

ISSN: 2303-3800 (Cetak)  
ISSN: 2527-7049 (Online)

# JURNAL DIMENSI PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN

Volume 9 Nomor 1: Januari 2021

**Students' Perception of The Use Contextual Teaching And Learning To Improve Speaking Skill**

*Wahyu Trimastuti, dan Santy Chritinawati*

**Development of Work-Based Skills Competence Test Model for Vocational High School Student on Internship Program**

*Kusmini, Budi Santosa, Pramudita Budiastuti, Fatwa Tentama, dan Esfan Sofyan*

**Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Tematik melalui Model Contextual Teaching and Learning (CTL) Kelas III Sekolah Dasar di Era Pandemi Covid**

*Tri Wiyoko, Megawati, Ayu Wandira*

**Motivasi Belajar Mahasiswa Menggunakan Pembelajaran Daring pada Masa Covid-19**

*Ambiro Puji Asmaroini*

**Integrasi Logika Matematika dan Nilai-Nilai Keislaman dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android**

*Fahruh Juhaevah*

**Peningkatan Kompetensi Guru dalam Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan Metode Focus Group Discussion pada Kegiatan In House Training (IHT) bagi Guru di SDN Pondok 03**

*Sri Nuruningsih, dan Risqi Ekanti Ayuningtyas Palupi*

**Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Ispring Suite 8 sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga**

*Lailatul Fitriya Alfin, dan Agung Listidi*



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO**



---

**STUDENTS' PERCEPTION OF THE USE CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING TO IMPROVE SPEAKING SKILL**Wahyu Trimastuti<sup>✉</sup>, Santy Chritinawati<sup>2</sup>

---

**Article Information****Article History:**

Accepted Nov 2020

Approved Des 2020

Published January 2021

**Keywords:***student' participant contextual teaching and learning (CTL), speaking skill***How to Cite:**

Wahyu Trimastuti, dan Santy Chritianawati (2021). *Students' perception of the use contextual teaching and learning to improve speaking skill* :Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Vol.9 No 1: Januari 2021: Halaman 1 – 9.

---

**Abstrak**

Penelitian ini untuk mengetahui apakah pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan keterampilan berbicara atau tidak. Metode deskriptif kuantitatif diadopsi untuk penelitian ini. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Akuntansi Komputerisasi Politeknik Piksi Ganesha. Dua puluh empat siswa AKE-K31 / 16 menjadi sampel penelitian ini. Instrumen penelitian berupa angket yang akan memberikan informasi tentang persepsi siswa saat menggunakan pembelajaran kontekstual. Sedangkan untuk mengetahui bahwa tes akhir memiliki signifikan atau tidak digunakan tes berbicara. Alat statistik yang digunakan untuk analisis data meliputi statistik deskriptif persentase dan mean, dan statistik inferensial ANOVA satu arah. Hasil: Berdasarkan pengetahuan siswa aktif dan termotivasi dalam setiap kegiatan dalam proses pembelajaran; Pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan memberikan suasana yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, disarankan agar: (1) lebih baik menggunakan pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan keterampilan berbicara; (2) siswa diharapkan lebih tertarik pada proses mengajar; (3) Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

---

**Abstract**

*This study is to know whether contextual teaching and learning can improve speaking skill or not. The descriptive quantitative method adopted for this study. The population for this study was the students of accounting computerized of Piksi Ganesha Polytechnic. Twenty four students of AKE-K31/16 are samples of this study. The research instrument was questionnaire which will give information about students' perception when use of contextual teaching and learning. Meanwhile, to find that the final test have a significant or not used speaking test. The statistical tools used for analysis of the data include descriptive statistics of percentage and mean, and inferential statistics of one-way ANOVA. Results: based on knowledge students were active and motivate in every activity in learning process; contextual teaching and learning can improve speaking skill and give fun condition in teaching learning process. Therefore, it is suggested that: (1) it is better to use contextual teaching and learning to increase speaking skill; (2) the students are expected to be more interest in the teaching process; (3) this result of the study can be used to conduct a further research.*

## INTRODUCTION

The purpose of teaching English is to improve the skill ability in English to create communication. Having five skills of English will make easier to communication. Speaking, listening, reading, and writing are needed to communicate well. Therefore, the ability of communicative competence, pronunciation, intonation, grammar and vocabulary are required. In English language, the mastery of speaking skills is priority and students should know how to use accurately.

Speaking has been classified to monologue and dialogue. A monologue speaking means that a speech delivered by one person. Meanwhile, dialogue speaking means speech which deliver two or more person who gives feedback each other's. Bailey (2005: 2) states that speaking consists of producing systematic verbal utterances to convey meaning. Speaking is an interactive process of constructing meaning that involves producing, receiving, and processing information. Speaking is one of difficult skill for students. It is a process to convey meaning, ideas, and receive the information. It involves about how to construct idea, language, and how to use grammar, vocabulary and pronunciation. Harris (1969: 81) states that speaking is a complex skill requiring the simultaneous use of a number of different abilities which often develop at different rates. Based on explanation above, speaking is complex skill that serves students' ability in receiving and processing information using correct vocabulary and systematic sound. Moreover, pronunciation and grammar are required.

The successful in teaching speaking is students can convey their idea to deliver speech in good pronunciation and accurate grammar. Lack of vocabulary make students speak reluctantly. When teaching English, the writer finds some problems that student lack of vocabulary, incorrect grammar, and lack of coherence. Many students difficult to get the meaning and less confidence when teacher ask them to deliver words. Some learners are very disheartened by little failures and some are very worried about making mistakes

Therefore, the writer tried to apply contextual teaching learning in learning process.

Contextual teaching and learning is an educational process that aims to help student see meaning in the academic subject with the context of their daily lives, that is, with the context of their personal, social, and cultural circumstances. To achieve this aim, the system encompasses the following eight components: making meaningful connections, doing significant work, self-regulated learning, collaborating, critical and creative thinking, nurturing the individual, reaching high standards, and using authentic assessments. (Johnson, 2002: 24). It explains that contextual teaching learning ask students to engage situations that they know in real life. Therefore, they can make easier to express their idea based on their own knowledge. It also make students more motivate to try speak based on their real experience.

One of the reason contextual teaching learning is applied in speaking because this method will encourage students to be more confident to speak without asked by teacher. They will interpret their idea without coercion, because information which they tell to others is based on their knowledge. In this case, the teacher is as facilitator to help student be active in teaching process.

## RELATED LITERATURE REVIEW

### 1. Contextual Teaching Learning (CTL)

According to Sears, 2001; Smith & Rothkopf, 1984 as quoted by Ortiz (2005: 360) CTL is an instructional approach that allows teachers to monitor students' activity relate their knowledge. Bern and Erickson (2001: 2) state that contextual teaching and learning is a conception of teaching and learning that helps teachers relate subject matter content to real world situations and motivates students to make connections between knowledge and its applications to their lives as family members, citizens, and workers and engage in the hard work that learning requires. In addition, contextual teaching and learning is an process teaching in class which have goal to see subject in their lives. To achieve this aim, critical thinking,

team-work and creative idea are required. (Johnson, 2002: 24).

So, it can be inferred that CTL is technique to apply the real life situation in teaching learning process which can make easier to students connection with their idea.

Bern and Erickson (2002) state that there are some concepts for implementing contextual teaching learning, they are as follow:

1) Problem-based learning

It is an approach that asks students to investigate subject to solve the problem accordance their skill. This approach focus on group discussion, collect new information and presentation the result.

2) Cooperative learning

It is an approach that order students to create team work to get new information to get the aim of learning.

3) Project-based learning

It is an approach that focuses on problem-solving investigations. Students have to work autonomously constructed their own learning, and get the result.

4) Service learning

It provides knowledge and skills to needs in the community through projects and activities.

5) Work-based learning

It is an approach in which workplace, or workplace-like, activities are integrated with classroom content for the benefit of students and often businesses.

Johnson (2002: 60) explains the components in implementing CTL as follows:

1) Self-regulated learning

Students can control themselves to improve learning and responsibility to work individually and in group.

2) Making meaningful connections

Students are able to relate subject matter in school into real life situation.

3) Doing significant work

Students can perform significant work that has a purpose and benefit for others.

4) Applying creative thinking to analyze the problem and make decision logically.

5) Collaborating

Students are able to collaborate with others. The teacher monitors students to communicate and work effectively. Students

are able comprehend what they do will affect others.

6) Nurturing the individuals

Teacher gives the students motivation because they cannot succeed without support from the adult.

7) Knowing and reaching high standards

Teacher identifies the goal and motivates student to get good result. Teacher asks to students to confident with the result.

Based on the concepts of implementing CTL above, the writer finds the teaching steps of CTL in teaching speaking as follows:

1. Teacher encourages students to use their idea and experience to understand about topic of lesson.
2. Teacher presents the speaking material and asks students do inquiry activity to achieve the goal competences in speaking activity.
3. Teacher order the students to work together (discuss) the material then present to others.
4. Teacher asks students to make a dialogue based on their experience and perform the dialogue.
5. Teacher and students reflect the learning. Discuss if there are difficult materials and give feedback each other's.

Last, teacher engages students to look for information that can be applied in solving the problem in their own life. So, the learning process will interest and less boring.

2. Speaking

a) Definitions of speaking

According to Bailey (2005: 2), speaking consists of producing systematic verbal utterances to convey meaning. Speaking is an interactive process of constructing meaning that involves producing and receiving and processing information. O'Malley and Pierce in Hughes (2002: 74) argue that speaking means negotiating intended meanings and adjusting one's speech to produce the desired effect on the listener. From the definitions, the writer finds that speaking is a interaction skill involves ability in combining recognized and systematic sound to build verbal and non-verbal context.

Speaking instruction is important because it helps students can communicate naturally with native speakers. Furthermore,

speaking activities are taught in the classroom should be raise learner’s motivation and make the English language classroom a fun and less boring. (Nunan,1999 & Celce-Murcia, 2001). In fact, speaking can support other language skills. It helps student to convey meaning interaction with other skills. For instance, it was proved that learning speaking make easier to develop reading competence (Hilferty, 2005). Florez (1999) state the following skills underlying speaking:

1. Applying grammar structure correctly
2. Assessing characteristics to the target speaker include share knowledge in differences perspectives
3. Selecting appropriate vocabulary to audience for topic being discussed.
4. Applying strategies to enhance comprehensibility and check listener’s comprehension.
5. Adjusting components of speech vocabulary include grammar structures.

O’Sullivan (2012: 244) states the aspects measured in speaking– accent, grammar, vocabulary, fluency, and comprehension. Hughes (2004: 127) states that must be tested in speaking are:

1) Accuracy

Grammatical/lexical accuracy is necessary in order to communication are acceptable.

2) Appropriacy

The aim of language is use word appropriate to function. In order to communication is clear.

3) Range

A fair range of language is available to the candidate. Good range able to express for many words.

4) Flexibility

There must be flexible between vocabulary and direction that will be delivering to create good communication.

5) Size

The ability to produce more complex utterances and to develop discourse of words should be attention.

Based on the explanation above, the writer finds that speaking is an interaction skill involves ability in combining recognized and systematic sound to build and share meaning through the use of verbal and non-verbal symbols in variety of context, which

consists of five components–pronunciation, grammar, vocabulary, fluency, and comprehension.

2. Testing Speaking

The researcher chooses The Foreign Services Institute (FSI) analytic rating scale as quoted by O’Sullivan to be applied in testing students’ speaking skill which includes pronunciation, grammar, vocabulary, fluency, and comprehension. O’Sullivan (2012: 244) presents the sample of an oral English rating scale that used 1-6 points.

**Tabel 1. The Foreign Services Institute (FSI) Analytic Rating Scale**

| Pronunciation | Criteria  |
|---------------|---|
| 1             | Pronunciation frequently intelligible.  |
| 2             | Frequent gross errors and a very heavy accent make understanding difficult, require frequent repetition.  |
| 3             | “Foreign accent” requires concentrated listening and mispronunciation lead to occasional misunderstandings and apparent errors in grammar and vocabulary. |
| 4             | Marked “foreign accent” and occasional mispronunciations which do not interfere with understanding.   |
| 5             | No conspicuous mispronunciations, but would not be taken for a native speaker.  |
| 6             | Native pronunciation, with no trace of “foreign accent”.  |
| Grammar       | Criteria  |
| 1             | Grammar almost entirely inaccurate except in stock phrases.   |
| 2             | Constant errors showing control of very few major patterns and frequently preventing communication.   |
| 3             | Frequent errors showing some major patterns uncontrolled and causing occasional irritation and misunderstanding.  |
| 4             | Occasional errors showing imperfect control of some patterns but not weakness that causes misunderstanding.   |

|   |  |
|---|--|
| 5 | Few errors, with no patterns of failure. |
|---|--|

|   |   |
|---|---|
| 6 | No more than a few minor errors during the interaction. |
|---|---|

| Vocabulary | Criteria |
|------------|----------|
|------------|----------|

|   |   |
|---|---|
| 1 | Vocabulary inadequate for even the simplest conversation. |
|---|---|

|   |  |
|---|--|
| 2 | Vocabulary limited to basic personal and survival areas (time, food, transportation, family, etc.) |
|---|--|

|   |   |
|---|---|
| 3 | Choice of words sometimes inaccurate, limitations of vocabulary prevent discussion at some stages of the interaction. |
|---|---|

|   |   |
|---|---|
| 4 | Vocabulary adequate to participate in the interaction, with some circumlocutions. |
|---|---|

|   |  |
|---|--|
| 5 | Vocabulary broad and precise, adequate to cope with more complex problems. |
|---|--|

|   |  |
|---|--|
| 6 | Vocabulary apparently as accurate and extensive as that of a native speaker. |
|---|--|

| Fluency | Criteria |
|---------|----------|
|---------|----------|

|   |   |
|---|---|
| 1 | Speech is so halting and fragmentary that conversation is virtually impossible. |
|---|---|

|   |   |
|---|---|
| 2 | Speech is very slow and uneven except for short or routine sentences. |
|---|---|

|   |  |
|---|--|
| 3 | Speech is frequently hesitant and jerky; sentence may be left uncompleted. |
|---|--|

|   |  |
|---|--|
| 4 | Speech is occasionally hesitant, with some unevenness caused by rephrasing and grouping for words. |
|---|--|

|   |   |
|---|---|
| 5 | Speech is effortless and smooth, but perceptively non-native in speed and evenness. |
|---|---|

|   |   |
|---|---|
| 6 | Speech on all topics is as effortless and smooth as a native speaker. |
|---|---|

| Comprehension | Criteria |
|---------------|----------|
|---------------|----------|

|   |  |
|---|--|
| 1 | Understand too little for the simplest type of conversation. |
|---|--|

|   |   |
|---|---|
| 2 | Understand only slow, very simple speech on the most basic topics. Requires |
|---|---|

|  |                                     |
|--|-------------------------------------|
|  | constant repetition and rephrasing. |
|--|-------------------------------------|

|   |   |
|---|---|
| 3 | Understand careful, somewhat simplified speech directed to him/her with considerable repetition and rephrasing. |
|---|---|

|   |  |
|---|--|
| 4 | Understand quite well normal speech directed to him /her, but requires occasional repetition and rephrasing. |
|---|--|

|   |   |
|---|---|
| 5 | Understand everything in normal conversation except for very low colloquial or low frequency items, or exceptionally rapid or slurred speech. |
|---|---|

|   |  |
|---|--|
| 6 | Understand everything in both formal and colloquial speech to be expected of a native speaker. |
|---|--|

## METHODOLOGY

The descriptive quantitative method adopted for this study. The population for this study was the students of accounting computerized of Piksi Ganesha Polytechnic. Twenty four students of AKE-K31/16 are samples of this study. The research instrument was questionnaire which will give information about students' perception when use of contextual teaching and learning. The statistical tools used for analysis of the data include descriptive statistics of percentage and mean, and inferential statistics of one-way ANOVA.

The writer used CTL suppose can help teachers to monitor the process of learning accordance real situation and motivates students to make easier apply their knowledge to engage their speaking skill relate school subject in communication of real world situation.

Questionnaire used to know the students' perception toward the use of contextual teaching learning. The questionnaire is 10 items was administered to twenty (24) students AKE-K31/15, outside the study area. The same questionnaire was re-administered after two weeks interval on same respondents. The two sets of data were then correlated using Pearson Product moment

correlation to obtain a correlation coefficient. A correlation co-efficient of 0.76 was considered reliable for the study. The items in the questionnaire divided are participant responses and students' learning outcomes.

To ascertain the reliability of the instrument, test re-test method was used. The return rate of the instrument would be calculated or established, and percentage return rate would be considered for the study. The completed copies of questionnaire will be collated, coded and analyzed. The statistical tools used for analysis of the data include descriptive statistics of percentage and mean, median, mode and standard deviation of the speaking. Then, inferential statistics of one-way ANOVA used to know its significance or not.

## FINDING AND DISCUSSION

**Table 2.1 Participation Reaction**

| No             | Items  | Score |    |   |    |    |
|----------------|--|-------|----|---|----|----|
|                |  | A     | B  | C | D  | E  |
| X <sub>1</sub> | Contextual teaching learning helped students to explore their experiences in life      | 0     | 0  | 0 | 11 | 10 |
| X <sub>2</sub> | Contextual teaching learning less encouraged students to be actively in every activity | 8     | 10 | 1 | 2  | 0  |
| X <sub>3</sub> | Contextual teaching learning was make students less boring                             | 0     | 0  | 1 | 11 | 9  |
| X <sub>4</sub> | Contextual teaching learning difficult to acquire and comprehend the materials         | 0     | 0  | 2 | 9  | 10 |
| X <sub>5</sub> | Story telling make students' raise their motivation                                    | 0     | 0  | 2 | 9  | 10 |
| Total          |  | 20    | 17 | 5 | 34 | 29 |

The Average Score (items 1 to 5)

$$Y_1 = 14/24 \times 100\% = 58.33\%$$

$$Y_2 = 2/24 \times 100\% = 8.33\%$$

$$Y_3 = 12/24 \times 100\% = 50.00\%$$

$$Y_4 = 1/24 \times 100\% = 4.16\%$$

$$Y_5 = 10/24 \times 100\% = 41.66\%$$

Description:

A : Strongly disagree

B : Disagree

C : Undecided

D : Agree

E : Strongly agree

It can be inferred that 39 was the highest average score in point Y in which 58.33% of the population were agreed that the contextual teaching learning (CTL) helped students to develop their idea in their experiences life. 8.33% of the population disagree that contextual teaching learning (CTL) less encouraged students to be actively in every activity. 50.00% of the population thought that contextual teaching learning (CTL) was interesting way to learn speaking. Next, 4.16% of the data show strongly disagree that CTL less difficult to acquire and comprehend the materials. Furthermore, 41.66% of the population strongly agree that contextual teaching learning helped to raise students' motivation

**Table 2.2 Students' Learning Outcomes**

| No              | Items  | Score |   |   |    |    |
|-----------------|--|-------|---|---|----|----|
|                 |  | A     | B | C | D  | E  |
| X <sub>6</sub>  | Contextual teaching learning (CTL) helps to raise students' vocabulary   | 0     | 0 | 0 | 10 | 14 |
| X <sub>7</sub>  | Contextual teaching learning (CTL) helps to improve listening skill      | 0     | 1 | 2 | 6  | 15 |
| X <sub>8</sub>  | Contextual teaching learning (CTL) helps to improve speaking skill       | 0     | 0 | 1 | 11 | 12 |
| X <sub>9</sub>  | Contextual teaching learning (CTL) helps to improve pronunciation skills | 0     | 1 | 1 | 11 | 10 |
| X <sub>10</sub> | Contextual teaching learning (CTL) helps to improve writing skill        | 0     | 1 | 0 | 13 | 10 |
| Total           |  | 0     | 3 | 4 | 51 | 61 |

The Average Score (items 1 to 5)

$$Z6 = 14/24 \times 100\% = 58.33\%$$

$$Z7 = 15/24 \times 100\% = 62.50\%$$

$$Z8 = 12/24 \times 100\% = 50.00\%$$

$$Z9 = 10/24 \times 100\% = 41.66\%$$

$$Z10 = 10/24 \times 100\% = 41.66\%$$

Description:

A : Strongly disagree

B : Disagree

C : Undecided

D : Agree

E : Strongly agree

It can be said that 61 was the highest average score in point Z in which 58.33% of the data were conclude that the CTL can improve students vocabulary based on their real life. 62.50% claimed that contextual teaching and learning helped to improve listening skill, through contextual teaching and learning students more interesting. 50.00% students think that contextual teaching and learning influence their speaking skill fluently. Students easy to interpret their knowledge and vocabulary when they told about their experience in real life. Yet, 41.66% students concluded that contextual teaching and learning helped them to develop pronunciation skills, with contextual teaching learning students try to practice their pronunciation in good utterance. Then, 41.66 % students inferred that story telling helped them to give idea when they are writing based on their experience life.

|    |          |            |    |    |
|----|----------|------------|----|----|
| 5  | 16301155 | Student EE | 70 | 76 |
| 6  | 16301113 | Student FF | 71 | 80 |
| 7  | 16301187 | Student GG | 66 | 72 |
| 8  | 16301169 | Student HH | 66 | 72 |
| 9  | 16301206 | Student II | 60 | 72 |
| 10 | 16301121 | Student JJ | 66 | 72 |
| 11 | 16301140 | Student KK | 70 | 80 |
| 12 | 16301098 | Student LL | 68 | 85 |
| 13 | 16301178 | Student MM | 72 | 82 |
| 14 | 16301154 | Student NN | 70 | 76 |
| 15 | 16301181 | Student OO | 70 | 76 |
| 16 | 16301128 | Student PP | 64 | 70 |
| 17 | 16301096 | Student QQ | 70 | 82 |
| 18 | 16301142 | Student RR | 68 | 74 |
| 19 | 16301201 | Student SS | 72 | 78 |
| 20 | 16301163 | Student TT | 70 | 78 |
| 21 | 16301091 | Student UU | 72 | 78 |
| 22 | 16301241 | Student VV | 74 | 80 |
| 23 | 16301191 | Student WW | 64 | 78 |
| 24 | 16301095 | Student XX | 74 | 80 |

### THE STUDENTS' SPEAKING ABILITIES

Thus, the final test score of the students after teacher used CTL. It told a significant progress based on their mid test score. From the data told that 68.57 was the average score of mid test. 76.80 was the average score of final test.

**Table 3.1 Students' English Language Score**

| NO | NPM      | STUDENTS   | MID TEST | FINAL TEST |
|----|----------|------------|----------|------------|
| 1  | 16301168 | Student AA | 66       | 72         |
| 2  | 16301204 | Student BB | 70       | 78         |
| 3  | 16301081 | Student CC | 66       | 72         |
| 4  | 16301097 | Student DD | 70       | 82         |

**Table 3.2 The Summary of ANOVA**

| Source of Variance                   | SS     | df | MS     | F <sub>o</sub> | F <sub>t(0.5)</sub> | F <sub>t(0.1)</sub> |
|--------------------------------------|--------|----|--------|----------------|---------------------|---------------------|
| Between columns<br>(Teaching Models) | 112.50 | 1  | 112.50 | 7.518          | 3.92                | 6.85                |
| Between rows<br>(Speaking)           | 264.50 | 1  | 264.50 | 17.676         |                     |                     |
| Columns by rows<br>(Interaction)     | 813.39 | 1  | 813.39 | 54.356         |                     |                     |



|                |             |    |        |
|----------------|-------------|----|--------|
| Between groups | 119<br>0.38 | 3  | 396.80 |
| Within groups  | 101<br>7.56 | 68 | 14.96  |
| Total          | 220<br>7.94 | 71 |        |

Based on the table above, it can be said that: Because  $F_0$  between columns (7.518) is higher than  $F_t$  (3.92) at the level of significance ( $\alpha$ ) = 0.05 and  $F_t$  (6.85) at the level of significance ( $\alpha$ ) = 0.01, means that the difference between columns is significant. The mean score of students who are taught using CTL is 76.80 and the mean score of students who are not taught using CTL is 68.57. On the other words, applying CTL is more effective and interest for teaching speaking.

### CONCLUSIONS

It can be concluded that contextual teaching learning give benefits to make students' speaking fluently. Based on the students' perception that contextual teaching learning is not only help to develop their speaking skills but it can develop the other skill in English such writing and listening. Using creative thinking based on their life situation, they easy to use vocabulary when they want to speak or write something. Based on the findings that most of the students' interest in learning process. Students become more active and less boring. They discuss each to solve problem the study. They can work and share ideas between students who have high achieving and students who have low achieving. CTL create students' motivations when they learning speaking. The class becomes more interesting and attractive. The writer was positively concluded that the contextual teaching learning gave better influence that helps students' develop their speaking skill and be able to explore useful information through many different resources.

### REFERENCES

Ary, Jacobs and Razafieh.1985. *Introductio to Research in Education*. New York: Mc.Graw Hill

Bailey, Kathleen M. 2005. *Practical English Language Teaching: Speaking*. New York: Mc. Graw Hill Companies Inc.

Berns, Robert G. and Patricia M. Erickson. 2002. *Contextual Teaching and Learning: Preparing Students for the New Economy*. Available at [www.nccte.com](http://www.nccte.com). It was accessed on November 22, 2017.

Burns, A & Joyce, H. (1997). *Focus on Speaking*. Sydney: National center for EnglishLanguage Teaching and Reserach.

Calka, Aneta. 2011. *Speaking and Instructed Foreign Language Acquisition – Pronunciation Learning Strategies: Identification and Classification*. Bristol: MPG Books Group.

Conklin W 2012. *Higher order thinking skills to develop 21st century learners*. Huntington Beach, CA: Shell Education. Costu B, Ayas A & Niaz M 2010. Promoting conc.

Creswell JW 2014. *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (4th ed)*. Thousand Oaks, CA: Sage.

Emilia, E. 2011. *Pendekatan Genre-Based*. Petunjuk untuk guru. Bandung: Rizqy Press.

Florez, M.A. (1999). "Improving Adult English Language Learning Learners' Speaking Skills".ERIC Digest (Eric Document Reproduction Service No. ED: 435204)

Gass, S & Varionis, E (1994). *"Input, Interaction and Second Language Production"*. Studies in Second Language Acquisition:MPG Books Group

Harris, David P. 1969. *Testing English as a Second Language*. New York: McGraw Hill.


Hilferty,A. (2005). "The Relationship between Reading and Speaking Skills". Focus on Basic. Available at <http://www.ncsall.net/?id=328>, was accessed on November 15, 2017.

Hughes, Arthur. 2004. *Testing for Language Teachers*. United Kingdom: Cambridge University Press.

- Hughes, Rebecca. 2002. *Teaching and Researching Speaking*. London: Pearson Education.
- Johnson, Elaine B. 2002. *Contextual Teaching & Learning; What it is and why it's here to stay*. California: Corwin Press, Inc.
- Nunan, David. 1999. *Second Language Teaching and Learning*. Boston: Heinle & Heinle Publishers.
- Nunan, David. 1989. *Language Teaching Methodology; A Textbook for Teachers*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- O'Sullivan, Barry. 2012. *Second Language Assessment*. New York: Cambridge University Press.
- Ortiz, Araceli Martinez. 2005. *Engineering Design as a Contextual Learning and Teaching Framework: How Elementary Students Learn Math and Technology Literacy*. Available at <http://www.iteea.org/Conference/PATT/PATT19/Aracelifinal19.pdf>. It was accessed on November 21, 2017.
- Pollard, Lucy. 2008. *Lucy Pollard's Guide to Teaching English: A Book to Help You through Your First Two Years in Teaching*. Lucy Pollard's e-book.
- Regina, S. (1997). *English Language Arts: A Curriculum Guide for the Middle Level (Grades 6-9)*. Canada: Saskatchewan Education.
- Rusman, 2013. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sleesongsom, W. & Suppasetsee, S. (2012). *Chatting for improving English speaking skills in a Thai context. Foreign Language Learning and Teaching, 1(2)*. Retrieved from [http://ejournal.litu.tu.ac.th/pdf/FLLT\\_Journal\\_Volume\\_2.pdf](http://ejournal.litu.tu.ac.th/pdf/FLLT_Journal_Volume_2.pdf)
- Soars, J & L. (2010). *New Headway Pre-Intermediate Student's Book*, 3rd Edition.
- Soars, J & L. (2012). *New Headway Intermediate Student's Book*, 4th Edition. Oxford: Oxford University Press.
- Trachsel, M. & Severino, C. (2004). *The Challenges of Integrating and Balancing Speaking and Writing in First-Year Rhetoric Classes*. [http://www.mhhe.com/socscience/english/tc/trachselANDseverino/trachselANDseverino\\_module.html](http://www.mhhe.com/socscience/english/tc/trachselANDseverino/trachselANDseverino_module.html), accessed on November 15, 2017
- Wandasari, T (2011). *Using Contextual Teaching and Learning (CTL) in Improving Students' reading Skill in Procedural Test*. Undergraduate Paper of UPI. UPI Bandung: Unpublished.
- Zhang. 2010. *Cooperative Learning in the Classroom*. Va: Curriculum Development.



## DEVELOPMENT OF WORK-BASED SKILLS COMPETENCE TEST MODEL FOR VOCATIONAL HIGH SCHOOL STUDENT ON INTERNSHIP PROGRAM

Kusmini , Budi Santosa<sup>2</sup>, Pramudita Budiastuti<sup>3</sup>, Fatwa Tentama<sup>4</sup>, Esfan Sofyan<sup>5</sup>

### Article Information

#### Article History:

Accepted November 2020

Approved December 2020

Published January 2021

#### Keywords:

Competency-based assessment, sharia banking, SMK

#### How to Cite:

Kusmini., Budi Santosa, Pramudita Budiastuti, Fatwa Tentama, dan Esfan Sofyan (2020). *Development of Work-Based Skills Competence Test Model Field of Sharia Banking in Vocational High School*: Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Vol.9 No.1, Halaman 10-19.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan model uji kompetensi perbankan syariah yang layak diimplementasikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) kompetensi keahlian perbankan syariah. Model uji kompetensi yang dimaksud adalah uji kompetensi yang memadukan antara proses pembelajaran di dunia industri melalui Praktik Kerja Lapangan (PKL) dengan uji kompetensi yang dilaksanakan di sekolah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang dikembangkan oleh Borg & Gall dan dimodifikasi oleh Sukmadinata, yang terdiri dari tahap pendahuluan, pengembangan dan pengujian. Penelitian ini dilakukan di SMK Muhammadiyah 1 Cilacap, dan enam tempat PKL yaitu, Bank Perkreditan Rakyat Syariah (BPRS) Gunung Slamet, BPRS Suriyah, Baitul Mal wa Tamwil (BMT) Muhammadiyah, BMT Mentari Umat, BMT BEST, dan BMT Syariah Manfaat. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi terlibat, dan dokumentasi di SMK Muhammadiyah 1 Cilacap dan enam tempat PKL yang terdiri dari 2 BPRS dan 4 BMT di Kabupaten Cilacap. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa model uji kompetensi keahlian berbasis kerja siswa SMK dengan nama model UKKPBS, sangat layak dan efektif diterapkan pada SMK kompetensi keahlian perbankan Syariah.

### Abstract

This study aims to develop a model for assessments in the area of sharia banking for Vocational High School (SMK) students. The proposed competency assessment model in this study refers to the combination of the learning process in the industry through apprenticeship (PKL) and assessments carried out in schools. This research uses a research and development method developed by Borg & Gall and modified by Sukmadinata, which consists of preliminary, development, and testing stages. This research employed a research and development method developed by Borg & Gall and modified by Nana Syaodih Sukmadinata, which consists of preliminary, development, and testing stages. This research was conducted at SMK Muhammadiyah 1 Cilacap and six locations of PKL, namely, Bank Perkreditan Rakyat Syariah (BPRS) Gunung Slamet, BPRS Suriyah, Baitul Mal Wa Tamwil (BMT) Muhammadiyah, BMT Mentari Umat, BMT BEST, and BMT Syariah Manfaat. Data collection was carried out through in-depth interviews, participatory observations, and documentation at SMK Muhammadiyah 1 Cilacap and six PKL places consisting of 2 BPRS and 4 BMT in Cilacap Regency. The results show that the discovery of work-based assessment models on vocational students with the name of the UKKPBS model, very feasible and effective to be applied to vocational competencies of sharia banking expertise

## INTRODUCTION

The learning system of curriculum 2013 refers to the curriculum spectrum of the Directorate Vocational Development of the Ministry Education and Culture Republic Indonesia. Based on the curriculum 2013 spectrum, subjects of Islamic Banking Skills Competency grouped into national content, territorial content, and vocational specialization subjects. Productive subjects grouped into three groups, namely C1, C2, and C3. Groups C1 is the basic subject of expertise, groups C2 is the basic of subject expertise program, and C3 is the subject of expertise competence (Directorate Vocational Development/Directorate of Vocational High School Development, 2018). After three semesters, students carry out internship for three months in the industry that has established partnerships with Vocational High School Muhammadiyah 1 Cilacap.

Implementation of PKL Islamic banking by students has not been complied with the achievement of target competence. The financial industry, bank, and non-bank financial institutions, have not yet given full opportunity for students to do the types of work that are in accordance to the performance criteria in the competency test of Islamic banking expertise. Students are only given work assignments to help employees and are on incidental basis. This condition requires synchronization between the school, world of business, and industries before the implementation PKL so that at the time of PKL, students get the opportunity to do real work in the field of customer service.

One aspect of education that can align between the demands of industrial competence and the qualifications of vocational graduates is the aspect of evaluating or measuring competencies that are following the understanding and criteria that are in harmony with one another. For this reason, it is important to create an evaluation model that accommodate the criteria for competency standards that can be accepted by SMK and industries. Until now, nationally, the standardized and appropriate evaluation models for measuring student competence are still lack in number. For this reason, it is very important to create a competency evaluation

model that refers to standard criteria so that both can be used in SMK and industries.

Factors that determine the success of student competency tests are learning competency with a competency-based training approach and industrial practice competencies with the application of work-based learning (Muksin, 2019). Students who meet these two factors are indicators of passing the competency test, which indicates that students have reliable skills so that they get recognition from the industry through the competency certificate they obtain.

Competence is an ability that can be supported and activated to get consistent value from the knowledge and skills that a person has to do work. The need for competent human resources is something needed for competition. Islamic Banking Competencies are new competencies in the education of secondary. At present, the banking competency test does not involve a Professional Certification Agency, because competency certification based on SKKNI has not been implemented. Competency tests for Third-grade students are still carried out by the Directorate of vocational guidance through the Skills Competency Test (UKK). The practical exam for students consists of 4 packages and schools free to choose the package of questions tested (UKK guidelines Dit. PSMK, 2018).

The Sharia Banking Competency Test expected to involve assessors from the financial industry. Sharia Banking UKK held for four days with a simulation model. The material following predetermined competencies. Materials predetermined like customer service, tellers, and administration of bookkeeping. The simulation model applied a competency test based on banking transaction scenarios, not real transactions with customers. Competency test activities based on scenarios do not provide direct experience for customer service in both bank and non-bank financial institutions. Transactions made by education units were based on question indicators determined by the Ministry of Education and Culture's Vocational School Development Directorate. After completing the Skills Competency Test, students receive a competency

certificate signed by the school principal and examiner from the industry. The world of business and industry has not fully recognized the competency certificate given to students. As a result, many SMK graduates do not get jobs following their fields of expertise (Wahzudik, N. 2019).

To meet the competencies that can be recognized, researchers trying to design a competency test model that combines the learning process at school with learning in the industry. This integrated competency test model implemented when students carry out at PKL. The competency test conducted is a work-based competency test when students carry out the types of work that carried out in the financial industry (UKK Guidelines ditpsmk, 2018).

The backgrounds of this research were: (1) competency test conducted based on simulations so that it does not provide real experience to students in the field of customer service, (2) involvement of the business/industry world in the development of learning in vocational schools was still lacking, (3) there were no institutions Sharia banking profession certification (4) efforts to develop vocational learning processes for business/industry were still lacking (5) SMK graduates were less skilled and lacked experience in practice. The backgrounds of this study were an indicator that SMK graduates still need guidance to enter the workforce by utilizing more modern/new tools or facilities (Muljono, 2006)

Vocational secondary education was secondary education, which prioritizes the development of students' abilities to carry out a job. Vocational secondary education prepares students to enter the workforce and develop professional attitudes. Vocational high schools organize educational programs tailored to the types of employment (Government Regulation Number 17 of 2010).

The Indonesian National Work Competency Standards (SKKNI) were workability formulations that cover aspects of knowledge, skills, and work attitudes that are relevant to the performance of tasks (SKKNI, 2004). Field Work Practices were learning activities carried out in DUDI or

employment to implement, understand, and improve competence. The implementation PKL involves expert practitioners who are experienced in their fields to strengthen learning by guiding students when practicing fieldwork (Dit.psmk Kemendikbud, 2018). UKK is an assessment process through collecting relevant evidence to determine whether someone is competent or not yet competent in a particular field (UKK Guidelines for Managing the Directorate of Vocational Education, Ministry of Education and Culture, 2018). UKK is an assessment of the achievement of two or three-level qualifications at the IQF conducted at the end of the study by a Professional certification body or an accredited education unit with the business/industrial world by taking into account the skill and portfolio passports. UKK is part of the National Standard School Examination (USBN) for vocational competency subjects or expertise packages following the National Education Standards Agency Regulation Number 0048/BSNP/XI/2018 regarding the Operational Procedure of Implementing National Standard School Examinations in 2018/2019 Academic Year.

The purpose of competency testing, according to the Directorate of Vocational Development, is a tool for measuring the absorption of education and training. It is as self-recognition of abilities in the field of competence, and entry point to the world of work. The objective of implementing the competency test will be achieved if the implementation is well prepared and carried out the procedures determined by the school with guidance from the Directorate of Vocational Development.

## METHOD

This research used research and development developed by Borg & Gall and modified by Sukmadinata (2011) describes the ten steps of implementing the research strategy and development is research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision,

operasional field testing, final product revision, dissemination and implementation.

Research and development consist of preliminary, development, and testing stages. The preliminary study carried out by observing the competency, reviewing the literature on relevant research, and analyzing the needs related to the topic under study. Design development phase, compiled the initial design of the competency test model. The study was conducted at SMK Muhammadiyah 1 Cilacap, and 6 internship (PKL), namely, BPRS Gunung Slamet, BPRS Suriyah, BMT Muhammadiyah, BMT Mentari Umat, BMT BEST, and BMT Syariah Manfaat. Data collection carried out at SMK Muhammadiyah 1 Cilacap, 2 BPRS, and 4 BMT in Cilacap Regency using in-depth interviews, participatory observations, and document analysis. Students were chosen randomly using random sampling. BPRS and BMT were selected as these places gave permissions for students of SMK Muhammadiyah 1 Cilacap to conduct their internship. are selected by purposive sampling. This research conducted in two phases, namely preliminary studies and model development. The preliminary study carried out by observing the competency test conducted at the Vocational School, reviewing the literature on relevant research, and analyzing the needs related to the topic under study. Next, in the design development phase, the researchers compiled the initial design of the competency test model, FFG with the MGMP of Islamic Banking and ASBISINDO, and conducted a pilot test with 8 students and 2 Integrated Independent Business Center (BMT). The instrument used in the study was the Islamic banking competency test sheet and validation sheet that has been validated by experts following their field of expertise. The experts in the field of field work practices, especially Islamic banking, who provide reviews and suggestions for developing a system management.

The research and development procedures were carried out in three stages, namely: (1) a preliminary study, (2) model development, and (3) model testing. The procedures for research and development of

the Borg and Gall model modified by Nana Syaodih Sukmadinata (2011).

The research and development steps described as follows: The first step of the preliminary study: (1) a literature study of the aspects under study, derived from theoretical studies, research results, and field studies relating to competency tests, and (2) preparation of the product draft competency tests were conducted based on literature studies and expert judgment through FGD with experts/academics and practitioners of educational institutions and industry/associations. The second step of product development: (1) limited product trials conducted in 2 BMT, and (2) expanded product trials conducted in 2 BMT and 2 BPRS. The third step was testing, which consists of testing the final product and disseminating results. The steps of research and development were as follows:

### **Preliminary Study Stage**

This stage is a preparatory step for development. This stage consisted of three steps:

#### **1. Literature Study**

A literature study aims to learn the concepts and theories from fundamental research. Concepts and theories are related to competency testing, curriculum development, competency-based learning in vocational schools, and the implementation of On-the-Job Training (OJT) in the business/industrial world. In this literature study step, it also examines research results related to curriculum development, competency-based learning, OJT, and competency tests.

#### **2. Field Survey**

Field studies were conducted to collect data related to competency tests. The field survey was conducted at SMK Muhammadiyah 1 Cilacap, while the field survey was conducted at the BMT Muhammadiyah Cilacap. Data collection was carried out during OJT practices using questionnaires, interviews, documentary studies, and observations when implementing learning in SMK, and competency tests.

### 3. Preparation of Initial Products

Based on the data from the field survey and theoretical study of literature study results, the initial draft of the competency test model developed was developed, namely the initial draft of the integrated competency test model. The initial draft of the integrated competency test model implemented at the Vocational School was validated through an FGD. The FGD participants consisted of elements of the School, Industrial World, Industrial Association, Professional Certification Institution, and Advisors. The initial draft of the integrated competency test model can be described as follows: the integrated competency test model is a competency test model that carried out by combining the learning process in SMK, the implementation of industrial work practices, and the process of evaluating/competency testing.

#### Model Development Stage

This stage consists of two steps, namely limited trials and wider trials. The limited trial was to test the initial UKK model in 2 BMT in Cilacap City, namely in the BMT Mentari Umat and BMT Ben Sejahtera. More extensive trials were carried out with a larger sample, namely at BPRS Suryah, BPRS Gunung Slamet, BMT Muhammadiyah, and BMT Syariah Manfaat.

#### Product Test and Results Dissemination

This stage examines the feasibility of a product competency test model from the expertise generated, in this case, testing the feasibility of a job-based Sharia Banking competency model. The Sharia Banking Competency Test Model has not yet been fully implemented in SMK due to limited time, costs, and other resources, so the product feasibility test is carried out internally. This product test carried out through expert assessment through Focus Group Discussion which was held on Wednesday 25 September 2019 and was attended by nine people, consisting of the head of Islamic banking at SMK Muhamadiyah 1 Cilacap, Association of Indonesian Islamic Banks (ASBISINDO), DUDI Representatives (BMT & SRB), Representative of Professional Certification Institution (Pharmacy LSP P3). The socialization will be carried out to 5 other Vocational Schools, namely Jeruklegi

Komputama Vocational School, Darul Ulum Sidareja Vocational School, YPE Cilacap Vocational School, Manggala Tama Nusawungu Vocational School, and Karang Pucung Utama Vocational School.

## FINDING AND DISCUSSION

### Development Results

#### 1. Curriculum Development

This development aims to create an effective curriculum. The education unit refers to the lattice of the expertise competency test issue issued by the National Education Standards Agency to develop the curriculum of Islamic banking expertise competency. Curriculum development is very important to do because the spectrum in Islamic banking still contains subjects that do not test the competence of Islamic banking expertise. The curriculum should be in line with changes that occur in every area of life. The basis of curriculum development is to follow changes in social systems, community philosophy, views on psychology, and policies related to education (Purwana, 2012). Curriculum development can be done by adding local content subjects, namely mini bank practicum subjects, for a 1-hour lesson each week for class XI. Mini bank practicum subjects are carried out in class for theoretical explanation and in Islamic Banking laboratories for the practicum. Students carry out mini bank practicum alternately every day from 08.00 WIB to 15.00 WIB. Practicum material covers the field of customer service, namely customer service and tellers.

The types of work performed when acting as customer service in a mini bank laboratory are as follows:

- a. Prepare mini bank equipment properly.
- b. Check the computer and make sure it is in good condition.
- c. Prepare account opening and closing forms
- d. Welcome guests kindly, enlisting the purpose of guest needs, and invite guests to fill in the guest book
- e. Deliver guests according to the purpose.
- f. Provide service for the opening of a savings account

The types of work carried out while acting as tellers in mini bank laboratories are as follows:

- a. Prepare deposit slips and withdrawals of savings
- b. Check and make sure the computer and printer are in good condition
- c. Provide service customers who deposit savings
- d. Provide service customers who make savings withdrawals
- e. Calculate the amount of money deposited by customers using a money counting machine
- f. Check the authenticity of money using a money detector
- g. Input transaction data into the computer
- h. Calculate the transaction cash balance
- i. Create transaction reports
- j. Request validation of the report to the practicum adviser
- k. Close the application and turn off the computer
- l. Spruce up the practical tools.

## 2. Development of Field Work Practices

Design development phase, compiled the initial design of the competency test model. Design development of field work practices begin with a test. Class XI students carry out Field Work Practices for three months, starting from January to March in semester 4. PKL was held in semester 4 with consideration because students already have enough stock. Students can carry out PKL when they have taken professional ethics, business communication, general administration, and mini bank practicum lessons. During carrying out PKL, students are tested for competence by external supervisors from DUDI in the field of customer service, namely customer service and tellers.

The assessment carried out directly when students work serving customers. Students who do not pass the customer service competency test will get guidance again at school and will return to the skills competency test conducted at school when students are in class XII semester 6, using an

assessment format from the Vocational Development Directorate.

## 3. Development of Expertise Competency Test Models

Sharia banking expertise competency test at SMK Muhammadiyah 1 Cilacap was conducted in class XII semester 6 using a simulation model. The simulation carried out to present the real competency test situation by preparing a place and test material according to the real situation students will face during the exam. This simulation carried out with the aim that students are better prepared, both mentally and knowledgeable, in taking the exam. Simulation models are applied using role-playing models. Students simulate roles like customer service, tellers, and as employees of bookkeeping administration.

The expertise competency test model that the authors developed is as follows:

- a. Class XI students get additional mini bank practicum subjects as provisions for PKL.
- b. Synchronize the curriculum with the business world and the industrial world (DUDI) to determine the type of work as long as students carry out PKL.
- c. Class XI students carry out PKL for three months by carrying out customer service work.
- d. External examiners from DUDI when carrying out student competency tests serving customers in the customer service and tellers.
- e. The expertise competency test instrument uses an assessment sheet that has been prepared and validated by sharia banking material experts.
- f. The assessment carried out openly, and the evaluation schedule adjusted to the situation and condition of PKL.
- g. Students are declared competent if, while carrying out work in the customer service and tellers are considered capable of completing all the work indicators in the assessment sheet.
- h. Competent students will get a certificate signed by DUDI and the school.
- i. Students will continue their expertise competency test while sitting in class XII in the field of bookkeeping and



computerized administration of bank administration.

The expertise competency test model developed is shown in **Figure 1**

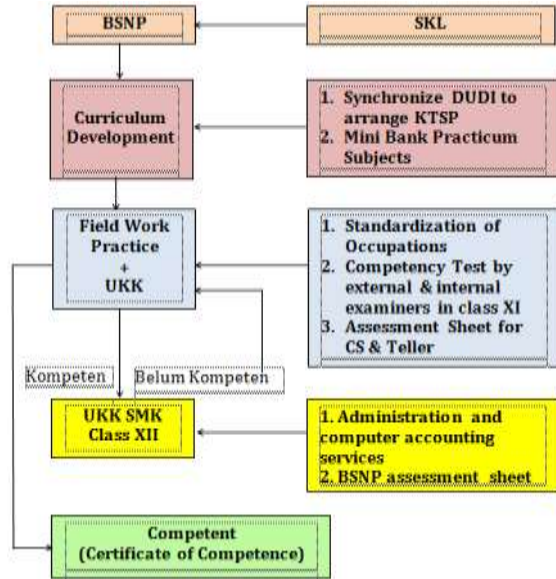


Figure 1. Final Model of UKKPBS

**UKKPBS Model Test Results**

The UKKPBS model was tested two times through limited trials and expanded trials

1. Limited trial

A limited trial conducted in two PKL places, namely BMT BEST Jeruklegi and BMT Mentari Umat Wangon. Expertise competency test conducted on six students who carry out PKL. The competency test conducted on week 6. The assessment carried out covering aspects of knowledge, attitudes, and skills. The assessment instruments used adjusted to the UKK assessment sheet from BSNP, which included 35 performance components. The examiner gives value to students as a criterion of being incompetent, and already competent values range from grades <61 to 100. The assessment sheet adopted from the skills competency test assessment sheet from BSNP.

**Table 1. Limited trial results for developing the Sharia Banking Skills Competency test model**

| Name of Student's | Place of PKL            | Score | Performance |
|-------------------|-------------------------|-------|-------------|
| S1                | BMT BEST Jeruklegi      | 72    | Competent   |
| S2                | BMT BEST Jeruklegi      | 70    | Competent   |
| S3                | BMT Mentari Umat Wangon | 72    | Competent   |
| S4                | BMT Mentari Umat Wangon | 71    | Competent   |
| S5                | BMT Mentari Umat Wangon | 71    | Competent   |
| S6                | BMT Mentari Umat Wangon | 70    | Competent   |

**Table 2. Results of Expert Validation**

| Statement  | Experts |     |     |     | Score of total | Percentage | Information |
|--|---------|-----|-----|-----|----------------|------------|-------------|
|  | V 1     | V 2 | V 3 | V 4 |                |            |             |
| The suitability of the indicator with the problem grid       | 3       | 4   | 4   | 4   | 15             | 75         | Valid       |
| The suitability of the material with the learning objectives | 4       | 4   | 4   | 4   | 16             | 80         | Valid       |
| Use appropriate and consistent language                      | 3       | 3   | 4   | 4   | 14             | 70         | Valid       |
| The suitability of the questions with the learning material  | 3       | 4   | 4   | 3   | 14             | 70         | Valid       |
| Overall material quality                                     | 4       | 4   | 4   | 4   | 16             | 80         | Valid       |

Based on the results of the competency test conducted on 6 PKL students in 2 places, it can conclude that all participants are competent because the average value is 70 to 72. The percentage of performance achievements is at the level of 70 to 72 percent. The performance tested was 35 items/types of work.

**2. Trial expanded**

Before carrying out expanded trials, the assessment instrument needs to be re-tested for its validity to determine whether the instrument designed is feasible or not. The validity test conducted by two material experts from ASBISINDO and two senior banking teachers at SMK Muhammadiyah

1 Cilacap. The expanded trials carried out at BMT Muhammadiyah, BMT Shariah Manfaat, BPRS Gunung Slamet, and BPRS Suryah. Sharia banking competency test conducted by 12 students who take the PKL. The results of observations and interviews conducted with DUDI supervisors and leaders can be concluded that in order to improve the quality of learning and achievement of graduates, students need to be equipped with: (a) mastery of material on various types of Islamic bank financing contracts, (b) the formation of correct work attitudes, (c) inculcation and habituation of a work culture of discipline, neatness, cleanliness, timely and (d) communication with customers, employees, and leaders of DUDI.

**Table 3. Results of expanded trials on the development of the Sharia Banking Skills Competency test model**

| Name of Student's | Place of PKL       | Score | Performance |
|-------------------|--------------------|-------|-------------|
| S1                | BPRS Gunung Slamet | 79    | Competent   |
| S2                | BPRS Gunung Slamet | 79    | Competent   |
| S3                | BPRS Gunung Slamet | 79    | Competent   |

|     |                     |    |              |
|-----|---------------------|----|--------------|
| S4  | BPRS Gunung Slamet  | 79 | Competent    |
| S5  | BMT Syariah Manfaat | 81 | Competent    |
| S6  | BMT Syariah Manfaat | 83 | Competent    |
| S7  | BMT Muhammadiyah    | 82 | Competent    |
| S8  | BMT Muhammadiyah    | 83 | Competent    |
| S8  | BPRS Suryah         | 72 | Competent    |
| S9  | BPRS Suryah         | 73 | Competent    |
| S10 | BPRS Suryah         | 67 | No competent |
|     | BPRS Suryah         | 67 | No competent |

Based on expanded trials, there are 10 or 83% of competent students and 2 or 17% of who are not competent students. Students who are not competent because the value obtained has not reached 70. Students who are not competent will repeat PKL and take the competency test of expertise held in schools in the field of customer service.

**Product Testing Results and Dissemination**  
**1. Product Testing**

Testing the competency test model of Islamic banking expertise is done through Forum Grup Discussion (FGD). The FGD held on Wednesday, 25 September 2019, at 13.00 - 15.00 WIB at SMK Muhammadiyah 1 Cilacap. The FGD participants consisted of the Indonesian Sharia Banking Association, an assessor from the National Professional Certification Agency/BNSP. Practitioners come from the business world/industry engaged in the field of Islamic banking and from the elements of SMK competency of Islamic banking expertise. The FGD discussed how to integrate aspects of determining competency standards,

curriculum development, learning processes in schools, and learning in industry in the form of industrial work practices, as well as for conducting competency tests.

The FGD participants from the Association stated that the UKKPBS model could make uniform concepts for the implementation PKL from all financial industries who had collaborated with education units so that the final results obtained by students achieved the same work competence.

The Subject Teacher Deliberation (MGMP) element states that the UKKPBS model is very helpful in finding solutions to problems that have been faced by Islamic banking expertise competencies, namely the difference between the curriculum structure and the competency test question structure. The education unit element represented by the headmaster of SMK Muhammadiyah 1 Cilacap stated that using the Sharia banking competency test model could save the school budget up to 50%. Time efficiency can also be achieved because the test only carried out for two days, which in previous years, the exam took four days. All FGD participants agreed that the sharia banking expertise competency test model that was designed could be applied to the Vocational Expertise in Islamic Banking with the name of the UKKPBS model.

## 2. Product Dissemination

The dissemination of the UKPBS model was conducted at the Vocational School of Islamic Banking Skills Competency on Friday 27 September 2019 from 09.00 to 11.00 at SMK Muhammadiyah 1 Cilacap during the Sharia Banking Subject Teachers' Meeting. The socialization attended by ten representative teachers from 6 Vocational Schools who had Islamic Banking expertise competencies in Cilacap Regency, namely Jeruklegi Vocational High School, Darul Ulum Sidareja Vocational School, Karang Pucung Praja Vocational School, Cilacap YPE Vocational School, Manggala Tama Binangun Vocational School and Cilacap 1 Muhammadiyah Vocational School.

The results of the discussion agreed and accepted the designed UKKPBS model because it was more effective and efficient when compared to the competency test model that had been carried out so far. This Sharia

banking competency test model can save school budgets of up to 50%. Time has become more efficient because it only lasts for two days compared to the previous year for four days. Participants in the discussion suggested that the UKKPBS model could be disseminated by conducting socialization to all stakeholders in vocational high schools. The UKKPBS model can be proposed as one of the models chosen by schools through the MGMP PBS at the national level to be forwarded to the directorate of vocational guidance.

## CONCLUSION

The UKKPBS model expertise competency test conducted when students carry out PKL. When students carry out real work in the field of customer service, external examiners can make assessments and record the student's grades on the UKKPBS assessment sheet. The UKKPBS model is feasible to be applied in vocational competencies of Islamic banking expertise because by using the competency test model, this expertise will synchronize the school curriculum with the needs of the financial industry. The exam organizer education unit can obtain efficient time and minimal costs, and competency test shortened to 2 days.

## ACKNOWLEDGMENT

Thank you to Mr. Joni Waluyo, as the director of the BPRS Gunung Slamet Cilacap, and at the same time head of ASBISINDO BPRS compartment, who is willing to discuss with the author about the trial of sharia banking transactions. Thank you to the head of BPRS Suriyah Cilacap, BMT Mentari Umat Wangon, BEST BMT Jeruklegi, BMT Muhammadiyah Cilacap, and BMT Syariah, who are willing to discuss with the author the benefits that must be provided to UKKPBS model. Thank you to the friends of the MGMP Syariah Banking Management in Cilacap Regency, who have given suggestions and criticisms of the expertise competency test model that I designed.

## REFERENCES

Kemendikbud. (2018). *Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan*.

- Jakarta. Direktorat Pembinaan SMK.
- Muksin, A. (2019). *Pengembangan Model Uji Kompetensi Akuntansi Untuk Menghasilkan Lulusan Yang Siap Kerja*. Jakarta. Fakultas Ekonomi dan Bisnis UPI Y.A.I.
- Muljono, P. (2006). *Kajian Relevansi Kurikulum SMK dengan Kebutuhan Pengembangan*.
- Purwana, B. (2012). *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Kejuruan Dengan Model Sistemik*. Yogyakarta. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Teknik Mesin FT UNY*.
- Santosa, B. & Sulisworo, D. (2018). Work Based Assessment at Vocational High School in Indonesia. *International Journal of Research Studies in education*, 8 (1), 89-98.
- Teknologi Masa Depan di Indonesia*. Bogor. Departemen SKPM- FEMA IPB.
- Wahzudik, N. (2018). Kendala dan Rekomendasi Perbaikan Pengembangan Kurikulum di Sekolah Menengah Kejuruan. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 6(2), 87-97



## ANALISIS PELAKSANAAN PEMBELAJARAN TEMATIK MELALUI MODEL *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* (CTL) KELAS III SEKOLAH DASAR DI ERA PANDEMI COVID

Tri Wiyoko<sup>✉</sup>, Megawati<sup>2</sup>, Ayu Wandira<sup>3</sup>

### Article Information

#### Article History:

Accepted November 2020

Approved December 2020

Published January 2021

#### Keywords:

Learning, Thematic, CTL

#### How to Cite:

Tri Wiyoko, Megawati, dan Ayu Wandira (2021). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Melalui Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) kelas III Sekolah Dasar di Era Pandemi Covid : Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Vol.9 No.1: Januari 2021: Halaman 20 - 30.

### Abstrak

Keberhasilan pembelajaran dapat ditunjukkan dengan penguasaan tujuan pembelajaran oleh siswa. Namun bagaimana dengan proses pembelajaran yang terjadi selama pandemi Covid-19. Apakah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah dibuat oleh guru dapat terlaksana dengan optimal. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Lokasi penelitian adalah SD Negeri 82 / II Dusun Panjang kelas III. Data diperoleh dengan mengamati dan mengekstraksi dokumen. Peneliti pergi ke lokasi penelitian dengan melihat kegiatan mengajar guru pada tema 6. Energi dan Perubahan. Pengamatan pembelajaran menuju kegiatan awal, inti, dan penutup. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran tematik dengan model CTL di kelas III sekolah dasar di era pandemi Covid-19 sudah dipersiapkan dengan baik oleh guru. Namun proses pembelajaran yang dilaksanakan baru mencapai 60,5% dengan kategori cukup. Pelaksanaan proses pembelajaran masih menghadapi kendala di era pandemi Covid-19, sehingga target pembelajaran yang ingin dicapai belum maksimal. Tahapan Pembelajaran Kontekstual tidak dilaksanakan sesuai dengan rencana dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.

### Abstract

*The success of learning can be demonstrated by the mastery of learning objectives by students. But what about the learning process that occurred during the Covid-19 pandemic. Whether the Learning Implementation Plan that has been made by the teacher can be carried out optimally. The research was carried out with a qualitative approach. The research site is SD Negeri 82 / II Dusun Panjang class III. The data were obtained by observing and extracting documents. The researcher went to the research location by looking at the teacher's teaching activities on theme 6. Energy and Change. Observation of learning towards initial, core, and closing activities. The results showed that the implementation of thematic learning with the CTL model in grade III elementary schools in the era of the Covid-19 pandemic had been well prepared by the teacher. However, the learning process carried out only reached 60.5% with a sufficient category. The implementation of the learning process still faces obstacles in the era of the Covid-19 pandemic, so the learning targets to be achieved are not optimal. The Contextual Learning Stages are not implemented according to the plan in the learning implementation plan.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi agar Peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan yang dapat digunakan untuk mengisi kehidupan di masa mendatang. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 yang menyatakan bahwa Pendidikan Nasional bertujuan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Isi undang-undang di atas, menunjukkan adanya keinginan untuk membentuk secara utuh kompetensi Peserta didik baik dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Kompetensi tersebut dapat diwujudkan dengan mengikuti proses pembelajaran dengan baik agar hasil belajarnya berkualitas.

Hasil belajar yang berkualitas harus memberikan makna yang mampu membawa perbaikan kognitif, afektif dan psikomotor sebagai akibat adanya proses transfer pengetahuan dan komunikasi antara guru dan peserta didik. Menurut Mudjiono (2009:9) menyatakan bahwa belajar merupakan proses tersebut dapat menimbulkan tingkah laku yang sudah ada. Perubahan itu disebut hasil belajar jika di peroleh melalui latihan dan pengalaman, bukan perubahan dengan sendirinya. Selanjutnya menurut Aprizan (2018:99) belajar merupakan proses interaksi antara guru dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran bertugas memberikan bantuan kepada peserta didik agar dapat terjadinya proses pemerolehan ilmu pengetahuan, penguasaan, pemahaman, serta pembentukan sikap dan kepercayaan diri. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dan diindikasikan dalam beberapa bentuk seperti bertambahnya pengetahuan, sikap, tingkah laku, kecakapan, keterampilan, serta perubahan kebiasaan yang ada pada individu yang sedang belajar. Semuanya itu dapat diperoleh melalui proses pembelajaran.

Pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik (Depdiknas, 2006:5). Pelaksanaan proses pembelajaran tematik perlu memperhatikan komponen berikut yaitu mengidentifikasi standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, memilih jaringan tema dan penyusunan silabus yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok pembelajaran, kegiatan pembelajaran, model dan metode pembelajaran, sumber belajar dan penilaian. Komponen di atas merupakan bagian dari penyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang harus dipersiapkan dalam pembelajaran tematik.

Kemampuan guru dalam menyusun dan melaksanakan pembelajaran berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran tersebut. Selain itu, proses pembelajaran yang berhasil dan kondusif dapat diukur dari tingkat penguasaan materi pembelajaran melalui nilai tes, dan hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Namun bagaimana dengan proses pembelajaran yang terjadi selama pandemi covid-19. Apakah perencanaan pembelajaran oleh guru di awal semester dapat terlaksana dengan maksimal? Permasalahan ini tentu menjadi kajian yang menarik untuk dianalisis agar dapat mengungkap proses pembelajaran selama pandemi covid-19.

## KAJIAN PUSTAKA

### 1. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Menurut Rusman (2011: 254) pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik. Selanjutnya

Hakim (2009: 212) menyatakan pembelajaran tematik merupakan suatu model dan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai mata pelajaran atau sejumlah disiplin ilmu melalui pemaduan area isi, keterampilan, dan sikap ke dalam suatu tema tertentu, dengan mengkondisikan para peserta didik agar dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih optimal, menarik dan bermakna. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik terpadu adalah gabungan antara beberapa mata pelajaran yang dibentuk dalam satu tema sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menarik bagi peserta didik. Tetapi untuk mata pelajaran agama dan olahraga masih berdiri sendiri tidak bergabung dengan mata pelajaran yang lainnya.

Pembelajaran tematik memiliki beberapa tujuan diantaranya;

- a) Memudahkan untuk menentukan perhatian pada satu tema atau topik pembelajaran.
- b) Mengaitkan pengetahuan dan mengembangkan beberapa kompetensi mata pelajaran pada tema yang sama.
- c) Memiliki pemahaman materi pelajaran yang bermakna lebih luas dan mendalam.
- d) Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik.
- e) Lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti: bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.
- f) Pembelajaran lebih bermanfaat dan bermakna karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- g) Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih dan atau pengayaan.
- h) Budi pekerti dan moral peserta didik dapat ditumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti

sesuai dengan situasi dan kondisi (Kemendikbud, 2013: 193)

Pembelajaran tematik dalam penerapannya memiliki beberapa kelebihan. Adapun kelebihan pembelajaran tematik terpadu menurut Depdikbud (dalam Trianto, 2015: 88) antara lain sebagai berikut:

- a) Pengalaman dan kegiatan belajar peserta didik relevan dengan tingkat perkembangannya.
- b) Kegiatan yang dipilih sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.
- c) Kegiatan belajar bermakna bagi peserta didik, sehingga hasilnya dapat bertahan lama.
- d) Keterampilan berpikir peserta didik berkembang dalam proses pembelajaran terpadu.
- e) Kegiatan belajar mengajar bersifat pragmatis sesuai lingkungan peserta didik.
- f) Keterampilan sosial peserta didik berkembang dalam proses pembelajaran terpadu, keterampilan sosial ini antara lain: kerja sama, komunikasi, dan mau mendengarkan pendapat orang lain.

Selain kelebihan yang dimiliki, menurut Indrawati (dalam Trianto, 2015: 90), pembelajaran tematik juga memiliki keterbatasan atau kekurangan, terutama dalam pelaksanaannya, yaitu pada perencanaan dan pelaksanaan evaluasi yang lebih banyak menuntut guru untuk melakukan evaluasi proses, dan tidak hanya evaluasi dampak pembelajaran langsung saja.

## **2. Model *Contextual Teaching and Learning (CTL)***

*Contextual Teaching and Learning (CTL)* adalah pembelajaran yang memungkinkan terjadinya proses belajar di mana peserta didik menggunakan pemahaman dan kemampuan akademiknya dalam berbagai konteks dalam atau luar sekolah untuk memecahkan masalah yang bersifat simulatif ataupun nyata, baik sendiri-sendiri maupun bersama-sama (Rusman, 2012:190).

Menurut Daryanto (2012:156) langkah-langkah penerapan CTL dalam kelas secara garis besar adalah sebagai berikut:

- a) Kembangkan pemikiran bahwa peserta didik akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, pengetahuan dengan keterampilan barunya.
- b) Laksanakan sejauh mungkin kegiatan *inquiry* untuk semua topik.
- c) Kembangkan sifat ingin tahu peserta didik dengan bertanya.
- d) Ciptakan “masyarakat belajar” (belajar dalam kelompok-kelompok).
- e) Hadirkan “model” sebagai contoh pembelajaran.
- f) Lakukan refleksi di akhir pertemuan.
- g) Lakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara.

#### METODE

Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan kualitatif. Data diperoleh pengamatan, wawancara dan studi dokumen. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 82/II Dusun Panjang. Subjek penelitian ini adalah praktikan yang melaksanakan kegiatan pengajaran di sekolah tersebut. Pengumpulan data menggunakan instrumen berupa lembar wawancara, lembar pengamatan dan studi dokumen. Data yang diperoleh dari penelitian ini menggunakan model Miles and Huberman (1992:90) dengan tahapan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Data kuantitatif pengamatan proses pembelajaran yang diperoleh akan dianalisis dan dikategorikan berdasarkan persentase tabel 1.

**Tabel 1. Kategori proses pembelajaran**

| Kriteria      | Persentase            |
|---------------|-----------------------|
| Sangat Baik   | $80\% < P \leq 100\%$ |
| Baik          | $60\% < P \leq 80\%$  |
| Cukup         | $40\% < p \leq 60\%$  |
| Kurang        | $20\% < P \leq 40\%$  |
| Sangat kurang | $0\% < P \leq 20\%$   |

(Junaidi, 2017: 20)

#### HASIL

Perencanaan pembelajaran tematik di kelas III diawali dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pembuatan perangkat pembelajaran dimulai dari peninjauan kurikulum 2013, silabus dan pemilihan tema dari materi yang akan diajarkan serta menyiapkan buku pegangan untuk guru dan buku peserta didik. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru menggunakan silabus dari pemerintah untuk menyusun RPP dengan model *Contextual Teaching and Learning*. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran merupakan rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan secara tatap muka dalam satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (Permendikbud, 2016:6)

Guru mendesain RPP dengan mencantumkan komponen sebagai berikut;

1. Identitas sekolah  
Sekolah yang dituliskan yaitu SD Negeri 82/II Dusun Panjang.
2. Identitas mata pelajaran  
Guru menuliskan identitas mata pelajaran yaitu Tema 6. Energi dan Perubahannya, Subtema 1. Sumber Energi. Kemudian guru mencantumkan fokus pembelajaran di pertemuan 1 yaitu Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP.
3. Kelas/ semester  
Guru telah menuliskan Kelas III/Semester Genap di dalam RPP yang telah di desain.
4. Materi Pokok  
Materi pokok dari Muatan Bahasa Indonesia terdiri dari
  - a) Mengidentifikasi informasi terkait sumber energi dengan tepat.
  - b) Menceritakan kembali secara tertulis informasi tentang sumber energi yang terdapat pada teks dengan tepat.
 Kemudian untuk muatan Matematika yang dituliskan oleh guru terdiri dari
  - a) Mengidentifikasi mana kegiatan yang lebih lama dan mana yang lebih singkat.
  - b) Memahami mana peristiwa yang lebih lama dan mana yang lebih singkat.



Selanjutnya untuk Muatan SBdP terdiri dari

- a) Memahami bentuk pola irama sederhana pada sebuah lagu.
- b) Mengidentifikasi bentuk pola irama sederhana pada sebuah lagu.

5. Alokasi waktu

Pada pembelajaran I, alokasi waktu yang dicantumkan oleh guru yaitu 6x 35 menit.

Selanjutnya untuk guru juga telah menuliskan komponen-komponen yang lain sebagai berikut (f) Tujuan pembelajaran, (g) kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi, (h) materi pembelajaran, (i) metode pembelajaran, (j) media pembelajaran, (k) sumber belajar, (l) langkah-langkah pembelajaran, (m) penilaian hasil pembelajaran. Hasil temuan di atas menunjukkan bahwa RPP yang akan di gunakan telah disesuaikan dengan standar yang telah di tentukan oleh pemerintah sebagaimana yang terdapat di dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.

Kesiapan guru dalam menyusun RPP sangatlah penting, karena adanya RPP diharapkan, pembelajaran yang dilaksanakan guru dapat berjalan dengan tepat dan benar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Mawardi, 2019). Selain itu, RPP yang baik merupakan tanda bahwa Guru tersebut merupakan guru yang profesional, karena salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh guru yaitu kompetensi penyusunan rencana pembelajaran (Arman, 2016). Jadi RPP merupakan hal penting yang harus disiapkan dengan sebaik-baiknya agar proses pembelajaran di dalam kelas dapat berjalan dengan baik. Selain itu, guru juga

mempersiapkan media pembelajaran berupa video pembelajaran dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) agar dapat menyajikan proses pembelajaran dengan menarik dan inovatif.

Adapun kegiatan pembelajaran yang teramati ketika proses pembelajaran dengan model CTL yang di terapkan sebagai berikut.

**Tabel 1. Kegiatan Pembelajaran oleh Guru dengan Model CTL**

| No | Kegiatan   | Kegiatan Pembelajaran 1 | Kegiatan Pembelajaran 2 |
|----|--|-------------------------|-------------------------|
|    |  | Skor Perolehan          | Skor Perolehan          |
| 1  | Mempersiapkan kelas dan peserta didik            | 2                       | 3                       |
| 2  | Mengkomunikasikan tujuan pembelajaran            | 1                       | 2                       |
| 3  | Mengajukan pertanyaan sesuai materi pembelajaran | 1                       | 2                       |

|            |  |       |       |
|------------|--|-------|-------|
| 4          | Memotivasi peserta didik   | 1     | 2     |
| 5          | Menguasai materi pelajaran dengan baik   | 1     | 2     |
| 6          | Kesesuaian materi yang dibahas dengan indikator  | 1     | 3     |
| 7          | Membagikan LKS kepada masing-masing peserta didik dan memberikan informasi singkat   | 2     | 2     |
| 8          | Peserta didik di kelompokkan secara heterogen  | 2     | 2     |
| 9          | Membimbing jalannya kegiatan percobaan   | 1     | 2     |
| 10         | Memberikan penugasan untuk membuat tabel pengamatan dan menuliskan hasilnya  | 1     | 2     |
| 11         | Meminta peserta didik untuk berdiskusi persiapan persentase.   | 1     | 3     |
| 12         | Mengamati jalannya diskusi   | 1     | 3     |
| 13         | Meminta tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi   | 2     | 2     |
| 14         | Memberikan waktu kepada peserta didik untuk menanggapi hasil presentasi  | 1     | 2     |
| 15         | Memberikan penguatan atas jawaban yang diberikan kelompok dan memberikan contoh sesuai dengan kejadian nyata peserta didik | 1     | 2     |
| 16         | Melibatkan peserta didik untuk menyampaikan kesimpulan pembelajaran  | 1     | 3     |
| 17         | Mengaitkan materi dengan pelajaran yang akan datang  | 1     | 3     |
| 18         | Memberikan tugas pada peserta didik  | 1     | 3     |
| 19         | Mengadakan evaluasi  | 2     | 3     |
| Total Skor |  | 24    | 46    |
| Persentase |  | 31,5% | 60,5% |

## PEMBAHASAN

Pembelajaran tematik dilaksanakan dengan model CTL. Adapun pelaksanaan pembelajaran tematik secara rinci sebagai berikut. Pada tahap pendahuluan, guru memberi arahan kepada peserta didik mengenai keadaan yang terjadi di masa *Covid-19*. Guru dan peserta didik harus bisa menerapkan protokol kesehatan meski pembelajaran dilaksanakan melalui kelompok kecil di rumah. selanjutnya guru memusatkan perhatian peserta didik dengan memberikan motivasi. Kemudian memberikan apresiasi sebelum memasuki pembelajaran. Kegiatan yang telah dilakukan oleh guru bertujuan untuk menyiapkan mental peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, Selain itu, menurut Mansor, dkk (2012) guru yang telah melaksanakan membuka pelajaran akan membantu menciptakan pembelajaran yang efektif di kelas. Hal ini sejalan dengan Majid (2014) bahwa terdapat tiga tujuan dari kegiatan membuka pembelajaran diantaranya; 1) menarik perhatian peserta didik, 2) menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, dan 3) memberikan rambu-rambu proses pembelajaran yang akan dilakukan.

Sehubungan dengan proses pembelajaran yang dilaksanaka pada masa pandemi *Covid-19*, menjadikan pembelajaran tidak bisa maksimal. Karena pembelajaran sebagaimana dilaksanakan melalui *group Whatsaap* dan sebagian peserta didik belajar berkelompok di rumah guru. Sehingga proses pengamatan membuka pembelajaran onlinenya tidak terlihat, sedangkan membuka pembelajaran yang melalui tatap muka secara berkelompok terlihat. Namun masih terdapat beberapa kekurangan dalam pelaksanaannya yaitu, guru tidak menyampaikan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator pencapaian yang akan di peroleh peserta didik.

Pelaksanaan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru menunjukkan bahwa pada pembelajaran 1 sebesar 31,5% dengan kategori kurang dan pada pembelajaran ke 2 sebesar 60,5% dengan kategori cukup. Hal ini jauh lebih rendah dari penelitian Megawati & Oktavia (2020) yang menunjukkan keberhasilan proses guru mengajar mencapai 80%. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang

dilakukan di kondisi pandemi *Covid-19*, sehingga guru harus merubah proses pembelajaran yang sudah direncanakan di awal semester. Akibatnya pembelajaran tidak bisa berjalan maksimal.

Adapun kegiatan inti dalam pembelajaran tematik dengan model CTL sebagai berikut:

### 1) Konstruktivisme (*constructivism*)

Konstruktivisme merupakan kegiatan untuk membangun pengetahuan peserta didik secara bertahap, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas. Pengetahuan yang dibangun bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep atau kaidah yang siap diambil atau diingat (Depdiknas, 2003:6). Pengetahuan sendiri akan memengaruhi konsep tentang proses belajar, bahwa proses belajar tidak hanya sekedar menghafal, namun proses mengkonstruksi secara aktif pengetahuan yang dilakukan setiap peserta didik (Amir, 2010: 8). Proses aktif di sini melibatkan mental dan keaktifan secara fisik, artinya pengetahuan peserta didik secara aktif akan terbangun berdasarkan melalui proses penggabungan antara pengalaman nyata dengan pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik dan ini berlangsung secara mental. (Hidayat, 2012: 223). Pada kegiatan ini, guru telah melakukan kegiatan membangun pengetahuan peserta didik dengan menyajikan materi pembelajaran dengan tema 6, subtema 1, pembelajaran 1 tentang Sumber Energi. Penyampaian materi oleh Guru terbagi menjadi dua yaitu dengan belajar tatap muka tetapi jumlah peserta didik yang terbatas dan menggunakan *group Whatsaap* via Hp bagi peserta didik yang tidak dapat mengikuti pembelajaran secara langsung, di mana guru menyajikan video pembelajaran agar peserta didik dapat memahami materi.

Pembelajaran yang dilaksanakan jarak jauh ini mengharuskan kegiatan ekstra agar peserta didik bisa mengikuti proses pembelajaran. Sehingga menuntut guru untuk melakukan proses pembelajaran secara optimal. Namun upaya yang dilakukan oleh guru tidak semuanya dapat diterima oleh peserta didik. Kendala terbesar yang dihadapi yaitu tidak semuanya peserta didik mempunyai Hp yang berbasis Android, ada

yang punya tetapi jumlahnya hanya satu, sehingga dipakai oleh seluruh anggota keluarga. Sehingga ada beberapa peserta didik yang tidak bisa mengikuti proses pembelajaran secara *Online* melalui group. Akibatnya proses pembelajaran pada fase konstruktivime ini tidak dapat berjalan dengan maksimal.

#### 2) Bertanya (*questioning*)

Kemampuan peserta didik bertanya dalam proses pembelajaran sangatlah penting, karena dengan bertanya akan membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, sehingga akan membantunya dalam proses belajar. Selain itu, keterampilan bertanya yang dikuasai dengan baik akan sangat membantu dalam mempertahankan interaksi belajar yang tinggi dengan peserta didik (Saun, 2015:54). Bagi guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik dengan antusias akan meningkatkan keinginan untuk menjawab dan mengurangi keraguan peserta didik. pada fase ini upaya yang telah dilakukan oleh guru yaitu dengan memperlihatkan dan memahami video pembelajaran yang diberikan oleh guru. setelah itu peserta didik diminta untuk memberikan pertanyaan (jika ada materi yang belum dipahami). Namun pada fase ini, proses pembelajaran tematik ini berjalan dengan baik, kendala yang dihadapi yaitu guru tidak bisa memberikan kontrol secara maksimal dengan peserta didik yang tergabung ke dalam group. Dan ketika ada peserta didik yang mampu memberikan tanggapan itu pun terjadi setelah fase ini terlewati. Jadi pembelajaran tematik pada fase ini tidak berjalan dengan maksimal. Sebagai penggantinya guru memberikan alternatif dengan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menceritakan pengalaman yang berkaitan dengan materi.

#### 3) Inquiry (*inquiri*)

Fase inquiry ini dimaksudkan untuk menyiapkan peserta didik pada situasi untuk melakukan eksperiment sendiri secara luas agar melihat apa yang terjadi, ingin melakukan sesuatu, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, dan mencari jawaban sendiri, serta menghubungkan penemuan yang satu dengan yang lain, dan membandingkan apa yang ditemukannya dengan yang ditemukan

peserta didik lain (Budiman, 2017: 20). Guru memberikan kesempatan kepada Peserta didik untuk mendiskusikan dan mencatat hasil diskusi dari temuan solusi masalah yang diberikan, namun masih banyak peserta didik yang belum bisa memfokuskan pada pembelajaran. Jadi fase inquiry ini belum tercapai dengan baik ketika dilaksanakan di masa pandemi covid-19 untuk pembelajarn tematik.

#### 4) Masyarakat Belajar (*learning community*).

Masyarakat belajar adalah kemampuan berbicara dan membagi akan pengetahuannya dengan orang lain, adanya kerja sama dengan orang lain untuk akan menciptakan pembelajaran yang lebih baik dibandingkan dengan belajar sendiri. (Muchsin. 2016). Selanjutnya Masnur menyatakan bahwa masyarakat belajar bisa terjadi apabila hasil belajar diperoleh dari kerja sama dengan orang lain. Jadi peran kerja sama dalam berdiskusi untuk proses pembelajaran sangatlah penting.

Hal ini telah di upayakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran tematik dengan CTL ini. Guru membagi peserta didik yang dapat dikumpulkan dirumahnya untuk menjadi beberapa kelompok. Untuk membantu proses jalannya diskusi guru memberikan arahan kepada masing-masing kelompok untuk didiskusikan, kelompok diberikan kesempatan untuk diskusi, guru mengamati dan memberikan arahan dalam kegiatan diskusi.

#### 5) Pemodelan (*modeling*)

Pemodelan merupakan kegiatan untuk membahasakan ide atau gagasan yang dipikirkan, kemudian mendemonstrasikan bagaimana guru menginginkan siswanya untuk belajar dan mempraktikan. Kegiatan pemodelan dapat berupa demonstrasi terkait dengan contoh tentang konsep atau kegiatan belajar yang lainnya. Menurut Subekti (2011) bahwa pemodelan dapat berupa cara mengoperasikan sesuatu, dan sehingga guru dapat memberi model tentang bagaimana cara belajar. Penerapan modeling yang dilakukan oleh guru saat proses pembelajaran dengan meminta peserta didik untuk memberikan contoh kalimat yang dapat dibuat dari kosakata terkait dengan menjaga kelestarian energi tersebut secara lisan. Kemudian

kelompok yang selesai diskusi untuk menyampaikan hasil diskusi. Peserta didik cukup terlibat dalam kegiatan modeling, karena dengan modeling ini akan menjadikan pembelajaran interaktif dan menarik perhatian peserta didik yang lain. Penerapan modeling sangat mendorong pengembangan kemampuan secara lisan untuk berbicara anak usia 5-6 tahun yaitu kemampuan untuk menyampaikan terkait hal-hal disekitarnya, membuat kalimat kompleks, menyampaikan ide-idenya dan konflik, serta menceritakan kisah dari beberapa bagian (Dyer, 2009:128-132). Dengan adanya pembelajaran yang menggunakan modeling memberikan pengaruh terhadap kemampuan komunikasi peserta didik karena mendukung perkembangan ide-idenya melalui kejadian yang dialami sebelumnya.

#### 6) Penilaian Autentik

Penilaian autentik merupakan proses asesmen yang melibatkan beberapa bentuk pengukuran kinerja yang mencerminkan belajar siswa, prestasi, motivasi, dan sikap yang sesuai dengan materi pembelajaran. Guru menilai setiap kinerja peserta didik. Adanya autentik asesmen akan memberikan gambaran tentang perkembangan belajar siswa (Umami, 2018). Pada pelaksanaan pembelajaran ini, guru memberikan penilaian kinerja peserta didik dalam berdiskusi dari kemampuan kerja sama, saling menghargai pendapat orang lain. Jadi sangat penting penilaian autentik untuk menilai kinerja dari peserta didik untuk memantau kemajuan afektif dan psikomotorik dalam pembelajaran yang di laksanakan.

#### 7) Refleksi

Refleksi pembelajaran merupakan bentuk kegiatan yang harus dilakukan oleh guru untuk memeriksa proses belajar mengajar yang telah dilakukan oleh guru. Tindakan refleksi meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan hasil pembelajaran yang dikelolanya (Sumaryanta, 2018). Pada pelaksanaan pembelajaran yang terobservasi menunjukkan bahwa guru telah mampu memberikan contoh yang baik dan berkaitan dengan kejadian nyata atau kontekstual. Selanjutnya guru mampu memberikan motivasi dan menutup pembelajaran dengan baik serta memberikan kesimpulan di akhir

pembelajaran. Adanya refleksi dalam pembelajaran merupakan kewajiban guru untuk memperbaiki keadaan yang ditemui selama proses pembelajaran di dalam kelas. Sehingga guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran agar memperoleh hasil akhir yang baik (Aulia, 2019). Jadi refleksi pembelajaran wajib untuk dilaksanakan oleh guru di setiap akhir pembelajaran, agar dapat mengetahui ketercapaian target hasil belajar dari peserta didik.

#### SIMPULAN

Pembelajaran tematik melalui model *Contextual Teaching And Learning* (CTL) yang diterapkan SD Negeri 82/II Dusun Panjang kelas III di Era Pandemi Covid-19 belum terlaksana dengan maksimal. Meskipun guru sudah menyiapkan perangkat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan baik namun untuk proses pembelajaran hanya mencapai 60,5% dengan kategori cukup. Pelaksanaan proses pembelajaran masih mengalami kendala, sehingga target pembelajaran yang akan di capai tidak maksimal. Tahapan-tahapan CTL tidak terlaksana sebagaimana yang disusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.

#### SARAN

Penelitian yang telah dilaksanakan ini dapat menjadi wawasan bersama bagi guru yang sedang menjalankan pembelajaran di masa pandemi covid-19 untuk tetap dapat melakukan proses pembelajaran dengan semaksimal mungkin di tengah keterbatasan keadaan yang ada. Pembatasan sosial dan menjaga jarak harus disiasati dengan melakukan pembelajaran secara *Online* atau pembelajaran secara berkelompok dengan jumlah terbatas. Karena hakikatnya pembelajaran tidak hanya sebatas hasil berupa nilai yang akan dicapai tetapi berupa proses yang harus dialami oleh peserta didik agar memperoleh pengamalan yang nyata.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Aprizan & Oktarina, Y. (2018). *Pendidikan IPS SD*. Bungo: Alfabeta
- Arman, A. (2016). *Upaya Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*

- Melalui Supervisi Akademik Kepala Sekolah Di SMAN 1 Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat. *Jurnal Manajemen Pendidikan* Vol. I No.1 Th. 2016
- Aulia, Vivi. (2019). Refleksi Pelaksanaan Pembelajaran pada Praktik Mengajar Mahasiswa di Jenjang SD Sederajat untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *BRILIANT: Jurnal Riset dan Konseptual*, Volume 4 Nomor 3, Agustus 2019
- Budiman, A & Munfarid, M. (2017). Penerapan Metode Kontekstual Inkuiri Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Educan*, Vol. 01, No. 01, Februari 2017
- Daryanto. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media
- Depdiknas. (2002). *Penyempurnaan Kurikulum 1994*. Jakarta: Depdikbud
- Depdiknas . (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003 Tentang System Pendidikan Nasional.
- Dyer, Laura. (2004). *Meningkatkan Kemampuan Bicara Anak*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer
- Hidayat, Muhtar S. (2012). Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran. *Jurnal Insania* Vol. 17, No. 2, Mei - Agustus 2012
- Junaidi. 2017. Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa Dengan Menggunakan Graded Response Models Di SMA Negeri 1 Sakti. *Jurnal Prodi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Jabal Ghafur Sigli*. Volume 4. Nomor 1. April 2017.
- Majid, A. (2014). Strategi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mansor, A. N., Eng W. K., Rasul M. S., Hamzah M.I.M., & Hamid, A.H A. (2012). Effective Classroom Management. *Journal of International Education Studies*, Vol 5 No 5
- Mawardi. (2019). Optimalisasi Kompetensi Guru Dalam Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA* Agustus 2019 VOL. 20, NO. 1, 69- 82
- Megawati, M., & Oktavia, S. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran CTL Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Muara Pendidikan*, 5 (1), 593-601. <http://ejournal.stkip-mmb.ac.id/index.php/mp/article/view/264>
- Miles, M.B. dan A.M. Huberman. 1992. Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang MetodeMetode Baru. Jakarta: UI Press
- Muslich, M. (2007). *KTSP Pembelajaran berbasis kompetensi dan kontekstual, panduan bagi guru, kepala sekolah dan pengawas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Muchsin.(2016). Model Pengembangan Learning Community Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Terhadap Peningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam* Vol. 9, No. 1 Februari 2016.
- Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Garifindo Persada Republik Indonesia, *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, hlm. 6.
- Saun, S. (2015). Penggunaan Strategi Bertanya Oleh Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris UNP Padang Dalam Praktik *Micro Teaching*. *Lingua Didaktika*, Volume 9 No 1, Desember 2015
- Subekti, M.A. (2011). *Teknik Pemodelan*. <http://odazzander.blogspot.com/2011/09/teknik-pemodelan.html>
- Sumaryanta, Pradjitno, E., dan Agustina, T. (2018). Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Sekolah Dasar Kelas Awal Terintegrasi Penguatan Pendidikan Karakter. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru danTenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Trianto. (2015). *Model Pembelajaran Terpadu*. Surabaya: PT. Bumi Aksara
- Umami, M. (2018). Penilaian Autentik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

dan Budi Pekerti dalam Kurikulum  
2013. *Jurnal Kependidikan (JK)* 6 (2)  
(2018) 222-232.



## MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN DARING PADA MASA COVID-19

Ambiro Puji Asmaroini ✉

### Article Information

#### Article History:

Accepted November 2020

Approved December 2020

Published January 2021

#### Keywords:

*Student learning motivation, Online learning, Covid-19*

#### How to Cite:

Ambiro Puji Asmaroini (2021). Motivasi Belajar Mahasiswa Menggunakan Pembelajaran Daring pada Masa Covid-19: Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Vol 9 No 1: Januari 2021: Halaman 31 - 39.

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui motivasi belajar mahasiswa menggunakan pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif, yaitu mendeskripsikan motivasi belajar mahasiswa selama pembelajaran daring. Subjek dari penelitian ini adalah mahasiswa prodi D3 Kebidanan Universitas Muhammadiyah Ponorogo yang mengikuti mata kuliah Kewarganegaraan secara aring berjumlah 15 mahasiswa. Hasil penelitian, Dosen di Universitas Muhammadiyah Ponorogo diberikan keluasaan untuk menggunakan aplikasi pembelajaran selama pembelajaran daring. Aplikasi yang digunakan yaitu *google meet, google classroom, zoom, whatsapp group*, dan layanan *e-learning* Universitas Muhammadiyah Ponorogo <http://bebas.umpo.ac.id>. Selama mengikuti pembelajaran daring, mahasiswa termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Indikator motivasi belajar sebagai kebutuhan ditunjukkan persentase 86,67% dengan interpretasi motivasi sangat tinggi dalam mengikuti mata kuliah Kewarganegaraan. Indikator motivasi dorongan, mahasiswa terdorong untuk mengerjakan tugas individu dengan persentase 100% dengan interpretasi motivasi sangat tinggi sedangkan untuk pengerjaan tugas kelompok dengan menyusun makalah yang dipresentasikan, dengan persentase 93,3% dengan interpretasi motivasi sangat tinggi. Indikator motivasi belajar sebagai tujuan yaitu mahasiswa memahami lebih materi Kewarganegaraan dengan persentase 66,67% dengan interpretasi motivasi tinggi.

### Abstract

*The purpose of this study was to determine student learning motivation using Daring learning during the Covid-19 pandemic. This study uses a qualitative research method with a descriptive approach, which describes student learning motivation during online learning. The subjects of this study were 15 students of the D3 Midwifery Study Program, Muhammadiyah University of Ponorogo, who attended online Citizenship courses. The results of the study, Lecturers at Muhammadiyah Ponorogo University were given the flexibility to use learning applications during online learning. The applications used are google meet, google classroom, zoom, whatsapp group, and e-learning services at Muhammadiyah University of Ponorogo <http://bebas.umpo.ac.id>. While taking online lessons, students are motivated in learning activities. The indicator of learning motivation as a need is shown as a percentage of 86.67% with a very high motivation interpretation in following the Citizenship course. Motivation indicators, students are motivated to do individual assignments with a percentage of 100% with very high motivation interpretation, while for group assignments by compiling the papers presented, the percentage is 93.3% with very high motivation interpretation. Learning motivation indicator as a goal is that students understand more about Citizenship material with a percentage of 66.67% with a high motivation interpretation.*



## PENDAHULUAN

Belajar merupakan sebuah proses, tidak hanya sebatas tujuan dan hasil. Belajar, tidak hanya sebatas mengingat, namun memiliki cakupan yang lebih luas. Sehingga belajar bukan hanya sebatas memperoleh suatu pengetahuan dan suatu latihan. Slameto (2003: 2) menyampaikan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Belajar merupakan perubahan tingkah laku dari seseorang. Adapun ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar menurut Slameto (2003: 3) sebagai berikut: 1) Perubahan terjadi secara sadar. Dalam pengertian ini, seseorang yang belajar menyadari terjadinya perubahan pada dirinya. Misalnya, seseorang menyadari bahwa pengetahuannya bertambah. 2) Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional. Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan. Satu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya yang berguna bagi diri seseorang. 3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif. Maknanya bahwa perubahan-perubahan dalam perbuatan belajar senantiasa bertambah untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan demikian, semakin banyak usaha belajar dilakukan maka semakin banyak dan semakin baik perubahan yang diperoleh. 4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara. Perubahan yang terjadi karena proses belajar akan bersifat permanen. Sehingga tingkah laku yang terjadi setelah belajar akan bersifat menetap. 5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah. Maknanya, perubahan tingkah laku terjadi karena adanya tujuan yang hendak dicapai. Dan 6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku. Bermakna, jika seseorang belajar sesuatu sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuannya.

Belajar erat kaitannya dengan motivasi belajar. Perhatian dan motivasi belajar merupakan bagian dari prinsip-prinsip belajar. Perhatian memiliki peranan penting dalam kegiatan belajar. Perhatian terhadap pelajaran akan timbul pada mahasiswa apabila bahan pelajaran sesuai dengan kebutuhannya. Apabila bahan pelajaran tersebut sesuai dengan apa yang dibutuhkan maka akan membangkitkan motivasi untuk mempelajarinya. Di samping perhatian, motivasi memiliki peranan penting dalam kegiatan belajar. Motivasi adalah tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang (Dimiyati & Mudjiono, 2009: 42). Motivasi mempunyai kaitan erat dengan minat. Mahasiswa yang memiliki minat terhadap suatu mata kuliah tertentu cenderung tertarik perhatiannya, dengan demikian timbul motivasinya untuk mempelajari mata kuliah tersebut.

Dunia pendidikan saat ini sedang dihadapkan dengan wabah covid-19 yang melanda negara-negara di dunia, salah satunya Indonesia. Covid-19 merupakan penyakit yang disebabkan oleh virus dan mudah sekali menular kepada orang lain. Jawahir Gustav Rizal menyampaikan dalam koran Kompas Edisi 5 Januari 2021 bahwa penyakit Covid 19 yang disebabkan oleh virus corona, SARS-CoV-2 yang pertama kali teridentifikasi di Wuhan China pada akhir 2019. Gejala umum yang muncul pada pasien Covid-19 antara lain demam, batuk, sakit kepala, sesak nafas, dan kelelahan. Adanya masa pandemi Covid-19 ini, merubah pelaksanaan belajar mengajar yang ada di sekolah, baik tingkat dasar, tingkat menengah, dan tingkat perguruan tinggi. Pemerintah berupaya untuk menekan laju penyebaran Covid-19 dengan mengeluarkan kebijakan agar masyarakat melaksanakan *sosial distancing* atau menjaga jarak. Salah satu dampak dari *sosial distancing* ini, yaitu pelaksanaan pembelajaran di sekolah maupun di perguruan tinggi. Kemudian adanya Surat Edaran dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tertanggal 17 Maret 2020 tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam rangka Pencegahan Penyebaran Corona Virus

Disease (COVID-19) dan surat edaran dari Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 302/E.E2/KR/2020 untuk pelaksanaan pembelajaran daring atau belajar dari rumah. Tentunya dengan adanya kebijakan pembelajaran daring secara langsung atau tidak memengaruhi motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran, untuk itu, artikel ini fokus pada motivasi belajar mahasiswa menggunakan pembelajaran daring pada masa pandemi covid 19.

## KAJIAN PUSTAKA

### Motivasi Belajar Mahasiswa

Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh seseorang. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 23) belajar merupakan kegiatan untuk berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, belajar merupakan berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Belajar merupakan kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh peserta didik baik siswa maupun mahasiswa. Kegiatan belajar bisa dilaksanakan di sekolah untuk siswa, di kampus untuk mahasiswa, di rumah, dan belajar bisa dilaksanakan pula di perpustakaan, museum, lingkungan alam sekitar yang mendukung terjadinya belajar.

Mahasiswa merupakan seseorang yang berusaha memperoleh ilmu di perguruan tinggi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Departemen Pendidikan Nasional (2008: 856) mahasiswa merupakan orang yang belajar di perguruan tinggi. Sedangkan menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 menyebutkan bahwa mahasiswa atau istilahnya peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Dalam hal ini mahasiswa merupakan anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi dirinya pada jalur pendidikan formal pada jenjang Sarjana strata 1 di perguruan tinggi.

Pada diri mahasiswa terdapat kekuatan mental yang menjadi penggerak untuk belajar. Mahasiswa belajar karena di dorong

oleh kekuatan mentalnya. Kekuatan mental itu dapat berupa keinginan, perhatian, kemauan, atau cita-cita (Dimiyati&Mudjiono, 2010: 80). Kekuatan mental yang mendorong terjadinya belajar bisa disebut sebagai motivasi belajar.

Dimiyati dan Mudjiono juga menyampaikan bahwa ada tiga komponen utama dalam motivasi yaitu 1) Kebutuhan, 2) Dorongan, dan 3) Tujuan. Kebutuhan terjadi bila seseorang merasa ada ketidakseimbangan antara apa yang ia miliki dan apa yang ia harapkan, sehingga seseorang menginginkan apa yang ia harapkan terlaksana, misalnya mahasiswa yang merasa kurang menguasai materi padahal sudah belajar maka mahasiswa tersebut merubah cara belajarnya agar lebih mudah dalam menguasai materi. Dorongan merupakan kekuatan mental yang digunakan untuk melakukan suatu kegiatan dalam rangka memenuhi harapan. Misalnya mahasiswa yang bercita-cita ingin menjadi dokter namun lemah pada mata kuliah kedokteran maka mahasiswa tersebut akan terdorong untuk bersungguh-sungguh mengikuti kegiatan perkuliahan. Tujuan merupakan hal yang ingin dicapai oleh seseorang. Tujuan tersebut yang mengarahkan perilaku seseorang yaitu perilaku belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan kekuatan mental pada diri seorang mahasiswa untuk terjadinya belajar, yakni berusaha untuk memperoleh ilmu dan berubahnya tingkah laku mahasiswa.

Terdapat dua peranan penting motivasi dalam belajar. Siregar dan Nara (2015: 51) menyampaikan dua peranan penting motivasi dalam belajar, pertama, motivasi merupakan daya penggerak psikis dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar demi mencapai suatu tujuan. Kedua, motivasi memiliki peran penting dalam memberikan gairah, semangat dan rasa senang dalam belajar sehingga peserta didik yang memiliki motivasi tinggi mempunyai energi yang banyak untuk melaksanakan kegiatan belajar.

Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan. Mahasiswa yang tidak memiliki motivasi belajar maka tidak akan mungkin melakukan suatu aktivitas belajar.

terdapat dua jenis motivasi yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Pertama motivasi intrinsik. Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang timbul dari dalam diri individu sendiri tanpa ada paksaan dorongan dari orang lain, namun atas dasar kemauan dari diri sendiri (Fathurrohman&Sutikno, 2017). Jika dikaitkan dengan belajar, dengan adanya motivasi intrinsik maka mahasiswa memiliki kemauan dan kesadaran sendiri untuk belajar. Sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan jenis motivasi yang timbul akibat pengaruh dari luar individu, bisa dari ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan situasi ini peserta didik mau melaksanakan sesuatu atau belajar (Fathurrohman&Sutikno, 2017). Dengan kata lain, motivasi ekstrinsik, keinginan untuk belajar dari mahasiswa karena adanya ajakan maupun suruhan dari dosen, orang lain, maupun dari teman sekelasnya.

Motivasi belajar penting bagi peserta didik atau mahasiswa. Bagi peserta didik atau mahasiswa, pentingnya motivasi belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono (2010:85) sebagai berikut: 1) Meyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses, dan hasil akhir, misalnya peserta didik membaca satu bab buku namun ia kurang memahmi maka ia terdorong untuk membaca buku itu lagi. 2) Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, yang dibandingkan dengan teman sebaya, misalnya jika usaha belajar peserta didik belum memadai maka ia berusaha tekun seperti temannya. 3) Mengarahkan kegiatan belajar, misalnya jika peserta didik kurang sungguh-sungguh dalam belajar maka ia akan merubah perilaku belajarnya dengan sungguh-sungguh. 4) Membesarkan semangat belajar, misalnya peserta didik telah menghabiskan dana yang besar untuk belajar maka ia akan bersemangat untuk lulus. 5) Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar kemudian bekerja yang berkesinambungan, seseorang dilatih untuk untuk menggunakan kekuatannya sehingga dapat berhasil.

Hasil penelitian dari Nasrah dan Muafiah (2020) bahwa mahasiswa mahasiswa memiliki motivasi sangat tinggi terhadap hasrat dan keinginannya untuk

berhasil. Ini terlihat dari persentase yang dihasilkan sebesar 95%. Motivasi tinggi ditunjukkan mahasiswa pada aspek dorongan dan kebutuhan untuk belajar dengan besar persentase 87,2%. Tekun menghadapi tugas yang diberikan dan ulet menghadapi kesulitan secara berurutan menunjukkan motivasi sangat tinggi yang ditunjukkan oleh persentase sebesar 92,1% dan 0,2%. Adanya kegiatan menarik dalam belajar menyebabkan mahasiswa memiliki motivasi sangat tinggi yang ditunjukkan dengan persentase sebesar 83,5%. Serta motivasi tinggi ditunjukkan saat mahasiswa senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal dengan persentase sebesar 80%. Adapun untuk mengukur motivasi mahasiswa menurut Ridwan dalam Nasrah dan Muafiah (2020) menurut tabel 2.1 sebagai berikut:

Tabel 2.1 Tingkat Motivasi belajar

| Persentase Motivasi Belajar Mahasiswa | Interprestasi          |
|---------------------------------------|------------------------|
| < 20,00                               | Motivasi sangat rendah |
| 21,00 – 40,00                         | Motivasi rendah        |
| 41,00 – 60,00                         | Motivasi cukup         |
| 61,00 – 80,00                         | Motivasi Tinggi        |
| 81,00 – 100                           | Motivasi sangat tinggi |

### Pembelajaran daring pada Masa Covid-19

Covid-19 merupakan penyakit yang disebabkan oleh virus corona. Menurut Alodokter Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2021) Virus corona atau *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2* (SARS-CoV-2) adalah virus yang menyerang sistem pernafasan. Penyakit karena infeksi virus corona disebut Covid-19. Virus ini menular kepada manusia dan bisa menyerang siapa saja seperti lansia (golongan manusia usia lanjut), orang dewasa, anak-anak, bayi, serta ibu hamil dan menyusui.

Pada masa pandemi Covid-19 ini, pembelajaran di negara Indonesia dilaksanakan secara daring. pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilaksanakan secara online, menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial (Ermayulis, 2020). Karena pembelajaran daring dilaksanakan secara online, maka pembelajaran dilaksanakan tanpa tatap muka namun melalui *platform* yang tersedia. Segala bentuk materi, dan tes disampaikan

secara online. Sistem pembelajaran melalui daring dibantu dengan beberapa aplikasi seperti *google classroom*, *google meet*, *Edmodo*, dan *Zoom* (Ermayulis, 2020). Selama pembelajaran daring, peserta didik atau mahasiswa memiliki keleluasaan waktu untuk belajar. Selain itu, mahasiswa dapat berinteraksi dengan dosen menggunakan beberapa aplikasi seperti *e-classroom*, *video conference*, *telepon* atau *live chat*, *zoom* maupun melalui *whatsapp group* (Dhull & Sakshi, 2017).

Pembelajaran daring ini sudah lama dilaksanakan di Indonesia, termasuk di kampus Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa dosen di Universitas Muhammadiyah Ponorogo, pembelajaran daring telah dilaksanakan menggunakan situs pembelajaran daring *bebas.umpo.ac.id* yang sudah diterapkan dosen hampir semua fakultas pada tahun 2019 hingga saat ini.

Dengan adanya wabah virus covid 19 ini, menjadikan semua jenjang pendidikan baik di tingkat dasar, menengah, hingga perguruan tinggi melaksanakan pembelajaran secara daring menggunakan metode pembelajaran daring. Seperti apa yang disampaikan oleh Cahyani, dkk (2020: 125) bahwa dengan adanya wabah virus ini, membuat dan mengharuskan seluruh sekolah, perguruan tinggi dan lembaga pendidikan lainnya, menggunakan metode pembelajaran daring tanpa terkecuali, dengan tujuan agar proses pembelajaran tetap berjalan meskipun harus dilakukan di rumah masing-masing. Menurut Selvi (2010) menjelaskan bahwa pembelajaran daring sering dituntut untuk lebih termotivasi karena lingkungan belajar biasanya bergantung pada motivasi dan karakteristik terkait dari rasa ingin tahu dan pengaturan diri untuk melibatkan pada proses pembelajaran.

## METODE

Penelitian ini dengan judul “Motivasi Belajar Mahasiswa Menggunakan Pembelajaran Daring pada Masa Covid-19” merupakan penelitian menggunakan pendekatan deskriptif dengan metode penelitian kualitatif. Denzin dan Lincoln dalam Moleong (2007: 5) menyatakan bahwa

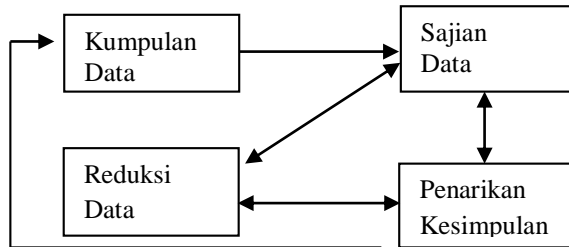
penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar ilmiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Pendekatan deskriptif dengan kualitatif yaitu mendeskripsikan motivasi belajar mahasiswa menggunakan pembelajaran daring pada masa covid-19. Cara memperoleh data di lapangan dengan mendeskripsikan dari catatan lapangan, dokumentasi, hasil observasi, dan wawancara, kemudian disusun laporan.

Subjek dan narasumber dalam penelitian ini yaitu mahasiswa semester 1 Prodi D3 Kebidanan Universitas Muhammadiyah Ponorogo yang menempuh Mata Kuliah Kewarganegaraan. Adapun jumlah narasumber 15 mahasiswa.

Teknik pengumpulan data dengan tiga cara yaitu: Observasi, wawancara dan dokumentasi. 1) Observasi. Observasi bisa disebut juga dengan pengamatan. Peneliti selaku pengamat langsung terkait motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran daring. 2) Wawancara. wawancara merupakan percakapan dengan maksud memperoleh data terkait motivasi belajar mahasiswa dengan menggunakan pembelajaran daring. Peneliti selaku pewawancara yang mengajukan pertanyaan kepada terwawancara, dilanjutkan terwawancara memberikan jawaban atas pertanyaan pewawancara. Peneliti mewawancarai melalui *chat Whatsapp* terkait dengan motivasi belajar mahasiswa menggunakan pembelajaran daring. 3) Dokumentasi. Pada kegiatan ini, peneliti mencatat seluruh hasil wawancara, medokumentasikan foto-foto yang diperlukan dalam penelitian dan pelaksanaan pembelajaran daring.

Teknik analisis data dengan mengglongkan, mereduksi dan menghilangkan data yang tidak diperlukan, selanjutnya dipaparkan secara deskriptif. Selanjutnya yang terakhir adalah menyimpulkan hasil penelitian berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Menurut Miles dan Huberman (dalam Wiyono, 2007:93) menegaskan bahwa ada tiga langkah yang dilakukan dalam proses analisis data, yaitu (a) reduksi data, (b)

display data, dan (c) verifikasi data/kesimpulan. Adapun komponen analisis data bisa dilihat berdasarkan gambar 3.1 berikut.



Gambar 3.1: Komponen dalam analisis data  
Sumber: Miles dan Huberman dalam Wiyono (2007:93)

Reduksi data merupakan kegiatan memilih data yang tepat sesuai dengan penelitian. Data yang diperoleh bisa melalui hasil wawancara, catatan lapangan, maupun hasil observasi. Kemudian display data berupa narasi deskripsi sesuai data yang terkumpul. Dan yang terakhir adalah kesimpulan atau verifikasi data. Kemudian dilaksanakan display data berupa teks narasi sesuai dengan data yang terkumpul. Kemudian disimpulkan sesuai dengan tujuan penelitian yaitu motivasi belajar mahasiswa menggunakan pembelajaran daring pada masa covid 19.

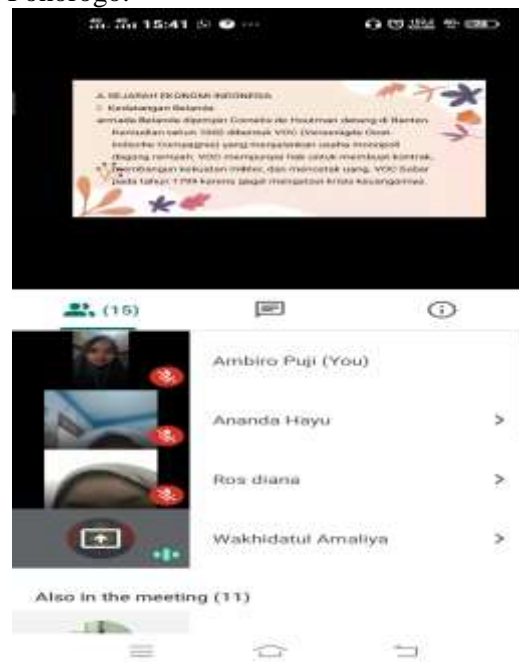
### HASIL

Pembelajaran daring di Universitas Muhammadiyah Ponorogo sudah dilaksanakan sebelum adanya pandemi Covid 19. Berdasarkan hasil wawancara dengan Divisi Pelatihan Lembaga Pengembangan Sistem Informasi (PLSI) Universitas Muhammadiyah Ponorogo, pembelajaran daring atau E-Learning melalui <http://bebas.umpo.ac.id> sudah ada sejak tahun 2008. Namun keberadaannya belum begitu digunakan. Tahun 2012 pernah mengadakan pelatihan *e-learning* bagi dosen. Dan hingga kini, Januari 2021, *e-learning bebas.umpo.ac.id* sudah digunakan. Terlebih lagi dengan adanya Edaran dari Kemendikbud untuk melaksanakan pembelajaran secara daring karena adanya virus corona, maka di Universitas Muhammadiyah Ponorogo sepenuhnya melaksanakan kegiatan pembelajaran secara daring mulai Maret 2020 hingga saat ini

Januari 2021 sampai batas waktu yang ditentukan.

Setiap dosen melaksanakan kegiatan pembelajaran dibantu beberapa aplikasi. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa dosen Universitas Muhammadiyah Ponorogo sekitar bulan Desember 2020, kegiatan pembelajaran di bantu beberapa aplikasi yaitu yang paling familiar *Whatsapp Group*, *Youtube*, *Google Meet*, *Zoom*, *Google Clasroom*, juga menggunakan layanan *E-Learning* Universitas Muhammadiyah Ponorogo <http://bebas.umpo.ac.id>.

Dosen diberikan keleluasaan menggunakan aplikasi yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Berikut ini gambar 4.1 penggunaan *goolge meet* pada perkuliahan mata kuliah Kewarganegaraan Prodi D3 Kebidanan Universitas Muhammadiyah Ponorogo.



Gambar 4.1 Penggunaan *Google Meet*

Adapun komponen motivasi belajar ada tiga yaitu: 1) Kebutuhan, 2) Dorongan, 3) Tujuan. Dalam penelitian ini dijabarkan komponen motivasi, yaitu sebagai berikut:  
1. Kebutuhan.

Kebutuhan terjadi bila seseorang merasa ada ketidakseimbangan antara apa yang ia miliki dan apa yang ia harapkan, sehingga seseorang menginginkan apa yang

ia harapkan terlaksana, misalnya mahasiswa yang merasa kurang menguasai materi padahal sudah belajar maka mahasiswa tersebut merubah cara belajarnya agar lebih mudah dalam menguasai materi. Dalam hal ini, belajar adalah bagian kebutuhan mahasiswa agar mampu menguasai materi yang diajarkan dosen pada mata kuliah kewarganegaraan. Cara yang dilakukan mahasiswa dalam belajar yaitu dengan mendalami materi dan menanyakan kembali kepada dosen jika ada materi yang kurang difahami. Dari 15 mahasiswa prodi D3 Kebidanan, terdapat 13 mahasiswa yang berusaha untuk mendalami materi pada mata kuliah kewarganegaraan dan mencoba menanyakan kembali kepada dosen terkait materi yang dipelajari. Sehingga, upaya untuk mampu memahami materi dari dosen atau kebutuhan belajar ditunjukkan persentase 86,67% dengan interpretasi motivasi sangat tinggi dalam mengikuti mata kuliah Kewarganegaraan.

**2. Dorongan**

Dorongan merupakan kekuatan mental yang digunakan untuk melakukan suatu kegiatan dalam rangka memenuhi harapan. Misalnya mahasiswa yang bercita-cita ingin menjadi dokter namun lemah pada mata kuliah kedokteran maka mahasiswa tersebut akan terdorong untuk bersungguh-sungguh mengikuti kegiatan perkuliahan. Dalam kegiatan ini, mahasiswa terdorong untuk selalu mengikuti kegiatan perkuliahan melalui aplikasi *google meet* walaupun terkadang terkendala jaringan internet. Mahasiswa juga terdorong untuk mengerjakan tugas baik tugas individu maupun kelompok. Dari 15 mahasiswa prodi D3 kebidanan, semuanya terdorong untuk mengerjakan tugas individu dari dosen dengan prosentase 100% dengan interpretasi motivasi sangat tinggi dalam mengikuti perkuliahan. Sedangkan untuk pengerjaan

tugas kelompok, dari 15 mahasiswa terdapat 14 mahasiswa yang terdorong untuk mengerjakan tugas kelompok dengan menyusun makalah yang dipresentasikan, dengan prosentase 93,3% dengan interpretasi motivasi sangat tinggi.

**3. Tujuan**

Tujuan merupakan hal yang ingin dicapai oleh seseorang. Tujuan tersebut yang mengarahkan perilaku seseorang yaitu perilaku belajar. Dari hasil wawancara dengan mahasiswa prodi D3 kebidanan, sebagian besar mahasiswa menyampaikan ingin mempelajari lebih terkait mata kuliah kewarganegaraan. Selama ini mereka antusias dalam mengikuti perkuliahan karena adanya tujuan yaitu mampu memahami mata kuliah kewarganegaraan. Mahasiswa terdorong untuk menanggapi materi yang disampaikan oleh dosen. Seperti gambar 4.2 mahasiswa nampak antusias mengikuti perkuliahan dengan aktif bertanya dan menanggapi pertanyaan.



**Gambar 4.2 Mahasiswa antusias menanggapi dan bertanya dalam diskusi**

Dengan semangat dan antusiasnya mahasiswa tersebut mereka memiliki tujuan untuk memahami lebih dalam materi yang telah disampaikan oleh dosen. Dari 15 mahasiswa, terdapat 10 mahasiswa yang turut antusias untuk mengikuti perkuliahan dengan tujuan memahami lebih materi

Kewarganegaraan dengan prosentase 66,67 dengan interpretasi motivasi tinggi.

## PEMBAHASAN

Seperti yang telah disampaikan sebelumnya, dosen di Universitas Muhammadiyah Ponorogo diberikan kebebasan untuk menggunakan layanan aplikasi untuk melaksanakan pembelajaran daring. Dosen menggunakan aplikasi *google meet*, *zoom*, *whatsapp group*, *google classroom* maupun layanan *e-learning* Universitas Muhammadiyah Ponorogo yaitu <http://bebas.umpo.ac.id>. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Ermayulis (2020) bahwa sistem pembelajaran melalui daring dibantu dengan beberapa aplikasi seperti *google clasroom*, *google meet*, *Edmudo*, dan *Zoom*. Istilah pembelajaran daring yaitu pembelajaran yang dilaksanakan secara online dan dibantu oleh aplikasi pembelajaran.

Motivasi mahasiswa prodi D3 Kebidanan bisa dikategorikan sebagai motivasi belajar yang sangat tinggi dalam mengikuti perkuliahan. Seperti yang disampaikan oleh Dimiyati dan Mudjiono (2010) bahwa ada tiga komponen utama dalam motivasi yaitu 1) Kebutuhan, 2) Dorongan, dan 3) Tujuan.

Kebutuhan terjadi bila seseorang merasa ada ketidakseimbangan antara apa yang ia miliki dan apa yang ia harapkan, sehingga seseorang menginginkan apa yang ia harapkan terlaksana. Belajar adalah bagian kebutuhan mahasiswa agar mampu menguasai materi yang diajarkan dosen pada mata kuliah kewarganegaraan. Cara yang dilakukan mahasiswa dalam belajar yaitu dengan mendalami materi dan menanyakan kembali kepada dosen jika ada materi yang kurang difahami. Dari 15 mahasiswa prodi D3 Kebidanan, terdapat 13 mahasiswa yang berusaha untuk mendalami materi pada mata kuliah kewarganegaraan dan mencoba menanyakan kembali kepada dosen terkait materi yang dipelajari. Sehingga, upaya untuk mampu memahami materi dari dosen atau belajar sebagai kebutuhan ditunjukkan persentase 86,67% dengan interpretasi motivasi sangat tinggi dalam mengikuti mata kuliah Kewarganegaraan.

Dorongan merupakan kekuatan mental yang digunakan untuk melakukan suatu kegiatan dalam rangka memenuhi harapan. Mahasiswa terdorong untuk selalu mengikuti kegiatan perkuliahan melalui aplikasi *google meet*. Mahasiswa juga terdorong untuk mengerjakan tugas baik tugas individu maupun kelompok. Dari 15 mahasiswa prodi D3 kebidanan, semuanya terdorong untuk mengerjakan tugas individu dari dosen dengan prosentase 100% dengan interpretasi motivasi sangat tinggi dalam mengikuti perkuliahan. Sedangkan untuk pengerjaan tugas kelompok, dari 15 mahasiswa terdapat 14 mahasiswa yang terdorong untuk mengerjakan tugas kelompok dengan menyusun makalah yang dipresentasikan, dengan prosentase 93,3% dengan interpretasi motivasi sangat tinggi.

Tujuan merupakan hal yang ingin dicapai oleh seseorang. Mahasiswa prodi D3 kebidanan, sebagian besar menyampaikan ingin mempelajari lebih terkait mata kuliah kewarganegaraan. Selama ini mereka antusias dalam mengikuti perkuliahan karena adanya tujuan yaitu mampu memahami mata kuliah kewarganegaraan. Mahasiswa terdorong untuk menanggapi materi yang disampaikan oleh dosen. Dengan semangat dan antusiasnya mahasiswa tersebut mereka memiliki tujuan untuk memahami lebih dalam materi yang telah disampaikan oleh dosen. Dari 15 mahasiswa, terdapat 10 mahasiswa yang turut antusias untuk mengikuti perkuliahan dengan tujuan memahami lebih materi Kewarganegaraan dengan prosentase 66,67% dengan interpretasi motivasi tinggi.

## SIMPULAN

Dosen di Universitas Muhammadiyah Ponorogo diberikan keluasaan untuk menggunakan aplikasi pembelajaran selama pembelajaran daring. Aplikasi yang digunakan yaitu *google meet*, *google classroom*, *zoom*, *whatsapp group*, dan layanan *e-learning* Universitas Muhammadiyah Ponorogo <http://bebas.umpo.ac.id>.

Selama mengikuti pembelajaran daring, mahasiswa termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Indikator motivasi

belajar sebagai kebutuhan ditunjukkan persentase 86,67% dengan interpretasi motivasi sangat tinggi dalam mengikuti mata kuliah Kewarganegaraan. Indikator motivasi dorongan, mahasiswa terdorong untuk mengerjakan tugas individu dengan prosentase 100% dengan interpretasi motivasi sangat tinggi sedangkan untuk pengerjaan tugas kelompok dengan menyusun makalah yang dipresentasikan, dengan prosentase 93,3% dengan interpretasi motivasi sangat tinggi. Indikator motivasi belajar sebagai tujuan yaitu mahasiswa memahami lebih materi Kewarganegaraan dengan prosentase 66,67% dengan interpretasi motivasi tinggi.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Alodokter. 2021. *Virus Corona*. Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia
- Cahyani, Adhetya, Listiana, Iin, Diah, & Laasati, Sari, Puteri, Deta. 2020. Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Jurnal Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1): 123-140
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Dimiyati, Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dhull, I., & Sakshi. (2017). Online Learning. *International Education & Research Journal (IERJ)*, 3(8), 32-34
- Ermayulis, Syafni. 2020. *Penerapan Sistem Pembelajaran Daring dan Luring di Tengah Pandemi Covid-19*. Sumber Intelektual Negeri Serumpun 23 Agustus 2020.
- Fathurrohman, Pupuh, & Sutikno, Sobry. 2017. *Strategi Belajar Mengajar melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*. Bandung: PT Refika Aditama
- Kemendikbud. 2020. Surat Edaran Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 perihal Pembelajaran secara Daring dan Bekerja Dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran *Corona Virus Disease (Covid 19)*
- Kemendikbud. 2020. Surat Edaran Nomor 302/E.E2/KR/2020 perihal masa belajar penyelenggaraan program pendidikan.
- Moleong, Lexy, J. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Selvi, K. (2010). Motivating Factors in Online Courses. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 819-824.
- Siregar, Eveline, & Nara, Hartini. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Rizal, Jawahir, Gustav. 2021. *Simak 3 Gejala Baru Covid-19, dari Anosmia hingga Parosmia* (Ed. Sari Hardiyanto). Koran Kompas Edisi 5 Januari 2021 pukul 19:35 WIB.
- Wiyono, Bambang, Budi. 2007. *Metodologi Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Action Research)* Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.





## INTEGRASI LOGIKA MATEMATIKA DAN NILAI-NILAI KEISLAMAN DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID

Fahruh Juhaevah ✉

### Article Information

#### Article History:

Accepted November 2020

Approved December 2020

Published January 2021

#### Keywords:

*Mathematical Logic, Instruction  
Media, Islamic Values*

#### How to Cite:

Fahruh Juhaevah (2021). Integrasi Logika Matematika dan Nilai-Nilai Keislaman dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android: Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Vol 9 No 1: Januari 2021: Halaman 40 - 50.

### Abstrak

Usaha mahasiswa untuk menghasilkan media pembelajaran harus didukung dengan kualitas media pembelajaran yang dihasilkan serta dapat mengintegrasikan konsep logika matematika dan nilai-nilai keislaman berdasarkan tujuan mata kuliah media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengakomodasi mahasiswa menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas dan integratif terhadap konsep logika matematika dan nilai-nilai keislaman. Metode penelitian yang digunakan adalah model pengembangan Plomp. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan memenuhi kriteria media yang berkualitas yang didasari 1) kevalidan meliputi aspek konten, bahasa, dan media, 2) kepraktisan meliputi aspek kemudahan penggunaan, daya tarik, dan efisiensi, 3) keefektivan berdasarkan peningkatan hasil tes siswa. Selain itu, media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi indikator integrasi dengan kategori integratif.

### Abstract

*Students' efforts to produce instruction media should be supported by the quality of the resulting learning media and can integrate the concept of mathematical logic and the islamic values based on the objectives of the instruction media course. The purpose of this research is to accommodate students to produce quality and integrative instruction media against the concepts of mathematical logic and the islamic values. The research method used is plomp development model. The results showed that the resulting learning media meets the criteria of quality media based on 1) validity covering aspects of content, language, and media, 2) practicality covering aspects of ease of use, attractiveness, and efficiency, 3) effectiveness based on improved student test results. In addition, developed instruction media has met integration indicators with integrative categories.*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi berkontribusi besar terhadap pergeseran pola pembelajaran, dimulai dari *digital learning* menjadi *distance learning*, kemudian menjadi *electronic learning* hingga yang mutakhir adalah *mobile learning* (Bidin & Ziden, 2013). Salah satu jenis *mobile learning* yang banyak digunakan saat ini adalah *smartphone* berbasis android. Android banyak digunakan karena bersifat *open source* (Rogers et al., 2009) sehingga setiap orang dapat mengembangkan dan membuat aplikasi berbasis android. Pengguna android di Indonesia menduduki peringkat 21 di dunia dengan 66% digunakan oleh mereka yang di bawah usia 20 tahun (Anderson & Jiang, 2018). Data tersebut menunjukkan bahwa pengguna android dengan usia produktif di Indonesia sangat tinggi. Untuk itu diperlukan inovasi aplikasi yang berbasis platform android yang dapat bermanfaat dalam dunia pendidikan terutama pada media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android. Beberapa penelitian terdahulu menemukan bahwa penggunaan *mobile learning* berbasis android membantu meningkatkan pemahaman dan minat siswa terkait materi yang diajarkan (Alsaadat, 2017; Nasution, 2018; Yektyastuti & Ikhsan, 2016; Zaus et al., 2018). Oleh karena itu penggunaan aplikasi berbasis android dapat membantu dan mempermudah penyampaian materi yang diajarkan.

Konsep dasar matematika adalah ilmu yang bersifat abstrak sehingga diperlukan definisi dan simbol untuk memaknai konsep matematika (Suparni, 2012). Suatu kebenaran pangkal matematika disebut definisi ataupun postulat yang disepakati secara umum dan berlaku umum. Kebenaran-kebenaran matematika ditentukan oleh kebenaran-kebenaran sebelumnya yang ditarik menjadi sebuah kesimpulan secara deduktif aksiomatis Fathani (2009). Lebih lanjut, konsep logika dalam matematika memegang peranan penting mengingat rangkaian pencarian kebenaran didasarkan pada kebenaran khusus yang harus diuji hingga memperoleh suatu kesimpulan (kebenaran umum). Konsep logika tidak terlepas dari

penilaian terhadap suatu argumen, teorema, lemma, maupun konjektur (Hernadi, 2008). Jika konsep logika dikaitkan dengan nilai keislaman menurut (Abdusysykir, 2009; Maarif, 2015) bahwa nilai Islam harus konsisten, sistematis, dan taat aturan.

Konsep logika matematika dalam Alquran digambarkan pada ilmu mawaris, hal ini ditemukan pada Surah An-Nisa ayat 11 yang artinya “Allah mensyari’atkan bagimu tentang (pembagian pusaka untuk) anak-anakmu. Yaitu: bagian seorang anak lelaki sama dengan bagian dua orang anak perempuan; dan jika anak itu semuanya perempuan lebih dari dua, maka bagi mereka dua pertiga dari harta yang ditinggalkan; jika anak perempuan itu seorang saja, Maka ia memperoleh separuh harta...” Jika semua anak perempuan maka memperoleh  $\frac{2}{3}$  bagian dari semua harta yang diwariskan (Huda & Mutia, 2017). Pernyataan tersebut terikat secara urutan (sistematis), konsisten, dan sangat ketat dalam segi aturan. Dalam konsep logika, suatu pernyataan dapat diuji kebenarannya. Ayat tersebut merupakan logika dalam bentuk implikasi yang merupakan dua rangkaian pernyataan yang dihubungkan oleh kata ‘maka’. Berdasarkan kutipan ayat tersebut menunjukkan bahwa konsep matematika digunakan dalam Islam.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan media pembelajaran terintegrasi dengan nilai-nilai keislaman terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Hariyani, 2013; Mahfuzoh, 2011; Supriadi, 2015). Selain itu, beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan platform berbasis android dalam pengembangan media pembelajaran berimplikasi besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Astra et al., 2015; Junaedi et al., 2018; Kularbphettong et al., 2015). Berdasarkan beberapa penelitian yang sudah ada, belum terdapat pengembangan media pembelajaran yang terintegrasi dengan logika matematika dan nilai-nilai keislaman berbasis android. Untuk itu perlu dilakukan penelitian terkait hal tersebut.

Fakta lapangan menunjukkan bahwa salah satu tujuan program studi pendidikan matematika berdasarkan Pedoman Akademik Jurusan Pendidikan Matematika IAIN

Ambon adalah menghasilkan sarjana pendidikan yang profesional dalam pengintegrasian keislaman, keilmuan, dan teknologi dalam bidang matematika. Lebih lanjut, tujuan tersebut telah diuraikan dalam kerangka kurikulum (2017) yang mengakomodasi tujuan tersebut melalui pengajaran pada mata kuliah media pembelajaran. Terdapat tiga komponen utama yang harus diintegrasikan dalam mewujudkan tujuan tersebut, yaitu keislaman, keilmuan, dan teknologi. Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen mata kuliah media pembelajaran diperoleh informasi bahwa produk media pembelajaran yang dihasilkan mahasiswa belum optimal karena belum mengintegrasikan komponen keislaman, keilmuan, dan teknologi. Produk yang dihasilkan masih terbatas pada alat peraga yang bersifat sederhana dan umum. Selain itu, media yang dihasilkan harus memenuhi tiga kriteria standar yaitu, kevalidan, kepraktisan, dan keefektivan (Fitria, 2017; Haviz, 2016; Jusniar et al., 2014). Faktanya media yang dihasilkan tidak pernah diujicobakan dan digunakan secara praktis pada lingkungan sekolah secara umum sehingga tidak dapat diukur kevalidan, kepraktisan dan keefektivan media pembelajaran yang dihasilkan.

Berdasarkan uraian di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengakomodasi mahasiswa pendidikan matematika IAIN Ambon untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis android yang berkualitas. Kualitas yang dimaksud merujuk pada kevalidan, kepraktisan, dan keefektivan. Selain itu, tujuan penelitian ini juga untuk mendeskripsikan kemampuan mahasiswa dalam mengintegrasikan konsep logika matematika dan nilai-nilai keislaman dalam pengembangan aplikasi berbasis android.

## METODE

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development). Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk dari pengaplikasian konsep logika matematika (keilmuan) pada pembuatan aplikasi, sehingga proses pengembangan didasarkan pada pengetahuan konsep logika

matematika untuk membuat aplikasi yang dapat berkontribusi dan membantu proses pembelajaran matematika. Produk media pembelajaran berupa aplikasi yang dibuat oleh mahasiswa Pendidikan Matematika IAIN Ambon. Aplikasi yang dihasilkan kemudian diimplementasikan pada siswa SMA/SMK/MA di Kota Ambon, hal ini sejalan dengan pandangan Putra (2012) yang menyatakan bahwa “Development is a process that applies knowledge to create new device on effects”. Sehingga dapat dinyatakan bahwa jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android.

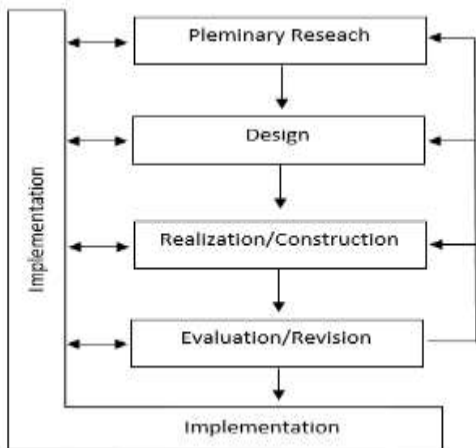
Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian adalah berdasarkan pada model Plomp (2010) yang mengatakan bahwa proses pengembangan didasarkan pada lima tahap yaitu (1) investigasi awal (preliminary research), (2) membuat desain (design phase), dan (3) realisasi/konstruksi (realization phase) (4) evaluasi/revisi (evaluation phase) (5) implementasi (implementation phase) Adapun uraian tahapan Plomp (2013) adalah sebagai berikut.

- a. Investigasi awal adalah merupakan tahapan awal dalam mengembangkan suatu produk yang didasari pada permasalahan yang diperoleh di lapangan dengan menguraikan masalah yang dihadapi di lapangan yang dapat berupa analisis kebutuhan dan analisis masalah.
- b. Membuat desain merupakan tahapan kedua setelah mendefinisikan masalah dengan jelas berdasarkan fakta lapangan. Tahapan ini diawali dengan proses desain pemecahan masalah dalam bentuk pengembangan produk sehingga memungkinkan terdapat beberapa desain yang mungkin dibuat hingga diperoleh desain yang sesuai.
- c. Realisasi/Konstruksi adalah tahapan ketiga, dilakukan setelah desain yang dibuat kemudian dilanjutkan dengan merancang dan membuat produk pengembangan dalam bentuk prototype produk.
- d. Evaluasi merupakan tahapan keempat,

dilakukan untuk menguji prototype yang telah dibuat berdasarkan masalah yang ingin dipecahkan. Pada tahapan ini memungkinkan siklus balik pada tahap sebelumnya apabila produk yang dibuat memerlukan perbaikan. Dasar yang digunakan pada tahapan ini adalah kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk. Pada tahap evaluasi menggunakan analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Analisis kuantitatif merujuk pada analisis statistik deskriptif dan inferensial dengan uji-t serta analisis kualitatif dengan menggunakan analisis Miles & Hiberman.

- e. Implementasi merupakan tahap akhir dari pengembangan model Plomp. Pada tahap ini produk yang telah dibuat dapat digunakan dalam lingkup dan cakupan yang lebih luas.

Berdasarkan uraian di atas maka tahapan Plomp dapat diuraikan ke dalam alur sebagai berikut.



Gambar 1. Alur Model Plomp

Pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan angket untuk mengukur tingkat kebutuhan pada analisis masalah, kevalidan produk yang terdiri dari tiga komponen yaitu validitas konten/isi, bahasa, dan media. Selain itu, terdapat angket kepraktisan berupa respon siswa setelah menggunakan produk yang telah dibuat serta tes untuk mengukur keefektifan produk. Instrumen terakhir adalah angket untuk mengukur integrasi konsep logika matematika dengan nilai-nilai keislaman dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran matematika.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah 1) data kualitatif berupa komentar dan saran yang ada pada bagian isian instrumen evaluasi dan kemudian digunakan sebagai masukan dalam pengembangan aplikasi, selain itu data kualitatif juga digunakan untuk mengetahui bentuk integrasi logika dan integrasi nilai-nilai keislaman dengan metode wawancara kepada subjek yang membuat dan mengembangkan aplikasi, 2) data kuantitatif berupa nilai tes dan skala Likert dengan lima kategori penilaian dikonversikan menjadi data kualitatif dengan acuan Widoyoko (2009) pada tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria Konversi Data

| Interval Skor                                      | Kategori    |
|--|-------------|
| $X > \bar{x}_i + 1,8 SBi$                          | Sangat Baik |
| $\bar{x}_i + 0,6 SBi < X \leq \bar{x}_i + 1,8 SBi$ | Baik        |
| $\bar{x}_i - 0,6 SBi < X \leq + 0,6 SBi$           | Cukup Baik  |
| $\bar{x}_i + 1,8 SBi < X \leq \bar{x}_i - 0,6 SBi$ | Kurang Baik |
| $X \leq \bar{x}_i - 1,8 SBi$                       | Tidak Baik  |

Penentuan kriteria yang digunakan pada penelitian berdasarkan tabel 1 yang mencakup proses analisis berikut.

- a. Analisis Kebutuhan

$$PR = \frac{p}{N} \times 1$$

Dengan  $PR$  = Nilai Analisis Kebutuhan,  $p$  = total nilai,  $N$  = nilai maksimal

Kemudian nilai  $PR$  dikonversi ke dalam interval nilai berdasarkan tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Masalah

| Interval          | Kelayakan Masalah | Keterangan           |
|-------------------|-------------------|----------------------|
| $0,5 < PR \leq 1$ | Layak             | Perlu Diteliti       |
| $0 < PR \leq 0,5$ | Tidak Layak       | Tidak Perlu Diteliti |

- b. Analisis Validitas

$$V = \frac{p}{N} \times 5$$

Dengan  $V$  = Nilai validitas,  $p$  = total nilai,  $N$  = nilai maksimal

Kemudian nilai  $V$  dikonversi ke dalam interval nilai berdasarkan tabel 3 berikut.

Tabel 3. Kriteria Kevalidan

| Interval            | Kevalidan          | Keterangan         |
|---------------------|--------------------|--------------------|
| $4,2 < V \leq 5$    | Sangat Valid       | Tidak Perlu Revisi |
| $3,4 < V \leq 4,2$  | Valid              | Revisi Sebagian    |
| $2,6 < V \leq 3,4$  | Cukup Valid        | Revisi Sebagian    |
| $1,8 < V \leq 2,6$  | Tidak Valid        | Revisi Total       |
| $0 \leq V \leq 1,8$ | Sangat Tidak Valid | Revisi Total       |

c. Analisis Kepraktisan

$$Pr = \frac{p}{N} \times 5$$

Dengan  $Pr$  = Nilai Kepraktisan,  $p$  = total nilai,  $N$  = nilai maksimal

Kemudian nilai  $Pr$  dikonversi ke dalam interval nilai berdasarkan tabel 4 berikut.

Tabel 4. Kriteria Kepraktisan

| Interval             | Kepraktisan          |
|----------------------|----------------------|
| $4,2 < Pr \leq 5$    | Sangat Praktis       |
| $3,4 < Pr \leq 4,2$  | Praktis              |
| $2,6 < Pr \leq 3,4$  | Cukup Praktis        |
| $1,8 < Pr \leq 2,6$  | Tidak Praktis        |
| $0 \leq Pr \leq 1,8$ | Sangat Tidak Praktis |

d. Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan didasarkan pada hasil pretest dan posttest pada siswa dengan perlakuan menggunakan aplikasi yang telah dibuat dalam ruang lingkup yang kecil. Teknik analisis yang digunakan adalah dengan menggunakan uji Paired t-test dan Normalisasi Gain (N-Gain) yang dikategorikan berdasarkan skala tertentu pada Tabel 5 berikut.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Nilai Posttest} - \text{Nilai Pretest}}{\text{Nilai maksimum} - \text{Nilai Pretest}} \quad (g)$$

Tabel 5. Kategori Nilai N-Gain

| Interval           | Kategori |
|--------------------|----------|
| $0,7 < g \leq 1$   | Tinggi   |
| $0,3 < g \leq 0,7$ | Sedang   |
| $0 < g \leq 0,3$   | Rendah   |

e. Analisis Integrasi

$$NI = \frac{p}{N} \times 5$$

Dengan  $NI$  = Nilai Integrasi,  $p$  = total nilai,  $N$  = nilai maksimal

Kemudian nilai  $NI$  dikonversi ke dalam interval nilai berdasarkan tabel 6 berikut.

Tabel 6. Kriteria Integrasi

| Interval        | Kategori                |
|-----------------|-------------------------|
| $< NI \leq 5$   | Sangat Integratif       |
| $< NI \leq 4,2$ | Integratif              |
| $< NI \leq 3,4$ | Cukup Integratif        |
| $< NI \leq 2,6$ | Tidak Integratif        |
| $NI \leq 1,8$   | Sangat Tidak Integratif |

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terlebih dahulu divalidasi. Adapun hasil validasi instrumen diperoleh informasi sebagai berikut.

| No | Jenis Instrumen     | Jumlah Butir |             |
|----|---------------------|--------------|-------------|
|    |                     | Valid        | Tidak Valid |
| 1  | Kelayakan Masalah   | 10           | 2           |
| 2  | Konten              | 9            | 3           |
| 3  | Bahasa              | 10           | 2           |
| 4  | Media               | 20           | 4           |
| 5  | Kepraktisan         | 12           | 4           |
| 6  | Integrasi Logika    | 8            | 2           |
| 7  | Integrasi Keislaman | 6            | 4           |

Butir pernyataan dari instrumen yang tidak valid kemudian dihilangkan. Butir yang digunakan adalah butir yang valid dan telah diuji menggunakan aplikasi SPSS 21. Selain uji validitas, instrumen yang digunakan juga diuji realibilitas agar instrumen yang digunakan memiliki kekonsistenan. Berdasarkan hasil uji statistik dengan menggunakan aplikasi SPSS 21 diperoleh informasi bahwa dari 96 butir pernyataan yang diuji menunjukkan nilai Alpha Crombach sebesar 0,706 atau berada pada realibilitas tinggi (Arikunto, 2010).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Tahapan Pengembangan Media

#### 1. Investigasi Awal

Menyebarkan angket analisis kebutuhan kepada siswa SMA/SMK/MA di Kota Ambon sebanyak 50 responden. Angket yang diberikan memuat (1) kondisi pembelajaran di sekolah (2) kualitas guru dalam mengajar (3) penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru (4) kebaruan media yang digunakan (5) kesulitan yang dialami siswa (6) harapan yang diinginkan oleh siswa. Setelah memperoleh data, selanjutnya peneliti menganalisis untuk selanjutnya dilakukan

tindak lanjut.

## 2. Desain

Pada tahapan ini peneliti berusaha mendesain produk berdasarkan analisis masalah yang ada di lapangan. Berdasarkan masalah yang diperoleh di lapangan menuntut peneliti dapat mengembangkan produk media pembelajaran pada materi Faraidh berupa aplikasi berbasis android. Tahapan membuat desain dibagi ke dalam dua bagian yaitu 1) desain aplikasi 2) desain instrumen aplikasi. Tahapan desain diawali dengan pemilihan platform pengembang aplikasi yang dikuasai oleh pengembang aplikasi, dalam hal ini pengembang menggunakan Kodular. Pemilihan Kodular dilakukan berdasarkan beberapa pertimbangan pengembang diantaranya kemudahan akses, kelengkapan fitur, dan ekosisten yang besar jika dibandingkan dengan platform lain (Alda, 2020). Proses desain aplikasi sangat memperhatikan kebutuhan siswa di sekolah dan berdasarkan standar kompetensi materi yang ada. Selain itu, pengembang aplikasi menyusun materi yang akan disajikan, menentukan jenis soal latihan, dan soal ujian sebagai bahan evaluasi yang kemudian ditransformasikan ke dalam garis besar isi media (GBIM) yang mencakup pendahuluan, materi, latihan, dan ujian. Hal ini sejalan dengan Koesnandar (2019) yang menyatakan bahwa rencana pengembangan aplikasi harus senantiasa memperhatikan GBIM dengan membuat peta materi.

## 3. Realisasi

Pada tahapan ini peneliti membuat aplikasi dengan membagi tiga bagian penting yaitu pembuatan konten atau materi yang terkait Faraidh, pembuatan desain tampilan aplikasi, dan penyusunan blocks pada Kodular.

## 4. Evaluasi

Pada tahapan ini dilakukan evaluasi pada aplikasi yang telah dibuat, diantaranya kevalidan aplikasi baik secara konten/isi, bahasa, maupun media oleh masing-masing 2 validator. Evaluasi juga dilakukan terhadap kepraktisan dengan mengujicobakan aplikasi pada 10 siswa. Hal tersebut dilakukan atas dasar pandangan Plomp & van Weering (1992) menyatakan bahwa tanpa evaluasi kita tidak dapat menentukan apakah masalah tersebut telah dipecahkan dengan hasil yang memuaskan

atau dengan kata lain kita tidak dapat menguji kualitas produk yang dikembangkan apabila tidak dilakukan evaluasi. Untuk mengukur keefektifan aplikasi maka digunakan aplikasi pada saat pembelajaran kepada 35 siswa. Selain itu, evaluasi juga dilakukan terhadap integrasi konsep logika dalam nilai-nilai keislaman pada saat mengembangkan aplikasi oleh 2 orang dosen Matematika.

## 5. Implementasi

Sasaran pembuatan aplikasi ini adalah proses penyebarluasan aplikasi sehingga dapat digunakan pada ruang lingkup yang lebih luas. Untuk itu perlu upaya diseminasi aplikasi. Proses diseminasi dilakukan dengan menyebarluaskan melalui internet dengan mengunggah pada halaman website tertentu dan platform android berupa *google play store*. Sebelum dipublikasikan di *google play store* terlebih dahulu membutuhkan proses verifikasi kelayakan aplikasi dari pihak google. Setelah menunggu beberapa hari, aplikasi yang diajukan mendapatkan persetujuan publikasi dan dapat diunduh melalui *play store*. *Google play store* merupakan tempat yang efektif dalam menyebarluaskan aplikasi yang telah dibuat (Wang et al., 2019). Berikut adalah tampilan aplikasi pada *google play store*.



Gambar 2. Aplikasi Fraction on Faraidh di Google Play Store

## B. Analisis Hasil Pengembangan

### 1. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan data angket diperoleh informasi bahwa nilai rata-rata nilai kelayakan masalah berada di atas 0,5 dengan rata-rata akumulatif sebesar 0,638. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa hal-hal yang berkaitan dari pernyataan yang disajikan pada angket merupakan suatu permasalahan yang harus

diakomodasi dengan memperhatikan potensi yang dimiliki oleh siswa. Harapan siswa adalah guru seharusnya mampu mengembangkan media pembelajaran yang berbasis android karena sebagian besar responden memiliki perangkat android. Demikian halnya terkait materi, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang berkaitan mawaris.

**2. Analisis Konten/Isi**

Berdasarkan penilaian validator konten diperoleh informasi bahwa terdapat peningkatan rata-rata sebelum dan setelah perbaikan konten dengan kategori valid. Terdapat beberapa catatan perbaikan yang diperoleh dari validator konten, yaitu kejelasan contoh, kesesuaian bahasa atau istilah yang digunakan, serta keseimbangan proporsi materi dan latihan. Validator menyarankan agar soal pada latihan agar ditambah dan proporsional dengan materi dengan variasi yang berbeda. Adapun perubahan aplikasi segi konten adalah sebagai berikut.



Gambar 3. Sebelum Perbaikan Konten



Gambar 4. Setelah Perbaikan Konten

**3. Analisis Bahasa**

Berdasarkan penilaian validator bahasa diperoleh informasi sebelum dan setelah perbaikan hasil validasi berada pada kategori valid. Namun, struktur kalimat harus sesuai dengan konteks Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Selain itu, validator menyarankan agar menggunakan pilihan kata yang tepat pada

saat mendefinisikan konsep faraidh. Adapun perubahan aplikasi adalah sebagai berikut.



Gambar 5. Sebelum Perbaikan Bahasa



Gambar 6. Setelah Perbaikan Bahasa

**4. Analisis Media**

Berdasarkan penilaian validator media diperoleh informasi bahwa terdapat peningkatan rata-rata nilai sebelum dan sesudah revisi dengan kategori valid. Hal yang menjadi catatan validator media adalah kemudahan dan efisiensi pada tampilan tombol navigasi serta ketepatan reaksi tombol pada aplikasi. Selain itu, yang menjadi masukan validator adalah kemudahan mengakses menu pada aplikasi dan ukuran aplikasi yang terlalu besar sehingga perlu diperkecil.



Gambar 6. Sebelum Perbaikan Media



Gambar 7. Setelah Perbaikan Media

### C. Analisis Kepraktisan

Berdasarkan hasil uji coba terbatas aplikasi kepada 10 orang responden maka diperoleh informasi bahwa rata-rata kemudahan penggunaan aplikasi, daya tarik, dan efisiensi berada pada 4,325 atau kategori sangat praktis. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa aplikasi yang telah dibuat dapat digunakan siswa sebagai media pembelajaran yang mudah diakses dengan menggunakan platform android serta melatih kemandirian belajar siswa karena konten pada aplikasi disajikan secara singkat, jelas, dan padat.

### D. Analisis Keefektivan

Uji coba keefektivan aplikasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan aplikasi pada saat pembelajaran di kelas. Uji coba aplikasi ini dilakukan dengan memberikan dua kali tes, yaitu pretest dan posttest. Pretest dilakukan sebelum pembelajaran faraidh menggunakan aplikasi, dan posttest digunakan setelah pembelajaran faraidh menggunakan aplikasi. Hal tersebut didasarkan pada pendapat Arikunto (2010); Knapp (2016) yang menyatakan bahwa jenis desain penelitian dengan satu kelompok perlakuan tanpa kelompok kontrol adalah *one group pretest-posttest design*. Desain penelitian tersebut digunakan untuk mengetahui keefektivan pembelajaran faraidh dengan menggunakan aplikasi fraction on faraidh. Berdasarkan hasil pretest dan posttest pada 35 orang siswa diperoleh data pada tabel berikut.

Tabel 7. Persentase Frekuensi *N-Gain*

| Frekuensi | Kategori | Persentase (%) |
|-----------|----------|----------------|
| 5         | Tinggi   | 14             |
| 28        | Sedang   | 80             |
| 2         | Rendah   | 6              |

Berdasarkan hasil implementasi aplikasi diperoleh data bahwa 80% terjadi peningkatan hasil tes pada kategori sedang, sedangkan

kategori tinggi sebesar 14% dan sisanya 6% berada pada kategori rendah. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa secara statistik deskriptif frekuensi peningkatan nilai tes siswa setelah diberikan aplikasi meningkat pada kategori sedang. Apabila dilakukan uji statistik inferensial dengan uji-*t* diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 8. *Paired Samples T-Test*

| Test     | Statistic | df | p      |
|----------|-----------|----|--------|
| Student  | -25.691   | 34 | < .001 |
| Wilcoxon | 0.000     |    | < .001 |

Berdasarkan uji-*t* yang dilakukan maka diperoleh data bahwa terdapat perbedaan secara signifikan hasil pretest dan posttest berdasarkan nilai signifikansi *p* yang < .001.

Berdasarkan analisis statistik deskriptif *N-Gain* dan statistik inferensial dengan uji-*t* diperoleh informasi bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan beberapa penelitian yang menyatakan bahwa proses pembelajaran yang melibatkan media pembelajaran berbasis android dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Amin & Mayasari, 2015; Mulyani & Wiwik, 2018; R. S. Putra et al., 2017).

### E. Analisis Integrasi

Berdasarkan data yang diperoleh maka dapat dinyatakan bahwa integrasi konsep logika pada aplikasi secara keseluruhan berada di kategori integratif atau secara keseluruhan berdasarkan indikator yang ada telah memenuhi standar yang ditentukan. Selain itu, integrasi nilai-nilai keislaman juga berada pada kategori integratif dengan rata-rata 3,7. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa aplikasi yang dibuat memenuhi seluruh indikator integrasi yang ditentukan sebelum pengembangan aplikasi dilakukan.

Untuk memastikan bahwa data yang diperoleh dapat merepresentasikan integrasi konsep logika matematika dan nilai-nilai keislaman maka dikukan wawancara kepada mahasiswa yang membuat dan mengembangkan aplikasi.



### 1. Integrasi Konsep Logika

Berdasarkan data wawancara yang diperoleh maka dapat dinyatakan bahwa subjek mengembangkan dan membuat aplikasi berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya yaitu konsep logika yang spesifik terkait konjungsi dan implikasi dalam penyusunan *blocks* pada kodular yang digunakan untuk membuat tampilan menu aplikasi. Hal tersebut sejalan dengan beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa proses pemrograman menggunakan alur logika matematika seperti konsep konjungsi, disjungsi, implikasi, dan biimplikasi, serta eksklusif OR (Apt, 1990; Bonami et al., 2015; Hitzler & Seda, 2011; Scott, 2007). Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa pembuatan aplikasi tidak terlepas dari integrasi konsep logika yang telah dimiliki subjek sebelumnya.

### 2. Integrasi Konsep Keislaman

Berdasarkan data wawancara yang diperoleh maka dapat dinyatakan bahwa subjek memiliki sikap jujur dengan mengemukakan segala yang hal yang terkait proses pembuatan aplikasi dari awal hingga akhir pembuatan aplikasi. Subjek dapat mengintegrasikan nilai-nilai keislaman pada konten aplikasi yang dikembangkan dan dibuat dengan menggunakan istilah-istilah, ayat-ayat atau hadist serta contoh kasus yang relevan dengan materi yang disajikan. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Aslamiyah et al. (2017); Hariyani (2013) yang menyatakan bahwa pada saat mengintegrasikan konsep keilmuan dan keislaman memiliki kecenderungan menggunakan ayat dan hadist yang relevan. Selain itu, subjek juga dapat mengintegrasikan nilai-nilai keislaman pada konten yang disajikan pada aplikasi yang telah dibuat.

### SIMPULAN

Produk pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi fraction on faraidh yang dikembangkan telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang berkualitas. Hal tersebut didasari pada kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektivan. Kriteria kevalidan didasari pada evaluasi konten, evaluasi bahasa, dan evaluasi media yang berada pada kategori valid. Kriteria kepraktisan didasari kemudahan penggunaan, daya tarik, dan efisiensi yang

diperoleh dari respon siswa saat menggunakan aplikasi yang berada pada kategori sangat praktis. Kriteria keefektivan didasari pada peningkatan nilai tes yang diberikan ditandai dengan peningkatan hasil tes pada kategori sedang.

Pada saat pengembangan aplikasi menunjukkan bahwa mahasiswa dapat mengintegrasikan konsep logika matematika dan nilai-nilai keislaman pada saat membuat dan mengembangkan aplikasi yang merupakan media pembelajaran berbasis android. Proses yang menunjukkan proses integrasi konsep logika terjadi pada saat menggunakan pengetahuan yang dimiliki dalam membangun alur logika dalam bentuk *blocks*. Mahasiswa juga dapat mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dengan menunjukkan sikap jujur, sistematis, dan pantang menyerah. Selain itu, mahasiswa juga menyajikan konten yang berkaitan integrasi keislaman yaitu penggunaan istilah, contoh, dan menyisipkan ayat pada aplikasi.

### Saran

1. Penelitian ini terbatas pada skala dan lingkup yang kecil, sehingga uji coba aplikasi juga terbatas dan tidak merepresentasikan keadaan pengguna aplikasi secara menyeluruh.
2. Uji coba penelitian ini terbatas pada sekali uji coba, sebaiknya uji coba dilakukan berulang kali untuk memperkaya masukan yang konstruktif.
3. Penelitian ini membutuhkan waktu yang cukup lama dan membutuhkan dana yang cukup besar untuk itu peneliti menyarankan kepada peneliti yang ingin melaksanakan penelitian yang serupa harus mengoptimalkan waktu dan anggaran yang digunakan.

### DAFTAR RUJUKAN

- Alda, M. (2020). Sistem Informasi Pengolahan Data Kependudukan Pada Kantor Desa Sampean Berbasis Android. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i1.1716>
- Alsaadat, K. (2017). M-Learning and College Education. *European Journal of Education Studies*, 3(5), 331–346.

- <https://doi.org/10.5281/zenodo.376841>
- Anderson, M., & Jiang, J. (2018). Teens, social media & technology 2018. *Pew Research Center*, 31, 2018.
- Apt, K. R. (1990). Logic Programming. *Handbook of Theoretical Computer Science, Volume B: Formal Models and Semantics (B)*, 1990, 493–574.
- Arikunto, S. (2010). Metode Penelitian. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Aslamiyah, L., Masturi, M., & Nugroho, S. E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Berbasis Integrasi-Interkoneksi Nilai-Nilai Alquran. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 6(3), 44–52.
- Astra, I. M., Nasbey, H., & Nugraha, A. (2015). Development of an android application in the form of a simulation lab as learning media for senior high school students. *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, 11(5), 1081–1088.
- Bidin, S., & Ziden, A. A. (2013). Adoption and Application of Mobile Learning in the Education Industry. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 90, 720–729. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.07.145>
- Bonami, P., Lodi, A., Tramontani, A., & Wiese, S. (2015). On mathematical programming with indicator constraints. *Mathematical Programming*, 151(1), 191–223.
- Fathani, A. H. (2009). Matematika Hakikat dan Logika. *Yogyakarta: Ar-Ruzz Media*.
- Fitria, A. D. (2017). *Pengembangan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Hayati di Kelas X SMAN 1 Pitu Riase Kab. Sidenreng Rappang*. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Hariyani, M. (2013). Strategi Pembelajaran Matematika Madrasah Ibtidaiyah Berintegrasi Nilai-nilai Islam. *MENARA*, 12(2), 150–155.
- Haviz, M. (2016). Research and development; penelitian di bidang kependidikan yang inovatif, produktif dan bermakna. *Ta'dib*, 16(1).
- Hernadi, J. (2008). Metoda Pembuktian dalam Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 1–13.
- Hitzler, P., & Seda, A. (2011). *Mathematical aspects of logic programming semantics*. Taylor & Francis.
- Huda, M., & Mutia, M. (2017). Mengenal Matematika dalam Perspektif Islam. *FOKUS Jurnal Kajian Keislaman Dan Kemasyarakatan*, 2(2), 182–199.
- Junaedi, J., Irviani, R., Muslihudin, M., Hidayat, S., Maselena, A., Gumanti, M., & Fauzi, A. N. (2018). Application program learning based on Android for students experiences. *International Journal of Engineering and Technology (UAE)*, 7(2.27), 194–198.
- Jusniar, J., Side, S., & Anwar, M. (2014). Pengembangan Perangkat Assesment Berbasis Keterampilan Generik Sains (Kgs) Pada Mata Kuliah Praktikum Kimia Fisik Ii. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia*, 1(1), 35–42.
- Knapp, T. R. (2016). *Why is the one-group pretest–posttest design still used?* SAGE Publications Sage CA: Los Angeles, CA.
- Koesnandar, A. (2019). Pengembangan software pembelajaran multimedia interaktif. *Jurnal Teknodik*, 75–88.
- Kularbphettong, K., Putglan, R., Tachpetpaiboon, N., Tongsiri, C., & Roonrakwit, P. (2015). Developing of mLearning for discrete mathematics based on android platform. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 197, 793–796.
- Maarif, S. (2015). Integrasi matematika dan islam dalam pembelajaran matematika. *Infinity Journal*, 4(2), 223–236.
- Mahfuzoh, S. (2011). Pengaruh Integrasi Islam Dan Sains Terhadap Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Yogyakarta*. Yogyakarta.
- Nasution, H. N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Matakuliah Aplikasi Komputer Guna Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Education And Development*, 5(1), 8.
- Plomp, T., & van Weering, I. J. H. (1992). De eindtermen informatiekunde voor de basisvorming. *1e Nationaal Informatica Onderwijs Congres, NIOC 1990*, 616–627.

- Rogers, R., Lombardo, J., Mednieks, Z., & Meike, B. (2009). *Android application development: Programming with the Google SDK*. O'Reilly Media, Inc.
- Scott, D. S. (2007). Logic and programming languages. In *ACM Turing award lectures* (p. 1976).
- Suparni, I. (2012). *Pembelajaran Matematika teori dan aplikasinya*. Yogyakarta: Suka-Press.
- Supriadi, N. (2015). Mengembangkan Kemampuan Koneksi Matematis Melalui Buku Ajar Elektronik Interaktif (BAEI) yang Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 63–74.
- Wang, H., Li, H., & Guo, Y. (2019). Understanding the evolution of mobile app ecosystems: A longitudinal measurement study of google play. *The World Wide Web Conference*, 1988–1999.
- Widoyoko, E. P. (2009). The Evaluation Of The Learning Program. *Yogyakarta: Student Library*.
- Yektyastuti, R., & Ikhsan, J. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi kelarutan untuk meningkatkan performa akademik siswa SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(1), 88–99.
- Zaus, M. A., Wulansari, R. E., Islami, S., & Pernanda, D. (2018). Perancangan Media Pembelajaran Listrik Statis dan Dinamis Berbasis Android. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 1(1), 1–7.



**PENINGKATAN KOMPETENSI GURU DALAM PENYUSUNAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) DENGAN METODE *FOCUS GROUP DISCUSSION* PADA KEGIATAN *IN HOUSE TRAINING (IHT)* BAGI GURU DI SDN PONDOK 03**

Sri Nuruningsih<sup>✉</sup>, Risqi Ekanti Ayuningtyas Palupi<sup>2</sup>

**Article Information**

**Article History:**

Accepted November 2020

Approved December 2020

Published January 2021

**Keywords:**

Teacher Competence, RPP, Focus Group Discussion, In House Training

**How to Cite:**

Sri Nuruningsih, dan Risqi Ekanti Ayuningtyas Palupi (2021). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan Metode *Focus Group Discussion* pada Kegiatan *In House Training (IHT)* bagi Guru di SDN Pondok 03 : Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Vol 9 No 1: Januari 2021: Halaman 51 - 57.

**Abstrak**

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran merupakan rencana utama yang harus disusun oleh seorang guru yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran. *Focus Group Discussion* merupakan salah satu alat untuk menggali data mengenai persepsi, opini, kepercayaan dan sikap untuk mencapai tujuan. *In house training* merupakan program pelatihan yang diselenggarakan di tempat sendiri, sebagai upaya untuk meningkatkan kompetensi guru, dalam menjalankan pekerjaannya dengan mengoptimalkan potensi-potensi yang ada. Penelitian ini menggunakan prosedur Penelitian Tindakan Sekolah, yang melibatkan peneliti dan guru. Subjek penelitian adalah guru-guru di SD Negeri Pondok 03, Kecamatan Nguter, Kabupaten Sukoharjo. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada kurun waktu 02 November - 09 Desember 2020. Adapun pengumpulan data dengan menggunakan teknik non tes dengan kualitatif analisis yang diperoleh dari observasi atau pengamatan, wawancara, dan dokumen instrument telaah RPP. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif hasil penelaahan RPP. Kegiatan *In House Training (IHT)* dapat meningkatkan kompetensi Guru Dalam Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mandiri yang efektif, bermakna dan menyenangkan bagi Guru di SDN Pondok 03, Kecamatan Nguter Tahun 2020 dilihat dari tersedianya rencana pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan ketentuan yang tercantum pada Permendiknas No 22 Tahun 2016 dan terciptanya pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dengan sikap positif siswa serta terciptanya keceriaan dan antusiasme peserta didik dalam belajar.

**Abstract**

*The basic principle of teaching and learning activities is to empower all the potential possessed by The lesson plan is the primary plan that must be prepared by a teacher that describes the procedures and organization of learning. Focus Group Discussion is a tool to explore data about perceptions, opinions, beliefs, and attitudes to achieve goals. In-house training is a training program held in its place to improve teacher competence in carrying out their work by optimizing existing potentials. This study used a School Action Research procedure, which involved researchers and teachers. The research subjects were teachers at SD Negeri Pondok 03, Nguter District, Sukoharjo Regency. This research activity was carried out in the period 02 November - 09 December 2020. The data collection used non-test techniques with qualitative analysis obtained from observations, interviews, and RPP study instrument documents. Data were analyzed using descriptive analysis of the results of the lesson plans. In House Training (IHT) activities can improve the competence of teachers in developing practical, meaningful, and fun independent Learning Implementation Plans (RPP) for teachers at SDN Pondok 03, Nguter District in 2020, seen from the availability of learning implementation plans following the provisions listed in Permendiknas No. 22/2016 and the creation of learning that involves active students with positive student attitudes and creates joy and enthusiasm of students in learning.*

## PENDAHULUAN

Fenomena yang saat ini terjadi adalah banyak guru menganggap bahwa kepemilikan RPP dapat dilakukan dengan mencontoh dokumen-dokumen yang disusun oleh guru atau sekolah lain. Sehingga berdampak pada banyaknya RPP yang tidak sesuai dengan kebutuhan di sekolah masing-masing.

Berdasarkan hasil supervisi akademik dan data angket yang diisi guru yang digunakan sebagai *need analysis* awal penelitian ini dapat ditarik kesimpulan ternyata ada beberapa permasalahan yang terjadi terkait dengan perencanaan pembelajaran di SDN Pondok 03, Kecamatan Nguter sebagai berikut: 1) Guru dalam menyusun Perangkat Pembelajaran masih mengadopsi dan menyalin dari beberapa sumber; 2) Dalam menyusun perangkat pembelajaran masih dilakukan secara kelompok dalam KKG; 3) Guru belum mampu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara mandiri; 3) Guru kurang optimal dalam menyusun rencana penggunaan media / alat peraga pembelajaran; 4) Guru belum menyusun instrument penilaian secara mandiri, masih tergantung pada LKS untuk penilaian harian, sedangkan untuk penilaian tengah semester dan akhir semester menggunakan instrumen penilaian yang difasilitasi dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan; 5) Guru belum mampu menyiapkan sumber belajar yang bervariasi dan masih beorientasi pada buku teks maupun modul sebagai sumber utama dalam pembelajaran. Sa'bani (2017) mengungkapkan agar guru memiliki kompetensi yang baik dalam menyusun RPP, guru perlu dilatih, salah satunya dengan kegiatan In House Training dengan metode Forum Group Discussion.

Berdasarkan uraian permasalahan supervisi diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian Tindakan Sekolah (PTS) dengan judul "Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mandiri yang efektif, bermakna dan menyenangkan dengan Metode Focus Group Discussion pada Kegiatan *In House Training (IHT)* bagi Guru di SDN Pondok 03, Kecamatan Nguter Tahun 2020".

Dari uraian latar belakang diatas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini, yaitu "Apakah Kegiatan *In House Training (IHT)* dapat meningkatkan kompetensi Guru Dalam Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mandiri yang efektif, bermakna dan menyenangkan bagi Guru di SDN Pondok 03, Kecamatan Nguter Tahun 2020?" Adapun tujuan dari penelitian ini adalah "Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Mandiri untuk Pembelajaran yang Efektif, Bermakna dan Menyenangkan dengan Kegiatan *In House Training (IHT)* bagi Guru di SDN Pondok 03, Kecamatan Nguter Tahun 2020".

Dari beberapa tujuan yang dipaparkan diatas, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat antara lain:

1. Meningkatnya kompetensi Guru dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara mandiri untuk pembelajaran yang efektif, bermakna dan menyenangkan.
2. Terciptanya kegiatan pembelajaran mandiri yang efektif, bermakna, dan menyenangkan
3. Dapat meningkatkan kompetensi profesionalisme supervisi untuk meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar di SDN Pondok 03, Kecamatan Nguter Tahun 2020.

## KAJIAN PUSTAKA

### Standar Kompetensi Guru

Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2015 tentang Guru dan Dosen, pada pasal 10 ayat (1), guru harus memiliki empat kompetensi meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Kompetensi profesional berkaitan dengan kepiawaian guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Seorang guru wajib memenuhi standar kompetensi guru sehingga layak disebut sebagai pendidik profesional. Adapun standar kompetensi dipilah menjadi tiga komponen yang saling terkait, yaitu:

- a. pengelolaan pembelajaran dengan empat kompetensi dasar (penyusunan rencana

- pembelajaran, pelaksanaan interaksi belajar mengajar, penilaian prestasi belajar peserta didik, dan pelaksanaan tindak lanjut hasil penilaian prestasi belajar peserta didik;
- b. pengembangan profesi dengan satu kompetensi dasar, yaitu pengembangan profesi guru; dan
  - c. penguasaan akademik dengan dua kompetensi dasar, antara lain pemahaman wawasan kependidikan dan penguasaan bahan kajian akademik (sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan).

Keberhasilan proses pembelajaran dan evaluasi ditentukan oleh kualitas dari perencanaan pembelajaran yang disusun. Merencanakan proses pembelajaran merupakan salah satu tugas pokok guru yang harus disiapkan sebelum melaksanakan pembelajaran. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan salah satu wujud dari perencanaan yang harus disusun oleh guru. RPP tersebut merupakan pedoman dan acuan dalam melaksanakan pembelajaran. Kualitas proses dan hasil pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas RPP yang disusun. Oleh karena itu, guru harus memiliki kemampuan menyusun RPP secara baik. Ukuran kebaikan RPP yang disusun guru adalah sesuai dengan pedoman yang ada, yaitu Permendiknas nomor 22 tahun 2016 tentang Standar Isi. Dari pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa guru harus memiliki empat kompetensi meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional sehingga proses pembelajaran mampu memenuhi tujuan pembelajaran.

#### **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

Perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran yang memuat sekurang-kurangnya tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar (PP 19 Tahun 2005 Pasal 20). Perencanaan pembelajaran merupakan proses penyusunan berbagai kegiatan pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, efisien dan berkesinambungan dalam prosesnya untuk

mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Senada dengan uraian diatas, Kunandar (2011: 236) menyebutkan bahwa RPP merupakan rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam Standar Isi dan dijabarkan dalam silabus.

Kunandar (2011: 264) menyebutkan tujuan dari pembuatan RPP yang disusun secara profesional, sistematis, dan berdaya guna adalah untuk: 1) mempermudah, memperlancar dan meningkatkan hasil dari proses belajar mengajar; 2) melihat, mengamati, menganalisis, dan memprediksi program pembelajaran sebagai kerangka kerja yang terencana. RPP juga merupakan acuan bagi guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang lebih terarah dan berjalan efektif efisien. Maka, RPP hendaknya dibuat secara fleksibel dan luwes dengan memberikan kesempatan bagi guru untuk menyesuaikan kebutuhan lapangan.

#### **Focus Group Discussion (FGD)**

*Focus Group Discussion* merupakan salah satu alat untuk menggali data mengenai persepsi, opini, kepercayaan dan sikap terhadap sesuatu (Paramita dan Kristiana, 2012: 117). Senada dengan uraian diatas, Indrizal menyebutkan bahwa *Focus Group Discussion* merupakan bentuk pengumpulan data melalui wawancara kelompok dan pembahasan dalam kelompok sebagai alat/media paling umum. Dengan menggunakan tehnik ini, persepsi, pendapat, sikap, motivasi, pengetahuan dan bahkan masalah dapat diketahui secara singkat.

FGD ini memiliki keunggulan, antara lain: a) Diskusi yang bebas dan terbuka diantara para subjek penelitian sehingga menghasilkan ide-ide baru yang dangat berguna untuk pengambilan keputusan; b) Forum ini luwes dengan membawa perubahan yang memfasilitasi diskusi kelompok.

#### **In House Training (IHT)**

*In House Training* (IHT) adalah pelatihan yang dilaksanakan atas permintaan suatu kelompok tertentu, apakah itu lembaga profit ataupun nonprofit (Khaerani, 2016). IHT bisa juga difinisikan sebuah program

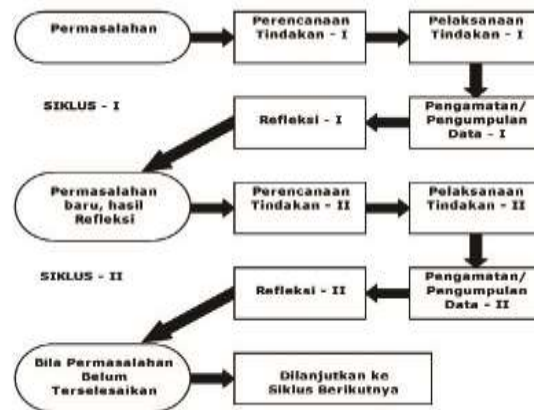
pelatihan sebagai upaya untuk meningkatkan kompetensi dan mengoptimalkan potensi yang dimiliki suatu sekolah. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa IHT merupakan program yang diselenggarakan oleh sebuah institusi dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi dan mengoptimalkan potensi yang dimiliki dari sumber daya yang ada dengan kelengkapan peralatan dan materi yang dimiliki.

**METODE**

Subjek penelitian ini adalah guru-guru di SD Negeri Pondok 03, Kecamatan Nguter, Kabupaten Sukoharjo. Terdiri dari enam orang guru dengan pembagian empat guru kelas, satu guru olahraga dan satu guru agama Islam. SD Negeri Pondok 03 ini terletak di Desa Pondok, Kecamatan Nguter, Kabupaten Sukoharjo. Adapun kegiatan penelitian tindakan sekolah ini dilaksanakan pada kurun waktu 02 November 2020 hingga 09 Desember 2020. Subjek di atas dipilih dikarenakan permasalahan yang diuraikan pada bagian latar belakang terjadi pada guru-guru tersebut sebanyak 8 orang guru dengan spesifikasi 6 orang guru kelas, 1 orang guru PAI, dan 1 orang guru Penjaskes. Selain itu peneliti merupakan Kepala Sekolah dari SD Negeri Pondok 03 sehingga diharapkan mampu memberikan bimbingan dan meningkatkan kompetensi guru-guru terutama pada penyusunan RPP mandiri yang efektif, bermakna dan menyenangkan.

Implementasi dari Penelitian Tindakan Sekolah ini meliputi empat tahap antara lain:

1. Perencanaan
2. Tindakan/ Pelaksanaan
3. Observasi/ Pengamatan
4. Refleksi



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Sekolah

Adapun pengumpulan data dengan menggunakan teknik non tes dengan kualitatif analisis yang diperoleh dari observasi atau pengamatan, wawancara, dan dokumen instrument telaah RPP.

Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan membandingkan presentase skor hasil penelaahan RPP melalui supervisi akademik.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Peneliti mendeskripsikan implementasi metode penelitian yang telah dilaksanakan antara lain deskripsi penelitian dan diskusi hasil penelitian.

**A. Deskripsi Penelitian**

Pada bagian deskripsi penelitian ini, implementasi dari Penelitian Tindakan Sekolah ini meliputi empat tahapan dalam satu siklus antara lain:

1. Perencanaan

Pada tahap ini, penyusunan rencana kegiatan bimbingan dan pelatihan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Adapun perencanaannya meliputi waktu, lokasi, dan subjek penelitian.

Peneliti mempersiapkan instrumen penilaian unjuk kerja kemampuan guru dalam penyusunan RPP. Adapun items pada instrument penilaian unjuk kerja antara lain:

- a. Penulisan kolom identitas (tema, sub tema, level kelas) pada RPP dengan benar;
- b. Penentuan kompetensi inti, Kompetensi Dasar, Indikator pencapaian kompetensi;

- c. Penentuan Tujuan pembelajaran, alokasi waktu, materi ajar/alat/sumber belajar, metode pembelajaran;
- d. Perumusan langkah-langkah pembelajaran;
- e. Penentuan kegiatan penutup; dan
- f. Penentuan jenis penilaian.

Instrument lain yang disediakan oleh peneliti berupa *question guide* untuk monitoring Pelaksanaan bimbingan pelatihan penyusunan RPP.

## 2. Tindakan/ Pelaksanaan

Adapun waktu pelaksanaan kegiatan pembimbingan ini adalah 2 Nopember – 9 Desember 2020 dengan metode *Focus Group Discussion* pada *In House Training* pada guru-guru di SD N Pondok 03 Kecamatan Nguter, Kabupaten Sukoharjo.

Pelaksanaan kegiatan pembimbingan ini dimulai dengan mengumpulkan semua permasalahan yang berkaitan dengan perencanaan pembelajaran. Dari hasil penelitian awal, didapati bahwa permasalahan yang terjadi adalah kurang sesuainya rencana pembelajaran dengan pelaksanaan pembelajaran itu sendiri.

Maka, pada waktu yang telah ditentukan, dimulai pada tanggal 2 Nopember 2020, kegiatan pembimbingan dimulai. Kegiatan pembimbingan dengan penjelasan materi mengenai pengembangan RPP bagi seluruh guru yang ada di SD N Pondok 03 Nguter. Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan pembuatan RPP sesuai dengan level kelas dan mata pelajaran yang diampu disertai dengan pembimbingan pada proses pembuatannya hingga selesai.

## 3. Observasi/ Pengamatan

Kegiatan observasi dilaksanakan dengan menggunakan *question guide* yang telah disiapkan sebelumnya. Kegiatan observasi dilaksanakan selama proses penyusunan RPP berlangsung, hingga tanggal 9 Nopember 2020.

Sedangkan hasil observasi monitoring pelaksanaan bimbingan pelatihan penyusunan RPP direkomendasikan beberapa hal, yaitu: a) rata-rata guru merasa tertarik dengan mengikuti kegiatan bimbingan dan pelatihan ini; dan b) kompetensi guru meningkat dilihat

dari hasil unjuk kerja dan tindak lanjut rekomendasi pelatihan.

## 4. Refleksi

Pada tahapan refleksi ini, peneliti menyebarkan isian unjuk kerja sebagai bentuk *self-evaluation* para guru.

Dari rekapan hasil unjuk kerja dalam penyusunan RPP, peneliti merekomendasikan beberapa hal untuk masing-masing guru, seperti pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.1 Hasil Unjuk Kerja

| No | Inisial | Rekomendasi   |
|----|---------|---|
| 1  | SP      | Kembangkan instrument penilaian sesuai dengan kisi-kisi                                   |
| 2  | DEP     | Kembangkan instrument penilaian sesuai dengan tujuan                                      |
| 3  | NT      | Gunakan sumber belajar yang bervariasi, kembangkan instrument penilaian dan tindak lanjut |
| 4  | IM      | Gunakan media belajar berbasis IT yang menarik  |
| 5  | SN      | Gunakan media belajar berbasis IT yang menarik  |
| 6  | SH      | Kembangkan instrument penilaian sesuai kisi-kisi  |
| 7  | BHR     | Gunakan media belajar yang bervariasi   |
| 8  | TW      | Kembangkan penilaian unjuk kerja praktek  |

Tersedianya RPP yang dihasilkan oleh guru-guru ini menjadi salah satu bentuk peningkatan kompetensi penyusunan RPP.

## B. Diskusi Hasil

Dari deskripsi penelitian yang telah diuraikan diatas, beberapa indicator penilaian keberhasilan telah tercapai melalui siklus Penelitian Tindakan Sekolah yang telah dilakukan.

Adapun uraian keberhasilan dapat dijabarkan dengan:

1. Tersusunnya RPP hasil karya guru secara mandiri dengan ketentuan yang telah menjadi patokan dari sekolah tempat penelitian. Keberhasilan tersebut ditunjukkan dengan:



- a. Guru mampu menuliskan identitas dalam RPP secara benar;
  - b. Guru mampu merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan SK/KD yang dicapai;
  - c. Guru mampu merumuskan tujuan pembelajaran memuat gambaran proses dan hasil belajar peserta didik sesuai dengan kebutuhan belajar;
  - d. Guru mampu menentukan bahan ajar yang disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran;
  - e. Guru mampu menentukan strategi, pendekatan, dan metode pembelajaran yang relevan dengan tingkat perkembangan peserta didik, mudah dipahami, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran;
  - f. Guru mampu menyusun tahapan pembelajaran dengan alokasi waktu yang proporsional sesuai dengan tingkat kompleksitas, materi, dan kebutuhan belajar peserta didik
  - g. Guru mampu memilih sumber belajar/media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, tingkat perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik serta memudahkan pemahaman peserta didik.
2. Terciptanya pembelajaran yang melibatkan siswa aktif yang ditunjukkan dengan:
    - a. Adanya sikap positif yang ditunjukkan siswa dalam belajar;
    - b. Adanya partisipasi aktif peserta didik melalui interaksi dengan guru;
    - c. Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme peserta didik dalam belajar.

#### SIMPULAN

Kegiatan *In House Training (IHT)* dapat meningkatkan kompetensi Guru Dalam Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mandiri yang efektif, bermakna dan menyenangkan bagi Guru di SDN Pondok 03, Kecamatan Nguter Tahun 2020 dilihat dari tersedianya rencana pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan ketentuan yang tercantum pada Permendiknas No 22 Tahun 2016 dan terciptanya pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dengan sikap positif siswa serta terciptanya

keceriaan dan antusiasme peserta didik dalam belajar.

#### SARAN

Beberapa saran yang bisa disampaikan, antara lain:

1. Berlanjutnya kegiatan bersifat supervise dan pembinaan dalam rangka peningkatan kompetensi Guru dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara mandiri untuk pembelajaran yang efektif, bermakna dan menyenangkan.
2. Mendorong terciptanya kegiatan pembelajaran mandiri yang efektif, bermakna, dan menyenangkan bagi siswa pada setiap levelnya.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 39 ayat 2 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. Undang-Undang Guru dan Dosen Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005.
- Depdiknas. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2015 tentang Guru dan Dosen.
- Husen, Windayana. <https://ejournal.upi.edu/index.php/eduhumaniora/article/view/File/2815/1840>
- Khaerani, N.C. 2016. *Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Menyusun RPP Melalui Kegiatan IHT (In House Training)*. Dikdaktikum: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas. Vol. 17. No.1.
- Kunandar. 2011. *Guru Profesional (Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Sukses dalam Sertifikasi Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mahmudah, Triastuti. 2015. *Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Bantul*. Universitas Negeri Yogyakarta.

- Paramita, Astridiya dan Kristiana, Lusi. 2012.  
*Teknik Focus Group Discussion*  
Dalam penelitian Kualitatif. Buletin  
Penelitian Sistem Kesehatan. Vol  
16. No 2 April 2013.
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005  
tentang Standar Nasional  
Pendidikan.
- Permendiknas Nomor 22 Tahun 2016 tentang  
Standar Isi.
- Wahyuni, Sri dan Ibrahim, Abd S. 2012.  
*Perencanaan Pembelajaran Bahasa  
Berkarakter*. Malang: Refika  
Aditama.



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ISPRING SUITE 8 SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN PRAKTIKUM AKUNTANSI LEMBAGA**

Lailatul Fitriya Alfin<sup>✉</sup>, Agung Listiadi

**Article Information**

**Article History:**

Accepted November 2020

Approved December 2020

Published January 2021

**Keywords:**

*Ispring suite 8, interactive multimedia, learning media, institutional accounting practicum*

**How to Cite:**

Lailatul Fitriya Alfin, dan Agung Listiadi (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Ispring Suite 8* sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga: Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Vol 9 No 1: Januari 2021: Halaman 58 - 66.

**Abstrak**

Media pembelajaran mempunyai fungsi yang sangat penting untuk memudahkan proses belajar di dalam kelas. Seiring perkembangan teknologi ICT yang canggih memberikan kontribusi yang besar dalam dunia pendidikan terutama yang berkaitan dengan media untuk pembelajaran. Salah satu software aplikasi multimedia interaktif yang dapat diaplikasikan ialah ispring suite 8, yang dapat menjadikan penampilan materi lebih menarik dan interaktif berbasis flash. Pada program keahlian akuntansi dan keuangan lembaga terdapat mata pelajaran tambahan yang wajib dipelajari oleh peserta didik yaitu praktikum akuntansi lembaga. Oleh karena itu perlu dilakukan pengembangan multimedia interaktif untuk mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga. Penelitian ini tergolong dalam penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Kelayakan multimedia interaktif ini dapat diketahui dengan melihat hasil validasi dari para ahli sedangkan untuk mengetahui pendapat peserta didik terkait dengan media yang dikembangkan dilakukan uji coba terbatas pada 20 peserta didik kelas XI Akuntansi dan keuangan lembaga. Hasil dari validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan rata-rata persentase sebesar 90,11% tergolong dalam kriteria "sangat layak". Kemudian berdasarkan uji coba terbatas yang dilaksanakan oleh peserta didik menunjukkan respon yang positif dengan hasil rata-rata persentase sebesar 90% tergolong kriteria "sangat baik". Sehingga multimedia interaktif yang dikembangkan dapat dinyatakan sangat layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga.

**Abstract**

*Learning media has a very important function for the learning process in the classroom. Through technology development, sophisticated ICTs make a major contribution to the world of education needed for learning media. One interactive multimedia application software that can be used is Ispring Suite 8, which can make the material more interesting and interactive based on flash. In the accounting expertise program and financial institutions additional subjects that must be learned by students, namely practicum of accounting institutions. Therefore it is necessary to develop multimedia for the subjects of institutional accounting practicum. This research belongs to the development research with the ADDIE development model. The feasibility of this interactive multimedia can be known by looking at the results of the validation of the experts while to find out the opinions of students related to the media developed, limited trials were conducted on 20 students of class XI Accounting and financial institutions. The results of the validation of the material experts and media experts showed an average percentage of 90.11% classified as "very feasible" criteria. Then based on a limited trial conducted by students showing a positive response with an average percentage of 90% classified as "very good" criteria. Providing interactive multimedia that is developed can be recommended to be very useful for learning activities on the subjects of practicum accounting institution.*

© 2021 Universitas Muhammadiyah Ponorogo

<sup>✉</sup> Alamat korespondensi:

Universitas Negeri Surabaya

E-mail: lailatulfitriya98@gmail.com

ISSN 2303-3800 (Online)

ISSN 2527-7049 (Print)

## PENDAHULUAN

Indonesia menerapkan kurikulum 2013 pada tahun yang sama untuk menggantikan kurikulum 2006 atau KTSP. Dengan adanya implemetasi kurikulum 2013 diharapkan dapat menghasilkan insan yang produktif, kreatif, inovatif dan berkarakter menurut (Mulyasa, 2014). Pada tingkat SMK kurikulum mengalami beberapa perubahan, diantaranya yang terjadi pada program keahlian akuntansi dan keuangan lembaga sejak diterbitkannya peraturan Nomor:7/D.D5/KK/2018, tentang SMK/MAK oleh Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yaitu penambahan mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga yang diajarkan pada peserta didik kelas XI dan kelas XII. Materi pada Praktikum akuntansi lembaga berisi tentang sistem pencatatan akuntansi yang berlaku pada sistem akuntansi di pemerintah daerah maupun desa. Perlunya mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga ini adalah untuk mencetak lulusan akuntansi yang tidak hanya mampu menguasai ilmu akuntansi swasta tetapi juga pada instansi pemerintah.

Praktikum akuntansi lembaga merupakan mata pelajaran yang mulai diterapkan pada tahun 2018, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai agar guru dapat menyampaikan materi terkait konsep dasar akuntansi pemerintah daerah, sistem pembukuan dan laporan keuangan instansi pemerintah serta peserta didik mampu memahami materi yang disampaikan. Menurut Hamalik (dalam Arsyad 2015:15) dengan memanfaatkan media untuk kegiatan pembelajaran akan membangkitkan minat, motivasi dan rangsangan untuk belajar, serta memberi dampak positif bagi psikologis peserta didik.

Media pembelajaran dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih interaktif, peserta didik lebih termotivasi, dan metode pembelajaran lebih bervariasi dengan cara menggabungkan antara komunikasi verbal dengan media, serta membuat peserta didik banyak aktifitas yang dilakukan seperti, mengamati, menanya, mendemonstrasikan serta presentasi menurut Sudjana dan Rivai

(dalam Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, 2018:14). Menurut Munadi (2012:55-57) berdasarkan indera yang terlibat, media pembelajaran terbagi menjadi 4 jenis, diantaranya yaitu : (1) media audio; (2) media visual (3) media audio visual dan (4) multimedia.

Seiring perkembangan teknologi ICT yang meningkat mampu memberikan kontribusi yang besar dalam dunia pendidikan terutama dalam media pembelajaran berupa multimedia interaktif. Multimedia interaktif ialah media untuk pembelajaran yang dapat dioperasikan langsung oleh pengguna karena dilengkapi dengan alat pengontrol serta didalamnya terdapat gabungan dari beberapa media (Warsita, 2008:155). Manfaat yang diperoleh dari penggunaan multimedia interaktif ini antara lain; (1) proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif, (2) dapat dilakukan sewaktu-waktu (3) terjadi peningkatan pada sikap belajar peserta didik (Kustandi, 2013:69).

Salah satu software aplikasi pembelajaran multimedia interaktif yang dapat digunakan yaitu ispring suite 8. Dengan bantuan aplikasi ini, materi yang ditampilkan pada media lebih menarik dan interaktif berbasis flash serta bisa dibuka pada setiap komputer atau platform.

Penggunaan multimedia interaktif pada saat kegiatan pembelajaran menunjukkan hasil sangat baik berkaitan dengan respon peserta didik. Hal tersebut didukung oleh penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Astutik dan Rusimanto (2018) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif berbantuan Software Lectora Inspire untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknik Listrik di SMK Negeri 2 Surabaya”. Kelayakan dari media pembelajaran menunjukkan persentase sebesar 87,37% masuk kriteria “sangat layak” dan persentase sebanyak 91,72% berdasarkan respon peserta didik masuk kriteria “sangat baik”.

Hasil dari wawancara dengan guru akuntansi dan keuangan lembaga di SMKN 1 Sooko Mojokerto, menyatakan bahwa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung media yang sering digunakan untuk media

penyampaian materi dengan power point, selain itu buku paket, dan papan tulis juga digunakan sebagai pendukungnya. Namun media power point yang digunakan kurang bervariasi, hal tersebut diketahui saat observasi terhadap respon peserta didik yang menunjukkan sebanyak 50% menyatakan bahwa tampilan power point yang digunakan kurang menarik dan kurang bervariasi. Sebanyak 61% peserta didik merasa kurang bisa memahami mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga.

Menurut hasil wawancara peneliti dengan guru praktikum akuntansi lembaga di SMKN 1 Sooko, menyatakan bahwa kesulitan tersebut dikarenakan adanya perbedaan nama-nama akun yang digunakan antara akuntansi swasta dan akuntansi lembaga/pemerintah sehingga peserta didik mengalami kesulitan ketika hendak melakukan pencatatan. Kesulitan lain yang dialami peserta didik dikarenakan jurnal yang digunakan dalam akuntansi lembaga berbeda sehingga mereka harus memahami terlebih dahulu konsep dasar akuntansi pemerintah dan persamaan dasar akuntansi, jurnal dan laporan keuangan akuntansi lembaga. Hal tersebut diperkuat dengan adanya presentase hasil observasi awal penelitian melalui metode angket.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : (1) Bagaimana proses mengembangkan multimedia interaktif berbasis Ispring suite 8 pada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga?; (2) Bagaimana kelayakan multimedia interaktif berbasis Ispring suite 8 sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga?; (3) Bagaimana respon peserta didik terhadap multimedia interaktif berbasis Ispring suite 8 sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga?

Tujuan dari penelitian multimedia interaktif ini adalah : (1) Membuat produk berupa multimedia interaktif berbasis Ispring suite 8 pada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga; (2) Menganalisis kelayakan multimedia interaktif berbasis Ispring suite 8 sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga; dan (3) Menganalisis respon peserta didik terhadap multimedia interaktif berbasis

Ispring suite 8 sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga.

Berdasarkan hal di atas, dilakukan penelitian jenis pengembangan berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Ispring Suite 8 sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga".

## KAJIAN PUSTAKA

### Multimedia Interaktif Berbasis Ispring Suite 8

Menurut Gerlach dan Ely (dalam Sanjaya, 2013:204) mengatakan, apabila dipahami secara garis besar, pengertian media adalah manusia, materi pembelajaran, atau kejadian maupun peristiwa, yang membangun situasi kondisi atau membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini yang dimaksud yaitu, bahwa guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Fungsi dari media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi, lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru (Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, 2018:9). Media pembelajaran meliputi perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software). Hardware ialah alat-alat yang dapat mengantar pesan seperti radio, televisi, over head projector. Sedangkan software ialah isi program yang mengandung pesan seperti cerita yang ada dalam film, materi dalam bentuk bagan, grafik, diagram dan sebagainya.

Multimedia adalah alat bantu penyampai pesan yang menggabungkan dua elemen atau lebih, yang meliputi: teks, gambar, grafik, foto, suara, film dan animasi secara terintegrasi (Kustandi, 2013:68). Multimedia terbagi menjadi 2 kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat dioperasikan oleh user/ pengguna, berjalan secara sekuensial (berurutan), misalnya TV dan film. Sedangkan multimedia interaktif ialah multimedia yang dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat dioperasikan oleh user/ pengguna, sehingga dapat memilih

sesuai yang diinginkan oleh pengguna, misalnya multimedia pembelajaran interaktif, game dan sebagainya. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran dengan menggunakan berbagai media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna dan juga didalamnya terdapat komponen tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi (Warsita, 2008:155). Selain itu multimedia memiliki manfaat bagi guru maupun peserta didik (Kustandi, 2013:69), antara lain sebagai berikut : (1) Proses pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. (2) Jumlah waktu untuk mengajar lebih efektif dan efisien. (3) Kualitas peserta didik lebih meningkat.. (4) Proses belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Model dan karakteristik multimedia interaktif menurut Kustandi (2013:70) dapat dikelompokkan ke dalam lima kelompok, yaitu : Model Tutorial, Model Drill and Practice, Model Simulasi, Model, Model Percobaan atau Eksperimen dan Model Permainan.

Ispring Suite 8 merupakan salah satu tool yang dapat mengubah file presentasi menjadi bentuk flash dan bentuk SCORM/AICC, yaitu bentuk yang biasa digunakan dalam pembelajaran dengan e-learning LMS (Learning Management System). Aplikasi Ispring suite ini mudah digunakan dan tidak membutuhkan pemahaman bahasa pemrograman. kelebihan yang ada di Ispring Suite diantaranya yaitu : (1) Ispring Suite 8 dapat menyisipkan berbagai bentuk media, diantaranya yaitu: dapat merekam dan sinkronisasi video, menambahkan Flash dan video Youtube, mengimpor atau merekam audio, menambahkan informasi pembuat presentasi, serta dapat membuat desain yang unik, sehingga media pembelajaran yang dihasilkan akan lebih menarik. (2) Dapat didistribusikan dalam format flash yang bisa digunakan dimanapun dan dioptimalkan untuk web. (3) Membuat kuis dengan berbagai jenis pertanyaan/soal yaitu : True/False, Multiple Choice, Multiple response, Type In, Matching, Sequence, numeric, Fill in the Blank, dan Multiple Choice Text.

Kompetensi Dasar Konsep Dasar Akuntansi Pemerintah Daerah dalam Praktikum Akuntansi Lembaga mencakup

tentang ruang lingkup akuntansi pemerintah, penyusunan kebijakan akuntansi, sistem pembukuan akuntansi pemerintah dan persamaan dasar akuntansi pemerintah, jurnal serta laporan akuntansi untuk pemerintah.

## METODE

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek uji coba untuk penelitian multimedia ini untuk ahli materi terdiri dari: Dosen Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya dan Guru Praktikum Akuntansi Lembaga dari SMKN 1 Sooko Mojokerto sedangkan untuk ahli media terdiri dari : Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan dan Dosen Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya serta 20 peserta didik dari kelas XI AKL SMKN 1 Sooko Mojokerto.

Instrumen data yang digunakan untuk penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara kepada guru dan peserta didik, beberapa dokumen serta angket terbuka maupun angket tertutup. Analisis data dilaksanakan apabila semua data telah terkumpul. Dimulai dengan menganalisis lembar telaah dari ahli materi dan ahli media. Kemudian peneliti menganalisis perolehan validasi dari para ahli berdasarkan dari perhitungan skala likert secara deskriptif kuantitatif. Dengan keterangan skor 5 berkriteria "sangat baik", skor 4 berkriteria "baik", skor 3 berkriteria "sedang", skor 2 berkriteria "tidak baik" dan skor 1 berkriteria "sangat tidak baik", Kelayakan serta respon peserta didik terkait multimedia interaktif berbasis ispring suite 8 pada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga dapat diketahui setelah dilakukan analisis data dengan menginterpretasikan sesuai dengan kriteria menurut (Riduwan, 2012).

## HASIL

### Pengembangan Multimedia Interaktif

Proses pengembangan multimedia interaktif berbasis ispring suite untuk mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga ini berdasarkan model pengembangan ADDIE. Pada tahap analisis peneliti melakukan 3

tahapan yaitu (1) analisis kinerja merupakan kegiatan yang dilaksanakan untuk mengetahui kinerja pada saat proses pembelajaran (2) Analisis kebutuhan merupakan kegiatan yang dilaksanakan untuk menganalisis kebutuhan untuk menyelesaikan permasalahan kinerja yang terjadi; (3) dan yang terakhir adalah perumusan tujuan pembelajaran sebagai dasar dalam penyusunan materi pelajaran dalam media pembelajaran.

Tahap desain dimulai dengan kegiatan perencanaan atau tahap pra produksi, kemudian dilanjutkan dengan penyusunan rancangan naskah (*storyboard*) untuk multimedia interaktif berbasis ispring suite 8 pada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga.

Pada tahap pengembangan, rancangan naskah multimedia interaktif yang sebelumnya telah disusun, akan direalisasikan menjadi multimedia interaktif. Pada tahap ini terdapat 3 langkah yaitu menyusun multimedia interaktif, telaah serta validasi dari para ahli.

Tahap implementasi yaitu tahap dilaksanakannya uji coba media pembelajaran kepada 20 peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui pendapat peserta didik terkait multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Uji coba multimedia ini akan dilaksanakan secara online dengan menggunakan bantuan laptop serta dilakukan di rumah masing-masing peserta didik.

Tahap evaluasi yaitu tahapan terakhir yang dilakukan pada model pengembangan ADDIE Evaluasi dilaksanakan setelah mengimplementasikan uji coba terbatas kemudian dilakukan perbaikan sebelum media digunakan untuk kegiatan pembelajaran di kelas dan sudah dinyatakan layak untuk digunakan.

### Kelayakan Multimedia Interaktif

Kelayakan dari pengembangan media ini diketahui dari lembar validasi yang telah diisi oleh ahli media dan ahli materi yang selanjutnya diolah dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Berikut rekapitulasi hasil validasi :

**Tabel 1 Rekapitulasi validasi para ahli**

| No               | Keterangan              | Persentase    | Kriteria            |
|------------------|-------------------------|---------------|---------------------|
| 1                | Kualitas Isi dan Tujuan | 89,09%        | Sangat Layak        |
| 2                | Kualitas Instruksional  | 91,25%        | Sangat Layak        |
| 3                | Kualitas Teknis         | 90%           | Sangat Layak        |
| <b>Rata-rata</b> |                         | <b>90,11%</b> | <b>Sangat Layak</b> |

Sumber : Data diolah peneliti (2020)

### Respon Peserta Didik

Multimedia interaktif yang sudah divalidasi kemudian di laksanakan uji coba kepada 20 peserta didik. Sebelum uji coba dilaksanakan peserta didik diberikan pendahuluan terkait dengan penggunaan media, setelah itu peserta didik diarahkan untuk mulai menggunakan multimedia interaktif. Respon peserta didik terkait kelayakan multimedia ispring suite 8 dapat diketahui berdasarkan hasil pengisian angket pada akhir kegiatan uji coba. Berikut ini hasil rekapitulasi respon peserta didik:

**Tabel 2. Hasil dari Respon Peserta Didik**

| No               | Keterangan              | Persentase | Kriteria           |
|------------------|-------------------------|------------|--------------------|
| 1                | Kualitas Isi dan Tujuan | 93%        | Sangat Baik        |
| 2                | Kualitas Instruksional  | 90%        | Sangat Baik        |
| 3                | Kualitas Teknis         | 90%        | Sangat Baik        |
| <b>Rata-rata</b> |                         | <b>90%</b> | <b>Sangat Baik</b> |

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2020)

## PEMBAHASAN

### Proses Pengembangan Multimedia Interaktif



**Gambar : Multimedia Interaktif Ispring Suite 8 dalam Praktikum Akuntansi Lembaga**

Pengembangan media untuk mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga

dilakukan dengan bantuan aplikasi ispring suite 8 dan mengikuti model pengembangan ADDIE, namun hanya terbatas sampai pada tahap implementasi.

Tahap analisis, dimulai dengan analisis kinerja terlebih dahulu. Berdasarkan hasil dari analisis kinerja yang dilakukan pada pembelajaran praktikum akuntansi lembaga diketahui bahwa SMKN 1 Sooko telah menerapkan kurikulum 2013 revisi, namun belum sepenuhnya mengacu pada kurikulum 2013 hal tersebut terlihat ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, masih menggunakan metode ceramah. Penggunaan media pembelajaran sudah berbasis teknologi dengan tersedianya LCD, proyektor, komputer, dan jaringan wifi di sekolah namun pemanfaatan media pembelajaran masih sering menggunakan power point saja. Media untuk kegiatan pembelajaran kurang menarik dan bervariasi, oleh sebab itu minat peserta didik kurang dalam memahami konsep dasar akuntansi pemerintah. Selain itu juga peserta didik memerlukan media pembelajaran yang dapat mendemonstrasikan perbedaan antara akuntansi swasta dan akuntansi publik serta bagaimana bentuk laporan keuangan akuntansi sektor publik. Tahap kedua dalam tahap analisis yaitu analisis kebutuhan. Hasil dari analisis yang dilakukan oleh peneliti, yang dibutuhkan yaitu media pembelajaran yang interaktif serta dapat menunjang proses pembelajaran dengan pendekatan saintifik. Langkah berikutnya yaitu perumusan tujuan pembelajaran berdasarkan silabus praktikum akuntansi lembaga yang bertujuan untuk menentukan indikator, kompetensi dasar dan metode pembelajaran yang sesuai.

Pada tahap desain peneliti melakukan perancangan materi atau isi yang akan ditampilkan pada multimedia pembelajaran interaktif sesuai dengan perumusan tujuan pembelajaran. Setelah itu melaksanakan penyusunan naskah (*storyboard*) untuk multimedia interaktif mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga.

Tahap pengembangan, peneliti menyusun multimedia interaktif yang dilakukan dengan bantuan software ispring suite 8. Penyusunan multimedia interaktif ini mengikuti naskah yang telah dirancang sebelumnya. Multimedia pembelajaran

interaktif yang sudah di produksi, kemudian ditelaah dan validasi oleh para ahli untuk mendapatkan saran dan masukan demi kesempurnaan multimedia pembelajaran interaktif, serta untuk mengetahui kelayakan dari produk yang telah diproduksi.

Tahap implementasi, tahap ini multimedia interaktif yang telah diperbaiki dan divalidasi kemudian dilaksanakan uji coba secara online kepada peserta didik dari kelas XI akuntansi dan keuangan lembaga dari SMKN 1 Sooko Mojokerto sebanyak 20. Sebelum ujicoba dilaksanakan peserta didik diberi penjelasan terkait bagaimana penggunaan multimedia interaktif terlebih dahulu, kemudian diarahkan untuk memulai kegiatan pembelajaran dengan laptop masing-masing. Setelah uji coba berlangsung, kemudian peserta didik diminta untuk mengisi angket yang telah disiapkan dalam bentuk google formulir. Hasil dari angket tersebut akan dianalisis dengan cara deskriptif kuantitatif.

#### **Kelayakan Multimedia Interaktif**

Multimedia interaktif berbasis ispring suite 8 untuk mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga dapat diketahui kelayakannya setelah mendapat skor penilaian dari validasi para ahli. Berdasarkan tabel 1 diketahui rata-rata persentase kelayakan untuk variabel kualitas isi dan tujuan pembelajaran sebesar 89,09% menunjukkan kesesuaian materi praktikum akuntansi lembaga pada media dengan tujuan pembelajaran, dan rata-rata persentase sebesar 91,25% pada variabel instruksional hal ini menunjukkan bahwa konsep multimedia interaktif dapat memberikan bantuan dalam belajar. Pada variabel teknis menunjukkan kualitas pemrograman multimedia yang dikembangkan sudah efektif dan efisien untuk digunakan serta sesuai dengan pembelajaran kurikulum 2013 dengan rata-rata yang diperoleh sebesar 90%. Multimedia interaktif pada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga ini secara keseluruhan menunjukkan rata-rata sebesar 90,11% yang masuk kriteria “sangat layak” dan sesuai dengan kriteria kelayakan menurut (Riduwan, 2012). Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis ispring suite 8 untuk media



pembelajaran praktikum akuntansi lembaga dapat digunakan untuk pembelajaran berbasis saintifik dan sesuai dengan kriteria media pembelajaran menurut Walker dan Hess dan sangat layak dipergunakan sebagai alternatif media pembelajaran akuntansi (dalam Arsyad, 2015).

### Respon Peserta Didik pada Multimedia Interaktif

Pendapat peserta didik terkait multimedia interaktif yang dikembangkan setelah uji coba menunjukkan rata-rata presentase 91% dengan interpretasi "Sangat Baik". Sehingga multimedia interaktif pada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga memiliki respon yang baik dengan nilai kelayakan dari beberapa variabel. Variabel isi dan tujuan mendapatkan nilai persentase 93%. Variabel instruksional memiliki nilai persentase 90%, serta pada variabel teknis mendapat nilai persentase 90%. Dari masing-masing variabel memiliki nilai persentase  $\geq 61\%$  sehingga dapat dikatakan sangat baik oleh peserta didik sesuai dengan pendapat (Riduwan, 2012). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis ispring suite 8 sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga ini memiliki respon positif dari peserta didik untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran.

### PEMBAHASAN

Seperti yang telah disampaikan sebelumnya, dosen di Universitas Muhammadiyah Ponorogo diberikan kebebasan untuk menggunakan layanan aplikasi untuk melaksanakan pembelajaran daring. Dosen menggunakan aplikasi *google meet*, *zoom*, *whatsapp group*, *google classroom* maupun layanan *e-learning* Universitas Muhammadiyah Ponorogo yaitu <http://bebas.umpo.ac.id>. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Ermayulis (2020) bahwa sistem pembelajaran melalui daring dibantu dengan beberapa aplikasi seperti *google clasroom*, *google meet*, *Edmudo*, dan *Zoom*. Istilah pembelajaran daring yaitu pembelajaran yang dilaksanakan secara online dan dibantu oleh aplikasi pembelajaran.

Motivasi mahasiswa prodi D3 Kebidanan bisa dikategorikan sebagai motivasi belajar yang sangat tinggi dalam mengikuti perkuliahan. Seperti yang disampaikan oleh Dimiyati dan Mudjiono (2010) bahwa ada tiga komponen utama dalam motivasi yaitu 1) Kebutuhan, 2) Dorongan, dan 3) Tujuan.

Kebutuhan terjadi bila seseorang merasa ada ketidakseimbangan antara apa yang ia miliki dan apa yang ia harapkan, sehingga seseorang menginginkan apa yang ia harapkan terlaksana. Belajar adalah bagian kebutuhan mahasiswa agar mampu menguasai materi yang diajarkan dosen pada mata kuliah kewarganegaraan. Cara yang dilakukan mahasiswa dalam belajar yaitu dengan mendalami materi dan menanyakan kembali kepada dosen jika ada materi yang kurang difahami. Dari 15 mahasiswa prodi D3 Kebidanan, terdapat 13 mahasiswa yang berusaha untuk mendalami materi pada mata kuliah kewarganegaraan dan mencoba menanyakan kembali kepada dosen terkait materi yang dipelajari. Sehingga, upaya untuk mampu memahami materi dari dosen atau belajar sebagai kebutuhan ditunjukkan persentase 86,67% dengan interpretasi motivasi sangat tinggi dalam mengikuti mata kuliah Kewarganegaraan.

Dorongan merupakan kekuatan mental yang digunakan untuk melakukan suatu kegiatan dalam rangka memenuhi harapan. Mahasiswa terdorong untuk selalu mengikuti kegiatan perkuliahan melalui aplikasi *google meet*. Mahasiswa juga terdorong untuk mengerjakan tugas baik tugas individu maupun kelompok. Dari 15 mahasiswa prodi D3 kebidanan, semuanya terdorong untuk mengerjakan tugas individu dari dosen dengan prosentase 100% dengan interpretasi motivasi sangat tinggi dalam mengikuti perkuliahan. Sedangkan untuk pengerjaan tugas kelompok, dari 15 mahasiswa terdapat 14 mahasiswa yang terdorong untuk mengerjakan tugas kelompok dengan menyusun makalah yang dipresentasikan, dengan prosentase 93,3% dengan interpretasi motivasi sangat tinggi.

Tujuan merupakan hal yang ingin dicapai oleh seseorang. Mahasiswa prodi D3 kebidanan, sebagian besar menyampaikan ingin mempelajari lebih terkait mata kuliah

kewarganegaraan. Selama ini mereka antusias dalam mengikuti perkuliahan karena adanya tujuan yaitu mampu memahami mata kuliah kewarganegaraan. Mahasiswa terdorong untuk menanggapi materi yang disampaikan oleh dosen. Dengan semangat dan antusiasnya mahasiswa tersebut mereka memiliki tujuan untuk memahami lebih dalam materi yang telah disampaikan oleh dosen. Dari 15 mahasiswa, terdapat 10 mahasiswa yang turut antusias untuk mengikuti perkuliahan dengan tujuan memahami lebih materi Kewarganegaraan dengan prosentase 66,67% dengan interpretasi motivasi tinggi.

### SIMPULAN

1. Proses pengembangan multimedia interaktif berbasis ispring suite 8 untuk mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga dilaksanakan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.
2. Berdasarkan hasil dari validasi para ahli menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang sudah dikembangkan sangat layak digunakan untuk mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga.
3. Respon peserta didik mengenai multimedia interaktif pada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga ini menunjukkan respon yang sangat baik terlihat perolehan dari variabel instruksional, variabel kualitas isi dan tujuan, maupun variabel teknis.

### DAFTAR RUJUKAN

Arsyad, A. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Astutik, M & Rusimanto, P.W. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Software Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Di Smk Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 107–114.

Darmawan, D. (2013). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Kustandi, C. & Sutjipto, 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Kedua; R. Sikumbang, ed.). Bogor: Ghalia Indonesia.

Leow, M. F. (2014). *Interactive Multimedia Learning: Innovating Classroom Education In A Malaysian University*. 13(2), 99–110.

Mulyasa. 2014. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013* (Keempat; A. S. Wardan, ed.). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Munthe, B. (2014). *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

Pratiwi, A.Z & Rochmawati. 2019. Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Pendekatan Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga / Instansi Pemerintah Kelas XI AKL SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 07 (02), 145-151.

Rahmah, D. Y. (2017). *Pengembangan Media Interaktif berbasis I-Spring untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Loloan Timur Jembrana Bali*.

Rochma, V.A & Ibrahim, M. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ispring Suite 8 Pada Materi Bakteri Untuk Kelas X SMA. *Jurnal Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 08 (02)

Royani, L & Susanti. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Praktikum Akuntansi Lembaga Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 di SMK. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 07 (02), 173-181.

Riduwan. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-variabel penelitian*. Bandung: ALFABETA.

Riduwan. (2018). *Skala Pengukuran Variabel- variabel Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sanjaya, W. (2013). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Siagian, S. (2014). *Development of Interactive Multimedia Learning in Learning Instructional Design*. 5(32), 44–51.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: ALFABETA.

Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT

Remaja Rosdakarya.

Warsita, 2008. *Teknologi Pembelajaran*.

Jakarta: Rineka Cipta.

Wicaksono, 2016. The Development of Interaktif Multimedia Based Learning Using Macromedia Flash 8 Accounting Course. *Journal of Accounting and Business Education*, 1 (1).



# **Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran**

P-ISSN 2303-3800

E-ISSN 2527-7049

Penerbit

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Ponorogo