi ujaran, tulisan, dan perilaku guru sambil memberikan penguatan di sekolah dasar. Data sekunder dalam penelitian ini meliputi hasil wawancara dengan guru di SDN Sekaran 01, SDN Sekaran 02, SDN Nashima, dan SD Hj.ISRIYATI BAITURRAHMAN 02 yang merupakan sekolah dengan akreditasi A yang berlokasi di Kabupaten Semarang.

Data dianalisis dengan menggunakan metode triangulasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik data pemodelan interaktif menurut Miles & Huberman (Moleong, 2007).

HASIL DAN DISKUSI

"Penguatan adalah cara seperti itu untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan belajar" (Wahyuni, 2016). Penguatan memberikan kebanggaan kepada siswa yang menerimanya. Siswa akan merasa senang ketika guru memberikan penguatan. "Strategi penguatan dalam pembelajaran di kelas merupakan faktor penting yang mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran" (Marzano dan Pickering seperti dikutip oleh Kinyanjui, Aloka, Mutisya, Ndeke, dan Nyang'ara, 2015).

Kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih hidup dengan memberikan penguatan kepada siswa sehingga dapat meningkatkan siswa motivasi. "Guru dapat mengambil keuntungan dari strategi dan taktik yang sukses untuk membuat kegiatan belajar menjadi efektif karena motivasi memainkan peran penting untuk membangkitkan minat siswa dalam proses pembelajaran" (Abbas dan Kurshid, 2013).

Jenis atau Bentuk Penguatan

Bentuk penguatan yang disediakan oleh guru di Sekolah Dasar dapat diidentifikasi melalui pidato guru. "Memberi penguatan dalam kegiatan pembelajaran terlihat sangat sederhana, yaitu memberikan tanda persetujuan guru terhadap perilaku siswa yang dinyatakan dalam bentuk verbal dan non verbal" (Sanjaya seperti dikutip oleh Putra, Darsana, dan Darmayanti, 2017).

Penguatan Verbal

Penguatan Verbal Bentuk penguatan verbal terdiri dari tiga bentuk, yaitu: (1) bentuk penguatan verbal kata: kata numeral, kata sifat, dan interjection; (2) bentuk penguatan verbal frasa: frasa verbal, frasa kata sifat; dan (3) bentuk penguatan verbal kalimat: kalimat berita, kalimat perintah, kalimat interupsi, sebagaimana ontok-contok dialog dalam fragmen berikut.

(a) Konteks: Guru (G) meminta siswa (S) saat menunjukkan media pembelajaran.

Percakapannya adalah sebagai berikut:

G: "Siapa yang bisa menghitung jumlah objek? Angkat tanganmu, tolong! Siapa yang berani?"

S: "Saya, Bu, Bu saya, Bu"
 G: "Ya, Faisal. Silakan, tolong!"
 S: "21, Bu ..."
 G: "Ya, bagus. Seratus ... Faisal bisa menghitung dengan benar (berikan senyuman). Berapa banyak, Faisal?"
 S: "21, Bu"

Dari konteksnya, G memberikan penguatan verbal dalam bentuk kata sifat verbal "bagus" di mana kata "bagus" memiliki arti leksikal yang sangat baik dan memiliki makna pragmatis menjawab pertanyaan dengan benar. "Kata sifat adalah kata yang memberikan penjelasan yang lebih spesifik tentang sesuatu yang diungkapkan oleh kata benda dalam kalimat seperti itu" (Irawati, 2012). "Kata sifat dianggap sebagai kata yang menggambarkan keadaan atau sifat dari nama kata atau nama frasa" (Karimas dikutip oleh Jamaluddin, 2012). "Penguatan verbal dengan kata-kata dapat berupa: benar, baik, benar, setuju, cerdas, benar, dan sebagainya" (Hardiyanti, 2015) yang termasuk dalam penguatan dalam bentuk kata sifat verbal.

G memberikan penguatan verbal dari kata angka "Seratus", di mana kata "Seratus" memiliki arti leksikal dari kata yang dilambangkan dengan angka 100 dan memiliki arti pragmatis nilai tertinggi. "Numeralia adalah kata angka yang digunakan untuk menghitung jumlah makhluk (orang, hewan, atau benda) dan konsep" (Moeliono dikutip oleh Hendriksen, Sulissusiawan, dan Simanjutak, 2016). Dalam proses pembelajaran, kata angka dapat ditemukan dalam penilaian guru terhadap karya siswa.

S memberikan bentuk penguatan verbal dari kalimat berita Faisal dapat dihitung dengan benar. "Kalimat deklaratif biasa yang juga disebut kalimat pernyataan adalah kalimat yang mengandung pernyataan biasa atau berita dengan intonasi normal. Intonasi normal berarti bahwa kalimat tersebut bukan kalimat pertanyaan (?) Atau imperatif (!). Kalimat deklaratif adalah diakhiri dengan periode (.) Atau berhenti penuh "(Sidu seperti dikutip oleh Lindawati, 2015). Ariyanti dan Zulaeha (2017) menegaskan bahwa dengan kalimat deklaratif, peserta didik akan mendapatkan informasi khusus dari guru. Selain itu, G memberikan bentuk penguatan ekspresi non-verbal yang memberi senyum ke arah S.

(b) 100. Selamat.

Dari konteksnya, G memberikan penguatan verbal dalam bentuk kata angka 100, dan memberikan penguatan verbal dari kata kata ucapan selamat kepada S, di mana kata Selamat memiliki makna leksikal tidak gagal dan memiliki makna pragmatis untuk mendapatkan nilai tertinggi. "Suntikan kata-kata yang digunakan untuk express speakers' emosi dengan menggunakan intonasi yang relevan (Kridalaksana as quoted oleh Widiyatmoko dan Waslam, 2017).

Penelitian tentang kata seru menyimpulkan bahwa kata seru adalah ekspresi perasaan (Libert, 2011). Interjeksi adalah salah satu bentuk penguatan kata secara verbal yang dapat digunakan oleh guru ketika memotivasi siswa, salah satunya adalah dengan memberikan kata Selamat kepada siswa.

(c) Konteks: Guru (G) memberikan kesempatan kepada siswa (S) untuk membacakan puisi yang telah mereka buat. Percakapannya adalah sebagai berikut:

G: "Siapa lagi yang ingin membaca puisi di depan kelas?"
 S: "Saya, bu ..."
 G: "Ya, Tolong Dea! Hebat. Dia berani maju sekarang."
 S: (Berjalan ke depan kelas dan membaca puisi yang dia buat)
 G: "Hebat (memberi tepuk tangan dan senyum)"
 S: (Tersenyum)

Dari konteksnya, G memberikan penguatan verbal dari frase kata sifat "hebat". Dalam bahasa Indonesia, kata "hebat" maknanya 'benar-benar' dan 'sangat' diklasifikasikan ke dalam spekulator kata sifat (Mulyadi, 2008). Penguatan verbal kata sifat frase sering

diberikan oleh guru kepada siswa. Selain itu, sangat sederhana dalam memberikan verbal Penguatan frase kata sifat. Penguatan jenis ini lebih mudah dipahami dan membuat mereka bangga. Selain itu, G memberikan penguatan bentuk non-verbal dari gerakan tubuh (*gesture*) dan gerak ekspresi memberikan tepuk tangan dan senyum pada S.

(d) 95. Berhati-hatilah!

Dari konteksnya, dapat dilihat bahwa G memberikan penguatan bentuk verbal dari kata angka 95 dan memberikan bentuk penguatan verbal dalam bentuk kalimat perintah. ke S2. "Kalimat perintah mengharapkan reaksi dalam bentuk aksi fisik" (Chaer seperti dikutip oleh Erliafika, 2017). Dengan memberikan bentuk penguatan verbal dari kalimat perintah, para guru berharap siswa melakukan apa yang mereka perintahkan.

(e) Konteks: Guru (G) memberi siswa (S) kesempatan untuk mengkomunikasikan jawaban dari pertanyaan yang telah dilakukan. Percakapannya adalah sebagai berikut:

G: "Silakan maju, Syifa!"

S: (Peserta didik maju dan menulis jawaban di papan tulis)

G: "Bagus. Sangat cerdas. Tulisan Syifa bagus. Tepuk tangan untuk Syifa" (Memberi tepuk tangan dan tersenyum)

S: (Tersenyum dan aduk dengan teman-temannya).

Dari konteksnya, G memberikan penguatan verbal dalam bentuk kata sifat "bagus". "Bagus", memiliki makna leksikal Excellent dan memiliki makna pragmatis menjawab pertanyaan dengan benar. G memberikan penguatan verbal dari frase kata sifat "Sangat cerdas", di mana memiliki makna leksikal sangat pintar dan memiliki makna pragmatis menjawab pertanyaan dengan benar. G memberikan penguatan verbal berupa kalimat seru yaitu "tulisan Anda sangat bagus, Syifa!". "Kalimat seru didefinisikan sebagai kalimat yang diucapkan dengan nada atau intonasi yang bertujuan untuk mengungkapkan keadaan perasaan, seperti ketakutan, kemarahan, keheranan, dan rasa sakit" (Widiatmoko dan Waslam, 2017). Para guru sering memberikan bentuk penguatan verbal dari kalimat seru dengan memuji siswa. Selain itu, T memberikan bentuk penguatan non-verbal dari gerakan tubuh (*gesture*) yang memberikan tepuk tangan, dan bentuk penguatan non-verbal dari ekspresi "memberikan senyum" kepada S.

Penguatan Non-Verbal

Bentuk penguatan non-verbal terdiri dari dua bentuk: (1) bentuk penguatan non-verbal dari gerakan mimik dan (2) bentuk penguatan non-verbal dari *gesture*, sebagaimana contoh dialog pada fragmen berikut.

(a) Konteks: Guru (G) memberi siswa (S) kesempatan untuk mengkomunikasikan jawaban dari pertanyaan yang telah dilakukan. Percakapannya adalah sebagai berikut:

G: "Bagaimana dengan grup Tegar, sudah selesai? Silakan maju ke nomor berikutnya!"

S: (Peserta didik maju dan menulis jawaban mereka di papan tulis)

G: "Apakah jawabannya benar?"

S: "Benar"

G: "Bagus (tersenyum)"

S: (Tersenyum)

Konteksnya menunjukkan bahwa percakapan terjadi dalam proses pembelajaran menengah. Dari konteksnya, G memberikan bentuk penguatan verbal dalam bentuk kata sifat Adjective "Bagus", di mana secara leksikal berarti sangat baik dan secara pragmatis berarti menjawab pertanyaan dengan benar. G memberikan bentuk penguatan non-verbal dari gerakan mimik.

(b) Konteks: Guru (G) memberi siswa (S) kesempatan untuk mengkomunikasikan jawaban terhadap pertanyaan yang telah diberikan.

Percakapannya adalah sebagai berikut:

G: "Bagaimana dengan kelompok terakhir, sudah selesai? Silakan, maju!"

S: (Peserta didik maju dan menulis jawaban di papan tulis)

G: "Benar atau salah?"

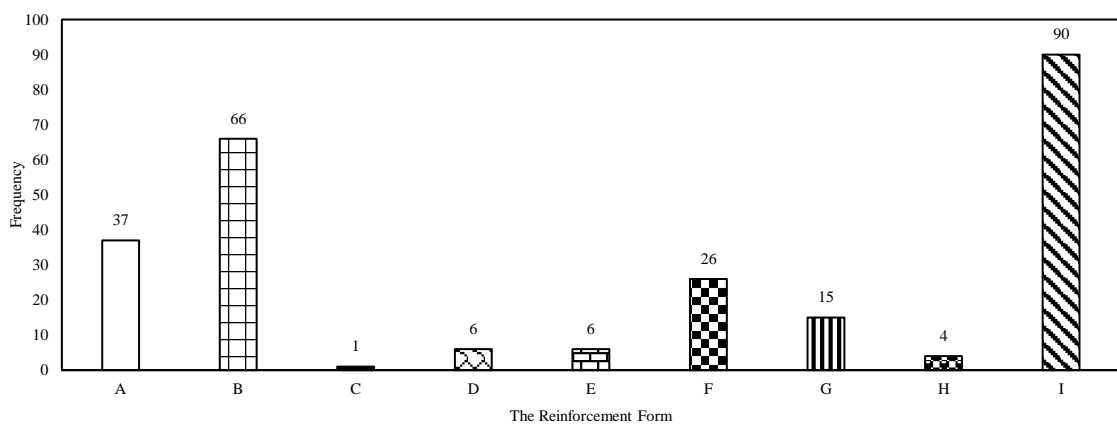
S: "Benar."

G: (Memberikan tepuk tangan dan senyum)

S: (Berlari ke arah kursi dengan wajah bahagia)

Dari konteksnya, dapat dilihat bahwa percakapan terjadi dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, G memberikan gerakan tubuh non-verbal (gerakan) dan gerakan ekspresi memberi tepuk tangan dan senyum.

Untuk hasil lebih lanjut dari penerapan formulir penguatan yang diberikan oleh guru di Sekolah Dasar, sebagaimana disajikan pada Gambar 1 berikut.



GAMBAR 1. Rekapitulasi penguatan yang disediakan guru dalam pelaksanaannya di SD

Keterangan:

A: Kata Angka;

B: Kata Sifat;

C: interjection;

D: frase verbal;

E: frase kata sifat;

F: kalimat berita;

G: kalimat perintah;

H: interjection Sentence;

I: Non-verbal

Berdasarkan Gambar 1 di atas, bentuk penguatan yang sering disediakan oleh guru dalam pelaksanaannya Sekolah Dasar adalah bentuk penguatan non-verbal. Bentuk penguatan non-verbal dapat berupa gerakan meniru atau gerakan tubuh. "Gerakan mimik yang digunakan oleh guru seperti assmiling, menjadi suram, dan tertawa. Sementara itu, penguatan melalui gerakan tubuh diberikan dengan melambaikan tangan, mengacungkan jempol, dan bertepuk tangan" (Hardiyanti, 2015). Bertepuk di bahu dan menyeka di kepala juga dianggap sebagai gerakan tubuh.

Bentuk penguatan non verbal dapat dikombinasikan dengan bentuk penguatan verbal. Kombinasi bentuk penguatan non verbal dan verbal akan memberikan efek positif terhadap siswa dalam proses belajar mengajar.

Menurut penyajian data Gambar 1, bentuk penguatan yang jarang disediakan oleh guru dalam pelaksanaannya Sekolah Dasar adalah bentuk syair, karena makna dan variasi kata kurang. Hal baru dari penelitian ini dibandingkan penelitian sebelumnya adalah

menganalisa bentuk penguatan lebih kaku bersama dengan fragmen percakapan dan konteks yang menunjukkan penggunaan bentuk penguatan dalam pembelajaran.

Pola Penguatan

Pola penguatan didasarkan pada tiga bentuk penguatan yang diberikan oleh guru dalam pelaksanaan pendekatan ilmiah, yaitu pola pemberian penguatan verbal verbal, gerak tubuh/gerakan tubuh, dan verbal verbal disertai gerakan tubuh/gerakan tubuh.

Pola verbal tertulis dapat dilihat dalam tulisan guru. "Bagus, hanya perlu meningkatkan isi dan menulis!" Dalam fragmen, pola penguatan yang digunakan terdiri dari penguatan verbal dari jumlah kata dan penguatan verbal dari kalimat berita. Setelah guru memberikan penguatan kepada siswa, siswa akan memiliki keinginan untuk mendapatkan nilai yang lebih baik.

Memperkuat pola dengan gerakan wajah/gerakan tubuh juga ditemukan dalam fragmen ucapan berikut:

Konteks: Guru (G) memberikan kesempatan bagi siswa (S) untuk menyanyikan lagu "Sayang Semua" secara individual.

G: "Krishna silakan maju ke depan!"

S: (Siswa bernyanyi)

G: (memberi tepuk tangan dan senyum)

S: (tersenyum)

Bagian dari pidato, sebuah fragmen tulisan ditemukan dalam proses pembelajaran kelas II SD Negeri Sekaran 02. Kegiatan yang dilakukan oleh guru setelah bernyanyi dengan siswa adalah untuk memberikan kesempatan bagi siswa untuk bernyanyi sendiri di depan kelas. Bagian dari pidato, menunjukkan bahwa guru menggunakan pola ekspresi/gerakan tubuh kepada siswa yang berani bernyanyi di depan kelas, dalam bentuk tepuk tangan dan senyum. Pola verbal lisan juga ditemukan dalam fragmen ucapan berikut:

Konteks: Guru (G) meminta siswa (S) yang terkait dengan pekerjaan di bidang seni.

G: "Siapa yang bisa menyebutkan contoh lain dari pekerjaan di bidang seni?"

S: "Pianis, Ibu ..."

G: "Hebat"

S: (tersenyum)

Fragmen pidato ditemukan dalam proses pembelajaran ruang kelas sekolah dasar Hj. ISRIYATI BAITURRAHMAN 02 Semarang. Kegiatan yang dilakukan oleh guru setelah memberikan materi adalah melakukan tanya jawab dengan siswa. Fragmen pidato menunjukkan bahwa guru menggunakan pola verbal verbal kepada siswa yang berani mengomunikasikan pendapat mereka. Pola verbal lisan dapat dilihat pada fragmen pidato di atas, di mana guru memberikan penguatan verbal verbal yang "hebat". Dalam uraian pidato, pola verbal verbal yang digunakan adalah penguatan kata sifat. Setelah guru memberikan penguatan kepada siswa, siswa memberikan senyuman. Pola verbal lisan juga ditemukan dalam fragmen pidato lainnya, dengan ucapan: "Cerdas", "baik", dan sebagainya. Pola verbal lisan disertai dengan gerakan wajah/gerakan tubuh juga ditemukan dalam fragmen pidato berikut:

Konteks: Guru (G) memberikan kesempatan bagi siswa (S) untuk menyanyikan lagu "Sayang Semua" secara individual.

G: "Erik, silakan maju ke depan"

S: (Siswa bernyanyi)

T: "Bagus (memberi acungan jempol, tepuk tangan, dan tersenyum)"

S: (tersenyum)

Pada Fragmen pidato ditemukan dalam proses pembelajaran ruang kelas sekolah dasar Hj. ISRIYATI BAITURRAHMAN 02 Semarang. Kegiatan yang dilakukan oleh guru

setelah bernyanyi bersama siswa memberi siswa kesempatan untuk bernyanyi secara individu di depan kelas. Pecahnya pidato, menunjukkan bahwa guru menggunakan pola verbal verbal dengan gerakan / gerakan tubuh kepada siswa yang berani bernyanyi di depan kelas, dalam bentuk penguatan verbal verbal "baik" disertai dengan gerakan wajah/gerakan tubuh di bentuk jempol ibu jari, tepuk tangan dan senyum. Dalam fragmen pidato, pola verbal verbal yang digunakan adalah penguatan kata sifat dari kata sifat, yaitu "baik". Setelah guru memberikan penguatan kepada siswa, siswa memberikan senyuman.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, hasilnya menunjukkan bahwa ada dua bentuk penguatan yang diberikan oleh guru di sekolah dasar, yaitu bala bantuan verbal dan non-verbal. Penguatan verbal terdiri dari 3 bentuk, yaitu: bentuk penguatan verbal kata, frasa, dan kalimat. Bentuk penguatan verbal kata terdiri dari 3 bentuk, yaitu: bentuk penguatan verbal dari kata angka, kata sifat, dan interjection. Bentuk penguatan verbal frasa terdiri dari 2 bentuk, yaitu: penguatan verbal dari frase verbal dan frase kata sifat.

Bentuk penguatan verbal kalimat terdiri dari 3 bentuk, yaitu: bentuk penguatan verbal kalimat berita, kalimat perintah, dan kalimat interupsi. Pemberian bala bantuan dalam pelaksanaan sekolah dasar dapat diimplementasikan ketika siswa menunjukkan sikap kreatif, inovatif, produktif dalam melakukan aktivitas, mengamati, bertanya, berlatih, menganalisis, dan berkomunikasi.

Pola penguatan didasarkan pada tiga bentuk penguatan yang diberikan oleh guru dalam pelaksanaan pendekatan ilmiah, yaitu pola pemberian penguatan verbal verbal, gerak tubuh / gerakan tubuh, dan verbal verbal disertai gerakan tubuh/gerakan tubuh. Pola penguatan yang sering dilakukan adalah verbal verbal yang disertai dengan gerakan wajah/gerakan tubuh.

DAFTAR RUJUKAN

- Abbas, M. And Khurshid, F. (2013). "Motivational Techniques and Learners 'Prestasi Akademik di Tingkat Primer". *Global Journal of Human Social Science Linguistic and Education*, 13 (3): 1-11.
- Ariyanti, L. D. Dan Zulaeha, I. (2017). "Tindak Tutur Ekspresif Humanis dalam Interaksi Pembelajaran di SMA Negeri 1 Batang: Analisis Wacana Kelas". *Seloka*, 6 (2): 111-122.
- Aryani, M. F. (2014). "Studi Kasus Penerapan Sainstifik pada Guru-guru di SMAN 1 Bawang (Studi pada Th. Ajaran 2013/2014)". *Jurnal Analisis Pendidikan Ekonomi*, 3 (3): 558-563.
- Budiani, S., Sudarmin, dan Syamwil, R. (2017). "Evaluasi Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Pelaksana Mandiri". *Jurnal Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Inovatif*, 6 (1): 45-57.
- Erliafika, D. N. (2017). "Penggunaan Kalimat dalam Teks Anekdote". *Belajar Bahasa*, 2 (1): 11-20.
- Hardiyanti, K. (2015). "Penerapan Keterampilan Memberi Penguatan Guru dalam Pembelajaran di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Karang Sari Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo Tahun Ajaran 2014/2015". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14 (4): 1-12.
- Hendrexen, T., Sulissusiawan A., dan Simanjutak, H. (2016). "Numeralia dalam Bahasa Dayak Desa". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5 (7): 1-10.
- Irawati, E. S. 2012. "Karakteristik Bahasa Indonesia Tuturan Siswa Kelas I SDN Kesatrian 1 Malang dalam Interaksi Belajar Mengajar". *Sastra*, 1 (1): 1-12.
- Jamaluddin, N. Hj. (2012). "Kata Adverba atau Kata Sifat?". *Jurnal Bahasa*, 1 (1): 204-219.

- Kinyanjui, M.W., Aloka, P.J.O., Mutisya, S. K., Ndeke, F. N., dan Nyang'ara, N. M. (2015). "Jadwal Penguatan Kelas dan Efektivitasnya di Sekolah Dasar Terpilih Kenya". *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Sosial*, 5 (3): 41-52.
- Lestari, P.D., Dwijanto, dan Hendikawati P. (2016). "Keefektifan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan pendekatan Saintifik tentang masalah Pemecahan Masalah dan Kemandirian Belajar Peserta Didik Kelas VII". *Unnes Journal of Mathematics Education*, 5 (2): 146-153.
- Libert, A. R. (2011). "Pada valensi percakapan dan definisi interjections". *Prosiding Konferensi Masyarakat Linguistik Australia ke 42 2011*.
- Lindawati. (2015). "Kalimat Imperatif Bahasa Kepulauan Tukang Besi". *Jurnal Humanika*, 3 (15): 1-17.
- Machin, A. (2014). "Implementasi pendekatan Saintifik, Penanaman Karakter dan Konservasi pada Pembelajaran Matri Pertumbuhan". *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3 (1): 28-35.
- Moleong, L. J. (2007). *Metodolgi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyadi. (2008). "Struktur Frasa Ajektival dalam Bahasa Indonesia". *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, IV (1): 22-30.
- Oktafianikoling, Q. R. (2016). "Konstruksi Kalimat Pasif dalam Bahasa Indonesia". *Jurnal Bastra*, 1 (2): 1-24.
- Putra, M., Darsana, I. W., dan Darmayanti, N. M. A. M. (2017). "Pengaruh Model Pembelajaran Bernomor Kepala Bersama Berbasis Penguatan terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V". *Jurnal Internasional Pendidikan Dasar*, 1 (2): 145-152.
- Sedyadiasto, Z. And Suharto, S. (2012). "Pemberian Penguatan untuk meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Seni Budaya Siswa Kelas VIID SMP Islam Sudirman Ambarawa". *Jurnal Seni Musik*, 1 (1): 22-34.
- Sholikhah, L. D., Sugiharto, D. Y. P., dan Tadjri, I. (2017). "Model Konseling Kelompok dengan Teknik Penguatan Positif untuk Mereduksi Prokrastinasi Akademik Siswa". *Jurnal Bimbingan Konseling*, 6 (1): 62-67.
- Sofyan, A. N. (2015). "Frasa Direktif yang Berunsur di, dari, dan dalam bahasa Indonesia: Kajian Sintaksis dan Semantis". *Sosiohumaniora*, 18 (3): 262-267.
- Sundari, F. S., dan Muliawati, Y. (2017). "Analisis Keterampilan Dasar Mengajar Mahasiswa PGSD". *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1 (satu): 26-36.
- Susanti, E. (2016). "Glosarium Kosakata Bahasa Indonesia dalam Ragam Media Sosial". *Dialektika*, 3 (2): 229-250.

Pendidikan anak dalam keluarga petani kentang di pegunungan dieng dalam prespektif gender

Hidayatu Munawaroh ✉, Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Sains Al-Qur'an Jawa Tengah di Wonosobo

Vava Imam Agus Faisal, Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Sains Al-Qur'an Jawa Tengah di Wonosobo

Rifqi Muntaqo, Pendidikan Agama Islam, Universitas Sains Al-Qur'an Jawa Tengah di Wonosobo

✉ idadunajah@gmail.com

Abstrak: Keluarga memiliki peran penting dalam pengembangan kualitas pribadi anak, salah satu strateginya dengan penguatan pendidikan anak dalam keluarga tanpa membedakan jenis kelaminnya. Tujuan penelitian: pertama, menjelaskan dan menganalisis pandangan keluarga petani kentang di pegunungan dieng Kab. Wonosobo tentang pendidikan anak laki-laki dan perempuan. Kedua, menjelaskan dan memahami metode keluarga petani kentang di pegunungan dieng untuk penguatan pendidikan anak. Ketiga, menganalisis diskriminasi gender antara anak laki-laki dan anak perempuan untuk penguatan pendidikan anak di pegunungan Dieng. Penelitian ini mengaplikasikan metode Observasi partisipan, wawancara mendalam dan dokumentasi, adapun responden 15 orang. Teknik analisis menggunakan analisis gender model, yakni Analisis Harvard dengan mengetahui profil akses dan kontrol pada berbagai kegiatan produksi, reproduksi dan sosial. Hasil penelitian; 1) orang tua menyadari pentingnya pendidikan bagi anak laki maupun perempuan. Dengan demikian, anggapan terjadinya diskriminasi pendidikan terhadap anak tidak terjadi, baik dari pendidikan dasar hingga ke jenjang perguruan tinggi di keluarga petani kentang Dieng Wonosobo; 2) berbagai metode digunakan keluarga petani kentang di pegunungan Dieng yakni untuk menguatkan pendidikan anak; 3) Diskriminasi gender dalam pendidikan anak tidak terjadi dalam kehidupan keluarga petani kentang di Pegunungan Dieng.

Kata kunci: Gender, keluarga Petani, Pendidikan Anak

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha memanusiakan manusia yang dibutuhkan oleh setiap manusia. Kualitas sumber daya manusia di berbagai negara tergantung pengelolaannya, sehingga dapat dinilai kemajuan yang dicapai oleh negara tersebut (Kunandar, 2007). Pada lingkungan pendidikan yang menjadi tulang punggung pendidikan nasional adalah keluarga, sehingga penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan pertama dan terutama pada lingkungan keluarganya. Sebagaimana dikatakan oleh para ahli pendidikan, anak mendapatkan pendidikan pada lingkungan keluarganya disebut juga sebagai pendidikan keluarga. Namun ada juga yang mengatakan bahwa pendidikan keluarga adalah pendidikan yang membahas tentang keluarga (Mohammad Ali, 2007). Pemaknaan tersebut diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan keluarga merupakan suatu upaya anggota keluarga memberikan cara atau metode dalam mencapai keluarga yang bahagia kepada anggota keluarga lainnya.

Keluarga perlu memberikan pendidikan yang baik untuk anak-anaknya, demi tercapainya kepribadian anak yang baik serta mampu mengembangkan kualitas individu sang anak secara mandiri. Hal ini merujuk bahwa dinamika kehidupan bermasyarakat

dengan berbagai macam nilai, norma dan aturan bermasyarakat yang telah ditentukan baik secara tradisional maupun normatif sehingga sang anak membutuhkan bimbingan dari keluarga secara maksimal.

Tidak sedikit masyarakat juga masih abai terhadap pendidikan sang anak, ini menjadi pekerjaan rumah bagi pemerintah untuk memberikan edukasi kepada para orang tua untuk memberikan contoh yang baik terhadap anaknya. Dan masih banyaknya masyarakat berpandangan terhadap pendidikan anak di usia dini kurang memberikan manfaat karena hanya melihat dari sudut pandang yang menilai bahwa anak-anak hanya bermain. Mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Rosa Laa, menegaskan bahwa baik buruknya pola asuh orang tua memberikan dampak terhadap perkembangan pendidikan anak dan psikologis anak (Laa, 2018). Berkaitan dengan penelitian ini orang tua harus menyadari dan memahami sebagai posisinya untuk menghindari menerapkan pola asuh *laissez faire* yang berdampak pada kualitas pendidikan dan psikologis anak

Kontribusi pendidikan keluarga kepada anaknya harus berajan secara adil tanpa membedakan jenis kelamin anak. Dalam perspektif gender, pendidikan harus mengutamakan persamaan dalam pemberian perhatian dan tindakan kepada anak didik, dan juga diberlakukan pada setiap kegiatan pendidikan di berbagai lingkungan pendidikan. Sebagaimana penelitian Dewi Ratnawati tentang kesetaraan gender dalam pendidikan anak, menjelaskan pendidikan kesetaraan gender dapat dilihat dengan dua perpektif yaitu pertama masyarakat dan kedua Al-Qur'an dan hadis. Pandangan masyarakat dan nilai ajaran islam menunjukkan tidak adanya diskriminasi untuk merealisasikan haknya dalam pendidikan. Pola pendidikan yang diberikan orang tua berlaku untuk semuanya baik laki-laki maupun perempuan tanpa adanya diskriminasi.

Konsep gender ini seyogyanya diberlakukan lebih awal lagi pada tataran keluarga kepada anak-anaknya. Orang tua memperlakukan anak-anaknya dengan sikap saling melayani dan menghormati diantara anggota keluarga, dengan demikian dapat menjadi teladan bagi anak untuk bersikap kepada orang lain diluar keluarga. Begitu juga dalam mendidik mental berani dan percaya diri anak dalam menentukan dan memutuskan suatu perkara, orang tua diminta untuk menekankan pada sikap musyawarah, pada akhirnya anak menemukan solusi dari masalahnya dengan bijak.

Pendidikan di Indonesia masih sedikit terbentur oleh faktor gender. Kendala kesetaraan dan peran perempuan dalam pendidikan bisa dirasakan sampai saat ini terutama di lingkungan pedesaan dan memiliki kekuatan kultur budaya. Beberapa hambatan posisi perempuan pada pendidikan, antara lain; 1) berdasar tradisi masyarakat. Perempuan memiliki peran yang bisa dikatakan hanya pada urusan kewajiban sebagai anak perempuan, sehingga potensi yang dimiliki tidak tereksplorasi maksimal.

2) berdasar pada nilai budaya dan agama. Perempuan sangat dibatasi dari segi agama, perempuan tidak lebih tinggi derajatnya dari laki-laki, dsb. Dan juga ada anggapan masyarakat bahwa perempuan tidak perlu mendapatkan pendidikan yang tinggi, karena akan mempersulitnya untuk mendapatkan jodoh. 3) berkaitan dengan tulang punggung keluarga dalam pemenuhan ekonomi keluarga, anak laki-laki lebih diharapkan dan dianggap mampu sebagai tulang punggung keluarga. Dengan demikian, arah pendidikan selalu berdasarkan pemenuhan ketrampilan anak laki-laki untuk mendukungnya untuk menjadi tulang punggung keluarga (Astuti,2008).

Pendidikan anak dalam pandangan gender di lingkungan pedesaan salah satunya adalah di desa tamba yang terletak di lerang pegunungan dieng. Desa Tambi di Wonosobo bisa dikatakan sebuah desa yang masih tertinggal dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran di lembaga pendidikan. Permasalahan ini pun mempengaruhi cara pandang orang tua di desa tersebut, dimana anak laki-laki dianggap lebih mampu menguasai perkembangan zaman dan anak perempuan hanya diposisikan sebagai calon ibu rumah tangga saja.

Sebagaimana dikatakan pakar pendidikan, pendidikan keluarga merupakan pendidikan yang ditekankan pada agama dan akhlaq (Hasbullah, 2001). Kemudian fungsi pendidikan keluarga, antara lain: pertama berfungsi sebagai pembentuk prilaku dasar anak,

dengan tujuan agar anak tidak hanya dilengkapi kebutuhan dasarnya saja sebagai makhluk hidup seperti kebutuhan sandang, pangan dan papan, melainkan juga anak diberikan pengetahuan tentang etika, sopan santun dan karakter baik. Orang tua bisa menggunakan metode teladan dan demonstrasi agar anak dapat dengan mudah mencontoh perilaku baik yang dicontohkan oleh orang tuanya. Kedua selektif, yang dimaksudkan orang tua mampu memilih kemampuan anak dan disesuaikan kebutuhannya dalam berinteraksi dengan masyarakat luas. Oleh karena itu, orang tua membutuhkan lembaga pendidikan untuk mendukung minat dan bakat sang anak (Abdullah, 2003).

Pada artikel ini, pemaknaan pendidikan anak pada perspektif gender adalah sebuah pendidikan yang diharapkan mampu mengakomodir kebutuhan anak terhadap perhatian dan juga perlakuan dalam mengikuti proses pendidikan tanpa memperdulikan perbedaan latar belakang anak. Proses pendidikan ini berlaku diberbagai lingkungan pendidikan, baik keluarga, sekolah maupun masyarakat. Pola pendidikan gender juga bisa diarahkan pada proses penghargaan dan apresiasi yang diberikan kepada semua anak tanpa memandang perbedaan kemampuan dan potensi anak. Dengan demikian, anak memiliki motivasi yang sama untuk mengembangkan kualitas diri semaksimal mungkin.

Penelitian yang dilakukan oleh Rani Andriani menyatakan bahwa tidak ada hubungannya gender dengan pengambilan keputusan dalam pembagian peran dalam sebuah keluarga. Begitu juga pada aspek usia, usia orang tua berkorelasi negati dalam pembagian peran dalam sebuah keluarga. Hasil penelitian ini juga menjelaskan tidak terkaitnya tingkat pendidikan orang tua terhadap pembagian peran dalam sebuah keluarga. Namun pembagian peran ini sangat mungkin dipengaruhi oleh tradisi masyarakat pada suatu daerah (Andriani & Euis, 2008). Dapat disimpulkan bahwa pola pengasuhan anak dalam keluarga tidak menjadi kendala dalam pemenuhan kebutuhan anak terhadap pendidikan yang setara. Pendidikan sebagai salah satu media anak untuk menggapai cita-citanya sekaligus merubah nasib keluarga menjadi lebih baik. Pada posisi ini, konsep gender mengilhami tentang bagaimana manusia mampu menghargai perbedaan sebagai suatu kekuatan untuk saling mengisi dan melengkapi kebutuhan hidup manusia. karena pada dasarnya, perbedaan jenis kelamin manusia itu adalah takdir manusia, bukan atas kehendak manusia sendiri.

Pria maupun wanita pada konsep gender ini memiliki kesamaan hak untuk memperoleh kesempatan pada berbagai aspek kehidupan, seperti politik, ekonomi, sosial dan budaya serta berperan dalam menjaga pertahanan dan keamanan nasional. Konsep gender juga menghapus diskriminasi yang masih sering terjadi di masyarakat, seperti perbedaan darah biru maupun tinggi rendahnya pendidikan yang dimiliki seseorang dalam masyarakat. Oleh karena itu, pendidikan gender ini sudah seharusnya diberikan kepada siapapun yang membutuhkan tanpa membeda-bedakan status anak. Setiap anak memiliki potensi yang perlu dikembangkan dan diberikan arahan yang sesuai minat dan bakatnya melalui pendidikan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, peneliti berusaha menggali data lebih dalam berkaitan dengan proses penguatan pendidikan anak pada keluarga petani kentang di pegunungan Dieng Wonosobo melalui perspektif gender. Istilah pendekatan kualitatif ini banyak dijelaskan oleh pakar penelitian sebagai suatu langkah penelitian untuk menghasilkan data penelitian yang bersifat deskriptif, baik berupa kata-kata maupun tulisan dari sumber-sumber penelitian yang diamati (Lexy, 2007). Kemudian penelitian ini berupa studi kasus, dengan harapan penelitian dapat dengan valid menggali dan menelusuri berbagai kejadian yang terjadi pada objek penelitian secara intens.

Aksentuasi penelitian ini pada pandangan keluarga petani kentang Fokus penelitian ini adalah persepsi keluarga petani kentang di pegunungan dieng tepatnya di Desa Tambi Kecamatan Kejajar Kabupaten Wonosobo terhadap pendidikan anak, kemudian strategi atau metode yang dilakukan keluarga petani kentang tersebut untuk mendukung proses

pendidikan anak tanpa membeda-bedakan jenis kelamin, serta menganalisis tindak diskriminasi gender pada proses pendidikan yang diberikan kepada anak didik.

Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Metode observasi digunakan untuk mengamati secara langsung fenomena yang terjadi kepada objek penelitian. Metode wawancara digunakan untuk menggali informasi secara lisan dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan dan kemudian direkam melalui alat recorder. Metode dokumentasi digunakan untuk menelusuri sumber-sumber data yang terdapat pada dokumen-dokumen yang ada, dengan kata lain metode ini secara tidak langsung terkait dengan penelitian (Suhartono, 1999).

Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis gender. Peneliti berusaha menganalisa data penelitian secara terstruktur tentang status, peran dan tugas yang melekat pada pria maupun wanita, dilengkapi dengan beberapa indikasi yang melatarbelakanginya. Model analisis yang digunakan yakni model harvard, model harvard ini terfokus pada; pembagian kerja, peran atau fungsi, dan kontrol yang dibebankan kepada sumber daya manusianya (Pudji, 2008).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBATASAN

Gambaran Umum Daerah Penelitian

Daerah penelitian ini adalah desa Tambi Merupakan salah satu desa dengan ketinggian 1.369 meter diatas permukaan laut yang ada di wilayah barat kecamatan kejajar kabupaten wonosobo. Jumlah penduduk di Desa Tambi sampai tahaun 2019 sebanyak 6340 orang, dengan rincian jumlah penduduk jenis kelamin laki laki 3290 orang dan perempuan sebesar 3050 orang. Keadaan penduduk berdasarkan tingkat usia dari kelompok umur 0 tahun hingga diatas 75 tahun dengan jumlah KK mencapai 2014. Kepadatan peduduk di 1.542,35 per Km. Sex ratio sebanyak 0,93, yang berarti dalam setiap 100 penduduk laki-laki terdapat 93 perempuan. Hal ini menjelaskan bahwa bahwa jumlah penduduk laki-laki lebih banyak dari jumlah penduduk perempuan.

Potensi perekonomian Desa tamba menunjukkan sebesar 53.36 persen mengandalkan penen dari hasil pertanian. Mayoritas penduduknya memiliki mata pencaharian sebaagai petani baik pekerja maupun buruh tani. Jumlah keseluruhan penduduk yang mempunyai mata pencaharian sebesar 92.3% sebagai petani dan buruh tani, sedangkan sebanyak 7,7 % bermata pencaharian sebagai buruh migran, ASN, Pedagang keliling, dan PRT.

Kondisi Pendidikan desa Tambi, pada akhir tahun 2019 tingkat pendidkan di Desa Tambi, Kecamatan Kejajar, Kabupaten Wonosobo banyak didpminasi berasal dari lulusan SD sebagaimana dalam data tabel berikut:

Tabel 1. Tingkat Pendidikan Desa Tambi

No	Tingkat Pendidikan	Jumlah	Prosentase (%)
1	Belom masuk TK	1460	23,03
2	Tidak tamat SD	488	7,70
3	SD	3056	48,20
4	SMP	787	12,41
5	SMA	455	7,18
6	D-2	9	0,14
7	D-3	29	0,45
8	S-1	53	0,84
9	S-2	3	0,05
	Jumlah	4292	100 %

Sumber Data Primer (diolah), 2019

Berdasarkan data tabel di atas dapat dilihat sebagian besar penduduk desa Tambi berpendidikan terakhir dengan jumlah 48,2%, Maka dapat diketahui bahwa penduduk yang lulus SD masih sangat banyak jumlahnya jika dibandingkan dengan penduduk yang menamatkan pada jenjang pendidikan lainnya. Dapat dikatakan di daerah penelitian memiliki tingkat pendidikan yang rendah.

Persepsi pendidikan anak dalam keluarga Petani

Pendidikan merupakan kebutuhan mendasar bagi setiap orang. Mulai dari kalangan keluarga orang biasa, menengah, sampai kalangan atas memiliki kesamaan dalam hal kebutuhan pendidikan. Perhatian dalam bidang pendidikan sangat penting bagi mereka. Berkaitan dengan pendidikan tinggi, ada harapan dari keluarga petani untuk bisa mengenyam pendidikan tinggi. Berdasarkan respons yang diberikan keluarga petani menyatakan bahwa saat ini pendidikan tinggi sangat penting bagi perkembangan anak-anaknya. Persepsi pendidikan anak dalam keluarga dapat dilihat berdasarkan profil kegiatan dan profil akses kontrol di desa tambu. Profil Kegiatan di desa Tambu secara umum terbagi menjadi 3 kelompok kegiatan yaitu:

1. Profil Kegiatan

Pertama, kegiatan produktif berkaitan dengan rutinitas kegiatan kerja sebagai petani dari pagi sampai sore. Para petani didesa mayoritas pergi dari pagi hari sampai sore hari yang didominasi oleh kalangan laki laki, sedang bagi perempuan membantu menyiapkan berbagai kebutuhan dan peralatannya. Menjadi petani memiliki tantangan yang tidak mudah. Mereka memiliki rutinitas dari pagi sampai sore secara terus menerus untuk mendapat penghasilan kisaran antara Rp 3.000.000,00 sampai Rp 5.000.000,00 disetiap kali panen. Sejumlah pendapatan itu belum sebanding untuk mencukupi kebutuhannya yang semakin mahal dan untuk membiayai pendidikan bagi anak-anaknya. baik dari tingkat SD sampai ke perguruan tinggi. Semangat dan etos kerja yang tinggi membuat para keluarga petani tidak menyerah dalam mencukupi kebutuhan keluarga dan biaya pendidikan anak. Hal ini menunjukkan bahwa para orang tua memiliki pandangan positif dan semangat untuk memberikan pendidikan bagi anak laki- laki dan perempuan sampai perguruan tinggi. Walaupun secara ekonomi masih tergolong keluarga kelas menengah mereka menganggap pendidikan sangat penting bagi anak-anaknya.

Kedua, Kegiatan reproduktif merupakan kegiatan didalam keluarga yang dilakukan selain dari kegiatan produktif. Kegiatan reproduktif didominasi oleh yang mempunyai waktu lebih banyak dirumah. Kegiatan reproduktif didominasi oleh istri dan dibantu anak anak. istri memiliki tanggung jawab dalam mengatur kebutuhan ekonomi dan mengatur kebutuhan anak. Peran istri lebih dominan dari pada suami karena mempunyai waktu yang lebih banyak. bentuk kegiatannya mencakup pengasuhan anak, pengambilan keputusan dan kebutuhan kodrati. Aktivitas reproduktif keluarga petani masih banyak. Setelah pulang dari kerja, mereka memiliki banyak aktivitas dirumah seperti memasak untuk keluarga, bersih-bersih rumah, menghidangkan makanan, dan mengasuh anak-anaknya, semua pekerjaan itu dibebankan kepada istri, dengan asumsi istri memiliki waktu yang banyak dan sebagai kodratnya seorang ibu. Kegiatan reproduktif di atas adalah kegiatan di dalam rumah dilakukan oleh ibu dan anak-anaknya, baik memasak bersih maupun kegiatan lainnya. Jika terdapat kegiatan yang berat lebih sering dilakukan oleh anak laki- laki, seperti mengambil air, dan mengangkat barang/benda berat dirumah.

Sedangkan mengasuh anak adalah sepenuhnya tugas sang ibu yang harus memberikan keadilan bagi setiap anak- anaknya. Dalam aktivitas pengambilan keputusan, dilakukan secara demokratis akan tetapi keputusannya terakhir berpusat kepada bapak (kepala keluarga). Tetapi terdapat responden yang berstatus single parent, jadi segala

keputusan tersebut ada di tangan ibu (istri) berdasarkan diskuis maupun pertimbangan bersama anak- anaknya.

Ketiga, Sosial budaya dan kemasyarakatan merupakan kegiatan bersama keluarga yang berhubungan dengan social dan kemasyarakatan. Bentuk kegiatan yang dilakukan orang tua seperti mengikuti kegiatan PKK, pengajian, Arisan, tasyakuran, yasinan, Berjanjen, kumpul RT, Kerja bakti. Sedangkan kegiatan anak meliputi kegiatan karang taruna, mengaji dan olahraga. Kegiatan sosial budaya dan kemasyarakatan menegaskan bahwa setiap keluarga memiliki hubungan sosial yang baik antara satu sama lain. Mereka menyatu dalam kegiatan dengan suana harmonis yang memiliki banyak nilai dan kemanfaatan bagi keluarga dan warga masyarakat desa tambu. Akan tetapi keaktifan orang tua belum bisa diikuti oleh anak-anaknya yang masih cenderung memiliki ego maupun karena pengaruh pendidikan dan pola asuh orang tua yang memiliki batasan batasan dalam bersosialisasi dengan masyarakat sekitar karena khawatir akan membawa dampak yang kurang baik. Padahal aktivitas social anak perlu ditumbuhkan agar memiliki kepedulian terhadap sesama.

2. **Profil Akses dan Kontrol**

Profil akses dan kontrol berkaitan dengan hal-hal yang dikuasai oleh laki- laki dan perempuan untuk melaksanakan kegiatan dan memiliki nilai manfaat terhadap apa yang dilakukannya. Profil ini memperlihatkan dan mengidentifikasi siapa yang memiliki akses kepada sumber daya dan kontrol atas penggunaannya.

Profil Akses dan Kontrol dalam Kegiatan Produktif

Akses dan kontrol sepenuhnya dipegang oleh peran suami. Suami memiliki tanggung jawab utama bagi penghidupan kebutuhan keluarganya. Walaupun ada istri membantu untuk memenuhi kebutuhannya, tetapi tugas istri pada dasarnya lebih fokus kepada pengolahan kebutuhan keluarga dengan menyesuaikan penghasilan dari suami. Hasil bekerja sebagai petani adalah hal yang utama dalam pemenuhan kebutun hidupnya akan tetapi perlu ditopang dengan penghasilan tambahan yang bisa meringankan dan membantu kebutu kebutuhan sehari hari dan kebutuhan pendidikan bagi anaknya.

Profil Akses dan Kontrol dalam Kegiatan Reproduksi

Kegiatan yang berlasngusng rumah, misalnya adalah memasak, menyapu halaman, membersihkan rumah, menyiapkan makanan dan perlengkapan lainnya yang dilakukan oleh istri dan anaknya dan anak perempuan. Sedangkan sumber daya mengasuh anak dan kebutuhan kodrati keluarga, akses dan kontrolnya ada pada istri. Dalam hal ini, segala kebutuhan anak menjadi kewengan istri. Maka dari itu untk kebutuhan kegiatan reproduksi istri memiliki lebih keleluasaan dalam hal akses dan kontrol. Profil akses dan kontrol kegiatan reproduksi identik dengan kegiatan di dalam rumah dan sudah biasa dilakukan oleh istri. Jadi istri memiliki tanggung jawab yang besar dalam keadaan dalam rumah dari pada suami.

Profil Akses dan Kontrol dalam Sosial budaya dan kemasyarakatan

Kegiatan yang berhubungan dengan social budaya dan kemasyarakatan pada warga desa tambu berjalan dengan baik dan harmonis. Beberapa kegiatan yang sudah biasa dilaksanakan diaantara silaturahmi yang dilakukan oleh semua anggota keluarga, mulai dari orang tua sampai kepada anak-anaknya terutama pada saat hati raya idul fitri. Begitu juga dengan kegiatan dasawsima / PKK yang dilaksanakan didesa tambu. Selain itu juga kegiatan arisan bagi ibu-ibu pengajian yang sering dilakukan. Bagi kalangan bapak dan karang taruna terdahap kegiatan kerja bakti yang sudah rutin dilaksanakan.

Optimalisasi pendidikan anak dalam keluarga Petani

Pendidikan sebagai sebuah media transformasi sumber daya manusia, hakikatnya manusia membutuhkan arahan, nasehat dan sebagainya untuk mempersiapkan dirinya menghadapi kerasnya kehidupan nyata. Dalam hal ini, negara hadir dengan adanya UUD45 Pasal 31 yang menjelaskan tentang warga negara berhak mendapatkan pendidikan. Dengan amanat undang-undang tersebut, pendidikan nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan kebangsaan, melalui proses pendidikan pada berbagai jenjang, dari jenjang dasar hingga pada jenjang yang lebih tinggi. Pendidikan adalah kebutuhan asasi bagi setiap manusia terutama kepada anak-anak sangat membutuhkan nutrisi pendidikan yang sesuai dengan levelnya.

Kemanfaatan memperoleh pendidikan tidak hanya bagi individu, namun juga bagi kehidupan masyarakat bangsa dan Negara. Pembatasan terhadap wanita berkecimpung dalam pendidikan sudah waktunya untuk ditinggalkan. Menyadari urgensi dari makna pendidikan, kabupaten wonosobo menganjurkan penerapan program Wajar Dikdas 9 tahun untuk semua warga negara Indonesia. Pendidikan yang berlaku untuk semua anak sebagai bagian dari upaya pembentukan generasi unggul dan kelak menjadi penerus bangsa. Melalui pendidikan berbagai wacana dan pengalaman dapat dipelajari lebih luas dan mendalam.

Menyadari akan pentingnya pendidikan anak bagi keluarga petani di desa tambu, menjelaskan pendidikan anak adalah hal yang penting walaupun penghasilan dari orang tua tidak stabil dikarenakan mengandalkan naik turunnya hasil panen. Orang tua tetap punya keinginan untuk menyekolahkan anaknya sampai ke perguruan tinggi. Walaupun keadaan ekonomi labil, keluarga berupaya sekuat tenaga menyekolahkan anak-anaknya. Beberapa keluarga tani mengatakan profesi tani ini belum bisa dikatakan cukup untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari keluarga, apalagi untuk menyekolahkan anak. Kemudian keluarga tani tersebut, berinisiatif untuk membuka lapangan pekerjaan baru secara mandiri yakni membuka warung kecil-kecilan demi mencukupi kebutuhan-kebutuhan tersebut.

Bagi petani yang memiliki lahan sendiri dengan penghasilan yang lebih tinggi dari buruh tani, mereka punya simpanan bisa digunakan untuk kebutuhan darurat dan membiayai sekolah anak-anaknya. Tekat kuat untuk mendidik anak-anaknya sampai pada jenjang tinggi dibuktikan dengan kerja keras dan semangat orang tua sebagai petani. Orang tua berkeinginan kelak anaknya mampu mengenyam pendidikan sampai selesai, sehingga kesuksesan dan kebahagiaan hidup dapat diraih. Beberapa responden juga menyatakan merasa bersyukur atas rezeki yang ia dapatkan, sampai mampunya membiayai pendidikan ketiga anaknya sampai sampai lulus dijenjang perguruan tinggi, dan sudah ada yang bekerja sampai bisa membantu orang tua dan adiknya.

Orang tua merasa bangga atas hasil kerja keras sang anak dan bahkan ikut serta dalam membantu perekonomiannya. Proses kerja keras keluarga petani menunjukkan besarnya perjuangan orang tua agar anaknya tidak putus sekolah bahkan lulus sampai perguruan tinggi. Pendidikan sebagai alasan utama keluarga petani didesa Tambu kecamatan keajar untuk selalu semangat dan konsisten bekerja demi membantu, membiayai dan memberikan bekal dalam menata kehidupan yang lebih baik bagi kehidupan seluruh keluarganya.

Diskriminasi Gender dalam Pendidikan anak

Makna pendidikan secara umum merupakan suatu upaya secara sadar dan direncanakan oleh stakeholder dalam menciptakan proses pendidikan dengan tujuan anak didik mampu mengembangkan kemampuannya pada berbagai aspek; baik pada aspek spiritualitas, kepribadian, intelektualitas, etika dan keahlian terapan lainnya yang dibutuhkan oleh masyarakat. Dari kondisi pendidikan diatas, maka perlu adanya perubahan mindset pendidikan pada masyarakat, perlu adanya motivasi kepada masyarakat untuk mengupayakan pendidikan bagi anak-anaknya, dan juga perlu adanya peningkatan kualitas pendidikan secara nasional pada berbagai jenjang pendidikan.

Istilah gender dalam dunia pendidikan adalah hal yang berlainan namun memiliki hubungan yang sangat erat. Gender memang erat dikaitkan dengan keberadaan perempuan. Memang pada saat ini masih banyak terjadi diskriminasi terhadap perempuan baik dari statusnya, fungsinya bahkan pada tanggung jawab yang diberikan. Laki-laki memiliki posisi yang lebih tinggi dari perempuan dalam berbagai aspek tersebut. Saat ini pandangan tersebut tidak semuanya benar. Pembahasan gender lebih fokus terhadap keadilan dan kesetaraan termasuk kaitannya dengan pengasuhan dan pendidikan.

Dalam persolan pendidikan dan gender saat ini kedudukan perempuan sudah setara dengan laki-laki. Sudah banyak perempuan yang memperoleh pendidikan lebih tinggi dari pada laki-laki. Walaupun secara jumlah masih unggul laki-laki tapi kebebasan peroleh pendidikan berlaku untuk semua tanpa batasan batasan tertentu. Masih ada sebagian perspektif masyarakat yang beranggapan laki-laki lebih berhak mendapatkan pendidikan ketimbang perempuan. Namun perlahan pandangan itu semakin melemah seiring dengan kebutuhan perkembangan zaman. Pada era ini, sebagian besar masyarakat memiliki keinginan untuk maju tanpa memandang wanita atau pria. Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi ini membuat masyarakat semakin terpacu untuk meningkatkan pola pikir dan gaya hidup yang lebih modern lagi.

Proses pendidikan yang diberikan keluarga pada anak di Pegunungan Dieng berjalan dengan baik dengan meniadakan diskriminasi gender. Para orang tua sangat bersemangat memotivasi anaknya untuk menempuh pendidikannya hingga pada jenjang yang paling tinggi sekalipun. Mereka mengharapkan kelak anaknya mampu mengembangkan dirinya dengan pengetahuan luas dan beretika sesuai norma yang berlaku di masyarakat serta berpartisipasi dalam pembangunan nasional. Konsep pendidikan perlu diletakkan sebagai konsep bersama, yang bisa dinikmati bersama seluruh warga negara tanpa memandang jenis kelamin atau gender. Dengan demikian, tujuan pendidikan nasional akan mudah tercapai. Sebagaimana amanah undang-undang 45 dimana setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan dan dibiayai oleh pemerintah.

SIMPULAN

Pandangan keluarga petani kentang terhadap pentingnya pendidikan anak di pegunungan Dieng menjadi prioritas utama dalam keluarga. Proses pendidikan ataupun proses pembelajaran dianggap mampu meningkatkan kompetensi pengetahuan dan wawasan intelektual anak yang lebih matang, beradap serta berkemajuan. Strategi dan metode yang diupayakan untuk mendorong terciptanya pendidikan bagi anak, seperti adanya semangat membangun etos kerja yang tinggi bagi orang tua anak, memberikan dorongan dan motivasi terhadap anaknya disaat sela waktu, dan mencari penghasilan tambahan dengan cara membuka usaha kecil mandiri seperti membuka warung dirumah.

Diskriminasi gender dalam pendidikan anak tidak terjadi dalam kehidupan keluarga petani kentang didesa tamba. Masyarakat didesa tamba semakin mengerti akan pentingnya pendidikan untuk semua anak tanpa membedakan jenis kelamin. Kerja keras orang tua sebagai bukti dalam upaya membiayai pendidikan terhadap semua anaknya untuk berjuang mendapatkan pendidikan yang berkualitas pada berbagai jenjang pendidikan umum.

Penelitian perlu sekiranya dikembangkan kembali pada ranah yang lebih komprehensif lagi. Seperti adanya pendidikan agama pada masyarakat, beberapa kelompok masyarakat pedesaan masih mengandalkan salah satu atau beberapa ustad yang diharapkan mampu mengajarkan pendidikan agama. Jika dilihat perkembangan teknologi dan informasi saat ini, masyarakat sangat membutuhkan kontrol agama atau moral agar anak tidak terhanyut dalam perkembangan digital tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, M. (2003). Pendidikan Keluarga Bagi Anak. Cirebon: Lektur.
- Andriani, R., & Euis, S. (2008). Analisis Gender pada Keluarga Petani Padi dan Hortikultura di Daerah Pinggiran Perkotaan. *Jurnal Kependudukan Padjadjaran*, 64-80.
- Astuti, T. M. (2008). Konstruksi Gender dalam Realitas Sosial. Semarang: UNNES.
- Hasbullah. (2001). Dasar-dasar Ilmu Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo.
- Kunandar. (2007). Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Sukses dalam Sertifikasi Guru. Jakarta: Grafindo Persada.
- Laa, R. (2018). Pola Asuh Anak dalam keluarga Petani di Domloli Kabupaten Alor. *Al-Asaiyya; Journal Basic of Education*, 76-104.
- Lexy, M. (2007). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mohammad Ali, d. (2007). Ilmu dan Aplikasi Pendidikan. Bandung: Pedagogia Press.
- Pudji, T. M. (2008). Konstruksi Gender dalam Realitas Sosial. Semarang: UNNES.
- RI, K. P. (2003). Bunga Rampai Panduan dan Bahan Pembelajaran Pelatihan Pengarusutamaan Gender dalam Pembangunan Nasional. Jakarta: Badan Koordinasi Keluarga Berencana Nasional.
- Suhartono. (1999). Metode Penelitian Sosial. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.



Kampung Budaya Piji Wetan Sebagai Solusi Belajar Di Masa Pandemi Untuk Siswa SD

Rekno Handayani ✉, Proram Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Semarang
Ramadhani Putri Praswanti ✉, Proram Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Semarang

✉ handayanirekno@students.unnes.ac.id ✉ ramadhaniputrii@students.unnes.ac.id

Abstract: The implementation of SD education during the pandemic has become a difficult obstacle for schools, teachers and students. the teaching and learning process that cannot be carried out face-to-face requires an effective solution. This study aims to describe an in-depth analysis of the role of the Piji Wetan cultural village as a learning solution during the pandemic for elementary students. The research was conducted at Hamlet Piji Wetan, Lau Village, Dawe District, Kudus Regency. Qualitative descriptive is a method used in conducting research. The main informants in this study were the community management of the Piji Wetan cultural village. The results showed that the piji wetan cultural village could play a positive role in elementary school student learning during the pandemic. This can be seen from the implementation of programs carried out including lumpung Baca, dolanan garden, and ngepringan stage. This positive activity can be assessed as a learning solution for elementary students during a pandemic. The benefits that can be obtained from the results of the research can be used as guidelines for all parties in responding wisely to the implementation of learning during the pandemic. The suggestion to be conveyed is that in the implementation of education during the pandemic, participation is needed for all parties, one of which is the existence of cultural villages in the surrounding area.

Keywords: Cultural Village, Pandemic Solution, And Elemntary School Students

Abstrak: Pelaksanaan pendidikan SD di masa pandemi menjadi kendala yang tidak mudah baik bagi sekolah, guru, dan siswa. Proses belajar mengajar yang tidak dapat dilaksanakan secara tatap muka memerlukan solusi yang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan analisa secara mendalam bagaimana peran Kampung Budaya Piji Wetan sebagai solusi belajar di masa pandemi untuk siswa SD. Penelitian dilaksanakan di Dukuh Piji Wetan Desa Lau Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus. Deskriptif kualitatif merupakan metode yang digunakan dalam melaksanakan penelitian. Informan utama dalam penelitian ini ialah pengurus komunitas Kampung Budaya Piji Wetan. Hasil penelitian menunjukkan adanya Kampung Budaya Piji Wetan dapat memberikan peranan positif terhadap belajar siswa SD di masa pandemi. Hal tersebut terlihat adanya penyelenggaraan program yang dilaksanakan meliputi lumpung baca, taman dolanan, dan panggung ngepringan. Kegiatan positif tersebut dapat dinilai dapat menjadi solusi belajar siswa SD di masa pandemi. Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian dapat dijadikan pedoman bagi semua pihak dalam menyikapi pelaksanaan belajar selama pandemi secara bijaksana. Saran yang hendak disampaikan bahwa dalam pelaksanaan pendidikan selama pandemi perlu adanya partisipasi bagi semua pihak, salah satunya yakni dengan adanya Kampung Budaya di wilayah sekitar.

Kata kunci: Kampung Budaya, Solusi Pandemi, dan Siswa SD

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Bangsa yang memiliki tatanan pendidikan yang baik akan mampu bersaing di dunia global. Pendidikan menjadi salah satu upaya untuk membentuk generasi yang akan datang.

Melalui pelaksanaan pendidikan yang optimal maka akan membentuk tatanan sebuah masyarakat yang unggul. Pendidikan hendaknya diselenggarakan dengan mengedepankan tujuan bangsa yakni menjadi salah satu negara maju dan mampu bersaing di dunia internasional. Namun hal tersebut akan mengalami kendala yang cukup berarti jika pelaksanaan pendidikan tidak diselenggarakan dengan baik. Proses jalannya pendidikan mengalami hambatan yang cukup besar akibat adanya pandemi Covid 19. Adanya pandemi covid 19 yang tak kunjung usai menyebabkan kelumpuhan pelaksanaan pendidikan secara masif. Salah satunya yakni kendala yang dihadapi oleh lingkungan pendidikan sekolah dasar atau SD. Akibat dari adanya covid 19 pembelajaran tatap muka di lingkungan pendidikan SD sementara ditiadakan. Hal ini menjadi masalah yang cukup rumit bagi semua pihak khususnya siswa dan guru.

Diterapkannya pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh menjadi kesulitan tersendiri bagi SD. Hal tersebut karena belum adanya kesiapan dari pihak sekolah maupun negara untuk menyikapi adanya pandemi, sehingga kendala yang muncul berakibat pada siswa. Penerapan pembelajaran daring nyatanya tidak serta merta berjalan dengan lancar dan efektif. Pane (2017) pembelajaran merupakan sebuah interaksi antara siswa dan guru dalam kegiatan belajar mengajar agar mencapai tujuan tertentu. Berbagai kesulitan dialami oleh pihak sekolah, guru, wali murid, dan siswa. Mulai dari kesulitan dalam menyampaikan materi ajar, pemberian tugas, sampai masalah teknis yakni penggunaan media alat komunikasi yang cenderung sulit. Selain itu masalah yang ditimbul akibat pembelajaran daring ialah tidak semua wilayah mampu mengakses jaringan internet sebagai salah satu media pembelajaran daring. Menurut (Kuntarto, 2017) pembelajaran daring mulanya digunakan untuk mengilustrasikan model sistem belajar yang memanfaatkan internet sebagai media teknologi. Pembelajaran di masa pandemi dinilai belum berjalan secara efektif, karena banyak sekali media yang memberitakan bahwa wali murid siswa SD merasa kesulitan dalam mendampingi anaknya dalam mengikuti pembelajaran jarak jauh. Tidak hanya itu guru SD juga kesulitan memberikan materi pembelajaran karena karakteristik siswa SD yang belum mampu belajar secara daring, akibatnya orang tua yang terkena dampaknya.

Pelaksanaan pendidikan di lingkungan SD di masa pandemi telah dilaksanakan secara jarak jauh. Namun hal ini dinilai belum efektif untuk diterapkan pada usia SD. Berbagai faktor memengaruhi kesulitan pembelajaran di masa pandemi. Salah satunya yakni sikap siswa yang masih cenderung bergantung pada guru sehingga disini siswa belum mampu belajar secara mandiri. Selanjutnya masalah pemahaman siswa terhadap materi juga minim sekali, terutama pada wilayah SD yang cenderung tertinggal. Adanya hal tersebut dibutuhkan peran semua pihak untuk menyikapi sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar walaupun di masa pandemi. Berdasarkan temuan (Hilna Putria, Luthfi Hamdani Maula, 2020) bahwa pembelajaran daring di SD dirasa belum berjalan secara efektif, hal tersebut berdampak pada siswa dan guru. Selain itu pembelajarn daring juga mengakibatkan siswa menjadi jenuh dan bosan terhadap pembelajaran yang hanya menerapkan sistem penugasan. Kemudian temuan dari (Jamilah, 2020) bahwa pembelajaran jarak jauh di SD mengalami kendala internet dan mahalnya harga kuota untuk belajar sehingga disini menyebabkan permasalahan yang serius.

Paparan tersebut menunjukkan perlu adanya strategi dalam menghadapi pelaksanaan pendidikan di masa pandemi. Perlu adanya partisipasi dari semua pihak untuk melancarkan pelaksanaan di masa pandemi. Salah satunya yakni peran dari masyarakat sekitar sebagai pihak yang memberikan peran terhadap pola belajar siswa SD selama pandemi. Selama pandemi tentu siswa akan lebih untuk menghabiskan waktunya untuk belajar di lingkungan rumah. Beberapa solusi yang dapat dijadikan sebagai media belajar siswa SD selama pandemi ialah dengan mengikuti kegiatan yang diselenggarakan oleh Kampung Budaya. Kampung Budaya merupakan sebuah desa yang menyelenggarakan kegiatan edukasi dengan tujuan mengenalkan potensi dan budaya yang dimiliki oleh daerah tersebut.

Selain itu Kampung Budaya sekaligus berfungsi sebagai media yang dapat digunakan sebagai pendidikan karakter siswa SD. Adanya kegiatan berbasis budaya dan pendidikan tentu akan mengenalkan nilai adat dan moral, sehingga disini siswa akan mengerti dan memahaminya. Selain itu Kampung Budaya merupakan sebuah wadah yang mampu melestarikan keunggulan kearifan lokal yang dimiliki. Di era yang serba teknologi sekarang ini segala sesuatu cenderung harus menggunakan smartphone, sehingga tidak sedikit generasi emas yang melupakan kebudayaan yang menjadi nilai karakter bangsa, sehingga disini perlu ada sikap yang bijak dari semua pihak.

Tentunya kegiatan-kegiatan yang memiliki basis pendidikan, adat dan kebudayaannya yang diselenggarakan memiliki dampak positif bagi siswa SD. Adanya kegiatan pada Kampung Budaya akan menjadi solusi belajar di masa pandemi. Disini terlihat peran serta masyarakat melalui Kampung Budaya akan memberikan dampak positif terhadap pelaksanaan pendidikan yang mengalami kendala. Sesuai dengan Permendikbud No. 73 Tahun 2012 tentang komunitas budaya, bahwa Komunitas Budaya adalah kesatuan sosial yang masih memegang tradisi budaya dan mempunyai ikatan geneologis, kesadaran wilayah sebagai kesatuan daerah teritorial, dan identitas sosial dalam berinteraksi berdasarkan nilai, norma, aturan dan adat-istiadat serta memiliki berbagai aktivitas sosial menurut pola tertentu. Berdasarkan peraturan tersebut bahwa sejalan dengan fungsi Kampung Budaya yakni menyelenggarakan kegiatan yang berbasis budaya dan pendidikan. Di masa pandemi kedudukan Kampung Budaya menjadi bagian penting dalam mengatasi kesulitan pembelajaran yang dilaksanakan secara daring. Adanya penyelenggaraan kegiatan-kegiatan yang melibatkan anak usia SD akan menggantikan kegiatan belajar mengajar di lingkungan sekolah, sehingga hal ini akan memberikan dampak positif bagi siswa SD.

Beberapa desa yang di berbagai wilayah mampu mendesain desanya sebagai Kampung Budaya karena desa tersebut konsisten dalam menjunjung tinggi nilai-nilai kearifan lokal yang dimilikinya. Tidak hanya itu Kampung Budaya juga memiliki kelebihan yakni berkaitan dengan cara mempromosikan kampungnya di media sosial yang ada, sehingga banyak orang yang tahu dan tertarik untuk mengunjungi Kampung Budaya sebagai destinasi wisata. Pelaksanaan pendidikan tentunya tidak terlepas dari peran kebudayaan setempat, bahkan hal tersebut menjadi dasar penyusunan sebuah kurikulum. Menurut (Koentjoroningrat, 2000) kebudayaan merupakan sebuah sistem hasil karya cipta, rasa, dan karsa masyarakat dalam upaya menjadi manusia yang bermartabat. Berkaitan dengan penjelasan tersebut kegiatan yang diselenggarakan Kampung Budaya diantaranya seperti kelas pagi, pertunjukan kesenian, belajar kelompok, dolanan tradisional, dan aktivitas belajar lainnya. Melalui kegiatan tersebut siswa akan tetap belajar meskipun tidak di lingkungan SD, namun sebagai solusi kendala pembelajaran di masa pandemi Kampung Budaya dinilai tepat guna. Selain itu siswa juga akan terlibat dengan kegiatan yang positif sehingga pembelajaran yang diselenggarakan secara daring tidak hanya digunakan untuk bermain saja. Tentunya dalam pelaksanaan kegiatan di Kampung Budaya telah menyesuaikan dengan standar protokol kesehatan sehingga aktivitas yang dilaksanakan sesuai standar kesehatan.

Di masa pandemi seperti ini memang dibutuhkan seluruh pihak untuk bergotong-royong untuk tetap melancarkan pelaksanaan pembelajaran khususnya di SD. Salah satu yang dapat digunakan sebagai wadah belajar atau solusi pembelajaran daring siswa SD ialah melalui kegiatan positif yang diselenggarakan oleh Kampung Budaya. Penerapan pendidikan tentunya tidak terlepas dari kebudayaan setempat, sehingga disini pendidikan dan kebudayaan memiliki kesamaan tujuan. Selanjutnya berdasarkan temuan penelitian terkait dengan peran Kampung Budaya terhadap penerapan pendidikan yakni oleh (Dewi et al., 2015) dengan temuan penelitian terdapat peran penanaman pendidikan nilai-nilai karakter pada siswa SD dengan adanya kebudayaan Kampung Adat Cikondang serta dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan temuan penelitian tersebut Kampung Budaya dapat dijadikan salah satu wadah belajar bagi siswa SD. Hal tersebut juga sejalan dengan temuan (Ruyadi, 2010) bahwa Kampung Adat Benda Kerep Cirebon

dapat dijadikan sebagai pendidikan karakter yang berbasis kearifan lokal serta memberikan peran positif terhadap siswa, hal ini terlihat adanya pola pendidikan yang terdapat di Kampung Adat Banda Kerep dalam mewariskan nilai budaya ke generasi selanjutnya.

Berdasarkan hasil observasi salah satu Kampung Budaya yang menyelenggarakan kegiatan berbasis budaya pendidikan ialah Kampung Budaya Piji Wetan Kabupaten Kudus. Kampung Budaya Piji Wetan merupakan salah satu dukuh yang terdapat di Desa Lau Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus. Kampung budaya piji wetan menjadi salah satu kampung yang menyelenggarakan kegiatan yang berbasis pendidikan dan budaya. Dimasa pandemi ini penyelenggaraan pendidikan SD di kabupaten Kudus umumnya dan desa Lau khususnya telah dilaksanakan menggunakan sistem daring. Disini Kampung Budaya Piji Wetan memiliki peran dalam mendukung jalannya pembelajaran jarak jauh dengan adanya kegiatan yang diselenggarakan oleh pengurus Kampung Budaya Piji Wetan. Hal ini dinilai memberikan peran positif karena dengan adanya Kampung Budaya demikian, akan menjadikan momentum dan media bagi siswa sekolah dasar untuk tetap belajar secara mandiri. Berbagai kegiatan yang mengarah pada pendidikan dan budaya akan memberi angin segar kepada siswa SD setempat. Mengingat banyak sekali permasalahan yang timbul akibat pembelajaran daring diantaranya kejenuhan siswa akan tugas yang diberikan guru dan sulitnya proses belajar secara mandiri, belum lagi keluhan dari wali murid, sehingga dibutuhkan kerja sama antara semua pihak untuk menyikapi pandemi yang tak kunjung usai.

Sesuai dengan uraian permasalahan tersebut tujuan dari penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan analisa secara mendalam bagaimana peran Kampung Budaya Piji Wetan sebagai solusi belajar di masa pandemi untuk siswa SD. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran secara terperinci bagaimana peran Kampung Budaya terhadap sumbangsih pelaksanaan pendidikan SD di masa pandemi.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di Kampung Budaya Piji Wetan Desa Lau Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus. Kualitatif deskriptif sebagai metode dalam melaksanakan penelitian. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini ialah untuk menguraikan analisa secara mendalam peran dari Kampung Budaya Piji Wetan sebagai solusi belajar siswa SD di masa pandemi. Pengamatan, wawancara, dan dokumentasi merupakan teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data. Informan utama dalam penelitian ini ialah pengurus komunitas Kampung Budaya Piji Wetan. Sumber data yang diperoleh dalam penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan model interaktif sampai data menjadi jenuh. Temuan penelitian disajikan setelah tahapan koleksi data, reduksi data, sajian data, dan penyimpulan. Adapun untuk sajian data disampaikan secara teks yang bersifat deskriptif. Terakhir ialah penyajian kesimpulan akan disajikan setelah semua temuan disampaikan secara baik dan terangkum, sehingga temuan penelitian memiliki nilai mutakhir dan objektif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBATASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada Kampung Budaya Piji Wetan menunjukkan bahwa terdapat berbagai program yang mendukung proses belajar siswa sekolah dasar selama masa pendemi. Piji wetan merupakan salah satu dukuh yang terdapat di Desa Lau Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus. Piji wetan telah lama berdiri sebagai Kampung Budaya namun baru diresmikan sebagai Kampung Budaya pada 15 November 2020. Adanya Kampung Budaya Piji Wetan menjadi daya tarik tersendiri bagi masyarakat Kudus umumnya dan Desa Lau khususnya. Disini partisipasi masyarakat terhadap adanya komunitas Kampung Budaya Piji Wetan sangat mendukung bahkan antusias. Kampung Budaya Piji Wetan dapat dikatakan sebagai kebanggaan atas nilai-nilai

budaya yang dijunjung oleh masyarakat sekitar yang tertuang dalam kegiatan yang berbasis budaya pendidikan agama, sehingga dengan adanya hal tersebut masyarakat merasa cinta akan kearifan lokal yang dimiliki.

Berkaitan dengan permasalahan pembelajaran yang dihadapi oleh siswa SD di masa pandemi Kampung Budaya Piji Wetan memiliki perannya dalam solusi belajar di masa pandemi. Sesuai dengan penjelasan informan utama yakni NZ yang memiliki kedudukan sebagai *volunteer* Kampung Budaya Piji Wetan. Bahawa ia menjelaskan mengenai peran positif Kampung Budaya terhadap situasi belajar siswa SD di masa pandemi. Melalui kegiatan-kegiatan yang berifat pendidikan budaya akan memberi pengaruh baik pada diri siswa. disini siswa akan mengisi waktu luang selama pandemi dengan kegiatan yang baik dengan adanya Kampung Budaya Piji Wetan. Tidak hanya itu dengan adanya kegiatan yang diselenggarakan oleh komunitas Kampung Budaya Piji Wetan secara tidak langsung juga dapat memberikan pendidikan karakter pada anak usia SD di sekitar. Berkaitan dengan hal itu pelaksanaan belajar di lingkungan SD tentu tidak dapat dilaksanakan secara maksimal sehingga dibutuhkan peran semua pihak dalam upaya menyikapi situasi tersebut. Sesuai dengan permasalahan tersebut berkaitan erat dengan temuan penelitian bahwa dalam kegiatan yang diselenggarakan Kampung Budaya Piji Wetan dapat memiliki peran yang positif dalam upaya solusi belajar siswa SD di masa pandemi. Berdasarkan temuan terdapat beberapa kegiatan yang berbasis budaya dan juga pendidikan diantaranya yakni taman dolanan, lumbung baca, panggung ngepringan, tapa ngeli, sanggar seni, kelas pagi, pasar ampunan, dan guru pagi, namun pada batasan pembahasan peneliti akan menguraikan kegiatan-kegiatan yang dapat dijadikan solusi belajar siswa SD di masa pandemi diantaranya sebagai berikut.

Taman Dolanan

Taman dolanan merupakan salah satu program Kampung Budaya yang mendapat apresiasi luar biasa dari siswa, khususnya siswa sekolah dasar. Seperti namanya, taman dolanan ini menyajikan berbagai dolanan tradisional yang hampir jarang dimainkan oleh anak-anak pada zaman sekarang ini. Taman dolanan tidak hanya menghadirkan dolanan tradisional saja, namun juga hingga dolanan modern. Taman dolanan ini mendapat sambutan yang baik dari siswa sekolah dasar karena dengan konsep dari taman dolanan ini yakni bermain sambil belajar, dimana sudah dilengkapi dengan *Profesional Trainer* juga permainan sudah terintegrasi dengan kurikulum pendidikan yang ada. Taman dolanan ini menjadi media yang sangat menarik bagi siswa yang bosan untuk belajar di dalam rumah selama masa pandemi. Karakteristik siswa sekolah dasar yang lebih menyukai permainan menjadikan taman dolanan ini sebagai sarana yang tepat untuk menmenyisipkan pesan terkait dengan pendidikan.

Taman dolanan ini mampu berkamufase menjadi sebuah hal yang menarik ditengah pandemic covid 19 ini, dengan menghadirkan berbagai macam permainan yang menarik siswa, mulai dari permainan yang jarang ditemukan, seperti engklek, egrang, dakonan, lompat tali dan sebagainya. Taman dolanan ini menyiratkan banyak hal, mengenai pembelajaran dan juga sikap sosial siswa. Pembelajaran yang di dapatkan pada taman dolanan ini tidak hanya bersifat akademis saja, namun juga berbasis karakter. Adanya taman dolanan menjadikan siswa mampu melatih kerjasama, dan juga kepedulian terhadap orang lain.

Nilai positif yang dapat diambil dari dolanan dikemukakan oleh (Tristaningrat, 2018) bahwa dolanan merupakan media pembelajaran yang efektif bagi anak-anak untuk belajar berdemokrasi, menghargai kesepakatan bersama dan berani mengeluarkan pendapat. Pendapat sejalan juga dikemukakan oleh (Nur, 2013) bahwa permainan tradisional dapat menstimulus tumbuh kembang anak, bahkan dapat digunakan sebagai sarana edukasi. Nilai yang terkandung dalam permainan tradisional yakni nilai pendidikan, nilai sportivitas, nilai gotong royong, nilai demonstrasi, nilai moral dan juga nilai keberanian (Sujarno, 2012) Nilai pendidikan menjadi nilai yang paling utama yakni sebagai bahan belajar anak tentang apa yang harus ditaati, bagaimana harus sabar

menunggu giliran, dan sebagainya. Sehingga dengan adanya permainan tradisional ini juga akan membentuk karakter moral siswa dalam pembentukan kepribadian. Berdasarkan paparan di atas maka taman dolanan ini mampu menjadi solusi siswa belajar pada masa pandemi seperti sekarang ini. Proses belajar tidak hanya pada hal yang sifatnya akademis saja namun lebih dari itu yakni mengenai penumbuhan karakter yang baik dengan tetap mengembangkan budaya bangsa Indonesia yang mulai tergerus dan dilupakan seiring dengan perkembangan zaman.

Lambung Baca

Kampung Budaya Piji Wetan ini memang mengusung konsep kebudayaan dan juga pendidikan dalam setiap programnya. Hal ini tercermin dalam program-program yang terdapat dan disajikan di sana. Salah satu program yang mendukung kegiatan pendidikan yakni lambung baca. Lambung baca merupakan sebuah inovasi terbaru untuk rendahnya literasi siswa khususnya pada sekolah dasar. Lambung baca ini mengusuh tema yang sangat menarik, di mana dalam lambung baca ini siswa dihadirkan berbagai macam buku dengan berbagai tema, seperti buku pelajaran, buku cerita, hingga buku sejarah. Lambung baca ini sangat cocok untuk anak-anak, karena penyajian tempat yang dibuat menarik dan letak tempat yang sejuk menambah suasana nyaman untuk melaksanakan kegiatan literasi di sini. Lambung baca ini diluaran terkenal dengan istilah taman baca, atau pojok baca. Banyak fasilitas yang ada di dalam lambung baca ini, seperti buku bacaan anak-anak, lukisan-lukisan bernuansa kebudayaan, pendidikan dan juga keindahan alam, serta terdapat mural atau lukisan dinding yang dibuat indah nan menarik perhatian siapa saja yang melihatnya.

Seperti namanya yakni lambung baca. Lambung baca merupakan tempat yang kaya akan ilmu pengetahuan, dimana terdapat banyak buku bacaan yang akan menambah pengetahuan siswa mengenai dunia luar yang sangat indah. Banyak manfaat yang diperoleh dari lambung baca ini. (Khoirudin, 2016) mengemukakan bahwa taman baca masyarakat merupakan tempat yang ideal sebagai wahana bermain, belajar dan pengembangan minat baca. Taman baca masyarakat juga dapat digunakan sebagai sarana dalam memperoleh informasi bagi siapa saja. (Saepudin et al., 2017) mengemukakan bahwa taman bacaan masyarakat dapat dapat memperluas wawasan masyarakat penggunaannya dan sebagai media belajar sepanjang hayat. Selanjutnya peran taman bacaan masyarakat juga sebagai pusat rekreasi siswa. Dapat dikatakan sebagai pusat rekreasi siswa karena di dalam lambung baca ini tersedia berbagai media permainan yang dapat emnghantar anak untuk belajar sambil bermain. Belajar sambil bermain ini menjadikan anak tidak secara tidak sadar telah melakukan pembelajaran tanpa hadirnya materi yang bersifat formal.

Oleh karena itu banyak manfaat yang diperoleh dari lambung baca ini. Manfaat tersebut dirasakan oleh anak-anak disekitar Kampung Budaya Piji Wetan. Penghadiran lambung baca ini dapat menjadikan anak-anak tertarik dalam kegiatan literasi, dimana selain nuansa yang berbeda dengan keadaan di rumah, juga dilengkapi dengan lukisan-lukisan ini serta mural yang akan menambah minat belajar siswa sekolah dasar selama pandemi. Mengingat selama pandemi siswa masih belajar secara daring, maka siswa lebih cenderung menggunakan buku pelajaran sebagai literasinya. Maka dengan adanya lambung baca ini siswa tetap mampu menambah pengetahuannya dengan cara belajar di luar rumah dengan suasana yang berbeda.

Panggung Ngepringan

Pendidikan dan proses belajar tidak hanya dapat terjadi pada sekolah saja, namun juga dapat dilakukan dan dikembangkan di lingkungan masyarakat juga. Pembelajaran yang dilakukan pada masyarakat bersifat informal dan lebih sering digunakan dalam membentuk karakter atau jati diri siswa. Banyak kegiatan yang dapat dilakukan dalam masyarakat untuk memperkuat karakter siswa sekolah dasar. Program-program yang terdapat dalam masyarakat hendaknya juga mempertimbangkan kebermanfaatannya bagi anak-anak. Mengingat anak-anak lah yang akan menjadi generasi penerus budaya Bangsa.

Salah satu program dalam Kampung Budaya Piji Wetan yang dapat mengembangkan karakter peserta didik yaitu panggung ngepringan.

Panggung ngepringan merupakan salah satu pertunjukan tradisional hingga modern yang bertujuan untuk menghibur dan juga memberikan edukasi bagi masyarakat sekitar. Panggung ngepringan ini merupakan panggung pentas seni yang menghadirkan erbagai pertunjukan, seperti teater. Pertunjukan teater ini dapat dimainkan oleh berbagai elemen masyarakat, mulai dari siswa, hingga orang-orang dewasa. Panggung ngepringan merupakan salah satu program dalam Kampung Budaya Piji Wetan yang banyak mengundang perhatian dan antusias warga, tak terkecuali anak-anak. Panggung ngepringan ini mementaskan kesenian-kesenian daerah yang kental akan nilai dan ajaran para leluhur. Pementasan berupa kesenian ini memiliki arti yang berbeda untuk para penikmatnya, dimana mereka dapat melihat pertunjukkan kesenian yang sudah hampir punah dimakan oleh zaman.

Salah satu penikmat panggung ngepringan ini adalah siswa-siswa sekolah dasar. Terlihat pada saat pertunjukan pementasan teater bahwa siswa SD dapat memusatkan pandangannya kepada orang yang sedang mementaskan teater di atas panggung. Alur cerita dan juga kehadiran tokoh yang menarik menjadikan siswa tertarik untuk menyaksikan pementasan tersebut. Banyak hal yang dapat mereka ambil dari pertunjukkan tersebut. Bagaimana mereka harus bersikap sopan santun, bersikap saling menghormati dan sebagainya. Manfaat dari pentas seni dikemukakan oleh (Putra, 2017) bahwa terdapat pesan yang tersimpan dalam dunia seni menunjukkan betapa tingginya peranan seni sebagai pemupuk rasa solidaritas sosial. Adanya pertunjukan seni menjadikan satu orang dengan orang lainnya saling berkumpul dan duduk bersama untuk melihat pertunjukan, tanpa memandang suku, agama, dan juga ras. Hal ini merupakan pembelajaran yang baik bagi siswa, yang mana mengajarkan sikap solidaritas antar warga yang ditunjukkan dengan pertunjukkan seni.

Pementasan seni pada Kampung Budaya Piji Wetan ini tidak hanya untuk para pemuda saja, namun juga untuk para siswa. Hal ini diharapkan agar siswa juga mampu melatih keterampilan dan juga keberanian untuk maju dihadapan khalayak ramai. Tentu banyak hal yang akan didapatkan oleh siswa sekolah dasar baik saat pementasan teater ataupun saat menjadi penikmat teater. Oleh karena itu panggung ngepringan juga merupakan solusi belajar siswa yang berbasis masyarakat, dimana siswa tidak hanya mampu berteori saja, namun juga mampu mengasah keterampilan dan juga rasa percaya dirinya. Selain itu cerita kesenian yang disajikan pun mengandung banyak makna-makna yang baik untuk diterapkan dalam lingkungan sekolah, maupun lingkungan masyarakat.

Kampung Budaya Piji Wetan Sebagai Solusi Belajar di Masa Pandemi

Kampung Budaya Piji Wetan merupakan salah satu solusi belajar siswa sekolah dasar pada masa pandemi. Terdapat banyak program yang mendukung kegiatan belajar peserta didik pada Kampung Budaya Piji Wetan ini. Program pendidikan yang ada di sana juga dibarengi dengan antusias siswa sekolah dasar untuk ikut berpartisipasi aktif di dalamnya. Terlihat antusias yang luar biasa ditunjukkan oleh siswa peserta didik saat melakukan permainan tradisional pada program taman dolanan. Siswa sekolah dasar sering menanyakan bagaimana penggunaan atau cara bermain dari suatu permainan tersebut. Antusias siswa SD dengan cara bertanya secara berulang kali ini mengisyaratkan bahwa siswa tersebut memang ingin belajar dan mengetahui bagaimana proses permainannya. Dari hal tersebut juga dapat diketahui bahwa anak usia sekolah dasar belum mengetahui secara penuh mengenai permainan tradisional yang ada di sana, padahal banyak sekali manfaat dari permainan tradisional tersebut bagi mereka.

Manfaat permainan tradisional yakni untuk menumbuhkan karakter peserta didik. Dimana pada zaman yang modern dan serba canggih ini permainan tradisional sudah tergerus oleh zaman dan digantikan dengan permainan gadget. Karakter yang dapat ditemukan dalam pelaksanaan taman dolanan yakni kerjasama, saling menolong, bersikap sabar dan sebagainya. Selain taman dolanan, terdapat juga lumbung baca dan panggung

ngepringan yang dapat dijadikan saran belajar siswa. Saran belajar siswa berbasis masyarakat akan menjadikan siswa mudah untuk memahami dan juga menerapkan ilmu atau pengetahuan yang ia miliki ke dalam kehidupan bermasyarakat juga. Dimana pendidikan di masyarakat lebih menitik beratkan kepada pendidikan untuk menciptakan jati diri peserta didik yang lebih baik lagi atau dengan kata lain untuk menerapkan karakter luhur kepada siswa.

Adanya kehadiran dari Kampung Budaya Piji Wetan tentu sangat membantu peserta didik dalam menghadapi belajar yang diselenggarakan secara jarak jauh. Berbagai masalah timbul karena belum adanya kesiapan pendidikan di Indonesia dalam melaksanakan pembeajaran secara jarak jauh. Sebagai peran serta masyarakat Kampung Budaya Piji Wetan dapat dijadikan sebagai wahana belajar siswa SD. Selain itu adanya Kampung Budaya Piji Wetan juga dapat memberikan rasa senang terhadap siswa akibat kejenuhan yang ditimbulkan dari pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Di masa pandemi seperti ini siswa akan mengalami permasalahan dalam diri khususnya berkaitan dengan psikis siswa. terlalu banyaknya tugas yang diberikan oleh guru juga dapat membebani siswa dan membuat siswa menjadi stres. Peran dari kegiatan edukasi yang diselenggarakan oleh Kampung Budaya Piji Wetan akan membantu siswa belajar berbasis budaya sekitar. Disini akan terjadi penanaman pendidikan karakter yang berbasis kearifan lokal. Manfaat yang ditimbulkan juga tidak khawatirnya akan generasi muda untuk melupakan budaya lokal, budaya lokal sangatlah penting diketahui oleh generasi muda khususnya siswa SD, sehingga secara langsung kegiatan yang diselenggarakan oleh komunitas Kampung Budaya Piji Wetan dapat menanamkan karakter luhur berbasis budaya lokal yang arif.

Berdasarkan paparan tersebut dapat ditegaskan bahwa Kampung Budaya Piji Wetan dapat dijadikan sebagai solusi belajar siswa SD di masa pandemi. Hal ini terlihat adanya kegiatan yang diselenggarakan mampu memberikan dampak positif bagi anak usia SD. Kegiatan juga diselenggarakan dengan mematuhi protokol kesehatan yang sesuai dengan standar yakni 3M memakai masker, menjaga jarak, dan mencuci tangan. Adanya Kampung Budaya Piji Wetan mampu memberikan sumbangsih terhadap permasalahan yang dihadapi oleh bangsa khususnya di bidang pendidikan SD. Berbagai program ini juga diselenggarakan dan ditujukan untuk anak usia SD sehingga hal tersebut memberikan dampak secara langsung bagi anak. Selain itu komunitas seperti Kampung Budaya Piji Wetan juga patut mendapatkan apresiasi yang positif dari masyarakat, dengan adanya komunitas tersebut maka kearifan budaya lokal yang dimiliki oleh bangsa akan tetap disampaikan turun-temurun kepada generasi yang akan datang.

SIMPULAN

Sesuai dengan analisis yang telah dipaparkan, hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan yang diselenggarakan oleh Kampung Budaya Piji Wetan dapat menjadi solusi belajar efektif bagi siswa SD di masa pandemi. Hal ini ditunjukkan adanya penyelenggaraan kegiatan positif yang berbasis pendidikan dan budaya lokal. Pelaksanaan pendidikan di lingkungan SD selama pandemi mengalami berbagai masalah, sehingga dengan adanya kegiatan yang diselenggarakan tersebut mampu menjadi sarana belajar siswa SD selama kegiatan belajar secara jarak jauh di masa pandemi. Adapun kegiatan yang diselenggarakan oleh Kampung Budaya Piji Wetan yang memiliki peran positif bagi proses belajar siswa SD di masa pandemi ialah lumbung baca, taman dolanan, dan panggung ngepringan. Selain itu kegiatan yang diselenggarakan juga mampu menanamkan pendidikan karakter bagi siswa SD, nilai-nilai moral yang terdapat dalam kegiatan tersebut dinilai dapat membentuk sikap dan kepribadian siswa. Manfaat lain dapat dirasakan oleh semua pihak ialah terjadinya pewarisan budaya lokal yang dinamis di Kampung Budaya Piji Wetan. Berdasarkan uraian tersebut dapat ditegaskan bahwa kedudukan Kampung Budaya Piji Wetan dapat memberikan peranan positif terhadap proses belajar siswa SD di masa pandemi. Saran dari adanya temuan penelitian tersebut

dapat menjadi salah satu objek untuk penelitian selanjutnya, sehingga budaya kearifan lokal yang dimiliki oleh suatu daerah memiliki perannya bagi pembentukan karakter siswa usia SD. Selain itu hendaknya bagi semua pihak dapat berpartisipasi dalam menyikapi situasi pandemi khususnya proses belajar siswa pada bidang pendidikan SD.

DAFTAR RUJUKAN

- Dewi, L., Yani, A., & Suhardini, A. D. (2015). Model Pendidikan Karakter dan Kewirausahaan Berbasis Etnopedagogis di Sekolah Dasar Kampung Cikondang. *MIMBAR, Jurnal Sosial Dan Pembangunan*, 31(2), 399. <https://doi.org/10.29313/mimbar.v31i2.1480>
- Hilna Putria, Luthfi Hamdani Maula, D. A. U. (2020). Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi COVID-19 pada Guru Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU Research & Learning in Elementary Education*, 4(4), 861-872. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>
- Jamilah. (2020). *Dampak Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi COVID 19 pada Siswa Sekolah Dasar*. 13-18.
- Khoirudin M. Arif, Imam Taulabi, A. I. (2016). 291 menumbuhkan minat baca sejak dini di taman baca masyarakat. *Journal An-Nafs*, 1(2), 291-319.
- Koentjoroningrat. (2000). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Radar Jaya Offset.
- Kuntarto, E. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Journal Indonesian Language Education and Literature*, 3(1), 99-110.
- Nur, H. (2013). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3(2), 87-94.
- Pane, A., & D. D. M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 2, 333-352.
- Putra, Made Pradnyana, Ketut Sedan Arta, & D. M. O. P. (2017). Barong Ket Sebagai Seni Pertunjukan Di Desa Batubulan, Sukwati, Gianyar, Bali (Latar Belakang Dan Potensinya Sebagai Sumber Sejarah Di SMA). *Widya Winayata: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(2), 1-11.
- Ruyadi, Y. (2010). Model Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Budaya Lokal (Penelitian terhadap Masyarakat Adat Kampung Benda Kerep Cirebon Provinsi Jawa Barat untuk Pengembangan Pendidikan Karakter di Sekolah). *Proceedings of The 4th International Conference on Teacher Education; Join Conference UPI & UPSI, November*, 576-594. [http://file.upi.edu/Direktori/PROCEEDING/UPI-UPSI/2010/Book_3/MODEL_PENDIDIKAN_KARAKTER_BERBASIS_KEARIFAN_BUDAYA_LOKAL_\(Penelitian_terhadap_Masyarakat_Adat_Kampung_Benda_Kerep_Cirebon_Provinsi_Jawa_Barat_untuk_Pengembangan_Pendidikan_Karakter_di_Sekolah\)](http://file.upi.edu/Direktori/PROCEEDING/UPI-UPSI/2010/Book_3/MODEL_PENDIDIKAN_KARAKTER_BERBASIS_KEARIFAN_BUDAYA_LOKAL_(Penelitian_terhadap_Masyarakat_Adat_Kampung_Benda_Kerep_Cirebon_Provinsi_Jawa_Barat_untuk_Pengembangan_Pendidikan_Karakter_di_Sekolah)).
- Saepudin, E., Rusmana, A., Studi, P., Perpustakaan, I., & Padjadjaran, U. (2017). *Peran Taman Baca TBM Bagi Anak-Anak Usia Dini*. 5(1), 1-12.
- Sujarno. (2012). Permainan Tradisional Sebagai Jembatan Pembentukan Karakter Bangsa. *Jurnal Jantra*, 6(12), 116-123.
- Tristaningrat, M. A. N. (2018). Gagasan Egalitarianisme dalam Permainan Tradisional Balo (Dolanan) Sebagai Pendidikan Karakter Anak SD. *Jurnal Widyacarca*, 2(2), 57-69.

Media permainan edukatif rakatar seni tari untuk siswa sekolah dasar

Deasylina da Ary ✉, Universitas Negeri Semarang
Gea Anindya Hanif ✉, SD Negeri Blado 01

✉ deasylina@mail.unnes.ac.id, geaanindyahanif@gmail.com

Abstract: In dance education, in the second grade of Wonobodro 02 elementary school had not used innovative learning media, so that media development was needed in learning. This research aimed to develop, to find out the results of feasibility, and test the effectiveness of rakatar educational game media on dance education on daily motion in dance. The type of this study was Research and Development (R & D) adapted from Borg & Gall's theory. The participants of this study were the second grade at Wonobodro 02 elementary school in the number of 45 students. Data analysis techniques included product data analysis, initial data analysis, and final data analysis in the form of t-test and n-gain test. The results showed that learning media in the media of rakatar educational game on dance education was very feasible to use by obtaining a percentage of 100% by media experts, 92.5% by material experts and 91.67% by language experts. The results of small scale got a percentage of 100% of students and 92% of teachers and on a large scale get a percentage of 97% of students and 95% of teachers. The results of the test large scale got on average obtained results of 0.40 on a small scale and 0.53 on a large scale. The conclusion of this research was the rakatar educational game media on dance education on daily motion in dance was feasible and effective in improving the kinesthetic intelligence in the second grade.

Keywords: Education media; educational game; rakatar; kinesthetic intelligence; dance education

Abstrak: Dalam seni tari, guru kelas II SD Negeri Wonobodro 02 diketahui belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif, sehingga diperlukan media yang inovatif dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan edukatif rakatar seni tari pada materi gerak keseharian dalam tari. Untuk mengembangkan media tersebut digunakan penelitian Research and Development (R&D) diadaptasi dari Borg & Gall. Penelitian ini diikuti oleh siswa kelas II SD Negeri Wonobodro 01 berjumlah 45 siswa. Teknik analisis data meliputi analisis data produk, analisis data awal, dan analisis data akhir berupa uji t-tes dan uji n-gain. Hasil pengembangan media permainan edukatif rakatar seni tari sangat layak digunakan dengan memperoleh hasil persentase sebesar 100% oleh ahli media, 92,5% oleh ahli materi dan 91,67% oleh ahli bahasa. Dari hasil skala kecil tanggapan siswa dan guru terhadap media sangat baik dengan persentase 100% dan 92% dari tanggapan pada skala besar mendapatkan persentase 97% dari siswa dan 95% dari guru. Hasil uji peningkatan rata-rata diperoleh hasil sebesar 0,40 pada skala kecil dan 0,53 pada skala besar. Simpulan penelitian media permainan edukatif rakatar seni tari materi gerak keseharian dalam tari layak dan efektif dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa kelas II Sekolah Dasar.

Kata kunci: Media pembelajaran; permainan edukatif; Rakatar; kecerdasan kinestetik; Pendidikan seni tari

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu hal penting yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran membuat pembelajaran menjadi lebih mudah. Transfer ilmu yang terjadi dari guru akan mudah tersampaikan kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat perhatian dan motivasi siswa terhadap materi meningkat sehingga daya ingat siswa juga akan meningkat (Asyhar, 2011).

Tidak bisa dipungkiri bahwasanya media pembelajaran berperan penting dalam proses belajar. Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas II SDN Wonobodro 02 Kabupaten Batang, guru masih belum menggunakan media pembelajaran yang menarik pada materi gerak keseharian dalam tari. Banyak siswa yang tidak antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Pemanfaatan media yang berkaitan dengan teknologi juga belum dilakukan karena terbatasnya jumlah fasilitas seperti laptop, Liquid Crystal Display (LCD), proyektor, dan pengeras suara (speaker). Serta minimnya kemampuan guru dalam menggunakan fasilitas tersebut. Guru kesulitan mencari dan mengembangkan media yang efektif dalam materi gerak keseharian dalam tari sehingga yang digunakan guru hanya berupa gambar dalam buku guru dan buku siswa.

Media gambar jika dilihat dari kerucut pengalaman Edgar Dale terkait usaha-usaha untuk membuat pembelajaran abstrak menjadi lebih konkret berada pada urutan ke-9 yaitu masuk ke dalam media visual (Aqib, 2015). Padahal di kelas II, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih konkret supaya memudahkan siswa dalam memahami materi. Umumnya materi gerak pada kelas rendah adalah menirukan dan manipulasi. Siswa menirukan sesuatu yang dilihatnya dan secara spontan gerak tersebut berasal dari objek gerak yang disukai (Purwatiningsih & Harini, 2002). Sehingga dibutuhkan media yang dapat mawadahi siswa bergerak sesuai dengan perkembangannya.

Pengalaman langsung akan lebih mendukung siswa memahami materi dan bergerak sesuai dengan perkembangannya karena siswa kelas II sangat membutuhkan media yang bersifat konkret. Pengalaman langsung jika dilihat dari kerucut pengalaman Edgar Dale menempati posisi pertama. Dengan melakukan pengalaman langsung pembelajaran akan lebih jelas dan menarik, proses belajar lebih interaktif, meningkatkan kualitas hasil belajar, dan dapat menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses belajar serta materi belajar (Aqib, 2015).

Pembelajaran yang dilakukan dengan pengalaman langsung di luar ruangan akan membuat siswa mampu memahami gerak-gerak keseharian secara langsung, serta dapat mengurangi rasa bosan. Didukung dengan hasil belajar siswa yang rendah karena media yang belum inovatif pada materi gerak keseharian dalam tari, maka penggunaan media pembelajaran dengan pengalaman langsung perlu untuk dilakukan. Hasil belajar siswa materi gerak keseharian dalam tari tahun ajaran 2019/2020 kelas II yang terdiri dari 45 siswa, sebanyak 26 siswa mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Secara klasikan bahwa sebanyak 58% siswa belum mencapai KKM dan 42% siswa diantaranya telah mencapai KKM yang ditentukan yaitu 70.

Peneliti dalam penelitian ini mengembangkan media permainan edukatif rakatar. Media permainan edukatif Rakatar dapat memberikan rangsangan positif terhadap indera manusia yang mempengaruhi daya pikir, keseimbangan kognitif, afeksi, sosial dan spiritual serta motorik anak (Purnama, S., Hijriyani, Y. S., 2019). Media permainan edukatif yang dikembangkan peneliti dinamakan media permainan edukatif Rakatar. Rakatar adalah singkatan dari materi pembelajaran yaitu materi gerak keseharian dalam tari.

Beberapa penelitian lain yang mendukung penelitian tentang permainan edukatif menyimpulkan bahwa media permainan edukatif menarik perhatian siswa sehingga siswa lebih semangat dalam belajar (Amirulloh, Risnasari, & Ningsih, 2019). Penelitian lain yang serupa juga menyatakan 91% guru dan siswa setuju bahwa penerapan media game edukasi meningkatkan motivasi belajar siswa (Supriyono, Murtiyasa, Rahmadzani, & Adhantoro, 2018). Hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media

permainan edukatif mengalami peningkatan (Ni Putu Jati Dinar Wulan, Ignatius I Wayan Suwatra, 2019).

Berdasarkan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan menguji keefektifan media permainan edukatif Rakatar seni tari untuk siswa sekolah dasar.

METODE

Jenis penelitian ini adalah Research and Developmen (RnD) dengan model Borg & Gall. Prosedur penelitian terdiri dari 10 langkah pengembangan, namun penelitian ini membatasi hanya dilakukan hingga tahap 9 yaitu produk akhir setelah uji pemakaian karena tujuan peneliti hanya sampai menguji keefektifan produk yang dihasilkan. Berikut langkah-langkah dalam penelitian ini: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk skala kecil; (7) revisi produk; (8) uji pemakaian; dan (9) produk akhir.

Desain penelitian dalam penelitian ini menggunakan bentuk desain eksperimen Pre-Experimental Designs. Jenis desain penelitian ini yaitu One Group Pretest-Posttest Design atau satu kelas eksperimen tanpa kelas pembandingan (Sugiyono, 2016).

Subjek penelitian ini adalah 45 siswa kelas II SD Negeri Wonobodro 01. Teknik sampling pada uji coba skala kecil yaitu purposive sampling (teknik pengambilan sampel dengan kriteria tertentu) yang dilakukan pada 12 siswa. Sedangkan uji pemakaian menggunakan sampling jenuh (teknik pengambilan sampel dengan keseluruhan siswa sebagai sampel) yaitu sisanya berjumlah 33 siswa. Instrumen penelitian ini adalah lembar wawancara, lembar observasi, angket, dan rubrik penilaian. Lembar wawancara dan lembar observasi untuk mengetahui masalah dan potensi yang ada di sekolah. Angket untuk mengetahui kelayakan produk melalui validasi ahli media, materi, dan bahasa juga keefektifan produk melalui tanggapan siswa dan guru. Rubrik penilaian untuk mengetahui keefektifan penggunaan produk melalui hasil pretest dan posttest kecerdasan kinestetik siswa.

Teknik analisis data meliputi analisis data produk berupa analisis kelayakan media permainan edukatif Rakatar serta tanggapan guru dan siswa; analisis data awal menggunakan uji normalitas Lilieforse (Sudjana, 2005); dan analisis data akhir meliputi t-test dan n-gain (Lestari, Karunia E., & Yudhanegara, 2015).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media permainan edukatif rakatar seni tari

Media permainan edukatif Rakatar adalah media pembelajaran berbasis manusia karena dalam pelaksanaannya media permainan edukatif Rakatar secara langsung dibimbing oleh guru dan guru melakukan eksplorasi terbimbing melalui olah tubuh siswa. Media permainan edukatif Rakatar bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar psikomotorik berupa kecerdasan kinestetik siswa pada pembelajaran seni tari materi gerak keseharian dalam tari. Media pembelajaran bermanfaat untuk meningkatkan kualitas hasil belajar (Aqib, 2015). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan Borg & Gall. Tahap penelitian pengembangan menurut Borg & Gall terdiri dari 10 tahap, namun peneliti membatasi hanya pada tahap 9. Hal tersebut dikarenakan tujuan penelitian hanya menguji keefektifan produk yang dihasilkan. Berikut langkah-langkah penelitian ini: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk skala kecil; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; dan (9) produk akhir (Sugiyono, 2016).

Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan guru dan siswa tentang pengembangan media menunjukkan bahwa diperlukan adanya media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan menyenangkan serta dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk

menyampaikan pesan pembelajaran (Sanaky, 2013). Hasil analisis angket kebutuhan guru dan siswa mendapatkan media pembelajaran berupa media permainan edukatif Rakatar (gerak keseharian dalam tari) dengan alat yang digunakan berupa teks, gambar, dan instrumen musik yang dilaksanakan di luar ruangan. Menurut Suyadi dalam Husamah (2013) kelebihan outdoor learning diantaranya adalah; (1) pikiran siswa lebih jernih; (2) pembelajaran akan terasa menyenangkan karena lebih variatif; (3) belajar lebih rekreatif dan riil; (4) siswa lebih mengenal pada dunia nyata dan luas; (5) tertanam image bahwa dunia sebagai kelas; (6) wahana belajar akan luas; dan (7) kerja otak lebih rileks. Tempat yang ideal untuk menstimulasi kemampuan siswa khususnya kecerdasan kinestetik adalah di luar ruangan (Musfiroh, 2018).

Pada tahap desain produk, penyusunan prototipe dan pembuatan media permainan edukatif Rakatar (gerak keseharian dalam tari) sesuai dengan hasil dari analisis angket kebutuhan guru dan siswa menggunakan Coreldraw-X7. Media permainan edukatif Rakatar didalamnya terdapat 3 subpermainan: (1) lihat aku!; (2) pesan berantai; dan (3) tebak gambar; yang dikembangkan dicantumkan pada alat penunjang yaitu buku petunjuk media permainan edukatif Rakatar. Subpermainan "lihat aku!" dimainkan dengan siswa berbaris berhadapan dan siswa memperagakan gerak sesuai dengan gerakan yang diperagakan oleh siswa lain yang berada dihadapannya. Subpermainan "pesan berantai" dimainkan dengan disediakan kartu pesan berantai dan siswa menyampaikan pesan dengan memperagakan gerak sesuai pesan yang ada kemudian disampaikan kepada teman sekelompoknya secara berurutan hingga siswa paling ujung dapat menebak gerakan tersebut. Subpermainan "tebak gambar" dimainkan dengan disediakan gambar dan siswa menebak gerakan yang terdapat dalam gambar.

Buku petunjuk didesain untuk guru agar memudahkan dalam mengoperasikan media. Hal-hal yang tercantum dalam buku petunjuk ini antara lain: (1) prakata; (2) daftar isi; (3) kompetensi inti; (4) kompetensi dasar dan indikator; (5) subpermainan 1: lihat aku!; (6) subpermainan 2: pesan berantai; (7) subpermainan 3: tebak gambar; (8) aspek penilaian; (9) daftar pustaka; dan (10) profil penulis. Alat penunjang lainnya yang digunakan dalam penggunaan media permainan edukatif Rakatar dalam pembelajaran adalah kartu pesan berantai, gambar kegiatan keseharian, dan DVD media permainan edukatif Rakatar. Semua alat penunjang yang digunakan diletakkan ke dalam wadah yang dinamakan box media permainan edukatif Rakatar.

Media permainan edukatif Rakatar merupakan media dengan materi gerak keseharian dalam tari yaitu gerak kegiatan keseharian yang dilakukan di sekolah untuk menjaga pola hidup bersih dan sehat sehingga menambah pemahaman siswa terhadap materi gerak keseharian dalam tari dan siswa bisa mempraktikkannya dengan mudah. Media permainan edukatif dapat memudahkan anak belajar dan melatih konsentrasi siswa (Purnama, S., Hijriyani, Y. S., 2019). Kegiatan anak dalam sehari-hari di sekolah meskipun sederhana bisa dijadikan sebagai gerak tari. Hal tersebut memberi pemahaman kepada siswa bahwa gerak tari bisa berasal dari apa saja mulai dari yang sederhana dari kegiatan ataupun benda disekitar lingkungan. Materi gerak keseharian dalam tari juga dipadukan dengan pola lantai sederhana.

Beberapa penelitian yang relevan tentang media permainan edukatif menyimpulkan bahwa media permainan edukatif bisa meningkatkan kemampuan anak dalam memproses stimulus dan belajar aktif karena adanya proses komunikasi antara media dengan anak sehingga dapat memahami materi dengan lebih mudah (Nugraha & Yogyakarta, 2005). Penelitian sejenis juga menunjukkan bahwa media permainan edukatif cukup jelas dan layak digunakan sebagai media pembelajaran dan memudahkan guru memperkenalkan minat siswa terhadap profesi (Rais, Aryani, & Riska, 2019). Media permainan edukatif bisa membantu meningkatkan kecerdasan majemuk anak. Kecerdasan majemuk didalamnya terdapat 8 jenis kecerdasan yang salah satunya adalah kecerdasan kinestetik (Agustin & Somantri, 2017). Selain itu, media game edukasi efektif digunakan untuk membantu anak-anak dalam belajar (Rahman & Tresnawati, 2016).

Hasil kelayakan media permainan edukatif rakatar seni tari

Penilaian kelayakan media permainan edukatif Rakatar menggunakan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa bertujuan untuk mengevaluasi seberapa layak materi, media, dan bahasa dalam produk yang dikembangkan serta memberikan saran atau revisi produk. Penilaian kelayakan didasarkan dari pemikiran para ahli dan kesesuaian fakta yang ada di lapangan. Penilaian kelayakan oleh ahli dilakukan sebelum uji coba produk dengan memberikan angket validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Kualitas materi dalam media yang dikembangkan dapat diketahui melalui pengujian dan validasi ahli materi. Dalam penelitian ini, peneliti bekerjasama dengan dosen ahli dalam bidang pembelajaran Seni Tari yaitu Dr. Deasylina da Ary, S.Pd., M.Sn., untuk memberikan penilaian dan masukan agar produk yang dikembangkan layak digunakan. Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli materi diperoleh persentase kelayakan materi sebesar 92,50% dengan kategori sangat layak. Hal tersebut menunjukkan bahwa media permainan edukatif Rakatar layak digunakan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa karena materi yang digunakan sudah sesuai dengan KD dan mampu menunjang proses pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Pada penilaian kelayakan media dilakukan oleh ahli media untuk mengetahui kelayakan pada media yang dikembangkan. Penilaian yang dilakukan oleh ahli media dalam bidang desain yaitu Sony Zulfikasari, M.Pd. untuk memberikan masukan dan saran pada aspek desain agar media yang dikembangkan dapat menarik perhatian siswa. Hasil rekapitulasi penilaian dari ahli media diperoleh persentase kelayakan media sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media permainan edukatif Rakatar layak digunakan karena media permainan edukatif Rakatar sudah sesuai dengan desain yang menarik perhatian siswa dan mampu mempermudah proses pembelajaran.

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk mengetahui kelayakan bahasa terhadap media yang dikembangkan. Penilaian yang dilakukan oleh ahli bahasa dalam bidang bahasa yaitu Qurrota Ayu Neina, M.Pd. untuk memberikan masukan dan saran pada aspek bahasa agar media yang dikembangkan mudah dipahami siswa. Penilaian oleh ahli bahasa terhadap media permainan edukatif Rakatar mendapatkan persentase kelayakan bahasa sebesar 91,67% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media permainan edukatif Rakatar layak digunakan karena bahasa sudah sesuai dengan perkembangan anak sekolah dasar dan mampu mempermudah proses pembelajaran. Pada penilaian ahli bahasa diperoleh beberapa saran diantaranya menggunakan kalimat yang lebih singkat pada alat yang digunakan yaitu kartu pesan berantai.

Keseluruhan hasil penilaian para ahli baik ahli materi, ahli media maupun ahli bahasa menunjukkan bahwa media permainan edukatif Rakatar sangat layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran seni tari materi gerak keseharian dalam tari kelas II SDN Wonobodro 01 Batang.

Hasil keefektifan media permainan edukatif rakatar seni tari

Keefektifan penggunaan media permainan edukatif Rakatar dapat diketahui dengan menggunakan hasil tanggapan guru dan siswa. Tanggapan guru dan siswa diberikan untuk mengetahui suasana dan tingkat kenikmatan siswa selama menggunakan media permainan edukatif Rakatar. Selain itu keefektifan media permainan edukatif Rakatar dapat diketahui dari hasil pretest-posttest siswa pada uji skala kecil dan besar. Uji coba skala kecil dilakukan kepada 12 siswa dan uji coba skala besar dilakukan kepada 26 siswa. Keseluruhan siswa tersebut merupakan siswa kelas II SDN Wonobodro 01.

Berdasarkan angket tanggapan siswa dan guru diperoleh hasil tanggapan penggunaan media permainan edukatif Rakatar pada uji coba skala kecil dan uji coba pemakaian. Dari 4 indikator diperoleh persentase 100% pada setiap aspek untuk uji coba skala kecil. Angket tanggapan guru juga diberikan untuk mengetahui tanggapan guru terhadap penggunaan media permainan edukatif Rakatar pada proses pembelajaran.

Persentase yang dihasilkan adalah 92% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan perolehan tersebut menunjukkan bahwa respon guru sangat baik terhadap penggunaan media permainan edukatif pada kelas II SDN Wonobodro 01 Batang.

Pada uji pemakaian/skala besar, angket tanggapan siswa pada uji pemakaian memperoleh persentase 97% dengan kategori sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa secara keseluruhan tanggapan siswa terhadap media permainan edukatif Rakatar sangat baik digunakan dalam pembelajaran. Angket tanggapan guru juga diberikan untuk mengetahui kembali tanggapan guru terhadap penggunaan media permainan edukatif Rakatar pada proses pembelajaran. Persentase yang dihasilkan adalah 95% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan perolehan tersebut menunjukkan bahwa respon guru sangat baik terhadap penggunaan media permainan edukatif pada kelas II SDN Wonobodro 01 Batang.

Hasil belajar didapatkan dari perolehan nilai unjuk kerja siswa pada uji coba skala kecil dan uji pemakaian yang dinilai menggunakan rubrik penilaian. Penilaian dilakukan sebanyak 2 kali yaitu pada saat pretest dan posttest. Kegiatan pembelajaran dilakukan selama 3 kali pertemuan dan setiap pertemuan siswa belajar menggunakan media permainan edukatif Rakatar dengan subpermainan yang berbeda yaitu lihat aku!, pesan berantai, dan tebak gambar. Kecerdasan kinestetik siswa dengan 6 aspek yaitu kekuatan fisik, kelincahan, keseimbangan, ketepatan, koordinasi tubuh, dan kelenturan tubuh yang awalnya ketika pretest memperagakan 5 gerak kegiatan keseharian hasilnya rendah dan setelah posttest menjadi meningkat. Siswa memperagakan gerak dengan seluruh anggota tubuhnya baik kepala, tangan, dan kakinya.

Pada uji coba skala kecil diketahui bahwa rata-rata hasil pretest sebesar 53,47. Sedangkan rata-rata hasil posttest sebesar 72,09. Dengan KKM 70, persentase ketuntasan yang diperoleh pada saat pretest adalah 8,4% dan persentase ketuntasan yang diperoleh pada saat posttest meningkat menjadi 58%. Dari hasil rata-rata tersebut dapat diketahui keefektifannya dengan t-test yaitu t_{hitung} memperoleh 5,50. Dengan nilai t_{tabel} 2,2009, maka $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kecerdasan kinestetik siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media permainan edukatif Rakatar. Hal tersebut menunjukkan bahwa media permainan edukatif Rakatar efektif digunakan dalam pembelajaran karena terdapat pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Untuk mengetahui seberapa banyak peningkatan rata-rata antara sebelum dan sesudah perlakuan pada uji coba skala kecil, dilakukan penghitungan N-gain test. Dari hasil rata-rata pretest dan posttest yang telah dijabarkan sebelumnya, dapat diketahui pada uji coba skala kecil memperoleh N-gain sebesar 0,40. Artinya peningkatan rata-rata antara sebelum dan sesudah perlakuan masuk dalam kriteria sedang.

Pada uji coba skala besar diketahui bahwa rata-rata hasil pretest sebesar 55,23. Sedangkan rata-rata hasil posttest sebesar 78,88. Dengan KKM 70, persentase ketuntasan yang diperoleh pada saat pretest adalah 15,4% dan persentase ketuntasan yang diperoleh pada saat posttest meningkat menjadi 96%. Dari hasil rata-rata tersebut dapat diketahui keefektifannya dengan T-test yaitu t_{hitung} memperoleh 11,40. Dengan nilai t_{tabel} 2,0596, maka $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kecerdasan kinestetik siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media permainan edukatif Rakatar. Hal tersebut menunjukkan bahwa media permainan edukatif Rakatar efektif digunakan dalam pembelajaran. Untuk mengetahui seberapa banyak peningkatan rata-rata antara sebelum dan sesudah perlakuan pada uji coba skala besar, dilakukan penghitungan N-gain test. Dari hasil rata-rata pretest dan posttest yang telah dijabarkan sebelumnya, dapat diketahui pada uji coba skala besar memperoleh N-gain sebesar 0,53. Artinya peningkatan rata-rata antara sebelum dan sesudah perlakuan masuk dalam kriteria sedang.

Berdasarkan hasil analisis tanggapan siswa dan guru serta hasil penilaian unjuk kerja yang telah dijabarkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan bahwa media permainan edukatif Rakatar efektif digunakan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa. Penggunaan media permainan edukatif Rakatar menunjukkan adanya peningkatan kualitas hasil belajar materi gerak keseharian

dalam tari sehingga media tersebut dapat digunakan untuk memberikan pembelajaran yang bermakna, menarik perhatian siswa sekaligus menyenangkan. Hal tersebut ditunjukkan berdasarkan ketuntasan hasil belajar siswa dengan $KKM \geq 70$ diperoleh persentase ketuntasan sebesar 96%.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian lain tentang media permainan edukatif bahwa media games education yang dikembangkan meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik (Fahmi, 2016). Peningkatan hasil belajar menggunakan media permainan edukatif juga lebih tinggi dibandingkan dengan strategi konvensional dalam pembelajaran bahasa Inggris (Gagandeep, 2016).

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan dapat diambil simpulan bahwa produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media permainan edukatif Rakatar (gerak keseharian dalam tari) dengan alat penunjang berupa buku petunjuk, kartu pesan berantai, gambar kegiatan keseharian, dan DVD media permainan edukatif Rakatar yang dilaksanakan di luar ruangan. Tingkat kelayakan media permainan edukatif Rakatar diketahui berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Persentase penilaian dari ahli materi sebesar 92,50% dengan kriteria sangat layak. Persentase penilaian dari ahli media sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan persentase penilaian dari ahli bahasa sebesar 91,67% dengan kriteria sangat layak. Jadi media permainan edukatif Rakatar layak untuk digunakan. Media permainan edukatif rakatar seni tari efektif dibuktikan dengan peningkatan pada skala kecil rata-rata nilai pre-test 53,47 menjadi 72,09 pada rata-rata nilai post-test atau memiliki peningkatan N-gain sebesar 0,40, pada skala besar rata-rata nilai pre-test 55,23 menjadi 78,88 pada rata-rata nilai post-test atau memiliki peningkatan N-gain sebesar 0,53. Produk media permainan edukatif rakatar dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan materi gerak keseharian dalam tari. Dengan produk ini, siswa dapat memahami dan mempraktikkan materi dengan suasana belajar yang menyenangkan. Hasil pengembangan media permainan edukatif Rakatar dapat dijadikan sebagai bahan kajian untuk penelitian selanjutnya yaitu meningkatkan jenis kecerdasan yang lain pada siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustin, M., & Somantri, M. (2017). *The Effect of Learning by Using Educative Game to Develop Plural Intelligence in Early Childhood*. 58(2009), 317–324. <https://doi.org/10.2991/icece-16.2017.55>
- Amirulloh, T. R. A., Risnasari, M., & Ningsih, P. R. (2019). Pengembangan Game Edukasi Matematika (Operasi Bilangan Pecahan) Berbasis Android Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 5(2), 115–123.
- Aqib, Z. (2015). *Model-model, media, dan strategi pembelajaran kontekstual*. Bandung: Cv Yrana Widya.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Fahmi, F. K. (2016). Pengembangan Media Games Education dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 01(02), 215–226. Retrieved from <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/article/download/1189/1075>
- Gagandeep, K. (2016). Impact of educational games on achievement. *Asia Pacific Journal of Research*, 151(1), 72–76.
- Lestari, Karunia E., & Yudhanegara, M. R. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: IKAPI.
- Musfiroh, T. (2018). *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Tangerang Selatan: Universitas

Terbuka.

Ni Putu Jati Dinar Wulan¹, Ignatius I Wayan Suwatra², I. N. J. (2019). Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka- Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha. Vol.7, 7*, 66–74. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/viewFile/20009/11981>

Nugraha, D. S., & Yogyakarta, U. N. (2005). *PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF DHAMDHAMAN PELAJARAN BASA JAWA (DHAMRAWA) UNTUK SISWA SD KELAS V*. 63–73.

Purnama, S., Hijriyani, Y. S., & H. (2019). *Alat permainan edukatif anak usia dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Purwatiningsih & Harini, N. (2002). *Pendidikan Seni Tari-Drama*. Malang: UM Press.

Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN NAMA HEWAN DAN HABITATNYA DALAM 3 BAHASA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA. *Sekolah Tinggi Teknologi Garut, 13*, 184–190.

Rais, M., Aryani, F., & Riska, M. (2019). *The Development of Edu-games as a Learning Media*. 227(Icamr 2018), 286–289. <https://doi.org/10.2991/icamr-18.2019.71>

Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.

Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Supriyono, H., Murtiyasa, B., Rahmadzani, R. F., & Adhantoro, M. S. (2018). Penerapan Game Edukatif Untuk Meningkatkan Motivasi. *Warta Lpm, 21*(1), 30–39.



Pengembangan Media Gambar "KERIS" (Kalender Peristiwa) Kemerdekaan RI Kelas V

Fitria Dwi Prasetyaningtyas, Universitas Negeri Semarang
Karimatus Sania Maulani, Universitas Negeri Semarang

✉ fitriadwiprasetyaningtyas@mail.unnes.ac.id

Abstract: This study was motivated by the lack of interesting and innovative learning media in social science learning. The study aims to develop media design, test the feasibility and test the effectiveness of visual media in the form of events calendar. The type of this research was research and development (R&D). The data collection techniques were tests, interviews, observations, questionnaires and documentation. Analysis of research data included the appropriateness and the effectiveness of the media. Visual media in the form of calendar of independence events was considered appropriate by the media experts and material experts with a percentage of 92% and 95%. T-test results on the difference between the average pretest and posttest results obtained t_{count} of 9.080 greater than t_{table} 2.030. The increase in test results of the average N-gain data obtained 0.43 included in the medium criteria. The conclusion of this research is the visual media of events calendar about independence events is effective and appropriate for social science learning.

Keywords: Social Studies (IPS); events calendar; visual media; learning media

Abstrak: Penelitian ini didasari dari kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif dalam pembelajaran muatan IPS. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain media, menguji kelayakan dan menguji keefektifan media gambar kalender peristiwa. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Teknik pengumpulan data adalah tes, wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Analisis data penelitian yaitu analisis kelayakan media dan analisis keefektifan media. Media gambar kalender peristiwa kemerdekaan dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi dengan persentase kelayakan sebesar 92% dan 95%. Hasil uji *t-test* pada perbedaan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* diperoleh t_{hitung} sebesar 9,080 lebih besar dari t_{tabel} 2,030. Hasil uji peningkatan rata-rata *N-gain* data diperoleh hasil sebesar 0,43 termasuk dalam kriteria sedang. Simpulan penelitian adalah media gambar kalender peristiwa materi peristiwa terkait kemerdekaan efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran muatan IPS.

Kata kunci: IPS; kalender peristiwa; media gambar; media pembelajaran

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mempelajari, menelaah, dan menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan. IPS merupakan suatu bidang studi utuh gabungan dari disiplin ilmu-ilmu sosial yang diajarkan secara terpadu (Taneo 2009: 1.8). Tujuan IPS untuk mengembangkan kepekaan siswa terhadap masalah sosial di masyarakat, menanamkan sikap mental positif dan keterampilan menyelesaikan masalah sehari-hari (Sumaatmaja dalam Trianto 2007: 121).

Media pembelajaran termasuk komponen pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan suatu pesan atau konsep pesan atau materi pembelajaran dalam

proses pembelajaran. Pada pelaksanaan pembelajaran jenis media perlu disesuaikan dengan pesan yang akan disampaikan. Dieni Laylatul Zakia (2017) menyebutkan bahwa siswa secara antusias memperhatikan pembelajaran ketika guru menggunakan media gambar. Kemampuan dan ketepatan dalam pemilihan media pada setiap materi sangat diperlukan agar siswa dapat lebih mengenal materi yang diajarkan. Secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Media pembelajaran yang baik harus dapat meningkatkan motivasi siswa, menstimulus ingatan siswa tentang materi pembelajaran yang telah dipelajari serta menstimulus tanggapan siswa dalam pembelajaran (Roymond 2009: 66).

Salah satu jenis media pembelajaran yang mudah dipahami siswa adalah media gambar. Media gambar adalah media grafis visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi visual dari pengirim ke penerima pesan dengan bergantung pada indra penglihatan (Sadiman 2011: 28). Media gambar kalender peristiwa merupakan perpaduan dari media visual verbal berupa pesan Bahasa berbentuk tulisan dan media visual non verbal grafis berupa gambar. Media gambar bersifat kongkret, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan pengamatan, memperjelas masalah, harga terjangkau, mudah didapat dan tidak memerlukan peralatan khusus (Sadiman 2011: 29). Thelma de Jager (2012) menyebutkan bahwa gambar digunakan untuk memahami konsep-konsep baru juga untuk mengatasi keterbatasan pada bahasa terutama perbendaharaan kosakata siswa dan media visual (gambar) dapat digunakan berulang untuk menguatkan konsep-konsep yang cukup rumit.

Hasil pra penelitian yang dilakukan di kelas V SDN Pedurungan Lor 01 terdapat permasalahan dalam pembelajaran IPS. Dalam pembelajaran IPS guru hanya mengacu pada buku siswa, kurangnya media pembelajaran pada muatan IPS, media pembelajaran IPS yang terbatas untuk materi tertentu seperti peta dan globe. Media pembelajaran yang terbatas membuat siswa menjadi pasif dan tidak terdorong untuk berfikir kritis. Pembelajaran IPS yang belum optimal dapat dilihat dari data dokumen Penilaian Akhir Semester I pada muatan IPS dengan Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yaitu 75 terdapat 20 siswa (54%) tidak tuntas dan 17 siswa (46%) tuntas.

Berdasarkan kajian tersebut, diperlukan media penunjang pembelajaran IPS yang menarik menyenangkan dan dapat meningkatkan pemahaman siswa. Media gambar dirasa sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa serta efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS terutama pada materi peristiwa-peristiwa terkait kemerdekaan RI. Media gambar yang dikembangkan adalah media gambar kalender peristiwa yang memuat tanggal-tanggal bersejarah Indonesia pada sebelum, saat dan setelah kemerdekaan. Media gambar kalender peristiwa ini diharapkan dapat memvisualisasikan informasi urutan peristiwa sesuai dengan waktu terjadinya sehingga materi pembelajaran dapat dipahami oleh siswa. Melalui media ini siswa akan lebih tertarik untuk belajar dan memahami materi peristiwa-peristiwa terkait kemerdekaan RI. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan desain, menguji kelayakan dan menguji keefektifan media gambar kalender peristiwa pada muatan IPS materi peristiwa-peristiwa terkait kemerdekaan RI Kelas V SDN Pedurungan Lor 01 Semarang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian mengacu pada 10 langkah desain penelitian oleh Borg dan Gall; 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) Uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, 10) produksi massal (Sugiyono 2015:407). Tahap penelitian ini dimodifikasi sesuai kebutuhan dan dibatasi sampai pada tahap uji coba pemakaian untuk mengetahui keefektifan produk.

Data yang dipakai dalam penelitian adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Sumber data berasal dari siswa dan guru kelas V SDN Pedurungan Lor 01 Semarang. Subjek penelitian adalah siswa dan guru. Variabel penelitian ini meliputi desain pengembangan

media gambar kalender peristiwa dan hasil belajar siswa terkait kelayakan dan keefektifan media gambar kalender peristiwa.

Teknik pengumpulan data digunakan teknik tes dan teknik nontes. Teknik tes berupa *pretest* dan *pretest*. Pada teknik nontes digunakan instrumen wawancara, angket kebutuhan guru dan siswa, angket penilaian ahli media dan materi, angket tanggapa guru dan siswa, serta dokumentasi. Teknik analisis data digunakan analisis data produk guna mengetahui kelayakan media gambar kalender peristiwa. Analisis data awal digunakan uji *Liliefors* untuk mengetahui keefektifan hasil *pretest-posttest*. Analisis data akhir digunakan uji *t-test* dan uji *N-gain* untuk mengetahui perbedaan dan peningkatan rata-rata hasil belajar IPS sebelum dan sesudah penggunaan media gambar kalender peristiwa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan meliputi desain pengembangan media gambar kalender peristiwa, kelayakan media gambar kalender peristiwa oleh validator ahli, dan keefektifan media gambar kalender peristiwa untuk muatan IPS materi peristiwa-peristiwa terkait kemerdekaan RI.

Pengembangan Desain Media Gambar Kalender Peristiwa

Pengembangan media gambar kalender peristiwa merupakan penelitian yang menghasilkan produk berupa media gambar kalender peristiwa (Keris) pada muatan IPS materi peristiwa-peristiwa terkait kemerdekaan RI. Sari Embun dan Mardiah Astuti (2015) media gambar dapat membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa pada pembelajaran.

L. Ayu Dewi Mastika, dkk (2013) menyatakan dalam penelitiannya kelompok siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran dengan model *Explicit Instruction* berbantuan media gambar dibandingkan dengan kelompok siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran dengan model konvensional menunjukkan hasil belajar yang lebih tinggi, hal ini dikarenakan kegiatan pembelajaran dengan media gambar dapat membantu pemahaman siswa, memunculkan antusiasme siswa dalam belajar dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Penelitian oleh Muhammad Idris, dkk (2014) dengan judul “Pemanfaatan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Inpres Salabenda”, hasil penelitian menyatakan bahwa penggunaan media gambar dalam pembelajaran muatan IPS mampu memberikan peningkatan pada ketuntasan individu maupun klasikal secara signifikan.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media gambar berupa kalender peristiwa yang memiliki spesifikasi produk sebagai berikut:

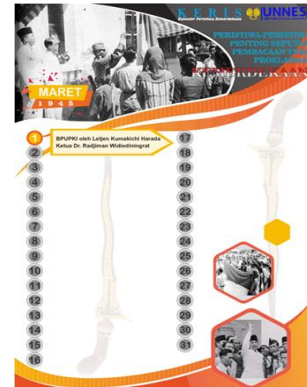
- 1) Produk media berupa media dua dimensi berukuran 21,0 x 29,7 cm (A4) berbasis gambar dengan mengadaptasi konsep kalender pada muatan IPS materi peristiwa-peristiwa penting seputar kemerdekaan RI. Bahan kertas yang digunakan, yaitu kertas ivory 260 yang berkarakteristik kuat sehingga tidak mudah sobek dan terdapat lapisan *glossy* yang membuat air tidak mudah merembes masuk kedalam kertas.
- 2) Pada media digunakan desain yang menarik dan penuh warna. Bagian sampul terdapat gambar pahlawan nasional, judul media yang bertuliskan “KERIS KEMERDEKAAN – Kalender Peristiwa Kemerdekaan”, tema pembelajaran dan logo Universita Negeri Semarang. Pada bagian isi dibubuhkan gambar sesuai dengan materi ajar dan *background* identitas berupa gambar keris.
- 3) Warna yang digunakan pada media merupakan warna cerah dengan dominasi warna kuning dan orange yang dipadukan dengan warna-warna yang kontras.
- 4) KD, indikator dan tujuan pembelajaran dicantumkan dalam media gambar kalender peristiwa yang diletakkan sebelum sebelum bagian isi (materi ajar).
- 5) Dalam media disajikan tiga materi ajar yang diantaranya, peristiwa-peristiwa penting sebelum proklamasi kemerdekaan, peristiwa-peristiwa penting setelah

kemerdekaan dan peristiwa-peristiwa heroik terkait kemerdekaan RI pada tahun 1945.

Hasil pengembangan media disajikan sebagai berikut.



GAMBAR 1. Sampul Media Gambar Keris



GAMBAR 2. Isi Media Gambar Keris

Kelayakan Media Gambar Kalender Peristiwa

Penilaian kelayakan media gambar kalender peristiwa dilakukan oleh validator ahli pada bidang media dan materi. Penilaian produk oleh validator ahli disertai saran sebagai acuan dalam perbaikan produk.

TABEL 1. Hasil Validasi Kelayakan Media dan Materi

Validator Ahli	Persentase	Kriteria
Media	92%	Sangat Layak
Materi	95%	Sangat Layak

Tabel 1 menunjukkan bahwa media gambar kalender peristiwa dinyatakan layak untuk diuji cobakan dan dapat digunakan dalam pembelajaran muatan IPS materi peristiwa-peristiwa terkait kemerdekaan RI oleh ahli media dan ahli materi

Hasil Angket Tanggapan Guru dan Siswa terhadap Media Gambar Kalender Peristiwa

Hasil rekapitulasi angket tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan media gambar kalender peristiwa untuk muatan IPS materi peristiwa-peristiwa terkait kemerdekaan RI menunjukkan respon positif

TABEL 2. Rekapitulasi Data Hasil Angket Tanggapan Guru dan Siswa

Tanggapan	Persentase	Kriteria
Guru	93%	Sangat Baik
Siswa	89%	Sangat Baik
Rata-rata	91%	Sangat Baik

Hasil angket tanggapan guru dan siswa menunjukkan bahwa media gambar kalender peristiwa termasuk dalam kriteria sangat baik sehingga layak digunakan dan dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran muatan IPS materi peristiwa-peristiwa terkait kemerdekaan RI.

Keefektifan Media Gambar Kalender Peristiwa

TABEL 3. Hasil Uji Perbedaan Rata-rata Nilai *Pretest* dan *Posttest*

	Selisih rata-rata	t_{hitung}	df	Sig.
PRETEST - POSTTEST	13.13889	9.080	35	0.000

Hasil uji beda rata-rata *pretest* dan *posttest* diperoleh t_{hitung} 9,080 dengan t_{tabel} 2,030 dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Perbandingan t_{hitung} dengan t_{tabel} menunjukkan bahwa t_{hitung} 9,080 > t_{tabel} 2,030 dan signifikansi data sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_a : ditemukan perbedaan hasil belajar *pretest-posttest* siswa dengan penggunaan media gambar kalender peristiwa IPS diterima. Dengan diterimanya H_a maka disimpulkan bahwa media gambar kalender peristiwa materi peristiwa terkait kemerdekaan RI efektif digunakan dalam pembelajaran muatan pembelajaran IPS. Selanjutnya dilakukan perhitungan untuk mengetahui besar peningkatan rata-rata hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Hasil peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* disajikan sebagai berikut.

TABEL 4. Hasil Uji *N-gain* Peningkatan Rata-rata *Pretest* dan *Posttest*

Data	Rata-rata	Jumlah Siswa	Selisih Rata-rata	<i>N-gain</i> Kelas	Kriteria
<i>Pretest</i>	69,36	36	13,14	0,43	Sedang
<i>Posttest</i>	82,50				

Pada tabel 4 ditunjukkan bahwa uji peningkatan rata-rata hasil belajar menghasilkan nilai *N-gain* kelas sebesar 0,43 dengan selisih rata-rata sebesar 13,14. Nilai *N-gain* sebesar 0,43 termasuk dalam kategori sedang, yang berarti media gambar kalender peristiwa kemerdekaan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Media gambar kalender peristiwa materi peristiwa-peristiwa penting terkait kemerdekaan RI muatan IPS kelas V SDN Pedurungan Lor 01 Semarang dinyatakan layak secara penyajian media oleh ahli media dengan persentase sebesar 92% dan pada penyajian materi isi oleh ahli materi dengan persentase sebesar 95%. Hasil belajar siswa kelas V SDN Pedurungan Lor 01 Semarang mengalami peningkatan dengan perhitungan uji *N-gain* sebesar 0,43 termasuk dalam kriteria sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media gambar kalender peristiwa materi peristiwa terkait kemerdekaan RI efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran muatan IPS materi peristiwa-peristiwa terkait kemerdekaan RI serta memberi dampak pada peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN Pedurungan Lor 01. Saran dalam penelitian yaitu media gambar kalender peristiwa materi peristiwa-peristiwa penting terkait kemerdekaan RI muatan IPS dapat lebih dikembangkan untuk menciptakan pembelajaran yang variative dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Rini, & Samiha Y. T. (2016). Pengaruh Penerapan Media Gambar Fotografi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyah Islamiyah Palembang. *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI*, 2(1).
- Embu, Sari dan Mardiah Astuti. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Bumi dan Cuaca di Madrasah Ibtidaiyah Najahiyah Palembang. *Jurnal Penelitian*, Vol 1.

- Fahyuni, E. F., & Bandonu A. (2017). *The Use of Value Clarification Technique-based- Picture Story Media as an Alternative Media to Value Education in Primary School*. HARMONIA: *Journal of Arts Research and Education*, 17(1) ISSN: 2541-1683.
- Idris, Muhammad, dkk. (2014). Pemanfaatan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Inpres Salabenda. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(11) ISSN: 2354-614X.
- Jager, Thelma D. (2012). *Using Visual Media to Enchance Science Teaching and Learning in Historically Disadvantaged Secondary Schools*. IPEDR V47 (1)
- Latifah dan Isnaini. (2014). Pengaruh Media Gambar *Visual* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di MI An-Nur Pekalipan Kota Cirebon. *Jurnal FITK IAIN Syekh Nurjati Cirebon*.
- Maryani, Sri, dkk. (2013). Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Berita Siswa Kelas VIII SMPN 4 Soromadi Kabupaten Bima NTB. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Mastika, L. Ayu Dewi, dkk. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran *Explicit Instruction* Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Gugug I Kecamatan Buleleng. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Mukrim, Ahmad, dkk. (2014). Kalender Sejarah Indonesia (LENSA): Alternatif Media Pembelajaran Sejarah yang Solutif. *Artikel Penelitian*. Universitas Negeri Jakarta.
- Oktavianti, Rizki dan Agus Wiyanto. (2014). Pengembangan Media *Gayanghetum* (Gambar Wayang Hewan dan Tumbuhan) dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1).
- Sadiman, Arief S., dkk. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Simamora, Ns. Roymond H. (2009). *Buku Ajar Pendidikan dalam Keperawatan*. Jakarta: Buku Kedokteran EGC.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tanoe, P. Silvester. (2009). *Kajian IPS SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Tarigan, Erna Tutantri Br. (2017). Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, ISSN: 2549-5976.
- Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Undang-undang No. 20 tahun 2003 Pasal 1 ayat (1) tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Zakia, Dieni L., dkk. (2017). *The Study of Visual Media Use On Deaf Children in Science Learning*. *European Journal of Special Education Research*. 5(1) ISSN: 2501 – 2428.

Integrasi Nilai Karakter dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Drumband di SD Negeri 2 Kancilan Jepara

Mira Azizah ✉, Universitas PGRI Semarang
Ari Widyaningrum, Universitas PGRI Semarang
Prihentina Arinta Dewi, Universitas PGRI Semarang

✉ miraazizah@upgris.ac.id

Abstract: The problem in this research is how to apply character values through drumband extracurricular activities at SDN 2 Kancilan Jepara. This type of research is descriptive qualitative research. The subjects of this study were school principals, coordinators, trainers and students at SDN 2 Kancilan. Data collection techniques using observation, interviews, and documentation. This research is to describe the implementation of character values in drumband extracurricular activities at SDN 2 Kancilan which are related to the values of discipline and responsibility. The results showed that character education for discipline and responsibility through drumband extracurricular activities at SDN 2 Kancilan was carried out through the planning stage, the implementation stage, and the evaluation stage.

Keywords: character value, extracurricular drum band

Abstrak: Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana integrasi nilai karakter dalam kegiatan ekstrakurikuler drumband di SD N 2 Kancilan Jepara. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah kepala sekolah, koordinator, pelatih, dan peserta didik di SDN 2 Kancilan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan nilai karakter dalam kegiatan ekstrakurikuler drumband di SDN 2 Kancilan yang berkaitan dengan nilai disiplin dan tanggung jawab. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi nilai karakter disiplin dan tanggung jawab melalui kegiatan ekstrakurikuler drumband di SDN 2 Kancilan muncul pada tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi dari kegiatan ekstrakurikuler tersebut.

Kata kunci: Nilai, Karakter, Ekstrakurikuler, Drum band

PENDAHULUAN

Tantangan revolusi industri 4.0 dan era society 5.0 berimplikasi secara fundamental pada elemen pendidikan. Dalam konteks pendidikan dikenal dengan era pendidikan 4.0. Pada era ini tantangan yang dihadapi pendidikan sangat berat. Perkembangan teknologi yang pesat mengharuskan sektor pendidikan dapat beradaptasi dengan perkembangan tersebut. Maka perlu dipersiapkan substansi-substansi dalam kurikulum pendidikan diantaranya pendidikan karakter, kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif, serta kemampuan untuk mengaplikasikan teknologi di era tersebut. Berkaitan dengan karakter, bangsa Indonesia kini tengah mengalami krisis karakter. Saat ini begitu mudah ditemukan kasus-kasus pencurian, konsumsi minuman keras, *bullying*, dan lainnya yang melibatkan pelajar.

Beberapa contoh permasalahan tersebut muncul karena kegagalan dalam menanamkan nilai-nilai karakter pada elemen pendidikan. Karakter menjadi suatu kunci kualitas moral. Karakter juga dimaknai sebagai cara berfikir. Seseorang yang memiliki karakter baik adalah seseorang yang dapat membuat keputusan dan siap bertanggung jawab atas segala akibat dari keputusannya itu. Karakter sendiri dapat dibentuk melalui proses pendidikan karakter. Secara universal berbagai karakter dirumuskan sebagai nilai hidup bersama berdasarkan atas pilar: kedamaian (*peace*), menghargai (*respect*), kerja sama (*cooperation*), kebebasan (*freedom*), kebahagiaan (*happiness*), kejujuran (*honesty*), kerendahan hati (*humility*), kasih sayang (*love*), tanggung jawab (*responsibility*), kesederhanaan (*simplicity*), toleransi (*tolerance*), dan persatuan (*unity*) (Samani & Harianto, 2017).

Megawangi (dalam Kesuma, dkk, 2013) menyatakan bahwa pendidikan karakter merupakan sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan yang bijak dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya. Kegiatan ekstrakurikuler yang selama ini diselenggarakan sekolah merupakan salah satu media yang sangat potensial untuk pembinaan karakter dan peningkatan mutu akademik peserta didik. Ekstrakurikuler dipandang sebagai salah satu kegiatan yang mampu memfasilitasi pendidikan karakter di sekolah. Ekstrakurikuler memiliki dampak yang besar dalam pendidikan karakter. Selain mampu mengembangkan bakat dan keterampilan juga mampu menanamkan sikap dan perilaku baik kepada siswa melalui pembiasaan agar siswa nantinya menjadi anggota masyarakat yang memiliki karakter baik (Lickona, 2012: 95). Gunawan (2012: 203) menambahkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dapat dilakukan melalui seni dan olah raga, baik berupa pelatihan, pembelajaran, maupun kompetisi. Kegiatan tersebut bertujuan untuk menanamkan, membiasakan, dan mengembangkan sikap atau perilaku serta kepribadian siswa untuk menjadi manusia yang berkarakter.

SDN 2 Kancilan merupakan salah satu lembaga pendidikan dasar di Jepara yang menjadikan drumband sebagai salah satu ekstrakurikuler yang banyak diminati oleh siswa. Kegiatan ekstrakurikuler drumband diadakan setiap hari Rabu dan Sabtu. Ekstrakurikuler drumband tersebut diikuti oleh peserta didik kelas V dan kelas VI yang diseleksi. Anggota ekstrakurikuler drumband dari kelas V bertugas atau mendapat peran sebagai pemegang bendera, sedangkan anggota dari kelas VI mendapatkan tugas sebagai pemukul drum serta tugas lain yang ditentukan oleh pelatih sesuai dengan kondisi dan kemampuan siswa.

Kegiatan ekstrakurikuler yang potensial untuk pembinaan karakter dan peningkatan mutu akademik peserta didik tersebut salah satunya yaitu ekstrakurikuler drumband. Menurut Kinardi (2011: 131) drumband adalah kegiatan seni yang dalam kegiatannya melatih penggunaan kedua belah otak yakni belahan otak kanan dan belahan otak kiri. Pada umumnya drumband merupakan kegiatan yang dilaksanakan berkelompok. Dibutuhkan pula kerjasama yang baik antar peserta didik agar terjadi keselarasan dalam permainan drum band (Rakhamsyah, 2018). Keterampilan kognitif, afektif dan psikomotorik juga terdapat dalam kegiatan ini. Keterampilan inilah yang diharapkan mampu menerapkan nilai karakter. Mengingat pentingnya pendidikan karakter saat ini. Sejalan dengan pernyataan tersebut, menurut Sopiati, (2010: 99) melalui kegiatan ekstrakurikuler, secara tidak langsung dapat membuat peserta didik disiplin dan bertanggung jawab. Disiplin adalah sebuah tindakan yang menunjukkan kepatuhan seseorang pada peraturan tertentu. Peraturan itu bisa jadi dibuat oleh diri sendiri atau peraturan yang berasal dari pihak lain. Peraturan itu bisa dibuat agar seseorang dapat berbuat atau bertindak secara baik agar berhasil dengan baik untuk meraih hal yang diharapkan (Azzet, 2013: 90-91). Nilai karakter disiplin sangat penting dimiliki setiap individu agar muncul nilai karakter lainnya. Contoh perilaku disiplin siswa diantaranya datang ke sekolah tepat waktu, tidak membolos, memakai seragam sesuai aturan, tidak merusak fasilitas sekolah, mengumpulkan tugas tepat waktu, mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, mengikuti kegiatan keagamaan, tidak berkelahi, dll. Disampaikan di atas

bahwa perilaku disiplin dapat menumbuhkan nilai karakter lain, salah satunya tanggung jawab. Tanggung jawab adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya sesuai dengan apa yang harus ia lakukan baik terhadap diri sendiri, masyarakat, maupun lingkungan alam, sosial, budaya, serta Tuhan Yang Mahaesa (Hasan, 2010: 10).

Nilai karakter disiplin dan tanggung jawab yang muncul dalam ekstrakurikuler drumband juga disampaikan dalam penelitian Ismayanti (2019) bahwa drumband merupakan kegiatan ekstrakurikuler yang banyak diminati oleh siswa-siswi di Bojonegoro karena menarik dan menyenangkan. Selain bermain music, drumband juga menjadi sarana untuk melatih otak kanan dan otak kiri. Siswa juga dilatih dalam baris-berbaris dan Langkah yang sigap. Pembentukan karakter disiplin muncul melalui pembiasaan ini. Siswa juga harus tertib dan mentaati peraturan dalam kegiatan latihan. Selain penelitian Ismayanti, penelitian Kusumaningrum (2018) juga menyatakan bahwa kegiatan ekstrakurikuler drumband di SDN Seneng Wonosari Gunungkidul menunjukkan bahwa pendidikan karakter tanggung jawab muncul melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang meliputi bagaimana cara mendapatkan nilai karakter tersebut dan cara menanamkan sebagai suatu tindakan moral.

Berdasarkan uraian di atas yang menunjukkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler drumband mampu menanamkan nilai karakter maka peneliti ingin mengetahui secara mendalam bagaimana integrasi nilai karakter yaitu disiplin dan tanggung jawab dalam kegiatan ekstrakurikuler drumband di SD N 2 Kancilan Jepara.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk menganalisis integrasi nilai disiplin dan tanggung jawab yang muncul dalam kegiatan ekstrakurikuler drumband. Subjek dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, coordinator, pelatih, dan siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler drumband sebanyak 25 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan pada kepala sekolah, coordinator, pelatih, dan siswa untuk mendapatkan data mengenai kegiatan yang dilakukan pada saat perencanaan latihan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil dari data wawancara diperkuat dengan data observasi yaitu peneliti mengamati secara langsung proses latihan kegiatan ekstrakurikuler drumband di SDN Kancilan. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto dan video selama kegiatan penelitian. Untuk menguji keabsahan data, peneliti menggunakan triangulasi teknik. Kemudian data yang diperoleh dianalisis melalui tahap *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data), dan *conclusion drawing/verification* (penarikan kesimpulan dan verifikasi). Pada tahap reduksi data peneliti memilih dan memilah data yang berkaitan dengan nilai disiplin dan tanggung jawab yang muncul. Kemudian pada tahap penyajian data peneliti mendeskripsikan data tersebut secara mendalam sesuai dengan indikator nilai karakter disiplin dan tanggung jawab. Terakhir peneliti menyimpulkan hasil penelitian sesuai dengan masalah yang diteliti yaitu hasil analisis integrasi nilai karakter disiplin dan tanggung jawab dalam kegiatan ekstrakurikuler drumband.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh di lapangan, hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya integrasi nilai karakter disiplin dan tanggung jawab melalui pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler drumband di SDN 2 Kancilan muncul melalui 3 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

1. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan oleh pelatih pada saat perencanaan yaitu menyiapkan materi yang akan diberikan kepada peserta didik saat latihan. Materi yang disiapkan diantaranya instrument dasar, teori dasar musik, dan sikap saat bermain. Selain

menyiapkan materi yang akan diberikan pada saat latihan, pelatih juga sudah membuat peraturan yang harus dipatuhi oleh semua peserta didik pada saat latihan. Kemudian pada tahap persiapan, peserta didik juga diharuskan untuk menyiapkan peralatan sesuai dengan pembagian tugas masing-masing. Sebenarnya peralatan pada ekstrakurikuler drumband di SDN Kancilan sudah di sediakan oleh pihak sekolah, jadi menyiapkan peralatan di sini artinya siswa berkewajiban mengambil dari gudang penyimpanan untuk dibawa latihan di ruang kelas.

Pada tahap perencanaan terdapat peraturan yang dibuat terlebih dahulu oleh pelatih. Peraturan yang diterapkan dalam rangka melatih kedisiplinan dan tanggung jawab peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Azzet (2011) bahwa disiplin perlu ditanamkan melalui pembiasaan salah satunya dalam kegiatan ekstrakurikuler. Disiplin sendiri adalah tindakan yang menunjukkan kepatuhan seseorang pada peraturan tertentu. Peraturan itu bisa jadi dibuat oleh diri sendiri atau peraturan yang berasal dari pihak lain. Peraturan dibuat agar seseorang dapat berbuat atau bertindak secara baik agar berhasil dengan baik untuk meraih hal yang diharapkan. Selain kedisiplinan, nilai yang muncul pada tahap perencanaan adalah tanggung jawab. Hal ini diperkuat oleh pendapat Fitri (2012: 43) yang menjelaskan bahwa indikator dari tanggung jawab yaitu mengerjakan tugas dan pekerjaan dengan baik, bertanggung jawab atas setiap perbuatan, melakukan piket sesuai jadwal yang telah ditetapkan, dan mengerjakan tugas kelompok bersama-sama. Jika dikaitkan dengan kegiatan ekstrakurikuler pada tahap perencanaan maka akan muncul penerapan pada saat siswa diminta menyiapkan alat-alat serta mematuhi aturan yang ditetapkan.

2. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan artinya saat melaksanakan latihan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, pelatih maupun peserta didik masuk ruang kelas yang digunakan dengan tepat waktu. Setelah melaksanakan presensi, pelatih mulai memberikan materi dan peserta didik memperhatikan tanpa ada satupun yang bergurau. Setelah selesai memberikan materi kemudian peserta didik mulai mempraktikkan materi tersebut sesuai dengan bagian masing-masing. Pelatih tidak memperkenankan peserta didik untuk saling tukar alat atau mencoba alat yang digunakan pada divisi lain. Semua dikerjakan sesuai dengan pembagian tugas dan mematuhi aturan yang sudah ditetapkan. Apabila ada yang bergurau maka pelatih tidak segan untuk menegur, dan apabila sudah ditegur tapi belum menunjukkan perubahan sikap maka pelatih memberikan sanksi. Dari data wawancara dengan kepala SD N 2 Kancilan, beliau menambahkan bahwa Ketika ada siswa yang tidak melaksanakan latihan tanpa alasan yang jelas maka pihak sekolah memanggil orang tua dari siswa tersebut untuk dimintai keterangan.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan juga menumbuhkan karakter disiplin dan tanggung jawab. Karakter disiplin yang muncul diantaranya disiplin waktu, disiplin saat mengikuti penjelasan materi dari pelatih, dan disiplin saat mematuhi aturan-aturan yang sudah ditentukan pada tahap perencanaan. Menurut Najmuddin, dkk. (2019), agar peserta didik mampu ikut andil dalam menerapkan dan memahami kedisiplinan maka arahan dari guru dalam hal ini pelatih sangat penting. Upaya membimbing kedisiplinan siswa merupakan tanggung jawab dari seluruh elemen sekolah, maka perlu adanya edukasi dalam membentuk perilaku baik pada siswa. Hasil penelitian tersebut juga sejalan dengan pendapat Seifert (2007) terdapat tiga sikap umum dalam membina kedisiplinan pada siswa yang dapat dilakukan oleh guru, yaitu sikap humanisasi (bimbingan, sikap negosiasi (konsekuensi), dan modifikasi perilaku.

Pada kegiatan ekstrakurikuler drumband khususnya tahap pelaksanaan, selain muncul integrasi nilai disiplin, muncul juga nilai tanggung jawab. Hal ini tercermin dalam kegiatan siswa menggunakan peralatan latihan sesuai dengan tugas atau divisi yang telah ditentukan oleh pelatih. dari awal kegiatan latihan peserta didik bertanggung jawab pada alat yang digunakan, artinya siswa berhati-hati saat menggunakan alat tersebut sesuai dengan fungsinya dan hanya menggunakan alat yang sesuai dengan divisinya masing-masing saat latihan berlangsung. Bentuk tanggung jawab yang dilakukan oleh siswa lainnya

adalah mampu menyiapkan sendiri alat-alat yang dibutuhkan dan mampu mengembalikan lagi alat-alat tersebut seperti semula saat kegiatan latihan sudah selesai. Melalui hal sederhana ini tanggung jawab siswa terhadap apa yang dibebankan kepadanya akan muncul. Diperkuat dari pernyataan kepala sekolah bahwa tanggung jawab siswa pada kegiatan ekstrakurikuler drumband ini sangat besar. Tidak hadirnya satu orang dalam kegiatan drumband akan berimbas pada satu grup drumband itu sendiri. Artinya, kerja sama dan tanggung jawab dalam kegiatan drumband ini sangat dibutuhkan dan diharapkan setiap siswa memiliki itu. Sikap tanggung jawab sendiri memiliki beberapa manfaat bagi siswa. Sebagaimana pendapat Sukiman (2016) bahwa jika seseorang memiliki sikap tanggung jawab yang baik maka orang itu akan lebih dipercaya, dihormati, dan disenangi orang lain. Namun sebagaimana dengan sikap disiplin, sikap tanggung jawab juga akan muncul melalui pembiasaan, dan pembiasaan sikap tersebut membutuhkan bimbingan dari pendidik.

3. Evaluasi

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, setelah melaksanakan latihan, maka diakhir kegiatan pelatih selalu melakukan evaluasi. Pada tahap evaluasi ini semua kekurangan yang muncul pada saat latihan dibuatkan laporan oleh pelatih, misalnya tentang materi musik, gerakan atau peran pemain *colour guard*, maupun sikap peserta didik saat latihan. Laporan tersebut nantinya diserahkan koordinator. Evaluasi musik dan gerakan dilakukan dengan tujuan agar pelatih dapat memperbaiki materi yang tidak praktikkan dengan benar oleh siswa. Evaluasi sikap yang dilakukan adalah berupa hasil pengamatan pelatih kepada sikap dan keterampilan siswa saat latihan.

Berdasarkan kegiatan evaluasi yang dilakukan muncul penguatan terhadap sikap disiplin dan tanggung jawab terhadap siswa yang dilakukan oleh pelatih. Tuntutan sikap disiplin dan tanggung jawab tersebut meliputi praktik dan sikap siswa saat latihan. Hal ini tentu saja sangat berpengaruh terhadap keberhasilan kegiatan ekstrakurikuler drumband sendiri. Selain Kepala Sekolah, koordinator, dan pelatih, siswa juga sangat berpengaruh dalam keberhasilan tersebut karena siswa yang menjadi subjek utama dalam kegiatan ekstrakurikuler ini. Partisipasi dan kerja sama siswa. Kegiatan ekstrakurikuler drumband merupakan salah satu kegiatan untuk mengembangkan minat dan bakat siswa, apabila siswa yang mengikuti memiliki minat dan bakat yang tinggi dan mau melaksanakan secara disiplin dan tanggung jawab, maka kemampuan siswa tersebut akan lebih cepat berkembang, sebaliknya apabila partisipasi dari siswa rendah maka kegiatan tersebut juga tidak akan berjalan.

SIMPULAN

Pendidikan karakter tidak hanya disampaikan melalui kegiatan proses belajar mengajar di kelas tetapi juga dapat melalui kegiatan ekstrakurikuler salah satunya drumband. Dalam kegiatan ekstrakurikuler drumband terintegrasi sikap disiplin dan tanggung jawab. Sikap disiplin dan tanggung jawab tersebut muncul dalam tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi saat latihan. Pada tahap perencanaan sikap disiplin muncul dalam kegiatan pelatih yang menyiapkan materi dan membuat peraturan. Sedangkan sikap tanggung jawab muncul pada siswa dalam mengambil dan menggunakan alat atau instrument. Pada pelaksanaan latihan muncul sikap disiplin terhadap waktu dan kepatuhan siswa terhadap peraturan yang sudah ditetapkan. Sedangkan sikap tanggung jawab muncul dalam diri siswa saat menggunakan alat atau instrument dengan hati-hati dan sesuai pembagian tugas atau divisinya. Tidak ada yang mengganggu siswa lain saat latihan. Sikap tanggung jawab juga ditunjukkan siswa saat mengembalikan alat atau instrumen yang sudah selesai digunakan ke gudang penyimpanan. Terakhir, sikap disiplin dan tanggung jawab juga mendapatkan penguatan pada saat kegiatan evaluasi. Pada tahap evaluasi pelatih memberikan evaluasi terhadap praktik dan sikap siswa selama latihan. Pelatih juga membuat laporan mengenai hasil evaluasi latihan untuk disampaikan kepada koordinator dan kepala sekolah agar masalah-masalah yang muncul selama latihan.

Penelitian ini hanya berfokus pada dua nilai karakter yaitu disiplin dan tanggung jawab, maka saran untuk peneliti selanjutnya adalah dapat menganalisis nilai-nilai karakter lain dan dalam kegiatan ekstrakurikuler yang lain sehingga mampu memperkaya kajian mengenai pentingnya nilai-nilai karakter.

DAFTAR RUJUKAN

- Asmani, Jamal Ma'mur. (2012). *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.
- Azzet, Ahkmad Muhaimin. (2013). *Urgensi Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fitri, Agus Zaenul. (2012). *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Gunawan, Heri. 2012. *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*. Bandung:Alfabeta.
- Hasan, S. H. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Kemendiknas.
- Ismayanti, M.W. (2019). Pendidikan Karakter pada Ekstrakurikuler Drumband di SDN Wotan Sumberrejo Bojonegoro. *JPGSD*. Vol.7 (4): 3081-3090.
- Kesuma, Dharma. (2013). *Pendidikan Karakter: Kajian Teori Dan Praktik di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kelvin Seifert. (2007). *Educational Psychology*. Yogyakarta: IRCISoD.
- Kinardi. (2011). *Dunia Marching Band*. Jakarta: Eksatama Pertiwi.
- Kusumaningrum, R.D (2018). "Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Drumband di SD N Seneng". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Edisi 30. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Lickona, Thomas. (2012). *Character Matters*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mustofa, Ahmad dan Abd. Djaliel. (1997). *Ilmu Budaya Dasar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Najmuddin, Fauzi, & Ikhwani. (2019). Program Kedisiplinan Siswa di Lingkungan Sekolah: Studi Kasus di Dayah Terpadu (Boarding School) SMA Babul Maghfiroh Aceh Besar. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*. Vol 8 (2): 183-206.
- Rakhamsyah, R. (2018). Pengembangan Karakter Siswa Melalui Ekstrakurikuler Drum Band Di SD Negeri Tanjungtirto 1 Berbah Sleman. *Jurnal Pendidikan Musik*. Vol. 7(1): 2.42.
- Samani, M.& Harianto. (2017). *Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.

Analisis Model-model Blended Learning Sebagai Solusi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar

Bagas Kurnianto ✉ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Darul Ulum Islamic Centre, Semarang, Indonesia

✉ bagaskurni112@gmail.com

Abstract: The COVID-19 pandemic is affecting curriculum and learning structures in primary schools. Efforts in implementing online learning so far have many choices. The purpose of this study was to analyze the blended learning models used in elementary schools as answers and solutions in the midst of educators' anxiety in choosing the right online learning model. The results of this study indicate that there are variations in the blended learning model that adapt to the competencies and needs of teachers and students. Each model and type of blended learning has advantages and disadvantages. Therefore, each educator can combine, manipulate, and modify each model according to the needs of their respective schools. Educators should be able to improvise and innovate in every lesson, because learning needs continue to change, adjusting to the development of the COVID-19 pandemic.

Keywords: Blended Learning, Problem solving solutions, Online Learning.

Abstrak : Pandemi COVID-19 mempengaruhi kurikulum dan struktur pembelajaran di sekolah dasar. Upaya dalam melaksanakan pembelajaran secara daring hingga saat ini terdapat banyak pilihan. Tujuan dalam penelitian ini adalah menganalisis model-model blended learning yang digunakan di sekolah dasar sebagai jawaban dan solusi di tengah kegelisahan para pendidik dalam memilih model pembelajaran daring yang tepat. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat variasi model blended learning yang menyesuaikan dengan kompetensi dan kebutuhan guru dan siswa. Setiap model dan tipe blended learning mempunyai kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu, setiap pendidik dapat mengkombinasikan, memanipulasi, dan memodifikasi setiap model sesuai dengan kebutuhan sekolah masing-masing. Pendidik seyogyanya mampu berimprovisasi dan berinovasi dalam setiap pembelajaran, karena kebutuhan belajar terus berubah, menyesuaikan dengan perkembangan pandemi COVID-19.

Kata kunci: Blended Learning, Solusi pemecahan masalah, Pembelajaran Daring.

PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 memberikan dampak yang luas bagi dunia pendidikan, Pemerolehan pembelajaran secara daring menjadi fokus utama tanpa menghilangkan peran guru sebagai fasilitator belajar. Pembelajaran daring di tingkat pendidikan sekolah dasar harus didukung dari berbagai komponen seperti sumber daya manusia yang berkualitas, sarana dan prasana hingga teknis pembelajaran. Pembelajaran daring tentunya akan kurang bermakna tanpa sinergitas komponen pembelajaran yang mendukung seperti pemilihan strategi dan metode pembelajaran yang tepat (Arizona et al., 2020). Selain itu, pemanfaatan teknologi informasi menjadi hal yang tak terpisahkan dalam pelaksanaan pembelajaran daring baik secara langsung/*synchronous* dan secara tidak langsung/*asynchronous*. Lebih lanjut, menurut (Fauziah et al., 2020) di tingkat pendidikan dasar atau pada tingkat usia dini, pembelajaran daring merupakan sesuatu hal yang baru bagi siswa karena sistem pembelajaran yang berubah, sehingga akan membuat siswa kesulitan mengakses

pembelajaran secara daring, bahkan tidak dapat dipungkiri timbulnya masalah baru dari perubahan-perubahan ini.

Perubahan konsep dan pola belajar tentu tak akan pernah terlepas dari peran guru, terlebih perubahan ke konsep dan pola pembelajaran daring (Wahyono et al., 2020). Pembelajaran daring dapat dijadikan alternatif pembelajaran jarak jauh ketika terjadi bencana alam, misalnya ketika pemerintah menetapkan kebijakan *social distancing* (Syarifudin, 2020). Pembelajaran daring merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab semua tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif (Dewi, 2020). Media pembelajaran daring yang populer saat ini seperti *google classroom*, *video conference*, *zoom*, *microsoft teams*, *live chat*, dan *whatsapp group*.

Pandemi COVID-19 dan pembelajaran daring bisa dikatakan sebagai variabel dalam menyambut kehidupan abad 21, era revolusi industri 4.0, era *society* 5.0, atau era disrupsi. Era revolusi industri 4.0 merupakan era inovasi disruptif, dimana teknologi menjadi basis utama dalam kehidupan manusia, tak terkecuali dalam dunia pendidikan (Arti, 2020). Era *society* 5.0 menghadirkan teknologi sebagai komponen utama dalam menyelesaikan masalah-masalah sosial dan pendidikan (Purwanto, 2020). Revolusi industri 4.0 yang telah melahirkan inovasi dalam dunia industri dan masyarakat secara umum dan dibarengi dengan era *society* 5.0 dan disrupsi sebagai jawaban atas tantangan dunia yang penuh dengan gejolak dan kompleksitas (Ahliah & Melianah, 2020). Pembelajaran daring dengan segala keterbatasannya memberikan tantangan tersendiri bagi pemangku kebijakan pendidikan dalam mengolah dan mengupayakan pembelajaran di tengah pandemi COVID-19 bisa tetap berlangsung.

Teknologi informasi merupakan komponen utama pembelajaran daring sesuai dengan perkembangan era *society* 5.0. Dalam konteks *society* 5.0, manusia sebagai pusat teknologi mampu mengintegrasikan dunia nyata dan maya (Agustini & Sucihati, 2020). Ciri-ciri yang menandai era disrupsi, yaitu penggunaan teknologi daring secara besar-besaran pada sebagian besar perusahaan mengutamakan kecakapan sosial (*social skills*) dalam bekerja dan untuk menjual produk mereka (Society & Belajar, 2008).

Berdasarkan uraian di atas, bahwa hakikat pembelajaran daring sangat kompleks, sehingga berbagai tantangan dan hambatan akan selalu mengiringi dalam setiap pelaksanaannya. (Anugrahana, 2020) dalam penelitiannya mengidentifikasi berbagai hambatan dalam pembelajaran daring, diantaranya yaitu, (1) beberapa anak tidak memiliki gawai, (2) anak memiliki HP namun terkendala konektivitas internet, (3) orang tua memiliki HP namun orang tua bekerja seharian di luar rumah sehingga orang tua hanya dapat mendampingi ketika malam hari, (4) fitur HP yang terbatas, kendala sinyal dan kuota internet, dan (5) pemantauan kejujuran siswa dalam mengerjakan evaluasi karena tidak adanya fungsi kontrol dari guru. (Asmuni, 2020) menambahkan permasalahan pembelajaran daring adalah ketidaksiapan guru dan siswa. Perpindahan sistem belajar konvensional ke sistem daring secara tiba-tiba tanpa persiapan yang matang, sehingga sebagian guru tidak mampu mengikuti perubahan sistem belajar yang berbasis teknologi. Hal ini menunjukkan pembelajaran daring masih banyak ditemukan kekurangan dalam hal kesiapan dan pelaksanaannya.

Dengan adanya semua hambatan dan tantangan tersebut, inovasi, kreasi, dan daya dukung dari segi sarana dan sumber daya manusia sangat dibutuhkan. Penelitian yang dilakukan (Wahyono et al., 2020) menganalisis berbagai alternatif solusi dalam upaya mengurai masalah pembelajaran daring, antara lain memastikan ekuitas digital, berlatih dalam pelaksanaan kegiatan daring, mengkomunikasikan kepada orang tua, membuat perencanaan yang matang, menyiapkan kebutuhan pribadi dan melengkapi sarana-prasarana. (Riyanda et al., 2020) menjelaskan perlu adanya evaluasi yang bertahap dalam pembelajaran daring, yaitu (1) komponen *context*, (2) komponen *input*, (3) komponen *process*, dan (4) komponen *product*.

Terlepas dari gambaran umum masalah di atas, COVID-19 setidaknya memberikan pelajaran yang berharga bahwa pendidik harus siap dalam keadaan apapun (guru profesional) dan mampu berinovasi dalam pembelajaran ditengah perubahan zaman dan

keterbatasan akses pembelajaran. Perubahan zaman atau era dirupsi yang semakin mengglobal memberikan pengaruh yang relatif besar dalam dunia pendidikan. Setelah pendidik mampu menganalisis semua kebutuhan umum dalam pembelajaran daring, disisi lain kegiatan daring juga memerlukan model pembelajaran yang mampu memenuhi kebutuhan siswa itu sendiri. Guru dapat mengolah, memanipulasi, dan memodifikasi semua alur pembelajaran yang menyesuaikan dengan lingkungan, sosial budaya, dan kebutuhan siswa. Salah satu upaya dalam menjembatani masalah pembelajaran daring yaitu menggunakan model *Blended Learning*.

Sjukur yang dikutip oleh Kantun (2016) menjelaskan bahwa *Blended Learning* merupakan salah satu inovasi pembelajaran *e-learning* untuk memperoleh pembelajaran output yang lebih baik. Model ini menggabungkan pengajaran klasikal (*face to face*) dengan pengajaran online. (Rachman et al., 2019) juga mengungkapkan *Blended learning* menjadi salah satu strategi pembelajaran baru yang banyak memberikan keuntungan, sekaligus sebagai bentuk dukungan teknologi informasi dan komunikasi ke arah modus pembelajaran baru. Selanjutnya, Heinze (2008) berpendapat jika pemerolehan model *Blended learning* dapat meningkatkan hasil belajar yang belajar secara konvensional atau sepenuhnya *online*, meskipun tingkat keberhasilan bervariasi antara disiplin ilmu. Senada dengan hal tersebut, (Kintu et al., 2017) menjelaskan *blended learning* memberikan hasil evaluasi semester akhir yang baik. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa beberapa karakteristik/latar belakang siswa mengalami perubahan yang baik serta diikuti dengan peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah dibelajarkan dengan model pembelajaran *blended learning*.

Blended Learning memiliki percabangan model pembelajaran. (Sari, 2019) menjelaskan banyak model *blended learning* yang telah dikembangkan oleh berbagai institusi, sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Meskipun ada varians yang luas dalam praktik *Blended Learning* yang terjadi, ada juga beberapa kesamaan strategis dalam pelaksanaannya.

Berdasarkan kajian teoretis dan empiris yang telah dibahas, tujuan dalam penelitian ini adalah menganalisis model-model *blended learning* yang digunakan dan dikembangkan di lembaga-lembaga atau satuan pendidikan sehingga mampu menjadi indikator utama bagi praktisi pendidikan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran daring. Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan atau referensi dalam model pembelajaran *blended learning* kepada guru di sekolah, khususnya di Sekolah Dasar untuk meningkatkan proses pembelajaran daring sehingga berdampak pada mutu pendidikan.

PEMBAHASAN

Horn & Staker yang dikutip (Widyaningsih et al., 2020) memberikan gambaran umum tentang pengembangan *blended learning* di lembaga-lembaga pendidikan di Amerika Serikat, yaitu *station rotation*, *lab rotation*, *flex*, *self-blend* dan *enriched-virtual*. Kemudian, Bergmann & Sams (2012) memberikan satu inovasi dalam *blended learning*, yang terdapat dalam model pembelajaran *flipped classroom*.

Station Rotation

Station Rotation blended learning merupakan model yang memungkinkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara memutar stasiun-stasiun pembelajaran melalui jadwal tertentu, di mana setidaknya salah satu stasiun adalah stasiun pembelajaran online. Model ini paling umum digunakan di sekolah dasar karena guru sudah terbiasa berputar di “pusat” atau “stasiun”. Implementasi model ini dalam suatu pembelajaran tertentu, misalnya matematika. Siswa bergantian pada jadwal tetap atas panduan guru. Rotasi mencakup setidaknya satu stasiun untuk pembelajaran daring. *Station Rotation* berbeda dengan model rotasi individu karena siswa siswa mengatur semua jadwal pelajaran, tidak hanya pada jadwal khusus atau jadwal tertentu. (Sulistiyorini, 2018) Penelitian yang dilakukan oleh (Adistana & Dwiwogo, 2014) menunjukkan bahwa model *Station Rotation* efektif terhadap keterampilan intelektual siswa dalam pembelajaran.

Hasilnya, pembelajaran station rotation secara signifikan lebih baik dari pembelajaran kooperatif. ($F=11,481$; $p= 0,001$).

Lebih lanjut, (Sulistiyorini, 2018) juga mengungkapkan beberapa manfaat dalam penggunaan model ini, yaitu (1) guru membutuhkan adaptasi yang tidak lama dan dapat mengatur waktu pembelajaran, (2) menerapkan model *Station-Rotation* untuk menangani ukuran kelas yang besar, dan (3) Memfasilitasi penggunaan pembelajaran berbasis proyek sebagai stasiun untuk melengkapi stasiun pembelajaran daring. Sedangkan tantangan dalam penggunaan *Station-Rotation*, yaitu (1) Guru perlu mempelajari keterampilan baru, seperti bagaimana merencanakan kelompok kecil yang tepat untuk waktu tatap muka dalam menanggapi data stasiun online, (2) Ruang kelas membutuhkan sistem manajemen pembelajaran yang kuat untuk membantu menyesuakannya siswa ke konten online yang benar dan menghasilkan laporan yang dapat ditindaklanjuti oleh guru, dan (3) Stasiun pembelajaran daring harus mudah dilakukan oleh siswa sendiri dengan intervensi guru.

Lab Rotation

Horn & Staker (2015) menjelaskan Model *Lab Rotation Blended Learning* mirip dengan *Station Rotation*, siswa mempunyai kesempatan siswa untuk memutar stasiun melalui jadwal yang telah ditetapkan namun dilakukan menggunakan laboratorium komputer khusus yang memungkinkan dilakukan pengaturan jadwal yang fleksibel dengan guru. Dengan demikian diperlukan laboratorium komputer.

(Zulraudah et al., 2020) menjelaskan bahwa dalam *Lab Rotation*, Siswa akan melakukan rotasi antara kelas dan lab komputer selama proses pembelajaran. Siswa dapat menggunakan komputer yang difasilitasi oleh sekolah sebagai alat untuk menggali ilmu secara lebih mendalam dengan temannya dan di bawah bimbingan guru. Khusus untuk model rotasi lab, ada banyak hal yang bisa dilakukan dari model ini. Yang pertama adalah tentang implementasi model rotasi lab ini. Pendidik dapat memandu bagaimana menerapkan rotasi lab kepada siswa. Pendidik atau peneliti juga dapat melakukan percobaan tentang keefektifan model rotasi lab ini. Para peneliti dapat membandingkannya efektifitas dengan model pembelajaran umum yang telah digunakan guru terhadap hasil belajar dan motivasi siswa. Apakah hasil belajar dan motivasi siswa akan meningkat ketika mereka belajar dengan menggunakan model rotasi lab atau tidak.

Flex Blended Learning

Menurut Horn & Staker (2015) *Flex* termasuk dalam jenis model *Blended Learning* di mana pembelajaran daring adalah inti atau tulang punggung pembelajaran siswa, namun masih didukung oleh aktivitas pembelajaran tatap muka. Siswa melanjutkan pembelajaran yang dimulai di dalam kelas nyata dengan jadwal yang fleksibel yang disesuaikan secara individual dalam berbagai modalitas pembelajaran. Sebagian besar siswa masih belajar di di sekolah, kecuali untuk pekerjaan rumah. Guru memberikan dukungan pembelajaran tatap muka secara fleksibel dan adaptif sesuai kebutuhan melalui kegiatan seperti pengajaran kelompok kecil, proyek kelompok, dan bimbingan pribadi.

(Sari, 2019) dalam pembelajaran *flex*, Program dengan model pembelajaran daring yang lebih fleksibel. Pendidik memberikan dukungan yang fleksibel sesuai dengan kebutuhan personal melalui tutorial dan sesi kelompok kecil. Program ini cocok untuk perbaikan dropout dan perbaikan kredit semester. Kelebihan model ini yaitu, (1) Cocok untuk siswa yang bermasalah dengan penyelesaian pendidikannya, (2) siswa bisa menyelesaikan pembelajaran tanpa harus pembelajaran tatap muka, dan bisa mengatur jadwal pembelajarannya sendiri. Adapun tantangan dari penerapan model *flex blended learning*, antara lain (1) Memerlukan layanan daring yang bisa diakses kapan saja, (2) siswa harus mempunyai disiplin diri yang tinggi untuk menyelesaikan pendidikannya, dan (3) pendidik harus memberi waktu tambahan seseuai kebutuhan siswa.

Self-Directed Blended Learning

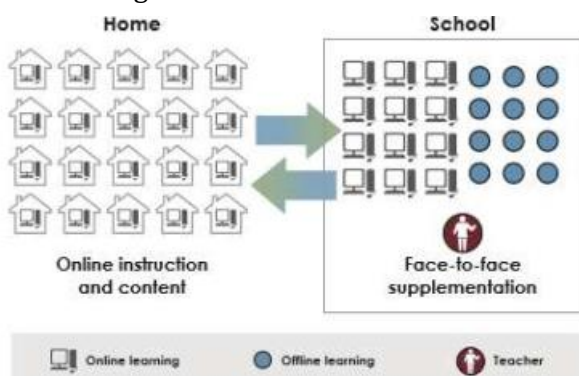
(Sari, 2019) menjelaskan tentang *Self-Blend* dalam konteks pembelajaran daring merupakan sebagian kecil dari kegiatan pembelajaran. Siswa memilih sendiri bentuk atau model daringnya seperti yang diinginkan untuk melengkapi pembelajaran tatap muka. Pembelajaran daring hanya sebagai pelengkap.

Dalam *Self-Directed Blended Learning*, siswa menjalankan kombinasi pembelajaran daring dan tatap muka dalam pembelajaran inkuiri dan pencapaian tujuan pembelajaran formal. Mereka terhubung dengan guru secara fisik dan digital. Karena pembelajaran diarahkan sendiri, maka peran pembelajaran daring dan guru berubah, dan tidak ada pertemuan/pembelajaran daring formal yang harus diselesaikan. Salah satu hal yang menjadi tantangan guru dalam pembelajaran ini adalah bagaimana ia menilai pembelajaran dan keberhasilan pengalaman belajar siswa tanpa menghilangkan autentikasi. Sedangkan tantangan bagi siswa adalah bagaimana mencari model produk, proses, dan potensi yang dapat mendorong mereka untuk konsisten dalam belajar. Selain itu siswa harus memahami apa yang berhasil dan mengapa, dan untuk membuat penyesuaian yang sesuai atas kondisi yang tidak sesuai dengan harapan atau kondisi ideal. Beberapa siswa tidak membutuhkan bimbingan, sementara yang lain membutuhkan dukungan melalui jalur yang sangat jelas sehingga mereka dapat menjalankan pembelajaran mereka mereka sendiri secara otonom.

Kelebihan model ini adalah siswa mempunyai kebebasan memilih program daring yang disukainya, sementara itu model ini mempunyai kelemahan, diantaranya sekolah atau lembaga pendidikan harus menawarkan banyak layanan model daring bagi para siswanya.

Enriched Virtual

Dalam pembelajaran *Enriched Virtual* atau *Remote Blended Learning*, fokus siswa adalah menyelesaikan pembelajaran daring, mereka melakukan pembelajaran tatap muka dengan guru hanya sesekali sesuai kebutuhan. Pendekatan ini berbeda dari model *Flipped Classroom* dalam keseimbangan waktu pengajaran tatap muka online. Dalam model pembelajaran *Enriched Virtual*, siswa tidak akan belajar secara tatap muka dengan guru setiap hari, tetapi dalam pengaturan *flipped*. Siswa menyelesaikan tujuan pembelajaran secara individu. Menurut (Sulistyo et al., 2015) dalam model *enriched virtual* dilakukan pengiriman *content* dan pembelajaran secara daring dilakukan pertemuan tatap muka ketika diperlukan dan hanya sebagai suplemen. Secara blog diagram, model *Enriched Virtual* dapat digambarkan sebagai berikut.



GAMBAR 1. *Enriched Virtual Model Blended Learning (Horn & Staker, 2012)*

Instruksi dalam *Enriched Virtual* dilakukan dengan prinsip fleksibilitas antara guru dan siswa. Ruang belajar tidak terbatas di dalam kelas, namun secara beriringan menyesuaikan dengan kesepakatan jadwal pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa.

Flipped Classroom

Model *Flipped Classroom* adalah salah satu model pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran (Damayanti & Sutama, 2016). Model *Flipped Classroom* memberikan apa yang umumnya dilakukan di kelas dan apa yang umumnya dilakukan sebagai pekerjaan rumah, kemudian dibalik dan ditukar. Selanjutnya Johnson (2013) memaparkan Model *Flipped Classroom* merupakan model pembelajaran dengan cara meminimalkan jumlah instruksi langsung tapi memaksimalkan interaksi satu-satu. Johnson juga menambahkan strategi ini memanfaatkan teknologi yang mendukung materi pembelajaran bagi siswa yang dapat diakses secara daring dan pembelajaran tatap muka. Siswa dapat memanfaatkan gadget mereka ketika dirumah untuk menonton video pembelajaran yang diberikan guru, misalnya melalui *link address youtube*. Waktu pembelajaran di kelas digunakan siswa untuk berkolaborasi dengan rekan proyek, keterampilan praktik, dan menerima feedback tentang progres yang dilakukan.

Dalam pembelajaran *Flipped Classroom*, waktu sepenuhnya dapat direstrukturisasi. Siswa masih perlu bertanya tentang konten yang dimiliki melalui video, dan guru biasanya akan menjawab pertanyaan selama beberapa menit pertama di dalam kelas. Jam pertama dalam kelas seakan menjadi atraktif karena secara tidak langsung permasalahan inti dalam materi pembelajaran akan terklarifikasi melalui kegiatan tanya jawab guru dan siswa. Bergmann & Sams (2012:15) memberikan gambaran perbandingan aktivitas *Flipped Classroom* dan *Tradisional Classroom* sebagai berikut.

TABEL 1. Perbandingan Aktivitas *Flipped Classroom* dan *Traditional Classroom*

Tradisional Classroom		Flipped Classroom	
Aktivitas	Waktu	Aktivitas	Waktu
Membuka pelajaran	5 menit	Membuka pelajaran	5 menit
Membahas PR sebelumnya	20 menit	Tanya Jawab tentang konten Video	10 menit
Guru berceramah untuk materi baru	30-45 menit	Guru membimbing dan siswa berlatih mandiri dalam kegiatan atau aktivitas di laboratorium	75 menit
Guru membimbing dan siswa berlatih mandiri dalam kegiatan atau aktivitas di laboratorium	20-35 menit		

Perbedaan yang paling dominan dari *flipped classroom* dan pembelajaran tradisional adalah terletak pada pemerolehan materi. *Flipped classroom* sepenuhnya pada pembelajaran daring melalui konten video yang dapat diakses oleh siswa masing-masing melalui gadgetnya. Karakteristik pembelajaran Model *Flipped Classroom* adalah menggunakan media konten video pembelajaran atau film sebagai sarana untuk memberikan Stimulus keaktifan dan kemampuan berpikir kritis ke siswa. Video merupakan salah satu bentuk dari media visual. Djamarah dan Zam (Nugrahani & Rupa, 2007) berpendapat bahwa media berbasis visual adalah media yang mengandalkan indera penglihatan. Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran penting dalam proses belajar mengajar. Menurut (Purwanti, 2015) media video lebih cenderung mudah untuk mengingat dan memahami pelajaran karena tidak menggunakan satu jenis indera.

SIMPULAN

Blended Learning memiliki percabangan model yang dapat diaplikasikan dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa dalam konteks pembelajaran daring. Model-model tersebut mempunyai banyak kelebihan, antara lain proses belajar dapat dilakukan tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Pemilihan model yang digunakan harus berkorelasi linier dengan tujuan pembelajaran atau kebijakan yang berlaku di sebuah satuan pendidikan. Untuk mengoptimalkan penerapan *Blended Learning* dalam pembelajaran, guru dapat memanipulasi, memodifikasi, dan menggabungkan beberapa model sesuai dengan kondisi lembaga pendidikan tertentu. Dari analisis tentang macam-macam *blended learning*, *Enriched Virtual* merupakan model yang mudah dan fleksibel untuk diterapkan. Fokus siswa adalah menyelesaikan pembelajaran daring, mereka melakukan pembelajaran tatap muka dengan guru hanya sesekali sesuai kebutuhan, sehingga tidak terikat oleh jadwal atau waktu belajar yang ditentukan.

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi rujukan bagi para pendidik yang akan menerapkan *blended learning* dalam konteks pembelajaran daring. Aspek penting dalam pembelajaran daring adalah aksesibilitas dan konektivitas yang mendukung pembelajaran. Perlu dukungan lembaga dalam menyediakan komponen tersebut, supaya kendala dari segi biaya dapat ditekan seminimal mungkin dan para pembelajar dapat memanfaatkan waktu dengan mengikuti pembelajaran daring yang bermakna. Bagi peneliti selanjutnya, temuan ini berpotensi untuk dikembangkan ke dalam suatu pendekatan baru pada model *Blended Learning*, yaitu dengan konsep *Hybrid Learning* berbasis masalah. *Hybrid Learning* dapat dimodifikasi sedemikian rupa menyesuaikan dengan kebijakan pembatasan sosial saat pandemi COVID-19.

DAFTAR RUJUKAN

- Adistana, G. A. Y. P., & Dwiyoogo, W. D. (2014). The Influence of Blended Learning Station-Rotation (Cooperative Vs Competitive) and Cognitive Style Towards Intellectual Skill in Management. *International Journal of Management and Administrative Sciences*, 3(05), 3–9.
- Agustini, R., & Sucihati, M. (2020). Penguatan Pendidikan Karakter melalui Literasi Digital sebagai Strategi menuju Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 999–1015.
- Ahlah, S., & Melianah. (2020). Membangun Karakter Siswa Melalui Literasi Digital Dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang 10 Januari 2020*, 805–814.
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289>
- Arizona, K., Abidin, Z., & Rumansyah, R. (2020). Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(1), 64–70. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i1.111>
- Arti, M. (2020). Tantangan Sekolah Dan Peran Guru Dalam Mewujudkan Pembelajaran Bahasa Yang Efektif Di Era 4.0 Menuju Masyarakat 5.0. *TANTANGAN SEKOLAH DAN PERAN GURU DALAM MEWUJUDKAN PEMBELAJARAN BAHASA YANG EFEKTIF DI ERA 4.0 MENUJU MASYARAKAT 5.0 Mesi*, 18, 1027–1036.
- Asmuni, A. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 281. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2941>
- Damayanti, H. N., & Utama, S. (2016). Efektivitas Flipped Classroom Terhadap Sikap Dan Keterampilan Belajar Matematika Di Smk. *Manajemen Pendidikan*, 11(1), 2.

<https://doi.org/10.23917/jmp.v11i1.1799>

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>

Fauziah, I., Ernita, E., Octavia, D. R., & Dwiyantri, M. (2020). Analisis Gangguan Psikososial Dan Emosional Anak Di Ra Nurul Iman Medan Belawan Selama Pembelajaran Berbasis Daring. *Kumara Cendekia*, 8(3), 316. <https://doi.org/10.20961/kc.v8i3.44282>

Kintu, M. J., Zhu, C., & Kagambe, E. (2017). Blended learning effectiveness: the relationship between student characteristics, design features and outcomes. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0043-4>

Nugrahani, R., & Rupa, J. S. (2007). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1), 35–44.

Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jmkpp/article/view/2194>

Purwanto, M. B. (2020). Pembelajaran Era Distrutip Menuju Masyarakat 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang 10 Januari 2020*, 535–538.

Rachman, A., Sukrawan, Y., & Rohendi, D. (2019). Penerapan Model Blended Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Menggambar Objek 2 dDmensi. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 6(2), 145–152.

Riyanda, A. R., Herlina, K., & Wicaksono, B. A. (2020). Evaluasi Implementasi Sistem Pembelajaran Daring Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 4(1), 66–71. <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-humaniora/article/view/669>

Sari, M. (2019). Analisis Model-model Blended Learning di Lembaga Pendidikan. *NATURAL SCIENCE: Jurnal Pendidikan IPA Dan Pendidikan IPA*, 5(2), 835–847.

Society, R., & Belajar, D. A. N. M. (2008). *Society 5.0*, 3, 34–41.

Sulistyo, M. E., Pengendali, D., Jauh, J., Khasanah, N., Setiawan, R., Yaumi, D. D., Kurniawan, R., Studi, P., Komputer, S., Fuady, M. J., Supradono, B., Warsita, B., Pembelajaran, P., Pada, B., Belajar, S., Jauh, J., Instructional, B., In, P., Ibrahim, D. S. M., ... Nugroho, M. B. (2015). Pengembangan ICT dalam Pembelajaran Implementasi Strategi Blended Learning Enriched Virtual Model Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Pengembangan ICT dalam Pembelajaran. *Media Elekrika*, 1(1), 22–28. <http://garuda.ristekbrin.go.id/documents/detail/1473691%0Ahttp://garuda.ristekbrin.go.id/documents/detail/1456569%0Ahttp://jurnal.unimus.ac.id/index.php/ME/article/view/485/534>

Sulistiyorini, S. (2018). Running Head: INFUSING ACTIVE LEARNING STRATEGIES INTO STATION 81 10 ICLEI 2018-036 Siska Sulistiyorini. *Researchgate*, 1987, 81–94.

Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31–34. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>

Wahyono, P., Husamah, H., & Budi, A. S. (2020). Guru profesional di masa pandemi COVID-19: Review implementasi, tantangan, dan solusi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan*

Profesi *Guru*, 1(1), 51–65. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jppg/article/view/12462>

Widyaningsih, O., Yudha, C. B., & Nugraheny, D. C. (2020). Pengembangan Model Blended Learning untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 143–156.

Zulraudah, Syarif, H., & Refnaldi. (2020). *The Needs of Junior High School Students on Blended Learning Models Type Lab Rotation Model for Writing Skill in English Language Learning*. 411(Icoelt 2019), 58–66. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200306.011>

Literasi Digital dalam Pembelajaran Seni Tari

Atip Nurharini✉, PGSD FIP Universitas Negeri

Arini Estiastuti, PGSD FIP Universitas Negeri

Sumilah, PGSD FIP Universitas Negeri

✉atip.nurharini@mail.unnes.ac.id

Abstract:

Digital literacy skills in learning can streamline, facilitate, and improve learning processes and outcomes. Digital technology has been widespread, but this technology's use has not been optimally applied in dance learning. Digital literacy is needed to optimize understanding, knowledge, and skills in dance learning. Besides, digital literacy plays an active role in strengthening character. Dance as a subject matter in schools has a role to play in expressing and working. This study aims to describe digital literacy in dance learning to improve understanding and attitudes towards dance learning. This type of research is a qualitative descriptive study. The results showed that digital literacy could increase knowledge, skills, and attitudes that can be accounted for. For this reason, digital literacy needs to be applied and integrated into the dance learning process because the optimal use of digital literacy can provide creative, innovative, and fun learning innovations. Therefore, the objectives of dance learning at schools can be achieved optimally at the end of the lesson.

Keywords: digital, literacy, learning dance

Abstract:

Kemampuan literasi digital dalam konteks pembelajaran mampu mengefisienkan, memudahkan, meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Teknologi digital telah tersebar luas namun pemanfaatan teknologi ini secara produktif dan bijak belum optimal diterapkan dalam pembelajaran seni tari. Untuk mengoptimalkan pemahaman, pengetahuan dan keterampilan dalam pembelajaran seni tari diperlukan adanya literasi digital. Selain itu juga, literasi digital dalam pembelajaran berperan aktif sebagai upaya penguatan karakter. Tari sebagai salah satu muatan pelajaran di sekolah memiliki peran andil dalam bereskrpsi dan berkarya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan literasi digital dalam pembelajaran seni tari guna meningkatkan pemahaman dan sikap terhadap pembelajaran seni tari. Jenis penelitian merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi digital dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dapat dipertanggungjawabkan. Untuk itu, literasi digital perlu diterapkan dan diintegrasikan dalam proses pembelajaran seni tari karena pemanfaatan literasi digital secara optimal mampu memberikan inovasi pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran seni tari di sekolah tercapai dengan optimal.

Keywords: digital, literasi, pembelajaran seni tari

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat pada masa kini menuntut dimilikinya kemampuan-kemampuan dasar yang tidak saja bersandarkan pada konsep literasi dalam pengertian klasik, namun perlu adanya pemahaman yang lebih modern. Manusia yang hidup pada masa kini tidak cukup hanya berbekal pada kemampuan membaca dan menulis secara tradisional, melainkan harus diperlengkapi dengan keterampilan-keterampilan dan kecakapan-kecakapan lain, terutama kemampuan dalam

berkomunikasi dan keterampilan analitik yang menunjang untuk dapat hidup di abad ke-21. (Damayanti, 2019). Setiap individu perlu memahami bahwa literasi digital merupakan hal penting yang dibutuhkan agar dapat berpartisipasi di era distrupsi. Literasi digital sama pentingnya dengan membaca, menulis, berhitung, dan disiplin ilmu lainnya.

Generasi yang tumbuh dengan akses yang tidak terbatas dalam teknologi digital mempunyai pola berpikir yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Setiap orang hendaknya dapat bertanggung jawab terhadap bagaimana menggunakan teknologi untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Teknologi digital memungkinkan orang untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan keluarga dan sahabat dalam kehidupan sehari-hari. Adanya digital dapat memproses berbagai informasi, dapat memahami pesan dan berkomunikasi efektif dengan orang lain dalam berbagai bentuk dengan waktu yang tak terbatas. Dalam hal ini, bentuk yang dimaksud termasuk berkolaborasi, berpikir kritis, kreatif, komunikatif menciptakan dan bekerja sesuai dengan aturan etika, dan memahami kapan dan bagaimana teknologi harus digunakan agar efektif untuk mencapai tujuan. Penggunaan teknologi digital perlu sekali adanya kesadaran dan berpikir kritis terhadap berbagai dampak positif dan negatif sehingga dapat bermanfaat bagi kehidupan manusia. Literasi digital akan menciptakan tatanan masyarakat dengan pola pikir yang berbeda dan pandangan yang kritis-kreatif. Mereka tidak akan mudah terhasut oleh isu yang provokatif, menjadi korban informasi hoaks, atau korban penipuan yang berbasis digital. (Nasrullah et al., 2017).

Dilihat dari ideologi tradisional, "literasi" dapat dimaknai sebagai kemampuan dalam membaca dan menulis untuk menuju pemahaman. Lebih lanjut, definisi literasi yang dihasilkan dari pertemuan pakar UNESCO di Pertemuan Paris mengisyaratkan bahwa perluasan makna literasi. Dalam konteks ini, literasi tidak hanya berkaitan dengan baca tulis, melainkan segenap kemampuan untuk mengidentifikasi, memahami, menafsirkan, menciptakan, mengkomunikasikan, memperhitungkan, dan menggunakan bahan-bahan cetak dan tulis yang dengan berbagai konteks. Literasi melibatkan kontinum belajar yang memungkinkan individu mencapai tujuan, mengembangkan pengetahuan dan potensinya, serta berpartisipasi secara penuh dalam masyarakat dan komunitas yang lebih luas. (UNESCO, 2004).

Selain itu literasi digital melibatkan juga pengetahuan tentang bagaimana menggunakan serangkaian perangkat teknologi untuk menemukan informasi, memecahkan persoalan ataupun tugas-tugas yang rumit dalam kehidupan. Ungkapan selanjutnya juga merujuk pengetahuan tentang bagaimana bertindak secara aman dan bertanggung jawab secara online. Secara lebih spesifik literasi digital merujuk pada keterampilan-keterampilan, pengetahuan, dan pemahaman untuk menggunakan teknologi baru dan media canggih guna mencipta dan memperluas informasi. Literasi digital juga merujuk pada pengetahuan tentang bagaimana teknologi komunikasi mampu memberi dampak positif terhadap makna yang mengikutinya, dan kemampuan untuk menginterpretasikan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan yang tersedia dalam jejaring web. (Australian Government, 2016).

Pemaknaan dalam konteks pembelajaran, literasi digital memiliki manfaat yang luar biasa memungkinkan siapapun yang menguasainya akan memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan melalui aktivitas belajar yang lebih baik, lebih efektif, lebih cepat, lebih mudah, nyaman dan menghibur. Pemanfaatan secara efektif dan efisien terhadap teknologi informasi dan komunikasi, pembelajar tidak cukup mengandalkan keterampilan literasi saja, melainkan memerlukan kompetensi lain yang mendukung guna memperluas pemikiran yang *smart*. Untuk itu diperlukan literasi baru yang melibatkan dunia digital. Kebutuhan tersebut sebagai fenomena terhadap dunia digital guna memperluas segala informasi yang terkait dengan pengetahuan, keterampilan dan pengalaman. Adanya fenomena yang muncul merupakan pijakan awal guna memperluas informasi yang terkait dalam pembelajaran seni tari di sekolah.

Pembelajaran seni tari merupakan pembelajaran yang melibatkan gerak tubuh berirama yang dilakukan di tempat dan waktu tertentu untuk keperluan mengungkapkan

perasaan, maksud, ide, dan pikiran. Gerak yang dimaksud dalam tarian adalah gerak yang telah mengalami proses stilisasi dan reduksi sehingga dapat menumbuhkan gerakan yang estetis. Gerakan tari tidak lepas dari irama atau bunyi-bunyian musik sebagai pengiring tari. Tujuan dari irama ini adalah untuk mengatur gerakan penari dan memperkuat maksud yang ingin disampaikan. Gerakan tari berbeda dari gerakan sehari-hari seperti berlari, berjalan, atau gerak senam.

Kasus yang terjadi di lapangan yaitu pada muatan pelajaran ini siswa sering kesulitan untuk mengetahui tentang pemahaman konsep, keterampilan dan sikap dalam mengikuti kegiatan pembelajaran seni tari. Pemahaman yang dimiliki siswa yaitu bahwa menari hanyalah sekedar menggerakkan anggota badan, tanpa adanya penerapan unsur-unsur tari seperti tenaga lemah lembut kuat, rasa yang mengalir dalam setiap gerakan, rasa yang mengikuti setiap alunan musik, ketepatan gerak dengan iringan, penggunaan teknik yang tepat dan proporsional. Gerakan yang di praktekkan oleh siswa terlihat tidak bertenaga, berjiwa, dan tidak menimbulkan keindahan bagi para penikmat ataupun orang yang melihat. Bahkan ditemukan juga bahwa siswa kurang kreatif dalam melakukan gerakan dan membuat gerakan tari. Ketika di beri tugas mengamati pertunjukan tari Ampar-ampar Pisang dan setelah melakukan pengamatan siswa di minta untuk mengeksplorasi gerakan yang terjadi adalah siswa melakukan gerakan sama persis terhadap tarian yang dilihat tanpa adanya pengembangan gerak ataupun temuan gerakan siswa sendiri. Fenomena yang terjadi lagi adalah ketika siswa diminta untuk melakukan gerakan seperti apa yang dilihat pada pertunjukan tari Bebek yang terjadi adalah gerakan yang dilakukan siswa tidak bagus tidak indah, tidak ada tenaga, dan rasa dalam mempraktekkan gerakan tersebut. Hasil keterampilan yang dicapai siswa tersebut sangat lemah dan kurang estetis. Adanya persoalan-persoalan yang terjadi dalam pembelajaran seni tari perlu adanya solusi yang tepat guna mengatasi permasalahan tersebut. Langkah yang ditempuh dari penelitian ini adalah mencoba menguraikan secara mendalam melakukan pengamatan terhadap kegiatan literasi digital dalam pembelajaran seni tari. Hal ini sebagai langkah guna memberikan pemahaman dan kemampuan menari. Pemanfaatan literasi digital dapat dijadikan apresiasi siswa dalam memahami dan meningkatkan keterampilan siswa dalam menari.

METODE

Penelitian ini sebagai penelitian yang dikategorikan ke dalam jenis penelitian kualitatif. Dalam penelitian mendeskripsikan literasi digital dalam pembelajaran seni tari. Langkah penelitian sebagai instrumen utama adalah peneliti sendiri, dengan langkah kehadiran peneliti sebagai instrumen yang diperlukan di lapangan. Peran peneliti adalah sebagai partisipan penuh, sebagai pengamat, dan partisipan. Data dalam penelitian ini adalah interaksi antara guru dan siswa pada mupel seni tari. Sumber data dalam penelitian yaitu subyek dari mana data dapat diperoleh dan sumber data dibagi menjadi sumber primer dan sekunder. Sumber Primer yaitu sumber-sumber dasar yang merupakan bukti atau saksi utama dan kejadian yang lalu. Sumber Primer dalam penelitian ini, meliputi guru yang mengajarkan mupel seni tari. Adapun guru yang dijadikan sumber primer adalah pengajar mupel seni tari. Sumber sekunder meliputi sumber yang dipakai oleh penulis guna mendukung dan menunjang pembahasan dalam penelitian. Penelitian ini melibatkan 30 siswa sekolah dasar di SDN Sampangan 02 Kota Semarang.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian yaitu interview memakai daftar pertanyaan yang dipakai dalam wawancara. Selain itu, digunakan instrumen berupa rubrik untuk observasi. Instrumen interview sebagai pedoman untuk mengetahui tingkat pemahaman para siswa dalam materi pembelajaran seni tari, kreativitas, dan kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh siswa dalam pembelajaran seni tari.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data disesuaikan dengan tujuan penelitian. Pada penelitian ini, teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah dokumentasi, wawancara, dan observasi. Dokumentasi dengan cara untuk mengumpulkan hasil-hasil kegiatan pembelajaran seni tari. Data dokumen diperoleh dari guru, dan dokumentasi berupa foto dan video di ambil pada saat siswa melakukan kegiatan belajar mandiri. Siswa di minta untuk mengumpulkan foto dan video pada saat mereka belajar secara mandiri. Teknik wawancara secara virtual melalui aplikasi zoom berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh para siswa dalam pembelajaran seni tari. Pertanyaan langsung berhadapan secara virtual melalui aplikasi zoom dengan guru dan siswa. Pertanyaan juga digunakan untuk mengungkap persepsi siswa terhadap literasi digital dalam pemahaman tari dan kreativitas tari. Teknik observasi secara virtual pada saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran seni tari dengan adanya penerapan literasi digital.

Analisis Data

Proses analisis data yang dilakukan peneliti yaitu menggunakan metode analisis kualitatif. Analisis data yang dilaksanakan dengan cara menggambarkan, melukiskan dan menguraikan secara mendalam keadaan yang sebenarnya di lapangan tentang belajar secara daring dan mandiri atau peristiwa yang terjadi pada siswa pada saat melaksanakan belajar mandiri dengan menggunakan media handphone atau laptop. Analisis data dilakukan dengan teknik deskriptif kualitatif yaitu dengan mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran seni tari secara daring. Data kualitatif berupa data yang dinyatakan dalam bentuk kata, kalimat, dan gambar. Teknik analisis kualitatif dengan melalui tahap coding data, menyajikan proses penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dan pernyataan dari perilaku yang diamati pada siswa dan guru dalam pembelajaran seni tari secara virtual. Dalam tahap coding data yaitu dengan cara menganalisis data keseluruhan, kemudian dipilih untuk dirinci setiap bagian-bagian.

Coding data untuk mempermudah dalam analisis data mengenai pemahaman terhadap data-data yang disajikan. Penyajian data dengan cara antara lain: data yang telah terperinci disajikan dalam bentuk tabel atau grafik, sedangkan penarikan kesimpulan yaitu dengan cara mempelajari data, menafsirkan, membandingkan dan barulah mengambil kesimpulan tentang adanya literasi digital dalam pembelajaran seni tari.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Manfaat Literasi Digital

Adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat memberikan tantangan dan prospek secara multidimensi dalam pembelajaran seni tari secara virtual ataupun nonvirtual. Dalam konteks pembelajaran seni tari, perkembangan ini memberikan peluang, baik bagi pengajar maupun pembelajar, memberikan nuansa baru dalam belajar dan pembelajaran, berinteraksi sosial, berkomunikasi, maupun dalam mengerjakan tugas. Bagi pengajar, penguasaan literasi digital dalam pembelajaran seni tari memberikan kemudahan dan keefektifan dalam perencanaan, pelaksanaan, maupun evaluasi program pembelajaran seni tari yang telah dilakukannya. Beberapa hal yang dilakukan oleh para pengajar yang belum familiar dalam mengoperasikan komputer, dengan cara melakukan pelatihan pada masa pandemi dengan menggunakan aturan kesehatan yang dicatumkan oleh pemerintah. Waktu yang dibutuhkan untuk pelatihan digital yaitu selama 3 minggu dengan durasi tiga kali dalam seminggu selama 3 jam pertemuan. Setelah guru mampu mengoperasikan program-program digital, ada yang menggunakan computer, laptop, dan Handphone. Guru kemudian membuat rencana pembelajaran, menyusun bahan ajar, dan mengembangkan media pembelajaran yang praktis, untuk dapat menjadi daya tarik serta memperkuat pemahaman siswa dalam mengikuti pembelajar seni tari. Sebaliknya, guru-guru yang sudah familiar dalam

teknologi digital dapat langsung menyusun dan mengembangkan bahan ajar seni tari serta media pembelajaran seni tari secara lebih menarik dengan memanfaatkan gambar, video, dan musik yang sesuai untuk kepentingan pembelajaran.

Guru dan siswa tetap mengadakan kegiatan pembelajaran walaupun masa pandemi berlangsung. Guru memberikan informasi tentang tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan tugas kepada siswa melalui google form. Siswa langsung bisa mengakses semua informasi dan tugas dari guru melalui google form dengan cara mengklik link yang di berikan guru kepada siswa.

Pelaksanaan Pembelajaran Seni Tari

Pembelajaran seni tari di masa pandemic covid 19 perlu terus digalakkan dengan melalui kegiatan interkatif dan noninteraktif. Adanya covid ini menjadi tantangan bagi semua guru untuk terus memunculkan ide kreatifnya dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran seni tari. Di tengah merebaknya virus ini menjadi giatnya para pendidik untuk memunculkan ide dan karya yang kreatif dan modern serta lebih diminati oleh siswa. Dari keadaan seperti inipun akhirnya meluncurkan slogan untuk memaksimalkan pembelajaran seni tari di era covid 19. Slogan itu berbunyi utamakan seni tradisional, lestarikan seni tari tradisional, dan kuasai pengembangan karya tari di Indonesia dalam situasi apapun. Pembelajaran seni tari memang perlu diutamakan dan dioptimalkan agar siswa mencintai karya tari di negaranya. Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, guru memiliki peran strategis guna menentukan keberhasilan pembelajaran seni tari. Salah satu strategi yang dapat dilakukan guru untuk mengimbangi pembelajaran era masa pandemic covid 19 adalah dengan melaksanakan literasi digital. Literasi digital memuat serangkaian kegiatan untuk memahami pengetahuan dan keterampilan dalam kegiatan pembelajaran seni tari dengan melibatkan penggunaan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan, seperti handphone dan laptop. Dalam kegiatan pembelajaran ini siswa di fasilitasi kegiatan pemahaman dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, menganalisis informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat dan kreatif.

Implementasi digital yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran mampu mengajarkan pada siswa berbagai informasi serta mampu memproses pesan dengan baik. Selain itu, pemanfaatan digital melatih siswa mampu berkomunikasi secara efektif dengan guru, teman, dan orang lain. Komunikasi digital yang diterapkan dalam pembelajaran seni tari adalah membiasakan siswa dengan segala bentuk komunikasi dalam menggunakan teknologi handphone, ataupun laptop pada kegiatan pembelajaran seni tari. Literasi digital yang digunakan berorientasi pada kemampuan seorang siswa untuk berpikir kritis dan kreatif membacakan apa yang dilihat dalam dunia digital terhadap sajian pertunjukan tari. Apa yang dilihat oleh siswa mengungkapkan segala bentuk gerak, kemudian melatih siswa untuk komunikatif dalam penyampaian ide, gagasan yang di wujudkan dalam bahasa gerak tari. Adanya media literasi digital memberikan solusi untuk menyampaikan materi pembelajaran seni tari. Salah satu materi yang dapat disampaikan pada siswa adalah penggunaan bahasa lisan dan bahasa tulis melalui media digital.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dalam forum interkatif dan noninteraktif memenuhi kriteria sebagai berikut:

- 1). Memberi pengetahuan
 - Materi jelas dan komplet
 - Memudahkan dalam pemahaman dan berfikir tingkat tinggi
 - Sebagai kegiatan apresiasi seni tari
- 2). Memberi Keterampilan
 - Materi tari bisa meningkatkan keterampilan menari
 - Materi praktek berisi contoh gerak per tahap, dan rangkaian gerak.
 - Materi pembelajaran memberikan stimulus untuk bereksplorasi
- 3). Pembelajaran Menarik

- Pembelajaran mudah diikuti oleh semua siswa
- Pembelajaran menggunakan media yang berisi gambar terlihat dengan jelas dan mudah di ingat
- Pembelajaran yang dilakukan menerapkan media pembelajaran berisi desain yang menarik
- Pembelajaran yang di lakukan menciptakan kreativitas

Sedangkan materi yang di ajarkan dalam literasi digital pada pembelajaran tari yaitu memuat tentang konsep tari, keterampilan tari dan apresiasi tari. Pada dasarnya konsep seni tari yang di ajarkan pada siswa yaitu pemahaman tentang intraestetis tari dengan melibatkan tubuh, gerak, irama, rasa, ruang, dan waktu yang lahir dari proses ide, gagasan, imajinasi, dan kreasi. Pemahaman yang diberikan yaitu tentang konsep gerak yang di hasilkan tubuh sebagai aktualisasi secara nyata melalui sebuah gerakan estetis dan memiliki tujuan tertentu, yang dapat menggetarkan jiwa perasaan bagi pemirsa. Siswa mampu menirukan gerakan tari seperti pada penampilan di video pembelajaran yang di buat oleh guru. Gerakan yang di praktekkan menunjukkan bahwa anak mampu menari dengan menggunakan gerak tubuh secara ekspresif. Sejalan dengan konsep seni tari yaitu menggunakan gerak tubuh sebagai alat berekspresi. Siswa dikatakan bisa menari dilihat dari bentuk ungkapan gerak dengan mengaplikasikan ekspresi jiwa yang di aktualisasikan melalui media gerak ritmis yang indah.

Hasil yang dicapai dalam pembelajaran yaitu guru menanamkan konsep pendidikan seni tari dari arah ekstraestetik yaitu siswa diarahkan pada pembentukan sikap, berperilaku baik guna menjaga keseimbangan intelektual dan sensibilitas, rasional dan irasional, akal pikiran dan kepekaan emosi. Langkah ini dilakukan dengan alasan bahwa pada masa usia Sekolah Dasar, perkembangan mental dan fisik anak sedang dalam tahap maksimal sehingga untuk mengoptimalkan kreativitasnya maka pendidikan seni tari merupakan salah satu cara yang tepat untuk digunakan. Siswa di latih untuk memiliki kejujuran dan kepolosan dalam berekspresi dan berkarya dalam mengembangkan kreativitasnya.

Pijakan guru dalam kegiatan pembelajaran berlandaskan pada kemerdekaan anak dalam menyampaikan inspirasi. Pendidikan seni tari tidak menuntut siswa untuk menjadi seorang penari yang profesional. Artinya produk tari yang dihasilkan siswa bukanlah untuk kebutuhan pentas, melainkan adalah proses kreatif siswa. Nilai tari dalam dunia pendidikan tidak terletak pada latihan kemahiran atau keterampilan gerak saja, tetapi lebih kepada kemungkinan untuk membuat siswa mampu mengembangkan daya ekspresinya. Pembelajaran tari lebih dominan pada materi tari yang dapat memunculkan kepekaan berfikir, bertindak dan merasa. Pembelajaran tari dilakukan dengan menggunakan metode kreatif. Dalam metode ini, tari yang diciptakan berasal dari siswa, oleh siswa dan untuk siswa. Untuk memudahkan siswa dalam menemukan gerakan pemilihan tema dalam pembuatan karya tari ditentukan oleh guru, namun pemilihan gerak, penentuan gerak, pengolahan gerak, pengembangan gerak dan mengkomposisikan gerak diserahkan sepenuhnya kepada siswa. Hal ini dimaksudkan agar siswa mampu untuk berfikir, berkreasi dan berkreativitas dalam mengambil keputusan sendiri untuk kepentingan dalam berkarya tari.

Pelaksanaan proses pembelajaran juga di berikan stimulasi dengan cara mengamati secara cermat bentuk tangan pada gerakan tari yang kemudian memberi kesempatan pada siswa untuk meneruskan dari gerakan yang sudah dilakukan orang lain. Pengamatan ini dilakukan secara bertahap dan continue guna menghasilkan kreativitas yang tinggi dan melatih proses berfikir kreatif dan inovatif agar hasil pencapaian prestasi akademik dapat meningkat, sehingga ada hubungan positif secara keseluruhan antara kreativitas dan prestasi akademik. (Leonard, Hall and Herro, 2016). Kreativitas dalam tari terbentuk dengan baik, hal ini terlihat dari perkembangan mereka dari tahap pertahap. Latihan pertama mulai dari gerak yang sederhana anggota tubuh seperti kaki, tangan, badan, lutut, pantat, dan kepala, kemudian dikembangkan dan digerakkan lebih lanjut. Gerakan tersebut dilakukan di tempat kemudian berpindah-pindah. Selanjutnya mengisi ruang

yang meliputi arah, tempo, level (tinggi, sedang, rendah) dan ritme. Latihan kedua, melalui stimulasi dari musik dan kemudian direspons dengan cara mengisi gerakan-gerakan kreatif di kembangkan dengan variasi kecepatan hitungan. (A.Nurharini, Sumilah, 2019)

Dalam pembelajaran seni tari ini juga menerapkan adanya kegiatan evaluasi. Evaluasi yang menjadi fokus penilaian adalah bukan bagus atau tidaknya tari yang dihasilkan, melainkan adalah proses kreatif yang mereka lalui untuk membina sikap positif yang terbentuk melalui pembelajaran tari. Adapun sikap yang di nilai dalam pembelajaran seni tari yaitu percaya diri dalam menarikan gerakan, mampu bekerjasama, berani mengambil keputusan, toleransi terhadap teman, mampu bersosialisasi, dan mampu mengungkapkan pendapat. Ide dalam membuat tari diarahkan dari lingkungan dan aktivitas manusia. Guru juga bisa mengarahkan proses kreatif ini pada pengembangan seni tari tradisi yang ada di daerah masing-masing. Selain itu juga membiasakan pada siswa memunculkan ruang kreatif untuk berkembang dalam menciptakan ide, gagasan. Pembelajaran seni tari juga membiasakan siswa untuk bersikap apresiatif terhadap budaya tradisi yang beranekaragam di seluruh wilayah nusantara.

SIMPULAN

Literasi digital yang dilaksanakan dalam pembelajaran seni tari dapat memperkuat pemahaman, keterampilan, kreativitas, dan mengajarkan sikap yang baik dalam berperilaku. Proses pembelajaran yang dibiasakan adalah dengan menggunakan metode kreatif memberi ruang yang luas pada siswa dalam mengamati hasil karya orang lain yang pada akhirnya siswa mampu untuk melakukan dan mengembangkan dari gerakan. Literasi digital yang diterapkan pada pembelajaran seni tari di kemas dalam video pembelajaran yang di share dalam bentuk pembelajaran interaktif dan noninteraktif dengan menampilkan konsep-konsep keilmuan tari dan pertunjukan karya tari, sehingga dapat menarik dan memperjelas penyampaian pengetahuan, dan keterampilan.

DAFTAR RUJUKAN

- A.Nurharini, Sumilah, Y. (2019) 'Animated Video Media: Motoric Skill in Dance Lesson', *IEEE*, (19342110). doi: 10.1109/ICET48172.2019.8987223.
- Australian Government (2016) 'National Literacy and Numeracy week'.
- Damayanti, I. (2019) 'Optimalisasi Literasi Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Sebagai', 3, pp. 1004–1009.
- Englund, B. and Sandstrom, B. (2015) "Expression" and verbal expression: on communication in an upper secondary dance class', *Research in Dance Education*, 16(3), pp. 213–229. doi: 10.1080/14647893.2015.1046427.
- Fitrianisa, R. (2016) 'Desain Tari Piring Lenggok Si Anak Dagang Koreografer Iskandar Muda', *Gesture : Jurnal Seni Tari*, 5(2). doi: 10.24114/senitari.v5i2.3870.
- Leonard, A. E., Hall, A. H. and Herro, D. (2016) 'Dancing literacy: Expanding children's and teachers' literacy repertoires through embodied knowing', *Journal of Early Childhood Literacy*, 16(3), pp. 338–360. doi: 10.1177/1468798415588985.
- Nasrullah, R. *et al.* (2017) 'Materi Pendukung Literasi Digital: Gerakan Literasi Nasional', p. 33. Available at: <https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-content/uploads/2017/10/cover-materi-pendukung-literasi-finansial-gabung.pdf>.
- UNESCO (2004) "'The Plurality of Literacy and its Implications for Policies' No Title', *UNESCO Education Sector Position Paper*. (p. 13). <http://unesdoc.unesco.org/>, (UNESCO Educ. Sect. Position Pap. (p. 13). <http://unesdoc.unesco.org/>).



Menakar Peluang dan Tantangan Model Pembelajaran HOTS di Era Revolusi Industri 4.0

Eka Titi Andaryani✉, Universitas Negeri Semarang

✉ekatitiandaryani@mail.unnes.ac.id

Abstrak: Kurikulum 2013 memuat konsep tentang pembelajaran keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Model ini bukan hanya pembelajaran yang menekankan kemampuan memahami dan menerapkan tapi juga kemampuan menciptakan yang disinyalir sesuai untuk menghadapi era Revolusi Industri termutakhir yaitu 4.0 terutama dengan semua serba internet (*Internet of Things*). Menggunakan metode kualitatif, artikel ini bertujuan mendeskripsikan konsep HOTS dan Revolusi Industri 4.0, bagaimana HOTS menghadapi Revolusi Industri 4.0, peluang dan tantangannya. Artikel ini menemukan bahwa HOTS merupakan konsep yang sangat ideal dalam menghadapi era industri 4.0 namun menghadapi tantangan dalam penerapannya khususnya karena keterbatasan sumber daya manusia dan kebiasaan gaya pembelajaran.

Kata Kunci: HOTS, Revolusi Industri 4.0, Internet, Kurikulum 2013

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 mengadopsi keterampilan berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking Skills/HOTS*) yang dicetuskan Bloom dan direvisi oleh Anderson. Menurut keterampilan ini, pembelajaran harus memenuhi sejumlah level yaitu mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta (Ariesta, F.W. 2018). Dengan demikian, keterampilan HOTS menekankan tidak hanya kemampuan mengingat tapi juga kemampuan lain yang menggerakkan peserta didik untuk bisa berpikir kritis dan inovatif (Khuriyana & Priyono, 2020, hal. 56). Tuntutan Kurikulum 2013 yang berujung pada kemampuan mencipta mengharuskan pendidik untuk mendorong peserta didik mampu menghasilkan sesuatu yang baru. Tuntutan berinovasi ini tampaknya sesuai dengan tuntutan revolusi industri saat ini yang banyak disebut sudah memasuki era keempat atau 4.0.

Revolusi Industri pertama (1.0) pada akhir abad ke-18 ditandai dengan ditemukannya mesin uap. Revolusi industri kedua (2.0) ditandai dengan penggunaan tenaga listrik dan perubahan cara produksi mobil dari paralel ke serial. Kemudian, Revolusi Industri 3.0 dicirikan dengan ditemukannya komputer dan produksi robot yang dalam banyak hal bisa menggantikan atau lebih tepatnya membantu meringankan pekerjaan manusia. Baru sejak tahun 2011 di Jerman muncul istilah Revolusi Industri 4.0 yang ditandai dengan penggunaan internet secara global (*Internet of Things*) dan temuan-temuan ikutannya.

Sejalan dengan tuntutan pembelajaran HOTS dalam hal mencipta, peserta didik melalui Revolusi Industri 4.0 dituntut memiliki aneka keterampilan di antaranya pengetahuan dasar internet, sikap *entrepreneurship* untuk menciptakan sesuatu, dan kemampuan memprediksi peluang dan hambatan pada masa yang akan datang. Menggunakan metode kualitatif mengandalkan studi literatur dengan data sekunder dari jurnal, buku, dan media online, artikel ini hendak menjelaskan tentang inovasi pembelajaran HOTS dalam era Revolusi Industri 4.0, konsep, peluang dan tantangannya. Penulis berpendapat bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) merupakan konsep yang sangat ideal untuk menghadapi era Revolusi Industri 4.0 namun dengan

tantangan yang tidak ringan dalam penerapannya. Sistematika tulisan ini dimulai dengan pendahuluan, pembahasan mencakup konsep HOTS dan Revolusi Industri khususnya 4.0, peluang dan tantangan, kesimpulan dan daftar pustaka.

PEMBAHASAN

(1) Higher Order Thinking Skills

Menurut Khuriyana dan Priyono (2020, hal. 56), HOTS merupakan sebuah kemampuan berpikir yang menggabungkan keterampilan mengingat dan kemampuan lain untuk mengangkat efektivitas dari suatu proses belajar mengajar. Model pembelajaran ini memotivasi siswa untuk mengembangkan kemampuannya secara maksimal. Menurut Newman dan Wehlage (dalam Dinni, 2018), HOTS memungkinkan peserta didik membedakan ide secara jelas, mampu berargumentasi, memecahkan masalah, berhipotesis serta menyederhanakan hal-hal yang bersifat kompleks.

Sementara itu, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2018) menekankan pendidikan pada milenium ketiga ini ditujukan agar siswa memiliki kemampuan dengan secara aktif menggali dari berbagai sumber, bisa membuat rumusan-rumusan masalah, mampu menganalisa dan bekerja sama dalam mencari jalan keluar dari sebuah permasalahan. Kerangka kerja pembelajaran ini mencakup kemampuan:

1. Kemampuan untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah (*critical-thinking and problem-solving skills*);
2. Kemampuan dalam hal komunikasi dan kerja sama (*communication and collaboration skills*) secara efektif;
3. Kemampuan untuk menciptakan dan berinovasi (*creativity and innovation skills*) yaitu keterampilan untuk bisa berkreaitivitas serta menghasilkan inovasi-inovasi tertentu.
4. Kemampuan melek teknologi informasi dan komunikasi (*information and communications technology literacy*);
5. Belajar sesuai konteks (*contextual learning skills*);
6. Literasi media (*media literation*) yaitu kemampuan mengambil peluang temuan-temuan digitalisasi untuk membangun komunikasi dengan berbagai pihak.

Menurut Kemendikbud (2018) sebagaimana dikutip dari Khuriyana dan Priyono (2020, hal. 56), keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) didorong oleh empat kondisi: *pertama*, strategi pembelajaran khusus untuk situasi belajar tertentu dan tidak dapat diterapkan di situasi belajar lainnya; *kedua*, kecerdasan itu tidak bersifat tetap tetapi bisa diubah sesuai dengan faktor lingkungan belajar, strategi dan kesadaran belajar; *ketiga*, perubahan pandangan dari satu dimensi ke multidimensi; dan *keempat*, kemampuan penalaran, menganalisa, memecahkan masalah, dan berpikir kritis dan kreatif.

Resnick dalam Fonna (2019) mendefinisikan HOTS sebagai proses berpikir kompleks dalam menguraikan materi, membuat kesimpulan, membangun representasi, menganalisis, dan membangun hubungan dengan melibatkan aktivitas mental yang paling dasar. Keterampilan ini lebih rinci dijelaskan dalam jenjang taksonomi Bloom. Menurut Bloom dalam Fonna (2019), ada dua jenis keterampilan. *Pertama* adalah keterampilan tingkat rendah (*low order thinking skills*) yaitu mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), dan menerapkan (*applying*). *Kedua* adalah HOTS berupa keterampilan menganalisis (*analysing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta (*creating*).

Dengan demikian, semangat HOTS bukan hanya untuk memahami dan menerapkan sebuah konsep atau pengetahuan-pengetahuan yang didapat dari proses pembelajaran tetapi kemampuan untuk menghasilkan sesuatu secara riil yang bisa bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang lain.

(2) Revolusi Industri 4.0

Revolusi banyak diartikan sebagai perubahan yang bersifat masif. Untuk itu, Revolusi Industri ditandai adanya perubahan besar dalam hal jalan untuk menghasilkan barang dengan satu prinsip untuk mempermudah manusia karena keefektifan waktu sekaligus bisa menghasilkan produk dalam jumlah besar. Masa ini sering disebut masa Revolusi Industri 4.0. Sebagai sebuah rangkaian urutan, meskipun sebelumnya tidak banyak disebut, sebelum Revolusi Industri 4.0, juga telah ada Revolusi Industri 1.0 hingga 3.0.

Revolusi Industri pertama, 1.0, adalah revolusi industri yang paling terkenal yaitu dengan ditemukannya dan dimanfaatkannya mesin uap. Ditemukannya mesin uap oleh James Watt (1776) yang jauh lebih murah mengubah drastis cara memproduksi barang (Susanto, 2019). Proses produksi barang yang semula mengandalkan otot baik manusia, kuda, sapi, dan tenaga otot lainnya, tenaga air dan tenaga angin sebagai energi penggerak yang sangat terbatas kemampuannya, tergantikan dengan ditemukannya mesin uap.

Revolusi Industri kedua (2.0) adalah terjadi pada permulaan abad ke-20. Melalui penemuan mesin uap pada Revolusi Industri 1.0, produksi barang sudah menggunakan mesin, namun satu persoalan mendasar adalah sarana transportasi. Barang-barang di pabrik-pabrik diangkut menggunakan mobil-mobil yang diproduksi di satu lokasi yang sama, dari awal sampai akhir proses pembuatannya. Kelemahan perakitan ini masih bersifat paralel yaitu dilakukan oleh banyak pekerja secara bersamaan di mana seorang pekerja harus menguasai banyak keterampilan seperti memasang ban, memasang setir, dan lain-lain. Revolusi 2.0 terjadi dengan diciptakannya Lini Produksi atau *Assembly Line* dengan menggunakan *Conveyer Belt* atau 'Ban Berjalan' tahun 1913 (Susanto, 2019). Proses produksi berubah, terjadi spesifikasi-spesifikasi. Seorang pekerja tidak lagi dibebankan untuk mengerjakan keseluruhan proses, tapi mengurus satu bagian saja, memasang ban saja, memasang setir saja, dan seterusnya. Pada masa ini, mobil-mobil dirakit secara serial. Sebagai contoh, ban dan lampu dipasang diikuti dengan pemasangan mesin. Pada masa ini juga, alat-alat sudah memakai energi listrik dengan biaya yang jauh lebih rendah daripada energi uap.

Setelah tenaga otot diganti uap, produksi paralel diganti produksi serial, revolusi industri berikutnya yaitu Revolusi Industri 3.0 ditandai dengan tergantikannya tenaga manusia. Pemicunya adalah ditemukannya mesin komputer dan robot yang dianggap memiliki kemampuan bergerak dan berpikir otomatis. Ditemukannya perangkat-perangkat seperti semi-konduktor dan transistor, menjadikan semakin kecilnya ukuran komputer dibanding ukuran mula-mula. Pada banyak sisi, komputer mampu mengambil alih peran manusia dalam pengoperasian dan pengendali produksi sehingga menjadi serba otomatis. Dengan ditemukannya komputer ini juga diproduksi robot-robot di mana komputer sebagai otaknya. Namun demikian, ditemukannya komputer dan diproduksinya robot tidak serta merta menggantikan manusia secara keseluruhan, keduanya justru menjadi penolong manusia, bukan penggantinya.

Revolusi industri termutakhir adalah Revolusi Industri 4.0. Gagasan revolusi ini awal mulanya dikenal di Jerman dalam sebuah forum yang disebut World Economic Forum (WEF) tahun 2011. Pada mulanya banyak yang sangsi temuan-temuan terbaru pantas atau tidak dianggap sebagai Revolusi Industri 4.0. Namun demikian, faktanya sudah banyak temuan signifikan yang menunjukkan pantas disebut revolusi industri. Sejumlah ahli menemukan sejumlah inovasi yang pada era Revolusi Industri 3.0 belum ditemukan. Beberapa di antaranya *Internet of Things* (IoT), Big Data, kendaraan tanpa awak, perekayasa genetika, robot dan mesin pintar.

Dari sekian temuan Revolusi Industri 4.0 tersebut, temuan yang paling menonjol adalah *Internet of Things* yaitu suatu kondisi dunia yang penggunaan internet sudah sangat masif (Khuriyana & Priyono, 2020, hal. 56). Di bidang perbankan misalnya, masyarakat tidak lagi memiliki satu alternatif melalui transfer di Bank atau ATM, namun bisa secara daring di mana dan kapan saja. Caranya yaitu dengan memanfaatkan aplikasi yang ada di gadget kita (Baenanda, 2019). Melalui Revolusi 4.0 kita hampir setiap saat

terhubung dengan internet yang memudahkan untuk mengecek lini produksi tanpa harus berada di satu tempat tertentu, tetapi bisa di manapun (Susanto 2019).

(3) Peluang

Sebagai halnya revolusi-revolusi industri sebelumnya, revolusi termutakhir 4.0 merupakan peluang apabila dihadapi dengan kesiapan yang memadai. Oleh karena itu, Model pembelajaran HOTS mengandung solusi bagaimana kita manusia pada masa sekarang ini beradaptasi dengan Revolusi Industri 4.0. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam Fitriyah (2019) mengemukakan pendidik sudah seharusnya memiliki kemampuan yang bisa ditransmisikan kepada siswa untuk berkompetisi pada era saat ini. kemampuan-kemampuan yang dimaksud termasuk:

1. Keterampilan dasar internet (*basic internet competence*);
2. Keterampilan memanfaatkan teknologi untuk tujuan komersial (*competence for technological commercialization*);
3. Wawasan tentang globalisasi (*competence in globalization*) yaitu era perdagangan bebas dunia membutuhkan SDM yang handal.
4. Keterampilan dalam hal melihat kesempatan sekaligus tantangan ke depan (*competence in future strategies*).

Apabila tenaga pendidik memiliki kemampuan sebagaimana tersebut yang merupakan bagian dari HOTS, maka bukan mustahil persaingan di era 4.0 ini bukan persoalan melainkan kesempatan emas bagi Bangsa Indoensia. Keterampilan di bidang internet, kemampuan berinovasi dan berwirausaha, wawasan globalisasi, dan ketajaman melihat peluang merupakan kunci-kunci utama menghadapi Revolusi Industri 4.0. Dengan temuan-temuan seperti artificial intelligence (AI), kendaraan tanpa awak, robot, dan sebagainya, maka sejumlah pekerjaan yang dikerjakan oleh manusia akan hilang. Akan tetapi, sejarah mencatat bahwa serangkaian revolusi industri adalah untuk mempermudah manusia, bukan mempersulitnya. Jutaan pekerjaan yang lenyap akan tergantikan dengan jutaan pekerjaan baru sebagai dampak revolusi. Sebagai contoh, pada masa sebelumnya, siapa yang menyangka dengan adanya YouTube menyebabkan siapapun bisa mengupload video unik, berjuta orang bisa mendapatkan penghasilan yang bergantung pada jumlah yang menonton maupun men-subscribe. Dalam hal ini provider maupun pemilik Youtube tentu juga akan mendapatkan keuntungan dengan semakin banyaknya orang yang menggunakan internet maupun melalui iklan-iklannya. Contoh lain, mungkin banyak yang bertanya-tanya, mengapa Google tahun 2018 memberikan suntikan dana hingga Rp 16 Triliun kepada Gojek (Savithri 2018), yang didirikan Nadiem Makarim, Menteri Pendidikan saat ini. Apa keuntungannya dan manfaatnya?. Jawaban yang paling logis adalah perusahaan Gojek potensial menarik penggunaan internet sebanyak-banyaknya. Dan terbukti, ribuan driver Gojek dan jutaan pelanggan setia Gojek memanfaatkan layanan aplikasi ini dengan segala iklannya. Yang tentu saja lagi-lagi mengungungkan Google. Ide Nadiem dan orang-orang Indonesia lainnya yang berhasil menciptakan sesuatu merupakan contoh cara berpikir HOTS yang dibutuhkan dalam Revolusi Industri 4.0.

HOTS dan Revolusi Industri 4.0 memiliki penekanan inti yang hampir sama yaitu adanya inovasi. Perbedaannya adalah HOTS merupakan cara dan masih pada tataran ide sedangkan tersebutnya Revolusi Industri 4.0 disebabkan karena adanya temuan-temuan yang sudah nyata. Untuk itu, inovasi-inovasi baru harus ditemukan dalam rangka adaptasi terhadap era 4.0. Data dari Global Competiveness Index (GC) tahun 2016/2017 menempatkan Indonesia pada posisi ke-36 dari 137 negara. Posisi ini cukup bagus menandakan bahwa Indonesia sudah cukup mampu bersaing secara global. Posisi ini dipengaruhi di antaranya oleh indeks market size Indonesia yang mencapai ranking ke-9 dan lingkungan makro ekonomi yang berada pada posisi ke-26 (Muhali 2018, hal 2).

(4) Tantangan

Tantangan terberat dalam model pembelajaran HOTS di era Revolusi Industri 4.0 adalah tersedianya sumber daya pendidik yang handal dan mengubah kebiasaan baik

pendidik maupun peserta didik. Dalam hal sumber daya pendidik, tidak semua pendidik yang memenuhi kemampuan-kemampuan sebagaimana dipersyaratkan Kemendikbud sebagaimana dikutip dalam Fitriyah (2019) di atas. Kalaupun banyak pendidik yang memahami internet, tidak banyak yang mampu mendorong inovasi dan membaca peluang strategi ke depan. Dalam hal kebiasaan, model pembelajaran di Indonesia pada umumnya masih bersifat unidimensi, linier, hirarki atau spiral dan belum memenuhi harapan dari model pembelajaran HOTS yaitu pandangan multidimensi dan interaktif. Pendidik masih lebih berperan sebagai pemberi materi, mengajarkan apa yang sudah ada daripada merangsang ide-ide baru dari peserta didik. Meskipun wacana perubahan dari pembelajaran yang berpusat pada guru (*instructor-centered learning*) menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*) sudah lama didengungkan tapi faktanya belum bisa terlaksana maksimal. Siswa sekolah dasar (SD) misalnya lebih banyak dibebankan dengan PR-PR daripada membiarkan mereka berkreasi sesuai dengan bakat dan kemampuannya. Di negara-negara yang maju, peserta didik sejak PAUD sudah diajarkan untuk mengekspresikan bakatnya, dan bukannya terlalu banyak dilarang melakukan ini dan itu. Anak-anak dengan cara demikian merasa aman untuk menyampaikan ide-idenya tanpa terpaksa dengan persoalan benar dan salah. Dampak positifnya, saat menempuh level pendidikan yang lebih tinggi, mereka terbiasa menyampaikan ide-ide baru tanpa harus terpaksa menghafal pelajaran-pelajaran yang mereka dapatkan sebelumnya. Dan dari sinilah ide-ide inovatif itu muncul. Sudah saatnya pertanyaan-pertanyaan umum yang ditanyakan kepada peserta didik 'kamu mau jadi apa kalau sudah besar?' diganti menjadi 'kamu mau apa kalau sudah besar?' yang menunjukkan kemungkinan jawaban yang lebih luas daripada jawaban umumnya profesi yang sudah ada.

SIMPULAN

Keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) merupakan ide luar biasa yang diadopsi Kurikulum 2013. Ide ini menjanjikan agar peserta didik tidak hanya mengetahui, mengerti dan mampu menganalisa, tapi juga mampu menciptakan sesuatu, mampu berinovasi. Hal ini akan sangat menunjang persaingan pada era Revolusi Industri 4.0 ini di mana internet menjadi sarana aktivitas segala hal (*Internet of Things*). Dalam banyak hal, tidak sedikit insan-insan Indonesia termasuk peserta didik yang mampu berinovasi pada era 4.0, misalnya dengan hasil inovasi peserta didik baik level sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas maupun sekolah menengah kejuruan. Di sisi lain kita juga masih terkendala dengan tantangan kurangnya sumber daya pendidik yang mumpuni untuk membangkitkan daya inovasi peserta didik. Metode pembelajaran yang bersifat hirarkis ketimbang egaliter juga menjadi tantangan lainnya merealisasikan HOTS dalam masa Revolusi Industri 4.0. Keputusannya ada di tangan kita untuk melakukan revolusi kebiasaan terlebih dahulu dalam menghadapi Revolusi Industri 4.0 dengan penerapan model pembelajaran HOTS.

DAFTAR RUJUKAN

Ariesta, F.W. (2018). Mengintegrasikan Higher Order of Thinking Skill (HOTS) Pada Pembelajaran Sains di SD. Binus University. Online dari <https://pgsd.binus.ac.id/2018/11/23/mengintegrasikan-higher-order-of-thinking-skill-hots-pada-pembelajaran-sains-di-sd/>

Baenanda, L. (2019). Mengetahui lebih jauh Revolusi Industri 4.0. Binus University. Online dari <https://binus.ac.id/knowledge/2019/05/mengetahui-lebih-jauh-revolusi-industri-4-0/>

- Dinni, H. N. (2018, February). HOTS (High Order Thinking Skills) dan kaitannya dengan kemampuan literasi matematika. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 1, pp. 170-176).
- Fitriyah, R. N. (2019). Pengembangan Kompetensi Guru di Era Revolusi Industri 4.0 Melalui Pendidikan dan Pelatihan.
- Fonna, M., & Mursalin, M. (2019). Using of Wingeom Software in Geometry Learning to Improving the of Mathematical Representation Ability. *Malikussaleh Journal of Mathematics Learning (MJML)*, 1(2).
- Khuriyana, E., & Priyono, P. (2020). Akselerasi Peningkatan Kualitas Pendidikan Daerah Tertinggal Melalui Model Pembelajaran Higher Order Thinking Skill (HOTS) di Era Industri 4.0 (Studi Kasus Implementasi Pilot Project di Kabupaten Halmahera Barat). *PANCANAKA Jurnal Kependudukan, Keluarga, dan Sumber Daya Manusia*, 1(1), 55-64.
- Muhali, M. (2018, September). Arah Pengembangan Pendidikan Masa Kini Menurut Perspektif Revolusi Industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian dan Pendidikan (LPP) Mandala*.
- Savithri, A. (2018). Google Suntik Dana Segar Rp16 Triliun untuk Gojek. CNN Indonesia. Diakses online dari <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20180118145516-185-269890/google-suntik-dana-segar-rp16-triliun-untuk-gojek>
- Susanto, M. (2019). Apa Itu Revolusi Industri 4.0?. diakses online dari <https://www.zenius.net/blog/21104/revolusi-industri-4-0>



Analisis Kemampuan Literasi Matematika Siswa Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

Trinil Wigati, SD Negeri Panggung Lor, Semarang, Indonesia

Eko Purwanti.[✉], Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Wardono Wardono³ Universitas Negeri Semarang, Indonesia

[✉]ekopurwantiunnes@g.mail.com

Abstract: Students' low mathematics literacy skills are due to the lack of students' skills to solve mathematical problems related to the real world. The learning process is still not quite related to the real world, so the learning model that suits this problem is Contextual Teaching and Learning (CTL). This research's purpose is to analyze the increasing ability of mathematics literacy of 5th grade of elementary school with CTL learning model. The method used was mixed method with design concurrent embedded for analyzing quantitative data of CTL model quality and qualitative data to analyze ability of mathematics literacy of 5th grade elementary students. The result shows that with learning model CTL, classical mastery learning can be achieved and the average students' mathematical literacy skills are higher than the expository model. It is shown from the classical completeness results $Z_{count} > Z_{(0,5-\alpha)}$, it is $2.065 > 0.4678$. Therefore, the proportion of students who learn with learning model CTL reaches more than 75%. The analysis of data ability of mathematics literacy 5th grade elementary school students has a good ability to express their idea of mathematics, express a problem to mathematics model, using strategy, symbol, and tool correctly and can make conclusions.

Keywords : Analysis, Contextual Teaching Learning, Mathematical Literacy

Abstrak: Kemampuan literasi matematika siswa Sekolah Dasar perlu ditingkatkan. Indikator kekurangmampuan literasi tersebut antara lain adalah kemampuan memecahkan masalah matematika yang terkait dalam kehidupannya. Hasil belajar siswa dapat dirunut dari proses pembelajarannya. Proses pembelajaran yang terjadi di lapangan perlu mengkaitkan materi pelajaran dan pengalaman belajar dengan kehidupan sehari-hari. Upaya mengatasi permasalahan itu salah satunya dengan model pembelajaran yang terkait dengan situasi tersebut adalah *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis peningkatan kemampuan literasi matematika siswa kelas V SD dengan model pembelajaran CTL. Metode penelitian yang digunakan adalah *mixed method* dengan desain *concurrent embedded*. Dimaksudkan untuk menganalisis data kuantitatif tentang kualitas model CTL. Di samping itu juga untuk menganalisis data kualitatif dalam kemampuan literasi matematika siswa kelas V SD. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran CTL ketuntasan belajar siswa secara klasikal dapat tercapai. Rata-rata kemampuan literasi matematika siswa dengan CTL lebih tinggi dibandingkan dengan model ekspositori. Hal ini dibuktikan dari hasil ketuntasan klasikal nilai $Z_{hitung} > Z_{(0,5-\alpha)}$ sebesar $2,065 > 0,4678$. Jadi, proporsi siswa yang mendapat pembelajaran dengan model pembelajaran CTL mencapai hasil lebih dari 75%. Analisis data kemampuan literasi matematika siswa kelas V SD mempunyai kemampuan yang baik dalam menyatakan ide matematika; mengubah permasalahan menjadi model matematika; menggunakan strategi, simbol dan alat dengan benar dan mampu membuat simpulan.

Kata kunci: Analisis, Contextual Teaching and Learning, Literasi Matematika.

PENDAHULUAN

Pembelajaran abad 21 selayaknya sesuai dengan kemampuan-kemampuan tuntutan zaman. Hal ini dikarenakan pendidikan memiliki peranan yang penting untuk menghadapi tantangan dan tuntutan masa depan (Suminar & Auliya, 2015). Kemampuan yang harus ada di *21st century learning* yaitu berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi dan kreativitas (Partnership for 21st Century Learning, 2016). Pembelajaran abad 21 dibutuhkan agar manusia dapat memiliki bekal diri pada tuntutan perkembangan jaman.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan dasar dan menengah, bahwa proses pembelajaran pada jenjang satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Salah satu muatan pelajaran pada Kurikulum 2013 adalah Matematika. Sejalan dengan fungsi Matematika di sekolah, maka guru harus dapat memberikan bekal kemampuan dasar Matematika dan membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif, dan disiplin. Oleh karena itu guru harus mampu menerapkan metode mengajar yang berkualitas dan tepat, yang akhirnya siswa merasa termotivasi untuk lebih giat belajar.

Pengertian literasi matematika seperti yang dikutip dalam laporan PISA 2012 (dalam Mahdiansyah & Rahmawati, 2014) adalah suatu kemampuan individu untuk merumuskan, menerapkan, dan menafsirkan matematika dalam berbagai konteks. Kemampuan literasi matematika yang dimaksud mencakup penalaran matematis, dan kemampuan menggunakan konsep-konsep matematika, prosedur, fakta, dan fungsi matematika untuk menggambarkan, menjelaskan, dan memprediksi suatu fenomena. Ada tujuh komponen kemampuan yang dalam literasi matematika yakni (1) komunikasi, (2) matematisasi (3) menyajikan kembali, (4) menalar dan memberi alasan, (5) menggunakan strategi pemecahan masalah, (6) menggunakan simbol, bahasa formal dan teknik, (7) menggunakan alat matematika. Makna lain literasi matematika adalah kemampuan seseorang dalam merumuskan, menggunakan, dan menginterpretasikan matematika dalam berbagai konteks (OECD, 2019b). Di samping itu, literasi matematika juga menuntut siswa untuk mengkomunikasikan dan menjelaskan fenomena yang dihadapinya dengan konsep matematika (Sari, 2015).

Pada era sekarang ini tingkat kemampuan literasi matematika siswa tergolong masih sangat rendah, padahal literasi matematika itu diperlukan oleh semua orang dalam menghadapi permasalahan dalam kehidupan modern, karena literasi matematika sangat erat kaitannya dengan pekerjaan dan tugasnya dalam kehidupan sehari-hari (Wong, 2011 dan Stacey, 2012a). Pengetahuan dan pemahaman tentang konsep dalam matematika sangatlah penting, dengan tanpa mengabaikan kemampuan mengaktifkan literasi matematika itu untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari, Johar (2012)

Literasi berkaitan erat dengan tuntutan keterampilan membaca. Literasi juga mencakup bagaimana seseorang mempunyai kemampuan untuk memahami informasi secara analitis, kritis dan reflektif termasuk mendorong kemampuan mengidentifikasi, menentukan, menemukan, mengevaluasi dan menciptakan secara efektif dan terorganisir termasuk kemampuan berkomunikasi (Faizah, dkk., 2016: 1-2; Wledarti, dkk., 2016: 7). Pengertian literasi adalah kemampuan siswa untuk

membaca tidak hanya buku teks, namun berbagai fenomena dalam kehidupan sehari-hari sebagai lingkungan belajar secara analitis, kritis dan reflektif. Oleh karena itu, literasi sangat penting bagi siswa untuk menjembatani kegiatan pembelajaran di sekolah dengan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.

Anak-anak yang duduk di bangku sekolah dasar merupakan usia emas sehingga penting menanamkan nilai-nilai budi pekerti luhur kepada mereka. Perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar menurut Piaget memasuki tahap operasional konkret (Bakir & Biçer, 2015). Pada usia tersebut dapat dikatakan memiliki kemampuan “dapat berpikir” (Egan, 2012). Dengan demikian, anak usia sekolah dasar hanya mampu memahami konsep yang bersifat konkret. Pembelajaran yang dilakukan mulai dari bahan ajar, materi, ataupun media harus memberikan gambaran-gambaran nyata pada siswa. Lebih lanjut dalam pelajaran matematika, pembelajaran yang dilakukan seyogyanya merujuk pada teori perkembangan kognitif dari Piaget, di mana siswa usia sekolah dasar sedang memasuki tahap operasional konkret (Egan, 2012). Hal ini sejalan dengan salah satu kompetensi mata pelajaran matematika di sekolah dasar yaitu menggunakan model konkret dan simbolik atau strategi lain dalam penyelesaian masalah sehari-hari (Kemdikbud, 2016). Idealnya pembelajaran matematika di sekolah dasar bersifat realistik. Selain itu dalam praktik pembelajaran matematika anak-anak dihubungkan dengan masalah sehari-hari ke dalam dunia matematika. Sehingga pengalaman matematika siswa menjadi lebih hidup.

Berdasarkan uraian di atas tentang teori perkembangan anak, dengan memperhatikan karakteristik anak, cara belajar, dan prinsip-prinsip pembelajaran matematika kelas 5 serta kesiapan belajar siswa, peneliti mendapati temuan bahwa model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk menjawab kesenjangan yang ada, keyakinan tersebut diperkuat dengan hasil penelitian Acmad Setyawan dan Leonard (2017) yang mengadakan penelitian dengan fokus pengaruh model pembelajaran CTL terhadap hasil belajar Matematika siswa, yang hasilnya menunjukkan bahwa penelitian dengan model pembelajaran CTL berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika siswa. Lebih lanjut Tutut Rahmawati (2018) dengan fokus penelitian penerapan model CTL untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan metode studi kepustakaan, hasil penelitian menunjukkan bahwa model CTL direkomendasikan untuk dapat diterapkan pada mata pelajaran Matematika. Lebih jauh Susanto, A, (2016: 205) mengemukakan bahwa pendekatan pembelajaran matematika yang sangat populer saat ini adalah matematika realistik dengan esensi aktivitas manusia (*human activity*) dalam pelaksanaannya siswa diberikan kesempatan untuk menemukan (*reinvent*) dengan menghubungkan terhadap konteks kehidupan sehari-hari siswa, senada dengan pernyataan berikut, bahwa model pembelajaran CTL dapat diterapkan pada kurikulum apa saja, bidang studi apa saja, dan pada kelas dengan keadaan bagaimanapun, Aqib, Z (2017: 6). Melalui model pembelajaran CTL dapat membawa peserta didik mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata memberikan nilai tambah bagi pengembangan kognitif siswa dengan probabilistic, menciptakan stimulus akan pengembangan psikomotorik peserta didik yang diyakini akan dapat meningkatkan hasil output dari sebuah kompetensi yang dicapai dalam pembelajaran. Selaras dengan itu Taniredja, T, dkk, (2017: 52) yakni bagaimana seorang guru dipacu untuk memotivasi peserta didik mengaitkan pengetahuan yang dimiliki terhadap materi pelajaran dengan keadaan dan atau kondisi dunia nyata siswa yang dijalani dalam kehidupannya sehari-hari sebagai siswa, anggota keluarga, dan anggota masyarakat.

Seperti kita ketahui bahwa, berbagai model pembelajaran memiliki sintak dalam melaksanakan langkah demi langkahnya, maka dengan sendirinya mendeskripsikan eksistensi dari model pembelajaran itu sendiri, begitu juga dengan metode pembelajaran CTL Rusman (2010: 191) *Contextual Teaching and Learning* memiliki ciri khas yang ditandai tujuh komponen utama, yaitu : 1) konstruktivisme (*Constructivism*); 2) menemukan (*Inquiry*); 3) bertanya (*Questioning*); 4) masyarakat belajar (*Learning Community*); 5) permodelan (*Modelling*); 6) refleksi (*Reflection*); dan 7) penilaian sebenarnya (*Authentic Assessment*)

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis kualitas pembelajaran dengan model CTL dalam meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa SD dan mendeskripsikan kemampuan literasi matematika siswa SD

METODE

Subyek penelitian ini adalah 65 siswa di SD Negeri Panggung Kidul 01 dan SD Negeri Panggung Kidul 02, terdiri dari 32 siswa sebagai kelas kontrol dan 33 siswa sebagai kelas eksperimen.

Metode penelitian yang dilakukan adalah *mixed method* dengan desain *concurrent embedded*. Penelitian *concurrent embedded* memiliki metode primer yang memandu penelitian dan metode sekunder sebagai peran pendukungnya (Sarwi & Rusilowati, 2013). Dalam penelitian ini, penelitian kuantitatif digunakan sebagai metode primer dan penelitian kualitatif sebagai metode sekunder. Penelitian *mixed method* merupakan penggabungan antara metode kuantitatif dan metode kualitatif untuk digunakan secara bersama-sama dalam satu kegiatan penelitian, sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliabel, dan obyektif (Sugiyono. 2014 : 404).

Peneliti akan mengumpulkan data kuantitatif untuk mengkaji kualitas pembelajaran dengan model CTL menggunakan instrumen soal Tes Kemampuan Literasi Matematika (TKLM), observasi, angket, dokumentasi, dan wawancara sebagai pengumpul data. Analisis data kuantitatif meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji daya beda, uji normalitas, uji homogenitas, Dan analisis data akhir meliputi uji ketuntasan klasikal (proporsi), uji t dan uji n gain untuk mengetahui ketuntasan klasikal, perbedaan rata-rata, serta peningkatan rata-rata nilai *pre-test* dan *post test*. Sedangkan. pengumpulan data secara kualitatif berupa hasil TKLM diambil 3 kelompok tinggi, sedang, rendah dan hasil wawancara untuk menganalisis kemampuan literasi matematika siswa SD.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil rata-rata pre-test TKLM kelas kontrol dan eksperimen masih rendah dengan KKM 65, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Hasil rata-rata *pre test* TKLM

No	Kelas	Rata-rata
1	Kontrol	57,13
2	Eksperimen	63,21

Sebelum kelas eksperimen diberi perlakuan dengan pembelajaran model CTL dilakukan uji normalitas terlebih dahulu, karena penggunaan statistik inferensial parametris mempersyaratkan data yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* disajikan pada Tabel 2

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

	Pretest		Posttest	
	Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen
Normal	32	33	32	33
Mean	57.13	63.21	68.88	77.81
Std Deviation	14.53	16.17	7.80	9.88
Kolmogorov-Smirnov Z	.471	.721	.813	.804
Asym.Sig.(2-Tailed)	.980	.676	.522	.538

Hipotesis untuk uji normalitas adalah H_0 bila data kemampuan awal terdistribusi normal dan H_1 bila data kemampuan awal tidak terdistribusi normal. Kriteria pengujiannya jika nilai signifikansi $> 0,05$ (α) maka H_0 diterima. Dari Tabel 2 dapat dilihat bahwa semua data terdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kelas kontrol dan eksperimen memiliki kemampuan yang sama (homogen) atau tidak. Kriteria pengujiannya adalah bahwa data dikatakan homogen jika harga F_{hitung} (F_{levne} statistic) $< F_{tabel}$ serta nilai signifikansi lebih besar dari σ dengan $\sigma = 0,05$. Hasil Uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas Nilai *Pre Test* dan *posttest*.
Test of Homogeneity of Variances

	Lavene Statistic	df1	df2	sig
Pretest	.134	1	63	.716
Posttest	.797	1	63	.375

Pada tabel 3 diketahui bahwa berdasarkan tabel *Test of Homogeneity of Variances* diperoleh nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,716 dan signifikansi *posttest* 0,375. Karena $0,716 > 0,05$ dan $0,375 > 0,05$ maka dapat disimpulkan data *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan eksperimen memiliki varians yang sama (homogen).

Uji ketuntasan klasikal (proporsi) digunakan untuk mengetahui keberhasilan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran CTL. Hasilnya dibandingkan dengan nilai z tabel dengan taraf signifikan 5%. Jika $z_{hitung} > z_{(0,5-\alpha)}$ maka H_0 ditolak. Diperoleh nilai z hitung sebesar $2,065 > 0,4678$. Jadi, proporsi siswa yang tuntas setelah mendapat pembelajaran dengan model CTL telah lebih dari 75%.

Selanjutnya Uji t digunakan untuk menguji kemampuan literasi matematika siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan membandingkan nilai rata-rata hasil tes kemampuan literasi matematika. Kriteria pengujiannya adalah H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{(1-\alpha)}(n_1 + n_2 - 2)$. Di mana t_{tabel} dapat diperoleh dari daftar distribusi t

dengan $dk = 32 + 33 - 2 = 63$ dan peluang $(1 - \alpha)$ dan taraf signifikansi = 0,05. Hasilnya diperoleh $t_{tabel} = 1,669$. Karena $24,615 > 1,669$ maka H_0 ditolak. Artinya, rata-rata kemampuan literasi matematika siswa pada pembelajaran dengan pendekatan PMRI lebih tinggi daripada rata-rata kemampuan literasi matematika siswa pada pembelajaran konvensional ekspositori.

Uji peningkatan dilakukan dengan tujuan mengetahui seberapa besar peningkatan rata-rata kemampuan literasi matematika siswa kelas eksperimen dibanding kelas kontrol dengan menggunakan rumus *Normalitas Gain (g)*. Uji *N-gain* adalah selisih antara nilai *posttest* dan *pretest*, gain menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan literasi matematika siswa setelah pembelajaran dilakukan guru. Hasil uji *N-gain* dapat dilihat pada tabel 4 dan tabel 5.

Tabel 4 Hasil penggolongan N-gain

Kriteria	N-gain		Persentase	
	Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen
Rendah	14	10	43.75%	30.30%
Sedang	18	19	56.25%	57.58%
Tinggi	0	4	0%	12.12%

Tabel 5 Rata-rata Nilai N-gain

Kelas	Rata-rata N-Gain
Kontrol	0.20
Eksperimen	0.38

Berdasarkan tabel 4 dan 5 perbedaan peningkatannya dapat dilihat dari hasil perhitungan yaitu kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model CTL mengalami peningkatan yang lebih signifikan dibanding dengan pembelajaran ekspositori. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian, Acmad Setyawan dan Leonard (2017), Rahmawati (2018), Made Susilowati (2014).

Analisis profil kemampuan literasi matematika siswa dibagi menjadi tiga kategori, yaitu kemampuan literasi matematika kelompok tinggi, kemampuan literasi matematika kelompok sedang, dan kemampuan literasi matematika kelompok rendah. Subjek- subjek penelitian dipilih enam orang siswa dari setiap tingkat kemampuan literasi matematika, sehingga terpilih SP1, SP2 (kelompok tinggi), SP3, SP4 (kelompok sedang), SP5, SP6 (kelompok rendah).

Gambar 1 dan 2 adalah contoh hasil pekerjaan siswa kategori kelompok tinggi.

7) Diketahui : proyek pengaspalan jalan 35,6 km.
Minggu I jadi $5\frac{2}{5}$ km.
Minggu II jadi $6,7 = 6\frac{7}{10}$

Ditanya : Panjang jalan yang belum di aspal

Jawab : $35\frac{6}{10} - \left\langle 5\frac{2}{5} + 6\frac{7}{10} \right\rangle$
 $: 35\frac{6}{10} - \left\langle 5\frac{4}{10} + 6\frac{7}{10} = 11\frac{11}{10} = 12\frac{1}{10} \right\rangle$
 $: 35\frac{6}{10} - 12\frac{1}{10} = 23\frac{5}{10} = 23\frac{1}{2}$
 Jadi panjang jalan yang belum di aspal $23\frac{1}{2}$ km.

Gambar 1 hasil Tes Kemampuan Literasi (SP-01)

2 Diketahui : 3 bola
5 boneka
4 pesawat

D: tanya : perbandingan bola dengan seluruh mainan
Jawab : 3 bola + 5 boneka + 4 pesawat = 12 mainan
jadi perbandingan bola dengan seluruh mainan $\frac{3}{12}$

D: ketahu : jumlah siswa 40
Tidak masuk 5

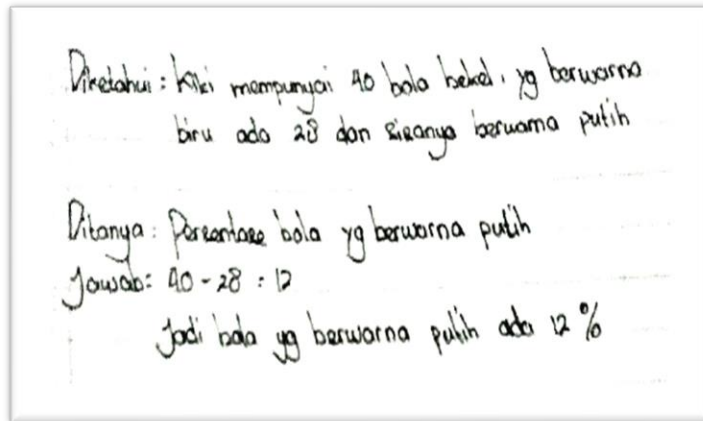
D: tanyakan : persentase siswa yang tidak masuk

Jawab : $\frac{\text{tidak masuk}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$
 $= \frac{5}{40} \times 100\%$
 $= \frac{25}{2}$
 $= 12\frac{1}{2} \%$

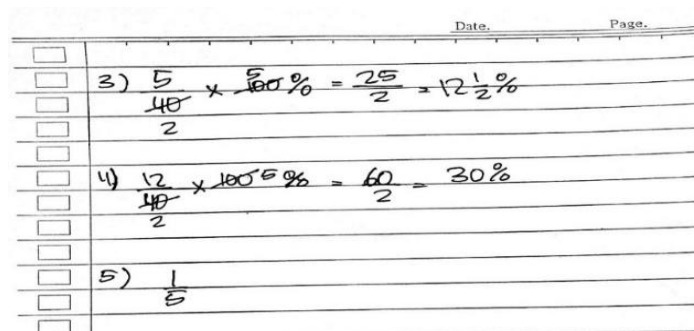
Gambar 2 hasil Tes Kemampuan Literasi (SP-02)

Pada pertemuan ke-1 siswa masih belum bisa menginterpretasikan kembali hasil matematika ke dalam masalah nyata. Siswa juga belum mampu mengungkapkan alasan yang tepat dari solusi matematika ke dalam masalah nyata. Namun saat pembelajaran berlangsung SP-01 dan SP-02 terlihat antusias dalam melakukan kegiatan sesuai *hand on activity*. Dari hasil *pretest* pertemuan ke -01 sampai ke-4 hingga *posttest* SP-01 terlihat mengalami peningkatan yang signifikan. Subjek mampu mengubah permasalahan menjadi model matematika, mampu merancang dan mengimplementasikan strategi untuk menemukan solusi matematika.

Untuk subjek kelompok sedang (SP-03 dan SP-04) pada awal pertemuan mengalami kesulitan dalam merumuskan situasi soal secara matematika, siswa belum mampu menuliskan apa yang diketahui dan yang ditanyakan dari masalah, padahal bagian tersebut sangat penting untuk dapat merencanakan kemudian menerapkan strategi untuk menemukan solusi masalah. Berikut adalah hasil pekerjaan subjek kategori kelompok sedang yang ditunjukkan gambar 3 dan 4.



Gambar 3 hasil Tes Kemampuan Literasi (SP-03)



Gambar 4 hasil Tes Kemampuan Literasi (SP-04)

Pada pertemuan ke-1 siswa masih belum bisa menginterpretasikan kembali hasil matematika ke dalam masalah nyata, siswa juga belum mampu mengungkapkan alasan yang tepat dari solusi matematika ke dalam masalah nyata. Namun, siswa banyak berlatih soal literasi sehingga terlihat terdapat peningkatan daripada sebelumnya.

Selanjutnya untuk kelompok rendah (SP-05 dan SP-06). Pada awal pertemuan siswa mengalami kesulitan dalam memahami soal sehingga belum terampil dalam merumuskan situasi secara matematika dan mengidentifikasi variabel permasalahan yang terdapat pada situasi konteks nyata. Siswa kesulitan mengubah permasalahan ke dalam model matematika dan menafsirkan hasil ke dalam permasalahan aslinya, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam menemukan hasil akhirnya. Berikut adalah contoh hasil pekerjaan subjek kategori kelompok rendah yang ditunjukkan pada gambar 5 dan 6.

2) $5 + 3 + 6 = 14$
 Robot $6 = 6$
 14
 Jadi banyak robot dibandingkan mainan = 6
 14

Gambar 5 hasil Tes Kemampuan Literasi (SP-05)

Pada pertemuan ke-1 siswa belum bisa menginterpretasikan kembali hasil matematika ke dalam masalah nyata. Siswa juga belum mampu mengungkapkan alasan yang tepat dari solusi matematika ke dalam masalah nyata. Namun, semakin bertambah pertemuan, semakin terlihat peningkatan yang signifikan dan termasuk kriteria rendah. Pada akhir pertemuan siswa menginterpretasikan kembali hasil matematika ke dalam masalah nyata meskipun masih terdapat kesalahan. Gambar 6 merupakan contoh hasil pekerjaan kelompok rendah.

5) $= 6.9 : \frac{9}{6}$
 $= \frac{6.9 \cdot 6}{9} = \frac{14}{1} = 8$
 $= 8 \times 3$
 $= 24$

Gambar 6 hasil Tes Kemampuan Literasi (SP-06)

Siswa kelompok tinggi SP1 dan SP2 dan kelompok sedang SP3 dan SP4 memiliki kemampuan tinggi dalam mengkomunikasikan masalah, mengubah masalah nyata ke dalam matematika, mempresentasikan soal ke dalam gambar dengan benar, dapat menuliskan perencanaan penyelesaian soal dengan urut, sedangkan pada kelompok rendah SP5 dan SP6 mengalami kesulitan untuk merencanakan penyelesaian soal terlebih dahulu pada aspek *mathematizing, representation, dan reasoning and argument*.

Kelompok tinggi (SP1 dan SP2) memerlukan waktu yang lama dalam menyelesaikan soal, tetapi jawaban yang diberikan cenderung benar. Kelompok sedang (SP2 dan SP3) memerlukan waktu lama dalam menyelesaikan soal, tetapi cenderung melakukan beberapa kesalahan dalam mengerjakan soal. Kelompok rendah (SP5 dan SP6) memerlukan waktu yang lama, melakukan banyak kesalahan dalam mengerjakan soal, serta ada cukup peningkatan kemampuan yang muncul. Berdasarkan perbedaan kemampuan literasi matematika yang dimiliki oleh setiap kelompok, dapat disimpulkan bahwa siswa kelompok tinggi dan sedang memiliki peluang peningkatan kemampuan literasi matematika yang lebih baik dibandingkan siswa kelompok rendah.

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa pembelajaran matematika materi pecahan dengan menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dapat meningkatkan literasi matematika siswa kelas 5 SD. Kelompok tinggi memerlukan waktu lama dalam menyelesaikan soal, tetapi jawaban yang diberikan cenderung benar. Kelompok sedang memerlukan waktu lama dalam menyelesaikan soal, tetapi cenderung melakukan beberapa kesalahan dalam mengerjakan soal. Kelompok rendah memerlukan waktu yang lama, tetapi melakukan banyak kesalahan dalam mengerjakan soal. Kemampuan literasi matematika siswa kelas V SD memiliki kemampuan yang baik dalam menyatakan ide matematika, mengubah permasalahan menjadi model matematika, menggunakan strategi, simbol dan alat dengan benar dan mampu membuat simpulan.

DAFTAR RUJUKAN

- Aqib, Z. (2017). Model-model, Media, dan strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif) (VII ed.). Bandung: Yrama Widya.
- Bakir, S., & Bİçer, E. Ö. (2015). Logical Thinking and Cognitive Development Levels of Pre-service Science Teachers. *Journal of Educational Sciences Research*, 5(1), 149–163.
- Faizah, D.U., dkk. (2016). *Panduan gerakan literasi sekolah di SD*. Jakarta: Kemdikbud.
- Johar, R. (2012) "Domain Soal PISA untuk Matematika". *Makalah*. Seminar dan lokakarya dalam rangka kontes literasi matematika (KLM) Universitas Negeri Semarang 29 September 2012.
- Leonard, A. S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan matematika Fakultas Teknik Universitas Indraprasta PGRI.
- Made Susilawati (2014) "Penerapan Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*(CTL) Pada Konsep Operasi Bilangan". Disampaikan pada Seminar Nasional Universitas Udayana. 6 November 2014
- Mahdiansyah dan Rahmawati (2014) Literasi Matematika Siswa Pendidikan Menengah : Analisis Menggunakan Desain Tes Internasional dengan Konteks Indonesia *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 20, Nomor 4, Desember 2014
- Rahmawati, T. (2018). Penerapan Model Pembelajaran CTL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah dasar pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 2 (1).
- Stacey, Kaye. (2010). The PISA view of Mathematical Literacy in Indonesia. *Journal On Mathematics Education (IndoMS-JME)* 2(2) : 95-126
- Stacey, K. (2011) The View of Mathematical Literacy in Indonesia. *Journal on Mathematics Education (IndoMS-JME)*, 4(2): 1-24.
- OECD. (2019b). PISA 2018 Mathematics Framework. In *PISA 2018 Assessment and Analytical Framework* (pp. 73–95). <https://doi.org/10.1787/13c8a22c-en>
- Sari, R.H.N. (2015) Literasi Matematika: Apa, Mengapa dan Bagaimana? Prosding. Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UNY 2015
- Wledarti, dkk. (2016). *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah*. Jakarta: Kemdikbud.

Implementasi Teori Belajar Bruner Pada Pembelajaran Volume Limas Di Sekolah Dasar

Yuli Witanto✉, PGSD FIP Unnes

✉ yuliw64@mail.unnes.ac.id

Abstract: The learning model according to Bruner's theory can be done in three stages, namely the enactive stage, the iconic stage, and the symbolic stage. In the learning process, pay attention to the 4 propositions suggested by Bruner, namely the proposition of construction, the proposition of notation, the proposition of contrasts and variations, and the proposition of connectivity. Learning pyramid volume using Bruner's theory is carried out through three stages of Bruner's theory by developing a cube media model formed by 3 or 6 congruent pyramids. Through the observation and construction of this model, students will understand the relationship between the volume of the cube and the volume of the pyramid and find that the volume of a pyramid is

Keywords: Bruner's Learning Theory, Volume, Pyramid

Abstrak: Model pembelajaran menurut teori Bruner dapat dilakukan melalui tiga tahap yaitu tahap enaktif, tahap ikonik, dan tahap simbolik. Dalam proses pembelajaran agar memperhatikan 4 dalil yang disarankan Bruner, yaitu dalil pengkonstruksian, dalil notasi, dalil kontras dan variasi, dan dalil konektivitas. Pembelajaran volume limas dengan teori Bruner, dilakukan melalui tiga tahap teori Bruner dengan mengembangkan model media kubus yang terbentuk oleh 3 atau 6 limas yang kongruen. Melalui pengamatan dan pengkonstruksian model ini, siswa akan memahami keterkaitan

antar volume kubus dan volume limas dan menemukan bahwa volume limas adalah $V = \frac{1}{3} A \cdot t$

Kata Kunci : Teori Belajar Bruner, Volume, Limas

PENDAHULUAN

Menurut teori psikologi, siswa Sekolah Dasar masih dikategorikan dalam tingkat berpikir nyata. Padahal dalam pelajaran Matematika, memuat konsep dan ide-ide yang abstrak, maka dalam proses pembelajaran akan terjadi masalah, yaitu siswa tidak memahami konsep dengan baik. Guru dalam proses pembelajaran cenderung pada penyampaian konsep saja yang bersifat simbolik, dengan menuliskan prinsip umumnya atau rumusnya saja, tidak membelajarkan bagaimana proses atau asal-usul rumus tersebut.

Teori Bruner dalam beberapa penelitian, terbukti efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika. Pramudita, Wahyudi, dan Joharman (2019) yang meneliti tentang penerapan teori Bruner dalam pembelajaran pecahan, terbukti efektif meningkatkan pembelajaran. Ditunjukkan dengan ketuntasan belajar siswa pada siklus I = 85,62%, II = 89,41%, III = 93,10%.

Konsep volume merupakan salah satu materi pokok yang ada dalam matematika di Sekolah Dasar. Volume bangun ruang menunjuk pada isi dari suatu bangun ruang. Ketika siswa belajar volume kubus atau balok, mereka mempelajari bahwa volume balok atau kubus adalah luas alas kali tinggi. Notasi ditulis sebagai $V = A \cdot t$. Dengan A luas alas dan t tinggi dari bangun ruang tersebut. Untuk pembelajaran volume limas, perlu diterapkan pendekatan khusus agar siswa memahami konsep dengan baik.

Menyikapi permasalahan tersebut, maka dalam tulisan ini akan membahas “Bagaimana menerapkan teori belajar Bruner dalam pembelajaran konsep volume limas di Sekolah Dasar?”

PEMBAHASAN

Untuk menyelesaikan adanya permasalahan tersebut, dengan mengkaji latar belakang, maka fokus dalam penulisan ini adalah bagaimana menerapkan teori belajar Bruner dalam pembelajaran konsep volume limas di Sekolah

1. Teori Belajar Bruner.

Teori Bruner termasuk ke dalam aliran psikologi kognitif, yang mementingkan pada pentingnya berpikir. Pandangannya menyoroti tentang bagaimana manusia belajar atau memperoleh pengetahuan, menyimpan pengetahuan dan menerapkan pengetahuan dalam situasi lain. Dasar dari teorinya, menganggap bahwa manusia sebagai pemroses, pemikir dan pencipta informasi. Belajar merupakan suatu proses aktif sehingga akan memberikan peluang akan ditemukannya hal-hal baru diluar informasi yang diberikan kepada dirinya.

Proses kognitif melalui tiga tahap. Proses-proses itu adalah proses bagaimana memperoleh informasi baru, bagaimana menerapkan informasi yang diperoleh, dan mencermati ketepatan informasi yang diperoleh. Informasi diperoleh seseorang melalui kegiatan membaca, mendengarkan penjelasan guru mengenai informasi yang diajarkan, mendengarkan media audio visual tentang materi tertentu dan sebagainya. Sedangkan penerapan suatu pengetahuan adalah bagaimana seseorang memperlakukan pengetahuan yang diperolehnya agar yang sudah diterima sesuai dengan kebutuhan.

Dalam pelajaran Matematika dikaji tentang konsep-konsep, struktur-struktur, dan hubungan konsep-konsep. Siswa harus terlibat secara aktif, agar dapat mempelajari konsep-konsep tersebut dan keteraturannya melalui pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi-situasi pembelajaran (*contextual problem*). Masalah-masalah yang dikenalkan harus dikenal secara nyata oleh siswa atau dapat dibayangkan dari situasi yang dipelajarinya. Ketika disampaikan tentang konsep bahwa becak memiliki tiga roda, maka sudah terbayang akan alat transportasi tersebut, tanpa melihat langsung objek fisik becak. Sekurang-kurangnya dapat melalui gambar atau visual.

Ada tiga tahap dalam teori belajar Bruner. Ketiga tahap itu adalah tahap enaktif, ikonik, dan simbolik (Aisyah, 2007). Siswa mempelajari secara aktif dengan memanfaatkan penggunaan benda-benda atau menggunakan situasi nyata, tanpa menggunakan imajinasinya atau kata-kata. Siswa memahami sesuatu dari aktivitasnya dengan berbuat atau melakukan sesuatu. Ini merupakan tahap enaktif. Pada tahap ikonik, siswa mempelajari melalui serangkaian gambar-gambar atau grafik, yang merupakan gambaran dari objek-objek yang dimanipulasinya. Dengan kata lain, pengetahuan itu direpresentasikan melalui bayangan visual (*visual imagery*), gambar, atau diagram yang menggambarkan kegiatan konkret atau situasi konkret yang terdapat pada situasi nyata. Pada tahap simbolik, siswa memanipulasi simbol-simbol atau objek-objek tertentu. Simbol dapat berupa rumus, atau kalimat yang merupakan penjelasan atau definisi dari suatu konsep.

2. Belajar Penemuan Menurut Bruner

Bruner menyebutkan tentang konsep belajar penemuan (*discovery learning*), Teori yang dikembangkannya termasuk kedalam teori belajar kognitif. Dalam studi perkembangan fungsi kognitif, Bruner menandai perkembangan kognitif manusia dalam beberapa tahap. Tahap-tahap tersebut adalah perkembangan intelektual, peningkatan pengetahuan, kemampuan berkomunikasi, kemampuan berinteraksi, kemampuan

berbahasa, kemampuan mengambil keputusan yang tepat dalam berbagai situasi. Perkembangan intelektual bisa ditandai adanya kemajuan dalam menanggapi suatu rangsangan. Peningkatan pengetahuan ditandai oleh tergantung pada perkembangan sistem penyimpanan informasi secara realis, perkembangan intelektual meliputi perkembangan kemampuan berbicara pada diri sendiri atau pada orang lain melalui kata-kata atau lambang tentang apa yang telah dilakukan dan apa yang akan dilakukan

Teori *discovery learning* bertitik tolak pada teori belajar kognitif, yang menyatakan belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman. Perubahan ini tidak selalu berbentuk perubahan tingkah laku yang dapat diamati. Asumsi dasar teori kognitif ini adalah setiap orang memiliki pengetahuan dan pengalaman dalam dirinya. Pengalaman dan pengetahuan ini tertata dalam bentuk struktur kognitif. Proses belajar pada siswa akan berjalan dengan baik, jika konsep-konsep yang baru dan dipelajari oleh siswa dapat beradaptasi atau berkesinambungan dengan struktur kognitif yang sudah dimiliki oleh siswa.

Menurut Bruner belajar tidak perlu ditunggu sampai siswa mencapai tahap perkembangan tertentu, yang penting bahan pelajaran harus ditata dengan baik maka dapat diberikan kepadanya. Dengan kata lain perkembangan kognitif siswa dapat ditingkatkan dengan jalan mengatur bahan belajar yang akan dipelajari dan menyajikannya sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Belajar penemuan mempunyai kelebihan. Dahar (2007) menyebutkan bahwa ada tiga kelebihan belajar penemuan. Kelebihan-kelebihan itu adalah pengetahuan tidak mudah lupa atau dapat diingat dalam waktu lama, hasil belajar lebih mudah diterapkan ke situasi yang berbeda, dan meningkatkan penalaran siswa dan berpikir secara bebas. Belajar penemuan akan melatih keterampilan kognitif siswa untuk menemukan dan memecahkan masalah tanpa pertolongan orang lain. Irawan (1994), menyebutkan bahwa kesempatan yang diberikan pada siswa dalam proses belajar untuk menemukan suatu aturan melalui pengamatan contoh-contoh atau induktif, akan menjadikan siswa menjadi kreatif dan memahami konsep dengan lebih baik.

3. Dalil – Dalil dalam Pembelajaran Matematika

Menurut Aisyah(2007), empat dalil dalam pembelajaran menurut Bruner adalah dalil konstruksi, dalil notasi, dalil kekontrasan dan variasi, dalil konektivitas. Dalil konstruksi adalah siswa akan mempelajari suatu konsep dengan baik jika siswa mengkonstruksi sendiri representasi konsep atau prinsip yang dipelajarinya. Dengan melakukan pengkonstruksian ini, siswa akan dapat menemukan sendiri konsep dan mengakibatkan siswa akan mudah mengingat dan mengaplikasikan dalam situasi-situasi yang sesuai. Proses representasi konsep ini akan semakin mudah dilaksanakan, jika didukung oleh penggunaan benda-benda konkret. Dengan penggunaan benda konkret ini, siswa terlibat aktif secara fisik dan mental.

Dalam representasi konsep, akan lebih mudah dipahami lagi jika digunakan notasi yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Dalam dalil notasi, penggunaan notasi akan membantu siswa mengkomunikasikan hasil dari proses representasi konsep. Notasi diberikan tahap demi tahap, dari yang paling sederhana sampai yang lebih abstrak.

Dalil kekontrasan dan variasi, adalah bahwa dalam pembelajaran suatu konsep hendaknya disampaikan secara jelas dengan dikontraskan dengan konsep yang lain dan contohnya beragam. Misalnya menjelaskan konsep segitiga dikontraskan dengan konsep yang bukan segitiga. Penggunaan beragam contoh akan semakin memperjelas konsep yang dipelajari oleh siswa. Misalnya, konsep persegi panjang diberikan dengan menggunakan berbagai ukuran persegi panjang, dan berbagai posisi. Persegi panjang dapat digambarkan dalam posisi dengan sisi panjang dalam arah vertikal.

Dalil konektivitas, menuntut agar konsep yang diajarkan dihubungkan dengan konsep yang relevan. Konsep-konsep dalam matematika, merupakan konsep yang saling

terhubung dengan konsep lainnya. Adanya hubungan antar konsep, menyebabkan struktur dari setiap pengetahuan yang dipelajari oleh siswa menjadi semakin baik.

3. Pembelajaran Konsep Volume Limas dengan Teori Bruner

Pengukuran pada hakikatnya adalah membandingkan. Membandingkan dimaknai sebagai membandingkan obyek yang diukur dengan sesuatu yang sudah ditentukan ukurannya atau standar dengan benda lain yang diukur. Misalnya mengukur panjang buku, dengan membandingkan dengan alat ukur penggaris atau mistar.

Pengukuran volume bangun ruang dapat dimulai dari pengukuran volume bangun ruang balok. Sediakan balok yang terbuat dari plastik mika atau kaca sehingga ruang dalamnya tampak, dan sediakan kubus-kubus satuan yang diperlukan secukupnya. Dengan mengamati isi dari balok tersebut maka siswa akan dapat mengamati tinggi, lebar, maupun panjang dari balok tersebut. Dengan mengamati data-data tinggi, lebar, dan panjang balok dan menghubungkan dengan banyaknya dari kubus satuan maka siswa akan dapat menemukan hubungan bahwa : $V = p.l.t$

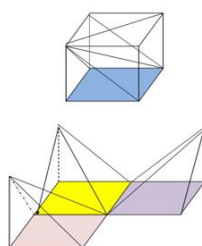
Jadi volume balok adalah luas alas kali tinggi dan ditulis $V = A.t$, dengan A adalah luas alas dan t adalah tinggi balok atau prisma. Bagaimana dengan pengukuran volume bangun ruang limas? Pengukuran bangun ruang volume limas dapat dilakukan dengan cara membandingkan dengan volume bangun ruang limas dengan volume kubus.

Mengacu pada tiga tahap belajar yang dikembangkan oleh Bruner, maka pembelajaran volume limas dapat dilakukan dengan langkah-langkah sesuai tahap enaktif, tahap ikonik, dan tahap simbolik.

Tahap-tahap tersebut adalah :

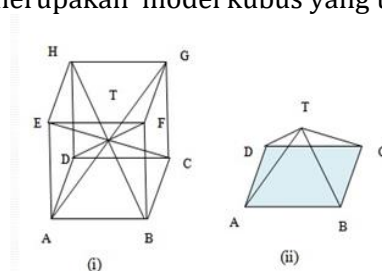
(1) Tahap Enaktif. Pada tahap ini siswa dihadapkan pada model peraga volume limas. Model peraga dapat dibuat dengan menggunakan model kubus yang terbentuk oleh 6 limas segiempat yang kongruen dengan alas sama dengan alas kubus dan tinggi limas adalah setengah tinggi kubus. Model kedua adalah model kubus yang terbentuk oleh 3 limas yang kongruen dengan alas limas sama dengan alas limas dan tinggi limas sama dengan tinggi kubus.

Berikut gambar model peraga yang diperlukan:



Gambar 1 : Model kubus yang terbentuk oleh 3 limas kongruen.

Gambar 1 merupakan model kubus yang terbentuk dari tiga model limas kongruen. Sedangkan pada Gambar 2, merupakan model kubus yang terbentuk oleh 6 model limas.



Gambar 2 : Model kubus yang terbentuk oleh 6 limas kongruen.

Penggunaan model ini pada tahap enaktif, akan meyakinkan siswa dengan melakukan konstruksi dari model yang ada bahwa volume limas pada model dalam Gambar 1 adalah seperenam volume kubus dan pada model dalam Gambar 2 volume limas adalah sepertiga volume kubus. Melalui tahap ini, guru telah menerapkan penggunaan dalil pengkonstruksian, melalui kesetaraan volume dari dua buah bangun dan dalil keterkaitan volume kubus dengan volume limas.

Penggunaan media tersebut sangat sesuai dengan prinsip penggunaan media pembelajaran. Siswa Sekolah Dasar ditinjau dari perkembangan usia menurut psikolog Piaget masih berada dalam tahap berpikir konkret. Dengan kondisi ini maka keberadaan alat peraga atau media akan sangat diperlukan. Dengan alat peraga yang ada dan dengan memanipulasikan alat peraga tersebut, siswa akan dapat memahami konsep-konsep yang dipelajari.

Pada dasarnya secara individual manusia itu berbeda-beda, demikian pula dalam memahami konsep-konsep yang abstrak akan dicapai melalui tingkat-tingkat belajar yang berbeda. Namun suatu keyakinan bahwa anak-anak SD belajar melalui dunia nyata dan dengan memanipulasikan benda nyata sebagai perantaranya

Pemanfaatan media/alat peraga dalam proses pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan dalam proses komunikasi penyampaian konsep-konsep yang disampaikan oleh guru. Faktor media memainkan peranan yang sangat penting bagi efektifitas pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh para ahli. Memilih media merupakan keputusan guru yang dilakukan setiap hari yang harus dilakukan untuk keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Menurut E. Dale dalam Sadiman (1986), bahwa dalam kerucut pengalaman tampak bahwa pengalaman langsung memberikan hasil yang terbaik. Bisa dikatakan bahwa semakin banyak indera yang dimanfaatkan siswa semakin baik daya ingat (retensi) siswa. Hermingway menyatakan bahwa *Don't tell me about it, show it to me* (Priyono, 2002). Media diartikan sebagai segala sesuatu (benda/sistem benda) yang dimanfaatkan untuk proses komunikasi dengan siswa agar siswa belajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mendorong proses belajar dapat dikategorikan sebagai media (Priyono, 2002). Media yang umumnya ditemukan di sekolah yaitu benda, model, suara alamiah, rekaman audio, bahan cetak, pelajaran terprogram, papan tulis, transparansi, film, TV, VCD, maupun gambar (grafis).

Hidayah menjelaskan bahwa secara garis besar media pembelajaran dapat diidentifikasi menjadi 5(lima) jenis, yaitu media objek fisik(model, alat peraga), media grafis/visual(poster, chart, kartu dll), media proyeksi, media audio, dan media audio-visual(2002:5). Media-media yang ada di sekolah secara umum dapat dikategorikan atau diklasifikasikan kedalam ke lima jenis media tersebut. Jenis media mana yang dipakai, disesuaikan dengan keperluan pembelajaran.

Meskipun proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, namun peranan media memegang pengaruh yang strategis. Media pembelajaran memiliki nilai praktis yaitu untuk mengatasi keterbatasan perbedaan pengalaman pribadi siswa, ruang kelas, ukuran benda, kecepatan gerak benda, memengaruhi motivasi siswa, memengaruhi daya abstraksi siswa, dan memungkinkan pembelajaran yang lebih bervariasi.

(2) Pada tahap ikonik, guru menunjukkan hasil pengkonstruksian siswa kedalam bentuk visual atau gambar. Gambar yang dimaksud adalah seperti gambar pada Gambar 1 dan Gambar 2. Pada tahap ini, siswa akan merekam gambar yang dimaksud ke dalam memorinya bahwa kubus dapat dibentuk oleh 3 atau enam limas yang kongruen.

(3) Pada tahap simbolik, guru menunjukkan keterkaitan volume limas dengan volume kubus sebagai berikut :

Misalkan panjang rusuk kubus adalah $2a$ satuan dan Volume Limas V ,

6 Volume Limas = Volume kubus.

$$6V = 2a \cdot 2a \cdot 2a$$

$$V = \frac{2}{6} 2a \cdot 2a \cdot a$$

$$V = \frac{1}{3} \cdot 2a \cdot 2a \cdot a.$$

Tampak bahwa $2a \cdot 2a$ adalah luas alas limas yang dapat ditulis A dan a adalah setengah rusuk kubus yang menunjukkan tinggi limas. Jadi volume limas adalah sepertiga luas alas kali tinggi limas, atau dapat ditulis $V = \frac{1}{3} A \cdot t$. Untuk model kubus yang terbentuk dari 3

model limas, maka dapat ditulis sebagai berikut : Misalkan rusuk kubus adalah x dan volume limas adalah V , maka

3 Volume Limas = Volume kubus.

$$3V = x \cdot x \cdot x$$

$$V = \frac{1}{3} \cdot x \cdot x \cdot x.$$

Tampak bahwa $x \cdot x$ adalah luas alas limas dan x adalah tinggi limas, karena tinggi limas sama dengan tinggi kubus. Jadi $V = \frac{1}{3} \cdot A \cdot t$

Dengan langkah ini, guru telah melakukan tahap simbolik dan menerapkan dalil notasi yang disarankan oleh Bruner. Dengan notasi volume, siswa akan dapat menerapkan rumus volume tersebut pada berbagai macam limas. Dengan demikian, guru telah menerapkan dalil variasi, karena guru telah menunjukkan berbagai macam model limas dan bagaimana cara menghitung volumenya.

SIMPULAN

Dari pembahasan dan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran menurut teori Bruner dapat dilakukan melalui tiga tahap yaitu tahap enaktif, tahap ikonik, dan tahap simbolik. Dalam proses pembelajaran agar memperhatikan 4 dalil yang disarankan Bruner, yaitu dalil pengkonstruksian, dalil notasi, dalil kontrasan dan variasi, dan dalil konektivitas. Pembelajaran volume limas dengan teori Bruner, dilakukan melalui tiga tahap teori Bruner dengan mengembangkan model media kubus yang terbentuk oleh 3 atau 6 limas yang kongruen. Melalui pengamatan dan pengkonstruksian model ini, siswa akan memahami dan menemukan bahwa volume limas adalah .

DAFTAR RUJUKAN

- Aisyah, Nyimas dkk. (2007). *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta : Dirjen Dikti Depdiknas
- Dahar, Ratna Wilis. (2006). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Erlangga.
- Hidayah, Isti. (2007). *Workshop Pendidikan Matematika II*, Semarang : Jurusan Matematika MIPA UNNES.

Irawan, Prasetya dkk. (1994). *Teori Belajar, Motivasi, dan Keterampilan Mengajar*. Jakarta : Dirjen Dikti Depdiknas

Pramudita, Parasdy Titis, Wahyudi, dan Joharman (2019). *Penerapan Teori Bruner Dalam Peningkatan Pembelajaran Matematika Tentang Pecahan Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri Maduretno Tahun Ajaran 2017/2018*. Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan ISSN: 2338-9400. Volume 7 Nomor 2 Tahun 2019

Priyono, Andreas. (2002). *Media Pembelajaran di Sekolah. Makalah Penlok Media Bagi Dosen UNNES (Desain dan Produksi Media Video/VCD)* UPT SBM Kampus Bendan Ngisor Semarang, tanggal : 16-18 Maret 2002.

Sadiman, A., Raharjo, R, Anung, H. (1986). *Media Pendidikan*. Jakarta : CV. Rajawali.

Konteks computational thinking pada jenjang pendidikan dasar: sebuah studi literatur sistematis

Bayu widyaswara Suwahyo✉, Magister Teknologi Pembelajaran, Universitas Negeri Malang

✉ widbayu@gmail.com

Abstract: This study will present a literature review of the past 15 years limited to 2006 to 2020 related to Computational Thinking (CT) thinking that has been applied to elementary education (K-6) students with the aim of: (1) providing an overview of the context of CT education, (1) 2) identify the context of CT learning in basic education, (3) highlight ways of CT assessment / measurement and representation of learning outcomes for students involved in learning with the CT method. A series of criteria were used to select research articles according to the objectives of this study. A thorough search was carried out through 10 large electronic databases. The results of this study, found 53 studies on CT at the primary education level. The results of the study reveal various educational and learning contexts that have been integrated into CT. The majority of studies use programming frameworks for plugged and unplugged activities to cultivate students' CT skills, in general the main interest of CT focuses on the subject of Computer Science and STEM fields.

Keywords: Computational thinking (CT), Primary education, Systematic literature review

Abstrak: Penelitian ini akan menyajikan studi literatur 15 tahun terakhir yang dibatasi tahun 2006 hingga 2020 terkait pemikiran *Computational Thinking* (CT) yang telah diterapkan pada siswa pendidikan tingkat dasar (K-6) dengan tujuan untuk: (1) memberikan gambaran umum konteks pendidikan CT, (2) mengidentifikasi konteks pembelajaran CT dalam Pendidikan dasar, (3) menyoroti cara-cara penilaian/ pengukuran CT dan representasi hasil belajar untuk siswa yang terlibat pembelajaran dengan metode CT. Serangkaian kriteria digunakan untuk memilih artikel penelitian sesuai dengan tujuan penelitian ini. Pencarian menyeluruh dilakukan melalui 10 *database* elektronik besar. Hasil penelitian ini, menemukan 53 studi tentang CT di tingkat pendidikan dasar. Hasil penelitian mengungkapkan berbagai konteks pendidikan dan pembelajaran yang telah diintegrasikan ke dalam CT. Mayoritas studi menggunakan kerangka kerja pemrograman untuk aktivitas *plugged* dan *unplugged* untuk menumbuhkan keterampilan CT siswa, secara umum minat utama CT berfokus pada subjek Ilmu Komputer dan bidang STEM.

Kata kunci: Computational thinking (CT), Pendidikan dasar, Studi literatur Sistematis

PENDAHULUAN

Konsep di balik pemikiran *Computational Thinking* (CT) pada jenjang sekolah dasar bukanlah hal baru; peneliti yang mempelopornya adalah (Papert, 1980) yang mengkhususkan membangun *Computational thinking* (CT) pada anak tingkat Pendidikan dasar, meskipun sebenarnya sejak tahun 1950-an telah banyak artikel penelitian terkait hal ini namun dengan frase yang lebih sempit. munculnya perdebatan saat ini baik dari sudut pandang ilmiah maupun kebijakan banyak terinspirasi dari artikel yang ditulis oleh Papert (Jeannette, 2006; Wing, 2006). Namun saat ini di lapangan, perkembangan CT di sekolah dasar sering kali disalah artikan sebagai proses pengkodean yang memfokuskan pada hitungan matematika maupun algoritma, hal tersebut sebenarnya merupakan aktivitas pemrograman Komputer yang dilakukan oleh ahli pemrograman, hal ini disebabkan oleh paradigma fungsionalistik oleh pengambil kebijakan (Dufva & Dufva,

2016), yang bertujuan untuk mempromosikan keterampilan digital yang saat ini memang relevan dengan jalur karier di dunia digital yang berkembang saat ini.

Menurut (Wing, 2006), CT sebenarnya adalah kecenderungan keterampilan berpikir, yang mengacu pada cara seorang ilmuwan komputer bertindak dalam mencari penyelesaian masalah, bukan sekadar kemampuan memprogram komputer. Oleh karena itu wajib hukumnya untuk mampu membedakan tindakan yang hanya berfokus pada ilmu komputer atau konstruksi pemrograman dari keterampilan berpikir tingkat tinggi. (Brennan & Resnick, 2012), mengusulkan definisi operasional di mana mereka membedakan 'Konsep CT' (prosedur *plug* dan *uplug* model) dari 'praktik CT' itu 'fokus pada proses berpikir dan belajar, mengubah paradigma belajar dari apa yang akan dipelajari menjadi bagaimana Anda belajar.

(Anderson, 2016) membuat sintesis dari beberapa pengalaman, menyatakan dan memformalkan model dalam 5 langkah utama CT yang terdiri dari: dekomposisi, pengenalan pola, abstraksi, desain algoritmik, dan evaluasi. Definisi semacam ini menghubungkan CT terutama dengan proses pemecahan masalah, menurut definisi (Barr & Stephenson, 2011) CT adalah pendekatan untuk memecahkan masalah dengan cara yang dapat diimplementasikan dengan komputer. Pendekatan lain yang layak disebutkan dari CT dalam perspektif pendidikan adalah pendekatan yang melihat komputasi sebagai aktivitas manusia yang kreatif (Grover & Pea, 2013; Olimpo, 2017). Definisi CT di atas merupakan perspektif keseluruhan yang ingin diungkapkan dalam studi literatur sistematis ini: karena banyak kebijakan yang sangat mempromosikan CT di sekolah dasar, hal itu tidak dapat direduksi menjadi keterampilan ilmu komputer. Sederhana CT tidak mengarahkan anak-anak untuk berpikir seperti komputer, tetapi sebaliknya, itu harus membantu mereka untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi agar dapat berinteraksi dengan benar dengan teknologi digital.

Ketika Jeannette Wing pertama kali memperkenalkan istilah CT pada tahun 2006, menyarankan bahwa kedepannya semua komunitas pendidikan harus memiliki kontribusi dalam perolehan keterampilan CT setiap siswa. Sejak saat itu, ada banyak sekali inisiatif dan upaya untuk memperkenalkan konsep CT kepada anak-anak di semua jenjang pendidikan, dengan mengembangkan kompetensi CT pada pembelajaran mata pelajaran yang beragam, akan sangat menarik untuk menyelidiki berbagai pendekatan pengajaran yang telah diterapkan di tingkat pendidikan dasar dan menengah dengan tujuan untuk membantu siswa mengembangkan atau menilai berbagai keterampilan CT. Oleh karena itu, tujuan dari studi literatur ini adalah untuk meninjau literatur CT dari tahun 2006 hingga 2020 terkait dengan pendidikan dasar (K 6), dalam rangka untuk menguji bagaimana CT telah tumbuh pada siswa di tingkat pendidikan dasar.

Meskipun tidak dapat menemukan studi dengan tujuan yang sama, beberapa ulasan dengan kesamaan telah ditemukan. Studi literatur sistematis seperti (Lockwood & Mooney, 2017) memiliki tujuan untuk membuka ruang bagi pendidik tingkat menengah yang tertarik untuk menerapkan CT ke dalam kelas. Lain halnya dengan (Conde et al., 2017) berfokus pada identifikasi dan klasifikasi evaluasi pembelajaran dengan pendekatan CT, sedangkan (Lockwood & Mooney, 2017; Shute, Sun, & Asbell-Clarke, 2017) meneliti domain CT yang berkembang dalam bidang pendidikan, menunjukkan keragaman yang ada dalam cara mendefinisikan dan mengevaluasi serta berbagai model dan intervensi yang telah dicatat. Selanjutnya, (Buitrago Flórez et al., 2017) membuat analisis, serta diskusi tentang hasil studi kasus yang dilakukan dan ditinjau, menunjukkan pentingnya CT dengan fokus utama menjadi pembinaan keterampilan pada anak-anak mulai dari usia dini. Selain itu, penelitian yang dilakukan (Hava & Cakir, 2017) menyajikan hasil studi literatur tentang pengembangan game komputer edukatif dan implementasinya dalam konteks pembelajaran CT dengan cara meneliti dampak desain game terhadap pembelajaran berbasis CT. Selain itu, (Ioannou & Makridou, 2018) Mengacu Pada Persimpangan CT dan Robotika dalam dunia Pendidikan, Khususnya Dengan Fokus utama Eksploitasi pembelajaran robotika dalam mengembangkan keterampilan CT peserta didik di usia K-12 atau SMA.

Meskipun telah banyak penelitian dengan studi literatur tentang CT, studi literatur CT yang berfokus pada pendekatan didaktik untuk pengembangan kecakapan CT oleh siswa pendidikan tingkat dasar belum secara spesifik ditemukan. Dengan demikian, studi literatur sistematis ini akan membantu untuk menyoroti pendekatan pengajaran dan pembelajaran, serta cara evaluasi yang telah digunakan untuk mengembangkan dan menilai keterampilan CT siswa di tingkat sekolah dasar. Selain itu, studi literatur ini akan membantu peneliti lain untuk merancang kerangka kerja / pendekatan pengajaran CT baru dan cara penilaiannya dengan menerapkannya pada siswa pendidikan dasar bahkan dalam disiplin ilmu yang tidak terkait dengan bidang STEM. Dalam penelitian ini disusun sebagai berikut: bagian 2, berisi metodologi penelitian. Pada bagian 3, pembahasan yang meninjau dimensi yang diperiksa dari jurnal terpilih serta menyajikan hasil studi literatur akan disajikan, di bagian 4, diikuti dengan kesimpulan dari studi literatur sistematis ini.

METODE

Penelitian ini berupaya untuk menjawab bagaimana '*Computational Thinking*' telah berkembang pada siswa pendidikan tingkat dasar (K-6). Oleh karena itu, tujuan dari jurnal ini adalah untuk mengkaji literatur dari tahun 2006 hingga 2020 tentang perkembangan '*computational thinking*' di jenjang pendidikan dasar, dengan maksud: (a) menyajikan gambaran umum tentang konteks / setting pendidikan di mana CT telah diterapkan, (b) mengidentifikasi konteks pembelajaran yang digunakan CT dalam pendidikan, dan (c) menyoroti metode evaluasi dalam CT.

Pengumpulan Data

Penelitian ini dilakukan dengan mengkaji jurnal penelitian yang relevan diterbitkan dalam jurnal sains, prosiding konferensi internasional, lokakarya maupun simposium sejak awal Januari 2006 hingga akhir Oktober 2020. Untuk mencapai hal tersebut, sepuluh *database* elektronik besar yang terkait dengan '*Computational Thinking*', 'teknologi digital' dan 'ilmu sosial' digunakan sebagai fokus studi literatur. Lebih khusus lagi, itu menggunakan: SpringerLink, ACM (Association for Computing Machinery), Bio-Medical Library, ERIC (Education Resources Information Center), IEEE Xplore Digital Library, Taylor & Francis Online, Wiley, LearnTechLib (Learning & Technology Library), Ingenta Connect dan Science Direct. Pencarian dilakukan dengan menggunakan kata kunci '*computational thinking*'. Pencarian terbatas pada periode Januari 2006 hingga Oktober 2020. Hasilnya, teridentifikasi 3.547 judul penelitian.

Pemilihan Jurnal Dalam Studi Literatur

Melalui skrining dari jurnal yang diidentifikasi serta judul, abstrak dan konten setiap jurnal, serta menyeleksi dari jurnal yang tidak relevan dengan kriteria inklusi, 53 jurnal (Daftar Jurnal Terlampir) dipilih. Kriteria inklusi untuk jurnal yang akan dimasukkan dalam studi literatur dilaporkan di bawah ini. Jurnal akademis harus:

- a. Membuat referensi eksplisit istilah '*computational thinking*' sebagai judul dan / atau abstrak dan / atau kata kunci,
- b. Ditulis dalam bahasa Inggris,
- c. Fokus pada *Computational thinking* dan siswa pendidikan tingkat dasar (K-6),
- d. Menyajikan data empiris - muncul dari studi empiris yang logis secara metodologis, dengan memberikan informasi yang memadai tentang metodologi penelitian, peserta dan prosedur penelitian yang digunakan (tidak ada studi pendahuluan dan pendahuluan, studi eksplorasi).

Akhirnya, dengan menggunakan kriteria yang disebutkan di atas, dari 3.547 jurnal, sebanyak 53 jurnal (daftar terlampir) memenuhi kriteria untuk dimasukkan dalam studi literatur dan dievaluasi sebagai jurnal yang relevan' untuk dianalisis. Sebanyak Dua puluh

delaan jurnal diterbitkan di 'jurnal ilmiah', enam belas di 'konferensi internasional', tujuh dipresentasikan pada 'simposium internasional' dan dua di 'lokakarya internasional'. Dari 53 yang terpilih sebanyak dua puluh delapan 'jurnal jurnal' yang ditemukan diterbitkan dalam dua puluh dua jurnal yang berbeda. Semua jurnal diterbitkan di komputer, pendidikan dan terkait dengan jurnal teknologi. Semua jurnal diabstraksi / diindeks dalam berbagai *database* seperti: Scopus, ProQuest, EBSCO, INSPEC, ERIC, Google Scholar, PsycINFO, Gale, ERA, SCImago dan ERIH PLUS.

TABEL 1. *Database penelitian dan hasil pencarian berdasarkan kriteria*

Sumber database	Jumlah yang ditemukan	Hasil pencarian sesuai kriteria
Springer	1,118	9
ACM	753	15
Bio-Medical Library	17	1
ERIC	192	3
IEEE Xplore Digital Library	325	4
Taylor and Francis Online	273	8
Wiley	172	2
LearnTechLib	393	6
Ingenta Connect	65	-
Science Direct	239	5
Total	3,547	53 (Terlampir)

(Sumber: Hasil Penelitian)

Analisis Data

Berdasarkan 53 jurnal yang terpilih akan menjawab pertanyaan sesuai dengan tujuan dalam penelitian literatur ini, pertanyaan yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah;

- Gambaran umum konteks pendidikan *Computational thinking* (tingkat pendidikan, lokasi studi, mata pelajaran, hubungan bidang STEM, lama studi),
- Konteks pembelajaran *Computational thinking* dalam Pendidikan dasar (pendekatan konsep CT utama, cara integrasi, lingkungan digital yang digunakan, jenis kegiatan, penggunaan bahasa pemrograman, jenis bahasa pemrograman yang digunakan),
- Cara-cara penilaian / pengukuran *Computational thinking* dan representasi hasil belajar untuk siswa yang terlibat pembelajaran dengan metode CT (sampel yang digunakan, lokasi penelitian, alat pengumpulan data, hasil penelitian).

PEMBAHASAN

Gambaran Umum Konteks Pendidikan *Computational Thinking* Jenjang Pendidikan Dasar

Hasil analisis sejumlah jurnal dalam tulisan ini terkait dengan CT, belum dapat memberikan definisi maupun model yang benar-benar telah diadopsi secara umum sehingga dapat diterima oleh semua orang. Selain itu, masih terdapat kekurangan pada model intervensi yang tepat, kebanyakan tulisan masih bersifat uji coba terkait jenis intervensi yang digunakan secara efektif, dan kondisi seperti dapat membatasi penyebaran program CT di pendidikan K-6 (Grover, Pea, & Cooper, 2015). Karena itu penelitian ini bermaksud untuk mengekstrak dari sejumlah literatur sehingga dapat digunakan sebagai petunjuk berguna mengenai definisi yang paling umum diadopsi dan alat penilaian potensial yang digunakan dalam penelitian.

Garis besar hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian CT yang dilakukan tidak hanya menyangkut siswa jenjang SD langsung (penelitian langsung jenjang SD 31 jurnal) melainkan ada juga yang menggabungkan Pendidikan dasar SD dan SMP, SD, SMP, Hingga SMA. Adapun lokasi penelitian kebanyakan dilakukan di lingkungan sekolah (32 jurnal), seperti ruang kelas di sekolah atau laboratorium komputer sekolah. Studi lain yang ditinjau

berfokus pada berbagai mata pelajaran tetapi sebagian besar studi (44 jurnal) berfokus pada disiplin STEM untuk mengembangkan kompetensi CT untuk siswa sekolah dasar. Adapun durasi penelitian, sebagian besar berlangsung hingga satu minggu (18 jurnal), sebagian rincian akan disebutkan di dalam Tabel 2 di bawah ini.

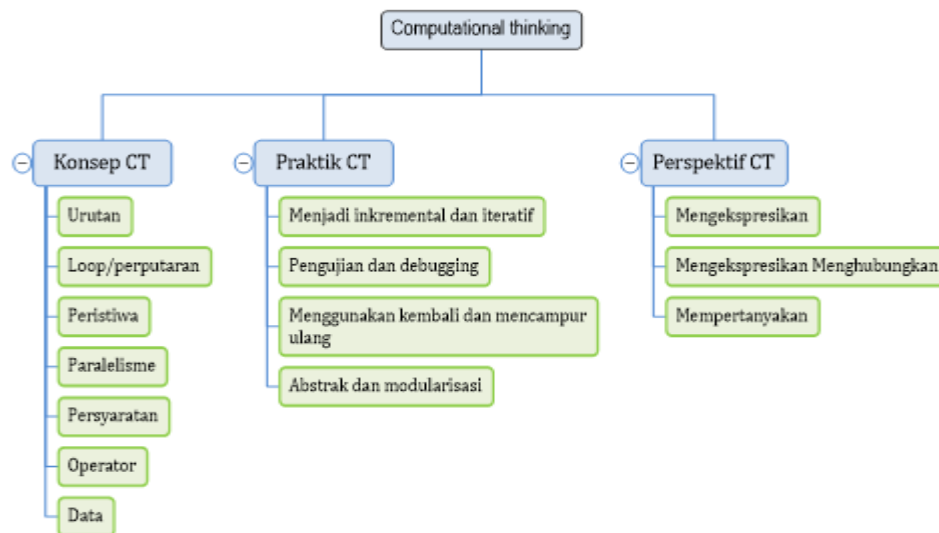
TABEL 2. Pengelompokan jurnal berdasarkan konteks / setting Pendidikan

Jenjang pendidikan	Lokasi penelitian	Subyek pembelajaran	Durasi pelaksanaan pembelajaran berbasis CT
SD: 31 jurnal	Sekolah: 32 jurnal	Ilmu Komputer: 33 jurnal	Satu minggu: 18 jurnal
SD-SMP: 14 jurnal	Diluar : 13 jurnal	STEM: 11 jurnal	Satu minggu hingga 1 bulan: 7 jurnal
SD-SMP-SMA: 4 jurnal	Online: 1 jurnal	Non STEM: 9 jurnal	1 hingga 6 bulan: 17 jurnal
TK - SD: 3 jurnal	Gabungan lokasi 4 jurnal		Lebih dari 6 bulan: 7 jurnal
TK 1 Jurnal	Tidak disebutkan 3 jurnal		Tidak disebutkan: 4 jurnal
TOTAL: 53 jurnal			

(Sumber: Hasil Penelitian)

Konteks Pembelajaran Computational Thinking Dalam Pendidikan Dasar

Beberapa literatur dalam tulisan ini mengadopsi definisi (Brennan & Resnick, 2012). Dikarenakan Brennan dan Mitchel Resnick adalah dua penulis di lingkungan CT paling terkenal untuk anak-anak. Definisi ini memiliki manfaat untuk membedakan dengan jelas konsep CT yang sebagian besar terkait Ilmu Komputer Tidak mengherankan, definisi ini dirujuk terutama dalam literatur penelitian terkait integrasi CT dalam lingkungan belajar tingkat Pendidikan dasar. Untuk lebih jelasnya definisi mengenai integrasi CT akan dijelaskan dalam gambar 1.



Gambar 1. konteks pembelajaran Computational thinking model(Brennan & Resnick, 2012)

Integrasi CT di dalam pembelajaran jenjang sekolah dasar sebagian besar mengintegrasikan unsur TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) ke dalam aktivitas pembelajaran (18 jurnal), diikuti dengan pembelajaran berbasis game digital (10 jurnal) dan robotika (7 jurnal). Selain itu integrasi CT memanfaatkan unsur non TIK seperti aktivitas game dengan media kertas maupun simulasi kelompok (12 Jurnal). Jenis aktivitas CT melibatkan unsur TIK (34 jurnal), sedangkan yang tidak sama sekali melibatkan unsur

TIK (10 jurnal), sementara gabungan dari unsur TIK dan Non TIK 8 jurnal. Tabel 3 akan merinci integrasi pembelajaran berbasis CT.

TABEL 3. *Integrasi pembelajaran Computational thinking jenjang sekolah Dasar*

Metode intervensi CT	Jenis aktivitas
Terintegrasi di dalam aktivitas TIK: 18 jurnal	Berbasis unsur TIK: 34 jurnal
Terintegrasi ke dalam game digital: 10 jurnal	Non TIK: 10 jurnal
Terintegrasi dalam Pembelajaran robotik: 7 jurnal	Kombinasi TIK dan Non TIK: 8 jurnal
Integrasi unsur TIK dengan non TIK : 6	Tidak disebutkan: 1 jurnal
Unsur permainan dengan non perangkat komputer (kertas, game): 8	
Simulasi 4	
Jumlah 53 jurnal	

(Sumber: Hasil Penelitian)

Cara-Cara Penilaian / Pengukuran Computational Thinking Dan Representasi Hasil Belajar Untuk Siswa Yang Terlibat Pembelajaran Dengan Metode CT.

Pembelajaran berbasis komputasi merupakan aktivitas manusia yang kreatif. Bab ini menjelaskan alat penilaian terkait evaluasi CT, mungkin alat penilaian yang paling menarik dari sudut pandang kami adalah Tes CT yang dikembangkan (Román-González, Pérez-González, & Jiménez-Fernández, 2017). Sejauh studi literatur ini kami, evaluasi CT dapat lebih valid, karena telah melewati proses validasi yang ketat, yang melibatkan validitas konten, validitas kriteria dan validitas konvergen. Dalam hal ini, responden harus mengaktifkan empat proses kognitif utama yang terkait dengan CT yakni: Dekomposisi, Pengenalan Pola, Abstraksi dan Desain Algoritma.

Untuk alasan ini, berbagai metode maupun alat pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur keberhasilan intervensi CT di dalam pembelajaran jenjang sekolah dasar. Penilaian pre-test/postes paling banyak dipakai untuk mengetahui keberhasilan metode intervensi (28 jurnal), analisis produk yang dihasilkan (17 jurnal), kuesioner (17 jurnal), dan wawancara / diskusi (15 jurnal) menjadi yang paling umum digunakan dalam pemilihan metode. Rincian lebih lanjut dapat ditemukan di tabel 4.

TABEL 4. *Penerapan evaluasi Computational thinking di Pendidikan dasar*

Jumlah partisipan	Alat yang digunakan untuk menilai CT
Partisipan sebanyak 10 siswa: 4 jurnal	Pre dan post test: 28 jurnal
Partisipan 11 samapi 30 siswa: 7 jurnal	Penilaian produk: 17 jurnal
Partisipan 31 sampai 50 siswa: 9 jurnal	Questioner: 17 jurnal
Partisipan 51 sampai 100 siswa 15 jurnal	Interview dan diskusi 15 jurnal
Partisipan lebih dari 100 siswa: 16 jurnal	Observasi: 10 jurnal
Tidak disebutkan: 2 jurnal	
Jumlah: 53 jurnal	

(Sumber: Hasil Penelitian)

Temuan dari studi literatur ini diharapkan dapat menjadi tren dalam pengembangan Computational thinking (CT) khususnya untuk pendidikan dasar. Dari literatur yang disertakan dan dianalisis dalam ulasan ini beberapa temuan yang menarik:

- a. Terbukti bahwa selama lima tahun terakhir, minat komunitas pendidikan ilmiah semakin meningkat menuju pengembangan keterampilan CT siswa sekolah dasar.

- Dengan demikian, dapat diasumsikan studi yang berfokus pada CT akan meningkat di tahun-tahun mendatang.
- b. Mayoritas studi berfokus pada disiplin STEM dan khususnya pada subjek Ilmu Komputer, robotika, dan sains. Oleh karena itu, penanaman keterampilan CT siswa melalui disiplin ilmu lain di luar bidang STEM tetap menjadi tantangan.
 - c. Sebagian besar studi menggunakan komputer sebagai sarana kultivasi CT.
 - d. Mayoritas studi menggunakan pemrograman sebagai konteks pengembangan CT. Tentu saja, pemrograman adalah kerangka kerjapraktik ilmu komputer dan CT.
 - e. Sebagian besar studi mencoba untuk mengembangkan kompetensi CT siswa melalui berbagai aktivitas yang membutuhkan penggunaan visual bahasa pemrograman dengan Scratch, Alice dan Kodu menjadi bahasa yang paling umum.
 - f. Mayoritas studi berfokus pada pengembangan keterampilan CT siswa dengan menyoroti dan memeriksa hasil produk
 - g. Pengukuran CT tetap menjadi tantangan dan masalah terbuka. Jadi, bidang CT membutuhkan evaluasi yang sistematis dengan prosedur ilmiah (Lee & Recker, 2018) untuk mengukur dengan andal berbagai aspek CT.
 - h. Sebagian besar studi berfokus pada pengembangan keterampilan CT dalam periode jangka pendek, sambil mengabaikan efek jangka panjang yang dimiliki CT misalnya tentang karir siswa. Tidak ada penelitian yang dilakukan untuk menguji apakah pengajaran / pembelajaran CT memiliki pengaruh langsung atau dampak tidak langsung pada kinerja akademik siswa, karir, pilihan fakultas, atau bahkan keterampilan pemecahan masalah jangka panjang (Lockwood & Mooney, 2017).
 - i. Masalah belajar-mengajar tentang konsep dan keterampilan CT masih terbuka. Karena bidang penelitian CT berada di dalamnya tahap perkembangan awal, pertanyaan terbuka di bawah ini tentang pengajaran dan pembelajaran CT yang dirumuskan beberapa tahun lalu oleh (Barr & Stephenson, 2011; Wing, 2006), yakni konsep dan kompetensi yang paling baik dipelajari siswa pada setiap kelas di sekolah dasar, serta metode apa yang efektif untuk mengajar anak-anak dengan CT dengan melihat kemampuan yang sudah dimiliki dari belajar mereka selama bertahun-tahun tanpa melibatkan CT sebelumnya.

SIMPULAN

Tujuan dari makalah ini adalah untuk menyediakan gambaran umum dari penelitian saat ini dan bekerja sesuai dengan perkembangan kemampuan (Computational thinking) CT pada siswa jenjang Pendidikan sekolah dasar. Untuk tujuan ini, studi literatur sistematis dilakukan mulai tahun 2006 hingga 2020 berdasarkan 53 jurnal yang ditemukan setelah mencari sepuluh *database* elektronik besar dengan menggunakan presisi kata kunci CT. Untuk tujuan ini, pertanyaan penelitian yang dibuat dalam makalah ini dipilih dengan maksud untuk memberikan gambaran ke pada peneliti dan pendidik tentang bagaimana CT dapat lebih baik ditanamkan ke dalam kelas sekolah.

Penemuan ini mengungkapkan bahwa mayoritas studi menggunakan kerangka kerja pemrograman baik untuk *plug-in* maupun kegiatan *unplugged* untuk menumbuhkan keterampilan CT siswa. Juga dipastikan bahwa sebagian besar studi berfokus pada subjek bidang ilmu komputer dan STEM secara umum. Tentu saja, ada berbagai alat dan cara yang diusulkan – teknologi digital menjadi alat yang paling umum memasukkan CT dalam praktik mengajar. Selain itu, perlu dicatat bahwa penelitian lebih lanjut perlu dilakukan pada pembuatan alat evaluasi yang lebih valid dan andal di mana CT dapat dinilai. Diharapkan studi literatur ini bermanfaat bagi para pembuat kebijakan, perancang kurikulum, peneliti dan guru yang ingin menerapkan CT ke dalam praktik pengajaran, serta membentuk dasar dan konsensus tentang bagaimana CT bisa dilakukan dan diajarkan di pendidikan dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Anderson, N. D. (2016). A call for computational thinking in undergraduate psychology. *Psychology Learning & Teaching, 15*(3), 226–234.
- Barr, V., & Stephenson, C. (2011). Bringing computational thinking to K-12: What is Involved and what is the role of the computer science education community? *Acm Inroads, 2*(1), 48–54.
- Brennan, K., & Resnick, M. (2012). New frameworks for studying and assessing the development of computational thinking. *Proceedings of the 2012 Annual Meeting of the American Educational Research Association, Vancouver, Canada, 1*, 25.
- Buitrago Flórez, F., Casallas, R., Hernández, M., Reyes, A., Restrepo, S., & Danies, G. (2017). Changing a generation's way of thinking: Teaching computational thinking through programming. *Review of Educational Research, 87*(4), 834–860.
- Conde, M. Á., Fernández-Llamas, C., Rodríguez-Sedano, F. J., Guerrero-Higueras, Á. M., Matellán-Olivera, V., & García-Peñalvo, F. J. (2017). Promoting Computational Thinking in K-12 students by applying unplugged methods and robotics. *Proceedings of the 5th International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality - TEEM 2017, 1–6*. Cádiz, Spain: ACM Press. <https://doi.org/10.1145/3144826.3145355>
- Dufva, T., & Dufva, M. (2016). Metaphors of code—Structuring and broadening the discussion on teaching children to code. *Thinking Skills and Creativity, 22*, 97–110.
- Grover, S., & Pea, R. (2013). Computational thinking in K–12: A review of the state of the field. *Educational Researcher, 42*(1), 38–43.
- Grover, S., Pea, R., & Cooper, S. (2015). Systems of assessments” for deeper learning of computational thinking in K-12. *Proceedings of the 2015 Annual Meeting of the American Educational Research Association, 15–20*.
- Hava, K., & Cakir, H. (2017). A systematic review of literature on students as educational computer game designers. *EdMedia+ Innovate Learning, 407–419*. Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).

- Ioannou, A., & Makridou, E. (2018). Exploring the potentials of educational robotics in the development of computational thinking: A summary of current research and practical proposal for future work. *Education and Information Technologies, 23*(6), 2531–2544.
- Jeannette, M. W. (2006). Computational Thinking" communications of the ACM. *March, 49*(3), 33–35.
- Lee, V. R., & Recker, M. (2018). Paper Circuits: A Tangible, Low Threshold, Low Cost Entry to Computational Thinking. *TechTrends, 62*(2), 197–203. <https://doi.org/10.1007/s11528-017-0248-3>
- Lockwood, J., & Mooney, A. (2017). Computational Thinking in Education: Where does it fit? A systematic literary review. *ArXiv Preprint ArXiv:1703.07659*.
- Olimpo, G. (2017). Dal mestiere dell'informatico al pensiero computazionale. *Italian Journal of Educational Technology, 25*(2), 15–26.
- Papert, S. (1980). *Mindstorms*. New York: Basic Books, 607.
- Román-González, M., Pérez-González, J.-C., & Jiménez-Fernández, C. (2017). Which cognitive abilities underlie computational thinking? Criterion validity of the Computational Thinking Test. *Computers in Human Behavior, 72*, 678–691.
- Shute, V. J., Sun, C., & Asbell-Clarke, J. (2017). Demystifying computational thinking. *Educational Research Review, 22*, 142–158.
- Wing, J. M. (2006). Computational thinking. *Communications of the ACM, 49*(3), 33–35.



Media Video Animasi Dalam Memperkenalkan Bilangan /Angka Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0

Fortina Verawati Sianturi ✉, Universitas Negeri Medan

✉ fortinaverawati@gmail.com

Abstract : Introducing numbers in early childhood is very important to equip children's ability to count at the next level of education. In the current era of technology, there are many media that can be used to assist teachers in early childhood education in the learning process in the classroom. The use of media in the learning process is very important because children will be more interested in the existence of fun learning media or media such as animated video media. In the era of the industrial revolution, almost all human needs are digital based. The use of digital media has now spread to the world of children so that children are familiar with using or watching images on digital media. For this reason, in dealing with children in the era of industrial revolution 4.0 and society 5.0 Tk Immanuel Kids Medan teachers took an innovative step, namely using animated video media in introducing and teaching numbers to students. In this case the author wants to describe the learning process in introducing numbers and the success rate of teachers in using animated video media for children aged 5-6 years. The method used is a descriptive method with a qualitative approach. Based on the results of data analysis, there is an increase in the ability to recognize numbers in children due to their interest in the colorful funny pictures in the animated video.

Keywords: Industrial Revolution Era 4.0 and Society 5.0, Learning Media, Video Animation

Abstak : memperkenalkan angka pada anak usia dini sangat penting untuk membekali kemampuan anak dalam berhitung pada tingkat pendidikan selanjutnya. Di era serba teknologi pada saat ini banyak media yang dapat digunakan untuk membantu guru-guru pada pendidikan anak usia dini dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat penting sebab anak-anak akan lebih tertarik dengan adanya sarana atau media pembelajaran yang menyenangkan seperti media video animasi. Pada era revolusi industri kebutuhan manusia hampir semua berbasis digital. Penggunaan media digital saat ini sudah merambat ke dunia anak sehingga anak sudah terbiasa dengan penggunaan atau menyaksikan gambar yang ada pada media digital tersebut. Untuk itu dalam menghadapi anak di era revolusi industri 4.0 dan society 5.0 guru-guru Tk Immanuel Kids Medan mengambil langkah inovatif yaitu menggunakan media video animasi dalam memperkenalkan dan mengajarkan angka-angka kepada peserta didik. Dalam hal ini penulis ingin memaparkan proses pembelajaran dalam memperkenalkan angka serta tingkat keberhasilan guru dalam menggunakan media video animasi pada anak usia 5-6 tahun. Metode yang di gunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Berdasarkan hasil analisis data maka di hasilkan adanya peningkatan kemampuan dalam pengetahuan mengenali angka pada anak-anak di sebabkan karena ketertarikan mereka pada gambar-gambar lucu penuh warna yang ada di video animasi tersebut.

Kata kunci: Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0, Media Pembelajaran. , Video Animasi

PENDAHULUAN

Pengaruh Media Digital pada budaya kita sehari-hari tidak dapat disangkal. Berbagai video *online* seperti *youtube* dan video lainnya sangat banyak di lihat orang pada saat ini bahkan anak-anak pun sudah sangat familiar melihat film animasi dari mulai video animasi ipin-upin sampai cerita bertokohkan binatang dengan tampilan yang sangat menarik untuk anak-anak. Media video digital yang terus mendapatkan popularitas, tampaknya wajar jika hal ini meluas ke sistem pendidikan. Para guru-guru PAUD sudah membuat inovasi baru dalam proses pembelajaran di dalam kelas, para guru merasa harus meningkatkan kemampuan mereka dalam strategi pembelajaran yang baik di era serba digital saat ini, mereka memulai dengan strategi yang baru dalam mengajarkan anak-anak di dalam kelas, mereka berusaha ingin menciptakan suasana belajar anak yang menyenangkan. Dengan penggunaan media video animasi bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mempelajari angka pada anak usia dini 5-6 tahun. Secara harfiah media berarti perantara atau pengantar.

Penggunaan media juga menjadi kontribusi yang sangat bermanfaat dalam pembelajaran. Smaldino, Lowther & Russel (2012 : 7) mengatakan yaitu media adalah sesuatu hal yang memberi informasi antara sumber dan penerima informasi. Pengertian sumber informasi disini yaitu peran guru atau media, sementara yang dimaksud dengan penerima informasi disini yaitu siswa. Oleh sebab itu, media bisa mendukung segala aktivitas serta bisa membantu proses interaksi siswa dengan guru dalam pembelajaran. Penggunaan *Video animasi* dapat mempengaruhi kognitif anak semakin cerdas, karena *Video Animasi* bisa difungsikan dengan baik sebagai sarana yang melengkapi proses pembelajaran anak. Para peneliti menunjukkan bahwa penggunaan teknologi oleh anak-anak muda berkontribusi terhadap kognitif. Dong, C (2016) mengemukakan teknologi anak-anak muda di prasekolah pada awalnya tergantung pada peralatan yang disediakan pengaturannya mereka dan tingkat aksesnya.

Video animasi adalah salah satu jenis gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek, objek-objek tersebut diatur secara khusus sehingga bergerak sesuai dengan proses yang telah ditentukan pada setiap periode waktunya. Objek yang dibahas adalah gambar manusia, teks tertulis, gambar binatang, gambar tumbuhan, bangunan, dll. Menurut Furoidah (2009), media animasi pembelajaran adalah salah satu media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerak dan dilengkapi dengan audio agar mudah diingat dan untuk melestarikan informasi pembelajaran. Ada juga beberapa orang yang mendefinisikan Video Animasi sebagai hasil pengolahan gambar tangan menjadi gambar bergerak yang terkomputerisasi. Dulunya proses membuat konten Animasi memerlukan gambar tangan yang dibuat hingga berlembar-lembar. Namun, dengan kemajuan di bidang teknologi komputer animasi tidak lagi dibuat diatas kertas melainkan langsung di komputer.



Video Animasi dapat digolongkan sebagai media pembelajaran yaitu media audio visual. Media audio visual dapat didefinisikan sebagai media yang di pakai dengan cara menyampaikan materi melalui sistem elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Media audio visual saat ini sangat dominan disukai oleh peserta didik anak usia dini karena konten yang ditawarkan terlihat menarik. Berbicara tentang minat dalam dunia pendidikan, Djamarah (2008) mengungkapkan bahwa minat dapat diekspresikan oleh peserta didik dengan pernyataan lebih menyukai sesuatu daripada yang lainnya, Partisipasi aktif dalam suatu kegiatan yang diminati, serta memberikan perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminatinya tanpa menghiraukan yang lain.

Memperkenalkan pengetahuan tentang bilangan/angka kepada anak usia dini diakui para guru sedikit sulit. Perihal ini disebabkan bahwa bilangan sifatnya abstrak dan pesera didik PAUD belum bisa berpikir secara abstrak melainkan mereka berpikir secara kongkrit. Maka dari itu dalam mengenal pengetahuan bilangan/angka bagi anak, tidak hanya menggunakan tampilan bahasa secara lisan saja tetapi juga harus diiringi dengan tampilan model/benda visual yang menarik perhatian mereka dalam membantu proses pengenalan bilangan/ angka tersebut. Menurut Carol Seefeldt & Barbara A. Wasik (2008:393), mengatakan suatu bilangan itu adalah bagian dari pengalaman anak-anak sehari-hari.

Kegiatan pengenalan bilangan dapat dilakukan anak-anak sambil melakukan kegiatan menghitung sederhana dalam kehidupan sehari-hari, dan biasanya kegiatan menghitung ini sudah kelihatan pada anak usia 5 tahun sebagaimana dikatakan Susan Sperry Smith (2009:11) *"At about age 5 or 6, the child can use a symbolic mode such as oral language, picture story drawing, or number writing to represent thinking"*. Ini menunjukkan bahwa anak-anak berusia sekitar lima atau enam tahun dapat menggunakan bahasa verbal, cerita bergambar, atau teks digital untuk mendeskripsikan ide. Era revolusi industri 4.0 dan society 5.0 adalah era dimana terjadinya berbagai perubahan dan inovasi serta perkembangan yang ada. Sehingga Pemerintahpun tengah melaksanakan langkah- langkah strategis yang ditetapkan berdasarkan peta jalan Making Indonesia 4.0. Pemerintah dituntut menghasilkan sumber daya manusia berkualitas melalui proses Pendidikan yang berkualitas dari jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) hingga perguruan tinggi. Pada era revolusi industri 4.0 diperlukan tiga literasi data, literasi manusia, dan literasi teknologi. Pembelajaran di era revolusi 4.0 sangat diperlukan inovasi dan kreatifitas seorang guru dalam penggunaan media teknologi untuk membantu proses percepatan anak-anak dalam mempelajari sesuatu, karena kita ketahui Pendidikan pada era society 5.0 memungkinkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran berdampingan dengan robot, dan ini merupakan tantangan bagi guru-guru yang ada di Indonesia. Tetapi tantangan ini bukan untuk ditakuti melainkan kita akan hadapi dalam setiap transisi inovasi dan teknologi. Kita sebagai pendidik juga harus mempersiapkan serta meningkatkan kemampuan kita mengikuti perkembangan teknologi serba digital pada saat ini.

Jenis metode yang di gunakan oleh peneliti adalah kualitatif yang bersifat deskriptif. Sugiono (2009) mengatakan metode penelitian kualitatif merupakan suatu cara yang digunakan untuk menjawab masalah penelitian yang berkaitan dengan data berupa narasi yang bersumber dari aktivitas wawancara, pengamatan, pengalihan dokumen. Dalam hal ini peneliti mengambil fokus pada penelitian dalam penggunaan Media Video Animasi dalam memperkenalkan Bilangan/Angka untuk anak Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), karena anak usia 5-6 tahun adalah masa-masa emas / masa yang sangat penting menanam bibit pengetahuan dan pemahaman secara intelektual dan emosional yang harus dibangun baik di lingkungan keluarga dan dan lingkungan pendidikan sekolah.

Subjek dalam penelitian ini adalah guru yang mengajar pada sekolah Tk Immanuel Kids Medan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, *indepth interview* (wawancara mendalam), dan dokumentasi. Mengumpulkan data dari sumber informasi melakukan instrumen bantuan. Instrumen bantuan yang digunakan adalah pedoman

wawancara mendalam (*indepth interview*) yang menggambarkan sebuah tulisan yang singkat sebagai daftar informasi. Catatan singkat berupa data informasi yang diperlukan seperti intensitas dalam penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran di dalam kelas pada peserta didik, dampak perkembangan serta peningkatan kemampuan kognitif pada anak khususnya dalam mengenal Bilangan/Angka dan keberhasilan penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran tersebut untuk anak Pendidikan Usia Dini.

Pedoman yang digunakan tentunya telah melalui kredibilitas dan reliabilitas untuk menghasilkan kesimpulan yang sesuai dengan di lapangan dan memberikan informasi sesuai dengan keadaan individu. Kredibilitas yang dimaksud adalah menjelaskan uraian yang benar tentang pengalaman anak-anak dalam proses pembelajaran mengenal Bilangan/Angka melalui Media Video Animasi yang digunakan oleh guru mereka, dan dimana anak-anak yang lainnya mengalami hal sama dalam proses pembelajaran yang sama akan mempunyai tafsiran yang sama. Sedangkan reliabilitas instrumen yang dimaksud adalah merujuk pada hasil konsistensi perekaman data atau pengukuran. Kegunaan instrumen bagi guru adalah sebagai pencatat informasi yang disampaikan oleh responden, sebagai alat dalam mengorganisasi proses wawancara yang dilakukan oleh guru serta alat evaluasi pekerjaan dalam melihat keberhasilan indikator dalam penggunaan Media Video Animasi dalam memperkenalkan Bilangan/Angka pada anak usia dini. Kegunaan instrumen tersebut bagi guru sangatlah berperan penting dalam pengumpulan data yang telah didapatkan di lapangan. Adapun instrumen yang digunakan oleh guru adalah pedoman wawancara dan daftar pertanyaan yang telah dipersiapkan untuk mendapatkan informasi. Data hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi kemudian direduksi sesuai keberhasilan indikator sehingga mengerucut pada sebuah kesimpulan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Media Video Animasi sebagai sarana/alat yang dapat membantu proses pembelajaran kepada anak di dalam kelas, karena dengan adanya media ini dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga diharapkan bisa memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik. Disamping itu dengan penggunaan Media pembelajaran dapat meningkatkan dan menarik perhatian anak yang mengakibatkan timbulnya minat dan motivasi belajar pada anak dengan cara berinteraksi secara langsung dengan guru, masyarakat, lingkungannya serta dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan Media Video Animasi dalam memperkenalkan Bilangan/angka pada peserta didik Pendidikan Anak Usia Dini yaitu pada anak berusia 5-6 tahun di TK Immanuel Kids Medan. Dalam melaksanakan pembelajaran pengenalan Bilangan / Angka melalui Media Video Animasi guru menyampaikan tujuan pembelajaran mengenal Bilangan/ Angka kepada anak-anak, guru memutar Video Animasi yang ada di dalamnya angka-angka yang menempel di beberapa tempat seperti di pohon-pohon dan binatang-binatang beserta dengan suara lagu menyebutkan Bilangan / Angka tersebut, guru meminta anak untuk mengikuti irama serta lagu yang ada pada Video Animasi tersebut, guru menunjukkan pada gambar animasi dan menyuruh anak-anak menyebutkan bilangan/Angka tersebut. Kesulitan yang dihadapi yaitu masih ada yang belum sepenuhnya mengikuti kegiatan tersebut karena masih ada yang malu - malu, karena karakter anak satu dengan lainnya berbeda. Tetapi jumlah yang aktif mengikuti kegiatan dalam belajar mengenal Bilangan/Angka cukup besar karena mereka terlihat sangat senang melihat video animasi yang penuh dengan gambar-gambar lucu dan berwarna cerah. Langkah berikutnya setelah anak-anak sebagian besar sudah melihat Video Animasi selama 3 kali pengulangan dan mereka juga juga mengikuti suara-suara yang ada pada video tersebut, langkah terakhir guru mencoba menuliskan di papan tulis angka 1-10 lalu guru meminta untuk anak-anak

menyebutkan Bilangan / Angka tersebut. Hampir 80% dari mereka lancar menyebutkan Bilangan/Angka dengan benar, ini dikarenakan pada saat di putarnya Video Animasi anak-anak sangat antusias melihat gambar-gambar bergerak penuh dengan warna serta ada suara nyanyian suara anak yang lucu. Meskipun ada sekitar 20 persen yang masih malu-malu untuk menjawab dan menyebutkan Bilangan/Angka tersebut karena faktor karakter dari anak yang berbeda-beda.

Tingkat keberhasilan guru dalam mengenalkan Bilangan/Angka dengan menggunakan media Video Animasi yaitu dapat dilihat dari hasil evaluasi pembelajaran mengenal Bilangan/Angka dengan keaktifan respon anak di dalam kelas, tanya jawab antara guru dan anak serta dari hasil pengamatan peneliti terhadap hasil pertanyaan yang diberikan guru terhadap setiap anak yang maju ke depan untuk menyebutkan Bilangan/Angka yang ditunjuk oleh guru. Tingkat keberhasilan guru dalam menggunakan media Video Animasi dalam mengenalkan Bilangan/Angka pada anak usia 5- 6 tahun di Tk Immanuel Kids Medan, bila dipersentasikan adalah 80% anak mengenal bilangan 1-10 dan 20% anak masih malu untuk menyebutkan atau menjawab pertanyaan dari guru tersebut. Dalam hal ini dapat dikatakan guru berhasil dalam proses pembelajaran memperkenalkan Bilangan/Angka kepada anak-anak di dalam kelas khususnya anak usia 5-6 tahun. Dan ini bisa dilihat pada perkembangan bahwa ada peningkatan disemester 2 ini. Pada saat semester pertama terdapat 8 dari 20 anak yang belum mau ikut aktif dalam pembelajaran, dan sekarang ini disemester 2 terdapat peningkatan yaitu terdapat 18 dari 20 anak yang sudah sangat aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media, khususnya media Video Animasi di dalam kelas.

A. Manfaat Media Video Animasi

Menurut Hidayat (2010) Manfaat secara umum, media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci.

Menurut Kemp dan Dayton (1985) dalam Hidayat (2010) manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:

1. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
2. Proses belajar menjadi lebih interaktif
3. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
4. Meningkatkan kualitas hasil pembelajaran
5. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja
6. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

B. Era Revolusi 4.0

Industri 4.0 mengacu pada fase baru dalam Revolusi Industri yang sangat berfokus pada interkoneksi, otomatisasi, pembelajaran mesin, dan data waktu nyata. Industri 4.0, terkadang juga disebut sebagai IIoT atau manufaktur pintar, menggabungkan produksi fisik dan operasi dengan teknologi digital pintar, pembelajaran mesin. Davis (2015) mengatakan revolusi itu Industri terjadi empat kali. Revolusi industri pertama terjadi di Inggris pada 1784 Penemuan dan mekanisasi mesin uap mulai menggantikan pekerjaan manusia. Revolusi kedua Terjadi pada akhir abad ke-19, ketika mesin produksi yang digerakkan oleh listrik digunakan Digunakan untuk kegiatan produksi massal. Gunakan teknologi komputer dalam otomatisasi manufaktur Sejak 1970, itu menandai revolusi industri ketiga. Saat ini, berkembang pesat Teknologi sensor, teknologi interkoneksi dan teknologi digital telah memunculkan ide integrasi Semua teknologi tersebut telah memasuki berbagai bidang industri. Ide ini menjadi revolusi Industri 4.0. Yang keempat dalam istilah "Industri 4.0" mewakili revolusi keempat. industri Sebaliknya, 4.0 adalah fenomena unik. Hermann et al. (2015) lebih lanjut menjelaskan bahwa Industri 4.0 Berikut ini akan menggantikan Industri 3.0 yang ditandai oleh fisika siber. Revolusi

Industri 4.0 Ini adalah tahap industri baru yang akan melibatkan lebih banyak teknologi digital.

C. Era Society 5.0

Kita sekarang berada di era baru, globalisasi dan perkembangan teknologi digital yang pesat. Teknologi seperti Internet of Things (IoT), kecerdasan buatan (AI), dan robotika membawa perubahan ini sangat penting bagi masyarakat. Nilai lingkungan dan komunitas menjadi semakin beragam rumitnya, inilah yang ada di era Society 5.0. Setiap penargetan aktivitas teknologi digital baru global yang mencakup Industri 4.0, juga disebut "revolusi" "Industri Keempat", Internet Industri, dan "Buatan China 2025". Elemen umum yang mendorong aktivitas ini untuk mencapai transformasi digital menjadi pilar kebijakan industri. Pada saat yang sama, dunia semakin menghadapi tantangan global seperti menipisnya sumber daya alam, pemanasan global dan Ketimpangan ekonomi meningkat. Kita sekarang berada di era yang tidak pasti Tantangan, kompleksitas di semua tingkatan semakin meningkat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pemanfaatan media animasi video sebagai sarana pembelajaran bagi anak usia dini adalah agar anak lebih semangat dan semangat belajar. Dengan menggunakan media video animasi semacam ini dapat merangsang keingintahuan anak serta merangsang reaksi fisik dan emosional mereka. Singkatnya, media video animasi dapat membantu guru menciptakan suasana belajar sehingga lebih hidup, tidak monoton dan membosankan. Dan dalam hal ini dapat dikatakan guru berhasil dalam proses pembelajaran memperkenalkan Bilangan/Angka kepada anak-anak di dalam kelas khususnya anak usia 5-6 tahun. Pembelajaran menggunakan media video atau media lainnya pada faktanya saat ini di era serba digital sangat berpengaruh kepada kemampuan peserta didik dalam proses belajar di sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Afrianto. (2018). Being a Professional Teacher in the Era of Industrial Revolution 4.0: Opportunities, Challenges and Strategies for Innovative Classroom Practices. *English Language Teaching and Research*, 2(1), 3.
- Sperry Smith, Susan. (2009). *Early Childhood Mathematics (Fourth Edition)*. Pearson: Cardinal Stritch University.
- Djamarah, S. B. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dong, C. (2016). Young children's use of ICT in Shanghai preschools. *Asia-Pacific Journal of Research In Early Childhood Education*, 97-123. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.17206/apjrece.2016.10.3.97>
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Schlechtendahl, J., Keinert, M., Kretschmer, F., Lechler, A., & Verl, A. (2015). Making existing production systems Industry 4.0-ready. *Production Engineering*. Vol. 9(Issue.1), 143-148
- S, H. (2019). Pengaruh media audio visual terhadap stimulasi sensori pendengaran bagi anak Toddler di TPA/PAUD. *Early Childhood Education Journal of Indonesian*, 2(1),
- Smaldino, L., Lowther, D. L. & Russel, J. D. 2012. *Instructional Technology and Media for Learning (10th ed)*. (Terjemahan Arif Rahman). Boston: Pearson. (Buku Asli Diterbitkan Tahun 2012).

Pengaruh penggunaan model *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC) terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SDN Kalongan 02/04 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang

Juli Maini Sitepu✉, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Melyani Sari Sitepu, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

✉: julimaini@umsu.ac.id

Abstrac. The purpose of this study was to see the effect of the Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) model on social studies learning outcomes in grade III SDN Kalongan 02, East Ungaran District, Semarang Regency. The research method used by the population is research that uses a quasi research instrument used in third class to SDN Kalongan 02. The sample was selected by cluster sampling with a sample size of 31 students. The technique and data of this study were a test to measure social studies learning outcomes in class III and were analyzed by t-statist test. The results showed that the value of t count is (3.494) t tabel (2.045) and the significance is (0.002) <(0.05). These results indicate that the CIRC model has an effect on the social studies learning outcomes of Timur Kalongan 02. This can be seen from the differences in learning outcomes of social studies subjects using the CIRC model in the experimental class getting the highest score 95 whereas with the conventional learning model in the control class get score 57. Learning outcomes using CIRC model higher with a difference of 37.5.

Keywords: CIRC Learning model, social studies learning outcomes

Abstrak Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC) terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas III SDN Kalongan 02 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III di SDN Kalongan 02 Ungaran Timur Kabupaten Semarang. Sampel dipilih secara *Cluster Sampling* dengan ukuran sampel 31 siswa. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah tes untuk mengukur hasil belajar IPS kelas III dan dianalisis dengan uji t-statistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai *thitung* sebesar (3.494) *t tabel* (2.045) dan signifikansi (0.002) < (0.05). Hasil tersebut menunjukkan bahwa model CIRC berpengaruh terhadap hasil belajar IPS SDN Kalongan 02 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang. Hal ini terlihat dengan adanya perbedaan hasil belajar mata pelajaran IPS antara menggunakan model CIRC di kelas Eksperimen mendapatkan nilai tertinggi 95 sedangkan dengan model pembelajaran konvensional di kelas Kontrol mendapatkan nilai tertinggi 57,5. Hasil belajar pada kelas yang menggunakan model CIRC lebih tinggi dengan selisih nilai 37,5.

Keyword : Model Pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC), hasil belajar IPS

PENDAHULUAN

Keberhasilan siswa dalam pembelajaran dipengaruhi oleh dua faktor yaitu internal dan eksternal. faktor internal keberhasilan siswa dipengaruhi oleh siswa itu sendiri sedangkan faktor eksternal keberhasilan siswa dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, sekolah, dan

masyarakat. Faktor internal juga dipengaruhi oleh faktor eksternal, contohnya siswa akan termotivasi atau tertarik mengikuti proses pembelajaran ketika guru mampu membuat suasana pembelajaran menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif.

Guru yang kreatif tentu memiliki strategi atau pendekatan yang bervariasi dapat digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered learning*). Peran guru memperkaya pengalaman belajar siswa, pengalaman bisa diperoleh melalui serangkaian penjelajahan secara aktif. Guru juga dapat menggunakan model pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan karakteristik siswa. Pemilihan model pembelajaran juga harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Kenyataan di lapangan pembelajaran IPS yang dilakukan oleh guru kelas III dengan model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Hasil wawancara dengan guru pada tanggal 12 April 2019, pembelajaran IPS bersifat *teacher centered learning* kurang melibatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga siswa kurang aktif bahkan terkadang tergantung pada guru.

Hasil temuan saat melakukan observasi, siswa-siswa kesulitan dalam membuat kesimpulan dari suatu bacaan, siswa juga tidak terbiasa dengan kerja kelompok sehingga menghambat proses pembelajaran. Metode yang digunakan guru adalah ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penugasan. Hal tersebut membuat mata pelajaran IPS menjadi mata pelajaran yang membosankan. Motivasi siswa dalam mempelajari IPS menjadi rendah sehingga berakibat hasil belajar siswa rendah. Dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 62 dengan ketuntasan klasikal 65% . Dari 35 siswa 20 siswa atau 57,1% yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 15 siswa atau 42,9% nilainya di bawah Ketuntasan Kriteria Minimal (KKM). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa disebabkan kurangnya semangat siswa dalam mengikuti matapelajaran IPS yang dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan. Permasalahan di atas dapat diatasi dengan pemilihan model yang tepat dan melibatkan siswa secara aktif sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading And Composition* (CIRC). CIRC merupakan model pembelajaran dengan menitikberatkan pada membaca dan menulis dalam rangka menemukan ide pokok dalam sebuah tulisan. Model pembelajaran CIRC ini dapat dikategorikan sebagai pembelajaran terpadu (Nurhilmiah, 2014). Melalui model ini siswa diajarkan secara berkelompok dan mereka tidak hanya membaca dan menjawab pertanyaan, tetapi juga membaca, meringkas, dan diuji pemahamannya, sehingga siswa benar-benar dilatih untuk memahami isi dari suatu bacaan (Yenni Hasnah1), 2016)

Dengan menjalankan tiga elemen dasar yaitu tahap 1 penanaman konsep, fase ini guru mengenalkan suatu konsep yang akan di dapat selama melakukan eksplorasi, tahap 2 eksplorasi dan aplikasi fase ini siswa melakukan eksplorasi secara kelompok dengan membaca teks yang berbeda setiap anggota kelompok diharapkan siswa dapat memperoleh temuan lebih dari satu konsep, bagi kelompok yang sudah dapat memahami bacaan yang diberikan guru maka siswa diperbolehkan mencari bacaan lain di pustaka buku yang sudah disediakan. kemudian membuat kesimpulan sementara tentang fakta dari konsep-konsep yang mereka peroleh, tahap 3 Publikasi fase ini siswa mulai menyampaikan hasil bacaan teks dan observasi ke pustaka secara kelompok. Dengan model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading And Composition* (CIRC) menjadikan peserta didik lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, siswa dapat mengembangkan idenya dan dapat bersosialisasi dengan temanya (Nurhilmiah, 2014) mengungkapkan bahwa Penerapan model *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC) dalam pembelajaran sangat menyenangkan bagi siswa. Siswa lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran . Hal senada juga disampaikan oleh (Yenni Hasnah1), 2016) melalui model CIRC ini siswa lebih interaktif, partisipatif, dan kreatif dalam pembelajaran karena konsepnya berbasis peserta didik (*Students- Centred Learning*).

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC)* terhadap hasil belajar IPS Kemudian hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih berkualitas melalui penerapan model pembelajaran, khususnya model CIRC.

Model Pembelajaran *Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC)*

Ada tiga cara dasar bagaimana siswa dapat berinteraksi satu sama lain, yaitu kompetitif, individualistis dan kooperatif. Siswa dapat berkompetisi untuk melihat siapa yang terbaik, mereka dapat bekerja individualistis untuk mencapai tujuan tanpa memberi perhatian kepada mahasiswa lain, atau mereka dapat bekerjasama dan saling memberi perhatian (Nurhilmayah, 2014). Slavin (2010) berpendapat bahwa *Cooperatif Integrated Reading and Composition (CIRC)* merupakan sebuah program yang komprehensif untuk mengajarkan pelajaran membaca, menulis, dan seni berbahasa pada kelas rendah ataupun yang lebih tinggi di sekolah dasar.

Adapun karakteristik dalam model CIRC, setiap siswa bertanggung jawab terhadap tugas kelompok. Setiap kelompok saling mengeluarkan ide-ide untuk memahami suatu konsep dan menyelesaikan tugas, sehingga terbentuk pemahaman dan pengalaman belajar yang lama. Model pembelajaran ini terus mengalami perkembangan mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD) hingga sekolah menengah. Proses pembelajaran ini mendidik siswa berinteraksi dengan lingkungan. (Miftahul Huda, 2015).

Adapun kelebihan dari *CIRC* menurut Slavin (2010) yaitu: (1) pengalaman dan kegiatan belajar anak didik akan selalu relevan dengan tingkat perkembangan anak, (2) kegiatan yang dipilih sesuai dengan dan bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik, (3) seluruh kegiatan belajar lebih bermakna bagi anak didik sehingga belajar anak didik akan bertahan lebih lama, (4) pembelajaran terpadu dapat menumbuh-kembangkan keterampilan berfikir anak, (5) pembelajaran terpadu menyajikan kegiatan yang bersifat pragmatis (bermanfaat) sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui dalam lingkungan anak, (6) pembelajaran terpadu dapat menumbuhkan motivasi belajar anak kearah belajar yang dinamis, optimal dan tepat guna, (7) menumbuhkembangkan interaksi sosial anak seperti kerjasama, toleransi, komunikasi dan respek terhadap gagasan orang lain, dan (8) membangkitkan motivasi belajar, memperluas wawasan dan aspirasi pendidik dalam mengajar. Di sisi lain, *CIRC* juga memiliki kekurangan, seperti yang disampaikan oleh Ardani (2015) bahwa dalam metode pembelajaran ini hanya dapat dipakai untuk pelajaran yang menggunakan bahasa, sehingga metode ini tidak cocok dipakai untuk pelajaran seperti matematika dan mata pelajaran lain yang menggunakan prinsip menghitung.

Tahapan pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui *CIRC* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Guru membentuk kelompok-kelompok yang masing-masing terdiri dari 4 siswa.
- 2) Guru memberikan wacana sesuai dengan topik pembelajaran.
- 3) Siswa membaca untuk menemukan konsep tentang lingkungan alam dan buatan dan menulis di kertas yang dipeoleh dari membaca
- 4) Guru memberikan penguatan (*reinforcement*)
- 5) Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan

Hasil Belajar

Belajar mengusahakan perubahan perilaku dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotorik sehingga hasil belajar merupakan hasil dari domain tersebut (Zurika, 2018). Hasil belajar merupakan tingkah laku yang terjadi pada individu melalui usaha belajar

yang dilakukan dalam batas tertentu dan diukur berdasarkan standar pengukuran tertentu. Sedangkan hasil belajar siswa merupakan suatu indikator untuk mengukur keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran (Wahyuni, 2010) Sedangkan Kunandar, (2014) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Menurut Slameto (2015) faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar dikelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. **Menurut** (Cahyaningrum et al., 2017) Hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pengajaran (*ends are being attained*) dari sisi siswa. Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat belum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, efektif, dan psikomotor.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar

Pendidikan di sekolah dasar merupakan pendidikan anak yang berusia antara 7 sampai dengan 13 tahun sebagai pendidikan di tingkat dasar yang dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah/karakteristik daerah, sosial budaya masyarakat setempat bagi siswa. pendidikan sekolah dasar yaitu usaha yang dilakukan agar siswa dapat mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya sehingga dapat membentuk inteletua, kepribadian, serta spiritual yang baik sehingga dapat hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Disinilah siswa sekolah dasar ditempa berbagai bidang studi yang kesemuanya harus mampu dikuasai siswa tidak terkecuali pelajaran IPS (Widya Masitah, 2017)

IPS di SD merupakan mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan. Materi IPS untuk jenjang SD tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena yang lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta karakter kemampuan berfikir peserta didik yang bersifat holistik. **(Sapriya 2011). Sardjiyo, dkk (2008: 1.26)** mengemukakan bahwa “ ilmu pengetahuan sosial adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan desain *quasi eksperimental design* bentuk *Nonequivalen Group Desain*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN Kalongang 02/04 Ungaran Timur Kabupaten Semarang yang berjumlah enam puluh tiga. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *Cluster Sampling*. Sampel penelitian diambil dua kelas, satu kelas untuk kelas kontrol, yaitu kelas III A yang berjumlah 31 siswa dan satu kelas untuk kelas eksperimen, yaitu kelas III B yang berjumlah 32 siswa. Setelah selesai mempelajari pokok bahasan, kedua kelompok diberi test yang sama. Hasil tes kemudian diolah sehingga dapat diketahui apakah penggunaan model CIRC berpengaruh terhadap hasil belajar IPS kelompok eksperimen lebih tinggi daripada hasil kelompok control.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dengan instrument penelitian lembar tes. Sebelum digunakan, instrument di ujicobakan dulu untuk mendapatkan instrument penelitian yang valid dan reliable. Uji validitas dianalisis

menggunakan product moment dengan program *spss versi 22* dan reliabilitas menggunakan rumus K-R 20 dan dianalisis dengan program *spss versi 22*. Uji hipotesis yang bertujuan untuk mengetahui hasil akhir penelitian apakah Ada pengaruh model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC)* terhadap hasil belajar menggunakan uji-t yang dianalisis berbantuan program *spss versi 22*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum penelitian dilaksanakan, langkah pertama yang dilakukan yaitu menguji kemampuan awal subjek penelitian dengan melakukan *pretest* guna memperoleh data awal kemudian dilakukan pengujian keseimbangan sampel yang akan digunakan untuk penelitian. Sebelum melakukan uji hipotesis harus dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu. Berikut ini adalah ringkasan hasil uji prasyarat data sebelum dan setelah diberi perlakuan, yang menunjukkan bahwa data memenuhi prasyarat analisis.

Tabel 1. Hasil Uji normalitas data

Test Statistics	
Unstandardized Residual	
Chi-Square	12.323 ^a
Df	16
Asymp. Sig.	.721
a. 17 cells (100.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 1.8.	

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 1 dilakukan dengan uji *Chi Square* pada variabel kelas eksperimen terhadap variabel kelas control di peroleh hasil nilai *Chi Square* sebesar 12,323 dan *Asymp. Sig* sebesar 0,721. Nilai uji normalitas yaitu signifikan *Asymp. Sig* 0,721 > 0,05 maka data berdistribusi normal

Tabel 2. Hasil Uji homogenitas data

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
12.654	8	20	.110

Berdasarkan tabel 2 hasil uji *Levene statistic* diketahui nilai signifikansi kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,110. Hal ini menyatakan bahwa kedua kelas homogen karena nilai signifikan 0,110 > 0,05

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis adalah pengujian yang digunakan untuk menguji kebenaran suatu pernyataan secara statistik dan menarik kesimpulan apakah menerima atau menolak pernyataan tersebut. Pengujian terhadap pengaruh model pembelajaran RMS *Reading, Mind mapping, and Sharing (RMS)* terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD menggunakan analisis *t-test independen* dan skor *post test* sebagai kovariat melalui program *SPSS 20 for windows*. Hipotesis yang uji dalam analisis *t-test independent* adalah:

- Hipotesis Ho: Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC)* terhadap hasil belajar IPS Kelas III.
- Hipotesis Ha: *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)* terhadap hasil belajar IPS kelas III.

Hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 5 % (0,05). Rangkuman hasil analisis tersebut dilihat pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Analisis Uji T

	Lavene's tes for equality of means		t-test for Equality of Means		
	F	Sig	T	Df	Sig (2-tailed)
<i>Post test</i>	5,395	0,024	-7,082	31	0,000
hasil belajar			-6,846	46,868	0,000

Berdasarkan tabel 3 hasil analisis uji-t di atas terdapat nilai signifikansi *t-test independent* sebesar 0,000. Karena nilai signifikant- *test independent* $< \alpha$ (0,000 $<$ 0,05) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga disimpulkan bahwa model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC) berpengaruh terhadap hasil belajar IPS kelas III SDN Kalongan 02 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang. Selain melalui uji statistik, pengaruh model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC) terhadap hasil belajar IPS kelas III dapat dilihat dari perbedaan hasil tes kelas eksperimen dan control sebelum dan setelah dilakukannya perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC) berpengaruh terhadap hasil belajar IPS kelas III. Perbedaan hasil tes tersebut dapat dilihat dari tabel di bawah ini :

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa

Kelas	Eksperimen		Kontrol	
	Sebelum (Pretest)	Sesudah (Postest)	Sebelum (Pretest)	Sesudah (Postest)
Nilai Tertinggi	75	95	80	90
Nilai Terendah	50	50	25	25
Rata-Rata	62,5	72,5	52,5	57,5
Selisih Rata-Rata		10		5

Berdasarkan Tabel 4 menyatakan dari hasil belajar siswa nilai tertinggi pretest pada kelas eksperimen mendapatkan 75 dan nilai terendah 50 dengan rata-rata 62,5. Pretest dilaksanakan sebelum adanya perlakuan. Setelah ada perlakuan dengan menggunakan model *Cooperative Integrated Reading and Composition* CIRC hasil belajar siswa meningkat. Hal ini dapat dilihat dari nilai postest siswa nilai tertinggi 95 dan terendah 50 dengan rata-rata 72,5. Selisih nilai rata-rata pretest dan postest pada kelas eksperimen adalah 10. Hasil pretest tertinggi pada kelas kontrol adalah 80 dan nilai terendah 25 dengan rata-rata nilai 52,5. nilai tertinggi postest sebesar 90 dan terendah 25 dengan rata-rata 57,5. Selisih nilai siswa siswa pada saat pretest dan postest 5. Hasil belajar siswa apabila dilihat dari nilai tertinggi postest kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 95 untuk kelas eksperimen dan 90 untuk kelas kontrol. Hal ini menyatakan bahwa model *Cooperative Integrated Reading and Composition* CIRC berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III.

PEMBAHASAN

Hasil analisis data kondisi awal menyebutkan bahwa nilai pretest berdistribusi normal dengan metode *chi-square* pada variabel kelas eksperimen terhadap variabel kelas kontrol. Hal ini dapat di lihat Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan bahwa nilai *Chi Square* sebesar 12,323 dan *Asymp. Sig* sebesar 0,721. Maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal karena nilai signifikan sample lebih besar dari pada 0,05. Selain itu kedua kelas juga memiliki tingkat kehomogenan yang sama. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4.6. hasil uji

Levene Statistic yang telah dilakukan menyebutkan bahwa kedua sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai Levene statistic sebesar 12,654 dan signifikan $0,110 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas homogen. Sedangkan pada tabel 4.7. hasil uji Levene Statistic yang telah dilakukan menyebutkan bahwa posttest kedua sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki pada nilai Levene statistic sebesar 1,782 sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua varian data homogen karena nilai signifikansi $0,140 > 0,05$.

Uji hipotesis dapat dilihat dari hasil uji t statistik pada program SPSS versi 22.0. dari uji ini didapatkan t-statistik, Sig. (2 tailed) diperoleh nilai t-statistik signifikan sebesar $0,000 < 0,05$. Artinya ada pengaruh model *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC) terhadap hasil belajar IPS pada kelas eksperimen.

Hasil penelitian ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Miftahul, (2015: 222) Model *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC) melatih siswa untuk lebih aktif berfikir, melatih siswa untuk bekerjasama dalam mengerjakan tugas kelompok dan melatih kepercayaan diri siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas, siswa juga diberikan kesempatan untuk mengungkapkan pendapatnya dengan memberikan tanggapan kepada kelompok yang maju ke depan kelas. Hal tersebut juga senada dengan hasil penelitian. Adapun karakteristik dalam model CIRC, setiap siswa bertanggung jawab terhadap tugas kelompok. Setiap kelompok saling mengeluarkan ide-ide untuk memahami suatu konsep dan menyelesaikan tugas, sehingga terbentuk pemahaman dan pengalaman belajar yang lama. Model pembelajaran ini terus mengalami perkembangan mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD) hingga sekolah menengah. Proses pembelajaran ini mendidik siswa berinteraksi dengan lingkungan

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Integrated Raeding and Composition* (CIRC) lebih tinggi dengan nilai rata-rata posttest siswa setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Cooperative Integrated Raeding and Composition* (CIRC) diperoleh. Hal ini karena pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Integrated Raeding and Composition* (CIRC) siswa lebih aktif berfikir terdorong untuk melatih kemampuan bekerjasama dalam mengerjakan kelompok dan melatih kepercayaan diri siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas siswa mendapatkan pengalaman langsung saat proses pembelajaran. Apabila dilihat dari uji T kedua variabel eksperimen dan kontrol terdapat pengaruh positif model *Cooperative Integrated Reading and Composition* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III dengan presentase ketuntasan hasil belajar kelas eksperimen sebesar 77,4 % lebih besar dari hasil belajar kelas kontrol sebesar 48,39 %.

DAFTAR RUJUKAN

- Cahyaningrum, E. S., Sudaryanti, S., & Purwanto, N. A. (2017). PENGEMBANGAN NILAI-NILAI KARAKTER ANAK USIA DINI MELALUI PEMBIASAAN DAN KETELADANAN. *Jurnal Pendidikan Anak*. <https://doi.org/10.21831/jpa.v6i2.17707>
- Nurhilmiyah. (2014). *Penerapan Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Semester V Fakultas Hukum UMSU terhadap Mata Kuliah Kemahiran Hukum I* (Mh. Dr. Tengku Erwinsyahbana, SH. (ed.); Vol. 9, Issue 2, pp. 155–162).
<http://dx.doi.org/10.1016/j.respol.2011.09.003>
<https://doi.org/10.1016/j.worlddev.2020.104995>
<http://dx.doi.org/10.1016/j.worlddev.2009.12.011>
<http://publicaciones.eafit.edu.co/index.php/ecos-economia/article/view/1969/1978>
<https://doi.org/10.1016>

- Wahyuni, S. (2010). *PERBEDAAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA MENGGUNAKAN STRATEGI STUDENT LED REVIEW SESSION DENGAN METODE KONVENSIONAL SRI*.
- Widya Masitah, H. R. S. (2017). Peran Pendidikan Anak Usia Dini terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Daarul Istiqlal Deli Serdang Tahun Ajaran 2016-2017. *Itiqad*, 134-156.
- Yenni Hasnah¹, P. G. (2016). *Implementasi Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Reading for Academic Purposes*. 469(3), 319-323. <https://doi.org/10.7868/s0869565216210155>
- Zurika, H. (2018). *Penggunaan Media Monopoli*.

Upaya penguatan pendidikan keluarga di era pandemi covid 19

M. Syahrani Jailani ✉, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Indonesia
Kustaniah Amin, MTsN 5 & Praktisi Pendidikan Kota Jambi, Indonesia

✉ m.syahrani2020@gmail.com

Abstrak: Artikel ini mengkaji tentang upaya penguatan pendidikan keluarga di era pandemi Corona virus disease-19 yang telah melanda tatanan sosial kehidupan manusia. Dalam kajian ini, pendekatan yang dilakukan dengan analisis literatur kepustakaan. Hasil analisis menemukan, bahwa akibat dari pandemi Corona virus disease-19 membawa banyak kerugian tidak hanya materi, tetapi juga ratusan ribu jiwa manusia menjadi korban. Dibalik kejadian ini, ada banyak hikmah dan pelajaran berharga yang dapat menjadi pengingat bagi manusia, diantaranya: bagaimana mengembalikan tanggung jawab dan peran orang tua sebagai pendidik dalam keluarga. Posisi ibu sebagai "education of evicentrun" & pendidik awal bagi anak-anak menjadi pondasi keberlanjutan keluarga. Seorang ibu yang memahami bagaimana memosisikan diri sebagai pendidik dalam keluarga, yang tidak hanya sekedar memenuhi kebutuhan fisik anak-anaknya, tetapi juga berupaya menyiapkan diri sebagai pendidik, dengan harapan melahirkan generasi yang tangguh, kuat dan mampu menghadapi berbagai problem kehidupan adalah kunci ketahanan keluarga.

Kata kunci: Pendidikan, Ibu sebagai pendidik & ketahanan keluarga

PENDAHULUAN

Wabah pandemi Corona virus disease -19 telah melanda di hampir seluruh negeri di belahan dunia, termasuk Indonesia. Data World health organization (WHO) tanggal 24 April 2020, sebanyak 213 negara telah terjangkit Covid-19. Ada 2.631.839 juta diantaranya terkonfirmasi positif dan 182.100 orang meninggal dunia. Data Kementerian Kesehatan Republik Indonesia per 07 Agustus 2020, menyebut positif Corona virus disease-19 sebanyak 121.226 orang. Sembuh 77.557 orang dan yang meninggal 5.593 orang, sejak awal kemunculan awal bulan Januari 2020 dan terjadi penyebaran secara masif pada sampai pada adaptasi kebiasaan baru (AKB) atau istilah lainnya New-Normal.

Virus ini merupakan penyakit menular, yang berarti dapat menyebar, baik secara langsung maupun tidak langsung, dari satu orang ke orang lain. Kondisi ini menyerang sistem pernapasan seperti hidung, tenggorokan, dan paru-paru. Rumitnya penanganan wabah ini, sampai detik ini belum ditemukannya vaksin dan obat untuk penyembuhan pasien Corona virus disease-19 serta terbatasnya alat pelindung diri (APD) untuk tenaga kesehatan yang membuat masing-masing negara dan pemerintah mengambil dan menerapkan kebijakan ketat untuk memutus rantai penyebaran Corona virus disease-19.

Penyebaran wabah Corona virus disease-19 secara masif ini awalnya hanya berdampak pada sektor dunia usaha dan ekonomi, dan mulai dirasakan serta semakin melemahnya daya beli masyarakat dunia. Tetapi kini, dampak tersebut telah pula merambah dalam berbagai segmen kehidupan manusia, termasuk dirasakan juga oleh dunia pendidikan. Kebijakan yang diambil oleh banyak negara termasuk Indonesia dengan meliburkan seluruh aktivitas pendidikan, membuat pemerintah dan lembaga terkait harus menghadirkan alternatif proses pendidikan bagi peserta didik yang tidak bisa melaksanakan proses pendidikan pada lembaga pendidikan.

Wabah Corona virus disease-19 telah memberikan tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan khusus lembaga pendidikan. Mengantisipasi penularan virus tersebut pemerintah telah mengeluarkan berbagai kebijakan, seperti isolasi, social and physical distancing hingga pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Kondisi ini mengharuskan warganya untuk tetap stay at home, bekerja, beribadah dan belajar di rumah (Hasanah dkk, 2020).

Kebijakan lain yang muncul akibat wabah Corona virus disease-19, terlihat dengan adanya penutupan beberapa akses jalan dalam waktu tertentu, pembatasan jumlah transportasi, pembatasan jam operasional transportasi, yang tentunya kebijakan itu dimaksudkan untuk dapat menahan laju aktifitas masyarakat keluar rumah. Hampir seluruh kegiatan dirumahkan, dan kebijakan ini disebut dengan lockdown. Lockdown dapat membantu mencegah penyebaran Corona Virus Disease-19 ke suatu wilayah, sehingga masyarakat yang berada di suatu wilayah tersebut diharapkan dapat terhindar dari wabah yang cepat menyebar tersebut. Kebijakan ini hanya dapat dilakukan oleh pemerintah, masyarakat dan unit-unit terkecil dalam keluarga.

Dampak pandemi wabah Corona virus disease-19 pada konteks dunia pendidikan, pemerintah pusat hingga daerah memberikan kebijakan untuk meliburkan seluruh lembaga pendidikan mulai dari taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi. Hal ini dilakukan sebagai upaya mencegah meluasnya penularan pandemi wabah Corona virus disease-19. Diharapkan dengan seluruh lembaga pendidikan tidak melaksanakan aktivitas seperti biasanya, hal ini dapat meminimalisir menyebarnya wabah Corona virus disease-19 ini. Hal serupa juga sudah dilakukan oleh berbagai negara yang terpapar wabah Corona virus disease-19 ini, kebijakan lockdown atau karantina dilakukan sebagai upaya mengurangi interaksi banyak orang yang dapat memberi akses pada penyebaran Corona virus disease-19.

Dampak sosial lainnya dari wabah pandemi Corona virus disease-19 adalah soal ketahanan keluarga. Ketahanan keluarga menjadi benteng terakhir pertahanan negara dan bangsa, ketahanan keluarga yang tangguh, kuat dan mampu keluar dari problema kehidupan semisal hantapan wabah Corona virus disease-19 adalah keluarga yang mampu menghadapi pandemi wabah Corona virus disease-19 akan melahirkan sikap optimis dan harapan masa depan untuk keberlangsungan kehidupan. Bila merujuk Undang-undang Nomor 10 Tahun 1992 tentang definisi Ketahanan keluarga, menyebutkan bahwa: Ketahanan Keluarga adalah kondisi dinamik suatu keluarga yang memiliki keuletan dan ketangguhan, serta mengandung kemampuan fisik-material dan psikis mental spiritual untuk hidup harmonis dan meningkatkan kesejahteraan lahir batin (BKKN, 1992). Hal ini diperkuat pendapat Sunarti (2001), yang menegaskan bahwa Ketahanan Keluarga adalah kemampuan keluarga mengelola sumber-daya dan masalah yang dihadapi keluarga agar keluarga sejahtera, yaitu terpenuhinya kebutuhan seluruh anggota keluarga.

Kemampuan keluarga dalam mengelola sumber-daya yang dimaksud dalam pengertian di atas bermakna bahwa, keterlibatan penuh orang tua (ayah dan ibu) yang memahami betapa bernilainya suatu ketahanan keluarga menjadi modal berharga dalam menjaga, merawat, mengasuh dan membimbing serta mendidik putra-putrinya kelak menjadi generasi yang berkualitas tidak hanya kesehatan yang terjaga, makanan yang bergizi, sandang pangannya terpenuhi tetapi juga kualitas psikis putra-putrinya terbangun dengan baik. Untuk melahirkan ketahanan keluarga melalui generasi putra-putri berkualitas tersebut mesti ditopang dan disupport orang tua (ayah dan ibu) yang memiliki pengetahuan dan pengalaman pendidikan yang cukup.

PEMBAHASAN

Hakikat Keluarga

Hakekat dan Pengertian Keluarga

Menurut teori sistem keluarga (*family system theory*), keluarga dipandang sebagai suatu keseluruhan (*whole*) dari segi struktur dan pola organisasinya, level individunya, dan dari segi bagaimana interaksi sesama anggota keluarga (Parke & Buriel dalam Berns, 2007). Definisi keluarga yang klasik (dari segi fungsi dan struktur) dikemukakan oleh Berns, (2007) yaitu sebagai kelompok sosial yang ditandai dengan tinggal bersama, kerjasama ekonomi dan reproduksi. Dalam hal ini, keluarga terdiri dari orang dewasa (ayah dan ibu) yang secara sosial disetujui untuk melakukan hubungan seksual, memiliki satu atau lebih anak, baik anak sendiri maupun yang diadopsi.

Ki Hajar Dewantara (1961) mengemukakan pengertian keluarga adalah kumpulan individu yang memiliki rasa pengabdian tanpa pamrih demi kepentingan seluruh individu yang bernaung di dalamnya. Sementara itu, lebih tegas Soemarjan (1962:127) menjelaskan pengertian keluarga adalah sekelompok orang yang dipersatukan oleh pertalian kekeluargaan, perkawinan atau adopsi yang disetujui secara sosial yang umumnya sesuai dengan peranan-peranan sosial yang telah dirumuskan dengan baik.

Keluarga merupakan unit terkecil dalam suatu masyarakat. Masyarakat terdiri dari sejumlah keluarga. Kemajuan suatu masyarakat dipengaruhi oleh keluarga, oleh sebab itu baik buruknya suatu keluarga akan berdampak langsung pada suatu masyarakat. Menurut Hammudah Abd Al-Ati dikutip Ramayulis (1992:147) Keluarga adalah suatu struktur yang bersifat khusus, satu sama lain dalam keluarga itu mempunyai ikatan apakah lewat hubungan darah atau pernikahan. Menurut definisi ini keluarga diikat oleh hubungan darah dan hubungan pernikahan. Bentuk keluarga yang paling sederhana adalah keluarga inti yang terjadi atas suami istri dan anak-anak yang biasanya hidup bersama dalam suatu tempat tinggal. Tegasnya menurut Ramayulis (1992: 148) pengertian keluarga menurut Islam adalah suatu sistem kehidupan masyarakat yang terkecil yang dibatasi oleh adanya keturunan (*nasab*) atau disebut juga *ummah*, akibat oleh adanya kesamaan agama. Pengertian ini dapat dibuktikan dengan melihat kehidupan sehari-hari umat Islam. Misalnya, dalam hubungan waris terlihat bahwa hubungan keluarga dalam pengertian keturunan tidak terbatas hanya pada ayah ibu dan nak-anak saja, tetapi lebih jauh dari itu, diman kakek, nenek, saudara ayah, saudara ibu, saudara kandung, saudara sepupu, anak dari anak, semuanya termasuk kedalam saudara atau keluarga yang mempunyai hak untuk mendapatkan waris.

Secara umum orang tua berperan membantu dan memfasilitasi dalam hal menumbuhkan-kembangkan anak, baik menyangkut pertumbuhan fisik, intelektual, emosi, nilai, moral dan spritual anak, sehingga diharapkan dengan tugas tersebut anak akan berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Secara khusus peran masing-masing orang yang terlibat dalam keluarga berbeda-beda, tetapi memiliki satu tujuan dalam kehidupan berkeluarga. Dalam suatu keluarga, orang tua memegang peranan penting dalam pendidikan, khususnya dalam pertumbuhan dan perkembangan anak-anak menuju kedewasaan. Peran itu telah harus dimulai sedini mungkin, yaitu sejak anak dalam kandungan. Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap kemajuan suatu keluarga adalah pendidikan yang diselenggarakan oleh keluarga terhadap anak-anak mereka (anggota keluarga).

Struktur Keluarga

Keluarga memiliki struktur yang berbeda-beda. Soemarjan (1962) dan Bens, (2007), membagi ada 2 (dua) struktur keluarga, yaitu: *nuclear family* dan *extended family*. Kedua struktur keluarga tersebut dapat dilihat perbandingannya pada tabel berikut: Tabel 1 berikut ini: Perbandingan Struktur Keluarga.

Aspek	<i>Nuclear Family</i>	<i>Extended Family</i>
Anggota keluarga	Ayah, ibu dan anak yang belum menikah	Semua anggota keluarga, berupa ayah, ibu, anak, orang tua suami, orang tua isteri, saudara suami dg anak2nya, saudara isteri dg anak2nya, yg secara ekonomi dan emosi tergantung satu sama lain
Peran keluarga dan tanggung jawab	Ayah dan ibu. Bagi anak sebagai <i>family of orientation</i> , bagi orang tua sbg <i>family of procreation</i>	Tanggung jawab dipegang oleh anggota keluarga besar, bahkan ada yang menggantikan peran ayah dan ibu
Ketergantungan	Suami dan isteri terikat dan tergantung satu sama lain, anak tergantung pada orang tua, berhak untuk disayangi dan diajar untuk bersosialisasi	Ketergantungan secara ekonomi dan emosi dengan keluarga besar, punya kewajiban dalam hal sosialisasi anggota keluarga, pengambilan berbagai keputusan, dan peduli dengan kebutuhan anggota keluarga

Dengan adanya struktur keluarga sebagaimana terlihat di table di atas, dapat disimpulkan bahwa istilah orang tua memiliki arti yang berbeda pada kedua struktur tersebut. Pada *nuclear family*, orang tua adalah ayah dan ibu, sedangkan pada *extended family* orang tua bukan hanya ayah dan ibu saja, tetapi termasuk anggota keluarga lain, seperti nenek, kakek, paman, bibi dan sebagainya. Hal ini bermakna bahwa baik peran maupun tanggungjawab ayah dan ibu pada kedua struktur keluarga itu akan berbeda.

Dilihat dari segi tanggungjawab orang tua, muncul 3 (tiga) bentuk keluarga, yaitu *matriachat family*, *patriachat family* dan *egalitarian family*. Keluarga yang *matriachat* adalah keluarga dimana pemegang otoritas (kendali) didominasi oleh ibu. Keluarga *patraichat* adalah keluarga dimana peran ayah lebih besar dari ibu, sedangkan keluarga *egalitarian* adalah kedua belah pihak memiliki hak yang sama.

Fungsi Keluarga

Menurut Bens (2007), fungsi keluarga mempunyai 4 (empat) fungsi dasar, yaitu: a) Fungsi Reproduksi

Fungsi pertama keluarga adalah untuk melanjutkan keturunan, sehingga generasi berikutnya tetap dapat dipertahankan. Agar generasi yang akan datang lebih baik dari generasi sekarang, maka orang tua perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut, yaitu: (1). Memenuhi kebutuhan gizi pada masa kehamilan dan tahun-tahun pertama, (2). Menjaga kondisi psikososial ibu sewaktu hamil, (3). Menjaga kondisi emosional ibu sewaktu hamil.

Fungsi sosialisasi. Secara sederhana sosialisasi adalah suatu proses menjadikan seseorang mampu menyesuaikan diri atau bertingkah laku sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku. Orang tua merupakan agen sosialisasi utama dan pertama bagi anak. Kepada anak, orang tua perlu memperkenalkan nilai dan norma yang berlaku agar anak dapat diterima pada masyarakat dimana dia berada.

Fungsi sosialisasi merupakan teori peran (*role theory*), karena dalam sosialisasi diajarkan peran yang harus dijalankan oleh individu. Baik sosialisasi *primer* (keluarga) dan *skunder* (dalam masyarakat).

Sosialisasi primer adalah sosialisasi yang dijalani individu semasa kecil dengan belajar menjadi anggota keluarga/ masyarakat. Pada usia 1-5 tahun anak mengenal keluarga dan lingkungannya, secara bertahap anak mampu membedakan dirinya dengan orang lain di sekitarnya. Pada tahap ini peran orang terdekat dengan anak menjadi sangat penting, sebab anak melakukan interaksi secara terbatas. Warna kepribadian anak akan sangat ditentukan oleh warna kepribadian dan interaksi yang terjadi antara anggota keluarga.

Fungsi mensupport/ mendorong ekonomi. Untuk menjalankan fungsi ini, orang tua/keluarga hendaklah dapat memenuhi tanggungjawab mereka dalam bidang ekonomi. Berbagai kebutuhan keluarga hendaknya dapat diupayakan pemenuhannya. Orang tua seharusnya memiliki sumber penghasilan yang berguna bagi pemenuhan hak anak, seperti hak pendidikan, hak perlindungan dan sebagainya.

Fungsi melatih emosi anak. Fungsi ini memiliki arti yang penting bagi keluarga. Diperlukan anggota keluarga yang memiliki emosi yang cerdas. Kebutuhan terhadap pengembangan emosi secara tepat didasarkan pada semakin kompleksnya kehidupan, semakin majunya ilmu dan teknologi dan berbagai kondisi lainnya.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keluarga

Keluarga dalam melaksanakan fungsinya dipengaruhi oleh berbagai faktor. Menurut Berns (2007) beberapa sistem yang mempengaruhi keluarga dan sekaligus terhadap sosialisasi anak-anak mereka, yaitu *macrosystem*, *microsystem*, *mesosystem*, *exosystem* dan *chronosystem*.

Macrosystem terdiri dari status sosial ekonomi, etnis, dan agama. Status sosial ekonomi mengandung arti strata. Pada masyarakat tradisional status itu diperoleh melalui pewarisan, sedangkan pada masyarakat moderen status itu diperoleh melalui upaya atau prestasi kerja (*achieved*).

Microsystem adalah kegiatan dan saling hubungan dengan orang-orang (*significant person*) seperti dengan keluarga, sekolah, teman sebaya atau masyarakat. *Mesosystem* adalah saling hubungan antara dua orang atau lebih dalam *microsystem* misalnya antara rumah dengan sekolah, sekolah dengan masyarakat, sedangkan *exosystem* adalah suatu suasana dimana anak tidak berpartisipasi secara aktual, namun anak dipengaruhi oleh unsur-unsur yang ada pada *microsystem*, seperti orang tua, pekerjaan orang tua dan sebagainya.

Chronosystem adalah pengaruh yang berupa perubahan sosiopolitik seperti keamanan pekerjaan, perubahan teknologi (komputer, telpon), terhadap keluarga sehingga berpengaruh terhadap sosialisasi.

Penguatan Pendidikan Keluarga di Era Pandemi Covid 19.

Menfungsikan Orang Tua sebagai Pendidik dalam Keluarga

Islam dalam banyak kajian literatur dengan tegas menjelaskan tentang tanggung jawab orang tua dalam keluarga. Misalnya, Allah SWT berfirman “*Hai orang-orang yang beriman, jagalah dirimu dan keluargamu dari api neraka*” (Q.S. at-Tahrim: 6). Secara sederhana perintah Allah SWT ini mengisyaratkan bahwa, orang tua (ayah dan ibu) memiliki kewajiban untuk memelihara, merawat, membimbing dan mendidik para generasi keturunannya untuk senantiasa dalam tuntunan-Nya, agar manusia tidak dalam kesesatan yang pada akhirnya akan menjerumuskan manusia menuju azab Allah SWT dikemudian hari (hari pembalasan). Agar orang tua (ayah dan ibu) dapat melaksanakan tanggung-jawab dan tugas dengan baik, maka perlu sekali setiap individu baik ayah dan ibu mengetahui, memahami dan memiliki pengalaman berkeluarga melalui pendidikan yang cukup. Karena pendidikan yang luas dan dalam tentang keluarga berpeluang generasi berikutnya menjadi generasi/keturunan yang baik dan berkualitas. Ki Hajar Dewantara (1961: 385) mengingatkan bahwa “keliru sekalilah apabila orang mengira sudah tjukup djika anak-anak itu disekolahkan. Dikiranja tak perlu lagi di dalam rumah keluarga diadakan sjarat-sjarat pendidikan. Segala-galanja seolah-olah diserahkan setjara borongan kepada guru-gurunja kanak-kanak. Disinilah orang lupa bahwa kanak-kanak dirumah sekolah hanja l.k. 5 djam sadja, sedang sebagian besar daripa hari jang lama itu dialami diluar perguruan, jaitu didalam rumah keluarga atau didalam alam pergaulannya dengan anak-anak lain”.

Zakiah Daradjat (1984) menyatakan bahwa orang-tua pada hakikatnya guru (pendidik) utama dalam keluarga. Pertama sekali anak lahir ke dunia akan menerima sentuhan kasih sayang dari seorang ibu. Orang tua bertanggung jawab atas tumbuh

kembang anak terutama dalam menanamkan nilai-nilai Ketuhanan dan nilai-nilai akhlak mulia. Oleh karenanya, lanjut Zakiah Dradjat (1983:11) unsur terpenting yang membantu pertumbuhan dan perkembangan kejiwaan manusia adalah iman yang direalisasikan dalam bentuk ajaran agama. Maka dalam Islam prinsip pokok yang menjadi sumbu kehidupan manusia adalah iman, karena iman itu menjadi pengendali sikap, ucapan, tindakan dan perbuatan. Orang tua tidak sekedar menyiapkan sandang dan pangan serta pakaian yang diperlukan anak-anaknya, tetapi orang tua mesti menyiapkan anak-anaknya untuk senantiasa mengenal Tuhannya lewat proses pendidikan yang sejatinya diperoleh sejak dalam kandungan seorang ibu.

Tugas dan tanggungjawab yang tidak ringan para orang tua dalam mendidik anak-anak hari ini menjadi tantangan tersendiri. Meskipun posisi masing-masing ayah dan ibu memiliki fungsi yang berbeda, namun kedudukannya dalam keluarga baik ayah dan ibu sejak dulu hingga sekarang memiliki tugas yang sama, baik persepektif beban tanggung jawab orang tua dalam memenuhi kebutuhan keluarga maupun kompleksitas keberagaman dan dinamika kehidupan yang dijalani. Ki Hajar Dewantara (1961) mengisyaratkan bahwa alam keluarga adalah: (a) alam pendidikan yang permulaan. Pendidikan pertama kalinya bersifat pendidikan dari orang tua yang berkedudukan sebagai guru (penuntun), sebagai pengajar, dan sebagai pemimpin, (b) di dalam keluarga itu anak-anak saling mendidik, (c) di dalam keluarga anak-anak berkesempatan mendidik diri sendiri, karena di dalam hidup keluarga itu mereka tidak berbeda kedudukannya, (d) di dalam keluarga orang tua sebagai guru dan penuntun, sebagai pengajar, sebagai pemberi contoh teladan bagi anak-anak.

Dalam keluarga ayah memiliki tanggungjawab dan berfungsi sebagai kepala keluarga. Dengan status sebagai kepala keluarga itu tanggung jawab ayah tidak sebatas pemenuhan kebutuhan dan keperluan fisik keluarga, seperti pemenuhan sandang dan pangan saja, lebih dari itu posisi ayah sebagai kepala keluarga adalah memelihara dan menjaga rasa aman dan terlindungi keluarga. Karena rasa aman dan terlindungi itu sudah menjadi kodrat dan fitrah manusia dimana pun berada. Maslow (1998: xx) menyebut bahwa, salah satu kebutuhan hakiki manusia dalam kehidupan sosial adalah rasa aman (*safety need*). Pada alam anak-anak, seorang ayah merupakan figur yang teramat dijunjung tinggi, dan besar harapan anak-anak dari figure ayah-lah mereka mengantungkan rasa aman dan terlindungi baik fisik maupun psikis, rasa aman dan terlindungi dari gangguan apa pun yang terjadi selama mereka masih dalam proses tumbuh kembang menuju kekepribadian diri. Oleh karenanya, ayah sebagai kepala keluarga tidak sebatas figur, tetapi ayah merupakan suri tauladan dan contoh kehidupan anak-anak. Dari figur ayah, semestinyalah melahirkan nilai-nilai pendidikan meskipun tidak semua kesempatan pertemuan ayah dan anak terjadi nilai-nilai edukasi.

Mengembalikan Fungsi Ibu sebagai Pendidik Utama & Penguatan Pendidikan Keluarga

Ibu sebagai "*education of evicentrum*" anak dan keluarga. Pada sosok seorang ibu, nilai-nilai awal pendidikan diberikan kepada anak. Melalui pemberian air susu Ibu (ASI) misalnya, bilamana seorang ibu mengetahui dan memahami bahwa pemberian ASI bagian dari proses penanaman nilai-nilai pendidikan dengan cara memulai menyusui mengucapkan "*bismillah*" saja, meskipun terkesan sederhana ucapan tersebut tetapi sudah terjadi proses pembentukan pendidikan anak. Apa pun aktivitas seorang ibu ketika melakukan pemberian makanan atau minuman ke dalam tubuh anak dengan senantiasa mengucapkan dan memulai dengan "*bismillah* atau "*shalawat*" kepada Rasulullah SAW, sesungguhnya telah terjadi interaksi anak dan ibu proses pendidikan. Jika itu terus menerus berlangsung dan terjadi dalam setiap aktivitas kehidupan anak, maka peluang anak untuk menjadi pribadi yang shaleh dan cerdas dalam ilmu pengetahuan dan beragama akan terbentuk jiwa keagamaan sedini mungkin. Zakiah Daradjat (1982:11), misalnya mengemukakan bahwa jika kepribadiannya utuh dan jiwanya sehat, maka ia akan menghadapi semua masalah itu dengan tenang. Kepribadian yang di dalamnya terkandung unsur-unsur agama dan

keimanan yang cukup teguh, maka masalah tersebut akan dihadapinya dengan tenang. Akan tetapi orang yang jiwanya gonjang dan jauh dari agama boleh jadi ia akan akan marah dan tanpa sasaran yang jelas atau memarahi orang lain, sebagai sasaran penumpahan perasaan kecewa, marah atau sakit hati dan sebagainya.

Seorang ibu yang memahami fungsi dan tanggung jawabnya sebagai pendidik, akan berusaha memenuhi segala kebutuhan anak-anaknya terutama kebutuhan akan pendidikan. Berbagai ikhtiar dan tindakan akan dilakukan seorang ibu untuk memenuhi keinginan anak, dalam keluarga bahkan tidak sedikit bertarung nyawa hanya untuk memenuhi tanggung jawabnya dalam menyiapkan anaknya bekal pendidikan. Beberapa literatur bahkan Firman Allah SWT banyak sekali menstir tentang fungsi ibu dalam keluarga, dan kedudukan anak dalam keluarga, Misalnya: (Q.S. (31): 13), (Q.S. (9): 24), (Q.S. (6): 151), (Q.S. (14): 41), (Q.S. (9): 14), dan (Q.S. (13): 14). Tidak sedikit pula penjelasan para pakar yang mengangkat isu-isu keberadaan seorang perempuan sebagai kajian-kajian menarik dan memantik diskusi yang mendalam, betapa luar biasanya posisi seorang ibu di tengah-tengah kehidupan sosial. Dibalik keberhasilan anak-anak dalam pendidikan biasanya ada orang berjasa besar dalam proses keberhasilan anak-anak, "yaitu *"Ibu"*. Seorang pemimpin misalnya, sukses dalam kepemimpinannya biasanya ada orang yang berjasa dalam mendukung kesuksesan suami, yaitu "*Ibu*" atau "perempuan-perempuan" hebat. Suatu negara akan kuat, tangguh, dan sejahtera karena pemimpin dan penguasanya menempatkan dan menghadirkan perempuan (kaum ibu) sebagai penopang, penyangga fondasi kehidupan di keluarga dan masyarakat. Dalam situasi dan kondisi tertentu dalam keluarga, biasanya seorang ibu menjadi penyejuk dan penguat bagi anak-anak dan keluarganya.

Kasih sayang seorang ibu menjadi sangat berarti bagi kehidupan anak-anak, dan akan berbeda kasih sayang ibu dengan seorang ayah. Terlebih di dalam proses pembentukan nilai-nilai dan penanaman akhlak anak dimasa awal-awal kelahirannya, Penegasan ini sebagaimana dikemukakan Mazhahiri (1999: 101) bahwa, pentingnya penyebaran iklim kasih sayang dan kecintaan di setiap sudut-sudut rumah tangga. Kecintaan meninggalkan pengaruhnya secara positif pada anak, dan menjadikan perilakunya di masa yang akan datang memiliki sifat belas kasih dan kecintaan. Sebaliknya, andaikan suatu kecintaan hilang dari rumah tangga, dan rumah tangga menjadi korban kebekuan dan kekasarab, maka masa depan anak akan terlempar kepada marabahaya, dan kepribadiannya di masa yang akan datang akan memiliki sifat-sifat kekerasan dan emoasional yang melampaui batas.

Secara psikologis, sudah menjadi fitrah manusia bahwa anak-anak sedari awal misalnya, semasa dalam kandungan seorang ibu dan setelah lahir masa-masa awal kelahiran anak sudah semestinya ditanamkan nilai-nilai kasih kasih dari seorang ibu, bilamana hal itu terjadi, bisa dipastikan anak-anak akan tumbuh dan berkembang ke arah yang positif dan pada gilirannya dalam diri anak sudah memiliki sifat-sifat kemanusiaannya dan nilai-nilai kebaikan, Langgulung (1986: 335) berpendapat bahwa, supaya keluarga dapat menunaikan fungsinya yang penting sebagai faktor yang memberi sumbangan ke arah memperkuat ummah, maka adalah wajib kepala keluarga dan si istri menunjukkan, melalui contoh yang baik, budi bahasa Islam dan menetapkan aqidah Islam. Kewajiban ini lebih banyak bertumpu pada kaum wanita sebab anak-anak mendapat rawatan awal, dan pendidikan permulaan dari mereka. Sekarang, tiada suatu ummah dapat menjadi kuat dan serasi kecuali jika wanitanya dihormati dihargai dan diberi hak-hak seperti yang diperintahkan oleh al-Qur'an. Dapat ditekankan bahwa hanya ibu yang dihargai, dihormati, dan terpelajar yang dapat mendidik anak-anaknya dengan kualitas yang sama. Selanjutnya, kata Langgulung (1999) jika kaum wanita (ibu) ditekan, dibiarkan tidak terpelajar menurut garis pedoman agama dan sains, dilarang bekerja, dan hanya dikhususkan untuk memelihara anak-anak, maka sekurang-kurang setengah kekuatan ummah dibekukan. Dengan tegas Daradjat (1976:51) mengemukakan bahwa, karena orang tua pusat kehidupan rohani sianak dan sebagai penyebab berkenalannya dengan alam luar, maka setiap reaksi emoasi anak dan pemikirannya dikemudian hari, terpengaruh oleh sikapnya terhadap orang tuanya dipermulaan hidupnya dahulu. Perasaan sianak terhadap orang

tuanya, sebenarnya sangat kompleks, ia adalah campuran dari bermacam-macam emosi dan dorongan yang selalu melakukan interaksi, pertentangan dan memuncak pada umur menjelang 3 tahun, yaitu umur dimana hubungannya dengan ibunya tidak lagi sebatas kepada kebutuhan akan bantuan fisik, akan tetapi telah meningkat kepada hubungan emosi, dimana ibu menjadi obyek yang dicintai dan butuh akan kasih sayangnya, takut akan terjauh dari padanya atau kehilangan kesayangannya. Abdullah Idi (2011:91) selama anak belum dewasa, orang tua mempunyai peranan pertama atau utama bagi anak-anaknya. Untuk membawa anak kepada kedewasaan, orang tua harus memberi contoh yang baik karena anak suka mengimitasi kepada orang tuanya. Dalam memberikan sugesti kepada anak diharapkan tidak menggunakan cara otoriter, melainkan dengan system pergaulan sehingga dengan senang akan melaksanakannya. Anak paling suka untuk identic dengan orang tuanya, seperti anak laik-laki terhadap ayahnya, anak perempuan dengan ibunya.

Corona virus disease-19, telah memberi banyak pelajaran berharga bagi umat manusia. Khusus dalam dunia pendidikan, selama ini para orang tua umumnya telah memberikan tanggung jawab pendidikan dalam bentuk pengasuhan, bimbingan, pelatihan dan pengajaran sepenuhnya menjadi tugas guru di sekolah, mulai dari pendidikan pendidikan anak usia dini sampai pendidikan menengah. Ketika anak belum mengenal huruf dan angka, belum bisa membaca, menulis dan berhitung, ketika sampai anak telah mengenal membaca, menghitung dan menulis dan berfikir kritis dilalui anak melalui tangan dan dididikan para guru-guru di sekolah. Hampir bisa dipastikan proses pendidikan anak sebagian besar waktunya diperoleh di sekolah. Jika pun belajar di rumah hanya sekedarnya saja, dan biasanya waktu di rumah lebih banyak digunakan untuk bermain dan bersosialisasi dengan teman sebaya. Proses ini telah berlangsung dan terjadi berpuluh-puluh tahun lamanya, para orang tua berfikir tanggung jawab mendidik anak-anaknya cukup diserahkan ke guru-guru ke sekolah karena itu sudah menjadi kewajiban para guru-guru dalam jabatannya sebagai pendidik untuk bertanggung jawab mendidik anak-anak, apalagi sebagian besar guru-guru yang mengajar telah memperoleh pengakuan dari negara melalui guru bersertifikasi, maka konsekwensinya Negara wajib memberikan reward (penghargaan) berupa gaji sesuai ketentuan undang-undang. Sebagaimana pendapat Deliar Noer dikutip Surakhrmad (2000:200-201) mengemukakan bahwa hubungan guru dengan orang tua murid dari taman kanak-kanak sampai sekolah menengah perlu dijalin erat. Orang tua sekali-kali diajak membicarakan berbagai aspek pendidikan dan pengajaran yang berkaitan dengan anak mereka di sekolah. Orang tua tidak seharusnya bersedekap kepada sekolah. Orang tua mendapat kesempatan untuk bertanya kepada guru tentang kinerja anaknya, bukan sekedar dalam mata pelajaran, tetapi kinerja pada umumnya, termasuk olahraga, musik dan lain-lain. Melainkan peran serta mereka dalam bersama-sama mendidik murid atau anaknya.

Posisi guru-guru yang sedemikian rupa, dengan tugas utama mendidik anak-anak tersebut, para orang tua pun berasumsi bahwa tugas mendidik anak sudah dilimpahkan kewenangan mendidik kepada guru-guru di sekolah dan dianggap sudah lepas tanggung jawan pendidikannya. Prayitno (2008) mengemukakan bahwa sebenarnya secara filosofis istilah "*guru/teacher/uztaj*" muncul karena tanggung jawab orang tua (ayah & ibu) kewajiban utama pada hakikatnya adalah mendidik anak-anak, karena berbagai alasan/pertimbangan, misalnya: ekonomi, ayah kemudian berusaha mencari penghasilan untuk memenuhi kebutuhan keluarga. Pekerjaan itu menghabiskan sebagian besar waktu berusaha memenuhi kebutuhan keluarga tersebut, akibatnya peran dan tanggung jawab mendidik anak menjadi berkurang. Tidak sedikit pula seorang ibu ikut terlibat dalam mendukung usaha/pekerjaan ayah, misalnya: dengan bekerja di luar rumah untuk menambah penghasilan keluarga, akibatnya hampir sebagian besar waktu orang tua tidak ada lagi untuk mendidik anak-anak. Disaat yang demikian itu, para orang tua wajib mencari pengganti sosok/orang yang secara khusus mendidik anak-anaknya, ketika sosok/orang tersebut memiliki kemampuan dalam mendidik dan secara khusus melaksanakan tugasnya mendidik anak-anak tersebut, dari sinilah istilah sebutan "*guru*" itu muncul. .

Disadari bahwa, dari perspektif filosofis orang tua pada hakikatnya berkewajiban mendidik anak-anaknya, apapun yang disandang dipundak orang tua, apakah sebagai kepala keluarga, mencari nafkah, pemimpin di rumah tangga, pelindung rasa aman dan sebagainya, maka kewajiban utama orang tua adalah memastikan terpenuhi hak-hak anak tentang pendidikan yang cukup dalam artian terpenuhi segala keperluan dan fasilitas yang dibutuhkan masing-masing anak. Dengan ketercukupan fasilitas tersebut, apapun problem dan tantangan yang terjadi bagi keluarga akan dengan bijaksana menempatkan problem bagian dari solusi.

Corona virus disease-19 telah membuka mata batin setiap orang tua terutama seorang ibu selama ini, bahwa berbagai pengalaman selama ini yang banyak membiarkan anak tanpa perhatian dan bimbingan yang cukup. Kasih sayang yang terbagi, motivasi yang dangkal, tindakan-tindakan yang belum memberikan pengaruh positif pada diri anak. Oleh karena seorang ibu sebagai pendidik utama mesti memiliki kewibawaan (*high-touch*). Kewibawaan (*high-touch*) yang dimaksud, mengutip pendapat Prayitno (2009: 51) kewibawaan (*high-touch*) merupakan seperangkat hubungan antar personal yang mempertautkan peserta didik dengan pendidik dalam situasi pendidikan. Melalui kewibawaan ini, hubungan antara keduanya merupakan relasi sosial yang mewarnai keunikan situasi pendidikan secara mendasar, yang termanifestasi atau terwujudkan melalui lima unsur utama, yaitu (1) pengakuan dan penerimaan, (2) kasih sayang dan kelembutan, (3) penguatan, (4) tindakan tegas yang mendidik, serta (5) pengarahan dan keteladan.

SIMPULAN

Corona virus disease 19 telah membawa banyak pelajaran berharga bagi dunia pendidikan. Pandemi Covid 19 menyadarkan kita untuk mengembalikan fungsi keluarga yang sesungguhnya sebagai wadah penguatan pendidikan yang merupakan suatu keniscayaan. Keluarga tidak sekedar unit terkecil dalam masyarakat yang terdiri dari ayah, ibu dan anak (*nuclear family*) yang hanya berfungsi, sebagai: (1) fungsi reproduksi, (2) fungsi sosialisasi, (3) fungsi mendorong ekonomi, dan (4) fungsi melatih emosi anak, kan tetapi lebih utama dari itu, orangtua (Ibu) semestinya berfungsi dan bertanggungjawab terhadap pemenuhan pendidikan anak-anak.

Pandemi *Corona virus disease-19* tidak menyurutkan semangat dan motivasi orang tua (ayah-ibu) untuk mengurangi aktivitas dalam pemenuhan pendidikan anak-anak, justru sebaliknya ada banyak hikmah dan pelajaran berharga bagi orangtua dengan adanya *corona virus disease-19*, diantara hikmah tersebut adalah mengembalikan posisi dan tanggungjawab orangtua terutama ibu sebagai pendidik utama (*education of evicentrum*) dalam keluarga sebagai bagian dari upaya penguatan pendidikan informal.

DAFTAR RUJUKAN

Aan Hasanah, dkk. (2020). Analisis Aktifitas Belajar Daring Mahasiswa Pada Pandemi Covid-19, Karya Tulis Ilmiah (KTI) Masa Work From Home (WFH) Covid-19. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati Bandung

Abdullah Idi. 2011. Sosiologi Pendidikan. Individu, Masyarakat, dan Pendidikan. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Abdurrahmanan-Nahlawy.1989. Ushulut Tarbiyatil Islamiyyah wa Asalibuha. (Prinsip-prinsip dan Metoda Pendidikan Islam dalam Keluarga, di Sekolah dan di Masyarakat terjemahan Herry Noer Ali). Bandung: Diponegoro.

Berns. M. Roberta. 2007. Child, Family, School, Community. United State: Thomson Learning Inc.

Goleman. Daniel. 1997. Emotional Intelligence (terjemahan). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Hasan Langgulung.1986. Manusia dan Pendidikan. Jakarta: Penerbit Pustaka Al-Husna.

- Husin Mazhahiri. 1999. Tarbiyyah Ath-Thifl fi Ar-Ru'yah Al- Islamiyah. (Pintar Mendidik Anak Terjemah Segaf Abdillah Assegaf). Jakarta: Penerbit Lentera.
- Ki-Hajar Dewantara. 1962. Pendidikan. Yogyakarta: Pertjetakan Taman Siswa.
- Mansur. 2007. Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Maslow, Abraham. H. 1998. Maslow of Management. New York: John Wiley & Social inn.
- Prayitno. 2009. Dasar Teori dan Praksis Pendidikan. Jakarta: Gramedia Widiasarana.
- Ramayulis. 1994. Ilmu Pendidikan Islam. Jakarta: Kalam Mulia.
- 2015. Dasar-Dasar Kependidikan Suatu Pengantar Ilmu Pendidikan. Jakarta: Kalam Mulia.
- Selo Soemardjan & Soelaiman Soemardi. 1964. Setangkai Bunga Sosiologi. Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.
- Winarno Surakhmad, dkk. 2000. Menggagas Pendidikan Rakyat. Bandung: Alqaprint
- Toto Tasmara. 2001. Kecerdasan Ruhaniah. Jakarta: Gema Insani.
- Zakiah Daradjat. 1976. Ilmu Jiwa Agama. Jakarta: Penerbit Bulan Bintang.
- _____.1983. Islam dan Kesehatan Mental. Jakarta: Penerbit PT. Gunung Agung
- _____.2008. Ilmu Pendidikan Islam. Jakarta: Bumi Aksara.

Model pembelajaran literasi digital dalam peningkatan hasil belajar keanekaragaman suku bangsa dan budaya siswa kelas IV SD

Zuni Eka Tiyas Rifayanti ✉, STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya

✉ zunieka@stkipbim.ac.id

Abstract: This research, entitled with Digital Literation Learning Models in Enhanced Learning Results On The Diversity Of Nations and Cultures Of Class IV elementary school over the Subject of Diversity in Nation and Culture, aims to answer the issues over the understanding of digital literacies. The sample of data for this research is the fourth grade. This research undergoes descriptive qualitative as its research model. This research allows the fourth grade students and the teachers for the subject of the research. Tests, interviews, surveys and documentation are applied to this research as parts of collecting the data. The researcher chose to apply data reduction, data presentation and hypothesis as the methods of analyzing the data. The result shows that the implementation of learning design based on digital literacy influences the student's learning outcomes. It can be seen from the improvement of 3% (79% - 82%) from the students' report. The first phase of this implementation is analyzing the conventional learning design in the school. The second phase is that implementation of the learning design based on digital literacies by giving the students the questions or tests. This action aims on maximizing the result of the implementation.

Keywords: Learning Design, Digital Literacies, Learning Outcomes.

Abstrak: Penelitian yang berjudul Model Pembelajaran Literasi Digital dalam Peningkatan Hasil Belajar Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya Siswa Kelas IV bertujuan untuk menjawab permasalahan mengenai pemahaman literasi digital. Penelitian ini mengambil sampel siswa kelas IV SD. Model penelitian yang digunakan berupa deskriptif kualitatif dengan metode studi lapangan. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV dan guru kelas. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan oleh penulis adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran literasi digital mempengaruhi hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan oleh nilai siswa yang semula 79% menjadi 82%. Tahap awal yaitu menganalisis model pembelajaran konvensional yang diterapkan di sekolah tersebut, tahap pelaksanaan yakni menerapkan pembelajaran berbasis literasi digital dengan diberikan soal tes hal ini dilakukan agar implementasi model pembelajaran berbasis literasi digital dapat terwujud secara maksimal

Kata kunci: Model pembelajaran, Literasi digital, Hasil belajar

PENDAHULUAN

Perkembangan globalisasi yang sangat pesat ini, jaringan informasi dan komunikasi memainkan peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan. Jaringan komputer dan telekomunikasi ini memecahkan permasalahan berkenaan dengan ruang dan waktu, jarak antar manusia menjadi dekat. Permasalahan yang biasa terjadi dalam proses pembelajaran ialah dengan terdapatnya keterbatasan yang dimiliki oleh pendidikan dalam memanfaatkan penggunaan media, ketersediaan sarana dan prasarana yang ada di sekolah, dan keterbatasan media pembelajaran yang ada. Dalam permasalahan semacam ini, pelaksana pendidikan harus mengupayakan pemecahan masalah yang inovatif untuk guru dalam mempersiapkan media Ilmu Telekomunikasi dalam proses

pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, atau setidaknya pendidik tersebut mampu mengaplikasikan software yang ada, seperti misalnya peta digital (Miaz, 2017). Dengan demikian pembelajaran berbasis literasi digital dapat meningkatkan kemampuan belajar dari peserta didik untuk mengadaptasi perubahan dan perkembangan teknologi yang akan tumbuh seperti makhluk sosial yang tumbuh sebagai bagian masyarakat (M'sai, 2017).

Terkait proses pembelajaran, persoalan pokok utama adalah bagaimana memilih dan mempergunakan model dan strategi pembelajaran yang akan memicu aktivitas belajar yang baik, agar tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal (Nugroho, 2015). Dengan demikian, antara peserta didik dan guru musti memiliki interaksi yang baik. Interaksi yang baik merupakan keterkaitan antara peserta didik dan guru, dimana peserta didik lebih berperan secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Nugroho (2015) peserta didik yang baik memiliki karakter bersemangat tinggi untuk memecahkan suatu masalah. Untuk menyelesaikan suatu masalah, peserta didik tidak harus memiliki IQ tinggi. Namun, peserta didik yang memiliki kemampuan rata-rata sedang ataupun kurang, dapat dilatih untuk dapat menyelesaikan masalah.

METODE

Dalam judul penelitian "Model Pembelajaran Literasi Digital Dalam Peningkatan Hasil Belajar Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya Siswa Kelas IV SD" Ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2010: 6) yang tertuang dalam bukunya "Metodologi Penelitian Pendidikan" menjelaskan bahwa penelitian adalah semacam cara ilmiah untuk memperoleh data yang valid dan juga absah yang bertujuan untuk dapat dikembangkan, ditemukan dan juga dibuktikan terhadap suatu ilmu pengetahuan tertentu, dengan demikian informasi yang diperoleh tersebut bisa dipergunakan untuk mengantisipasi, memahami dan menyelesaikan permasalahan yang terjadi dalam bidang pendidikan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif karena peneliti ingin melihat respon dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan tindakan.

Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dengan menerapkan teknik wawancara, teknik tes, teknik angket serta teknik dokumentasi. Pengambilan data diperoleh dari google form karena meluasnya wabah covid 19. Data yang diambil berupa soal postes dan juga pretest

Wawancara merupakan pertemuan dua orang antara observer (peneliti) dan informan untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Terdapat 3 jenis wawancara yaitu wawancara terstruktur, semi terstruktur, dan tak berstruktur. Peneliti akan menggunakan wawancara berstruktur karena peneliti telah menyiapkan beberapa pertanyaan yang telah tersusun dan sistematis mengenai bagaimana respon siswa terhadap model pembelajaran berbasis literasi digital. Teknik angket Menurut uraian penjelasan dari Sugiyono (2010: 199) menjelaskan pengertian dari kuisioner atau angket ialah sebagai suatu teknik dalam pelaksanaan pengumpulan data yang dilaksanakan dengan cara melemparkan serangkaian pernyataan dan pertanyaan yang tertulis kepada responden penelitian untuk dijawab. Teknik dokumentasi Menurut uraian penjelasan dari Sugiyono (2010: 329) menjelaskan bahwa dokumen ialah suatu rangkaian catatan fakta dan peristiwa yang telah berlalu. Dokumen dapat berbentuk semacam karya-karya monumental, gambar, tulisan dari seorang individu tertentu. Dokumentasi yang berbentuk tulisan seperti kebijakan, peraturan, biografi, kriteria, sejarah kehidupan (life histories), dan juga catatan harian, sedangkan dokumentasi yang berbentuk gambar seperti misalnya adalah sketsa, foto gambar hidup dan juga lain sebagainya.

Teknik analisis data yang digunakan oleh penulis adalah mereduksi data, menyajikan data setelah itu menarik kesimpulan. Data yang diperoleh dari penelitian di lapangan sangat banyak, maka dari itu perlu dicatat secara terperinci. Seperti yang telah dikemukakan, makin lama seorang peneliti berada di lapangan, maka jumlah data yang diperoleh akan

semakin banyak. Untuk itu reduksi data memiliki arti merangkum, memfokuskan pada hal-hal yang penting. Setelah data di reduksi, langkah selanjutnya yaitu dilakukan penarikan kesimpulan. Kesimpulan awal yang dikemukakan oleh peneliti masih bersifat sementara, serta dapat berubah dalam tahap pengumpulan data selanjutnya. Namun jika kesimpulan yang dikemukakan oleh peneliti pada tahap awal telah didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten, maka kesimpulan yang telah dikemukakan sudah termasuk kesimpulan kredibel.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai penjabaran sebuah gambaran model pembelajaran berbasis literasi digital di sekolah dasar. Narasumber penelitian kali ini adalah guru kelas dan siswa. Peneliti mengambil guru kelas untuk dijadikan informan utama yaitu ibu Siska. Dalam hal ini, hasil penelitian yang dapat dijabarkan yaitu berhubungan tentang implementasi model pembelajaran berbasis literasi digital dalam pelaksanaannya. Selanjutnya dapat dijabarkan dalam pembahasan berbagai macam penemuan-penemuan yang menarik agar dapat digunakan sebagai pertimbangan mengenai model pembelajaran literasi digital.

Dalam proses penelitian dengan google form, peneliti menganalisis dari semua jawaban yang telah dikirimkan oleh siswa, peneliti membagi siswa dalam 4 kategori kelompok. Setiap kategori kelompok menjawab soal yang telah diberikan oleh peneliti. Siswa mencari jawaban menggunakan buku paket pegangan siswa dan juga mencari melalui internet. Peneliti memberikan waktu selama 1 hari untuk dikerjakan oleh siswa.

Setelah semua terkumpul peneliti menganalisa dan mengambil data sampel, siswa memahami tata cara berperilaku di media daring, baik berupa etika ber internet hingga aspek pribadi karena situs yang dilihat hanya untuk mengerjakan soal yang telah diberikan oleh peneliti hal ini dibuktikan dengan beberapa unggahan foto dokumentasi yang dikirim oleh siswa. Kemudian siswa mampu mengenali perbedaan antara penggunaan media daring untuk tujuan pribadi dan tujuan profesional. Hal ini dibuktikan dengan lembar kuesioner yang telah diisi oleh siswa rata-rata siswa menjawab hanya 1-2 jam membuka internet sehari, untuk belajar menggunakan media daring. Selanjutnya siswa mampu mengetahui bahwa seseorang memiliki hak dan tanggung jawab dalam menggunakan media digital. Hal ini dibuktikan dengan sedikit tanya jawab antara peneliti dengan guru kelas yang sebelumnya pernah menerapkan literasi digital. Guru kelas menjelaskan bahwa siswa sangat bertanggung jawab dengan apa yang dilihat dalam pembelajaran literasi artinya mereka hanya menggunakan media hp untuk pembelajaran. Siswa selalu berkomunikasi dengan guru dan orang tua ketika akan membuka hp dan internet.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, siswa telah diberi 2 jenis soal pretest dan juga postes. Kali ini peneliti akan membahas tipe soal pretest sebelum diberikan tindakan. Soal pretest dalam penelitian kali ini siswa diberi 5 pertanyaan yang jawabannya harus dicari didalam buku pegangan.

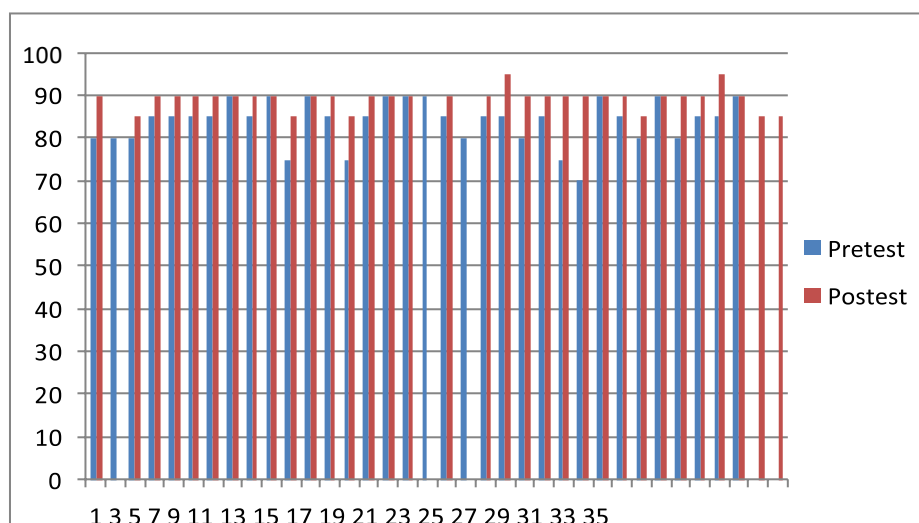
Peneliti akan memberikan beberapa gambaran hasil pekerjaan siswa mulai dari pretest dan postes selengkapanya akan dibahas dalam lampiran yang lebih lengkap dan sistematis. Pretest sendiri merupakan suatu bentuk pertanyaan, yang dilontarkan sebelum memulai suatu pelajaran. Pertanyaan-pertanyaan yang ditanya seputar materi yang akan diajarkan pada hari itu juga. Manfaat pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai pelajaran yang akan disampaikan. Agar pengajar atau guru dapat mengukur tingkat kemampuan awal siswa.

Hasil data yang diperoleh peneliti direduksi terlebih dahulu dan mendapat 10 sampel yang akan menjadi acuan data bagi peneliti Secara garis besar hasil yang didapatkan dari pretest dengan cara siswa mencari jawabannya didalam buku bahwa masih didapatkan jawaban siswa yang kira-kira jawabannya sekitar 75% dan jawaban siswa masih kurang memuaskan

Postes merupakan bentuk pertanyaan yang diberikan setelah pembelajaran/materi yang telah disampaikan. Dengan kata lain postes adalah evaluasi akhir saat materi diajarkan pada hari itu juga. Manfaat postes adalah untuk mengetahui gambaran tentang kemampuan yang dicapai setelah berakhirnya penyampaian pelajaran. Hasil postes akan dibandingkan dengan hasil pretest untuk mengetahui seberapa efektifkah tindakan yang dilakukan. Secara garis besar setelah diberikan tindakan berupa pembelajaran berbasis literasi digital, jawaban yang diperoleh siswa meningkat hal ini dikarenakan siswa mencari jawabannya melalui internet.

Nilai Hasil Pretes dan Postest Setelah soal pretes dan postes dikerjakan oleh siswa tugas peneliti yaitu menilai dan juga menganalisis hasil pekerjaan siswa yang kemudian diperoleh nilainya. Berikut rata –rata hasil postes dan juga pretes 36 siswa. Grafik 1 Hasil Pretest dan Postes Siswa

hasil angket menyatakan bahwa siswa menyukai pembelajaran berbasis literasi digital dengan menggunakan media laptop, hp serta jaringan internet.



GAMBAR 1. Hasil Pretest dan Postes Siswa

Teknik wawancara, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas mengenai jumlah siswa, dan juga penerapan literasi digital. Berikut wawancara dengan walikelas pada tabel 1 yang bernama ibu Siska. Dalam penelitian kali ini peneliti mengambil topik implementasi model pembelajaran berbasis literasi digital yang berjumlah 36 siswa, penelitian ini berawal dari permohonan ijin penelitian yang diberikan kepada Kepala Sekolah kemudian peneliti membahas sejumlah instrumen lalu peneliti diarahkan ke guru kelas, penelitian dilakukan dalam 2 hari. Pada saat itu terjadi pandemic yang tidak memungkinkan peneliti terjun secara langsung dan pada saat itu juga sekolah diliburkan akhirnya penelitian dilakukan dengan aplikasi google form.

Hari pertama siswa diberikan soal pretest, soal ini membahas mengenai materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia, subjeknya yaitu kelas 4, siswa diberikan waktu sehari dalam pengerjaan, guru mendistribusikan pukul 09.00. Dalam pengerjaan soal pretes, siswa mengerjakan dengan mencari jawabannya di buku pegangan yang mereka punya. Kemudian hari kedua siswa diberikan video setelah itu siswa diberikan soal post test dalam pengerjaan soal postes siswa mencari jawabannya melalui internet dan menulis link-link yang telah ia temukan jawabannya. Postes ini siswa diberi waktu 1 hari sama halnya dengan pre test, postes juga guru mendistribusikan pukul 09.00.

Tabel 1. Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah ibu pernah menerapkan pembelajaran berbasis literasi digital?	Pernah, menerapkan literasi digital dengan cara siswa diberikan media berupa video.
2.	Apa pendapat ibu mengenai literasi digital?	Suatu pembelajaran yang disampaikan menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi dan memanfaatkannya secara bijak, dan juga literasi digital merupakan wadah menerima informasi melalui alat smartpone, laptop, dan alat elektronik.
3.	Bagaimana respon siswa dalam pembelajaran berbasis literasi digital ?	Mereka sangat antusias untuk memahami apa yang diamati dan lebih mudah dalam menangkap berbagai informasi.
4.	Apa kendala yang dihadapi oleh siswa jika menerapkan literasi digital	Kendalanya itu ketika siswa terlalu asik melihat video terkadang siswa malas untuk mengerjakan karena terlalu asik melihat video pemaparan.

Setelah soal postest dan prestes terkumpul peneliti menganalisis dengan berbagai metode analisis untuk mengetahui penerapan model pembelajaran berbasis literasi digital. Setelah data terkumpul peneliti menganalisis untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran literasi digital terhadap hasil belajar siswa. Secara garis besar siswa sangat antusias dalam pembelajaran literasi digital hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil nilai siswa setelah diberikan tindakan. Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sumirat (2018) yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Literasi Geografi terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar". Hasil dari penelitian ini menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar yang dimiliki oleh siswa dengan baik dari hasil belajar menggunakan pembelajaran konvensional. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan diteliti ialah memiliki kesamaan dalam penggunaan literasi, sedangkan perbedaannya adalah penelitian terdahulu menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas control dan eksperimen, sementara itu penelitian ini mempergunakan jenis metode penelitian kualitatif untuk melihat model pembelajaran berbasis literasi digital dalam peningkatan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan kajian teoritis dan penelitian yang telah dilakukan untuk membahas model pembelajaran berbasis literasi digital dalam peningkatan siswa kelas IV pada materi kenekaragaman suku bangsa dan budaya di sekolah dasar dapat disimpulkan sebagai berikut:

Bahwa respon siswa terhadap pembelajaran berbasis literasi digital dapat digunakan serta berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan ditinjau dari beberapa aspek. Literasi digital dapat diterapkan dalam jenjang pendidikan sekolah terutama di jenjang sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dari nilai postes dan pretes dengan pengerjaan melalui

dua cara yaitu soal pretes dengan mencari jawabannya di buku lalu soal postes dengan cara mencari jawabannya melalui internet.

Hasil belajar siswa sebelum diberikan suatu tindakan dan sesudah diberikan tindakan terdapat peningkatan yang signifikan hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai pretest dan postes siswa yang semula sebesar 79% menjadi 82%. Adapun dalam pelaksanaan penelitian ini juga berjalan dengan baik karena sesuai dengan instrument yang telah dibuat

DAFTAR RUJUKAN

- Asep, Jihad dan Abdul Haris. 2009. Evaluasi pembelajaran. Yogyakarta : Multi Presindo s
- Burhanudin, dkk. 2019. Guru mari kita menulis penelitian tindakan kelas (PTK). Yogyakarta:Deepublish
- Data Publish. 2018. Jumlah Pengguna Internet di Indonesia (Online). Di akses Melalui: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2018/02/20/berapa-jumlahpengguna-internet-di-indonesia>, pada (24-04-2018).
- Faturrohman, Muhammad. 2017. Belajar dan pembelajaran modern konsep dasar, inovasi dan teori pembelajaran. Yogyakarta:Garudhawaca.
- Glister, Paul 2007. Digital Literacy. Dalam Le Seung. 2014. International Journal of Digital Literacy and Digital Competence (pp. 29-43).
- Ibrahim, Asrori. 2018. Jejak inovasi pembelajaran IPS : “Mengembangkan Profesi Guru pembelajar. Yogyakarta. LeutikPrio.
- Idi, Abdullah. 2011. Sosiologi Pendidikan: Individu, Masyarakat, dan Pendidikan. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Istijanto. 2010. Riset Sumber Daya Manusia. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Kurnia, Novi dkk. 2019. Literasi digital keluarga teori dan praktik pendampingan orang tua terhadap anak dalam berinternet. Yogyakarta: Gajah Mada University PRESS
- Lefudin. 2017. Belajar dan pembelajaran dilengkapi dengan model pembelajaran strategi pembelajaran dan pendekatan metode pembelajaran. Yogyakarta:DEEPUBLISH.
- Meliyawati. 2016. Pemahaman Dasar Membaca. Yogyakarta: DEEPUBLISH
- Moningka, Cici Fitri. 2016. Penggunaan Model Pembelajaran TPS (Think Pair Share) dalam Pembelajaran IPS di Kelas IV Sdn 84 Kota Tengah Kota Gorontalo. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo.
- Nuridin, Ismail. 2019. Metodologi Penelitian Sosial. Surabaya : Media Sahabat Cendikia
- Putranta, Himawan dkk. 2018. Model pembelajaran. Yogyakarta: UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA.
- Rusman, 2017. Belajar dan Pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. Jakarta. Kencana: Prenada Media Group
- Shoimin, Aris. 2014. Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- Wijaya, Hengki, Helaluddin. 2019. Analisis Data Kualitatif. Jakarta: Sekolah Tinggi Theologi Jaffary



Srawung Ilmu sebagai upaya optimalisasi pendidikan di masa pandemi

Lintang Markhamah Watianur Azizah ✉, PLS FIP UNNES
Mu'arifuddin, PLS FIP UNNES

✉ lintangmarkhamah1@gmail.com

Abstract: Srawung Ilmu is non-formal education innovation as an effort to optimize quality education during the pandemic. The collaboration all parties will make the Srawung Ilmu program the best solution. Through the mutual teaching strategy, namely, students will teach high school students, high school students will teach junior high school students, and junior high school students will teach elementary school students. Srawung Ilmu eases the burden on parents to educate their children, helps teachers to deliver material directly and in detail, reduces students' boredom of studying at home, makes students and students have a sense of social sensitivity by helping others.

Keywords: Non formal education, pandemi, quality education

Abstrak: Srawung Ilmu merupakan inovasi di bidang Pendidikan non formal sebagai upaya pengoptimalisasi pendidikan berkualitas di masa pandemi. Kerjasama semua pihak akan mewujudkan program Srawung Ilmu menjadi solusi yang terbaik. Melalui strategi yang saling mengajari yakni mahasiswa akan mengajari siswa sekolah menengah atas, siswa sekolah menengah atas akan mengajari siswa sekolah menengah pertama, dan siswa sekolah menengah pertama akan mengajari siswa sekolah dasar. Srawung Ilmu akan meringankan beban orang tua untuk mendidik anaknya, membantu guru untuk menyampaikan materi secara langsung dan detail, mengurangi rasa bosan siswa belajar dirumah, membentuk siswa maupun mahasiswa memiliki rasa peka terhadap sosial dengan cara membantu orang lain. **Kata kunci:** pendidikan non formal, pandemi, pendidikan berkualitas

PENDAHULUAN

Dunia saat ini dalam kondisi darurat kesehatan yang disebabkan oleh Virus Corona. Organisasi Kesehatan Dunia yakni WHO telah menyatakan bahwa wabah Covid-19 yang diidentifikasi pada 2019 di Wuhan, China sebagai darurat kesehatan global atau Public Health Emergency of International Concern (PHEIC) yang diartikan sebagai peristiwa luar biasa yang menjadi risiko kesehatan publik bagi negara lain melalui penyebaran penyakit Internasional, serta memerlukan respons Internasional yang terkoordinasi. Direktur Jenderal WHO, Dr. Tedros Adhanom Ghebreyesus menekankan bahwa pada intinya, PHEIC bertujuan untuk mendorong negara-negara untuk bekerja sama mengatasi ancaman. WHO menetapkan COVID-19 sebagai pandemi global pada 11 Maret, berita tersebut dilansir dari Nationalgeographic.co.id. Hal itu berdasarkan jumlah kasus penularannya terus meningkat tajam di berbagai negara termasuk Indonesia. Dirjen WHO, Dr Tedros Adhanom Ghebreyesus, mengatakan, penetapan ini dilakukan mengingat "tingkat penyebaran dan keparahan yang mengawatirkan" dari virus corona. Covid-19 secara resmi masuk ke Indonesia pada 11 Maret 2020, yang diikuti dengan adanya Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSSB) di berbagai kota. Pada 4 November Kementerian Kesehatan Republik Indonesia mencatat dari 34 provinsi terdapat 421.731 positif, 353.282 sembuh, dan 14.259 meninggal.

Kasus yang melonjak setiap harinya menyebabkan pemerintah merubah tatanan kebiasaan masyarakat sampai kebijakan yang bertujuan untuk mematahkan tali

penyebaran Virus Corona seperti *Physical Distancing*, penelusuran kontak, edukasi masyarakat, isolasi mandiri, dan isolasi rumah sakit. Covid-19 juga menyebabkan pemerintah merubah kebijakan baik bidang kesehatan, ekonomi maupun pada pendidikan. Menurut menteri pendidikan Indonesia Nadim Anwar Makarim dalam acara webinar nasional Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menjelaskan bahwa ada dua prinsip kebijakan pendidikan dimasa Covid-19 yakni yang pertama kesehatan dan keselamatan, kemudian kebijakan yang kedua adalah tumbuh kembang peserta didik dan kondisi psikososial. Kedua kebijakan tersebut harus dipahami dan dilaksanakan mengingat perkembangan dan kualitas bangsa ditentukan dengan pendidikan.

Pendidikan sangat memerlukan adanya sebuah landasan, pegangan dan atau tumpuan untuk berpijak sehingga akan berhasil secara maksimal sesuai dengan tujuan. Pemerintah telah memberikan kebijakan agar pendidikan tetap berjalan meski dalam situasi yang mengancam. Melalui Surat Keputusan Bersama (SKB) 4 menteri diantaranya Menteri Kesehatan, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, dan Menteri Dalam Negeri sebagai panduan pendidikan di daerah telah menyusun berbagai kebijakan baru dalam proses pembelajaran semasa pandemi berlangsung. Undang undang tersebut telah diruuskan sebagai panduan penyelenggaraan pembelajaran pada tahun ajaran 2020/2021 dan Tahun Akademik 2020/2021 di Masa Pandemi Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) menjelaskan bahwa pendidikan tatap muka hanya dilakukan oleh zona hijau dan kuning tetapi tetap melakukan protokol kesehatan dan untuk zona merah dan orange proses pembelajaran dilakukan dari rumah melalui daring. Proses pembelajaran dimasa pandemi ini memiliki 2 fokus utama yakni perluasan pembelajaran tatap muka untuk zona kuning dan kurikulum kebijakan baru.

Pandemi memberikan permasalahan kompleks yang menghambat pertumbuhan dalam bidang pendidikan. Jalur Pendidikan yang telah di atur dalam UU No. 20 tahun 2003 yang menjelaskan bahwa, ada tiga jalur Pendidikan yakni Pendidikan formal, Pendidikan non formal, dan Pendidikan informal. Adapun dalam UU tersebut sebagai mana pasal 26 ayat 3, menjelaskan bahwa pendidikan nonformal meliputi kecakapan hidup, pendidikan anak usia dini, pendidikan kepemudaan, pendidikan pemberdayaan perempuan, pendidikan keaksaraan, pendidikan ketrampilan dan pelatihan kerja, pendidikan kesetaraan, serta pendidikan lain yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik. Pada hakekatnya pendidikan non formal adalah pendidikan masyarakat yang mampu mengakomodasi pendidikan diberbagai situasi.

Permasalahan yang ada dalam sektor pendidikan dimasa pandemi ini yakni tugas siswa yang menumpuk, jaringan internet yang kurang mendukung, orang tua stres karena tiba tiba menjadi pendidik, sulit mengontrol proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru, dan guru yang tidak menguasai teknologi dalam pembelajaran, untuk mengatasi persolan tersebut perlu adanya suatu komunitas yang disebut Srawung Ilmu. Srawung ilmu merupakan sebuah wadah atau komunitas yang didalamnya terdapat perkumpulan mahasiswa dan pelajar. Hal ini sebagai upaya optimalisasi pendidikan dimasa pandemi khususnya Pendidikan non formal. Program tersebut merupakan inovasi metode dari pendidikan yang berbasis pendidikan non formal. Adapun proses pendekatan pembelajaran dalam Srawung Ilmu menggunakan pendekatan saling membantu antar tetangga dimana yang berpendidikan lebih tinggi membantu yang pendidikannya masih rendah. Langkah yang dilaksanakan dalam program Srawung Ilmu yakni mahasiswa yang mengajari siswa SMA, siswa SMA akan mengajari SMP dan siswa SMP mengajari siswa SD.

PEMBAHASAN

Dampak pendidikan di masa pandemi

Masa pandemi menuntut orang tua sebagai pendidik utama. Akan tetapi tidak semua orang tua mampu menjadi pendidik bagi anaknya. Survei KPAI pada 8-14 Juni 2020 yang melibatkan 25.164 responden orang. Hasil survei itu menunjukkan bahwa anak-anak

mengalami kekerasan psikis dan fisik selama pandemi. Retno memerinci bentuk-bentuk kekerasan terhadap anak yang terungkap dari survei itu. Antara lain dicubit 23%, dipukul 9%, dijewer 9%, dijambak 6%, ditarik 5%, ditendang 4%, dikurung 4%, ditampar 3%, dan diinjak 2%. Belajar dari rumah selain menambah tingkat kekerasan pada anak juga menjadi ancaman bagi sekolah-sekolah yang terletak di wilayah terpencil karena kondisi daerah yang tidak memadai. Jaringan Sosial Masyarakat Muda, Program Studi Pembangunan Sosial, Universitas Gadjah Mada mengungkapkan bahwa 75% masyarakat di Indonesia sangat kesulitan mengakses pendidikan menggunakan media Daring khususnya di daerah yang tidak memiliki infrastruktur jaringan internet yang memadai. Kondisi pendidikan di masa pandemi memberikan jawaban bahwa Indonesia belum siap jika pendidikan dilaksanakan sepenuhnya dengan teknologi.

Solusi yang sudah dilaksanakan

Kementrian Pendidikan Republik Indonesia telah memberikan Tujuh kebijakan tersebut, yakni realokasi dana pendidikan, relaksasi dana bantuan operasional sekolah (BOS), pemberian dana BOS afirmasi dan kinerja kepada sekolah swasta, bantuan uang kuliah tunggal (UKT), membuat konten edukasi di TVRI, peluncuran kurikulum darurat, serta pembuatan modul pembelajaran untuk orangtua murid. Akan tetapi semua tetapi program yang telah disediakan tidak berjalan secara maksimal.

Rancangan Srawung Ilmu sebagai optimalisasi pendidikan di masa pandemi

Srawung ilmu bagian dari program pendidikan non formal yakni memberdayakan masyarakat menuju masyarakat yang berpendidikan berkualitas meski di masa pandemi. Pendidikan non formal juga bersifat fleksibel dimana dalam program ini pula dapat dilaksanakan dimana saja, kapan saja dan dengan siapa saja dengan ketentuan peraturan kesehatan Covid-19. Menurut Ivanova, I. V. (2016), pendidikan non formal sebagai bagian dari pendidikan umum, yang menyediakan kebutuhan siswa untuk kognisi dan kreativitas yang bertujuan untuk potensi diri dan menetapkan tujuan profesional dan pribadi mereka sendiri. Sulfemi, W. B. (2019) pendidikan non formal merupakan pendidikan diluar pendidikan formal yang mampu memenuhi kebutuhan masyarakat. Hal tersebut juga didukung oleh Brown, E. J. (2017) bahwa pendidikan non formal merupakan cara untuk penyelesaian masalah sosial secara kompleks dengan inovasi dan kreatifitas. Srawung ilmu akan dilaksanakan di lingkungan sekitar tempat tinggal dan dengan sistem tatap muka serta mematuhi protokol kesehatan. Srawung Ilmu dilakukan oleh mahasiswa dan siswa yang saling mengajari. Proses pendekatan pembelajaran dalam Srawung Ilmu menggunakan pendekatan saling membantu antar tetangga dimana yang berpendidikan lebih tinggi membantu yang pendidikannya masih rendah. Langkah yang dilaksanakan dalam program Srawung Ilmu yakni mahasiswa yang mengajari siswa SMA, siswa SMA akan mengajari SMP dan siswa SMP mengajari siswa SD. Tujuan dari Srawung Ilmu yakni meringankan beban orang tua untuk mendidik anaknya dalam bidang akademik, membantu guru untuk menyampaikan materi secara langsung dan detail, mengurangi rasa bosan siswa belajar dirumah, dan membentuk siswa maupun mahasiswa memiliki rasa peka terhadap sosial dengan cara membantu orang lain. Pelaksanaan program Srawung Ilmu merupakan tindakan dari pendidikan non formal dengan cara sederhana tetapi berdampak positif untuk optimalisasi pendidikan dimasa pandemi.

Strategi Implementasi yakni melalui kerjasama dengan pihak terkait

a. Perangkat desa

Srawung Ilmu hanya dilakukan disekitar tempat tinggal dan perangkat desa bertugas untuk mengawasi agar pelaksanaannya berjalan sesuai protokol kesehatan.

b. Masyarakat

Pendidikan tidak akan pernah berjalan jika masyarakat tidak mendukung dalam pelaksanaan pembelajaran. Selain itu faktor dalam pemenuhan sarana dan prasarana juga masih belum bisa menjawab kebutuhan pendidikan dan optimalisasi kualitas (Elihami, E.,

& Ibrahim, I: 2020). Oleh sebab itu, masyarakat harus mampu memberikan lingkungan yang kondusif untuk menghadirkan pendidikan yang berkualitas.

c. Orang tua

Dalam pelaksanaan pembelajaran dari rumah orang tua berperan sebagai motivator dan fasilitator bagi anaknya (Lilawati, A.: 2020). Menurut Grusec, J. E orang tua harus berfikir maju dalam memahami tugasnya, yakni melengkapi kebutuhan anaknya terutama dalam pengembangan diri. Selain itu orang tua sebagai motivator anak dalam proses pembelajaran karena dengan motivasi tersebut anak akan menjalani proses pembelajaran dengan penuh semangat dan percaya diri. Terutama dalam kondisi pandemi ini tentunya yang lebih banyak diperlukan adalah motivasi belajar siswa karena motivasi tersebut menjadi hal pertama dalam mengawali pembelajaran. Motivasi sebagai langkah awal siswa melakukan belajar dan sebagai kunci kesuksesan belajar (Yamashita: 2019).

d. Guru

Menurut Setyorini, I. (2020), tugas guru dalam mendidik tidak akan berhenti, guru harus menemukan cara untuk pembelajaran secara akademis dan sosial-emosional dan dapat mengelola kelas online. Oleh sebab itu dalam pembelajaran dari rumah guru tidak hanya bertugas memberikan tugas saja tetapi juga memberikan materi agar siswa tidak merasa terbebani dalam pelaksanaan pembelajaran ini.

Strategi pelaksanaan

Pendidikan non formal dengan sebuah inovasi, telah memberikan berbagai trobosan dalam penyelesaian masalah pendidikan. Program belajar Srawung Ilmu mampu menyelesaikan permasalahan pendidikan di masa pandemi dengan beberapa langkah atau cara pelaksanaan. Menurut Mukherjee, I. (2019), strategi adalah taktik atau cara mencapai sesuatu. Strategi yang digunakan dalam program Srawung Ilmu yakni saling mengajari dari tingkat pendidikan yang lebih tinggi akan mengajari siswa yang tingkat pendidikan dibawahnya. Seperti halnya mahasiswa akan mengajari siswa SMA, siswa SMA akan mengajari SMP dan siswa SMP mengajari siswa SD. Srawung Ilmu dapat dilaksanakan dimana saja, kapan saja dan dengan siapa saja dengan ketentuan peraturan kesehatan Covid-19. Program dilaksanakan dengan cara tatap muka dan hanya disekitar rumah atau dapat dikatakan dengan lingkup RT. Program ini dapat dilaksanakan di berbagai daerah dengan bantuan stake holder terkait maka akan terlaksana dengan maksimal. Pembelajaran antar siswa ini akan memberikan energi positif antar warga karena keakraban warga akan terbentuk.

Pengawasan dan evaluasi program

Pengawasan dan evaluasi akan dilaksanakan sertiap hari yang akan dilaksanakan oleh perangkat desa, orang tua, masyarakat, dan guru. Dalam hal ini setiap ada warga yang melanggar protokol kesehatan baik dalam program srawung ilmu maupun kegiatan lain maka saat itu juga ditegur oleh warga lain yang melihat, sehingga tindakan tersebut akan diikuti oleh siswa.

Kebermanfaatan program meringankan beban orang tua untuk mendidik anaknya, membantu guru untuk menyampaikan materi secara langsung dan detail, mengurangi rasa bosan siswa belajar dirumah, membentuk siswa maupun mahasiswa memiliki rasa peka terhadap sosial dengan cara membantu orang lain

SIMPULAN

Srawung Ilmu bagian dari pendidikan non formal dengan program yang sederhana tetapi berdampak baik bagi siswa, orang tua, maupun guru. Pelaksanaan yang dapat dilaksanakan dimana saja, kapan saja, dan dengan siapa saja akan menjadikan program ini menjadi lebih efektif dalam optimalisasi pendidikan dimasa pandemi. Manfaat dalam program ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi sekolah saja akan tetapi memberikan kesadaran kepada siswa maupun mahasiswa untuk peka terhadap sosial dengan cara membantu orang lain. Selain itu juga orang tua dan guru merasa terbantu karena mengurangi beban dalam penanganan pendidikan dari rumah.

DAFTAR RUJUKAN

covid-19.co.id, diakses pada tanggal 4 November 2020

etyorini, I. (2020). *Pandemi COVID-19 dan Online Learning: Apakah Berpengaruh Terhadap Proses Pembelajaran Pada Kurikulum 13?*. *Journal of Industrial Engineering & Management Research*, 1(1), 95-102.

Grusec, J. E. (n.d.). *A Domains-of-Socialization Perspective on Children's Social Development*. *New Perspectives on Human Development*, 165–181.

<https://www.jpnn.com/news/survei-kpai-ungkap-bentuk-kekerasan-pada-anak-selama-pjj-akibat-pandemi>, diakses pada tanggal 18 November 2020

Keputusan Bersama Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, Dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia, Nomor 03/Kb/2020 Nomor 612 Tahun 2020 Nomor Hk.01.08/Menkes/502/2020 Nomor 119/4536/Sj, Tentang Perubahan Atas Keputusan Bersama Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, Dan Menteri Dalam Negeri Nomor 01/Kb/2020, Nomor 516 Tahun 2020, Nomor Hk.03.01/Menkes/363/2020, Nomor 440-882 Tahun 2020 Tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Pada Tahun Ajaran 2020/2021 Dan Tahun Akademik 2020/2021 Di Masa Pandemi Coronavirus Disease 2019 (Covid-19)

Makarim, Nadiem. 2020. *Dua Prinsip Kebijakan Pendidikan di Masa Pandemi COVID-19*. Webinar KEMENDKBUD RI, Jakarta, 2 September 2020.

Mukherjee, I. (2019). Strategy and Strategic Alignment. *NHRD Network Journal*, 263145411988006. doi:10.1177/2631454119880064

Sulfemi, W. B. (2019). Modul Manajemen Pendidikan Non Formal. UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Indonesia

Widyaningru, G. L, *WHO Tetapkan COVID-19 Sebagai Pandemi Global, Apa Maksudnya?*. National Geographic Indonesia.

Yamashita, T., Cummins, P., Millar, R. J., Sahoo, S., & Smith, T. J. (2019). *MOTIVATION TO LEARN, LITERACY, NUMERACY, AND LATER-LIFE ADULT EDUCATION PARTICIPATION IN THE U.S. Innovation in Aging*, 3(Supplement_1), S664–S664. doi:10.1093/geroni/igz038.2457

Keefektifan media papan pelangi bermuatan karakter terhadap hasil belajar matematika SD

Elok Fariha Sari ✉, Universitas Negeri Semarang
Fitria Ayu Hermawati, Universitas Negeri Semarang
Trimurtini, Universitas Negeri Semarang
Nursiwi Nugraheni, Universitas Negeri Semarang

✉ elok_pgsd@mail.unnes.ac.id

Abstrak: Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk menguji keefektifan media papan pelangi bermuatan karakter terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SDN Gugus Ikan Mas Kecamatan Semarang Utara. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis penelitian yang digunakan ialah eksperimendan desain *nonequivalent control group design*. Teknik sampel yang digunakan adalah *cluster random sampling*, dengan sampel sebanyak 128 siswa. Pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,128 > 2,037$) yang berarti media papan pelangi bermuatan karakter lebih efektif terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV. Hasil uji *n-gain* kelas eksperimen yaitu 0,734 dengan kriteria tinggi sedangkan uji *n-gain* dikelas kontrol adalah 0,481 dengan kriteria sedang. Simpulan penelitian ini yaitu media papan pelangi bermuatan karakter efektif digunakan pada pembelajaran Matematika siswa kelas IV SDN Gugus Ikan Mas Kecamatan Semarang Utara.

Kata kunci: Media Papan Pelangi, Karakter, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika di sekolah Dasar juga harus memperhatikan pembinaan pendidikan karakter untuk siswa. Pendidikan karakter penting untuk mengiringi kecerdasan anak. Pribadi yang baik perlu ditumbuhkan seiring dengan belajar pendidikan formal seperti membaca, menulis dan berhitung. Sekolah perlu memfasilitasi terlaksananya pendidikan karakter untuk siswa melalui guru. Sehingga dalam pembelajaran di sekolah, guru perlu mengembangkan pembelajaran formal bermuatan karakter, termasuk pelajaran matematika yang bermuatan karakter.

Kementerian pendidikan dan kebudayaan mencanangkan nilai dalam pendidikan karakter diantaranya yaitu jujur cerdas tangguh dan peduli. Jujur dar olah hati, cerdas dari olah pikir tangguh dari olah raga dan peduli dari olah rasa dan karsa. Jika pendidikan karakter anak menjadi kuat, maka perkembangan emosional, spiritual dan kepribadian anak juga berkembang positif.

Berdasarkan data pengamatan awal di SDN Gugus Ikan Mas Kecamatan Semarang Utara pada kelas IV, diperoleh beberapa masalah dalam pembelajaran. Interaksi guru dan siswa terlihat menyenangkan dan aktif. Namun untuk pelajaran matematika, masih perlu variasi media. Guru masih kesulitan menerapkan media pembelajaran matematika yang juga sekaligus dapat membantu siswa menanamkan pendidikan karakter. Guru masih berharap variasi lebih banyak dalam implementasi media.

Permasalahan tersebut didukung dari data hasil belajar Matematika kelas IV SDN Gugus Ikan Mas Kecamatan Semarang Utara dari jumlah siswa 128 siswa, 85 siswa (66,4%) hasil belajar Matematika siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal dan sisanya 43

siswa (33,6%) sudah di atas KKM. Berdasarkan permasalahan tentang pembelajaran Matematika tersebut peneliti ingin menguji keefektifan media papan pelangi bermuatan karakter untuk hasil belajar matematika siswa.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: (1) Apakah media papan pelangi bermuatan karakter dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Gugus Ikan Mas Kecamatan Semarang Utara? (2) Apakah media papan pelangi lebih efektif bila dibandingkan dengan tanpa menggunakan media papan pelangi di kelas kontrol terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Gugus Ikan Mas Kecamatan Semarang Utara?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk menguji media papan pelangi bermuatan karakter dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Gugus Ikan Mas Kecamatan Semarang Utara dan untuk menguji keefektifan media papan pelangi bermuatan karakter dibandingkan dengan media pembelajaran di kelas kontrol dalam pembelajaran Matematika terhadap hasil belajar pada siswa kelas IV SDN Gugus Ikan Mas Kecamatan Semarang Utara.

Landasan Teori

Secara terminologis 'karakter' diartikan sebagai sifat manusia pada umumnya yang bergantung pada faktor kehidupannya sendiri. Hidayatullah (2010) menjelaskan bahwa secara harfiah 'karakter' adalah kualitas atau kekuatan mental atau moral, akhlak atau budi pekerti individu yang merupakan kepribadian khusus yang membedakan dengan individu lain. Menurut kamus lengkap Bahasa Indonesia, karakter adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak, budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain, tabiat, watak (Tim Bahasa Pustaka Agung Harapan, 2003).

Menurut UU Sisdiknas, pendidikan karakter adalah segala sesuatu yang dilakukan guru, yang mampu mempengaruhi karakter peserta didik (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, 2003). Guru membantu membentuk watak peserta didik. Hal ini meliputi keteladanan bagaimana perilaku guru, cara guru berbicara atau menyampaikan materi, bagaimana guru bertoleransi, dan berbagai hal terkait lainnya. Berdasarkan grand design yang dikembangkan Kemendiknas tersebut, secara psikologis dan sosial kultural pembentukan karakter dalam diri individu merupakan fungsi dari seluruh potensi individu manusia (kognitif, afektif, konaktif, dan psikomotorik) dalam konteks interaksi sosial kultural (dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat) dan berlangsung sepanjang hayat.

Menurut Susanto (2016) tujuan dari pembelajaran matematika adalah sebagai tempat memahami suatu konsep matematika dan mengaplikasikan konsep, menanamkan penalaran pada pemikiran dan sikap, menyelesaikan masalah yang meliputi kemampuan masalah serta menafirkan jalan keluar yang didapatkan, mengkomunikasikan dengan tanda/symbol, memiliki sikap menghargai pendapat orang lain. Pelaksanaan pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar telah berjalan sesuai dengan tujuan Matematika, namun dalam pelaksanaannya masih terdapat problematika seperti tuntutan paradigma pendidikan baru ialah proses pembelajaran lebih menekankan keterlibatan peserta didik secara penuh, aktif dan mandiri atau bersifat *student center*, akan tetapi pada kenyataannya pembelajaran Matematika di SD selama ini dinilai kurang menarik, sulit untuk dipelajari, kurang fokus dan cepat bosan ketika guru menerangkan guru cenderung masih menerapkan paradigma pendidikan lama.

Nilai karakter di lingkungan sekolah dapat diterapkan melalui media pembelajaran (Firmadani et al., 2018). Sehingga dalam mengembangkan media pembelajaran matematika juga perlu mengandung penguatan nilai karakter di dalamnya. Contoh media pembelajaran matematika dapat berupa model bangun, alat ukur, alat permainan, skema konsep, peragaan rumus, dan gambar diagram (Dunia Pendidikan, 2020).

Siswa SD masih terikat dengan objek yang ditangkap dengan pancaindra, sehingga sangat diharapkan dalam pembelajaran matematika yang bersifat abstrak, peserta didik lebih banyak menggunakan media sebagai alat bantu, dan penggunaan alat peraga. Karena dengan penggunaan alat peraga dapat memperjelas pemahaman siswa tentang apa yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa lebih cepat memahaminya (Wildaniati, 2019). Tidak

dapat dipungkiri bahwa pendidikan karakter dapat meningkatkan prestasi atau hasil belajar siswa (Najib & Achadiyah, 2012)

Media merupakan alat bantu yang bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik ketika proses belajar dan mengajar (Indriana, 2011). Media pembelajaran yang dapat mendukung peningkatan hasil belajar matematika siswa ini salah satunya adalah media papan pelangi bermuatan karakter. Selain dapat meningkatkan hasil belajar, peneliti berharap muatan karakter dapat menjadi kebiasaan baik. Media papan pelangi ini disusun untuk mempermudah pembelajaran KPK dan FPB dengan menanamkan nilai-nilai karakter.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Jenis penelitian ini ialah penelitian eksperimen dengan subjek penelitian siswa kelas IV SDN Gugus Ikan Mas Kota Semarang. Desain penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design* yang digambarkan dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{array}{ccc} O_1 & X & O_2 \\ O_3 & & O_4 \end{array}$$

Keterangan:

O₁: pemberian *pretest* kelompok eksperimen sebelum diberikan *treatment*

O₃: pemberian *pretest* kelompok kontrol sebelum pembelajaran.

X: *treatment* perlakuan dengan media papan pelangi bermuatan karakter materi FPB dan KPK

O₂ dan O₄ : pemberian *posttest* kelompok eksperimen dan kontrol (Sugiyono, 2015).

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Gugus Ikan Mas Semarang dengan jumlah 128 siswa. Sampel penelitian diambil dengan teknik sampling yaitu *Cluster Random Sampling*, terdiri atas kelas IV SDN Kuningan 04 yang berjumlah 37 siswa (kelas eksperimen), SDN Kuningan 01 yang berjumlah 30 siswa (kelas kontrol), dan SDN Kuningan 02 berjumlah 30 siswa (kelas uji coba). Variabel bebas dalam penelitian eksperimen ini yaitu media papan pelangi bermuatan karakter dan variabel terikat yaitu hasil belajar Matematika. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Melakukan analisis perangkat tes berupa uji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran soal dan daya beda soal sebelum instrumen digunakan dalam pengambilan data. Teknik analisis terdiri atas analisis data awal dan analisis data akhir. Analisis data awal yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, sedangkan analisis data akhir yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dan uji *n-gain*. Penghitungan uji hipotesis menggunakan uji-*t* dengan bantuan SPSS16.

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui keefektifan media papan pelangi bermuatan karakter pada kelas eksperimen terhadap hasil belajar Matematika. Perhitungan uji-*t* menggunakan *independent sample t-test* dengan bantuan SPSS16. Kriteria pengujian menurut Priyanto (2017) yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 ditolak. Sedangkan uji *n-gain* digunakan untuk menguji peningkatan rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Terdapat perbedaan hasil rata-rata nilai *posttest* siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol antara pembelajaran yang menggunakan media papan pelangi bermuatan karakter dan yang tidak. Dibuktikan dengan hasil rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 92,0 dan

untuk kelas kontrol sebesar 81,5. Data dari hasil belajar siswa dilakukan uji prasyarat analisis data untuk menentukan rumus yang digunakan untuk menguji hipotesis. Uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Perolehan nilai signifikansi hasil uji normalitas di kelas eksperimen sebesar 0,119 dan di kelas kontrol sebesar 0,410. Kedua kelas memiliki nilai $Sig > \alpha=0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, yaitu analisis data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Sedangkan perolehan nilai signifikansi hasil uji homogenitas sebesar 0,339, dimana hasil tersebut $> \alpha=0,05$ yang menunjukkan bahwa di kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen atau sama. Perhitungan uji normalitas dan homogenitas dibantu menggunakan *SPSS16* menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dan *ANNOVA* yang menunjukkan bahwa hasil belajar Matematika dari hasil *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan memiliki varians homogen. Berikut disajikan tabel mengenai rata-rata nilai siswa kelas kontrol dan eksperimen.

Tabel 1. Rata-rata nilai siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen

No	Keterangan	Pretest		Posttest	
		Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen
1	Jumlah Siswa	30	37	30	37
2	Rata-rata	61,6	64,3	81,5	92
3	Nilai Tertinggi	85	85	95	100
4	Nilai Terendah	25	40	70	80
5	Jumlah Siswa Tuntas	15	18	30	37
6	Ketuntasan Belajar	50%	50,3%	100%	100%

Setelah pengujian normalitas dan uji homogenitas maka peneliti melakukan uji hipotesis, kemudian (uji perbedaan rata-rata) untuk mengetahui keefektifan media papan pelangi bermuatan karakter pada kelas eksperimen terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SDN Gugus Ikan Mas Kota Semarang. Keefektifan dilihat dari adanya perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil belajar Matematika materi FPB dan KPK yang dihasilkan kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu pada kelas eksperimen memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Dalam penelitian ini uji hipotesis menggunakan *uji independent sample t-test* dibantu program *SPSS16*. Dengan taraf signifikansi yaitu $\alpha=0,05$. Kriteria pengujian menurut Priyanto (2017:210) yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak t_{tabel} dapat dilihat pada tabel statistik pada signifikansi $0,05 : 2 = 0,025$ (uji 2 sisi) dengan derajat kebebasan (df)=n-2. Kedua data homogen maka hasil perhitungan dapat dilihat di kolom *Equal variance assumed*. Uji hipotesis menggunakan *uji independent sample t-test* dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji *Independent Sample T-Test*

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil posttest	Equal variances assumed	.601	.441	2.128	61	.037	7.812	3.671	.471	15.153
	Equal variances not assumed			2.106	51.970	.040	7.812	3.709	.370	15.254

Hasil perhitungan menggunakan *Independent Sample T-Test* diketahui nilai t_{hitung} adalah 2,128, sedangkan nilai t_{tabel} yaitu 2,037. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga pembelajaran matematika menggunakan media papan pelangi bermuatan karakter lebih efektif dibandingkan dengan kelas kontrol.

Kemudian, perbedaan peningkatan hasil belajar Matematika dapat dihitung menggunakan uji *n-gain*. Kelas kontrol memperoleh skor *posttest* 81,5, dan kelas eksperimen memperoleh rata-rata skor *posttest* 92,0. Nilai *n-gain* dari kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai *n-gain* di kelas kontrol. Nilai *n-gain* kelas kontrol yaitu 0,481 termasuk dalam kriteria sedang, dan nilai *n-gain* kelas eksperimen adalah 0,734 termasuk dalam kriteria tinggi. Berdasarkan hasil pretest dan posttest dengan perhitungan tersebut menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen memiliki peningkatan hasil belajar lebih tinggi daripada siswa kelas kontrol.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar di kelas eksperimen lebih baik daripada di kelas kontrol yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media papan pelangi bermuatan karakter lebih efektif terhadap hasil belajar tanpa menggunakan media papan pelangi bermuatan karakter. Hal ini sesuai dengan teori bahwa pendidikan karakter juga dapat disampaikan melalui media pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah diterapkan di SDN Gugus Ikan Mas Kota Semarang Hasil penelitian memperlihatkan bahwa uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test* melalui program SPSS 16 yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,128 > 2,037$) dengan taraf signifikansi yaitu $\alpha = 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga pembelajaran matematika dengan media papan pelangi bermuatan karakter lebih efektif dibandingkan tanpa menggunakan media papan pelangi bermuatan karakter pada siswa kelas IV SDN Gugus Ikan Mas Kota Semarang.

Terdapat kenaikan hasil belajar Matematika siswa kelas IV materi FPB dan KPK SDN gugus Ikan Mas Kota Semarang Nilai *n-gain* dari kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai *n-gain* di kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat hasil uji *n-gain* menggunakan *Microsoft Excel* menunjukkan $0,734 > 0,481$ dengan kriteria kategori tinggi dan sedang. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* dengan perhitungan tersebut menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen memiliki peningkatan hasil belajar lebih tinggi daripada siswa kelas kontrol. Saran yang dapat diberikan dari hasil penelitian ini adalah perlu menggunakan media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa sekolah dasar. Media bermuatan karakter dapat dipilih untuk penanaman nilai karakter dan peningkatan hasil belajar matematika siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- DuniaPendidikan. (2020). *Media Pembelajaran Matematika*. <https://duniapendidikan.co.id/pembelajaran-matematika/>
- Firmadani, F., Shalima, I., & Wulandari, A. (2018). Media Pembelajaran Pop Up Sebagai Penanaman Nilai- Nilai Karakter. *Jurnal Pendidikan, Edisi Khusus Luaran Hasil Seminar Nasional FKIP*.
- Hidayatullah, M. F. (2010). *Guru Sejati: Membangun Insan Berkarakter Kuat dan Cerdas*. Yama Pustaka.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Diva Press.
- Najib, A., & Achadiyah, B. N. (2012). Pengaruh pendidikan karakter terhadap prestasi belajar siswa. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 9(20), 102–109.

<https://journal.uny.ac.id/index.php/jep/article/view/4148/3596>

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional, (2003).

Priyanto, D. (2017). *Panduan Praktis Olah Data Menggunakan SPSS*. Andi Publisher.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.

Susanto. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media.

Tim Bahasa Pustaka Agung Harapan. (2003). *Kamus Cerdas Bahasa Indonesia Terbaru*.

Wildaniati, Y. (2019). PENGGUNAAN ALAT PERAGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD N 2 GUNUNG KATUN KECAMATAN BARADATU. *56/ Dewantara Vol. VII, Januari-Juni 2019 p-ISSN: 2527- 399X | e -ISSN: 2541-609X, VII, 56-72.*

Implementasi Pembelajaran Daring Dengan Media Instagram Dan Liveworksheets Pada Masa Smp Negeri 1 Selat Nasik

Silvia Hazlita✉, SMP Negeri 1 Selat Nasik

✉ hazlita.silvia@gmail.com

Abstract : The corona virus that entered Indonesia has forced changes in the world of education. Teachers are required to innovate in order to create learning that does not burden students. At the same time increasing the number of participants in the class. One of them is by using Instagram and Liveworksheets as learning and evaluation media. This paper aims to describe the author's experience in implementing online learning using Instagram and Liveworksheets during the pandemic at SMP Negeri 1 Selat Nasik. The writing method used is best practice, which is to tell the author's experience during the activity from the beginning of giving instructions to completion of evaluation. The subjects of the activity were 70 grade IX students who were studying the materials of similarity and congruence. Data were obtained through online written tests and interviews. Data were analyzed descriptively quantitatively for the written test and descriptive qualitative for interviews. The results of the activity show that there is a difference in the number of participants between conventional online learning and online learning using Instagram and Liveworksheets.

Key words: Instagram; Liveworksheets; Participants.

Abstrak : Corona virus yang masuk ke Indonesia telah memaksa terjadinya perubahan di dalam dunia pendidikan. Guru dituntut untuk berinovasi demi menciptakan pembelajaran yang tidak memberatkan siswa. Sekaligus meningkatkan jumlah partisipan di kelas. Salah satunya dengan menggunakan Instagram dan Liveworksheets sebagai media pembelajaran dan evaluasi. Tulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengalaman penulis dalam mengimplementasikan pembelajaran dalam jaringan dengan menggunakan Instagram dan Liveworksheets pada masa pandemic di SMP Negeri 1 Selat Nasik. Metode penulisan yang dilakukan adalah best practice, yaitu menceritakan pengalaman penulis selama kegiatan berlangsung sejak awal pemberian instruksi hingga selesai evaluasi. Subjek kegiatan berjumlah 70 orang siswa kelas IX yang sedang mempelajari materi kesebangunan dan kekongruenan. Data diperoleh melalui tes tertulis dalam jaringan dan wawancara. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk tes tertulis dan deskriptif kualitatif untuk wawancara. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa ada perbedaan jumlah partisipan antara pembelajaran dalam jaringan secara konvensional dengan pembelajaran dalam jaringan dengan menggunakan Instagram dan Liveworksheets.

Kata kunci: Instagram; Liveworksheets; Partisipan.

PENDAHULUAN

Corona Virus muncul pertama kali di penghujung tahun 2020 di sebuah kota bernama Wuhan di negara China. (Handayani, Hadi, Isbaniah, Burhan & Agustin, 2020) menyebutkan infeksi Covid-19 yang disebabkan virus corona baru merupakan suatu pandemic baru dengan penyebaran antar manusia yang sangat cepat. Saking cepatnya dalam hitungan minggu saja virus ini sudah menyebar ke seluruh dunia, termasuk Indonesia.

Di Indonesia sendiri pasien pertama yang dinyatakan positif corona muncul pada bulan Maret tahun 2020. Tak berselang lama pemerintah mulai memerintahkan aturan *work from home* serta melarang sekolah yang ada di zona hitam dan merah untuk menyelenggarakan pembelajaran tatap muka. Agar peserta didik tetap bisa belajar,

sistem pembelajaran terpaksa harus diubah mengikuti keadaan. (Abidah dkk, 2020) menjelaskan pembelajaran tradisional dan rutin yang menekankan pada interaksi guru dan siswa di dalam kelas dan di luar kelas bergeser ke pembelajaran jarak jauh.

(Putria, Maula & Uswatun, 2020) menjelaskan pandemi Covid-19 membawa dampak yang signifikan bagi dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran. Pembelajaran yang awalnya dilaksanakan di kelas secara tatap muka terpaksa harus diubah menjadi daring. Perubahan ini disebabkan oleh anjuran menjaga jarak (*physical distancing* dan *social distancing*) yang dikeluarkan pemerintah. (Kresna & Ahyar, 2020) menyatakan bahwa *physical distancing* dan *social distancing* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kesehatan. Karenanya keduanya sebaiknya diikuti demi memutus rantai penyebaran Covid-19.

(Handarini & Wulandari, 2020) menjelaskan pembelajaran daring merupakan salah satu solusi untuk menerapkan social distancing guna mencegah mata rantai penyebaran wabah covid 19. Pembelajaran daring dikenal juga dengan istilah *e-Learning*. (Elyas, 2018) menjelaskan sistem *e-Learning* mutlak diperlukan untuk mengantisipasi perkembangan jaman. (Herliandry, Nurhasanah, Suban & Kuswanto, 2020) menjelaskan pembelajaran online memberikan kemudahan dalam memberikan transfer informasi pada berbagai situasi dan kondisi.

Awal pelaksanaan pembelajaran daring di SMP Negeri 1 Selat Nasik terasa berat. Guru yang belum siap dengan perubahan memilih pembelajaran dalam jaringan dengan metode konvensional. Yaitu dengan membuat grup Whatsapp kelas dan memposting tugas di setiap jam belajarnya. Setiap harinya siswa tidak hanya menerima satu tugas dari sekolah, tapi dari semua mata pelajaran yang telah dijadwalkan. Dengan metode seperti itu tentu siswa merasa terbebani. Antusiasme siswa dalam belajar menurun, jumlah partisipan di kelas pun setiap hari semakin berkurang. Terbatasnya fasilitas, ketidaksiapan mental dan belum memadainya kompetensi guru pun ikut menjadi faktor penghambat dalam pembelajaran daring ini.

Dengan kendala ini tentu guru dituntut untuk bisa berinovasi. Guru harus bisa melahirkan metode/media pembelajaran baru yang lebih menarik dan mudah diterima oleh siswa. Karenanya guru mengikuti beragam kegiatan pengembangan keprofesian berkelanjutan. (Sukanti, 2016) menjelaskan bahwa pengembangan keprofesian berkelanjutan adalah pengembangan kompetensi guru yang dilaksanakan sesuai kebutuhan. Pelaksanaannya dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan untuk meningkatkan profesionalitasnya. Pengembangan diri ini meliputi: diklat fungsional: kursus pelatihan, penatarankegiatan kolektif guru, lokakarya, MGMP maupun inhouse training.

Setelah kondisi di Belitung membaik pemerintah mengizinkan pelaksanaan sekolah tatap muka dengan tatanan pembiasaan baru. Dengan beragam penyesuaian, pembelajaran pun diselenggarakan dengan mengkolaborasikan pembelajaran daring dan tatap muka. Untuk mendapatkan hasil terbaik, pengkolaborasi kedua metode ini dilakukan dengan memaksimalkan pembelajaran e-learning. (Chotimah, 2018) menjelaskan kelebihan sistem e-learning adalah mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu sehingga evaluasi pembelajaran berjalan fleksibel dan efisien. Selama proses tatap muka berlangsung, peserta didik dilatih menggunakan beragam aplikasi dan website yang bisa mendukung pembelajaran. Diantara aplikasi dan website yang digunakan adalah Instagram untuk media pembelajaran dan Liveworksheets untuk media evaluasi.

Atmoko (2012, h.3) Instagram adalah layanan jejaring social berbasis fotografi. Instagram bisa digunakan untuk menampilkan foto pribadi maupun gambar konversi dari slide presentasi powerpoint. Foto konversi ini bisa diunggah ke akun instagram sebagai pengganti presentasi tatap muka dan menjadi bahan ajar yang menarik untuk siswa. Instagram bisa juga dipergunakan untuk menampilkan video pembelajaran untuk mendukung kegiatan pembelajaran jarak jauh.

Evaluasi juga menjadi poin penting di dalam proses pembelajaran jarak jauh. Idrus (2019, h.933) menjelaskan bahwa evaluasi adalah kegiatan mengumpulkan data dan

informasi tentang kemampuan peserta didik. Evaluasi digunakan untuk melihat perkembangan program pembelajaran sekaligus alat ukur pencapaian peserta didik dalam proses pembelajaran. Suarga (2019, h.338) menyebutkan bahwa kegiatan evaluasi tidak dapat dilakukan tanpa prosedur yang jelas. Evaluasi harus dilaksanakan dengan menerapkan prinsip-prinsip evaluasi. Tanpa prinsip ini evaluasi dikhawatirkan tidak valid, tidak reliable, tidak objektif dan tidak praktis untuk digunakan dalam menggambarkan kemampuan belajar peserta didik.

Dalam kegiatan ini evaluasi yang dipilih adalah dengan memanfaatkan Liveworksheets. Liveworksheets adalah salah satu media pembelajaran interaktif. Media ini bisa dimanfaatkan sebagai alat bantu evaluasi maupun sebagai LKPD Interaktif. Alasan pemilihan media ini karena Liveworksheets memiliki banyak keunggulan. Diantaranya bisa digunakan untuk beragam tipe soal, misalnya pilihan ganda, mengisi titik-titik, menjodohkan dan mencocokkan. Kelebihan lainnya setelah selesai mengerjakan evaluasi, system otomatis akan memberikan skor pada sheet yang dikerjakan siswa.

Melihat kelebihan dua aplikasi ini, penulis pun mencoba mengkombinasikannya di dalam proses pembelajaran dalam jaringan. Untuk mengejar kompetensi yang belum tersampaikan di kelas tatap muka, penulis memberikan pembelajaran dalam jaringan dengan mengkolaborasikan kedua aplikasi ini. Oleh karenanya penulis ingin menceritakan pengalaman mengajar terbaik melalui implementasi pembelajaran dalam jaringan dengan menggunakan instagram dan liveworksheets pada masa pandemic di SMP Negeri 1 Selat Nasik.

METODE

Tulisan ini merupakan best practice dengan mendeskripsikan pengalaman penulis saat mengimplementasikan pembelajaran dalam jaringan dengan menggunakan instagram dan liveworksheets pada masa pandemic di SMP Negeri 1 Selat Nasik. Subjek kegiatan adalah 70 orang siswa di kelas IX yang sedang mempelajari materi kesebangunan dan kekongruenan.

Sebelum memulai kegiatan, penulis memetakan dan menganalisa KD dan KI. Penulis juga merumuskan Indikator Pencapaian Kompetensi, menentukan model pembelajaran dan menyusun RPP. Penulis lalu menganalisa banyak partisipan untuk materi yang sama pada semester sebelumnya. Banyak partisipan sebelumnya digunakan untuk menjadi pembanding pada hasil kegiatan ini. Subjek kegiatan diberikan pelatihan khusus tentang cara menggunakan Instagram dan Liveworksheets. Penulis mempersiapkan slide paparan materi berbentuk powerpoint yang dikonversi ke dalam format foto. Foto paparan ini diunggah ke akun Instagram dan menjadi bahan belajar untuk pelaksanaan kegiatan. Penulis mempersiapkan evaluasi berupa soal tes berbentuk pilihan ganda, menjodohkan dan mencocokkan. Evaluasi yang sudah jadi kemudian diunggah ke dalam akun Liveworksheets penulis.

Pada saat pelaksanaan, subjek diberikan instruksi di Whatsapp grup untuk membuka link bahan ajar yang telah disediakan di Instagram. Subjek diberi waktu untuk mempelajari bahan ajar tersebut dan berdiskusi di grup kelas. Penulis lalu menanyakan hal-hal apa saja yang tidak dipahami subjek dari bahan ajar tersebut. Penulis lalu memberikan link evaluasi Liveworksheets pada subjek dan memberikan kesempatan kepada subjek untuk menanyakan hal-hal yang masih belum dipahaminya. Pembelajaran ditutup dengan penulis mengumumkan batas waktu pelaksanaan evaluasi.

Saat proses evaluasi sedang berlangsung, penulis akan menelaah dokumen nilai semester 2 Tahun Pelajaran 2019/2020 untuk materi kesebangunan dan kekongruenan (Persiapan UNBK). Penulis akan menghitung banyak partisipan dan non partisipan dengan melihat nilai yang ada. Penulis lalu akan mengkonversi banyak partisipan dan non partisipan itu ke bentuk persentase untuk memudahkan penulis saat akan membandingkan banyak partisipan pada kedua metode pembelajaran.

Setelah proses evaluasi selesai, penulis akan merekap nilai yang diperoleh peserta didik yang tercantum pada lembar liveworksheetnya. Penulis lalu menghitung jumlah partisipan dan mencari persentase partisipannya lalu mengkonversikannya ke dalam bentuk persentase. Selanjutnya, persentase partisipan pembelajaran jarak jauh dengan metode konvensional akan dibandingkan dengan persentase partisipan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan Instagram dan Liveworksheets untuk melihat tingkat partisipannya.

Selanjutnya penulis akan menghitung besar non partisipan pembelajaran daring menggunakan Instagram dan Liveworksheets. Kemudian non partisipan ini akan diwawancarai secara individu untuk mencari tahu penyebab subjek memilih menjadi non partisipan.

HASIL PENELITIAN

Yang dimaksud sebagai partisipan dalam kegiatan ini adalah subjek yang mengikuti kegiatan sampai akhir, yaitu dengan menyelesaikan evaluasi pembelajarannya yang diberikan. Yang dimaksud sebagai non partisipan dalam kegiatan ini adalah subjek yang tidak mengikuti kegiatan sampai akhir, yaitu dengan menyelesaikan evaluasi pembelajaran yang diberikan.

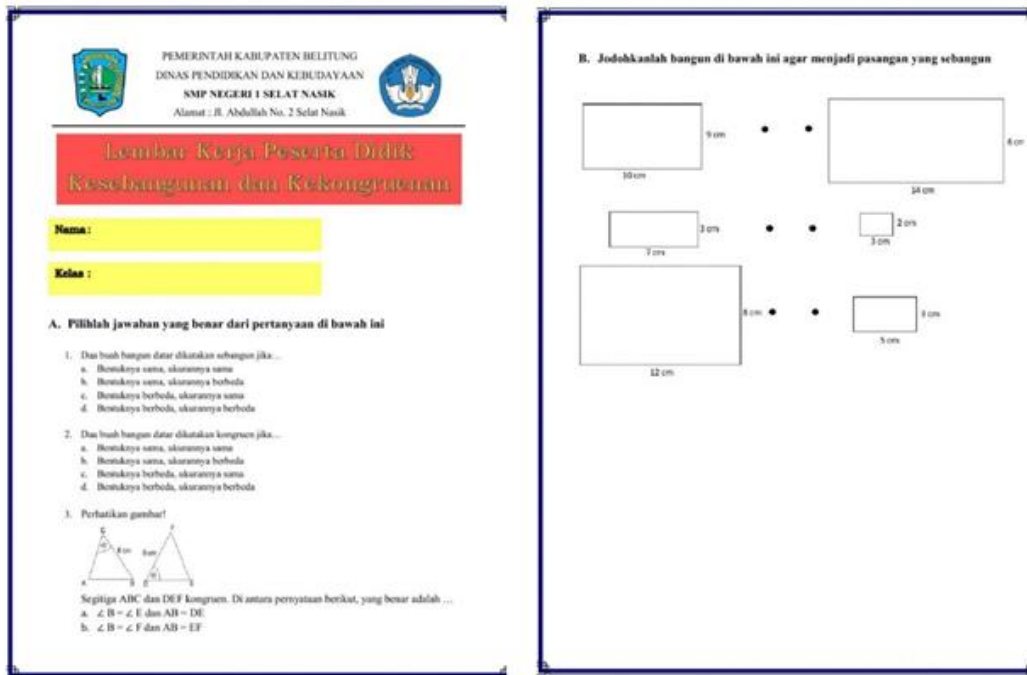
Berdasarkan analisis hasil evaluasi, banyak partisipan pada pembelajaran dalam jaringan di semester 2 Tahun Pelajaran 2019/2020 dengan metode konvensional untuk materi kesebangunan dan kekongruenan adalah 31 orang dari 64 orang. Dengan demikian persentase partisipannya adalah 48,44%.

Tabel 1. Tabel partisipan pembelajaran dalam jaringan melalui metode konvensional

Jumlah Subjek	Banyak Partisipan	Persentase Partisipan	Banyak Non Partisipan	Persentase Non Partisipan
64	31	48,44%	33	51,56%

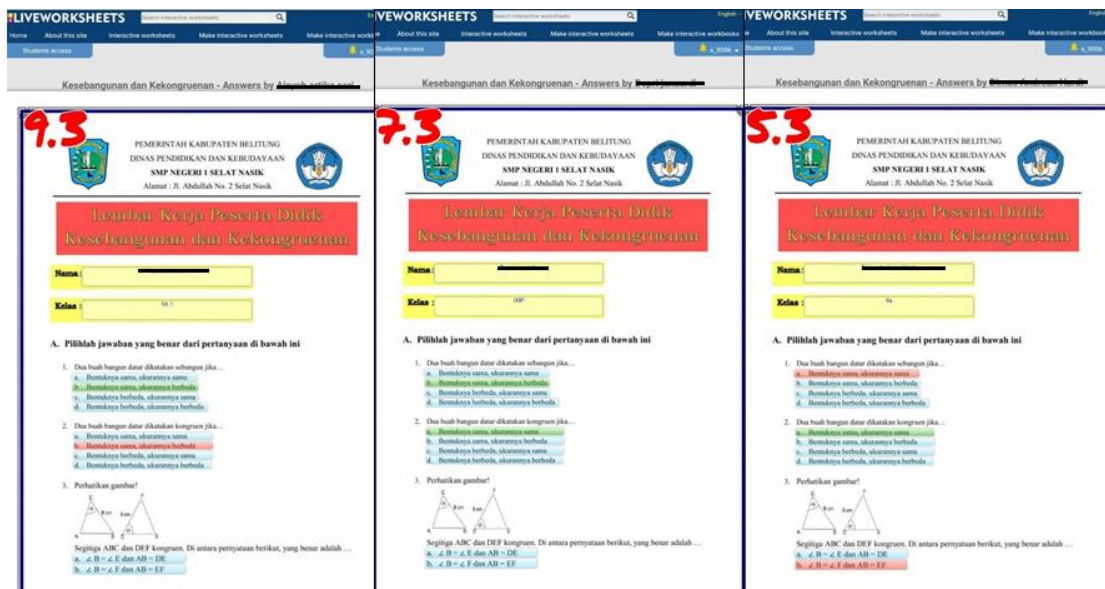


Gambar 1. Bahan Ajar yang Diposting di Instagram.



Gambar 2. Evaluasi di liveworksheets

Setelah memberikan instruksi melalui Whatsapp group, subjek membuka link instagram yang diberikan dan berdiskusi di grup kelas dengan teman-temannya. Subjek menanyakan hal-hal yang kurang dipahaminya. Lalu subjek membuka link Liveworksheets yang diberikan penulis. Hal-hal yang kurang dipahami tentang Liveworksheets, mulai dari pengoperasian hingga soal yang tertulis di lembar soal ditanyakan pada tahap ini. Subjek yang telah selesai mengerjakan soal evaluasinya melapor pada penulis melalui chat pribadi. Penulis kemudian mengecek jawaban yang dikirimkan subjek di akun Liveworksheetsnya.



Gambar 3. Hasil evaluasi subjek di liveworksheets

Berdasarkan analisis data hasil evaluasi implementasi pembelajaran dalam jaringan dengan menggunakan instagram dan liveworksheets pada masa pandemic di SMP Negeri 1 Selat Nasik, banyak partisipannya adalah 52 orang dari 70 orang. Sehingga persentasenya adalah 74,29%.

Tabel 2. *Tabel partisipan pembelajaran dalam jaringan menggunakan instagram dan liveworksheets*

Jumlah Subjek	Banyak Partisipan	Persentase Partisipan	Banyak Non Partisipan	Persentase Non Partisipan
70	52	74,29%	18	25,71

Dari hasil wawancara pada subjek yang menjadi participant diperoleh informasi bahwa subjek mengalami pembelajaran yang menyenangkan. Subjek bisa bermain instagram, sekaligus belajar. Serta lembar evaluasi Liveworksheets yang otomatis menampilkan skor setelah subjek selesai mengerjakan evaluasi membuat subjek menjadi termotivasi. Subjek merasa usahanya tidak sia-sia karena bisa langsung melihat hasil dari jawabannya.

Dari hasil wawancara pada subjek yang tidak menjadi partisipan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. *Tabel sebaran alasan subjek non partisipan*

No	Alasan	Banyak Non Partisipan	Persentase
1	Sedang tidak memiliki ponsel pintar	3	4,28 %
2	Tidak mendapat informasi	3	4,28 %
3	Tidak bisa mengirimkan jawaban ke guru	5	7,15 %
4	Tidak ada komentar	7	10 %
	Jumlah	18	25,71 %

Penjelasan :

- Tiga orang subjek sedang tidak memiliki ponsel pintar ini dikarenakan ponsel yang biasa digunakan untuk pembelajaran dalam jaringan sedang dibawa oleh orang tuanya untuk bekerja di Tanjungpandan (beda pulau dengan pulau Mandanau).
- Tiga orang subjek tidak mendapat informasi ini dikarenakan di area tempat tinggalnya tidak ada sinyal dan pada saat pelaksanaan evaluasi memiliki kendala lain sehingga tidak memungkinkan untuk ke tempat yang memiliki akses sinyal yang memadai.
- Lima orang subjek yang tidak bisa mengirimkan jawaban ke guru dikarenakan kesalahan teknis pada saat memasukkan data.
- Tujuh orang subjek tidak berkomentar dikarenakan kurangnya semangat, kepedulian dan kesadaran dirinya dalam mengikuti pembelajaran.

Meskipun terdapat perubahan banyak partisipan dengan pembelajaran menggunakan Instagram dan Liveworksheets, namun masih ada kendala karena masih terdapat 25,71% subjek yang menjadi non partisipan. Adapun masalah tersebut terjadi karena keterbatasan fasilitas (ponsel pintar dan sinyal) sebesar 8,56 %, kesalahan teknis saat memasukkan data di Liveworksheets sebesar 7,15 % serta adanya subjek yang kurang kepedulian dan kesadaran di diri subjek untuk tetap belajar selama pembelajaran jarak jauh berlangsung sebesar 10 %.

Solusi alternative untuk mengatasi masalah subjek yang tidak menjadi partisipan karena keterbatasan fasilitas baik ponsel pintar maupun sinyal adalah dengan memanjangkan waktu pengumpulan tugas sehingga subjek bisa mencari alternative penyelesaian untuk kendala yang tengah dihadapinya. Cara mengatasi masalah bagi subjek yang tidak bisa mengirimkan jawabannya karena kesalahan dalam memasukkan data di Liveworksheets adalah dengan melakukan sosialisasi ulang sampai subjek mengerti cara memasukkan data yang benar di Liveworksheets. Sementara bagi subjek yang tidak menjadi partisipan karena kurangnya kepedulian dan kesadaran adalah dengan

memberikan motivasi sekaligus teguran agar ke depannya mau peduli dan aktif dengan pembelajaran yang dilaksanakan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan implementasi pembelajaran dalam jaringan dengan menggunakan instagram dan liveworksheets pada masa pandemi di SMP Negeri 1 Selat Nasik dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan jumlah partisipan antara cara mengajar pembelajaran dalam jaringan secara konvensional dengan menggunakan Instagram dan Liveworksheets. Partisipan pembelajaran daring secara konvensional sebanyak 48,44% dari seluruh subjek penelitian dan partisipan pembelajaran daring menggunakan instagram dan liveworksheets sebanyak 74,29 % dari seluruh subjek penelitian. Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa penggunaan Instagram dan Liveworksheet dalam pembelajaran e-learning bisa meningkatkan banyak partisipan.

Selain itu, masih terdapat 25,71 % subjek yang menjadi non partisipan. Adapun faktor-faktor yang menyebabkan peserta didik menjadi non partisipan pada pembelajaran daring menggunakan instagram dan liveworksheets adalah karena keterbatasan fasilitas baik ponsel pintar maupun sinyal, masih terjadi kesalahan pada saat memasukkan data di Liveworksheet serta kurangnya semangat, kepedulian dan kesadaran peserta didik untuk tetap belajar selama pembelajaran jarak jauh berlangsung. Karenanya perlu pendekatan lebih lagi kepada peserta didik agar mau tetap semangat dan aktif pada saat pembelajaran dalam jaringan selama masa pandemi.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidah, A., Hidayatullah, H.N., Simamora, R.M., Fehabutar, D., & Mutakinati, L.(2020). The Impact of Covid-19 to Indonesian Education and Its Relation to the Philosophy of “Merdeka Belajar”. *Studies in Philosophy of Science and Education (SiPoSE)*. 1(1), 38-49.
- Atmoko, Bambang Dwi. (2012). *Instagram Handbook*. Jakarta : Media Kita
- Chotimah, K. (2018). *Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Melalui E-Learning Di Sekolah Indonesia Kota Kinabalu (SIKK) Malaysia* (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2018). Diakses dari <https://lib.unnes.ac.id/32744/1/1102415021.pdf>
- Elyas, A.H.(2018). Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Warta*, 56.
- Handarini, O.I., & Wulandari, S.S.(2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*. 8(3), 496-503.
- Handayani, D., Hadi, D.R., Isbaniah, F., Burhan, E., & Agustin, H.(2020). Penyakit Virus Corona 2019. *Jurnal Respirologi Indonesia*, 40(2), 119-129
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban , M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19 . *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65-70.
- Idrus, L. (2019). Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran. *Adaara : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. 9(2), 920-935.
- Kresna, A., & Ahyar, J. (2020). Pengaruh Physical Distancing Dan Social Distancing Terhadap Kesehatan Dalam Pendekatan Linguistik. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(4), 14-19.
- Putria, H., Maula, L.H., & Uswatun, D.A.(2020). Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Masa Pandemi Covid-19 Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Research & Learning in Elementary Education*, 4(4), 861-872.
- Suarga. (2019). Hakikat, Tujuan dan Fungsi Evaluasi dalam Pengembangan Pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*. 8(2), 327-338.

Sukanti.(2016). *Pengembangan Profesi Guru Secara Berkelanjutan*. Diakses pada 23 November 2020, dari : <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/sukanti-dra-mpd/pengembangan-keprofesian-berkelanjutan.pdf>



Model Kampanye Pencegahan Covid-19 Berbasis Android bagi Anak Usia Dini

Rafika Bayu Kusumandari 1 ✉, Universitas Negeri Semarang
Istyarini 2, Universitas Negeri Semarang

✉ rafikabayu@gmail.com

Abstract: The aim of this research is test the effectiveness of a campaign model based android for preventing the spread of covid-19 for early childhood. Referring to the objectives to be achieved, this research program is designed with quantitative approach. The results of the study were: The results of the one-to-one trial 4.5 and the results of the small group trial 4.7 from a scale of 5. The results of the revised individual test and small group trial were then tested in large groups. The resulting final draft model is the result of a large group trial is 4.5. So the application model for the prevention of the spread of Covid-19 based on android for early childhood can be categorized as very good

Keywords: Campaign model, based android, Covid-19, early childhood

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah menuji efektivitas model kampanye berbasis android untuk pencegahan penyebaran covid-19 bagi anak usia dini. Mengacu pada tujuan yang ingin dicapai, program penelitian ini dirancang dengan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian adalah: Hasil dari uji coba one-to-one 4,5 dan hasil uji coba kelompok kecil 4.7 dari skala 5. Hasil dari revisi uji perorangan dan uji coba kelompok kecil kemudian diuji cobakan di kelompok besar. Model draft final yang dihasilkan merupakan hasil dari uji coba kelompok besar adalah 4.5. Maka aplikasi model kampanye pencegahan penyebaran Covid-19 berbasis android bagi anak usia dini dapat dikategorikan sangat baik

Kata kunci: Model kampanye, berbasis android, Covid-19, anak usia dini

PENDAHULUAN

Pemerintah Republik Indonesia telah menetapkan Corona Virus Disease 2019 Corona virus atau virus corona merupakan keluarga besar virus yang menyebabkan infeksi saluran pernapasan atas ringan hingga sedang, seperti penyakit flu. Maraknya informasi yang beredar mengenai Covid-19 seringkali menimbulkan keresahan di kalangan masyarakat. Selain karena info yang beredar kebanyakan adalah hoax, juga karena minimnya pemahaman masyarakat akan Covid-19. Untuk itu, perlu ada model kampanye pencegahan Covid-19 bagi masyarakat dimulai dari anak usia dini sehingga pola hidup sehat akan mudah diterapkan. Hal ini akan memudahkan untuk menekan tingginya kasus Covid-19.

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Salah satu teknologi komunikasi yang terkenal sekarang ini adalah *smartphone* atau telepon pintar. Tentu saja hal ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana model kampanye pencegahan Covid-19. Selain masyarakat akan mudah mengaksesnya juga mereka akan lebih mudah memahami tentang Covid-19. Pemanfaatan gadget menjadi salah satu media kampanye pencegahan Covid-19 bagi anak usia dini. Kampanye adalah sebuah tindakan dan usaha yang bertujuan mendapatkan pencapaian dukungan, usaha kampanye bisa dilakukan oleh perorangan atau sekelompok orang yang terorganisir untuk melakukan pencapaian suatu proses pengambilan keputusan di dalam

suatu kelompok, kampanye biasa juga dilakukan guna memengaruhi, penghambatan, pembelokan pencapaian.

Kampanye ini bertujuan untuk membantu percepatan penyebaran informasi pesan kesehatan sebagai upaya pencegahan perkembangan dan penyebaran COVID-19, meminimalisir informasi HOAKS (berita bohong) terkait COVID-19 yang beredar melalui sosial media, dan meningkatkan partisipasi masyarakat dan pemberdayaan..

Konsep Model Kampanye

Kampanye adalah proses yang dirancang dengan cara secara sadar, bertahap dan terus menerus diimplementasikan selama periode waktu tertentu spesifik dengan tujuan mempengaruhi khalayak sasaran yang telah ada terapan (Pfau dan Parrot, 1993 dalam Nimmo, 2011). Sedangkan Rogers dan Storey (1987) yang dikutip oleh Antara Venus (2007, hal.7) mendefinisikan kampanye sebagai “serangkaian tindakan komunikasi yang terancam dengan tujuan menciptakan efek tertentu pada sejumlah besar khalayak yang dilakukan secara berkelanjutan pada kurun waktu tertentu”. Kampanye adalah tindakan komunikasi terorganisir diarahkan pada audiens tertentu, selama periode waktu tertentu tertentu untuk mencapai tujuan tertentu (Gudykunst & Mody, 2003). Lebih lanjut kampanye dapat diartikan sebagai penggunaan berbagai metode komunikasi yang berbeda secara terkoordinasi selama periode waktu tertentu menangani tertentu untuk mengarahkan penonton ke tertentu mengikuti grup (Rajasudarman, 1981, dalam Nimmo, 2011).

Merujuk pada definisi ini maka setiap aktifitas kampanye komunikasi setidaknya harus mengandung empat hal yakni (1) tindakan kampanye yang ditunjukkan untuk menciptakan efek atau dampak tertentu (2) jumlah khalayak sasaran yang besar (3) biasanya dipusatkan dalam kurun waktu tertentu dan (4) melalui serangkaian tindakan komunikasi yang terorganisir. Disamping keempat ciri pokok diatas, kampanye juga memiliki karakteristik yang lain yaitu sumber yang jelas, yang menjadi penggagas, perancang, penyampaian sekaligus penanggung jawab suatu produk kampanye (campaign makers), sehingga setiap individu yang menerima pesan kampanye dapat mengidentifikasi bahkan mengevaluasi kredibilitas sumber pesan tersebut setiap saat.

Charles U. Larson (dalam Ruslan, 2008), membagi jenis kampanye ke dalam tiga kategori yaitu: product-oriented campaigns atau kampanye yang mengarah pada produk, candidate-oriented campaigns atau kampanye yang mengarah pada calon kandidat politik, dan ideological or cause campaigns adalah jenis kampanye yang berorientasi pada tujuan-tujuan yang bersifat khusus dan seringkali berdimensi perubahan sosial.

Teori-teori tersebut mendefinisikan bahwa kampanye adalah suatu kegiatan penggalangan dukungan masyarakat secara langsung atau tidak langsung dengan suatu efek yang berakibat pada opini, tingkah laku, dan kebiasaan mereka terhadap sesuatu tergantung dengan kampanye tersebut. Dari ketiga jenis kampanye diatas maka kampanye pendewasaan usia perkawinan termasuk pada jenis kampanye yang berorientasi pada tujuan yang berdimensi perubahan sosial yang disebut *ideological or cause campaigns*.

Covid-19

Coronavirus atau virus corona merupakan keluarga besar virus yang menyebabkan infeksi saluran pernapasan atas ringan hingga sedang, seperti penyakit flu. Banyak orang terinfeksi virus ini, setidaknya satu kali dalam hidupnya. Namun, beberapa jenis virus corona juga bisa menimbulkan penyakit yang lebih serius, seperti: Middle East Respiratory Syndrome (MERS-CoV), Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS-CoV), dan Pneumonia.

Siapa pun dapat terinfeksi virus corona. Akan tetapi, bayi dan anak kecil, serta orang dengan kekebalan tubuh yang lemah lebih rentan terhadap serangan virus ini. Selain itu,

kondisi musim juga mungkin berpengaruh. Contohnya, di Amerika Serikat, infeksi virus corona lebih umum terjadi pada musim gugur dan musim dingin.

Di samping itu, seseorang yang tinggal atau berkunjung ke daerah atau negara yang rawan virus corona, juga berisiko terserang penyakit ini. Infeksi coronavirus disebabkan oleh virus corona itu sendiri. Kebanyakan virus corona menyebar seperti virus lain pada umumnya, seperti: Percikan air liur pengidap (bantuk dan bersin), Menyentuh tangan atau wajah orang yang terinfeksi, Menyentuh mata, hidung, atau mulut setelah memegang barang yang terkena percikan air liur pengidap virus corona, dan Tinja atau feses (jarang terjadi). Khusus untuk COVID-19, masa inkubasi belum diketahui secara pasti. Namun, rata-rata gejala yang timbul setelah 2-14 hari setelah virus pertama masuk ke dalam tubuh. Di samping itu, metode transmisi COVID-19 juga belum diketahui dengan pasti.

Virus corona bisa menimbulkan beragam gejala pada pengidapnya. Gejala yang muncul ini bergantung pada jenis virus corona yang menyerang, dan seberapa serius infeksi yang terjadi. Berikut beberapa gejala virus corona yang terbilang ringan: Hidung beringsus, Sakit kepala, Batuk, Sakit tenggorokan, Demam, dan Merasa tidak enak badan.

Smartphone Android

Smartphone adalah telepon pintar yang memiliki kemampuan seperti komputer. Smartphone diklasifikasikan sebagai *high end mobile phone* yang dilengkapi dengan kemampuan *mobile computing*. Dengan kemampuan *mobile computing* tersebut, smartphone memiliki kemampuan yang tak bisa dibandingkan dengan ponsel biasa. Smartphone yang pertama kali muncul merupakan kombinasi dari fungsi suatu *personal digital assistant* (PDA) dengan telepon genggam ataupun telepon dengan kamera. Seiring dengan perkembangannya, kini smartphone juga mempunyai fungsi sebagai media player portable, low end digital compact camera, pocket video camera dan GPS. Smartphone modern juga dilengkapi dengan layar touchscreen resolusi tinggi, browser yang mampu menampilkan full web seperti pada PC, serta akses data WiFi dan internet broadband.

Android adalah software untuk perangkat mobile yang meliputi sistem operasi, middleware dan aplikasi inti. Android dilengkapi dengan Android SDK (Software Development Kit) yang menyediakan tools dan mendukung kebutuhan API (Application Programming Interface) yang diperlukan untuk mengembangkan aplikasi pada platform Android dengan menggunakan bahasa pemrograman Java. (Developer Android, 2012) Aplikasi Android ditulis dalam bahasa pemrograman Java, yaitu kode Java yang terkompilasi bersama-sama dengan data dan file resources yang dibutuhkan oleh aplikasi yang digabungkan oleh aapt tools menjadi paket Android, sebuah file yang ditandai dengan suffix .apk. File ini didistribusikan sebagai aplikasi dan diinstal pada perangkat mobile (Mulyadi, 2010).

Fitur - fitur yang terdapat pada Android yaitu: Application Framework, Dalvik Virtual Machine, Integrated Browser, Optimized graphics, SQLite, Media pendukung untuk audio, video, dan format gambar (MPEG4, H.264, MP3, AAC, AMR, JPG, PNG, GIF), GSM Telephony (tergantung perangkat mobile), Bluetooth, EDGE, 3G, dan WiFi (tergantung perangkat mobile), Kamera, GPS, kompas, dan accelerometer (tergantung perangkat mobile), dan Rich Development Environment. (Android Studio, 2017)

METODE

Merujuk pada tujuan yang ingin dicapai, program penelitian ini dirancang dengan pendekatan "RnD", artinya program penelitian ditindaklanjuti dengan program pengembangan untuk perbaikan atau penyempurnaan (Arikunto, 1996). Untuk menghasilkan prototipe model kampanye pencegahan penyebaran Covid-19 berbasis Android pada anak usia dini dilakukan langkah-langkah sistematis berupa proses tindakan, refleksi, evaluasi dan inovasi dengan menerapkan metode penelitian kualitatif, deskriptif, pengembangan, eksperimentasi, dan evaluasi. Oleh karena itu, sebagaimana

lazimnya dalam penelitian ilmiah, langkah yang dilakukan peneliti adalah melakukan eksplorasi (eksplorasi) terhadap objek yang diteliti.

Sehubungan dengan itu, metode kualitatif merupakan salah satu metode penelitian yang menawarkan desain penelitian dengan tujuan eksploratif. Berbeda dengan desain penelitian eksperimental, misalnya dalam desain penelitian kualitatif, peneliti tidak memulai dari kerangka berpikir tertentu, tetapi membiarkan pengaturan penelitian secara alamiah / apa adanya dan berusaha memahami gejala yang ada dengan menempatkan diri pada objek yang diteliti (empati).

Peruntukan data hanya dapat dilakukan jika kedalaman diperoleh atas fakta-fakta yang diperoleh (Kusumandari & Istyarini, 2015). Analisis deskripsi kualitatif, digunakan untuk menganalisis data dan informasi yang diperoleh dari studi pendahuluan dengan metode survei, proses perancangan model pengembangan dan pemodelan karya ahli (Kusumandari & Sukirman, 2017). Alasan penggunaan metode kualitatif karena pengetahuan peneliti, tidak ada hasil pengkajian dan penelitian empiris yang secara khusus membahas pengembangan model kampanye pencegahan Covid-19 berbasis Android untuk anak (Sugiharto & Kusumandari, 2016).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBATASAN

HASIL PENELITIAN

Setelah penilaian para ahli untuk aplikasi yang dibuat, maka dilakukan FGD untuk mendapatkan masukan dari stake holder pada aplikasi yang sudah dibuat. Kegiatan ini dilaksanakan ditempat yang sama yaitu Aula TK Negeri Pembina KotaSemarang dengan mengundang nara sumber dan peserta sebanyak 20 orang. Kegiatan FGD kedua dilaksanakan pada tanggal 7 September 2020.



Gambar. 1. Dokumentasi Kegiatan FGD ke 2.

Dari hasil FGD ini diperoleh beberapa masukan yaitu:

- Musik latar diganti dengan lagu anak-anak.
- Tombol pada sub informasi ke empat sampai ke 6 belum ada.
- Perlu dibuat game-game yang lebih banyak dan bervariasi supaya anak-anak tidak bosan.
- Tulisan yang ada dibuat secara singkat, lebih baik pakai suara saja.
- Ditambahi suara untuk memberikan apresiasi pada jawaban anak, bagus untuk jawaban benar dan belum tepat untuk jawaban salah.
- Pemberian skor pada akhir sehingga anak mengetahui jumlah nilai skor yang diperoleh.
- Tombol end dibuat lebih mudah agar bisa log out dari aplikasi secara mudah.

a. Model *draft II*

Model *draft II* merupakan revisi dari model *draft I* berdasarkan saran dan masukan dari dua orang ahli. Saat melakukan uji validasi dengan ahli media, ahli materi dan ahli

bahasa, peneliti menampilkan *aplikasi kampanye* tersebut kemudian ahli memberikan saran dan masukan. Masukan yang diterima meliputi aspek media dan media pembelajaran yang digunakan dalam media ini. Berikut ini adalah penjelasan proses revisi yang dilakukan terhadap model *draft I* berdasarkan saran dan kritik yang diberikan oleh penguji ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, berdasarkan saran-saran yang diberikan. Penjelasan proses revisi ditampilkan dalam dua buah gambar.

Tabel 1. Perbaikan Model Draft I

Sebelum Perbaikan	Setelah Perbaikan
Musik latar terlalu keras	Musik latar dkecilkan
Musik tidak memakai lagu anak-anak	Musik menggunakan lagu anak-anak
Tombol info ke 4-6 tidak ada	Ada tombol disetiap info (1-6)
Model permainan monoton	Model permainan dibuat bervariasi sehingga setiap kali memainkan <i>game</i> maka soal akan berbeda, efeknya anak menjadi tertantang

b. Model Draft II (Perbaikan Model Draft I)

Model *draft II* yang dihasilkan merupakan revisi dari model *draft 1*. Dari hasil perbaikan ini dilakukan FGD ke tiga dengan mengundang ahli, kepala sekolah, guru, orang tua murid, dan murid. Untuk kegiatan FGD ketiga dilaksanakan di Aula TK Negeri Pembina pada tanggal 22 September 2020.



Gambar FGD 2. Peserta FGD menilai aplikasi model kampanye pencegahan penyebaran Covid-19 berbasis android bagi anak usia dini

Kegiatan FGD kali ini, peserta FGD yang terdiri dari kepala sekolah, guru, wali murid dan siswa diminta untuk menilai aplikasi yang dibuat. Dari hasil FGD dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Aplikasi mudah dijalankan, anak-anak senang dan cepat menangkap informasi.
2. Untuk game, perlu ditambahi variasinya.
3. Lagu yang digunakan sebagai music latar diberi sumber pencipta lagu.
4. Tombol navigasi masih ada yang kurang sehingga ada bagian yang membingungkan.

Setelah dilaksanakan FGD ketiga, produk siap untuk di uji cobakan. Untuk kegiatan uji coba ini dilakukan 3 tahap yaitu uji coba one to one, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok kecil. Untuk kegiatan penelitian kali ini baru akan dilakukan uji coba. Hasil dari uji coba *one-to-one* dan hasil uji coba kelompok kecil, dari pengguna media. Uji coba *one-to-one* (perorangan) dilaksanakan pada hari Kamis, 24 September 2020 di TK Negeri Pembina Kota Semarang dengan responden sebanyak dua orang siswa usia 6 tahun. Sedangkan uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada Senin, 26 September 2020 di tempat yang sama dengan pengujian *one to one* dengan responden sebanyak 4 orang siswa yang berkemampuan heterogen. Responden diminta untuk mencermati dan mempelajari

isi dari aplikasi kampanye dengan arahan dari peneliti. Kemudian siswa diwawancarai menggunakan pedoman wawancara mengenai saran dan kesan mereka terhadap aplikasi kampanye yang dibuat. Dari uji *one-to-one* dan uji coba kelompok kecil, diperoleh masukan bahwa aplikasi kampanye yang dibuat menarik dan menyenangkan untuk dimainkan.



Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan Uji *One to One*

Untuk mengetahui sejauhmana efektivitas aplikasi yang dibuat, ada 10 point pengamatan yang dilakukan dan 5 buah pertanyaan. Narasi hasil uji *one-to-one* dari 2 orang siswa dapat dituliskan sebagai berikut.

- Pada awal menggunakan aplikasi ada anak yang terbalik membuka aplikasinya.
- Anak-anak agak kesulitan dalam menutup .
- Anak-anak senang mengoperasikan aplikasi model kampanye.
- Anak-anak menyukai model kampanye pencegahan Covid-19 berbasis android.
- Anak-anak mudah mengerti materi.
- Anak-anak mampu mengkampanyekan protokol kesehatan.

Tabel 2. Kelayakan Hasil Uji Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	Hasil
1.	Anak bisa mengoperasikan aplikasi model kampanye pencegahan Covid-19 berbasis Smartphone Android	4
2.	Anak mudah mengoperasikan aplikasi model kampanye pencegahan Covid-19 berbasis Smartphone Android	5
3.	Anak senang mengoperasikan aplikasi model kampanye pencegahan Covid-19 berbasis Smartphone Android	4
4.	Anak menyukai model kampanye pencegahan Covid-19 berbasis Smartphone Android	4
5.	Anak mudah mengerti materi yang diberikan	4
6.	Anak mudah menggunakan aplikasi model kampanye pencegahan Covid-19 berbasis Smartphone Android	4
7.	Anak memahami materi yang ada di aplikasi model kampanye pencegahan Covid-19 berbasis Smartphone Android	5
8.	Anak bisa menjawab informasi mengenai covid-19	5
9.	Anak bisa bermain game yang ada di aplikasi model kampanye pencegahan Covid-19 berbasis Smartphone Android	5
10.	Anak bisa mengkampanyekan pencegahan covid-19	5
Jumlah		45

Hasil ini untuk setiap jawaban siswa per item dijumlahkan dibagi 2. Jumlah total ada 50 point dibagi 10 diperoleh nilai 4.5. Sehingga aplikasi ini masuk kategori baik. Setelah

perbaikan dari hasil uji *one-to-one*, selanjutnya dilakukan uji kelompok kecil. Hasil uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel dan gambar berikut ini.

Tabel 3. Kelayakan Hasil Uji Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	Hasil
1.	Anak bisa mengoperasikan aplikasi model kampanye pencegahan Covid-19 berbasis Smartphone Android	4
2.	Anak mudah mengoperasikan aplikasi model kampanye pencegahan Covid-19 berbasis Smartphone Android	4.5
3.	Anak senang mengoperasikan aplikasi model kampanye pencegahan Covid-19 berbasis Smartphone Android	5
4.	Anak menyukai model kampanye pencegahan Covid-19 berbasis Smartphone Android	5
5.	Anak mudah mengerti materi yang diberikan	4
6.	Anak mudah menggunakan aplikasi model kampanye pencegahan Covid-19 berbasis Smartphone Android	4.5
7.	Anak memahami materi yang ada di aplikasi model kampanye pencegahan Covid-19 berbasis Smartphone Android	5
8.	Anak bisa menjawab informasi mengenai covid-19	5
9.	Anak bisa bermain game yang ada di aplikasi model kampanye pencegahan Covid-19 berbasis Smartphone Android	5
10.	Anak bisa mengkampanyekan pencegahan covid-19	5
Jumlah		47



Gambar 4. Dokumentasi Kegiatan Uji Kelompok Kecil

Hasil ini untuk setiap jawaban siswa per item dijumlahkan dibagi 4. Jumlah total dari keseluruhan adalah 47 dibagi 10 sehingga diperoleh nilai 4.7. Narasi hasil uji kelompok kecil dari 4 orang siswa dapat dituliskan sebagai berikut.

- Pada awal menggunakan aplikasi, anak mudah membuka aplikasinya.
- Anak-anak senang mengoperasikan aplikasi model kampanye.
- Anak-anak menyukai model kampanye pencegahan Covid-19 berbasis android.
- Anak-anak mudah mengerti materi.
- Anak-anak mampu mengkampanyekan protokol kesehatan.

c. Model Final

Hasil dari revisi uji perorangan dan uji coba kelompok kecil kemudian diuji cobakan di kelompok besar. Model *draft* final yang dihasilkan merupakan hasil dari uji coba kelompok besar. Perbaikan dari model *draft* III yaitu hasil uji coba perorangan dan uji kelompok kecil yang digunakan untuk uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 28 September 2020 di tempat yang sama dengan responden sebanyak 10 anak usia 5 tahun, dengan kemampuan heterogen. Anak-anak diminta untuk mencermati dan mempelajari isi aplikasi dengan arahan dari peneliti.

Kemudian mereka ditanya pendapatnya mengenai penggunaan aplikasi kampanye pencegahan penyebaran Covid-19 bagi anak usia dini. Pada tahap uji kelompok besar tidak ada perubahan pada model *draft* II. Hasil uji coba kelompok besar dapat dilihat dalam tabel dan gambar berikut.

Tabel 4. Kelayakan Hasil Uji Kelompok Besar

No.	Pernyataan	Hasil
1.	Anak bisa mengoperasikan aplikasi model kampanye pencegahan Covid-19 berbasis Smartphone Android	5
2.	Anak mudah mengoperasikan aplikasi model kampanye pencegahan Covid-19 berbasis Smartphone Android	4.5
3.	Anak senang mengoperasikan aplikasi model kampanye pencegahan Covid-19 berbasis Smartphone Android	5
4.	Anak menyukai model kampanye pencegahan Covid-19 berbasis Smartphone Android	5
5.	Anak mudah mengerti materi yang diberikan	4
6.	Anak mudah menggunakan aplikasi model kampanye pencegahan Covid-19 berbasis Smartphone Android	4.5
7.	Anak memahami materi yang ada di aplikasi model kampanye pencegahan Covid-19 berbasis Smartphone Android	5
8.	Anak bisa menjawab informasi mengenai covid-19	5
9.	Anak bisa bermain game yang ada di aplikasi model kampanye pencegahan Covid-19 berbasis Smartphone Android	5
10.	Anak bisa mengkampanyekan pencegahan covid-19	5
Jumlah		47.5

Narasi hasil uji kelompok besar dari 10 orang siswa dapat dituliskan sebagai berikut.

- Pada awal menggunakan aplikasi, anak mudah membuka aplikasinya.
- Anak-anak senang mengoperasikan aplikasi model kampanye.
- Anak-anak menyukai model kampanye pencegahan Covid-19 berbasis android.
- Anak-anak mudah mengerti materi.
- Anak-anak mampu mengkampanyekan protokol kesehatan.

Dari keseluruhan hasil yang diperoleh tersebut karena sudah di atas 4.5 (dengan skala 1-5), maka aplikasi model kampanye pencegahan penyebaran Covid-19 berbasis android bagi anak usia dini dapat dikategorikan sangat baik.

Hasil pengembangan produk dilakukan uji kelayakan secara teoritik dan empiris. Proses uji kelayakan dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu Uji ahli, uji one to one, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar. Setelah melalui serangkaian uji kelayakan maka ditetapkan hasil produk pengembangan ini adalah berupa **“Pengembangan Model Kampanye Pencegahan Covid-19 Berbasis Android bagi Anak Usia Dini”**.

Dalam proses pengembangan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode kualitatif adalah mencari pengertian yang mendalam tentang segala sesuatu gejala, fakta atau realita (Raco, 2017). Fakta, realita, masalah, gejala serta peristiwa hanya bisa dipahami jika peneliti menelusurinya secara mendalam, tidak terbatas pada fenomena yang terlihat. Metode ini paling sesuai untuk digunakan mengetahui seberapa efektif produk kampanye berbasis android untuk pencegahan penyebaran Covid-19 bagi anak-anak. Peneliti dalam penelitian kualitatif mencoba mengerti makna suatu kejadian atau peristiwa dengan mencoba berinteraksi dengan orang-orang dalam situasi/fenomena tersebut (Yusuf, 2014). Murphy (2017) menyatakan: *As a qualitative researcher, it is vital for the interviewees to trust you. Overcoming the lack of trust with many of the interviewees*

took time and effort, including providing my resume, my detailed background information, IRB paperwork, overview of the study, and rescheduling the interviews.

Sebagai peneliti kualitatif, sangat penting bagi orang yang diwawancarai untuk mempercayai Anda. Mengatasi kurangnya kepercayaan dengan banyak orang yang diwawancara membutuhkan waktu dan upaya, termasuk memberikan resume saya, informasi latar belakang saya yang terperinci, dokumen IRB, ikhtisar penelitian, dan penjadwalan kembali wawancara.

Untuk mengatasi ketegangan ini metode penelitian fenomenografi digunakan dengan cara yang tidak biasa dalam beberapa hal. Fitur utama adalah bahwa proses fenomenografi kualitatif dikombinasikan dengan analisis frekuensi kuantitatif sebelum dan sesudah jumlah tanggapan siswa yang masuk ke setiap kategori deskripsi, yang merupakan bagian dari hasil dari studi fenomenografi. Dengan demikian, metode kualitatif ini dapat digunakan untuk menggambarkan hasil penelitian pengembangan model kampanye pencegahan penyebaran covid-19 berbasis android untuk mengoptimalkan pembelajaran dan mengurangi trauma pada anak pasca bencana di daerah bencana.

B. Pembahasan

Model yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah aplikasi kampanye pencegahan covid-19 berbasis android untuk anak usia dini. Sebagaimana yang disampaikan oleh Pfau dan Parrot, (1993), kampanye merupakan sebuah proses yang dirancang secara sadar, bertahap dan terus menerus yang diimplementasikan pada periode tertentu secara spesifik dengan tujuan mempengaruhi khalayak sasaran yang telah ada terapan. Model kampanye pencegahan penyebaran Covid-19 dibuat berbasis android karena ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung pemanfaatan aplikasi secara lebih optimal.

F mengacu kepada sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Android adalah sistem operasi yang menghidupkan lebih dari satu miliar *smartphone* dan *tablet*. Android adalah *platform* untuk sistem operasi di perangkat *mobile* yang bersifat sumber terbuka, berbasis kernel Linux. *Platform* ini memungkinkan pengembang membuat program dalam bahasa pemrograman Java. Sistem operasi Android dipilih karena Android merupakan sistem operasi terbuka yang memungkinkan pengguna menambahkan sendiri aplikasi-aplikasi yang diinginkan secara bebas di samping aplikasi dasar bawaan *mobile phone*.

Model kampanye pencegahan penyebaran Covid-19 dibuat berbasis android pas untuk diterapkan karena proses belajar mengajar dilaksanakan secara SFH dimana siswa belajar dengan memanfaatkan HP.

Kampanye merupakan metode dan teknis komunikasi politik dalam rangka menyampaikan visi dan misi meraih dukungan dalam sebuah pilihan. Tujuannya untuk mempengaruhi sikap politik publik agar dapat menjatuhkan pilihan politiknya pada yang bersangkutan secara rasional dan obyektif. Dalam sebuah pemilihan sudah tentu bahwa kampanye adalah kebutuhan pasangan calon untuk mensosialisasikan program politiknya agar dapat mempengaruhi public dalam menentukan pilihan politiknya. Kampanye yang berhasil akan sukses menarik suara dari pemilih sebaliknya kampanye yang gagal jelas tidak akan mampu mencapai tujuan yaitu untuk menghasilkan suara yang maksimal dalam sebuah pemilihan.

Menurut Whitman & Aldinger (2009, hal. 19), *implementation is defined as a specified set of activities designed to put into practice an activity or program of known dimensions*. Implementasi didefinisikan sebagai serangkaian aktivitas tertentu yang dirancang untuk mempraktikkan suatu kegiatan atau program dengan dimensi yang diketahui. Lebih lanjut Gitlin & Czaja (2016, hal. 366) mendefinisikan *implementation is the constellation of processes intended to get an intervention into use within an organization, it is the means by which an intervention is assimilated into an organization*. Implementasi adalah konstelasi proses yang dimaksudkan untuk mendapatkan intervensi

yang digunakan dalam suatu organisasi, itu adalah cara di mana intervensi diasimilasi ke dalam organisasi.

Implementasi adalah pelaksanaan, pelaksanaan, atau praktik rencana, metode, atau desain apa pun, ide, model, spesifikasi, standar atau kebijakan untuk melakukan sesuatu. Sebagai demikian, implementasi adalah tindakan yang harus mengikuti setiap pendahuluan berpikir agar sesuatu benar-benar terjadi. *Implementation is defined as a specified set of activities designed to put into practice an activity or program of known dimensions* (Hussein, 2013). Implementasi didefinisikan sebagai serangkaian kegiatan yang dirancang untuk mempraktikkan suatu kegiatan atau program dengan dimensi yang diketahui.

The activity or program being implemented is described in sufficient detail so that independent observers can detect its presence and strength (Harold, 2004). Kegiatan atau program yang diimplementasikan dijelaskan secara cukup rinci sehingga pengamat independen dapat mendeteksi keberadaan dan kekuatannya.

In other words implementation simply means carrying out the activities described in a work plan, therefore making Project implementation or project execution the phase where visions and plans become reality (Young, 2013). Dengan kata lain implementasi berarti menjalankan kegiatan yang dijelaskan dalam rencana kerja membuat implementasi Proyek atau pelaksanaan proyek fase di mana visi dan rencana menjadi kenyataan.

Sebagaimana sudah diuraikan di atas, setelah model dikembangkan maka dilakukan uji coba model mulai dari uji *one to one*, uji kelompok kecil, uji kelompok besar dan uji lapangan. Dalam pengembangan model, juga dilakukan uji validasi ahli yang meliputi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

Beberapa faktor pendukung dari implementasi model antara lain:

- 1) Program aplikasi model kampanye pencegahan penyebaran Covid-19 dibuat berbasis android ini bisa diinstal ke HP anak-anak karena hampir 100% anak-anak memiliki HP android seri terbaru dengan kapasitas besar.
- 2) Pengopersionalan program hanya membutuhkan internet pada awal penginstalan program dan semua anak yang memiliki.
- 3) Anak-anak sudah terbiasa memainkan *game* android sehingga mudah bagi mereka memainkan *game* yang dibuat.

Faktor penghambat

- 1) Kapasitas program yang besar, membuat tidak semua laptop bisa digunakan untuk membuka program terutama laptop dengan windows 10, harus diupgrade ke Core i V, tentu saja membuat operasional program sering "hang" sehingga menyulitkan dalam membuka program.
- 2) Untuk laptop yang masih menggunakan windows 10, tidak bisa langsung membuka program, harus didukung dengan adanya aplikasi pendukung sehingga program android bisa dibuka. Adanya aplikasi ini semakin memperberat operasional laptop karena kapasitas RAM laptop belum kompatibel.
- 3) Untuk memainkan *game* ini hanya bisa dilakukan di HP android.

SIMPULAN

Berdasarkan perumusan masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini, yaitu: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi model kampanye pencegahan penyebaran Covid 19 berbasis android bagi anak usia dini. Diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Model yang dihasilkan adalah aplikasi model kampanye pencegahan penyebaran Covid 19 berbasis android bagi anak usia dini.
2. Hasil pengembangan produk dilakukan uji kelayakan secara teoritik dan empiris. Proses uji kelayakan dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu Uji ahli, uji *one to one*, uji kelompok kecil, uji kelompok besar dan uji lapangan. Setelah melalui serangkaian uji

kelayakan maka ditetapkan hasil produk pengembangan ini adalah berupa “**Model kampanye pencegahan penyebaran Covid 19 berbasis android bagi anak usia dini**”.

3. Aplikasi ini dapat dengan mudah diinstal di semua merek dan tipe HP android, dapat dimainkan tanpa menggunakan internet, menarik bagi anak-anak sampai orang dewasa, dan aplikasi ini efektif untuk kampanye pencegahan penyebaran covid-19.

DAFTAR RUJUKAN

- Android Studio. 2017 <https://developer.android.com/studio/index.html>
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta
- Gitlin, Laura & Czaja, Sara. (2016). *Behavioral Intervention Research: Designing, Evaluating and Implementing*. New York: Springer.
- Gregory. (2014). *Public Relation Dalam Praktik*. Jakarta:PT Gelora Aksara Pratama.
- Gudykunst, William B. & Young Yun Kim. (2003). *Communicating With Strangers: An Approach to Intercultural Communication*. 3rd Ed. McGrawHill. Boston
- Gustafson, Kent L. and Robert Maribe Branch. (2002). *Survey of Instructional Development Models*. Pittsford, USA : Eric Clearninghouse.
- Harold, K. (2004). *Advanced Project Management: Best Practices on Implementation*. USA : Willy & Sons.
- Hussein, Hassan Mohamed. (2018). *Implementaion Practices of Constituency Development Fund Projects in Kenya: A Case 2013*. A Research Project Submitted to The School of Business in Partial Fulfillment of The Requirements for The Award of Master of Business Administration Degree (Strategic Management) of Kenyatta University.
- Kusumandari, Rafika Bayu & Wibawa, Basuki. (2019). Learning Game Based Android to Reduce Trauma Children in Disaster Areas. *International Journal of Recent Technology and Engineering (IJRTE)*. ISSN: 2277-3878, Volume-8, Issue- 1C2, May 2019
- Kusumandari, Rafika Bayu & Sukirman. (2017). Organic Village as an Environmental Education Model based Community for Early Childhood in Semarang City, Central Java, Indonesia. *Global Journal of Human-Social Science: H Type: Double Blind Peer Reviewed International Research Journal Publisher: Global Journals Inc. (USA) Online ISSN: 2249-460x & Print ISSN: 0975-587X Interdisciplinary Volume 17 Issue 3 Version 1.0 Year 2017*
- Kusumandari, Rafika Bayu & Istyarini. (2015). Character Education Development Model-Based E-Learning and Multiple Intelegency In Childhood In Central Java. *Global Journal of Computer Science and Technology: H Information & Technology Volume 15 Issue 3 Version 1.0 Year 2015 Type: Double Blind Peer Reviewed International Research Journal Publisher: Global Journals Inc. (USA) Online ISSN: 0975-4172 & Print ISSN: 0975-4350*
- Lewis M, Sanchez R, Auerbach S, et al. (2020). COVID-19 Outbreak Among College Students After a Spring Break Trip to Mexico — Austin, Texas, March 26–April 5, 2020. *MMWR Morb Mortal Wkly Rep 2020;69:830-835. DOI: http://dx.doi.org/10.15585/mmwr.mm6926e1*
- Liliweri. (2011). *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Mulyana. (2007). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung : Remaja Rosdakarya. hal 69
- Murphy, Mark. (2017). *Habermas and Social Research: Between Theory and Method*, London: Routledge Advances in Sociology
- Nielsen, Jacob and Tahir, Marie. (2002). *Homepage Usability : 50 Websites Deconstructed*. Munchen : Deutschland.
- Nimmo, Dan. 2011. *Komunikasi Politik - Komunikator, Pesan, dan Media*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Raco, J. R. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*. Jakarta : Grasindo.
- Richey, Rita C., Kleinn, James D., & Tacey, Monica W. (2011). *The Isntructional Design Knowledge Base Theory, Research and Practice*. New York:The McGraw-Hill Companies Inc.

- Ruslan. (2008). *Manajemen Public Relations dan Media Komunikasi*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiharto, DYP & Kusumandari, Rafika Bayu. (2016). Model Development in the Context of Vocational Village Community Empowerment in Central Java. *International Journal of Information and Education Technology*, Vol. 6, No. 7, July 2016
- Venus. (2009). *Manajemen Kampanye*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media.
- Whitman, C. Vince & Aldinger, C. E. (2009). *Case Studies in Global School Health Promotion: From Research to Practice*. New York : Springer.
- Wilcox. (2013). *Public Relations Strategies and Tactics*. USA : Pearson Education.Inc.
- Young, T. L. (2013). *Successful Project Management*. London: Kogan Page.
- Yusuf, A. Muri. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta : Kencana

Kontribusi pelayanan konseling dalam penyiapan siswa di era revolusi industri 4.0 dan era society 5.0

Mungin Eddy Wibowo ✉, Universitas Negeri Semarang

✉ mungineddy@mail.unnes.ac.id

Abstrak: Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 merupakan era peradaban baru di abad ke 21 yang menembus berbagai bidang kehidupan termasuk profesi konselor yang menuntut untuk meningkatkan inovasi ilmu pengetahuan dan menggantikan pola kerja lama untuk tetap eksis, kokoh dan mendapat kepercayaan dari masyarakat. Konselor harus segera melakukan disruptif mindset untuk mengubah pola pikir menjadi kreatif dan inovatif dalam menjalankan profesi bantuan yaitu profesi konseling. Disruptive mindset konselor yang menjalankan profesi konseling merupakan tuntutan zaman baru, peradaban baru di era abad ke-21. Di sekolah, konselor berperan sebagai penggerak dan faktor kunci seluruh usaha bantuan kemanusiaan kepada peserta didik sebagai individu yang sedang berkembang yang berupa pelayanan konseling. Konselor menjadi "orang yang memegang senjata" dan dengan senjata ini yang dimaksudkan adalah konseling dengan seperangkat sistemnya, programnya, pendekatannya, teknik, prosedur, sarana dan perannya. Konselor sebagai agen perubahan mempunyai tugas pokok dan fungsi melakukan kegiatan konseling professionayaitu kegiatan konselor yang terlibat membantu siswa dalam mengelola dan menyelesaikan tantangan psikologis, emosional, perilaku, perkembangan, hubungan, vokasional, dan tantangan pribadi lainnya (kronis atau akut) untuk memfasilitasi penyesuaian terhadap perubahan keadaan hidup; mempromosikan pertumbuhan pribadi, pencapaian kebutuhan, dan kesehatan secara keseluruhan sepanjang rentang hidup; dan mencegah perkembangan kondisi yang lebih serius di era Revolusi Industri 4.0 dan era Society 5.0 di abad 21 yang penuh tantangan, peluang dan perubahan dalam kehidupan manusia. Di era Revolusi Industri 4.0 dan era Society 5.0 menuntut konselor untuk menjadi pemimpin kolaboratif dengan kepala sekolah, guru, profesional sekolah lainnya, dan orang tua / wali, konselor sekolah berbagi tantangan dalam mempersiapkan siswa untuk memenuhi harapan standar akademik yang lebih tinggi dan menjadi anggota masyarakat yang produktif dan berkontributif. Konselor sekolah harus melakukan intervensi proaktif untuk mewujudkan fungsi pencegahan dan pengembangan akademik, karir, social dan pribadi siswa. Dengan melalui program konseling yang baik maka konselor memberi kontribusi kepada setiap siswa untuk mendapat kesempatan untuk mengembangkan setiap kecakapan, kemampuan dan perkembangannya semaksimal agar menjadi pribadi yang bertanggung jawab akan kemajuan dalam belajar untuk menyiapkan dirinya memasuki era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 di abad 21 yang penuh kompetitif.

Kata kunci: Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0, konselor agen perubahan, dan kontribusi konseling

PENDAHULUAN

Era Revolusi Industri 4.0 dan Era Society 5.0 yang terjadi di abad ke-21 merupakan era peradaban baru, yaitu saatnya perubahan dan terjadilah disrupti. Disrupti tidak hanya perubahan, tetapi menyangkut sejumlah konsekuensi akibat teknologi informasi dan kehadiran para wirausaha muda yang beroperasi lintas batas dunia global bersama kaum millennials. Disrupti menembus berbagai bidang kehidupan termasuk profesi pendidik dan profesi konselor yang harus berlomba antar profesi untuk meningkatkan inovasi ilmu pengetahuan dan teknologi pelayanan konseling sehingga tetap eksis, kokoh, dan terjadi public trust. Profesi konselor harus menggantikan pola kerja lama yang berkaitan dengan

kondisi sosial dan budaya lama, menghasilkan kebaruan (inovasi) yang lebih efisien, efektif dan komprehensif berkaitan dengan terjadinya disrupsi sosial dan budaya pada era peradaban baru yaitu era Revolusi Industri 4.0 dan era Society 5.0 di abad ke-21.

Perubahan global yang terjadi sangat cepat dan sangat dahyat sehingga muncullah suatu kesadaran diri dari setiap insane yang hidup di bumi ini, bahwa dia adalah bagian dari kehidupan yang lebih besar yaitu kehidupan umat manusia yang mempunyai tujuan, cita-cita, rasa kebersamaan dalam suatu kelompok ataupun dalam iakatan-ikatan suatu Negara dan bangsa. Era Revolusi Industri 4.0 dan era Society 5.0 yang merupakan era peradaban baru yang terjadi di abad ke-21 terutama disrupsi sosial dan budaya akan mempengaruhi profesi bantuan (helping profession) yaitu profesi konseling. Tantangan dan sekaligus peluang bagi profesi konseling dalam disrupsi di dalam semua segi kehidupan manusia dewasa ini terutama disebabkan karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Profesi konseling harus mampu menghadapi tantangan dan memanfaatkan untuk menjadi peluang sehingga profesi konseling akan menjadi eksis, kokoh dan dipercaya oleh masyarakat (public trust) di abad ke-21..

Persaingan antar profesi dalam abad ke-21 di era Revolusi Industri 4.0 dan era Society 5.0 menuntut penguasaan dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam menjalankan profesi. Oleh sebab itu, semua profesi berlomba-lomba untuk menjadikan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai dasar profesinya. Pengembangan keprofesionalan keberlanjutan bagi konselor merupakan suatu keharusan, bila ingin menjadi konselor profesional sepanjang masa dalam menjalankan tugas profesi konseling yang mulia dan altruistik serta dibutuhkan oleh masyarakat Indonesia.

Di abad ke-21 dalam era Revolusi Industri 4.0 dan era Society 5.0 dengan perkembangan teknologi mengubah cara siswa dan orang dewasa mengakses informasi dan yang lebih penting berkomunikasi satu sama lain. Setiap hari siswa menghadapi dunia yang serba cepat yang ditantang oleh banyak masalah pribadi, social, emosional, pendidikan dan karir. Oleh karena itu konselor harus segera melakukan disruptif mindset untuk mengubah pola pikir menjadi kreatif dan inovatif dalam menjalankan profesi bantuan yaitu profesi konseling. Mindset adalah bagaimana konselor berpikir yang ditentukan oleh setting yang dibuat sebelum berpikir dan bertindak. Disruptive mindset konselor yang menjalankan profesi konseling merupakan tuntutan zaman baru, peradaban baru di era abad ke-21. Ini merupakan mindset tuntutan zaman baru bagi profesi konselor yang hidup dalam zaman baru, zaman digital yang serba cepat, mobilitas tinggi, informasi melekat pada diri setiap konselor yang menjalankan profesi konseling. Disisi lain, konselor melalui pelayanan konseling harus mampu menyiapkan peserta didik di era Revolusi Industri 4.0 dan era Society 5.00 agar mereka dapat menjalankan kehidupan keseharian yang efektif berdasarkan norma-norma yang berlaku.

Permasalahannya adalah “Bagaimana kontribusi pelayanan konseling dalam menyiapkan siswa di era Revolusi Industri 4.0 dan era Society 5.0”. Untuk menjawab pertanyaan ini akan dibahas tentang Revolusi Industri 4.0 dan era Society 5.0, konselor dan konseling perkembangan, konselor sebagai agen perubahan, kontribusi konseling bagi kehidupan manusia.

PEMBAHASAN

Era revolusi industri 4.0 dan era society 5.0

Indonesia di abad ke-21 milenium ketiga di era Revolusi Industri 4.0 dan era Society 5.0 merupakan era kemajuan teknologi yang luar biasa yang mengubah cara berfikir dan visi mengenai kehidupan manusia serta mengalami akselerasi perubahan yang sangat besar. Kemajuan teknologi dengan aplikasinya akan mengubah bentuk dan cara hidup manusia yang sama sekali berlainan dibandingkan dengan kehidupan manusia dewasa ini. Indonesia menghadapi tantangan dan persaingan bangsa di era Revousi Industri 4.0 dan

era Society 5.0 di abad ke-21 menuntut peningkatan mutu dan produktivitas manusia terdidik.

Revolusi Industri 4.0 merupakan perubahan dimana untuk memproduksi suatu barang, memanfaatkan mesin sebagai tenaga penggerak dan pemroses. Revolusi industri ini hadir untuk menjawab permasalahan efektifitas dan efisiensi dalam memproduksi suatu barang. Revolusi Industri 4.0 ini mengintegrasikan antara teknologi cyber dan teknologi otomatisasi. Dampak era Revolusi Industri 4.0 adalah dalam penerapannya tidak lagi memberdayakan tenaga kerja manusia, sebab semuanya sudah menerapkan konsep otomatisasi.

"Industri 4.0 mencakup integrasi horizontal aliran data antara mitra, pemasok dan pelanggan, serta integrasi vertikal dalam struktur organisasi, yang melibatkan faktor-faktor yang terkait dengan pengembangan produk akhir dan menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya. Hasilnya adalah sistem di mana semua proses terintegrasi penuh, sehingga membangun platform informasi yang diperbarui secara real time "(Abreu, 2018: 129). Kemudian, Industri 4.0 mencari integrasi antara teknologi, ruang virtual, dan manusia, antara dunia nyata dan dunia maya yang menghasilkan jaringan kolaboratif sejati (Hennies dan Raudjär, 2015) yang mengartikulasikan: robot cerdas; simulasi otomatis; Internet untuk segala; komputasi awan; manufaktur aditif; dan analitik data besar (Ang, Goh, Saldivar dan Li, 2017).

Perspektif sosial menunjukkan bahwa inovasi teknis cenderung berdampak positif pada difusi inovasi sosial, dan sebaliknya. Revolusi teknologi yang menyertai Industri 4.0 mencapai potensi sebenarnya dalam kombinasi dengan inovasi sosial. Sukses di Industri 4.0 adalah yang menawarkan kemajuan sosial dan manfaat ekonomi. " (Morrar, Arman, & Mousa, 2017:18). Revolusi Industri 4.0 merupakan fenomena yang mengkolaborasikan teknologi siber dan teknologi otomatisasi. Revolusi Industri 4.0 dikenal juga dengan istilah "cyber physical system". Konsep penerapannya berpusat pada otomatisasi. Dibantu teknologi informasi dalam proses pengaplikasiannya, keterlibatan tenaga manusia dalam prosesnya dapat berkurang. Dengan demikian, efektivitas dan efisiensi pada suatu lingkungan kerja dengan sendirinya bertambah.. Dampak era revolusi industri 4.0 adalah teknologi digital yang digunakan memungkinkan terjadinya interkoneksi antara mesin fisik dengan sistem produksi.

Masyarakat masa depan di era Society 5.0 dengan menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi belum cukup untuk membangun masyarakat yang sejahtera dan damai,tanpa memiliki karakter dan budaya bangsa sebagai perwujudan peradaban masyarakat Indonesia.Masyarakat Indonesia adalah masyarakat madani yang berkembang berdasarkan kehidupan yang mengakui akan hak asasi manusia dan partisipasi setiap anggotanya di dalam membangun masyarakatnya.Dengan demikian,penguasaan ilmu pengetahuan dan penerapan teknologi tidak diarahkan pada pemusnahan peradaban manusia tetapi terarah pada kehidupan dunias yang lebih baik,aman,saling pengertian dan saling menghargai,serta berdaya saing (Wibowo,2018:180).

Konselor dan konseling perkembangan

Pada awal abad ke-21 konselor sebagai profesi bantuan (helping profession) berkembang pesat, karena makin besarnya pengakuan peran dan fungsi konselor di masyarakat dewasa ini. Profesi konselor adalah profesi yang anggota-anggotanya dilatih khusus dan memiliki sertifikat dan lisensi untuk melakukan sebuah layanan unik dan dibutuhkan oleh masyarakat sebagai penyedia profesional satu-satunya untuk layanan unik dan dibutuhkan oleh masyarakat. Meskipun kita menyadari pada awalnya terjadi kurangnya kejelasan publik terhadap profesi konselor disebabkan dengan perkembangan zaman modern sebagian yang memberikan layanan bantuan yang telah mengadopsi label konselor. Gibson & Mitchell (2008) mengingatkan bahwa istilah konselor profesional membedakan dari para profesional lain yang juga menggunakan label konselor. Meskipun mereka secara umum menggunakan berbagai bentuk komunikasi verbal, mereka memiliki banyak kesamaan

dengan konseling psikologis (Hackney & Cormier, 2013), terlatih dibidang keterampilan konseling, tetapi tidak memenuhi syarat akreditasi konseling atau psikoterapi profesional (Jones-Nelson, 2010).

Konselor adalah tenaga spesialis yang terlatih dan terakreditasi dalam bidang konseling konseling (Wibowo,2019:12). Konselor sebagai penolong profesional (professional helpers) dapat dibedakan dari mereka yang bukan profesional melalui tanda pengenalan organisasi profesi, penggunaan kode etik dan standar praktik, serta pengakuan dari badan akreditasi yang mengatur pelatihan, sertifikat, dan izin praktik (Gale & Austin, 2003). Pelatihan, sertifikat dan izin praktik merupakan unsur penting bagi konselor profesional untuk membangun nilai identitas profesional. Identitas profesional (professional identity) diartikan sebagai identitas yang diemban oleh seorang praktisi dari suatu disiplin ilmu. Identitas profesional dapat tercermin dari gelar, peran, sekaligus tujuan profesi tersebut, dan identitas ini merupakan hasil keputusan bersama dari para anggota profesi tersebut (Myers, Sweeney, & White, 2002; Moos, Gisbon, & Dollarhide, 2014). Salah satu cara bagi orang yang menjalankan profesi bantuan untuk memperoleh identitas profesional adalah dengan menjadi anggota dari sebuah organisasi profesional.

Konselor sebagai penolong profesional dilatih untuk mengembangkan sejumlah kemampuan umum yang diperlukan untuk membangun relasi pertolongan, seperti komunikasi, konseptualisasi, asesmen dan intervensi. Selain itu konselor menyediakan layanan khusus sesuai dengan latihan yang dijalani dan tempat mereka bekerja. Konselor sebagai penolong profesional menggunakan teori maupun penelitian untuk mendukung praktik terbaik supaya mereka dapat menangani jenis klien tertentu di lingkungan tertentu dengan efektif. Baker (2012) menjelaskan bahwa profesi pertolongan adalah tingkat akuntabilitas yang semakin meyakinkan melalui praktik berbasis bukti (evidence-based practice-EBP) dan riset tindakan, keduanya adalah metode-metode untuk menilai efektivitas konseling individu dan kelompok serta upaya-upaya program.

Konseling adalah aktivitas terpenting dan kompleks di dalam kerja seorang konselor yang berurusan dengan individu-individu normal yang sedang menjalani tugas-tugas perkembangan sesuai dengan tahap-tahap perkembangannya untuk dapat menjalani kehidupannya menjadi lebih baik.

Konseling adalah layanan ahli, karena terapannya mempersyaratkan rentetan keputusan non-rutin sepanjang rentang pelaksanaannya. Ini berarti bahwa terapan layanan ahli konseling itu selalu berlandaskan penguasaan akademik yang solid sehingga seorang pakar melukiskannya sebagai “seni yang terapannya berbasis sains”.

Pelayanan konseling bertugas melayani individu-individu normal yang sedang dalam proses memperkembangkan dirinya secara optimal sesuai dengan tahap perkembangan yang dijalannya. Pelayanan konseling mengupayakan pengembangan segenap potensi individu secara optimal pada setiap tahap perkembangan, dan berperan aktif dalam pembentukan manusia produktif.

Konselor sekolah mempunyai peranan penting dalam kinerjanya melalui pelayanan konseling, yaitu pelayanan bantuan kepada seluruh siswa di sekolah yang sedang menjalani tugas-tugas perkembangan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan yang membutuhkan bantuan baik untuk pencegahan, pemahaman, pemeliharaan, pengembangan dan pengatasan masalahnya, sehingga perkembangannya menjadi optimal berhasil dalam belajar mencapai kemandirian dan kebahagiaan dalam kehidupannya baik kehidupan pribadi, kehidupan sosial, kehidupan belajar maupun kehidupan karir.

Konselor sebagai agen perubahan

Konselor sebagai agen perubahan mempunyai tugas pokok dan fungsi melakukan kegiatan konseling profesional. Konseling profesional adalah kegiatan konselor yang terlibat membantu orang lain dalam mengelola dan menyelesaikan tantangan psikologis, emosional, perilaku, perkembangan, hubungan, vokasional, dan tantangan pribadi lainnya (kronis atau akut) untuk memfasilitasi penyesuaian terhadap perubahan keadaan hidup;

mempromosikan pertumbuhan pribadi, pencapaian kebutuhan, dan kesehatan secara keseluruhan sepanjang rentang hidup; dan mencegah perkembangan kondisi yang lebih serius di era revolusi industri 4.0 dan era society 5.0 di abad 21 yang penuh tantangan, peluang dan perubahan dalam kehidupan manusia. Pada intinya, konseling profesional melibatkan penerapan formal dari prinsip-prinsip psikologis, perkembangan, dan pembelajaran yang didukung secara empiris untuk memfasilitasi perubahan atau pertumbuhan yang diinginkan dalam sistem standar praktik etis dan profesional yang lebih besar. Prinsip-prinsip ini diimplementasikan melalui strategi kognitif, afektif, perilaku, dan sistemik yang dirancang khusus dan intervensi disampaikan melalui percakapan dan interaksi yang berorientasi terapeutik.

Agar efektif sebagai konselor dan benar-benar memahami seseorang klien, konselor harus memahami berbagai elemen dan proses yang memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan manusia. Penting untuk memahami bagaimana faktor-faktor seperti pengalaman individu, proses pematangan kehidupan, dan budaya membentuk kehidupan individu pada satu tahap perkembangan manusia. Lebih jauh lagi, penting untuk mengetahui (a) bagaimana individu mengatasi dan memahami lingkungan dan sekitarnya; b) bagaimana mereka menggunakan pengalaman belajar mereka untuk mengatasi kesulitan dan tekanan; (c) bagaimana mereka mengembangkan keterampilan ketahanan dan coping, dan (d) bagaimana semua ini dapat dipengaruhi oleh faktor gender, budaya, fisik, psikologis, dan sosiologis (Wong, et al, 2015:31).

Konselor sekolah bertindak sebagai agen perubahan sekolah dan komunitas, harus dapat menciptakan iklim di mana akses dan dukungan untuk kualitas dan ketelitian adalah norma yang harus diwujudkan. Dengan demikian, siswa yang kurang terlayani dan kurang terwakili sekarang memiliki kesempatan untuk memperoleh keterampilan pendidikan yang diperlukan untuk berpartisipasi penuh dalam era revolusi industri 4.0 dan era society 5.0 di abad ke-21, yaitu, lulus dari sekolah menengah dengan persiapan untuk terlibat dalam peluang pasca sekolah menengah yang berkualitas dan memiliki ketrampilan-ketrampilan khusus untuk menghadapi kehidupan di era revolusi industri 4.0 dan era society 5.0 di abad ke-21. Ketika konselor sekolah berupaya memotivasi siswa untuk mewujudkan impian mereka dan menyelesaikan sekolah menengah atas, mereka dipandang sebagai mitra dan kolaborator yang kuat dalam peningkatan sekolah dan keadilan sosial yang bertekad mempersempit kesenjangan peluang dan pencapaian tujuan siswa di sekolah. Fokus konseling sekolah harus bergeser dari agenda individu siswa menjadi penekanan pada melayani semua siswa di mana konselor sekolah memastikan bahwa hubungan antarmanusia dibina, keberagaman dihargai, dan setiap siswa memiliki kesempatan untuk masa depan yang cerah.

Kontribusi konseling bagi kehidupan manusia masa depan

Konseling sebagai upaya pendidikan memberikan perhatian pada proses, yaitu cenderung memperhatikan tugasnya sebagai rangkaian upaya pemberian bantuan pada anak mencapai suatu tingkat kehidupan yang berdasarkan pertimbangan normative, antropologis (memperhatikan anak selaku manusia) dan sosio kultural. Dengan demikian, konseling tidak mungkin melepaskan diri dari keseluruhan rangkaian pendidikan. Dengan perkataan lain, pendidikan dapat memanfaatkan konseling sebagai mitra kerja dalam melaksanakan tugasnya.

Secara fungsional, konseling sangat signifikan sebagai salah satu upaya pendidikan untuk membantu individu memperkembangkan diri secara optimal sesuai dengan tahap-tahap perkembangan dan tuntutan lingkungan. Konseling membantu individu untuk menjadi insan yang berguna dalam kehidupan yang memiliki berbagai wawasan, pandangan, interpretasi, pilihan, penyesuaian, dan keterampilan yang tepat berkenaan dengan diri sendiri dan lingkungan. Konseling merupakan proses yang menunjang pelaksanaan program pendidikan di sekolah, karena program-program konseling meliputi aspek-aspek perkembangan individu, khususnya menyangkut kawasan kematangan

pendidikan, kematangan karir, kematangan personal dan emosional, serta kematangan sosial. Hasil konseling dalam kawasan ini menunjang keberhasilan pendidikan umumnya.

Pendidikan untuk membangun kehidupan masa kini dan masa depan yang lebih baik dari masa lalu dengan berbagai kemampuan intelektual, kemampuan berkomunikasi, sikap sosial, kepedulian, dan berpartisipasi untuk membangun kehidupan masyarakat dan bangsa yang lebih baik. Oleh karena itu pendidikan harus mengembangkan kehidupan individu peserta didik dalam beragama, seni, kreativitas, berkomunikasi, nilai dan berbagai dimensi inteligensi yang sesuai dengan diri seorang peserta didik dan diperlukan masyarakat, bangsa dan ummat manusia.

Pendidikan bertugas untuk menyiapkan peserta didik agar dapat mencapai peradaban yang maju melalui perwujudan suasana yang kondusif, aktivitas pembelajaran yang menarik dan mencerahkan, serta proses pendidikan yang kreatif. Pendidikan juga menciptakan kemandirian baik pada individu maupun bangsa. Pendidikan yang menumbuhkan jiwa kemandirian sangat penting untuk dapat bertahan dalam menghadapi pasar bebas. Oleh karena itu pendidikan harus menjadi bagian dari proses perubahan bangsa menuju masyarakat madani, yakni masyarakat demokratis, taat, hormat, dan tunduk pada hukum dan perundang-undangan, melestarikan keseimbangan lingkungan, dan menjunjung tinggi hak asasi manusia.

Pencapaian tujuan-tujuan konseling tersebut merupakan bukti bahwa pelayanan konseling memberi kontribusi dalam penyiapan siswa di era Revolusi Industri 4.0 dan era Society 5.0 di abad ke-21. Melalui pelayanan konseling diharapkan siswa berkembang kearah bagaimana dia harus menjadi dan berada. Jika konseling ini dipandang sebagai upaya untuk membantu siswa menjadi apa yang bias diperbuat dan bagaimana dia harus menjadi dan berada, maka konselor harus bertolak dari pemahaman tentang hakikat manusia. Konselor perlu memahami siswa sebagai manusia dalam hal aktualisasinya, kemungkinannya dan pemikirannya bahkan memahami perubahan yang dapat diharapkan terjadi dalam diri siswa sebagai manusia yang sedang menjalani proses perkembangan dan proses kehidupan di era Revolusi Industri 4.0 dan era Society 5.0 di abad ke-21. Hal ini akan dapat diwujudkan apabila dilakukan oleh konselor professional yang dalam menjalankan profesi konseling kreatif, inovatif, produktif dan menyenangkan untuk menjadikan profesi konseling menjadi kuat dan eksis sehingga akuntabilitas konselor professional dapat diwujudkan. Konselor di abad ke-21 dalam era Revolusi Industry 4.0 dan era Society 5.0 harus dapat menjalankan profesi secara bermartabat, yaitu (a) pelayanan yang tepat dan bermanfaat, (b) konselor yang bermandat, (c) pengakuan secara sehat dari berbagai pihak yang terkait.

SIMPULAN

Perkembangan kehidupan masyarakat yang semakin mendunia yang diiringi berbagai perubahan dan kemajuan serta masalah-masalah yang melekat didalamnya menimbulkan berbagai tantangan dan sekaligus menumbuhkan harapan bagi seluruh masyarakat, termasuk bagi siswa disekolah yang sedang menjalani proses perkembangan dan proses kehidupan. Tantangan, harapan, kesenjangan, dan persaingan yang terus menerus sebagai suatu kenyataan yang harus dihadapi oleh siswa disekolah yang sedang belajar dalam berbagai kehidupan yang perlu memperoleh intervensi konselor melalui konseling agar dapat menjalani kehidupan yang efektif dalam keseharian berdasarkan norma-norma yang berlaku di era Revolusi Industri 4.0 dan era Society 5.0 di abad ke-21..

Menjadi seorang konselor professional di era Revolusi Industri 4.0 dan era Society 5.0 di abad ke-21 merupakan tantangan besar, akan ada sesuatu yang baru, unik, dan merupakan pekerjaan yang mulai dan atruistik, serta ibadah, karena akan berurusan dengan harkat dan martabat manusia yang sedang berkembang untuk menjalani kehidupan keseharian yang efektif berdasarkan norma-norma yang berlaku. Konselor mahus menyediakan berbagai model untuk menyampaikan layanan, beban yang yang lebih besar lagi pada kemampuannya untuk menganalisis dan menilai masalah dan situasi. Konselor harus dapat

memutuskan mode intervensi mana yang paling efektif untuk membantu individu yang sedang berkembang di era Revolusi Industri 4.0 dan era Society 5.0 di abad ke-21.

Konselor harus memahami proses perkembangan individu yang dilayani yang sedang tumbuh dan berkembang dalam lingkungan yang selalu berubah yang mempengaruhi perkembangan individu. Konselor harus mampu mengkonseptualisasikan, mengenali, dan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan individu ketika berinteraksi dengan lingkungan mereka. Konselor dalam kinerjanya harus mampu menjadi agen perubahan dan mengambil peran kepemimpinan dalam reformasi pendidikan dalam upaya membantu siswa meningkatkan sikap dan perilaku mereka untuk mencapai kesuksesan akademik dan sekolah yang baik, untuk memperjuangkan kebutuhan mereka memasuki era Revolusi Industri 4.0 dan era Society 5.0 di abad ke-21. Segala upaya yang dilakukan oleh konselor harapannya akan membantu individu dalam menghadapi era Revolusi Industri 4.0 dan era society 5.0 di abad ke-21 yang penuh risiko dengan sikap optimisme untuk menghadapi perubahan dalam berbagai bidang kehidupan.

DAFTAR RUJUKAN

- Abreu, P. H. C. de. (2018). *Perspectivas para a gestão do conhecimento no contexto da Indústria 4.0*. South American Development Society Journal, 4(10), 126. doi:10.24325/issn.2446-5763.v4i10p126-145
- American School Counselor Association (1979). *Developmental Guidance*, ASCA Counselor, 16, pp.2-3;11-12
- Ang, J., Goh, C., Saldivar, A., & Li, Y. (2017). *Energy-Efficient Through-Life Smart Design, Manufacturing and Operation of Ships in an Industry 4.0 Environment*. Energies, 10(5), 610. doi:10.3390/en10050610
- Baker, S.B. (2012). *a New View of Evidence-Based Practice*. Counseling Today, 55(6)
- Blocher, D.H. (1974). *Developmental Counseling*. New York: Ronald Press.
- Depdiknas (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Fukuda, Kayano (2020). *Science, Technology and innovation ecosystem transformation toward society 5.0*. International Journal of Production Economics. Volume 220, Februari 2020, 107460. Elsevier.
- Gale, A. U., & Austin, B. D. (2003). *Professionalism's challenges to professional counselors' collective identity*. Journal of Counseling and Development, 81, 3-10.
- Gibson R.L & Mitchell M.H. (2008). *Introduction to Counseling and Guidance*. New Jersey: Pearson Prentice Hall
- Gysbers, N. C., & Henderson, P. (2012). *Developing and managing your school guidance program* (5th ed.). Alexandria, VA: American Counseling Association.
- Hackney, H.L., & Cormier, L.S. (2013). *The Professional Counselor: A Process Guide to Helping*. Boston: Allyn & Bacon.
- Harayama, Yuko (2017). *Society 5.0: Aiming for a New Human-centered Society*. Collaborative Creation through Global R&D Open Innovation for Creating the Future: Volume 66 Number 6 August 2017. Hitachi Review. Pp. 8-13. Hitachi Review Vol. 66, No. 6. http://www.hitachi.com/rev/archive/2017/r2017_06/pdf/p08-13_TRENDS.pdf
- Hayashi, H., Sasajima, H., Takayanagi, Y., & Kanamaru, H. (2017). *International standardization for smarter society in the field of measurement, control and automation*. 2017 56th Annual Conference of the Society of Instrument and Control Engineers of Japan (SICE). doi:10.23919/sice.2017.8105723
- Hogan-Garcia, M, (2003). *The Four Skills of Cultural Diversity Competence: a Process for Understanding and Practice*. Pacific Grove, CA: Brooks/Cole.
- Hogan-Garcia, M, (2003). *The Four Skills of Cultural Diversity Competence: a Process for Understanding and Practice*. Pacific Grove, CA.: Brooks/Cole.
- Jones-Nelson R. (2010). *Practical Counseling and Helping Skills*. London: SAGE.

McLeod, John (2013). *An Introduction to Counseling*. Maidenhead: Open University Press.

Morrar, R., & Arman, H., & Mousa, S. (2017). The Fourth Industrial Revolution (Industry 4.0): A Social Innovation Perspective. *Technology Innovation Management Review*, 7(11), 12–20. doi:10.22215/timreview/1117

Moss, J.M., Gibson, D.M., & Dollarhide, C.T. (2014). Professional Identity Development: A Grounded Theory of Transformational Tasks of Counselors. *Journal of Counseling and Development*, 92, 3-12. Doi:10-1002/j.1556-6676. 2014. 00124.x

Myers, J.E., Sweeney, T.J., & White, V.E. (2002). Advocacy for counseling and counselor: A professional imperative. *Journal of Counseling and Development*; 80, 394-402.

Myrick, R.D. (2011). *Developmental Guidance and Counseling: a Practical Approach*. Minneapolis: Educational Media Corporation.

November 2019, Mike Moore 05. "What is Industry 4.0? Everything you need to know". TechRadar. Retrieved 27 May 2020.

Prayitno & Erman Amti (1999). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka.

Schwab, Klaus (12 December 2015). "The Fourth Industrial Revolution". Retrieved 15 January 2019.

Stone, C.B. & Dahir, C.A. (2016). *The Transformed School Counselor*, Boston, USA: Cengage Learning

Sutton, Yan & Stewart, William (2008). *Learning Counsel : Develop the skills, insight and knowledge to counsel others*. Spring Hill House, United Kingdom: Published by How To Books, Ltd.

Wang, Fei-Yue, Yuan, Yong, Wang, Xiao, & Qin, Rui. (2018). Societies 5.0: A New Paradigm for Computational Social Systems Research. *IEEE TRANSACTIONS ON COMPUTATIONAL SOCIAL SYSTEMS*, VOL. 5, NO. 1, MARCH 2018. 10.1109/TCSS.2018.2797598

Wibowo, M.E. (2002). *Konseling Perkembangan: Paradigma Baru dan Relevansinya di Indonesia*. Pidato Pengukuhan jabatan Guru Besar Tetap dalam Bidang Bimbingan dan Konseling pada FIP-UNNES 13 Juli 2002. Semarang: UNNES.

Wibowo, Mungin Eddy (2018). *Profesi Konseling Abad 21*. Semarang: UNNES PRESS

Wibowo, Mungin Eddy (2019). *Konseling Kelompok Perkembangan*. Semarang: UNNES Press.

Wibowo, Mungin Eddy (2019). *Konselor Profesional Abad 21*. Semarang: UNNES PRESS

Wong Daniel, W., Hall Kimberly R., Justice Cheryl A., & Hernandez, Wong (2015). *Counseling Individuals Through the Lifespan*. Thousand Oaks, California: SAGE Publications, Inc

Kiat membelajarkan anak kelas 1 & 2 sd di masa pandemi (tinjauan psikologis)

Sugiyarta Stanislaus ✉, Universitas Negeri Semarang

✉ slgik@mail.unnes.ac.id

Abstrak: Kebijakan untuk meliburkan (belajar di rumah) seluruh lembaga pendidikan secara resmi di keluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia pada 17 Maret 2020 melalui Surat Edaran Mendikbud Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 yang berisi tentang pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran Corona Virus Disease (COVID- 19). Terdapat banyak kendala yang seringkali dihadapi ketika melaksanakan proses belajar mengajar secara daring. Selain anak yang lebih sukar mengerti karena tidak adanya interaksi langsung, tidak semua orangtua memiliki fasilitas memadai, kurangnya edukasi pada orangtua dalam melakukan pendampingan pada anak juga memiliki peran penting dalam keberhasilan pembelajaran daring. Untuk meraih kesuksesan pada kegiatan belajar mengajar secara daring, diperlukan peran aktif orangtua dalam mendampingi juga mengawasi anak ketika mereka sedang mengikuti proses pembelajaran di rumah. Untuk meraih kesuksesan pada kegiatan belajar mengajar secara daring, diperlukan peran aktif orangtua dalam mendampingi anak ketika mereka sedang mengikuti proses pembelajaran di rumah. Yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan kedisiplinan, mengingatkan anak untuk selalu tepat waktu, selalu mendampingi anak dalam proses belajar, komunikasi aktif dengan guru, dan melakukan evaluasi.

Kata kunci: Pandemi, Tinjauan Psikologis, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Dewasa ini pemerintah dan seluruh masyarakat tengah disibukkan dengan adanya pandemi, ditandai dengan munculnya virus corona (Covid-19) yang pertama kali muncul di Kota Wuhan, Cina pada akhir tahun 2019. Virus tersebut meluas dengan cepat ke seluruh belahan dunia, termasuk salah satunya di Indonesia. Di Indonesia sendiri terhitung sejak kasus pertama di temukan di Indonesia pada 2 maret 2020, dimana hal tersebut diumumkan langsung oleh Presiden Joko Widodo (Nuraini, 2020). Kini per tanggal 19 November 2020 dilansir dari laman instragram Kementerian Kesehatan Republik Indonesia telah terkonfirmasi sebanyak 483.518 kasus positif dimana sebanyak 406.612 orang telah dinyatakan sembuh dan 15.600 orang meninggal dunia.

Berbagai usaha telah dilakukan berbagai instansi pemerintahan, khususnya Kementerian Kesehatan dalam memutus mata rantai penyebaran virus tersebut, diantaranya adalah berbagai himbauan untuk social dan physical distancing, serta melakukan 3M (memakai masker, menjaga jarak, dan mencuci tangan). Selain itu pemerintah juga mengeluarkan PP Nomor 21 Tahun 2020 yang berisi tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar Dalam Rangka Percepatan Penanganan Covid-19. Hal tersebut berakibat pada pembatasan berbagai aktivitas bermasyarakat dalam skala yang besar, salah satu diantaranya adalah himbauan untuk melakukan aktivitas belajar mengajar di sekolah yang kini dilakukan secara daring (online).

Bersamaan dengan himbauan tersebut pemerintah pusat hingga daerah telah mengeluarkan kebijakan untuk meliburkan (belajar di rumah) seluruh lembaga pendidikan. Himbauan tersebut secara resmi di keluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan

Kebudayaan Republik Indonesia pada 17 Maret 2020 melalui Surat Edaran Mendikbud Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 yang berisi tentang pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19). Kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah tersebut memaksa tenaga pendidik dan siswa untuk melakukan kegiatan belajar mengajar secara daring dari rumah (Kemdikbud.go.id, 2020).

Dengan adanya pembatasan aktivitas belajar mengajar tersebut, seluruh lembaga pendidikan tidak melaksanakan aktivitas seperti biasa, dimana hal tersebut diharapkan mampu meminimalisir persebaran wabah Covid-19. Kebijakan yang diterapkan oleh berbagai negara termasuk salah satunya Indonesia dengan meliburkan seluruh kegiatan belajar mengajar di sekolah, membuat pemerintah serta lembaga terkait harus menemukan alternatif lain agar pendidikan tetap dilaksanakan dengan baik dan efektif, yakni dengan melakukan proses pendidikan secara daring.

Kebijakan tersebut tentu saja berdampak pada banyak hal. Bukan hanya antara guru dan murid, tetapi juga pada bagaimana peran orangtua dalam pelaksanaan kegiatan belajar dari rumah. Dalam tingkat keberhasilan hasil pendidikan daring, orangtua juga memegang peran penting. Dimana kehadirannya dalam mendampingi anak selama belajar di rumah menjadi sangat krusial.

Pada hakikatnya, setiap individu memiliki potensi yang tidak terbatas. Akan tetapi, dalam penerapannya, terdapat beberapa hal yang dapat mempengaruhi apakah individu tersebut pada akhirnya menyadari bagaimana menemukan dan mengembangkannya. Dalam mengembangkan potensi individu, dalam diri anak pada khususnya, sikap orangtua memiliki dampak yang besar. Keterlibatan serta peran aktif orangtua menjadi sangat penting agar anak dapat berprestasi. Beberapa orangtua seringkali memiliki pola pikir bahwa mengajar adalah tugas seorang guru, dan bukan merupakan tugas utama mereka sebagai orang tua utamanya pembelajaran secara akademik.

Pendidikan merupakan salah satu prioritas yang diutamakan oleh orangtua. Dewasa ini, kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan semakin meningkat, terlebih lagi banyak kampanye yang digalakkan tentang pentingnya edukasi sejak dini bagi anak. Hal tersebutlah yang membuat orangtua memegang peran penting dalam mendampingi serta membimbing anak dalam kehidupan sehari-hari, khususnya pada saat-saat krusial di masa pandemi covid-19 seperti sekarang ini. Orangtua dituntut agar mampu menciptakan lingkungan yang kondusif, dimana hal tersebut diharapkan mampu memancing anak agar lebih mengasah potensi, kecerdasan, serta kepercayaan dirinya.

Terdapat banyak kendala yang seringkali dihadapi ketika melaksanakan proses belajar mengajar secara daring. Selain anak yang lebih sukar mengerti karena tidak adanya interaksi langsung, tidak semua orangtua memiliki fasilitas memadai, kurangnya edukasi pada orangtua dalam melakukan pendampingan pada anak juga memiliki peran penting dalam keberhasilan pembelajaran daring.

Di tengah suasana pandemi yang tengah terjadi saat ini, anak tidak dapat melakukan interaksi langsung (face-to-face) dengan guru di sekolah. Hal tersebut seringkali menyebabkan anak mengalami kesulitan dalam belajar dan memahami materi yang diberikan. Khususnya anak-anak dengan usia awal sekolah seperti kelas 1 dan 2 Sekolah Dasar, dimana di usia ini anak masih dalam tahap awal mengenyam pendidikan. Di usia ini, diperlukan penyesuaian khusus. Terlebih lagi di masa pandemi yang mengharuskan anak untuk belajar di rumah. Hal tersebut cukup berat dicapai jika hanya mengandalkan pendidikan dari guru yang kurang dapat diserap oleh anak secara maksimal dengan metode daring.

Untuk meraih kesuksesan pada kegiatan belajar mengajar secara daring, diperlukan peran aktif orangtua dalam mendampingi juga mengawasi anak ketika mereka sedang mengikuti proses pembelajaran di rumah. Dalam hal ini masalah utamanya adalah

apakah orangtua mampu mahami tugas dan peran mereka dalam proses pembelajaran anak? Diperlukan adanya edukasi bagi orangtua agar mereka paham bahwa pendampingan dalam pembelajaran di usia emas anak sangatlah penting. Selain itu, diperlukan juga pemahaman pada orangtua apa saja yang dapat dilakukan guna meningkatkan keberhasilan dalam proses pembelajaran anak. Anak-anak kelas rendah (kelas 1,2, 3) butuh perhatian khusus selama daring; sebab khususnya pada kelas satu dan dua anak-anak sedang memulai belajar membaca dan menulis, yang apabila dilakukan secara daring akan menemui kesulitan dalam hal pembelajaran dan hasilnya.

PEMBAHASAN

Dalam proses pembelajaran secara daring pada anak, diperlukan dukungan positif dari berbagai pihak. Selain dari guru, orangtua juga memiliki peran penting dalam keberhasilan proses belajar anak. Guru memiliki tugas menyiapkan bahan ajar untuk diunggah ke siswa, menentukan metode mengajar ataupun program pembelajaran. Sedangkan orangtua juga memiliki peran penting untuk membimbing dan memastikan siswa dirumah benar-benar melakukan kegiatan belajar dengan baik di rumah masing-masing.

Sistematika yang sebaiknya dilakukan dalam system pembelajaran daring adalah dengan meminta siswa untuk mempelajari materi yang telah disusun dan diunggah oleh guru melalui media yang telah disepakati. Selajutnya, dapat dilakukan diskusi online jika masih ada hal yang masih belum dimengerti dari materi yang diberikan. Dalam pelaksanaannya, orangtua berperan dalam mendampingi serta mengawasi anak saat mengikuti pembelajaran di rumah.

Wardhani & Krisnani (2020) mengemukakan terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan oleh orangtua dalam membimbing anak saat kegiatan pembelajaran daring di masa pandemic, yakni sebagai berikut :

- a. Menerapkan kedisiplinan dengan memberikan pemahaman dan kesadaran akan tanggungjawab.
- b. Mengingatkan anak untuk selalu tepat waktu meskipun sedang tidak berada di sekolah.
- c. Selalu mendampingi anak dalam proses belajar agar anak terawasi dengan baik.
- d. Apabila mengalami kendala atau kesulitan, penting untuk segera menkonfirmasi pada guru yang bersangkutan.
- e. Evaluasi juga penting dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam pembelajaran.

Prasojo & Riyanto dalam Wardhani & Krisnani (2020) mengemukakan bahwa orangtua harus lebih kreatif dan inovatif dalam mendampingi dan menyiapkan pelaksanaan SFH (School From Home). Orangtua juga wajib membimbing anak dalam memanfaatkan akses teknologi modern dalam proses pembelajaran. Harapannya adalah supaya pada akhirnya juga akan meningkatkan kualitas anak itu sendiri. Selain itu, WHO (2020) juga merilis berbagai bentuk panduan bagi orang tua yang mana hal tersebut diharapkan mampu dijadikan sebagai pedoman dalam mendampingi anak belajar selama pandemi berlangsung. WHO (World Health Organization) mengemukakan berbagai tips pengasuhan dan pendampingan anak agar lebih positif dan konstruktif. Salah satu kiat yang dapat dilakukan agar hasil belajar anak kelas 1 dan 2 SD dalam masa pandemic dengan belajar melalui daring bias dicari solusi terobosan dengan guru mendatangi anak-anak ke rumahnya dengan tetap mengikuti protocol kesehatan, khususnya pada anak-anak kelas 1 Sekolah Dasar.

SIMPULAN

Meluasnya pandemi Covid-19 menyebabkan terjadinya ketidakselarasan kegiatan bermasyarakat. Berbagai usaha telah dilakukan pemerintah, seperti aturan Pembatasan

Sosial Berskala Besar/PSBB dengan melakukan WFH (Work From Home) dan SFH (School From Home). Kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah tersebut memaksa kegiatan bekerja dan belajar mengajar dilakukan secara daring dari rumah masing-masing.

Terdapat banyak kendala yang dihadapi ketika melaksanakan proses pembelajaran secara daring. Anak-anak dengan usia awal sekolah seperti kelas 1 dan 2 SD masih dalam tahap awal mengenyam pendidikan memerlukan penyesuaian. Masa pandemi yang mengharuskan anak untuk belajar di rumah menjadikan anak lebih sukar mengerti karena tidak adanya interaksi langsung. Selain itu, kurangnya edukasi pada orangtua dalam melakukan pendampingan pada anak juga memiliki peran penting dalam hasil pembelajaran daring.

Untuk meraih kesuksesan pada kegiatan belajar mengajar secara daring, diperlukan peran aktif orangtua dalam mendampingi anak ketika mereka sedang mengikuti proses pembelajaran di rumah. Yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan kedisiplinan, mengingatkan anak untuk selalu tepat waktu, selalu mendampingi anak dalam proses belajar, komunikasi aktif dengan guru, dan melakukan evaluasi. Orangtua juga harus menjadi figur yang kreatif dan inovatif serta lebih positif dan konstruktif agar keberhasilan pembelajaran lebih terjamin.

DAFTAR RUJUKAN

- Kemendikbud RI. (2020, 11 19). Retrieved from www.kemdikbud.go.id:https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/se-mendikbud-pembelajaran-secara-daring-dan-bekerja-dari-rumah-untuk-mencegah-penyebaran-covid19
- Krisnani, T. W. (2020). Optimalisasi Peran Pengawasan Orang Tua Dalam Pelaksanaan Sekolah Online Di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat*, 48-29.
- Nuraini, R. (2020, 03 02). Retrieved from [Indonesia.go.id:https://indonesia.go.id/narasi/indonesia-dalam-angka/ekonomi/kasus-covid-19-pertama-masyarakat-jangan-panik](https://indonesia.go.id:https://indonesia.go.id/narasi/indonesia-dalam-angka/ekonomi/kasus-covid-19-pertama-masyarakat-jangan-panik)
- Nurlaeni, N. &. (2017). Peran Orang Tua Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Pelita PAUD*, <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v2i1.196>.
- PP No. 21 Tahun 2020. (2020, 03 31). Retrieved from covid19.go.id:https://covid19.go.id/p/regulasi/pp-no-21-tahun-2020-tentang-psbb-dalam-rangka-penanganan-covid-19
- WHO. (2020, 06 08). Coronavirus disease (COVID-19) advice for the public: Advocacy. . Retrieved from [Www.Who.Int : https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/advice-forpublic/healthy-parenting](https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/advice-forpublic/healthy-parenting)

Kegiatan pendampingan belajar dari rumah untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa SD pada masa pandemi covid-19

Ika Ratnaningrum ✉, Universitas Negeri Semarang

✉ ikaratnaningrum@gmail.com

Abstract: Education is something that is very important in human life. It is known that Indonesia has been implementing a conventional or offline education system where teachers and students meet face-to-face in one place. However, with the Covid-19 outbreak the system was forced to change to online or online to prevent the spread of the corona virus. It is not clear when the education system will return to conventionalism and the end of online learning at home which causes boredom in children, so that it greatly impacts student interest and motivation. Until now, this is still a problem for students, parents and teachers. The purpose of this research is to study and understand the form of learning assistance from parents to their children at home so that children's learning interest and motivation can increase during the Covid-19 pandemic. The research method used was quantitative descriptive by means of a questionnaire via the WA group and google form. This proves that students are more interested and enthusiastic in participating in online learning if there is good assistance from parents and awareness of parents to privatize their children in the closest tutoring and study with private teachers or tutoring. The hope is that it can help students and teachers to improve the quality of learning in Indonesia during the pandemic.

Keywords: Covid-19, Student Interest and Motivation, Learning Assistance

Abstrak: Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Telah diketahui jika Indonesia selama ini menerapkan sistem pendidikan konvensional atau luring dimana guru dan siswa bertemu secara tatap muka disatu tempat. Namun dengan adanya wabah Covid-19 secara terpaksa sistem tersebut diubah menjadi daring atau online guna mencegah persebaran corona virus. Belum adanya kejelasan kapan sistem pendidikan kembali menjadi konvensional dan berakhirnya pembelajaran daring dirumah yang menyebabkan kejenuhan pada anak, sehingga sangat berimbas kepada minat dan motivasi belajar siswa. Hal tersebut hingga sekarang ini masih menjadi problematika baik bagi siswa, orangtua siswa maupun guru. Tujuan penelitian ini untuk mempelajari dan memahami bentuk pendampingan belajar dari orang tua kepada anaknya di rumah agar minat dan motifasi belajar anak dapat meningkat pada masa pandemi Covid-19 ini. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan alat angket via WA grup dan google form. Hal ini membuktikan bahwa siswa lebih minat dan semangat dalam mengikuti pembelajaran secara daring jika adanya pendampingan baik dari orang tua dan kesadaran orang tua untuk memprivatkan anaknya di bimbél-bimbél terdekat dan belajar dengan guru privat atau les. Harapannya bisa membantu siswa dan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Indonesia pada masa pandemi.

Kata kunci: Covid-19, Minat dan Motivasi belajar siswa, Pendampingan belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan mampu menjadi indikator untuk menilai dan mengetahui kapasitas dan kemampuan sumber daya manusia di suatu negara. Untuk itu, kemajuan aspek pendidikan di suatu negara akan berpengaruh terhadap kemajuan negara tersebut. Oleh sebab itu, pemerintah di setiap negara mengupayakan agar tercipta pendidikan yang baik, lebih dari layak, dan mampu menjadikan negara menjadi lebih berkualitas dan lebih maju. Usaha

dalam pemenuhan kebutuhan pendidikan bagi seluruh warga negara diwujudkan melalui suatu institusi pendidikan formal yang disebut sekolah.

Di dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan Negara.

Pendidikan juga merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan (Nurkholis, 2013). (Haryanto, 2012). Melalui pendidikan formal, informal dan nonformal dapat terpenuhinya kebutuhan masyarakat untuk menimba ilmu. Seperti halnya pendidikan nonformal yang dilakukan di rumah dengan pembelajaran daring, senantiasa orang tua yang mengajarkan ke anaknya tentang materi pembelajaran dari sekolah. Tentunya hal seperti ini dikarenakan oleh kondisi dinegara ini sedang dilanda suatu wabah covid-19, sehingga apapun harus dilakukan di rumah termasuk belajar di rumah.

Covid-19 sedang melanda Indonesia dengan menyebabkan berbagai kerugian diberbagai sektor bidang, mulai dari perekonomian, kesehatan, bahkan pendidikan juga berimbas adanya Covid-19. Virus Covid-19 ini pertama ditemukan dengan nama SARS-CoV-2 yang ditemukan di Wuhan, Tiongkok pada bulan Desember 2019 lalu (Yuliana, 2020:187). Virus Covid-19 pertama kali masuk ke Indonesia dengan kasus pertama bermula Ketika 2 warga negara Indonesia terkonfirmasi Covid-19 berada di Depok setelah berkontak langsung dengan warga negara Jepang yang mana sebelumnya warga negara Jepang tersebut terpapar Covid-19 sebelumnya. Setelah kasus pertama dan kasus kedua muncul selanjut kasus-kasus berikutnya merebak keseluruh wilayah Indonesia hingga sekarang. Hingga sekarang 22 Agustus 2020 kasus terkonfirmasi positif Covid-19 di Indonesia sebesar 149.408 jiwa yang tersebar di seluruh Nusantara.

Sejak Covid-19 pertama kali dilaporkan oleh WHO di Wuhan China pada akhir Desember 2019, saat ini telah menyebar ke berbagai negara termasuk Indonesia. Penyakit coronavirus 2019 (COVID-19) adalah infeksi saluran pernapasan yang diakibatkan oleh SARS-CoV-2 (virus COVID-19). Virus COVID-19 umumnya ditransmisikan melalui kontak fisik erat dan percikan (droplet), dari saluran pernapasan, sedangkan transmisi melalui udara (airborne) dapat terjadi saat prosedur medis yang menghasilkan aerosol dilakukan. Semua negara berupaya mempersempit penyebaran virus Covid-19 yang ditransmisikan antar manusia melalui droplet (WHO, 2020). Covid-19 akan berkembang biak dalam tubuh manusia dalam masa inkubasi 3-7 hari bahkan hingga 14 hari. Sepanjang daya tahan tubuh manusia yang terinfeksi cukup, maka Covid-19 akan mati dengan sendirinya (Li Q dkk, 2020).

Telah di ketahui Indonesia merupakan Negara yang menerapkan sistem pendidikan konvensional. Sistem pendidikan konvensional merupakan sistem pendidikan yang mengandalkan tatap muka antara guru dan siswa, dosen dengan siswa, maupun pelatih dengan peserta pelatihan (Pujilestari, 2020). Namun pada masa pandemi Covid-19 sekarang ini sistem pendidikan secara konvensional tidak dapat diterapkan guna mencegah sebaran coronavirus. Pandemi Covid-19 memaksa kebijakan physical distancing (menjaga jarak fisik) untuk meminimalisir persebaran Covid-19. Kebijakan ini diupayakan untuk memperlambat laju persebaran virus Corona di tengah masyarakat. Salah satu kebijakan physical distancing dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) yaitu dengan menerapkan system pembelajaran secara daring (Suharwoto, 2020).

Menurut pakar pendidikan Universitas Brawijaya, Aziz (2020) Kegiatan belajar secara konvensional atau tatap muka terbukti lebih efektif jika dibandingkan dengan sistem daring. Sistem pembelajaran secara daring tidak seefektif kegiatan pembelajaran konvensional (tatap muka langsung) dikarenakan beberapa materi harus dijelaskan secara langsung dan lebih lengkap. Selain itu tidak semua materi yang disampaikan secara daring dapat dipahami oleh siswa (Harnani, 2020). Namun sekarang ini belum diketahui dengan jelas kapan sistem pendidikan secara konvensional dapat kembali diterapkan. Menurut

Sudarsono (2020) Tidak adanya kejelasan kapan kembalinya sistem pendidikan dari daring ke konvensional menyebabkan timbulnya titik kejenuhan pada siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berpengaruh kepada semangat belajar siswa. Hal ini menjadikan peran orang tua sangat penting dan diperlukan dalam membimbing serta memberikan semangat anak agar tercipta minat dan motivasi anak dalam belajar meningkat.

Pembelajaran yang dilakukan secara daring memicu berbagai reaksi pro dan kontra. Terjadi berbagai perdebatan dan kendala yang dialami oleh pihak-pihak yang berkaitan dalam pelaksanaannya seperti guru, siswa dan orang tua. Salah satunya adalah orang tua siswa yang berperang dalam pembelajaran daring. Bagaimana bentuk pendampingan yang efektif dilakukan ketika anaknya belajar dirumah agar anak bisa meningkatkan minat dan motivasinya serta meningkatkan hasil belajarnya. Tujuannya yaitu untuk mengetahui seberapa besar bentuk pendampingan belajar dari orangtuanya kepada anaknya, sehingga dapat diketahui manfaat dari kegiatan pendampingan dari orang tua untuk anaknya selama pembelajaran daring.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode deskriptif kuantitatif. Jadi nanti data yang sudah dikuantitatifkan akan dideskripsikan dengan kalimat yang representatif. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2014: 142). Angket disebarakan kepada 30 siswa sekolah dasar yang ada di Kelurahan Pekauman Kota Tegal. Jenis angket tertutup digunakan dalam penelitian ini. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Peneliti memberikan sejumlah pernyataan kepada responden berjumlah 30 siswa SD Pekauman 7 di Kelurahan Pekauman Kota Tegal. Tujuan pemberian angket yaitu untuk mengetahui pengaruh dari kegiatan pendampingan belajar dari rumah terhadap minat dan motivasi belajar anak pada masa pandemi Covid-19.

Angket yang digunakan adalah angket tertutup yang dibagikan lewat WA grup dengan menggunakan google form. Arikunto (2017: 136-138) mengatakan angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda centang (√) pada kolom atau tempat yang sesuai. Angket tertutup merupakan angket yang didalamnya telah terdapat alternatif jawaban yang telah ditentukan oleh pembuat angket. Penggunaan angket ini berfungsi untuk mendapat informasi terkait dengan kegiatan pendampingan belajar dari rumah terhadap minat dan motivasi belajar anak tingkat sekolah dasar pada masa pandemi covid-19.

Presentase respon dari orang tua siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Presentase Respon} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maks}} \times 100\%$$

Sedangkan untuk mengetahui presentase hasil respon tersebut nantinya akan diubah menjadi data kualitatif dengan kriteria sebagaimana yang ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria persentase Respon Siswa

Presentase (%)	Kategori
75 < x < 100	Sangat Setuju
50 < x < 74,99	Setuju
25 < x < 49,99	Tidak Setuju
0 < x < 24,99	Sangat tidak Setuju

(Sumber: Akbar, 2013)

Melalui persentase diatas, maka dapat diketahui kategori respon siswa setelah melakukan pendampingan belajar dirumah bersama orang tuanya. Nantinya akan diketahui seberapa besar minat dan motivasi belajar anak pada masa pandemi, sehingga manfaat pendampingan orang tua bagi anak dapat terlihat.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBATASAN

Hasil penelitian ini yang diperoleh melalui data menggunakan angket yang disebarakan secara online melalui google form melalui WA grup kelas yang didalamnya berisi orang tua siswa. Pernyataan diberikan responden berjumlah 30 siswa SD Pekauman 7 di Kelurahan Pekauman Kota Tegal. Tujuan pemberian angket yaitu untuk mengetahui pengaruh dari kegiatan pendampingan belajar dari rumah terhadap minat dan motivasi belajar anak pada masa pandemi Covid-19. Melalui angket tersebut dapat diketahui aspek penilaian dan hasil skor perolehan, serta diketahui hasil presentase pada aspek penilaian. Hasil tersebut selanjutnya akan di deskripsikan dan dibahas, sehingga dapat diperoleh suatu kesimpulan dari penelitian ini.

Pertama akan membahas tentang aspek penilaian dan hasil skor dari angket tentang respon siswa selama pendampingan belajar di rumah dengan orang tuanya. Berikut ini merupakan hasil skor dan presentase dari aspek penilaian yang telah di jawab oleh responden.

Tabel 2. Aspek Penilaian dan Hasil Skor

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Setuju dengan sistem pembelajaran konvensional (tatap muka di kelas) daripada dengan sistem online	17	13		
2.	Merasa bosan dan jenuh dengan sistem pembelajaran online	5	22	3	
3.	Lebih semangat untuk belajar jika ada yang mendampingi saat pembelajaran online	2	19	9	
4.	Termotivasi untuk belajar jika ada yang mendampingi saat pembelajaran online	6	21	3	
5.	Lebih menguasai materi jika ada yang mendampingi saat pembelajaran online	14	16		
6.	Lebih mudah dalam mengerjakan tugas jika ada yang mendampingi saat pembelajaran online	24	6		
7.	Nilai cenderung meningkat meskipun pembelajaran dengan sistem online jika ada yang mendampingi	10	20		

Berdasarkan hasil dari tabel 2 tersebut dapat diketahui bahwa banyak siswa yang merasa jenuh dan bosan dengan sistem pembelajaran secara daring. Keseluruhan responden lebih menyukai *system* pembelajaran secara konvensional daripada daring. Menurut Purwanto et al (2020) Dampak dari liburunya sekolah dan pembelajaran secara online yang terlalu lama karena pandemi Covid-19, membuat anak-anak mulai jenuh di rumah dan ingin segera kesekolah untuk bermain dan berinteraksi dengan teman-temannya serta bertatap muka dengan gurunya.

Menurut pakar pendidikan Universitas Brawijaya, Aziz (2020) Sistem pembelajaran secara daring tidak seefektif kegiatan pembelajaran konvensional (tatap muka langsung) dikarenakan beberapa materi harus dijelaskan secara langsung dan lebih lengkap. Selain itu tidak semua materi yang disampaikan secara daring dapat dipahami oleh siswa (Harnani, 2020). Dalam hal ini peran orang tua sangat diperlukan dalam membimbing dan memotivasi anak agar lebih minat dan semangat dalam belajar yang tentunya akan sangat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar serta penguasaan materi pembelajaran.

Berikutnya akan membahas tentang hasil persentase pada aspek penilaian dan hasil skor dari angket tentang respon siswa selama pendampingan belajar di rumah dengan orang tuanya. Berikut ini merupakan hasil skor dan presentase dari aspek penilaian yang telah di jawab oleh responden.

Tabel 3. Hasil Persentase pada Aspek Penilaian

No	Pertanyaan	Presentase skor
1.	Setuju dengan sistem pembelajaran konvensional (tatap muka di kelas) daripada dengan sistem online	89,2
2.	Merasa bosan dan jenuh dengan sistem pembelajaran online	76,7
3.	Lebih semangat untuk belajar jika ada yang mendampingi saat pembelajaran online	69,2
4.	Termotivasi untuk belajar jika ada yang mendampingi saat pembelajaran online	92,0
5.	Lebih menguasai materi jika ada yang mendampingi saat pembelajaran online	86,7
6.	Lebih mudah dalam mengerjakan tugas jika ada yang mendampingi saat pembelajaran online	95
7.	Nilai cenderung meningkat meskipun pembelajaran dengan sistem online jika ada yang mendampingi	83,3
Rata-rata Presentase Skor		84,6

Pada tabel 3 menunjukkan presentase rata-rata yang diperoleh sebesar 84,6 yang berarti responden sangat setuju. Hasil presentase dari responden membuktikan bahwa siswa dapat termotivasi sehingga menyebabkan meningkatnya minat dan semangat dalam mengikuti pembelajaran secara daring jika adanya pendampingan baik dari orang tua dan guru privat. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Fajar (2018) bahwa pendampingan belajar yang diberikan oleh orangtua di rumah dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Fungsi pendampingan yaitu untuk mendukung dan memberikan nilai kepuasan psikologis pada anak sehingga anak giat belajar dan tidak mengalami kejenuhan serta untuk meminimalkan gangguan-gangguan dalam belajar.

Selain itu dikatakan juga bahwa proses belajar anak perlu melibatkan peran pendampingan orangtua karena anak masih dalam area tanggungjawab dan pemeliharaan orangtua (Akbar, 2011). Hal tersebut menunjukkan bahwa orang tua memiliki tanggungjawab yang besar untuk mendidik anaknya. Dikarenakan adanya tanggungjawab tersebut, untuk itu pendampingan belajar terutama oleh orang tua memang sangatlah penting dalam meningkatkan minat dan semangat anak dalam belajar.

Dikarenakan siswa SD berbeda dengan siswa sekolah ditingkat atau jenjang yang lebih tinggi, maka diperlukan pendampingan, dukungan dan perhatian khusus agar dapat melaksanakan pembelajaran daring dengan baik dari orang tuanya di rumah. Dikarenakan anak usia SD belum bisa mandiri dan belum mampu belajar sendiri tanpa bantuan orang terdekatnya. Dengan begitu orang tua harus menyadari kondisi anak dan bisa meluangkan waktunya untuk mendampingi anak-anaknya dalam belajar.

Banyak hal yang dapat dilakukan oleh orang tua siswa untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar anaknya adalah dengan cara berikut ini:

1. Memberikan semangat ketika anak sedang belajar online
2. Memberikan perhatian khusus untuk anak
3. Membantu anak ketika anak mengalami kesulitan mengerjakan tugas
4. Membantu mencari dan mengakses materi dari berbagai sumber belajar
5. Mendampingi anak ketika belajar online maupun belajar luring di rumah
6. Memfasilitasi siswa untuk belajar daring
7. Memberikan dukungan secara moral kepada anak
8. Memfasilitasi anak untuk mengikuti les di bimbingan bersama guru privat
9. Mengontrol hasil belajar anak secara berkala
10. Memberikan asupan makanan sehat untuk meningkatkan imun anak

Melalui tindakan-tindakan yang dilakukan oleh orangtua sebagai bentuk perhatian dan pendampingan belajar yang dilakukan di rumah, diharapkan untuk meningkatkan

minat dan motivasi belajar anaknya. Dengan harapan anak bisa menguasai materi seperti pembelajaran di sekolah dengan guru dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

SIMPULAN

Sistem belajar secara daring menyebabkan kejenuhan pada siswa. Namun rasa jenuh tersebut dapat diatasi jika dilakukan pendampingan saat anak mengikuti pembelajaran secara daring. Pendampingan pada anak baik dari orangtua dan guru privat sebagainya dapat meningkatkan minat dan semangat belajar pada anak yang dibuktikan dengan presentase hasil penelitian sebesar 84,6 yang berarti sangat setuju. Ada beberapa hal yang dilakukan oleh orangtua dalam mendukung anaknya ketika pembelajaran daring, agar dapat meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa. Saran yang harus dilakukan oleh orangtua dalam pembelajaran daring yaitu dengan memberikan perhatian ekstra, mendampingi, membimbing serta membantu kesulitan yang dialami anaknya. Selain itu bisa memberikan dukungan dengan mengikutkan anaknya belajar les privat atau di bimbingan belajar. Bagi anak sendiri yaitu supaya dapat meningkatkan motivasi belajarnya dirumah bersama orang tua.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, Almas. (2011). Peran Orang Tua dalam Pendampingan Anak. <https://almasakbar45.blogspot/2011/05/peran-orang-tua-dalam-pendampingan-anak.html>/diakses pada tanggal 18 Agustus 2020
- Akbar, S. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2017. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Prktatik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fajar, dkk. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pata Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu. *EDUTCEHNOLOGIA*. 3(2): 101-114.
- Harnani, Sri. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19. BDK Jakarta Kementerian Agama RI. <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/efektivitas-pembelajaran-daring-di-masa-pandemi-covid-19/> diakses pada tanggal 17 Agustus 2020
- Haryanto. (2012). Pengertian Pendidikan Menurut Para Ahli <http://belajarpsikologi.com/pengertian-pendidikan-menurut-ahli/>diakses pada tanggal 17 Agustus 2020
- Li Q, Guan X, Wu P, Wang X, Zhou L, Tong Y, dkk. 2020 Early Transmission Dynamics in Wuhan, China, of Novel Coronavirus-Infected Pneumonia. *Engl. J. Med.* Jan 29.
- Nurkholis. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1(1) 24-44
- Pujilestari, Y. (2020). Dampak Positif Pembelajaran Online Dalam Sistem Pendidikan Indonesia Pasca Pandemi Covid-19. 'Adalah: *Buletin Hukum dan Keadilan*, 4(1) 49-56
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Santoso, P.B., Wijayanti, L. M., Hyun, C. C., &Putri, R. S. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1-12
- Sudarsono. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Semangat Belajar Siswa. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://guruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/dampak-pandemi-covid-19-terhadap-semangat-belajar-siswa/> diakses pada tanggal 17 Agustus 2020
- Suharwoto, Gogot. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19, Tantangan yang Mendewasakan. Jakarta. Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- WHO. 2020. Modes of transmission of virus causing COVID-19: implications for IPC precaution recommendations. Jenewa: World Health Organization; 2020 (<https://www.who.int/publications-detail/modes-of-transmissionof-virus-causing-covid-19-implications-for-ipc-precaution-recommendations>)

Yuliana. (2020). Corona Virus Diseases (Covid-19); Sebuah Tinjauan Literatur. *Wellness and Healthy Magazine*. 2(1): 187-192.



Penerbit:
Jurusan Pendidikan Guru sekolah Dasar (PGSD) FIP
UNNES

ISBN 978-602-0747-27-9

