

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

# JURNAL DIMENSI

# PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN

Volume 10 Nomor 1: Januari 2022

**Efektivitas Pembelajaran IPA Berbasis Etno-STEM dalam Melatihkan Keterampilan Berpikir Analisis**

*Septi Budi Sartika, Nur Efendi, Fitria Eka Wulandari*

**Pengembangan Student Worksheets Berbasis Discovery Learning Melalui Lesson Study Materi Program Linear**

*Wahyudi, Sabekti Trinuryono, Muji Herini, Nurul Hidayati, Sumarno*

**Analisis Penerapan Metode Flipped Classroom dalam Menstimulasi Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19**

*Mochammad Maulana Trianggono, Indah Rahayu Panglipur, Moh. Usman Kurniawan, Firman Ashadi*

**Prestasi Belajar ditinjau dari Fasilitas, Motivasi, Manajemen Waktu Belajar serta Lingkungan Keluarga**

*Chatarina Yuli Astuti, Kartika Hendra Ts, Sarsono*

***The Students' Perception On Writing Tools Application For Essay Writing Class***

*Lestari Setyowati, Fahmi Rizky Abiyasa, Ana Ahsana El-Sulukiyah, Nova Ariani*

**Problematika Pelajaran Virtual Masa Covid-19 pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak**

*Desmayulinda, Ridwal Trisoni, Lita Sari Muchlis*

**Peningkatan Kinerja Guru Melalui Supervisi Akademik di SDN 004 Batu Ampar Kota Batam**

*Nur Aini*

**Penerapan Supervisi Akademik untuk Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Menyusun Administrasi Penilaian di SDN 002 Batu Ampar Kota Batam**

*Zainudin*

**Reaktualisasi Kurikulum pada Abad Ke-21**

*Windy Andriani*

**Analisis Kelemahan Hasil Karya Gambar Poster Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Perbaungan T.A 2019/2020 Berdasarkan Gambar, Tipografi, dan Warna**

*Sumantri Hadi Sudewo, Fuad Erdansyah*

**Studi Komparasi Teknik Kolase Berbahan Biji-Bijian dan Teknik Kolase Berbahan Kertas Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMA Swasta YPIS Maju Binjai**

*Fauza Azzahrah*

**Penggunaan Media Line Webtoon Dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Purwasari**

*Tiara Ika Anggita Dewi, Slamet Triyadi, Hendra Setiawan*



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO

## Efektivitas Pembelajaran IPA Berbasis Etno-STEM Dalam Melatihkan Keterampilan Berpikir Analisis

Septi Budi Sartika<sup>✉</sup>, Nur Efendi<sup>2</sup>, Fitria Eka Wulandari<sup>3</sup>

### Article Information

#### Article History:

Accepted Nov 2021

Approved Des 2021

Published January 2022

#### Keywords:

*effectiveness, natural science, ethno-STEM, analytical thinking skills, secondary school*

#### How to Cite:

Sartika, S.B., Nur Efendi., Fitria Eka Wulandari (2021). Efektivitas Pembelajaran IPA Berbasis Etno-STEM dalam Melatihkan Keterampilan Berpikir Analisis: Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Vol 10 No 1: Januari 2022: Halaman 1 - 9.

### Abstrak

IPA merupakan mata pelajaran yang dapat disampaikan melalui berbagai strategi dalam memahami konsepnya, salah satunya melalui etno-STEM, dengan kearifan lokal Sidoarjo yang dikemas terintegrasi dengan ilmu pengetahuan, teknologi, teknik, dan matematika. Strategi ini dilakukan untuk melatih kemampuan berpikir analisis. Tujuan dari penelitian ini untuk menggambarkan efektivitas pembelajaran IPA berbasis etno-STEM untuk melatih keterampilan berpikir analisis siswa SMP. Jenis penelitian menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen. Penelitian menggunakan desain *one group pre-test and post-test*. Populasi siswa kelas VIII sebanyak 120 siswa dengan sampel kelas VIII B sejumlah 30 siswa di MTs Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo. Prosedur penelitian meliputi pemberian *pre-test*, perlakuan dengan penerapan pembelajaran IPA berbasis etno-STEM, dan pemberian *post-test*. Teknik analisis data menggunakan statistika deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPA berbasis etno-STEM dikatakan efektif, yang ditunjukkan oleh 1) penerapan rata-rata pembelajaran 3,7 kategori sangat baik, 2) kegiatan siswa yang relevan dengan rata-rata pembelajaran 3,6 dikategorikan sangat baik, 3) terdapat peningkatan nilai kemampuan berpikir analisis siswa sebesar 0,6 kategori sedang, dan 4) respon siswa positif terhadap pembelajaran sebesar 90%. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat membandingkan perlakuan pembelajaran IPA berbasis etno-STEM antar kelas, serta variabel lain yang berkontribusi terhadap pembelajaran sehingga analisis data akan lebih mendalam.

### Abstract

*Natural science is a subject that can be delivered through various strategies in understanding the concept, one of which is through ethno-STEM, with local wisdom Sidoarjo packaged integrated with science, technology, engineering, and mathematics. This strategy is done to train analytical thinking skills. The purpose of this study is to illustrate the effectiveness of natural science learning based ethno-STEM to train analytical thinking skills in secondary school student's. This type of research uses quantitative research with this type of experiment. The study used the design of one group pre-test and post-test. The population of class VIII students as many as 120 students with a sample of class VIII B amounted to 30 students in MTs Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo. Research procedures include pre-test, treating natural science learning based ethno-STEM, and post-test delivery. Data analysis techniques use descriptive statistics. The results showed that the implementation of natural science learning based ethno-STEM was said to be effective, which was indicated by 1) the application of an average of 3.7 excellent categories of learning, 2) relevant student activities with a 3.6 % learning average categorized as excellent, 3) there was an increase in the value of student analysis thinking skills by 0.6 moderate categories, and 4) positive student response to learning by 90 %. Further research is expected to compare the treatment of natural science learning based ethno-STEM between classes, as well as other variables that contribute to learning so that data analysis will be more in-depth..*

## INTRODUCTION

Pembelajaran yang efektif merupakan harapan bagi semua guru. Slavin (2009) menyatakan pembelajaran yang efektif dapat diukur dengan 4 indikator meliputi pembelajaran yang berkualitas, pembelajaran berdasarkan tingkatan, terdapat motivasi dalam pembelajaran, dan waktu. Menurut Handayani dan Slameto (2018), efektivitas diartikan sebagai daya guna, keaktifan, terdapat kesesuaian suatu kegiatan individu dalam menyelesaikan tugas sesuai dengan tujuan tertentu. Menurut Leithwood, dkk (2017), efektivitas merupakan tindakan atau usaha yang membuahkan hasil. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila guru mampu mengelola kelas dengan kategori minimal baik, aktivitas siswa dalam kelas relevan dengan kegiatan pembelajaran, adanya hasil belajar siswa yang meningkat, dan sebagian besar siswa memberikan respon positif pada pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah khususnya di SMP. Menurut Achmadi dan Sudiby (2007) menyatakan IPA sebagai sebuah pengetahuan teoritis yang disusun atau diperoleh melalui cara khusus/ khas, meliputi melakukan pengamatan, percobaan, menyimpulkan, menemukan teori, dan seterusnya. IPA sebagai ilmu pengetahuan yang tidak sekedar pengetahuan akan fakta, konsep, prinsip, hukum melalui pengamatan dan percobaan yang secara sistematis dengan verifikasi (Saputro, dkk, 2021). Pembelajaran berbasis IPA diharapkan dapat menumbuhkembangkan kemampuan siswa agar dapat beradaptasi dan bersaing dalam Abad-21 (Vitasari, 2017).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPA di SMP/ MTs Muhammadiyah di Sidoarjo, guru kesulitan dalam menemukan model pembelajaran yang sesuai yang digunakan pada masa pandemi covid-19. Hal inilah yang membuat guru menjadi dilema dalam mengajar, partisipasi aktif siswa kurang, sehingga hasil belajar siswa mengalami penurunan. Berdasarkan fakta pembelajaran IPA di masa pandemi covid-19, bahwa siswa belajar dari rumah begitu juga

guru mengajar dari rumah, tidak ada tatap muka. Pembelajaran yang terjadi secara jarak jauh, dilakukan sesuai dengan jadwal pelajaran dengan lama yang diperpendek yaitu 1 jam pelajaran setara 30 menit. Perangkat telekomunikasi satu-satunya adalah handphone, di mana koordinasi guru dan siswa melalui aplikasi *WhatsApp Group*. Pembelajaran tatap maya langsung menggunakan aplikasi *Zoom Meeting* atau *Google Meet*, di mana tidak semua siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Putra, dkk (2021), pembelajaran daring di masa pandemi covid-19 ada 61,4% pendapat menyatakan tidak efektif dan 64,8% pendapat menyatakan tidak setuju dengan pelaksanaan pembelajaran secara daring.

Ada alternatif solusi dari permasalahan tersebut, siswa diajak untuk mengenali kearifan lokal setempat yang dikaitkan dengan konsep IPA. Dapat dikatakan bahwa bermain sambil belajar. Kearifan lokal berkaitan erat dengan kebudayaan tradisional suatu daerah setempat. Kebudayaan tradisional setempat ini sudah sepantasnya terus dijaga dan dilestarikan sampai generasi mendatang. Kearifan lokal ini merupakan kekayaan budaya lokal yang turut memperkaya kebudayaan nasional. Banyak keuntungan yang diperoleh dalam melestarikan budaya lokal, selain mampu menarik wisatawan juga mampu menjadi pendapatan daerah.

Kearifan lokal diartikan sebagai suatu unsur dari tradisi yang bersumber pada budaya masyarakat suatu bangsa, yang dapat diwujudkan dalam tatanan fisik berupa bangunan (arsitektur) serta kawasan (perkotaan) dalam geografi kenusantaraan suatu bangsa (Ridjal, 2019). Adapun ciri kemajemukan suatu komunitas atau wilayah (geografis) misalnya Indonesia yang berbentuk kepulauan harus diterima sebagai kenyataan objektif yang mengandung potensi konflik (Saihu, 2019). Jadi, kearifan lokal menjadi penciri suatu wilayah yang membudaya dan perlu dilestarikan, salah satunya melalui mata pelajaran di sekolah. Mata pelajaran yang dimaksud adalah IPA.

Model pembelajaran yang mencoba mengintegrasikan IPA ke dalam kearifan

lokal, teknologi, engineering, dan matematika adalah etno-STEM. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitriani dan Setiawan (2018), modul IPA berbasis etno-sains dikatakan efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, yang dibuktikan dengan adanya peningkatan sebesar 0,62 dengan kategori sedang dan 95% siswa memberikan respon baik. Supriyadi dan Nurvitasari (2019), menyatakan bahwa data asli suku Malind dapat dijadikan sebagai acuan pembelajaran sains di sekolah yaitu sebanyak 11 topik yang memiliki penjelasan logis dan ilmiah. Ristanti, dkk (2018), memperoleh hasil empiris bahwa terdapat kelayakan buku ajar berbasis etno-sains materi pencemaran lingkungan untuk melatih keterampilan berpikir kritis siswa SMP.

Pada Kurikulum-2013, siswa dituntut untuk bisa berpikir mekanistik salah satunya berpikir analisis (Hakim, 2017). Keterampilan berpikir analisis merupakan proses berpikir yang memecah materi menjadi bagian-bagian penyusunnya dan menentukan hubungan antar bagian itu serta hubungan antar bagian-bagian tersebut dengan keseluruhan struktur atau tujuan, yang mempunyai 3 indikator analisis yaitu membedakan, mengorganisasi, dan mengatribusi (memberi label/ atribut) (Wilson, 2016). Keterampilan berpikir analisis ini sekaligus sebagai hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran IPA berbasis etno-STEM. Dengan memperhatikan kesenjangan, maka peneliti akan mengungkap efektivitas pembelajaran IPA berbasis etno-STEM dalam melatih keterampilan berpikir analisis siswa SMP.

## KAJIAN PUSTAKA

### Pembelajaran IPA di SMP

Tujuan Pembelajaran IPA di SMP sebagai berikut: “1) dapat menumbuhkan Pemetaan Pembelajaran IPA berbasis Etno-STEM

kepercayaan diri siswa bahwa mereka ”mampu” dalam IPA dan bahwa IPA bukanlah pelajaran yang harus ditakuti;” “2) membelajarkan IPA tidak hanya membelajarkan konsep-konsepnya saja, namun juga disertai dengan pengembangan sikap dan keterampilan ilmiah (domain pengetahuan dan proses kognitif);” “3) pembelajaran IPA memberikan pengalaman belajar yang mengembangkan kemampuan bernalar, merencanakan dan melakukan penyelidikan ilmiah, menggunakan pengetahuan yang sudah dipelajari untuk memahami gejala alam yang terjadi di sekitarnya,” dan “4) merevitalisasi keterampilan proses IPA bagi siswa, guru, dan calon guru sebagai misi utama proses belajar mengajar IPA di sekolah untuk mengembangkan kemampuan observasi, merencanakan penyelidikan, menafsirkan (interpretasi) data dan informasi (narasi, gambar, bagan, tabel) serta menarik kesimpulan” (Kemdikbud, 2013).

### Pendekatan Etno-STEM

Pendekatan Etno-STEM semula berasal dari pemikiran pendekatan Etno Sains. Pendekatan Etno Sains merupakan sebuah proses rekonstruksi sains asli yang berkembang di masyarakat setempat untuk diintegrasikan menjadi sains ilmiah (Khoiri, 2018). Gunstone juga mengatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan konsep budaya sebagai sumber belajarnya, terbukti dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan pengetahuan sains (Sudarmin, 2015). STEM merupakan kurikulum terintegrasi *Science, Technologi, Engineering, Mathematic*. Pendekatan etno-STEM dapat diartikan sebagai proses membangun konsep-konsep sains ilmiah melalui kearifan lokal setempat dan terintegrasi dengan STEM.

**Tabel 1.** Pemetaan Pembelajaran IPA Berbasis Etno-STEM

Kompetensi Dasar IPA	Etno (Kearifan Lokal)	Integrasi STEM
3.8 Menjelaskan tekanan zat dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, termasuk tekanan darah,	Menjelaskan tekanan zat melalui pembuatan slempang tas di kawasan industri tas tanggulangun,	<b>Science:</b> 1. Faktual: Mengamati model slempang tas. 2. Konseptual: Memahami konsep

<p>osmosis, dan kapilaritas jaringan angkut pada tumbuhan.</p>	<p>kaitan dengan tekanan: semakin kecil luas penampang maka semakin besar tekanan yang diberikan di UKM Tanggulangin Sidoarjo.</p>	<p>tekanan zat dalam kehidupan sehari-hari.          3. Prosedural: Langkah-langkah dalam mengamati kapilaritas jaringan angkut pada tumbuhan.</p>
<p>4.8 Menyajikan data hasil percobaan untuk menyelidiki tekanan zat cair pada kedalaman tertentu, gaya apung, dan kapilaritas, misalnya dalam batang tumbuhan.</p>		<p><b>Technology:</b> Mengenalkan teknologi tekanan melalui infus.  <b>Engineering:</b> Membuat model tali slempang tas yang nyaman dan aman.  <b>Mathematic:</b> Menghitung tekanan zat cair pada kedalaman tertentu.</p>

Pada Tabel 1, diilustrasikan integrasi kompetensi dasar IPA di SMP dengan etno-STEM. Materi IPA yang digunakan ialah tekanan zat padat, kearifan lokal (etno) yang diambil ialah model tali slempang tas di UKM Tanggulangin Sidoarjo, STEM dideskripsikan sesuai dengan ilustrasi tabel. Dengan pembelajaran ini keterampilan berpikir analisis siswa akan terlatih. Siswa mampu membedakan beraneka ragam model tali slempang tas serta bahan dan kualitas tali slempang. Siswa dapat mengorganisasikan dan mengelompokkan informasi yang diperoleh, bahwa langkah-langkah membuat tali slempang sesuai dengan kerumitan model, begitu pula adanya teknologi yang memudahkan dalam membuat tali slempang tas. Siswa dapat mengatribusi/ memberikan label pada suatu objek, misal tali slempang ini nyaman karena permukaan yang dirancang praktis dan efisien, tali slempang tas ini kekinian karena kualitas bahan, dan sebagainya.

**METODE**

Jenis penelitian menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen dengan *one group pre-test and post-test design* (Fraenkel & Wallen, 2012). Populasi penelitian adalah siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo dengan jumlah 120 siswa, sampel diambil secara random di kelas VIII B sejumlah 30

siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan angket. Prosedur penelitian dimulai dari pemberian *pre-test* lalu perlakuan dengan penerapan pembelajaran IPA berbasis etno-STEM, selanjutnya pemberian *post-test*. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, pengamat melakukan observasi kemampuan guru dalam mengelola kelas dan aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh siswa. Setelah pembelajaran berakhir, selain memberikan *post-test*, guru juga memberikan angket respon untuk diisi oleh siswa melalui google form. Teknik analisis data menggunakan statistika deskriptif. Hasil observasi kemampuan guru dalam mengelola kelas dan aktivitas siswa oleh pengamat dengan menggunakan skala Likert yang selanjutnya dikategorikan. Skala Likert menggunakan 1-4, dengan kategori 4 = Sangat Baik (SB), 3 = Baik (B), 2 = Kurang Baik (KB), dan 1 = Tidak Baik (TB). Hasil belajar siswa diindikasikan oleh peningkatan nilai keterampilan berpikir analisis melalui perhitungan N-gain yaitu perbedaan nilai *post-test* dan *pre-test*; dan respons siswa dianalisis dengan persentase dari skala Likert yang terbagi menjadi respon positif atau negatif.

**HASIL**

Berikut akan disajikan hasil penelitian yang telah dilakukan:

**Tabel 2.** Kemampuan Guru dalam Mengelola Kelas

Aspek	Pertemuan ke-						$\bar{P}$	Kat	Koef.R (%)	Ket
	1			2						
	P	Kat	%	P	Kat	%				
Pendahuluan	3,75	SB	93,75	3,75	SB	93,75	3,75	SB	95,84	R
Kegiatan Inti	3,50	B	87,50	3,50	B	87,50	3,50	B	83,34	R
Penutup	3,50	SB	93,75	3,50	B	87,50	3,50	B	90,63	R
Suasana Kelas	4,00	SB	100,00	4,00	SB	100,00	4,00	SB	100,00	R
Alokasi Waktu	3,75	B	93,75	3,75	B	93,75	3,75	SB	87,50	R

R = Reliabel (koefisien reliabilitas > 75%)

Pembelajaran IPA berbasis etno-STEM mengambil materi tekanan, yang meliputi 2 pertemuan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek. Proyek yang dihasilkan adalah model tas dengan tali slempang yang nyaman (memiliki tekanan kecil), di mana tas merupakan produksi sentra UKM Tanggulangin Sidoarjo. Sintaks model pembelajaran berbasis proyek terdiri atas: 1) penentuan proyek, 2) perancangan penyelesaian proyek, 3) penyusunan jadwal, 4) penyelesaian dengan fasilitas dan monitoring guru, 5) penyusunan dan laporan presentasi, dan 6) evaluasi proses dan hasil proyek. Pertemuan 1 meliputi sintaks 1-4, sedangkan pertemuan 2 meliputi sintaks 4-6,

ke enam sintaks ini terjabarkan ke dalam 5 aspek yaitu pendahuluan, kegiatan inti, penutup, suasana kelas, dan alokasi waktu. Berdasarkan Tabel 2, diperoleh bahwa aspek pendahuluan mempunyai rerata skor 3,75 dengan kategori Sangat Baik (SB), aspek kegiatan inti mempunyai rerata skor 3,50 dengan kategori Baik (B), aspek penutup mempunyai rerata skor 3,50 dengan kategori Baik (B), aspek suasana kelas mempunyai rerata skor 4,00 dengan kategori Sangat Baik (SB), dan aspek alokasi waktu mempunyai rerata skor 3,75 dengan kategori Sangat Baik (SB). Rerata skor dari kelima aspek kemampuan guru dalam mengelola kelas sebesar 3,70 dengan kategori Sangat Baik (SB).

**Tabel 3.** Aktivitas Siswa

Aspek	Pertemuan ke-						$\bar{P}$	Kat	Koef.R (%)	Ket
	1			2						
	P	Kat	%	P	Kat	%				
Memahami tujuan pembelajaran	3,50	B	87,50	3,75	SB	93,75	3,63	SB	83,34	R
Memahami strategi etno-STEM	3,50	B	87,50	3,75	SB	93,75	3,63	SB	83,34	R
Memahami pembelajaran berbasis proyek	3,75	SB	93,75	4,00	SB	100,00	3,87	SB	96,87	R
Aktif dalam pembelajaran	3,50	B	87,50	3,50	B	87,50	3,50	B	87,50	R

R = Reliabel (koefisien reliabilitas > 75%)

Aktivitas siswa selama pembelajaran IPA berbasis etno-STEM terbagi menjadi 2

pertemuan, yang selanjutnya hasilnya dirata-rata. Aspek aktivitas yang diamati meliputi memahami tujuan pembelajaran, memahami strategi etno-STEM, memahami pembelajaran berbasis proyek, dan aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan Tabel 3, pada aspek memahami tujuan pembelajaran diperoleh rerata skor sebesar 3,63 dengan kategori Sangat Baik (SB), aspek memahami strategi etno-STEM diperoleh rerata skor sebesar 3,63 dengan kategori Sangat Baik (SB) aspek memahami pembelajaran berbasis proyek diperoleh rerata skor sebesar 3,87 dengan kategori skor Sangat Baik (SB), dan aspek aktif dalam pembelajaran diperoleh rerata skor sebesar 3,50 dengan kategori Baik (B). Rerata skor ke empat aspek adalah 3,66 dengan kategori Sangat Baik (SB).

**Tabel 4.** Hasil Belajar (Nilai Keterampilan Berpikir Analisis)

Kategori	Persentase (%)	Rerata N-gain
Tinggi	26,67	0,72
Sedang	73,33	0,48
<b>Sedang</b>	<b>100</b>	<b>0,60</b>

Hasil belajar siswa dilihat dari perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* yang mengukur keterampilan berpikir analisis. Hasil belajar ini merupakan hasil belajar ranah kognitif. Nilai N-gain dihitung dari selisih nilai *post-test* dikurangi dengan nilai *pre-test*. Hasil N-gain selanjutnya dikategorikan menurut besarnya. Nilai N-gain 0,3 sampai 0,7 dikategorikan sedang dan nilai N-gain lebih dari 0,7 dikategorikan tinggi (Hake, 1999). Berdasarkan Tabel 4, diperoleh rerata skor N-gain adalah 0,60 yang diartikan berkategori sedang.

**Tabel 5.** Respon Siswa  
**Pernyataan**

No	Indikator	Pernyataan	Respon
1	Perangkat pembelajaran yang digunakan	Adanya silabus	Ya, 100%
		Adanya RPP	Ya, 85%
		Adanya bahan ajar baik berupa ppt, pdf, atau video.	Ya, 90%
		Perangkat pembelajaran yang digunakan...	Baru, 100%
		Perangkat pembelajaran yang digunakan...	Mudah, 100%
2	Strategi Etno-STEM	Pembelajaran IPA berbasis etno-STEM	Baru, 100%
		Belajar IPA dengan kearifan lokal Sidoarjo	Menyenangkan, 75%
3	Adanya peningkatan keterampilan berpikir analisis	Keterampilan berpikir analisis itu apa?	Mengerti, 50%
		Keterampilan berpikir analisis menjadi meningkat.	Meningkat, 75%
4	Adanya proses penyelesaian masalah	Kemampuan menyelesaikan masalah itu apa?	Mengerti, 75%
		Mahasiswa memahami proses penyelesaian masalah.	Ya, 75%
5	Guru aktif selama pembelajaran	Guru membimbing siswa dalam menyelesaikan proyek	Sangat Setuju, 75%
		Guru menjawab pertanyaan siswa apabila diberi pertanyaan/ memberikan umpan balik	Sangat Setuju, 80%
6	Siswa aktif selama pembelajaran	Siswa hadir dalam pembelajaran.	Hadir, 100%
		Siswa aktif dalam diskusi dan penyelesaian proyek	Sangat Aktif, 85%
7	Menambah rasa percaya diri	Siswa semakin percaya diri dalam pembelajaran.	Sangat Setuju 75%
		Siswa mampu berkomunikasi dengan baik.	Sangat Setuju, 75%

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh rata-rata siswa memberikan respon positif terhadap indikator yang ditanyakan. Ada tujuh indikator yang ditanyakan kepada siswa untuk mengukur respon siswa terhadap pembelajaran IPA berbasis etno-STEM, yaitu perangkat pembelajaran yang digunakan,

strategi etno-STEM, keterampilan berpikir analisis, proses penyelesaian masalah, guru aktif dalam pembelajaran, siswa aktif dalam pembelajaran, dan menambah rasa percaya diri. Berdasarkan ke tujuh indikator tersebut diperoleh bahwa siswa memberikan respon positif dengan persentase antara 75-100 %.

## PEMBAHASAN

Guru mampu mengelola kelas dalam pembelajaran IPA berbasis etno-STEM dengan rerata skor 3,70 kategori Sangat Baik (SB). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Zahro dan Widodo (2019), keterlaksanaan pembelajaran melalui pendekatan saintifik dengan media komik berbasis etnosains pada pertemuan pertama dan kedua mendapatkan modus berturut-turut 4 dan 3 yang dikategorikan "layak". Menurut Afriansyah (2019), keterlaksanaan model *Discovery Learning* berbasis etnosains sebesar 62,12% berkategori baik, hal ini ditunjukkan dengan pemberian komentar baik oleh *observer* pada setiap pertemuan. Menurut Sudirman (2017), keterlaksanaan model *Problem Based Learning* berbasis etno-sains dinyatakan layak dengan nilai rata-rata 3,5. Dengan demikian keterlaksanaan pembelajaran dikategorikan sangat baik atau layak dengan mengimplementasikan pembelajaran IPA berbasis etno-STEM untuk siswa SMP.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA berbasis etno-STEM relevan dengan pembelajaran dengan rerata 3,66 kategori Sangat Baik (SB). Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Mahendrani dan Sudarmin (2015), pada etnosains berbasis lingkungan keseluruhan siswa dinyatakan aktif dalam pembelajaran. Menurut Indrawati (2017), aktivitas siswa memperoleh rata-rata persentase 87,76% dengan kategori sangat layak terhadap LKS berbasis etnosains. Menurut Khasanah, dkk (2021), ada pengaruh yang positif model *Project Based Learning* berbasis etnosains terhadap aktivitas belajar siswa. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa aktivitas siswa berkategori baik dalam mengimplementasikan pembelajaran IPA berbasis etno-STEM.

Hasil belajar siswa berupa nilai keterampilan berpikir analisis dalam pembelajaran IPA berbasis etno-STEM mengalami peningkatan sebesar 0,60 dengan kategori sedang. Hasil penelitian Damayanti, dkk (2017), hasil belajar siswa mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam kemampuan berpikir kreatif mengalami peningkatan dengan menerapkan model pembelajaran IPA terintegrasi etnosains. Atmojo (2018), pembelajaran IPA terpadu

berpendekatan etnosains dikatakan efektif yaitu kualitas pembelajaran semakin baik dalam aspek aktivitas dan hasil belajar kognitif siswa. Menurut Sutarno (2021), hasil belajar kimia siswa meningkat melalui penggunaan model pembelajaran PjBL berbasis STEM. Dengan demikian hasil belajar siswa akan mengalami peningkatan dengan mengimplementasikan pembelajaran IPA yang terintegrasi etno-STEM.

Respon siswa positif terhadap pembelajaran IPA berbasis etno-STEM dengan rentang persentase sebesar 75-100 %. Hasil penelitian Nihwan dan Widodo (2020), hasil respon siswa melalui modul IPA berbasis etnosains pada materi tanah dan keberlangsungan kehidupan sangat baik dengan rata-rata jawaban setuju sebesar 85,52%. Menurut Nailiyah, dkk (2016), untuk seluruh aspek dalam modul IPA tematik berbasis etnosains kabupaten Jember diperoleh respon siswa dengan kategori baik. Menurut Mardianti (2020), data hasil analisis angket respon siswa yaitu dengan menghitung persentase pencapaian pada setiap komponen kriteria kepraktisan modul pembelajaran IPA berbasis etnosains yang dikembangkan diperoleh nilai masing-masing komponen sebagai berikut: 94%, 93%, 95%, 88%, 90%, 95% dikatakan berkategori sangat layak. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa respon siswa positif dengan persentase di atas 75% terhadap pembelajaran IPA berbasis etno-STEM.

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat dinyatakan bahwa pembelajaran IPA berbasis etno-STEM efektif dalam melatih keterampilan berpikir analisis. Efektivitas pembelajaran IPA berbasis etno-STEM dibuktikan dengan adanya guru mampu mengelola pembelajaran dengan kategori sangat baik, aktivitas siswa dengan kategori sangat baik, adanya peningkatan hasil belajar (untuk nilai keterampilan berpikir analisis) siswa dengan kategori minimal sedang, dan adanya respon siswa yang cukup positif terhadap pembelajaran. Nisa', dkk (2015), penggunaan modul terintegrasi etnosains dalam pembelajaran berbasis masalah dikatakan efektif dalam melatih kemampuan literasi sains siswa. Menurut Aro (2017), penggunaan modul IPA berbasis

etnosains dikatakan efektif dalam melatih kemandirian dan cinta budaya lokal siswa. Menurut Fitriani dan Setiawan (2017), keterampilan berpikir kritis siswa meningkat dengan modul IPA berbasis etnosains yang efektif.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan diskusi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA berbasis etno-STEM efektif dalam melatih keterampilan berpikir analisis siswa SMP, yang ditunjukkan oleh kemampuan guru dalam mengelola kelas dengan rerata skor 3,70 kategori sangat baik, aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan rerata 3,66 kategori sangat baik, ada peningkatan hasil belajar berupa keterampilan berpikir analisis siswa dengan skor 0,60 kategori sedang, dan adanya respon positif siswa sebesar antara 75-90% terhadap pembelajaran. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan replikasi untuk melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi yang lainnya sebagai tuntutan Kurikulum-2013, misalnya berpikir tingkat tinggi, literasi sains, dan sebagainya.

### DAFTAR RUJUKAN

- Achmadi, Hainur Rasid dan Elok Sudibyo. (2007). Bab III Hakekat Sains dan Perkembangannya dalam Buku Sains Dasar. Surabaya: Unipress.
- Afriansyah, S. (2019). Analisis Keterlaksanaan Pendekatan Etnosains Melalui Model Discovery Learning Pada Materi Hidrokarbon dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Aro, I. (2017). Efektivitas Modul Ipa Berbasis Etnosains Terhadap Kemandirian Dan Cinta Budaya Lokal Pada Tema Bahan Kimia Dalam Kehidupan (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Atmojo, S. E. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ipa Terpadu Berpendekatan Etnosains. *Jurnal Pendidikan Sains*, 6(1), 5-13.
- Damayanti, C., Rusilowati, A., & Linuwih, S. (2017). Pengembangan model pembelajaran IPA terintegrasi etnosains untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif. *Journal of Innovative Science Education*, 6(1), 116-128.
- Fitriani, N. I., & Setiawan, B. (2018). Efektivitas modul ipa berbasis etnosains terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 2(2), 71-76.
- Fraenkel, W., & Wallen, N. E. Hyun,(2012). *How to design and evaluate research in education*, 8.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. *Unpublished.[online]* URL: <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>.
- Hakim, L. (2017). Analisis perbedaan antara kurikulum KTSP dan kurikulum 2013. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*, 17(2), 280-292.
- Handayani, N., & Slameto, E. H. R. (2018). Efektivitas Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa Kelas V SD pada Mata Pelajaran Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 2(1), 15-21.
- Indrawati, M. (2017). Keefektifan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Etnosains pada Materi Bioteknologi untuk Melatihkan Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas IX. *PENSA: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 5(02).
- Khasanah, D. U., Reffiane, F., & Karmila, M. (2021). SaPengaruh Model Pembelajaran Project-Based Learning Berbasis Etnosains Tema Lingkungan Sahabat Kita Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 03 Lebak Jepara Jawa Tengah. *DWIJALOKA Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2(1), 50-56.
- Khoiri, A., & Sunarno, W. (2018). Pendekatan etnosains dalam tinjauan fisafat. *SPEKTRA: Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, 4(02), 145-153.
- Kemdikbud. (2013). Lampiran Pembelajaran IPA di SMP.
- Leithwood, K., Sun, J., & Pollock, K. (Eds.). (2017). *How School Leaders Contribute*

- To Student Success: The Four Paths Framework (Vol. 23). Springer.
- Mahendrani, K., & Sudarmin, S. (2015). Pengembangan Booklet Etnosains Fotografi Tema Ekosistem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa SMP. *Unnes Science Education Journal*, 4(2).
- Mardianti, Iis. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Etnosains Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Melatih Literasi Sains Siswa SMP (Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu).
- Nailiyah, M. R., Subiki, S., & Wahyuni, S. (2016). Pengembangan modul IPA tematik berbasis etnosains kabupaten jember pada tema budidaya tanaman tembakau di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5(3), 261-269.
- Nihwan, M., & Widodo, W. (2020). Penerapan Modul Ipa Berbasis Etnosains Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa SMP. *PENSA: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 8(3), 288-298. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/38404>
- Putra, A., Herdiyanti, D., & Jayadi, B. (2021). Efektivitas Pembelajaran Dimasa Covid-19 Dengan Menggunakan Aplikasi Zoom Terhadap Hasil Belajar Ekologi Bagi Mahasiswa Tadris IPA Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu. *ISEJ: Indonesian Science Education Journal*, 2(3), 144-150.
- Ristanti, Dwi, Amanda, & Rachmadiarti, F. (2018). Kelayakan Buku Ajar Berbasis Etnosains pada Materi Pencemaran Lingkungan untuk Melatihkan Berpikir Kritis Siswa SMP. *PENSA e-Journal: Pendidikan Sains*, 6(02).
- Ridjal, A. M. (2019). Arsitektur masyarakat agraris dan perkembangannya. Universitas Brawijaya Press.
- Saihu, M. (2019). Merawat Pluralisme Merawat Indonesia (Potret Pendidikan Pluralisme Agama Di Jembrana-Bali). Deepublish.
- Saputro, A. N. C., Suhelayanti, S., Chabibah, N., Bermuli, J. E., Sinaga, K., Fauzi, A., ... & Fayanto, S. (2021). *Pembelajaran Sains*. Yayasan Kita Menulis.
- Slavin, Roberts. 2009. Educational Psychology: Theory and Practice. New Jersey: Pearson Education.
- Sudarmin, S., & Samini, S. (2015). Efektivitas penggunaan modul terintegrasi etnosains dalam pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan literasi sains siswa. *Unnes Science Education Journal*, 4(3).
- Sudirman, F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Projek Based Learning (PJBL) Materi Kalor Bewrbasis Etnosains Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa XI MAN Baraka (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).
- Supriyadi, S., & Nurvitasari, E. (2019). Inventarisasi Sains Asli Suku Malind: Upaya Dalam Pengembangan Kurikulum IPA Kontekstual Papua Berbasis Etnosains. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika*, 7(1), 10-20.
- Sutarno, J. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Konsep Laju Reaksi dengan Model Discovery PjBL Berbasis STEM di SMAN 1 Lemahabang Cirebon. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains (JPFS)*, 4(1), 17-23.
- Vitasari, S. D. (2017). Hakikat IPA dalam Penilaian Kemampuan Literasi IPA Peserta Didik SMP. In *Seminar Nasional Pendidikan IPA 2017* (Vol. 2).
- Wilson, L. O. (2016). Anderson and Krathwohl–Bloom’s taxonomy revised. *Understanding the New Version of Bloom's Taxonomy*.
- Zahro, T., & Widodo, W. (2019). Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Komik Berbasis Etnosains Pada Materi Pemisahan Campuran Untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Sains Siswa. *PENSA: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 7(2).



---

## Pengembangan Student Worksheets Berbasis *Discovery Learning* Melalui *Lesson Study* Materi Program Linear

Sabekti Trinuryono<sup>1</sup>, Wahyudi<sup>2✉</sup>, Muji Herini<sup>3</sup>, Nurul Hidayati<sup>4</sup>, Sumarno<sup>5</sup>

---

### Article Information

#### Article History:

Accepted November 2021

Approved December 2021

Published January 2022

#### Keywords:

*line inquiry method, linear programming, discovery learning, student worksheet*

#### How to Cite:

Sabekti Trinuryono, Wahyudi, Muji Herini, Nurul Hidayati, Sumarno (2022). Pengembangan Student Worksheets Berbasis *Discovery Learning* Melalui *Lesson Study* Materi Program Linear: Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Vol 10 No 1: Januari 2022: Halaman 10-15.

---

### Abstrak

Selama ini, metode garis selidik yang digunakan untuk menyelesaikan masalah program linear belum menjadi metode alternatif. Siswa lebih sering dan menganggap mudah metode uji titik pojok untuk menyelesaikan masalah program linear. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan *student worksheets* berbasis *discovery learning* materi program linear kelas XI SMA yang valid dan efisien. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (research and development). Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah 18 siswa SMAN 1 Babadan Ponorogo. Hasil dari penilaian kelayakan diperoleh kategori valid dan layak oleh ahli materi dengan rata-rata skor total 3.35 dan nilai dari ahli media sebesar 2.61, serta praktis dan efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *student worksheet* dapat digunakan sebagai bahan ajar dan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal yang berkaitan dengan materi program linear

---

### Abstract

*So far, the probing method used to solve linear programming problems has not become an alternative method. Students often find the corner point test method easier to solve linear programming problems. The purpose of this study is to develop student worksheets based on discovery learning material for class XI high school linear programs that are valid and efficient. This research is a research and development (research and development). The test subjects in this study were 18 students of SMAN 1 Babadan Ponorogo. The results of the feasibility assessment obtained valid and appropriate categories by material experts with an average total score of 3.35 and the value of media experts was 2.61, as well as practical and effective. Thus, it can be concluded that student worksheets can be used as teaching materials and can improve students' abilities in solving problems related to linear programming material.*

## PENDAHULUAN

Berdasarkan fenomena di sekolah, karakteristik siswa secara keseluruhan terlihat menyukai segala hal yang mudah, tidak mau belajar yang menantang. Seperti halnya, siswa lebih tertarik dan memiliki metode uji titik pojok dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan program linear. Pada jenjang SMA, metode penyelesaian masalah program linear ada dua yakni metode penyelesaian dengan uji titik pojok dan garis selidik. Menurut (Kusuma, dkk, 2020) menyelesaikan permasalahan program linear dapat menggunakan berbagai cara, namun yang paling banyak diketahui oleh peserta didik adalah uji titik pojok. Hal ini dikarenakan penyelesaian menggunakan titik pojok relatif paling mudah dan paling praktis. Selain mudah untuk dikerjakan oleh siswa, juga mudah untuk diajarkan oleh pendidik. Akibatnya, metode penyelesaian program linear menggunakan garis selidik kurang diketahui oleh peserta didik. Metode garis selidik menuntut peserta didik untuk menggambar grafik sistem pertidaksamaan linear juga menentukan garis selidik.

Berdasarkan wawancara dengan guru, metode garis selidik memang belum disampaikan kepada siswa saat kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan siswa lebih paham dan suka dengan sesuatu materi yang praktis. Padahal kedua metode penyelesaian masalah program linear itu sama. Pembelajaran di sekolah sebenarnya sudah diterapkan pembelajaran *student centered*, namun terkadang siswa masih juga mengandalkan guru dalam memahami materi. Siswa belum berani mengutarakan pendapat, dan bahkan untuk mengawali penyelesaian soal juga menunggu keputusan guru. Dengan ini, perlu adanya redesign pembelajaran *student centered*.

Model pembelajaran yang menerapkan *student centered* salah satunya yakni model pembelajaran *discovery learning*. Menurut Artanti & Lestari (2017) model pembelajaran *discovery learning* yakni model pembelajaran yang proses pembelajarannya berpusat pada siswa, sehingga siswa aktif dan pemahaman yang didapat lebih mendalam. Menurut Fernandes & Asmara (2020) karakteristik

pada mode pembelajaran *discovery learning* di antaranya adalah *student centered*. Hal ini juga diperkuat oleh Supriyati (2020) yang menyatakan bahwa model pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar aktif yang berpusat pada siswa adalah model pembelajaran *discovery learning*.

Dalam kegiatan penelitian ini, tim penelitian melalui *lesson study* mencoba untuk menghasilkan dan mengembangkan *student worksheet* berbasis *discovery learning* pada materi program linear dengan menggunakan metode garis selidik. Landasan melalui *lesson study* berdasarkan Margunayasa, dkk, 2020 yang menyatakan bahwa untuk melakukan pembinaan profesi pendidik secara berkelanjutan agar terjadi peningkatan profesionalitas pendidik terus menerus yang tercermin dari peningkatan mutu pembelajaran.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan (R&D). Jenis penelitian ini ada penelitian kualitatif deskriptif. Hal yang dikembangkan adalah *student worksheets* berbasis *discovery learning* melalui *lesson study* pada materi program linear. Menurut (Muqdamien, dkk, 2021) metode R&D yakni metode penelitian dapat menunjukkan inovasi suatu hal baru atau mengembangkan produk yang sudah ada untuk lebih menarik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dari pokok bahasan tertentu. Sedangkan menurut (Syamsuddin & Fuady, 2020) kegiatan penelitian dan pengembangan (*research and development activities*) merupakan metode yang dapat digunakan untuk menguji efektivitas suatu produk yang dihasilkan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Babadan Ponorogo. Subjek uji coba kecil penelitian ini adalah 18 siswa dan 36 siswa kelas XI untuk subjek penelitian skala besar. Penelitian ini dirancang berdasarkan model Sivasailam dengan mengadopsi dari (Sugiyono, 2016) yang meliputi empat tahap pengembangan yakni 1) pendefinisian, 2) perancangan, 3) pengembangan, dan 4) penyebaran. Hal ini juga diperkuat dalam karya ilmiahnya (Inayati & Rahayu, 2020) yang mengatakan bahwa prosedur pengembangan menggunakan model (4-D)

yang terdiri dari pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*dessiminate*).

Teknik pengumpulan data dan analisis data yang pertama dengan cara

melakukan validasi *student worksheets* oleh tim ahli dengan menyertakan lembar angket dengan skala likers. Untuk skor dari masing-masing jawaban dengan mengadaptasi dari (Ali, 2009) sebagai berikut:

Kriteria	Skor
Sangat baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1
Sangat kurang	0

Rumus perhitungan skor rata-rata hasil validasi mengadaptasi dari (Fitriani & Afri, 2020) yakni

$$\text{nilai} = \frac{\text{jumlah skor validasi keseluruhan respon}}{\text{banyak pertanyaan} \times \text{banyak respon}}$$

Penilaian kevalidan dalam penelitian ini mengadaptasi dari (Isharyadi & Ario, 2018) yakni

**Tabel 1. Penilaian Kevalidan**

Interval	Kriteria
$3.40 \leq \text{nilai} \leq 4.00$	Sangat valid
$2.20 \leq \text{nilai} \leq 3.40$	Valid
$1.60 \leq \text{nilai} \leq 2.20$	Cukup valid
$0.80 \leq \text{nilai} \leq 1.60$	Kurang valid
$0.00 \leq \text{nilai} \leq 0.80$	Tidak valid

Kedua melakukan analisis kepraktisan suatu *student worksheets* yang dikembangkan. Analisis kepraktisan ini berdasarkan pada hasil penilaian siswa, guru, dan observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Ketiga melakukan analisis keefektifan *student worksheets* dengan memberikan soal tes kepada siswa. Hasil tes yang telah dikerjakan siswa, dianalisis dengan menggunakan pedoman penskoran tes hasil siswa. *Student worksheets* dikatakan efektif apabila nilai dari hasil tes siswa  $\geq 75$ . Hal ini sejalan dengan Surmilasari (2012) yang menyatakan bahwa keefektifan suatu *student worksheets* dilihat dari hasil tes siswa yang memenuhi ketentuan atau kriteria yang ditentukan misalnya kriteria ketuntasan minimal (KKM) belajar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan penelitian ini adalah *student worksheets* berbasis *discovery learning* yang valid pada materi program linear dengan memanfaatkan metode garis selidik untuk menyelesaikannya. Pengembangan ini diawali dari tahap

pendefinisian. Pada tahap ini didapatkan informasi bahwa guru menciptakan kegiatan pembelajaran dengan baik, namun dalam kegiatan ini guru hanya menggunakan buku paket kurikulum dan *student worksheets* dari penerbit sebagai bahan ajarnya, sehingga siswa kurang minat dalam belajar.

Menurut Fitriani & Afri (2020) siswa kurang aktif dalam pembelajaran dikarenakan siswa menggunakan *student worksheets* dari penerbit yang belum sesuai dengan kurikulum 2013. Selain itu, *student worksheets* tersebut langsung menyajikan konsep matematis tanpa dilengkapi dengan langkah-langkah yang terstruktur untuk menemukan suatu konsep dasar. Dengan demikian, *student worksheets* yang dikembangkan berbasis *discovery learning* dengan berpusat pada siswa. *Student worksheets* berbasis *discovery learning* tidak hanya menjadikan konsep saja namun juga melibatkan siswa untuk melakukan tahap-tahap pada model *discovery learning* yakni *stimulation* (pemberian rangsangan), *problem statement* (identifikasi masalah), *data collection* (pengumpulan data), *data*

*processing* (pengolahan data), *verification* (pemeriksaan) dan *generalization* (kesimpulan).

Pada tahap kedua adalah perancangan. Tim penelitian melalui *lesson study* berdiskusi dan berkolaborasi merancang alur *student worksheets* berbasis *discovery learning*. Dengan adanya *student worksheets* ini, siswa dapat melakukan pengalaman belajar dengan mencoba metode garis selidik dalam menyelesaikan masalah program linear. Metode garis selidik belum pernah digunakan sebagai metode penyelesaian masalah program linear oleh siswa.

Pada tahap ketiga yakni pengembangan. Pada tahap ini, *student worksheets* dikembangkan dengan memperhatikan langkah-langkah pada model pembelajaran *discovery learning*. Setelah tahap pengembangan selesai, selanjutnya adalah validasi dengan ahli media dan ahli materi. Komponen penilaian validasi mengadaptasi dari Isharyadi & Ario (2018) dan Hasil validasi *student worksheets* berbasis *discover learning* oleh ahli materi ditunjukkan pada Tabel 2 di bawah ini.

**Tabel 2. Hasil Validasi oleh Ahli Materi**

Aspek penilaian	Rerata skor validator		Rerata skor	Keterangan
	Validator I	Validator II		
Isi	3.00	3.50	3.25	Valid
Penyajian	3.40	3.20	3.30	Valid
Bahasa	3.50	3.50	3.50	Sangat valid
Rata-rata skor total			3.35	Valid

Sedangkan komponen validasi ahli media mengadopsi dari Ali (2009) dan hasil validasi *student worksheets* berbasis *discovery learning* oleh ahli media ditunjukkan pada Tabel 3 di bawah ini.

**Tabel 3. Hasil Validasi oleh Ahli Media**

Aspek penilaian	Rerata skor validator		Rerata skor	Keterangan
	Validator I	Validator II		
Tampilan	2.50	2.00	2.25	Valid
Operasional	2.60	2.10	2.35	Valid
Interaktif	3.00	3.50	3,25	Valid
Rata-rata skor total			2.61	Valid

Berdasarkan Tabel 2 dan Tabel 3 dapat diketahui bahwa rata-rata skor total hasil validasi dari ahli materi adalah 3.35 yang termasuk dalam kategori sangat valid, dan rata-rata skor total hasil validasi dari ahli media adalah 2.61 yang termasuk dalam kategori valid. Berdasarkan ini, dapat diketahui bahwa *student worksheets* berbasis *discovery learning* pada materi program linear menggunakan metode garis selidik dapat digunakan untuk penunjang proses kegiatan pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil penilaian guru diketahui bahwa *student worksheets* praktis, sehingga mudah digunakan sebagai pendukung kegiatan pembelajaran.

Sedangkan hasil penilaian siswa menyatakan bahwa *student worksheets* mudah digunakan, sehingga *student worksheets* dapat dikatakan praktis. Dilihat dari hasil tes siswa dengan menerapkan *student worksheets* minimal 80 yang telah memenuhi kriteria hasil tes  $\geq 75$ . Artinya bahwa, *student worksheets* ini memiliki potensial efektif yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika.

Tahap terakhir dari pengembangan ini adalah penyebaran. Pada tahap ini, menguji coba dengan skala kecil pada salah satu kelas XI SMAN 1 Babadan Ponorogo dan diuji coba keseluruhan kelas XI. Berdasarkan wawancara dengan siswa, *student worksheets* berbasis *discovery learning* pada materi program linear

dengan menerapkan metode penyelesaian yakni metode garis selidik sangat mudah dipahami. Metode garis selidik juga mudah digunakan untuk menyelesaikan masalah program linear tanpa perlu memeriksa semua titik pojok. Siswa juga mengetahui bahwa metode garis selidik ini lebih efisien apabila titik-titik pojok yang diberikan itu lebih banyak. Sehingga apabila menyelesaikan masalah dengan metode uji titik pojok yang diketahui terdapat banyak titik pojok, maka kurang efisien menggunakan metode uji titik pojok.

### KESIMPULAN

*Student worksheets* berbasis *discovery learning* pada materi program linear menggunakan metode garis selidik telah dikembangkan dengan model tahapan pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. *Student worksheets* yang telah dikembangkan juga telah melalui proses validasi sehingga tercapai standar kevalidan dan kelayakan sehingga praktis dan efektif untuk diterapkan dan digunakan oleh siswa.

### DAFTAR RUJUKAN

- Ali, M. (2009). Pengembangan media pembelajaran interaktif mata kuliah medan elektromagnetik. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1).
- Artanti, F., & Lestari, T. K. (2017). Upaya Meningkatkan Kemandirian Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Model Discovery Learning di MAN 3 Yogyakarta. *Konferensi Nasional Penelitian Matematika Dan Pembelajarannya II (KNPMP II) Universitas Muhammadiyah Surakarta, 18 Maret 2017*, 290–300.
- Fitriani, V., & Afri, L. E. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Matematika Berbasis Penemuan Terbimbing Untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Pada Materi Segiempat. *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 3(1), 220–229.
- Inayati, P., & Rahayu, P. (2020). Uji Validitas Pengembangan Lembar Kerja Siswa Matematika Berbasis Konstruktivisme Pada Materi Program Linear. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika*, 2(2), 63–68.
- Isharyadi, R., & Ario, M. (2018). Pengembangan modul berbantuan GeoGebra pada perkuliahan geometri transformasi. *Guru Tua: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–8.
- Kusuma, Y. J., Aryanto, A. F. D., & Astriandini, M. G. (2020, February). Penggunaan Dynamic Geometry Software GeoGebra untuk menentukan Prosedur Garis Selidik dalam Permasalahan Program Linear. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 3, pp. 393–401).
- Margunayasa, I. G., Japa, I. G. N., Kusmariyatni, N. N., Parmiti, D. P., Permana, K. B. A., & Dewi, N. K. N. S. (2020). Membangun Learning Community Melalui Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Lesson Study di SDN 3 Tegallingsah. *Proceeding Senadimas Undiksha 2020*, 1871–1880.
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33.
- Pernandes, O., & Asmara, A. (2020). Kemampuan Literasi Matematis Melalui Model Discovery Learning di SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(1), 140–147.
- Sugiyono. (2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta.
- Supriyati, T. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Melakukan Operasi Aljabar Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Metode Pembelajaran Discovery Learning Siswa Kelas VIII F

SMP Negeri 2 Kecamatan Ponorogo.  
*Jurnal Refleksi Pembelajaran (JRP)*,  
5(3), 56–63.

Surmilasari, N. (2012, November).  
Pengembangan LKS Matematika  
Berbasis Konstruktivisme Untuk  
Pembelajaran Materi Perkalian Dua  
Matriks Di Kelas XII SMA. In *Prosiding*

*Seminar Nasional Matematika dan  
Pendidikan Matematika FMIPA UNY*  
(pp. 635-642).

Syamsuddin, R., & Fuady, M. I. N. (2020).  
Upaya Penguatan Badan Penelitian dan  
Pengembangan serta Inovasi Daerah di  
Kota Palopo. *Jurnal Wawasan Yuridika*,  
4(1), 63–79.



## Analisis Penerapan Metode *Flipped Classroom* dalam Menstimulasi Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19

Mochammad Maulana Trianggono<sup>✉</sup>, Indah Rahayu Panglipur<sup>2</sup>,  
Moh. Usman Kurniawan<sup>3</sup>, Firman Ashadi<sup>4</sup>

### Article Information

#### Article History:

Accepted Nov 2021

Approved Des 2021

Published Januari 2022

#### Keywords:

*flipped classroom, creative thinking skill.*

#### How to Cite:

Trianggono, Mochammad Maulana, dkk. (2022). Analisis Penerapan Metode *Flipped Classroom* dalam Menstimulasi Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19: Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Vol 10 No 1 : Halaman 16-23.

### Abstrak

Pandemi covid-19 mengubah paradigma pendidikan menjadi pembelajaran yang berorientasi pada pemanfaatan teknologi. Metode pembelajaran *flipped classroom* dikembangkan untuk menjawab permasalahan yang muncul akibat penerapan pembelajaran daring. Banyak perubahan pola pikir sebagai hasil dari penerapan pembelajaran daring, salah satunya adalah kemampuan berpikir kreatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis penerapan metode *flipped classroom* dalam menstimulasi kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Jenis penelitian ini menggunakan *mixed methods* dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa metode *flipped classroom* memberikan ruang dan kesempatan bagi mahasiswa untuk melatih kemampuan berpikir kreatifnya pada setiap fase yang ada pada metode *flipped classroom*, sehingga metode *flipped classroom* dinilai mampu menstimulasi kemampuan berpikir kreatif mahasiswa di masa pandemi covid-19.

### Abstract

The COVID-19 pandemic has changed the paradigm of education into technology oriented learning. The flipped classroom learning method was developed to answer the problems that happen due to the application of online learning. Many changes in mindset as a result of the application of online learning, one of which is the creative thinking skills. The purpose of this study was to analyze the application of the flipped classroom method in stimulating students' creative thinking skills. This research was analyzed qualitatively by using observation, interview, and documentation studies. The results of the analysis show that the flipped classroom method provides space and opportunities for students to practice their creative thinking skills in every phase of the flipped classroom method, so that the flipped classroom method is considered capable of stimulating students' creative thinking skills during the covid-19 pandemic.

## PENDAHULUAN

Pengalaman belajar adalah suatu hal serangkaian aktivitas yang mampu menambah wawasan kognitif, psikomotorik, dan afektif bagi mahasiswa. Berbagai macam kompetensi dan informasi yang bisa didapatkan dari sebuah pengalaman belajar. Pandemi Covid-19 mengharuskan dosen dan mahasiswa mampu dan menerapkan teknologi informasi sebagai sarana dalam pembelajaran daring. Disamping mampu mengoperasikan berbagai teknologi terbaru, dosen juga harus mampu berinovasi dan memberikan variasi model pembelajaran, dari yang sebelumnya tradisional berganti ke pembelajaran daring dengan akses teknologi dan model pembelajaran terbaru.

Prinsip-Prinsip kebijakan pendidikan di masa pandemi Covid-19 adalah mengutamakan kesehatan dan keselamatan peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, keluarga, dan masyarakat secara umum, serta mempertimbangkan tumbuh kembang peserta didik dan kondisi psikososial dalam upaya pemenuhan layanan pendidikan selama pandemi Covid-19. Kemampuan berpikir tingkat tinggi pada dasarnya dibagi menjadi kemampuan berpikir kritis, berpikir kreatif, dan metakognitif. Menurut Ennis (1995), berpikir kritis merupakan proses berpikir yang melibatkan alasan-alasan logis dan reflektif dalam menentukan keputusan. Berdasarkan deskripsi tersebut, kemampuan berpikir kritis memiliki karakteristik logis, beralasan, reflektif, dan berpikir mendalam tentang suatu hal.

Konsentrasi belajar mahasiswa harus ditingkatkan disamping harus menjaga imun tubuh supaya kuat terhadap *pandemic covid-19*, mereka juga harus tetap belajar mengikuti perkuliahan sebagaimana mestinya. Model pembelajaran yang tepat tentu menjadi suatu cara agar mahasiswa tetap fokus belajar dan berpikir kreatif selama masa *pandemic covid-19* ini. *Flipped classroom* adalah Salah satu pilihan metode pembelajaran yang bisa diaplikasikan dalam perkuliahan supaya mahasiswa tetap bisa berpikir kritis dan berpikir kreatif. Metode pembelajaran ini sendiri adalah pendekatan pembelajaran

dengan cara membalikkan kegiatan pembelajaran yang biasanya dilakukan dikelas menjadi pekerjaan yang harus dilakukan dirumah atau dimana saja diluar kelas (Milman, 2012). Dengan metode ini, tujuan kita membekali kemampuan mahasiswa untuk berpikir kritis (*critical thinking*), bekerjasama (*collaborative*), kemampuan berkomunikasi (*comunication skills*), dan berpikir kreatif dan inovatif (*creative/innovative*) dapat kita laksanakan dengan baik. Dosen tidak mendominasi waktu di kelas. Interaksi dosen dan mahasiswa semakin baik dan semakin menyenangkan.

Metode ini adalah kebalikan dari pembelajaran tradisional di kelas, ketika materi pembelajaran diberikan di kelas dan untuk tugas dan lain sebagainya mahasiswa mengerjakan dirumah. Namun, dalam metode *flipped classroom* ini mahasiswa belajar materi pembelajaran dalam bentuk video ataupun teks. ketika ada materi yang belum dipahami, dosen dan mahasiswa nantinya akan melakukan aktivitas diskusi dan tanya jawab supaya materi mudah dicerna oleh mahasiswa.

*Flipped Classroom* sendiri menggunakan media pembelajaran *online* supaya lebih memfokuskan pada pemanfaatan waktu dikelas agar pembelajaran lebih efisien, meningkatkan pengetahuan dan meningkatkan kemampuan berpikir mahasiswa supaya lebih *expert* lagi.

Berdasarkan pemaparan diatas, *flipped classroom* memiliki banyak kelebihan. Menurut (Bergmann, J., & Sams, 2012), berikut hal mengapa guru mesti mempertimbangkan pembelajaran *flipped classroom*: Mengikuti perkembangan siswa sesuai zamannya, Membantu siswa yang sibuk, Membantu siswa kesulitan, Membantu siswa yang kemampuan memahami materinya lemah, Memungkinkan untuk memberhentikan dan mengulang penjelasan guru melalui video, Meningkatkan interaksi antara siswa dan guru, Memungkinkan guru untuk mengenali siswanya lebih baik, Meningkatkan interaksi antara siswa dan siswa, Memperbaiki manajemen kelas, Mengubah cara berinteraksi dengan orang tua

siswa, Membuat kelas menjadi lebih transparan. Tantangan terakhir yang juga dihadapi adalah sikap peserta didik yang belum bisa menerima flipped classroom karena mereka merasa sudah nyaman dengan kelas tradisional yang merupakan pembelajaran pasif. (Davies RS., Dean DL., 2013)

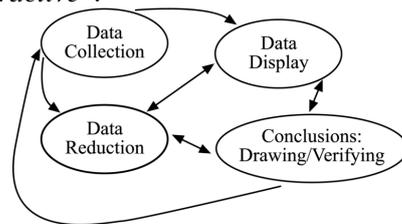
Pada pendekatan baru ini, peserta didik menonton video yang berubungan dengan materi yang dipelajari dan mempersiapkan pertanyaan atau permasalahan yang tidak mereka mengerti. Pada saat di kelas, peserta didik berperan dalam kegiatan aktif, seperti problem solving (individu atau grup), diskusi atau kegiatan kelompok) (Sohrabi & Iraj, 2016).

Menurut Tucker (2012) keuntungan penting dari flipped classroom adalah mendukung kerjasama tim dan diskusi dalam kelas, peserta didik dapat menonton video dimanapun dan kapanpun ia mau, ia bisa mengatur kecepatan belajar sesuai dengan kebutuhannya, mendorong peserta didik untuk berfikir, baik di dalam maupun di luar kelas. Dan mereka berkesempatan menggunakan berbagai strategi pembelajaran. Sistem pembelajaran ini membuat pengajar memiliki waktu berinteraksi lebih banyak dengan peserta didik dan dapat memahami kebutuhan emosional peserta didik.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan *mixed methods* pendekatan kualitatif kuantitatif dengan metode studi kasus karena secara umum merupakan strategi untuk mengungkap pokok pertanyaan berkenaan dengan *how* atau *why* tentang implementasi Penerapan Metode Flipped Classroom dalam Menstimulasi Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa Selama Masa Pandemi Covid-19. Tempat penelitian di Universitas PGRI Argopuro Jember yang beralamat Jl. Jawa 10 Sumbersari Jember. Waktu pelaksanaan penelitian di tahun 2021.. Objek dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran dan implementasi Penerapan metode *Flipped Classroom*.

Pengumpulan data penelitian menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan mahasiswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode *flipped classroom* dan diambil informan secara acak sebanyak 9 mahasiswa. Observasi dilaksanakan baik pada saat proses pembelajaran daring maupun tatap muka di kelas dengan mengamati pola pemikiran mahasiswa pada setiap fase yang ada dalam metode *flipped classroom*. Dokumentasi didapatkan dari dokumen-dokumen portofolio rancangan perangkat pembelajaran mahasiswa di fase *in-class* dan *out of class*. Pemeriksaan keabsahan data menggunakan triangulasi, baik sumber maupun metode. Triangulasi sumber ditempuh dengan cara membandingkan data yang didapat dari berbagai subjek yang diteliti. Triangulasi metode dilakukan dengan membandingkan data yang dikumpulkan melalui metode wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Analysis Interactive dari . Kegiatan analisis menjadi beberapa bagian yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi data. Berikut ditampilkan gambar model “Analysis Interactive”:



Gambar 1. *Analysis Interactive* Model dari Miles & Huberman (1994: 12)

Berdasarkan gambar diatas, secara umum analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut; (1) mencatat semua temuan fenomena di lapangan baik melalui pengamatan, wawancara dan dokumentasi; (2) menelaah kembali catatan hasil pengamatan, wawancara dan studi dokumentasi, serta memisahkan data yang dianggap penting dan tidak penting, pekerjaan ini diulang kembali untuk memeriksa kemungkinan kekeliruan

klasifikasi; (3) mendeskripsikan data yang telah diklasifikasikan dengan memperhatikan fokus dan tujuan penelitian; dan (4) membuat analisis akhir dalam bentuk laporan hasil penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Penerapan *Flipped Classroom* sebagai stimulan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa

Pembelajaran dengan metode *Flipped Classroom* ini sesuai diterapkan dalam pembelajaran di masa pandemi covid-19 ini. Metode *Flipped Classroom* memfasilitasi bentuk pembelajaran daring yang mampu menjembatani keterbatasan ruang dan waktu. Metode *Flipped Classroom* memiliki tiga fase kegiatan utama dalam penerapannya, yakni fase *pre-class*, *in-class*, dan *out of class*. Masing-masing fase memiliki pokok-pokok kegiatan yang mampu menstimulasi penggunaan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.

Pada fase *pre-class* dosen memberikan materi kepada mahasiswa untuk dipelajari secara mandiri dengan harapan terjadi proses *scaffolding* pemahaman konsep mahasiswa dalam memahami materi atau konsep yang diberikan oleh dosen. Pembelajaran secara mandiri berarti mahasiswa secara aktif mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui proses memahami konsep-konsep yang didapatkan dari literatur baik melalui buku, maupun artikel dan referensi *online* lainnya. Proses *scaffolding* dari belajar mandiri ini bertujuan untuk menstimulasi proses penggalan informasi yang ada di dalam struktur kognitif mahasiswa.

Tujuan dari belajar mandiri ini adalah untuk menunjang proses *remembering* dan *understanding*. Kegiatan mengingat dan pemahaman terhadap konsep merupakan tahapan awal kognitif yang diharapkan muncul dalam fase ini. Pemahaman konsep memiliki pengaruh konstruktif terhadap kemampuan berpikir kreatif, sehingga pemahaman konsep yang distimulasi melalui fase *pre-class* akan mampu menstimulasi juga kemampuan berpikir kreatif mahasiswa di fase-fase berikutnya. Pemahaman konsep

yang baik dan kuat akan mampu menunjang kemampuan berpikir kreatif mahasiswa (Trianggono, 2017).

Observasi yang dilakukan pada fase *pre-class* diperoleh data bahwa mahasiswa sudah mampu membuat kerangka konseptual berdasarkan materi yang diberikan. Kerangka konseptual dibuat dalam bentuk pemetaan konsep, uraian definisi, dan hubungan antar konsep. Mahasiswa mampu membuat pemetaan konsep dan uraian definisi dari metode dan model-model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran matematika. Kemampuan *remembering* dan *understanding* yang baik dapat menunjang kemampuan berpikir lancar (*fluency*) dan berpikir fleksibel (*flexibility*) dalam menjelaskan konsep atau memberikan contoh-contoh. Mahasiswa dapat menjelaskan konsep strategi pembelajaran matematika dengan bahasanya sendiri dengan lancar dan bervariasi. Berdasarkan hubungan tersebut, dapat dikatakan bahwa fase *pre-class* mampu menstimulasi kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dalam penalaran dan pemahaman konsep.

Pada fase *in-class* mahasiswa diberikan ruang untuk melakukan diskusi baik secara kelompok maupun klasikal dalam kegiatan pemecahan masalah. Dosen memberikan permasalahan terkait materi atau konsep yang diberikan, kemudian mahasiswa diminta untuk memberikan uraian pemecahan masalah berdasarkan proses pemahaman konsep awal yang terjadi pada fase *pre-class*. Pemahaman konsep yang didapatkan pada fase *pre-class* diharapkan mampu menunjang proses pemecahan masalah pada fase *in-class*.

Dosen memberikan permasalahan untuk didiskusikan mahasiswa secara kelompok. Permasalahan yang diberikan berupa studi kasus penerapan strategi pembelajaran terhadap kondisi-kondisi pembelajaran yang dianggap tidak ideal seperti permasalahan pembelajaran daring, pembelajaran matematika di sekolah inklusi, dan lainnya. Pada kegiatan diskusi pemecahan masalah, mahasiswa terlihat sudah mampu menerapkan (*applying*) konsep strategi pembelajaran dalam permasalahan yang diberikan. Mahasiswa juga dapat menganalisis (*analyze*)

setiap kemungkinan-kemungkinan alternatif solusi dalam setiap permasalahan yang dimunculkan. Kemampuan *applying* dan *analyzing* juga dapat dipengaruhi oleh kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.

Evaluasi pembelajaran berbasis pemecahan masalah mampu menstimulus kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Pemecahan masalah membutuhkan kemampuan berpikir terbuka, sehingga mahasiswa diharapkan mampu menggunakan kemampuan berpikir kreatifnya dalam proses penerapan konsep dan pemecahan masalah. Dalam menerapkan konsep diperlukan kemampuan berpikir lancar (*fluency*) untuk menstimulasi *inter-connection* dalam struktur kognitif mahasiswa dalam menggali informasi yang dibutuhkan untuk proses pemecahan masalah. Proses analisis permasalahan (*analyze*) membutuhkan kemampuan berpikir fleksibel (*flexibility*) dalam memberikan variasi pemecahan masalah dari berbagai sudut pandang dan arah penyelesaian yang variatif. Berdasarkan hubungan tersebut, dapat dikatakan bahwa fase *in-class* mampu menstimulasi kemampuan berpikir kreatif mahasiswa khususnya pada kemampuan berpikir lancar (*fluency*) dan berpikir fleksibel (*flexibility*) (Trianggono, 2018).

Pada fase *out of class* dosen memberikan pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) dengan proyek pembuatan pemodelan atau *prototype* terhadap perangkat pembelajaran. Mahasiswa diminta untuk merancang dan mempresentasikan *prototype* perangkat pembelajaran hasil diskusi kelompok. Pada akhir pembelajaran mahasiswa diminta untuk melakukan penilaian terhadap masing-masing *prototype* yang telah dikerjakan oleh kelompok lain, sehingga terjadi proses evaluasi dan perbaikan antar mahasiswa.

Pembelajaran berbasis proyek pengembangan media mampu menstimulus perkembangan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Sejalan dengan penelitian tersebut, pembelajaran berbasis proyek perancangan model atau *prorotype* perangkat pembelajaran matematika juga mampu

menstimulasi kemampuan berpikir kreatif mahasiswa (Trianggono, 2020).

Proyek pembuatan pemodelan atau *prototype* perangkat pembelajaran matematika yang diterapkan dalam materi dan kondisi tertentu dirancang dan dipresentasikan terlebih dahulu konsep dan desain awalnya, sehingga terdapat kegiatan yang menggunakan kemampuan *evaluating* dan *creating* dalam proses pengerjaannya. Mahasiswa harus mampu mengevaluasi strategi pembelajaran apa yang sesuai untuk diterapkan pada materi tertentu dan kondisi tertentu. Proses evaluasi tersebut membutuhkan kemampuan berpikir lancar (*fluency*) dan berpikir fleksibel (*flexibility*) dalam menganalisis dan mengevaluasi berbagai macam bentuk strategi pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditentukan strategi pembelajaran apa yang sesuai.

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, mahasiswa diminta untuk merancang pemodelan atau *prototype* perangkat pembelajaran yang orisinil dan terperinci. Perancangan tersebut membutuhkan kemampuan berpikir orisinil (*originality*) dan berpikir merinci (*elaboration*) dalam membuat *prototype* perangkat pembelajaran yang variatif dan orisinil. Kemampuan berpikir orisinil merupakan kemampuan yang membuat mahasiswa mampu menciptakan ide-ide yang unik dan berbeda dengan kebanyakan orang, sehingga sangat dibutuhkan dalam perancangan *prototype* yang bersifat orisinil. Kemampuan berpikir merinci merupakan kemampuan yang membuat mahasiswa mampu merinci secara detail tentang *prototype* yang dirancang, sehingga tercipta perangkat pembelajaran yang detail dan siap diterapkan.

### Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap 9 mahasiswa yang mengikuti pembelajaran matematika dengan metode *fliiped classroom* untuk mengetahui respon terhadap capaian pembelajaran pada setiap fase kegiatan yang ada dalam metode *flipped classroom*. Mahasiswa diberikan pertanyaan tertutup

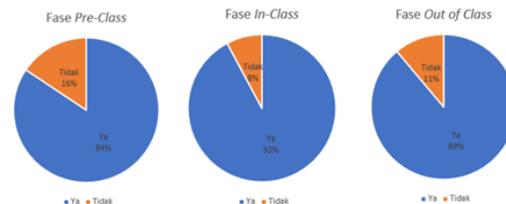
secara terstruktur guna mengetahui pernyataan mahasiswa tentang hubungan antara penerapan metode *flipped classroom* dengan stimulasi kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Hasil wawancara telah direkapitulasi dan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekap Data Wawancara tentang Capaian Pembelajaran dengan Metode *Flipped Classroom*

No	Pertanyaan	Pernyataan	
		Ya/ Setuju	Tidak/ Tidak Setuju
<b>Fase Pre-Class</b>			
1	Apakah materi atau konsep yang diberikan oleh dosen mudah dipahami oleh mahasiswa?	83,3 %	16,7 %
2	Apakah Anda memahami materi atau konsep yang diberikan oleh dosen pada awal pembelajaran?	80 %	20 %
3	Menurut Anda, apakah kegiatan belajar mandiri dengan rangkaian materi yang diberikan mampu menstimulus pemahaman konsep awal mahasiswa?	90 %	10 %
Rata-rata		84,4 %	15,6 %
<b>Fase In-Class</b>			
1	Apakah materi atau konsep yang diberikan dosen di awal pembelajaran membantu Anda dalam memecahkan permasalahan yang dipaparkan?	96,7 %	3,3 %
2	Apakah Anda mampu memecahkan permasalahan yang diberikan dengan lancar?	86,7 %	13,3 %
3	Apakah kegiatan pemecahan masalah mampu menstimulasi cara berpikir Anda untuk lebih kreatif?	93,3 %	6,7 %
Rata-rata		92,2 %	7,8 %
<b>Fase Out of Class</b>			
1	Apakah proses belajar mandiri dan kegiatan diskusi pemecahan masalah membantu	86,7 %	13,3 %

	Anda dalam proyek pembuatan <i>prototype</i> atau pemodelan perangkat pembelajaran?		
2	Apakah Anda menggunakan imajinasi Anda dalam membuat <i>prototype</i> atau pemodelan perangkat pembelajaran?	90 %	10 %
3	Apakah kegiatan pembuatan <i>prototype</i> atau pemodelan perangkat pembelajaran mampu menstimulasi cara berpikir Anda untuk lebih kreatif?	90 %	10 %
Rata-rata		88,9 %	11,1 %
Rata-rata total		88,5 %	11,5 %

Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat disajikan grafik pernyataan tentang capaian pembelajaran pada tiap fase dalam *Flipped Classroom* sebagai berikut.



Gambar 3.1 Grafik pernyataan tentang capaian pembelajaran pada tiap fase *Flipped Classroom*

Pada gambar 3 tentang grafik fase *Pre-Class* terlihat bahwa 84,4% mahasiswa setuju bahwa kegiatan belajar mandiri yang ada dalam fase *pre-class* mampu menstimulasi pemahaman konsep mahasiswa, mengaktifkan pola berpikir mendalam dalam menggali informasi, dan mendorong mahasiswa untuk mengkonstruksi secara mandiri pemahaman konsep secara kreatif.

Pada gambar 3 tentang grafik fase *In-Class* terlihat bahwa 92,2% mahasiswa setuju bahwa kegiatan penerapan konsep dan diskusi pemecahan masalah yang ada dalam fase *in-class* mampu menstimulasi kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Mahasiswa didorong untuk menggunakan kemampuan berpikirnya dalam mencetuskan alternatif

solusi yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

Pada gambar 3 tentang grafik fase *Out of Class* terlihat bahwa 88,9% mahasiswa setuju bahwa kegiatan pembuatan rancangan pemodelan atau *prototype* perangkat pembelajaran mampu menstimulasi kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Mahasiswa didorong untuk menggunakan kemampuan berpikirnya dalam membuat rancangan yang variatif dan orisinal tentang model atau *prototype* perangkat pembelajaran matematika yang digunakan untuk pembelajaran matematika di materi dan kondisi tertentu.

Secara umum berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa 88,5 % mahasiswa setuju bahwa bentuk pembelajaran dengan metode *flipped classroom* mampu menstimulus kemampuan berpikir kreatif mahasiswa secara komprehensif. Hasil wawancara ini memperkuat argumentasi pada observasi yang menunjukkan bahwa secara umum pembelajaran dengan metode *flipped classroom* mampu menstimulus kemampuan berpikir kreatif mahasiswa, khususnya di masa pandemi covid-19 ini yang memaksa pembelajaran daring yang memiliki keterbatasan ruang dan waktu untuk bertatap muka.

### Studi Dokumentasi

Pembelajaran dengan metode *flipped classroom* menyediakan ruang dan kesempatan bagi mahasiswa dalam berkreasi dengan pemikirannya dalam proses pemahaman konsep, menggunakan proses berpikirnya dalam mencetuskan ide dan alternatif solusi dari berbagai permasalahan, dan merancang konsep kreatif dalam pembuatan *prototype* perangkat pembelajaran matematika.

Hasil portofolio dokumen rancangan perangkat pembelajaran mahasiswa menunjukkan bahwa mahasiswa sudah mampu membuat *prototype* rancangan perangkat pembelajaran yang unik dan terperinci. Masing-masing kelompok memiliki pola pemikiran yang orisinal dan berbeda dengan kelompok lainnya dalam

menentukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kondisi yang diberikan. Masing-masing kelompok mampu menjelaskan dengan alternatif-alternatif solusi yang terdefinisi secara jelas dan variatif. Masing-masing kelompok juga mampu membuat perancangan yang terperinci tentang struktur silabus dan RPP yang dibuat. Berdasarkan analisis studi dokumentasi tersebut semakin menguatkan argumentasi bahwa pembelajaran dengan metode *flipped classroom* mampu menstimulus kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.

### SIMPULAN

Berdasarkan analisis kualitatif yang telah dilakukan pada penerapan metode *flipped classroom* dalam menstimulasi kemampuan berpikir kreatif mahasiswa, dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Setiap fase dalam metode *flipped classroom* mampu menstimulasi kemampuan berpikir kreatif mahasiswa
- 2) Metode *flipped classroom* memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk melatih kemampuan berpikir kreatif
- 3) Secara umum, Metode *flipped classroom* dinilai mampu untuk menstimulasi kemampuan berpikir kreatif mahasiswa selama masa pandemi covid-19

### DAFTAR RUJUKAN

- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip your classroom reach every student in every class every day (First Edition)* (First Edit; J. V. Bolkan, ed.). United States: Courtney Burkholder.
- Davies RS., Dean DL., B. N. (2013). Flipping the classroom and instructional technology integration in a college-level information systems spreadsheet course. *Educ Technol Res Dev*, 61(4), 563–580. <https://doi.org/10.1007/s11423-013-9305-6>
- Ennis, R.H. (1995). *Critical Thinking*. New York: Prentice Hall.
- Miles, M. B., & Huberman, M. A. (1994). *Qualitative data analysis: an expanded sourcebook* (2nd ed). London: Sage Publication.

- Milman, N. B. (2012). What Is it and How Can it Best be Used ? *Distance Learning*, 9(3), 85–88.
- Sohrabi, B., & Iraj, H. (2016). Computers in Human Behavior Implementing flipped classroom using digital media : A comparison of two demographically different groups perceptions. *Computers in Human Behavior*, 60, 514–524.  
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.02.056>
- Trianggono, M. M. (2017). Analisis Kausalitas Pemahaman Konsep Dengan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pemecahan Masalah Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)*, 3(1), 1.  
<https://doi.org/10.25273/jpfk.v3i1.874>
- Trianggono, M. M. (2018). *Seminar Nasional Pendidikan Fisika 2018 Seminar Nasional Pendidikan Fisika 2018*. 3(2), 162–166.
- Trianggono, M. M. (2020). Stimulasi Perkembangan Kreativitas Mahasiswa PG PAUD Melalui Pembelajaran Sains Berbasis Proyek Pengembangan Media. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(01), 1–10.  
<https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i01.4234>
- Tucker B. (2012) The flipped classroom. *EdNext*. 12(1) :82-3



## Prestasi Belajar ditinjau dari Fasilitas, Motivasi, Manajemen Waktu Belajar serta Lingkungan Keluarga

Chatarina Yuli Astuti<sup>1</sup>✉, Kartika Hendra Ts<sup>2</sup>, Sarsono<sup>3</sup>

### Article Information

#### Article History:

Accepted Nov 2021

Approved Des 2021

Published Januari 2022

#### Keywords:

*learning achievement, facilities, motivation, time management, and family environment.*

#### How to Cite:

Catharina Yuli Astuti, Kartika Hendra Ts, dan Sarsono. (2022). Prestasi Belajar ditinjau dari Fasilitas, Motivasi, Manajemen Waktu Belajar serta Lingkungan Keluarga: Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Vol 10 No 1 : Halaman 24-32.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan guna menguji serta menganalisa Efek Fasilitas, Motivasi, Manajemen Waktu Belajar serta lingkungan keluarga kepada prestasi belajar murid SMK Negeri 1 Sragen. Metode penelitian ini memakai desain penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi yakni semua murid kelas X SMK Negeri 1 Sragen total 468 orang. Teknik sampling yang dipakai yakni teknik purposive sampling dengan total sampel 117 responden. Pengumpulan data memakai kuesioner. Penelitian ini memakai metode analisis asumsi klasik, uji regresi linear berganda, uji kelayakan model (uji F), uji hipotesis (uji t), serta koefisien determinasi dengan memakai SPSS versi 20. Hasil penelitian menerangkan bahwasanya (1) fasilitas belajar tidak berdampak kepada prestasi belajar murid, (2) motivasi berdampak kepada prestasi belajar murid, (3) manajemen waktu berdampak kepada prestasi belajar murid, serta (4) lingkungan keluarga berdampak kepada prestasi belajar murid. Variabel fasilitas, motivasi, manajemen waktu serta lingkungan keluarga berdampak kepada prestasi belajar murid sebanyak 55,1% disisi lain 44,9% diefeki variabel lain yang tidak diteliti, contohnya kompetensi guru, kedisiplinan, minat, gaya belajar serta lain-lain.

### Abstract

*This study aims to examine and analyze the influence of facilities, motivation, learning time management and family environment on student achievement in SMK Negeri 1 Sragen. This research method uses a quantitative descriptive research design. The population is all students of class X SMK Negeri 1 Sragen, totaling 468 people. The sampling technique used in this study is a purposive sampling technique with a total sample of 117 respondents. Data collection by using a questionnaire. This study uses the classical assumption analysis method, multiple linear regression test, model feasibility test (F test), hypothesis test (t test), and coefficient of determination using SPSS version 20. The results showed that (1) learning facilities had no effect on student achievement, (2) motivation had an effect on student achievement, (3) time management had an effect on student achievement, and (4) family environment had an effect on student achievement. Facilities, motivation, time management and family environment variables affect student learning achievement by 55.1% while 44.9% are influenced by other variables not examined, such as teacher competence, discipline, interests, learning styles and others.*

© 2022 Universitas Muhammadiyah Ponorogo

✉Alamat korespondensi:

Universitas Islam Batik Surakarta

E-mail: [buchalice17@gmail.com](mailto:buchalice17@gmail.com)

ISSN 2303-3800 (Online)

ISSN 2527-7049 (Print)

## PENDAHULUAN

Suatu Negara memerlukan sumber daya manusia yang berkualitas guna meneruskan pembangunan di semua bidang. Terutama pada bidang pendidikan sangat dibutuhkan serta harus diperhatikan dalam usaha menunjang kualitas sumber daya manusia. Mutu pendidikan yang semakin meningkat bisa membuat sumber daya manusia lebih berkualitas.

Sekolah yakni lembaga pendidikan yang bertanggung jawab guna membantu murid guna menumbuhkan semua potensi yang dipunyai. Tahapan pembelajaran di sekolah dibuat suasana belajar yang menyenangkan serta menunjang dalam tahapan aktifitas pembelajaran. Pembelajaran yakni tahapan yang sulit, dikarenakan murid bukan hanya menerima informasi dari guru, namun melaksanakan aktifitas serta tindakan guna mendapatkan prestasi belajar yang baik.

Keberhasilan pendidikan seseorang dilihat dari proses kegiatan belajar, sehingga kegiatan belajar dapat diukur keberhasilannya melalui hasil dari prestasi belajar. Sanusi serta Sumaryoto (2020), berpendapat bahwa prestasi belajar yakni hasil yang didapatkan melalui usaha belajar. Prestasi belajar yang baik serta optimal merupakan harapan yang ingin ingin digapai dalam aktifitas belajar mengajar selaku ukuran prestasi belajar pada umumnya mencakup angka ujian yang diberikan guru.

Prestasi belajar di pengaruhi beberapa faktor diantaranya fasilitas belajar, fasilitas belajar akan berdampak kepada tahapan belajar di area sekolah, bersamaan dengan perangkat belajar yang tersedia, keberhasilan dalam tahapan pembelajaran juga dicapai melalui motivasi yang dipunyai para murid (Hartanto, 2020). Fasilitas belajar merupakan kelengkapan ataupun fasilitas yang terdapat dilingkungan sekolah. Fasilitas belajar yang kurang memadai dapat berdampak kepada prestasi belajar murid itu sendiri (Rukini, 2020).

Faktor motivasi juga mempengaruhi hasil prestasi belajar. Supiati (2020), motivasi belajar bisa tumbuh dikarenakan faktor intrinsik, mencakup hasrat serta kemauan

berhasil serta dorongan keperluan belajar, harapan akan cita-cita. Sumarnie (2020), menyatakan bahwasanya motivasi merupakan upaya guna menunjang aktifitas dalam menggapai suatu tujuan.

Manajemen waktu yakni salah satu faktor internal yang dapat memberikan dampak pada prestasi belajar. Manajemen waktu yakni pengaturan diri saat meluangkan waktuyang efisien dengan memprioritaskan rencana guna memenuhi tanggung jawab. Mengelola waktu setiap hari akan membantu menyelesaikan rencana serta menghabiskan waktu dengan baik. (Fitriani, 2018).

Lingkungan keluarga juga mengambil peran penting dalam keberhasilan prestasi belajar. Lingkungan keluarga sangat berdampak pada prestasi belajar sebab pada lingkungan keluarga orang tua berperan aktif mendampingi anaknya dalam tahapan pendidikannya, (Sarjono *et al.*, 2020). Sanusi serta Sumaryoto (2020), lingkungan keluarga yakni lingkungan pendidikan yang pertama serta utama sebab lingkungan inilah pada awalnya anak dididik serta dibimbing. Hasil penelitiannya ada dampak positif lingkungan keluarga kepadaprestasi belajar.

Berdasarkan keadaan Murid SMK Negeri 1 Sragen juga tidak lepas dari permasalahan tersebut. Penyediaan fasilitas belajar yang kurang maksimal seperti; belum semua siswa memiliki komputer/laptop, jaringan internet yang kurang memadai. Tingkat motivasi belajar yang dimiliki murid masih rendah, manajemen waktu belajar yang belum teratur terlihat dari kurangnya memanfaatkan waktu dengan efisien, serta beberapa murid yang kondisi lingkungan keluarganya masih kurang mendukung proses belajar.

Pentingnya faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar murid, penelitian ini menguji kembali efek fasilitas, motivasi, manajemen waktu belajar serta lingkungan keluarga kepada prestasi belajar. Penelitian ini ditujukan pada murid SMK Negeri 1 Sragen.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Prestasi Belajar**

Sukardi (2012:5) menerangkan bahwasanya, “Prestasi memperlihatkan informasi terkait penguasaan hasil belajar serta materi yang sudah dipakai oleh guru, yang mana bisa diterima ataupun tidak oleh muridnya”. “Prestasi yakni hasil dari keterampilan, kemampuan, serta sikap yang dimiliki saat mengerjakan hal yang berbeda” (Zaenal Arifin, 2012: 3). Muhibbin (2013: 139), “prestasi yakni penghargaan kepada tingkat keberhasilan yang dicapai murid atas tujuan yang sudah diimplementasikan dalam sebuah program”.

Aunurrahman (2016: 35) menyatakan bahwa “belajar adalah suatu tahapan yang dikerjakan individu guna mendapatkan suatu peralihan tingkah laku yang baru secara menyeluruh, selaku hasil pengalaman individu itu sendiri dalam hubungan dengan lingkungannya”. Sisi lain menurut Uno (2013: 23), “belajar yakni suatu perubahan dalam tingkah laku secara relatif permanen serta secara potensial dialami selaku hasil dari praktik atau penguatan yang didasari tujuan guna menggapai tujuan tertentu”.

Poerwanto (2013: 28), “Prestasi akademik, yakni hasil yang dicapai seseorang dalam menempuh pendidikan yang tertera pada rapor. “Prestasi belajar yakni perubahan dalam diri murid tidak hanya membentuk pengetahuan tetapi juga keterampilan, dan kebiasaan pribadi individu” (Hidayat, 2013: 84). Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa prestasi belajar merupakan hasil tingkat pencapaian seseorang setelah mengalami perubahan belajar pada sebuah program tertentu, serta hasilnya dinyatakan didalam raport.

Beberapa indikator prestasi belajar guna melihat hasil belajar murid dalam Muhibbin (2013: 217), antara lain ; 1) Ranah Kognitif. Seseorang bisa dilihat berdasarkan pengamatannya, ingatannya, pemahaman, aplikasi, analisis serta sintesis. 2) Ranah Afektif. Seseorang bisa dilihat berdasarkan penerimaan, sambutan, apresepsi (sikap menghargai), internalisasi (pendalaman), serta karakteristik (penghayatan). 3) Ranah

Psikomotor. Seseorang dapat dilihat berdasarkan keterampilan bergerak, bertindak serta kecakapan ekspresi verbal serta nonverbal.

### **Fasilitas Belajar**

Slameto (2015: 67), menyatakan fasilitas belajar yakni seperangkat pelajaran yang dipergunakan oleh guru saat mengajar serta oleh murid dipergunakan dalam menerima bahan pelajaran yang diajarkan. Sopiadin (2010: 73), mengemukakan bahwa fasilitas belajar yakni sarana serta prasarana yang perlu ada guna melancarkan aktifitas pendidikan di sekolah. Siswoyo (2011: 146), menerangkan bahwasanya fasilitas atau alat pendidikan yakni sesuatu yang dipergunakan dalam membantu tergapainya tujuan pendidikan. Berdasarkan uraian diatas bisa disimpulkan bahwasanya fasilitas belajar merupakan sarana serta prasarana yang dipakai guna memperlancar dalam menggapai tujuan kegiatan belajar yang dilakukan disekolah maupun dirumah.

Indikator fasilitas belajar menurut Slameto (2015: 63), yakni; 1) Ruang atau tempat belajar. Ruang belajar yang nyaman di rumah guna aktifitas kelas, warna dinding yang menarik, ventilasi serta pencahayaan yang memadai. 2) Perabot belajar. Benda - benda perlengkapan belajar yang membantu tergapainya suatu tahapan belajar, yakni meja belajar khusus, kursi belajar khusus, lampu belajar, rak buku, almari/rak buku serta rak sepatu. 3) Alat bantu belajar. Alat tulis yang lengkap, jangka, busur derajat, serta alat hitung kalkulator serta laptop atau komputer. Makin lengkap alat-alat pastinya bisa belajar dengan baik. 4) Sumber belajar. Selaku referensi belajar bagi murid yakni buku pelajaran, akses internet, radio, majalah atau koran, serta televisi. Internet bisa dipakai dengan handphone, laptop atau computer yang terkoneksi internet.

### **Motivasi Belajar**

Motivasi yakni rangkaian upaya guna menciptakan situasi tertentu, agar seseorang berkeinginan mengerjakan sesuatu, serta jikalau ia tidak suka, maka akan berupaya guna meniadakan atau menghilangkan perasaan tidak suka itu (Sardiman, 2014: 75).

Slameto (2015: 170), menrangkan bahwasanya “motivasi yakni tahapan yang menentukan tingkatan aktifitas serta arah umum dari perilaku manusia, yakni konsep yang berhubungan dengan konsep-konsep lain misalnya minat, konsep diri serta lainnya, sehingga motivasi memefeki murid yang bisa menumbuhkan serta memperlihatkan tingkah laku yang dimungkinkan untuk d para murid. Sagala (2014: 104), “motivasi yakni perilaku manusia bersumber dari kekuatan mental umum, insting, dorongan, keperluan, tahapan, kognitif, serta interaksi, perilaku penting bagi manusia yakni belajar serta bekerja”. Suryabrata (2011: 70), menerangkan bahwasanya “motivasi yakni situasi dalam pribadi orang yang mendorong individu guna melaksanakan aktivitas-aktivitas tertentu guna menggapai suatu tujuan”. Terkait uraian tersebut, disimpulkan bahwasanya motivasi belajar yakni dorongan, kekuatan yang dapat memberikan semangat kepada individu yang melaksanakan aktifitas belajar, sehingga prestasi belajar akan meningkat sesuai harapan.

Indikator motivasi belajar menurut Uno (2013: 186) yakni; 1) hasrat serta keinginan guna berhasil, 2) dorongan serta keperluan dalam belajar, 3) harapan serta cita-cita masa depan, 4) Senang pada aktifitas yang menarik, 5) Tekad yang kuat pada siswa untuk berhasil, 6) lingkungan belajar yang kondusif.

### **Manajemen Waktu**

Manajemen merupakan sebuah pengambilan keputusan (Suprihanto, 2014: 4). Mary Parker Follet, yang mana pendapat Sule serta Saefulah (2013: 5-7), “manajemen bermakna selaku seni dalam menyelesaikan sesuatu melalui orang lain.”Manajemen waktu menurut Haynes (2010: 5), yakni mirip manajemen sumber daya lainnya, yang mana didasarkan pada analisis serta perencanaan. Forsyth (2009:25), “Manajemen waktu yakni tahapan memakai waktu guna memastikan efisiensi, efektivitas serta produktivitas. Manajemen waktu yakni ilmu serta seni manajemen waktu yang secara efektif serta rasional mengatur pemakaian waktu guna menggapai tujuan tertentu dengan adanya unsur (Duraisy, 2017: 2). Terkait uraian diata,

bisa disimpulkan bahwasanya manajemen waktu belajar yakni suatu perencanaan dengan pemikiran manusia untuk mengatur kebutuhan serta keinginan, kemudian menyusun jadwal sehingga mampu mengelola, menetapkan kegiatan dengan mengutamakan skala prioritas serta manfaatnya dalam kegiatan belajar.

Beberapa Indikator dalam manajemen waktu menurut Madura (2011: 27), antara lain; 1) Membuat prioritas dengan tepat, 2) Membuat jadwal, 3) Meminimalisasi gangguan, 4) Menyusun tujuan, 5) Mendelegasikan sebagian pekerjaan, 6) Menyusun tujuan serta prioritas dengan tepat;

### **Lingkungan Keluarga**

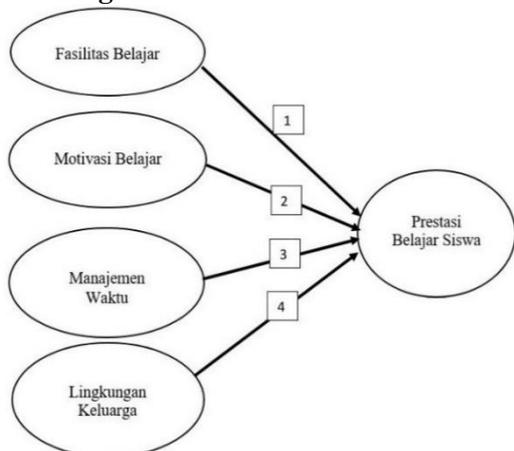
Sartain yang dikutip oleh Purwanto (2011: 28), “Lingkungan (*environment*) adalah mencakup seluruh situasi dalam dunia yang mana tahapan tertentu memefeki tingkah laku kita, pertumbuhan, perkembangan atau life processes kita kecuali gen-gen, bahkan gen-gen juga diyakini selaku persiapan lingkungan (*to provide environment*) bagi gen yang lain.”

Rahmaniyah, (2010: 102), menerangkan bahwasanya Lingkungan keluarga yakni tempat dimana seseorang dilahirkan, diasuh serta dibesarkan. Lingkungan keluarga yakni lingkungan pertama serta terpenting yang secara langsung maupun tidak langsung memefeki perilaku perkembangan murid, Setawan (2013: 79) yang mana menurut Hamalik (2012: 194), jikalau lingkungan keluarga tidak harmonis, minat orang tuaterhadap prestasi akademik rendah, serta situasi ekonomi lemah, prestasi akademik pun menurun.

Berdasarkan beberapa pengertian lingkungan keluarga diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa lingkungan keluarga adalah tempat seseorang dilahirkan serta menerima pendidikan yang pertama kalinya yang akan digunakan sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan selanjutnya, sehingga kondisi dalam keluarga memefeki prestasi belajar. Indikator lingkungan keluarga menurut Yusuf (2013: 42), yaitu 1) Keberfungsian keluarga, 2) Sikap serta

perlakuan orang tua kepada anak, serta 3) Status ekonomi.

**Kerangka Penelitian**



Gambar 1. Kerangka Konseptual Penelitian

**Hipotesis**

Hipotesis dapat bermakna selaku jawaban sementara kepada rumusan masalah (Sugiono, 2018). Hipotesis dalam penelitian ini yaitu ; H<sub>1</sub> : Fasilitas belajar berdampak kepada prestasi belajar murid, H<sub>2</sub> : Motivasi belajar berdampak kepada prestasi belajar murid, H<sub>3</sub> : Manajemen waktu belajar berdampak kepada prestasi prestasi belajar murid, H<sub>4</sub> : Manajemen waktu belajar berdampak kepada prestasi belajar murid.

**METODE**

Peneliti dalam penelitiannya menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Populasinya yakni murid kelas X SMK Negeri 1 Sragen dengan total 468 murid. Sampelnya yakni murid yang memperoleh peringkat kelas antara peringkat satu sampai dengan peringkat sembilan. Teknik pengambilan sampel yakni memakai metode *purposive sampling* dengan sampel sebanyak 117 murid dengan kriteria yang memperoleh peringkat kelas antara peringkat satu sampai dengan peringkat sembilan murid kelas X SMK Negeri 1 Sragen. Analisis data yang dipakai yakni uji sttistik deskriptif, uji asumsi klasik, serta regresi linier berganda.

**HASIL**

Tabel 1. Uji Regresi Linier Berganda

Variabel	Koefisien	Deskripsi
(Constant)	3,044	Positif
Fasilitas	0,036	Positif
Motivasi	0,499	Positif
Manajemen	0,186	Positif
Lingkungan	0,078	Positif

Terkait tabel bisa diterangkan bahwasanya persamaan regresi linier berganda yang diperoleh yakni :  $Y = 3,044 + 0,036X_1 + 0,499X_2 + 0,186X_3 + 0,078X_4$ . Terkait persamaan regresi, maka interpretasi dari koefisien tiap-tiap variabel yakni: 1) Angka  $\alpha$  (konstan) = 3,044, bermakna positif yang mana jikalau variabel fasilitas belajar, motivasi belajar, manajemen waktu serta lingkungan keluarga yakni konstan, maka prestasi belajar sebanyak 3,044. 2) Angka  $\beta_1 = 0,036$ , bermakna positif yang mana jikalau fasilitas belajar mempunyai efek positif kepada prestasi belajar, jikalau ada peningkatan fasilitas belajar serta variabel lain diindikasikan konstan, maka bisa berdampak kepada peningkatan prestasi belajar sebanyak 0,036. 3) Angka  $\beta_2 = 0,499$ , bermakna positif yang mana jikalau motivasi belajar memiliki efek positif kepada prestasi belajar, jikalau ada peningkatan motivasi belajar serta variabel lain diindikasikan konstan, maka bisa berdampak kepada peningkatan prestasi belajar sebanyak 0,499. 4) Angka  $\beta_3 = 0,186$ , bermakna positif yang mana jikalau manajemen waktu memiliki efek positif kepada prestasi belajar, jikalau ada peningkatan manajemen waktu serta variabel lain diindikasikan konstan, maka bisa berdampak kepada peningkatan prestasi belajar sebanyak 0,186. 5) Angka  $\beta_4 = 0,078$ , bermakna positif, yang mana jikalau lingkungan keluarga memiliki efek positif kepada prestasi belajar, jikalau ada peningkatan lingkungan keluarga serta variabel lain diindikasikan konstan, maka dapat berdampak kepada peningkatan prestasi belajar sebanyak 0,078.

Tabel 2. Hasil Uji Kelayakan Model

Model	F <sub>hitung</sub>	F <sub>tabel</sub>	Sig.
36,568	2,45	0,000	36,568

Berdasarkan hasil analisis data, didapatkan  $F_{hitung} > F_{tabel}$  yaitu ( $36,568 > 2,45$ ) serta angka (*p-value*)  $< 0,05$  yakni ( $0,000 < 0,05$ ), maka  $H_0$  ditolak serta  $H_a$  diterima, maknanya fasilitas belajar, motivasi belajar, manajemen waktu serta lingkungan keluarga secara simultan memiliki efek yang yang besar kepada prestasi belajar serta memenuhi untuk uji kelayakan model.

Tabel 3. Hasil Uji-t

Variabel	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>	Sig
Fasilitas	0,463	1,981	0,644
Motivasi	4,429	1,981	0,000
Manajemen	2,854	1,981	0,066
Lingkungan	2,718	1,981	0,044

Berdasarkan hasil uji t dalam tabel yang ada di atas, diperoleh hasil : 1) Fasilitas belajar berdampak kepada prestasi belajar. Terkait hasil pengujian uji t untuk variabel fasilitas belajar, didapatkan  $t_{hitung}$  sebanyak 0,463 serta tingkat ignifikansi 0,644. Oleh sebab  $t_{hitung} < t_{tabel}$  ( $0,463 < 1,981$ ) serta sig ( $0,644 > 0,05$ ), maka hipotesis pertama ditolak. Hal tersebut berarti bahwasanya fasilitas belajar tidak berdampak kepada prestasi belajar murid. Hal ini berarti hipotesis pertama yang menerangkan bahwasanya fasilitas belajar berdampak kepada prestasi belajar murid adalah tidak terbukti. 2) Motivasi Belajar berdampak kepada prestasi belajar. Terkait hasil pengujian uji t untuk variabel motivasi belajar, didapatkan  $t_{hitung}$  sebanyak 4,429 serta tingkat signifikansi 0,000. Oleh karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,429 > 1,981$ ) serta sig ( $0,000 < 0,05$ ), maka hipotesis kedua diterima. Hal tersebut berarti bahwasanya motivasi belajar berdampak kepada prestasi belajar murid. Hal ini berarti hipotesis kedua yang menerangkan bahwasanya motivasi belajar berdampak kepada prestasi belajar murid adalah terbukti. 3) Manajemen Waktu Belajar berdampak kepada prestasi belajar. Berdasarkan hasil pengujian uji t untuk variabel manajemen

waktu belajar, didapatkan  $t_{hitung}$  sebanyak 2,854 serta tingkat signifikansi 0,000. Oleh sebab  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,854 > 1,981$ ) serta sig ( $0,066 > 0,05$ , maka hipotesis ketiga diterima. Hal tersebut berarti bahwasanya manajemen waktu belajar berdampak kepada prestasi belajar meskipun tidak yang besar. Hal ini berarti hipotesis ketiga yang menerangkan bahwasanya manajemen waktu belajar berdampak kepada prestasi belajar murid adalah terbukti. 4) Lingkungan Keluarga berdampak kepada prestasi belajar. Berdasarkan hasil pengujian uji t untuk variabel lingkungan keluarga, didapatkan  $t_{hitung}$  sebanyak 2,718 serta tingkat signifikansi 0,044. Oleh karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,718 > 1,981$ ) serta sig ( $0,044 < 0,05$ , maka hipotesis keempat diterima. Hal tersebut berarti bahwasanya lingkungan keluarga berdampak kepada prestasi belajar. Hal ini berarti hipotesis keempat yang menerangkan bahwasanya lingkungan keluarga berdampak kepada prestasi belajar murid adalah terbukti.

Tabel 4. Hasil Uji Koefisien Determinasi

R	R Square	Adjusted R Square
0,753	0,568	0,551

Terkait hasil *print out* tersebut, terlihat bahwasanya angka *adjusted R Square* ( $R^2$ ) sebanyak 0,551 sehingga dimaknai bahwasanya variasi variabel independen yang mencakup fasilitas belajar, motivasi belajar, manajemen waktu sertalingkungan keluarga kepada prestasi belajar sebanyak 55,1% sesertagkan sisanya sebanyak 44,9% diefeki oleh faktor yang lainnyadiluar variabel yang diteliti, seperti; kompetensi guru, kemandirian, kedisiplinan, minat, gaya belajar serta lain-lain.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan pengujian pada Tabel 3 menerangkan bahwasanya fasilitas belajar tidak berdampak kepada prestasi belajar murid. hasil tersebut menerangkan bahwasanya makin tinggi fasilitas belajar bukan hanya meningkatkan prestasi belajar murid SMK Negeri 1 Sragen. Penelitian ini tidak selaras dengan penelitian sebelumnya

yang dikerjakan oleh Febriani serta Sarino (2017); Hartanto (2020); Masruroh (2016) yang menerangkan bahwasanya fasilitas belajar memiliki efek yang yang besar kepada prestasi belajar murid.

Fasilitas belajar yakni suatu faktor yang penting guna mendukung terlaksananya proses belajar, namun dengan terdapatnya fasilitas belajar yang cukup memadai seperti tidak selalu memefeki prestasi belajar. Hal ini diakibatkan siswa sangat bersemangat guna belajar, yang mengarah pada hasil belajar yang baik. Disisi lain, siswa juga ditunjang secara kognitif dengan baik, ditunjang dengan proses guru dalam memilih metode penyajian topik yang mudah dipahami serta diterima oleh siswa.

Berdasarkan hasil pengujian seperti tersaji pada tabel 3 menerangkan bahwasanya motivasi belajar berdampak kepada prestasi belajar murid SMK Negeri 1 Sragen. Dari hasil tersebut menerangkan bahwasanya makin tinggi motivasi belajar maka prestasi belajar murid akan terjadi kenaikan secara nyata. Penelitian ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang dilaksanakan Pratama serta Arief, (2019), Sumarnie (2020); Supiati (2020), menerangkan bahwasanya motivasi belajar berdampak yang besar terhadap prestasi belajar murid.

Motivasi belajar perlu ditingkatkan dengan cara menumbuhkan hasrat serta keinginan murid guna selalu berhasil, selalu mempunyai harapan serta cita- cita masa depan serta murid selalu belajar dengan rajin supaya memperoleh penghargaan dalam belajar serta terdapatnya aktifitas yang menarik yang diikuti murid dalam belajar dapat menjadikan murid makin bersemangat dalam belajar. Motivasi belajar yang tinggi akan memenuhi rasa ingin tahu serta harapan guna berhasil serta jikalau terjadi kegagalan akan berusaha keras guna menggapai keberhasilan yang maksimal yang diperlihatkan dengan hasil prestasi belajar.

Terkait hasil pengujian seperti tersaji pada tabel 3 diatas, menerangkan bahwasanya manajemen waktu belajar berdampak kepada prestasi belajar murid SMK Negeri 1 Sragen. Hasil ini menerangkan bahwasanya makin

meningkat manajemen waktu belajar, maka prestasi belajar akan meningkat walau tidak terlihat secara nyata. Penelitian ini sejalan selaras dengan penelitian sebelumnya yang dikerjakan Fitriani (2020), hasil penelitiannya menerangkan bahwasanya ada efek manajemen waktu kepada prestasi belajar.

Manajemen waktu yang dipunyai siwa turut andil penting dalam mengatur, mengelola, menjadwalkan, serta mengimplementasikan jadwal yang susun selama periode waktu tertentu. Manajemen waktu yang baik yakni terkait menjadwalkan waktu belajar sesuai dengan tujuan serta prioritas sehingga bisa mengatur waktu belajar dengan baik hingga bisa meraih prestasi akademik yang lebih baik.

Terkait hasil pengujian pada tabel 3 menunjukkan bahwasanya lingkungan keluarga berdampak kepada prestasi belajar murid SMK Negeri 1 Sragen. Dari hasil tersebut menerangkan bahwasanya makin tinggi lingkungan keluarga, maka prestasi belajar murid juga akan terjadi kenaikan secara nyata. Penelitian ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang dikerjakan Sarjono *et al.* (2020), serta Sanusi (2020), menerangkan bahwasanya ada efek yang yang besar lingkungan keluarga kepada prestasi.

Lingkungan keluarga yang menunjang proses belajar serta orangtua yang selalu memberikan contoh telaserta sikap yang baik akan turut andil dalam pembentukan kebiasaan yang baik pula, sehingga peran keluarga sangat penting dalam membantu mensukseskan kegiatan pembelajaran murid. Jika orang tua mengajar serta mengasuh anak-anak mereka dengan sabar, memupuk suasana rumah yang harmonis, serta sikap pengertian dari orang tua juga dapat mendorong anak untuk lebih bersemangat belajar.

## **SIMPULAN**

Terkait hasil pengujian hipotesis disimpulkan bahwasanya: 1) Fasilitas belajar tidak berdampak kepada prestasi belajar. Hal ini diakibatkan siswa sangat bersemangat guna belajar, yang mengarah pada hasil belajar yang baik. Disisi lain, siswa juga ditunjang secara kognitif dengan baik,

ditunjang dengan proses guru dalam memilih metode penyajian topik yang mudah dipahami serta diterima oleh siswa SMK Negeri 1 Sragen. 2) Motivasi belajar berdampak positif serta yang besar kepada prestasi belajar murid SMK Negeri 1 Sragen. 3) Manajemen waktu berdampak tidak yang besar kepada prestasi belajar murid SMK Negeri 1 Sragen. 4) Lingkungan keluarga berdampak positif serta yang besar kepada prestasi belajar murid SMK Negeri 1 Sragen.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewi, W.C. 2019. Kontribusi Manajemen Waktu, Lingkungan di Rumah, dan Motivasi Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK. *Media Manajemen Pendidikan*, Volume 2 No. 2.
- Duraisy, B.R. 2019. Manajemen Waktu (Konsep dan Strategi)”, <https://bahrurrosyididuraisy.wordpress.com/>
- Siswoyo, Dwi, et al. 2011. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Febriani, P. S & Sarino, A. 2017. Dampak Cara Belajar Dan Fasilitas Belajar Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Manajerial*, Vol. 2 No. 2 Januari 2017, Hal - 163 <http://ejournal.upi.edu/index.php/manajerial/>.
- Fitriani. 2018. Pengaruh Manajemen Waktu Dan Self Efficacy Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *PeKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR*, Vol 6 No 2
- Forsyth, P. 2009. *Janganlah Sia-siakan Waktumu*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ghozali. 2016. *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Hamalik. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara Irmayasari.
- Hartanto, Lilik. 2020. Pengaruh Fasilitas, Motivasi dan Kedisiplinan Terhadap Prestasi Belajar MIPA di SMA Negeri 3 Klaten. *Jurnal Pendidikan Ilmiah*. Volume 6, Nomor 2.
- Haynes, E. Marion. 2010. *Manajemen waktu*. Jakarta: Penerbit Indeks
- Madura, J. 2011. *Pengantar Bisnis*. Jakarta: Salemba Empat.
- Muhibbin, S. 2013. *Psikologi Pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nyayu Khodidjah. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pert
- Pratama, Haikal. F. A., & Arief. S. 2019. Pengaruh Pemanfaatan E-Learning, Lingkungan Teman Sebaya Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Vol. 6, No. 1, Halaman: 1-12
- Purwanto, Ngalim. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Bandung.
- Rahmadian, & Maksum, H. 2020. The Contribution of Family Environment and Learning Motivation Toward Students 'Learning Outcomes in Online Learning. *Journal of Education Technology*. Vol. 4(4) PP. 385-391.
- Rahmaniyah. 2010. *Pendidikan Etika*, cet. Pertama. Malang: UIN-Maliki Press (Anggota IKAPI) , h.102.
- Rukini. 2020. The Influence Of Teacher Professionalism And Learning

- Facilities On Achievement Learning Students Of Class IV SDN 03 Tolitoli. *Jurnal Madoka Education*, Volume 6, No. 1.
- Sagala, Syaiful. 2014. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanusi, A & Sumaryoto. 2020. Pengaruh Lingkungan Keluarga dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, Vol. 3, No. 1.
- Sardiman, A.M. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Yogyakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sarjono, Zuhriah. F., & Hidayah, S. H. N. 2020. Pengaruh Minat Belajar Dan Lingkungan Keluarga Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis Kelas X Smk PGRI 2 Bojonegoro. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, Vol. 7 No. 1.
- Setiawan, Conny. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Dalam Taraf Usia Dini*. Jakarta: Prenhalindo.
- Shazia Nasrullah, S. & Khan, M.S. 2015. The Impact of Time Management on the Students' Academic Achievements. *International Peer-reviewed Journal*. Vol.11
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sopiatin, P. 2010. *Manajemen Belajar Berbasis Keputusan Siswa*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi. 2012. *Evaluasi Pendidikan Prinsip dan Operasionalnya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sumarnie. 2020. Pengaruh Motivasi Dan Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sma Negeri Hanua Ramang Kecamatan Banama Tingang. *Jurnal Pendidikan Dan Psikologi Pintar Harati*. Vol. 16, No. 1.
- Supiati. 2020. Pengaruh Jejaring Sosial, Lingkungan Sekolah Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Pada Jurusan IPS SMA Negeri Di Kabupaten Polewali Mandar. *Indonesian Journal of Economics, Entrepreneurship and Innovation* Vol.1, No.1.
- Suprihanto, John. 2014. *Manajemen*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, Cet. ke-1, 2014, h. 4.
- Suryabrata, Sumadi. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Uno, Hamzah B. 2013. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Yusuf, Syamsu. (2013). *Teori Kepribadian*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.



## The Students' Perception On Writing Tools Application For Essay Writing Class

Lestari Setyowati <sup>✉</sup>, Fahmi Rizky Abiyasa <sup>2</sup>, Ana Ahsana El-Sulukiyah <sup>3</sup>

### Article Information

#### Article History:

Accepted Nov 2021

Approved Des 2021

Published January 2022

#### Keywords:

application, essay, perception,  
writing tools.

#### How to Cite:

Lestari Setyowati, Fahmi Rizky Abiyasa, dan Ana Ahsana El-Sulukiyah. (2022). The Students' Perception On Writing Tools Application For Essay Writing Class: Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Vol 10 No 1 : Halaman 33-46.

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pendapat siswa 1) tentang menulis secara umum, 2) jenis aplikasi alat tulis yang digunakan oleh siswa dalam menulis, 3) aplikasi alat tulis yang paling disukai. Penelitian ini menggunakan desain deskriptif kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah 32 mahasiswa semester IV Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Pedagogi dan Psikologi Universitas PGRI Wiranegara Pasuruan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setengah dari peserta merasa menulis itu sulit sedangkan setengah lainnya merasa menulis itu mudah. Hampir separuh siswa (47%) menyatakan bahwa bahasa/tata bahasa adalah unsur yang paling sulit dalam menulis. Jenis aplikasi alat tulis yang digunakan siswa adalah Grammarly (55%), Kamus U (24%), dan Goggle Translate (21%). Alat tulis ini membantu siswa untuk memecahkan masalah menulis, seperti dalam bahasa, kosa kata, pengembangan ide, dan penyusunan. Siswa berpendapat bahwa aplikasi alat tulis ini praktis dan menghemat waktu (74%). Para mahasiswa juga percaya bahwa aplikasi alat tulis bermanfaat dan membantu meningkatkan kualitas esai mereka. Menariknya, para siswa mengaku tidak yakin bisa menulis dengan baik tanpa aplikasi alat tulis. Beberapa dari mereka merasa tidak bisa menulis dengan baik tanpa bantuan aplikasi. Implikasi dari temuan tersebut dibahas.

### Abstract

The purpose of this study is to describe the students' opinion 1) about writing in general, 2) the type of writing tools application used by the students in writing, 3) the most preferable writing tools application. The research uses a descriptive quantitative design. The subject of this research was 32 fourth-semester students in the English Education Study Program, Faculty of Pedagogy and Psychology of the University of PGRI Wiranegara, Pasuruan. The instruments used in this study were questionnaires, interviews, and documentation. The result reveals that half of the participants feel writing is difficult while the other half feel writing is easy. Almost half of the students (47%) state that language/grammar is the most difficult element in writing. The types of writing tool applications used by the students are Grammarly (55%), U Dictionary (24%), and Goggle Translate (21%). These writing tools help the students to solve the writing problems, such as in language, vocabulary, idea development, and drafting. The students think that writing tools application is practical and save time (74%). The students also believe that the writing tools application is beneficial and help to improve the quality of their essay. Interestingly, the students confess that they are uncertain if they can write well without writing tools application. Some of them feel that they cannot write well without the help of the application. The implication of the finding is discussed.

## INTRODUCTION

Nowadays, technology has become part of the life of modern society. Technology has an impact and influence on several aspects of contemporary culture in today's era. According to Hanafizadeh, Gandchi, & Asgarimehr, (2017) new technologies such as computers, internet, wireless devices, social networks, have become part of most people's lives regardless of age and gender. Innovations resulting from technological developments make people communicate easily, do social interaction differently, shop easily online, and many more. Grabe (2007) stated that the development of technology nowadays has gone through innovations and it changes the societies from the way they think, works, and live. Thus, people tend to be more dependent on the use of technology in their daily lives.

Besides, the development of modern technology has now spread widely and has an impact on various sectors, including education. The existence of modern technology has made the development of education in the present era gain many advantages. Technology has changed and given a new way of teaching and learning to be more exciting and comfortable. According to Alonso, López, Manrique, & Viñes (2005) technology has changed the teaching process becomes simpler and without limitation in time or space. Applying modern technology in education can make teachers have various ways to teach. For example, the teacher can use online learning in the teaching and learning process, create virtual learning that can motivate students in learning, create instructional materials in teaching, etc.

Learning English as a foreign language, tools, and media is needed to help students learn a language effectively. The use of modern technology correctly as a supporting

tool in learning English, makes students learn a language more effectively. The existence of technology provides many advantages for students in learning English by providing a new way in the learning process to be more fun, exciting, and more comfortable. According to Gilakjani (2017) technology offers both teachers and learners a lot of materials and communication opportunities to improve their language teaching and learning. For instance, learners can improve their English skills through online learning, mobile learning, game online, video on YouTube, etc. Gençler (2015) said that technological development is very important and effective in learning a new language. Through the internet, the learners can get unlimited sources in learning language so that it can motivate the learners in learning the language.

In the context of learning English, it is necessary to master these four skills of speaking, writing, reading, and listening. Among the four skills, writing becomes a difficult skill to master for students. According to Rass (2001: 30), writing is a difficult skill for native and non-native speakers because in writing the writers must concern with the component in writing such as content, organization, purpose, audience, vocabularies, and mechanics as capitalization, spelling, and punctuation. As a result, students often make mistakes in writing, such as grammatical errors, spelling errors, wrong punctuation, etc. Nunan (2003:3) said that writing is a concern of work in generating ideas, thinking, and organizing them into statements and paragraphs that can be understood by a reader. Therefore, it is necessary to integrate good ideas in writing and how to write paragraphs that are good and clear so that the reader quickly understands them. That is why writing skills for students are difficult to master.

Thus, writing in English is not easy (Setyowati, Sukmawan, Latief, 2017). The students not only need to think about ideas, but also how to organize them. In addition, before submitting/publishing their composition, the students need to proofread and recheck their writing in terms of language, vocabulary, and spelling. Students need technology as a tool to identify this language and writing problems. Therefore, the use of technology in writing is needed. According to Williams, & Beam (2019) the use of technology motivated student engagement and participation in writing assignments and increased social interaction and peer collaboration. In this case, the teacher can utilize technology, such as writing application tools to increase student motivation in the learning process of writing English. There are many kinds of technologies that can be used to facilitate students in writing through application writing tools. Writing tools application can help the student to identify mistakes and other language errors in writing efficiently (Wang, Shang & Briody, 2013).

Parra & Calero (2019) state that the improvement of the writing skill with the help of modern computer programs has gained considerable attention in the English as a Foreign Language writing learning process, and a better understanding of the contributions of these technological programs are needed in the field of education. The use of technology, namely writing tools application, is very needed for students to help them in Writing. Warschauer & Grimes (2008) stated that one of these new implementations of technology in language training is automated writing evaluation (AWE), which has provided exceptional support to meet the needs of diagnostic feedback to the needs of summative assessment on aspects of Writing. From the above statement, it can be said that the use of

technology in Writing, namely the application of stationery is a tool that provides benefits to assist students in writing difficulties and to evaluate aspects of students' Writing.

The essay writing class at the University of PGRI Wiranegara Pasuruan uses some writing tools applications to write essays. As written in Basic Course Outline, the objective of learning writing are to develop the students' ability to write various types of English essays developed by examples, details, comparison, and contrast, cause and effect relations, classification, process analysis for expository and argumentative types of essays. In other words, the students are expected to have the ability to write paragraph essays by using various types of rhetorical organization. Many student essay writing assignments in essay writing class have been published or uploaded on YouTube. Because of these unique characteristics, the researchers are interested to explore the use of writing tools application used by students in writing their essays. The objective of this research is to investigate the students' opinion 1) about writing in general, 2) the type of writing tools application used by the students in writing, 3) the most preferable writing tools application.

## **REVIEW OF RELATED LITERATURE**

### **Writing**

The term writing has several meanings. Many experts have proposed definitions and explanations for Writing. According to Nunan (2003: 3), writing is a conceptual painting in generating ideas, thinking, and organizing them into statements and paragraphs that can be understood by the manner of the reader. It means that Writing requires the integration of the ideas and how they are arranged into good paragraphs that are clear enough for the reader. Raimes (1983:

76) stated that Writing is a talent that expresses ideas, feelings, and thoughts into words, sentences, and paragraphs by the usage of the eyes, brain, and hand. It means that writing is a complex process in which the writer must coordinate their ideas, feelings and translate them into a discourse by using words, sentences, and paragraphs.

Harmer (2002: 255) further states that writing has rules that should be concerned, and it is different from speaking. Even though both speaking and writing also involve grammar and vocabulary, in writing skills, there are issues in the formation of letters, words, and text which are executed by the writer. It shows that writing is a very complex process because writers must pay more attention to these components of writing. Moreover, Kroll (1990: 140) stated that writing is commonly a difficult skill for any language user because Writing offers a quite challenging task for both native and non-native speakers.

### **Previous Studies on Writing Tools**

In the literature, there is some research on writing tools application. Firstly Parra & Calero (2019) investigate the use of technology for writing. They investigate the impact of implementing Automated Writing Evaluation (AWE), such as Grammar and Grammarly, on Ecuadorian English teachers training students' writing performance. The result reveals that the assistance of modern technology can improve students' writing skills.

Next Wang, Shang & Briody (2013) investigate the effect of writing tools on EFL students' writing elements on EFL freshmen in the Department of Applied English in South of Taiwan by using a mixed-method design. The result shows that there is a significant

difference in the students' writing performance between the experimental group and the control group on the students' writing accuracy, learning autonomy, and interaction. Wang, Shang & Briody (2013) also stated that this program helps to improve learners' writing quality due to its fast and individualized feedback with explanations of grammar, spelling, sentence, and word usage, which can contribute to learners' autonomy.

The next study is from Parra & Calero (2019) who investigate the use of automated writing evaluation tools for writing skills. She concludes that automated writing evaluation programs such as Grammar and Grammarly enhanced significant aspects of the writing skill on the students' writing performance. These applications also motivate the students to reformulate their errors by the sense of awareness and autonomy that the learners are conscious of when using these tools without the support of the teacher's feedback.

A newer study is conducted by Lee (2020). Her research explores the use of machine translation for foreign language writing. The result shows that machine translation helped students minimize grammatical errors, select more appropriate and contextualized vocabulary, and give them more choices in authentic expressions, thus enhancing the overall quality of their writing. And also, the students made use of diverse writing strategies while editing with machine translation, such as double-checking, using previous knowledge, inferencing, paraphrasing, and rewriting. Comparing their versions with the machine translation version encouraged the students to identify and fix their errors.

The next study is conducted by Grami (2020). His research investigates whether online writing checkers, including tools

looking at grammar, punctuation, spelling, and composition, do help potential English second language writers and, if so, to what extent, in what areas, to what effect, and at what cost. His research result shows that online and electronic writing assistance tools, including concordances, grammar checkers, thesauruses, and others, are a high manifestation of these efforts that combine new technologies to solve an age-old question.

## **METHOD**

This research uses a descriptive quantitative design. According to Sugiyono (2014), descriptive research is research that describes a phenomenon, events either using quantitative or qualitative data. Furthermore, Sudijono (2008) stated that a descriptive quantitative method is a method that describes the state of a phenomenon that has been done by the measuring instrument then processed following the function. In other words, descriptive quantitative have to organize and analyze the numeric data to provide a view regularly, concisely, and clear about a phenomenon or event. This study aims at describing the use of writing tools application for an essay writing class in the English Study Program University of PGRI Wiranegara.

The subject of this research was 32 fourth-semester students in English Education at the University of PGRI Wiranegara. The instruments used in this study were questionnaires, interviews, and documentation. The questionnaire was about the students' responses on the use of writing tools application during their essay writing class. The researchers also used interviews for clarification purposes. It supports the result of the questionnaire. The researchers used unstructured interviews for the participants. The interview was done by calling the

students by phone personally, or via chats on social media.

Creswell (2012: 218) states that a one-on-one interview is ideal for interviewing participants who are open so that the participants can share ideas comfortably. The third instrument was documentation. The researchers documented all chats and interview results from the participants. As stated by Ary (2006), this type of research may also use written documents to gain an understanding of the phenomenon under study. The result of the questionnaire was analyzed quantitatively in the form of percentages, while the result of the interview was analyzed qualitatively. Thus, the researchers used a simple codification to categorize the data and analyze them.

The researchers used Google form as media to distribute the questionnaire by giving the URL sites of Google form to the participants. Before distributing the questionnaires, the researchers developed the questionnaire based on the research questions, validated them, and tried it out to different batches who had similar characteristics with the participants under study. After the researchers were certain that the questionnaires were clear and had no ambiguous meaning, the questionnaires were distributed to the targeted participants. The researchers distributed the questionnaires through WhatsApp Group class of essay writing batch 2018 A and B. The data collection took one week. After all the questionnaires were collected and analyzed, the researchers interviewed some participants randomly to get some clarification. The researchers will interview the students by giving them a question using WhatsApp messenger. Some students answered the interview by phone, while others answered by recording their voice by using the audiotape

feature in WhatsApp messenger or typing their answers in chats.

**FINDINGS AND DISCUSSION**  
**The Students’ Opinion about Writing**

The students mostly have an almost equal opinion about writing. Half of them state that writing is difficult, while the other half, state that writing is easy (47%). The result of the students’ opinions in terms of writing is presented below.

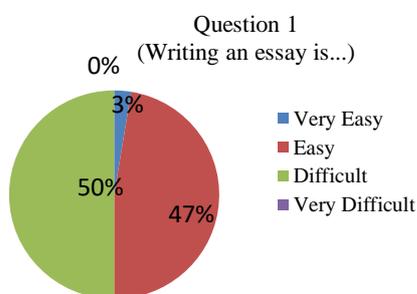


Figure 1. Diagram percentage of question number 1

Figure 1 shows that one student (3%) answered that writing is very easy, while 18 students (47%) answered writing is easy. On the other hand, the rest of the students (50%) feel negative about writing. They think that writing is difficult. This finding is interesting because half of the students feel positive about writing, while the other half feel the opposite.

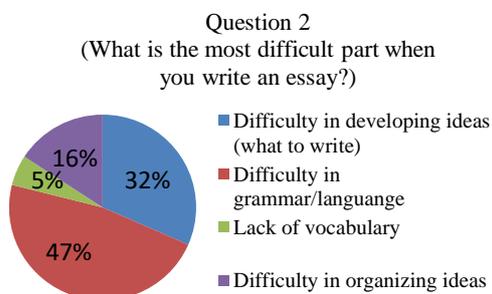


Figure 2 Diagram percentage of question number 2

Figure 2 shows that almost half (47%) of the students answered language is the most difficult part of writing. The next difficult part in writing is developing ideas (what to write) (12 students) and organizing ideas (16%). The least difficult part in writing is vocabulary (5%). For some students, English syntactical structure becomes their main problem in writing.

*“The most difficult thing in writing is the grammar.” (YD/18/B)*

*“Sentence structure in English is difficult. Sometimes I write my sentence ba, in Indonesian style. The vocabulary also becomes my problem”. (AI/18/B)*

While for another student award, the difficulty of writing lies both in the ideas development and the language to express them.

*“Writing an essay is difficult. The difficulty is in defining and developing ideas. I was also confused by the use of grammar in my writing” (IVF 18/B ).*

It can be concluded that for foreign language learners, language becomes their major hindrance in expressing their ideas on a paper. The highest opinion is in an answer that difficulty in grammar/language. They said that the most difficult part when they write an essay is grammar/language. It is in line with Kumala, Aimah, Ifadah’s (2018) state that grammar is the most difficult problem, especially in student writing. Then vocabulary mastery becomes the second problem, and organizing ideas is the next problem in writing. Consequently, those problems have an impact on students' writing performance.

**Writing tools application for writing**

The result of the questionnaire also reveals that the majority of the students believe that the writing tools application helps them in making their writing better.

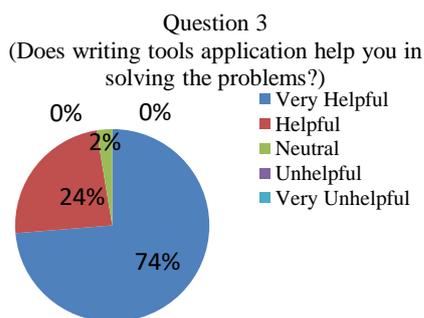


Figure 3 Diagram percentage of question number 3

Figure 3 shows that almost all students feel positive about writing tool applications. There were 28 students ( 74% ) who state that writing tools application is very helpful, and 9 students ( 24% ) say that the tool is helpful. But, 1 student (2%) says neutrally. Fortunately, no students feel negative about the writing tool application.

Some students say that they use the writing tools application to help them solve their language problems. They use the tool to check and re-check their grammar before they submit the composition to the lecturer.

*“Yes, it is. When I have finished writing a few paragraphs, I always check the grammar in my writing by using Grammarly. I like using Grammarly applications because with these applications, I can learn to understand grammar mistakes in my writing so that I can correct them”. (S2/18/B)*

*If I don’t know the word/sentence in English, I use the dictionary.*

*After that, I check with the Grammarly application on my hand phone’s keyboard (automatically). Grammarly application helps me to check grammar and other similar words (synonyms). (Mh/18/A)*

**The preferable writing tools application**

Students have their preference about the writing tools application for writing. Their answers varied. Yet, mostly prefer to use the Grammarly application for their writing assistance.

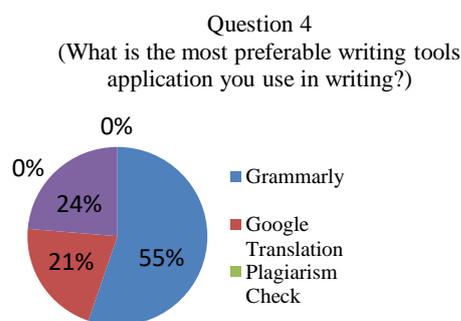


Figure 4 Diagram percentage of question number 4

Figure 4 shows that 21 students (55%) answer that Grammarly is their favorite, 9 students (24%) state that U\_ Dictionary is their best, while 8 students (21%) say that Google translate is their best assistant. Interestingly, none of the students choose Plagiarism Check and Thesaurus as their writing assistants.

*I chose Grammarly as the most used/preferable writing tool application for writing. This application can help me easily to arrange a series of words according to the correct language order. (NT5/18A)*

*Grammarly application makes me confident in my writing (Mh/18/A)*

Some students prefer to use U\_dictionary as their writing assistant. They feel that this application is more helpful than other applications.

*I think Grammarly does not help much. It just checks the mistakes, but it is specific enough to tell me which error I make. I prefer U\_dictionary. (Fik/18/A)*

*I use U\_dictionary to help me write. If I have difficulty with my vocabulary, from Indonesian to English, I rarely use Google translate. I prefer U\_dictionary. I can check my grammar also in U\_dictionary. (E/18/A)*

Undoubtedly, the writing tools application helps students in accomplishing their writing tasks. They help the students to solve writing problems, namely in language, vocabulary, idea development, and planning.

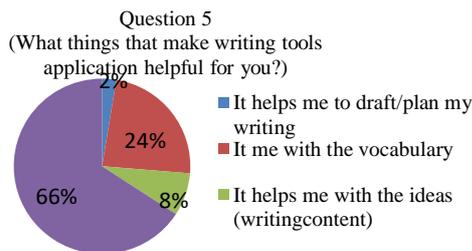


Figure 5 Diagram percentage of question number 5

Figure 5 shows that most of the students confess that the writing tools application helps them in solving the language problem (66%). It also helps them in the vocabulary problem (24%). The remaining small portion of the students states that the writing tool application helps them in the idea of development and planning/ drafting their writing.

The result of this study corresponds to the research conducted by Wang, Shang & Briody (2013). According to them, one of the benefits of using automated writing evaluation is this tool help improve the students' writing accuracy (grammar, spelling, sentence, and word usage). Similarly, electronic writing tools also help them to solve the difficulty in organizing ideas of writing (Li, 2007). Li (2007) also states that automated writing evaluations can help students to improve their writing proficiency by extending students' writing ideas. In addition, Lee (2020) also asserts that the use of automated writing assistance helps the writer to reduce grammatical problems and minimize errors.

**Writing Tools Application is Practical and Saves Time**

The editing process before a submission is a demanding task. Any writers need to check carefully their use of language, grammatical accuracy, spelling, and punctuation in their composition. Time devoted to the editing and proofreading process is perhaps as much as the time devoted to the drafting process. Thus, having a writing application that saves time and energy is always welcome by any writer. In this research, the majority of the students say that writing tools application is practical and save time (74%). It is practical because the application does the proofreading for them. It checks the language, punctuation, and spelling. This is in line with Liao (2016), who stated that the guidance received from the computer programs encouraged the learners to produce better-written texts and to correct their errors by themselves, while at the same time, promoting interaction with peers.

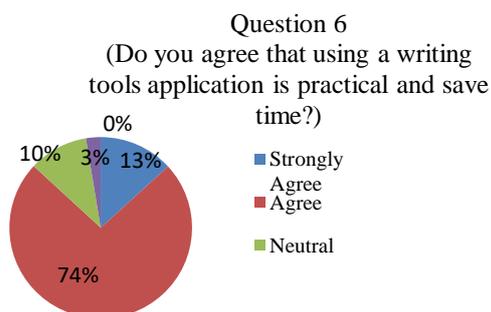


Figure 6 Diagram percentage of question number 6

Figure 6 almost all the students feel that the writing tool application is practical and does save their time. Only 4 students (10%) choose neutral, and 1 student disagrees with the statement. It can be concluded that the students, in general, are on the positive view. Lee (2004) states through the use of technology-based writing assistance, the students expressed their satisfaction about saving more time during the editing process. This makes them give more focus on content development in computer writing.

**Writing Tools Application for Academic Writing**

Almost all assignments for university students involve the writing process. That is why college students need to equip themselves with writing sufficient skills to be able to succeed in academic life. Language learners who learn English as a foreign language should learn how to write different types of essays, most specifically the expository type and the argumentative type of essay. As writing is not only about generating ideas and organizing them, the student-writer needs to also learn how to make their sentences understandable and logical for the reader. To help them do this, they can utilize the writing tool application to make a better writer. The participants in the present study

state that the writing tools applications help write a say As stated by Azah (2019), Grammarly checker, as one of the writing tools applications, is effective to improve the students’ writing. It helps students to locate errors and fix spelling mistakes.

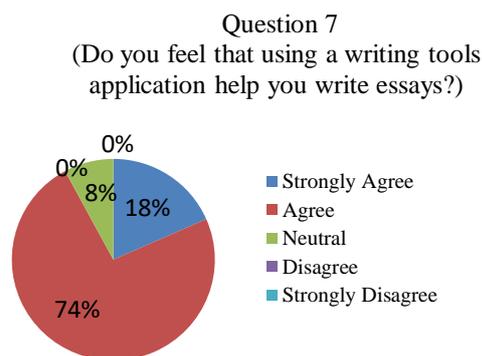


Figure 7 Diagram percentage of question number 7

Figure 7 shows that almost all the students agree that writing tools application is beneficial for them (74% A + 18% SA). None of them agree on the idea that writing tools are useless. The writing tools are helpful because it contains a feature that writers need. Li (2007) states that automatic writing evaluation possesses not only the features of grammatical and spelling check but also the function to guide learners to create correct sentences.

Furthermore, the students also believe that the writing tools application improves the quality of their essays (79% A + 10.5 % SA). None of them disagree with the idea that it is not helpful.

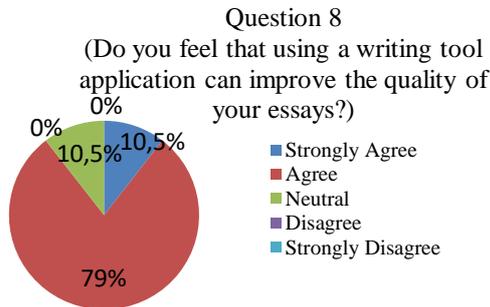


Figure 8 Diagram percentage of question number 8

The same conclusion was confirmed by Parra & Calero (2019). Based on their experimental research, the use of automated writing evaluation, such as Grammarly, can improve the students' writing performance rather than not using it. Further, Lee (2004) argues that as the application is practical, it helps the writer in the editing process so that he/she can give more attention to content and idea development

**Writing Tools Application and Learning Comfort**

Writing in English for foreign language learners is not easy. Many of them feel that writing is a difficult skill to master (Setyowati, Sukmawan, Latief, 2017). Thus, it is important to give them a sense of success and comfort while learning to write. About this, the students in the present study state that writing tools applications make them comfortable when they have to finish their writing task.

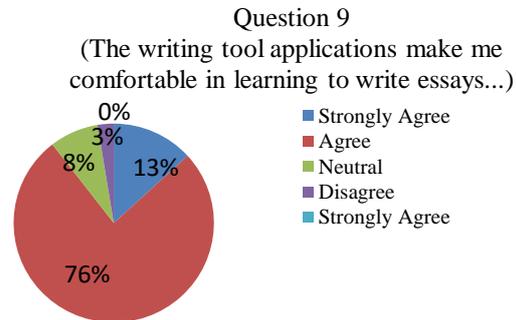


Figure 9 Diagram percentage of question number 9

Figure 9 shows that the majority of the students feel that the writing tools application they use makes them feel comfortable in writing essays (76% A + 13% SA). Three students (8%) choose neutral, and only 1 (3%) students disagree with the statement.

*“Writing an essay is more comfortable by using a writing tool application. I feel writing tool applications such as Grammarly are helpful. I can find my mistakes or weaknesses in my writing. It makes me confident when submitting my writing assignments to the lecturer because the quality of my writing is better”.*  
 (PIWS4/18A)

Interestingly, when the researchers asked them whether they can write as well as when they do not use writing tools application, many of them feel uncertain. The result of the questionnaire shows that almost half of them chose neutral (47% N). Surprisingly, 17 students (26% A + 19% SA) admit that they cannot write better without writing tools application. Only a very small portion of the students feel confident that they can write although they do not use writing tool applications.

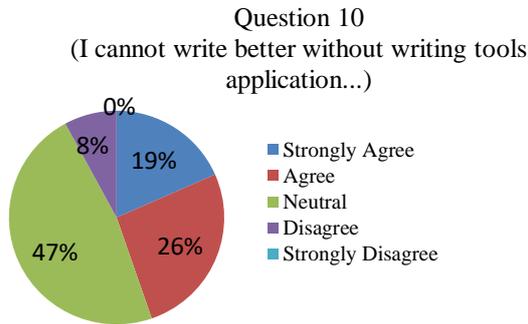


Figure 10 Diagram percentage of question number 10

According to one of the students, he feels discouraged if the lecturer does not allow him to use writing tools application in his gadget.

**I cannot write better without writing tool applications... (FEB/18/A).**

He said that he needs a writing tool application to write about an unfamiliar topic. If the topic is about daily life, he said that he did not need to use writing tool applications because he could master the vocabulary. But if he writes about topics that he is familiar with, such as politics, he needs to use a writing tool application because he could not master the vocabulary related to the topic.

*After I develop the ideas, then I use gadgets to help. It makes me more confident. (FO/18/B)*

*It is difficult to write without a gadget because I write in Indonesian first, then translate it into English. I depend on the gadget. I think all my friends are like that too. (NL/18/B)*

The result of questionnaire item no 10 is intriguing and shows that the students mostly are dependent on technology. They feel not confident if they have to finish the

writing task without the help of the writing tool assistance. For foreign language learners, it is understandable if language/grammar becomes their main concern. It is because the syntactical structures between Bahasa Indonesia and English are different.

The result of this study implies that to teach writing in a foreign language context, the writing teacher/lecturer should allow the students to use gadgets to help them write. Perhaps the writing teacher/lecturer teaches the students how to use some writing tools application for the benefit of the learners. In this digital era, it is almost impossible to separate technology from all aspects of human life, including education. Thus, incorporating technology in a foreign language writing class is close to a must.

**CONCLUSION**

The researchers conclude that the students feel positive about the use of writing tools application for writing an essay. They feel that the writing tools application, such as Grammarly, U\_Dictionary, and Google Translate, help them to write a better essay. Among other writing elements, the students give more concern to the language and vocabulary. Yet, grammar becomes the most difficult problem for foreign language learners in this study to be able to express themselves in a foreign language in written form. To help them solve this problem, they use writing tools applications, and they chose Grammarly as their favorite. Surprisingly, they state that without writing tools application, they feel uncomfortable and not confident to write in English.

The result of this study suggests that the teaching and learning process of essay writing should incorporate technology to help the students to be better writers. Yet, the researchers suggest that the writing teacher/lecturer should teach the students not to be too dependent on the writing tools in their gadgets or those provided for free on the

internet. The writing teacher/lecturer should encourage the students to expand their knowledge on grammar and vocabulary by giving them authentic materials relevant to the writing topic (Setyowati & Sukmawan, 2019), and encourage them to have extensive reading outside the classroom either for enjoyment or for the sake of knowledge.

This study, however, has some limitations. Firstly, it is descriptive. Thus, the result of this study cannot be used as a generalization. Secondly, the researchers do not explore the students' performance in writing an essay when they finish the writing task by using writing tools application. Thus, future researchers must investigate the students' ability to write essays seen from the content, organization, language, vocabulary, and mechanics after they use writing tools application. And third, since the writing tools application mostly works on grammar, it may be interesting to find out whether the students still make errors in their writing. All in all, the researchers believe that the writing tools application is good, beneficial, and practical for a foreign language class.

## REFERENCES

- Alharbi, M. A. 2019. EFL University Students' Voice on Challenges and Solution in Learning Academic Writing. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 8 (3), 576–587. <https://doi.org/10.17509/ijal.v8i3.15276>
- Alonso, F., López, G., Manrique, D & Viñes, J. M. 2005. An instructional model for web-based e-learning education with a blended learning process approach. *British Journal of Educational Technology*, 36 (2), 217–235
- Ary, Donald. 2006. *Introduction to Research in Education*. Canada: Wadsworth
- Azah, Dewi Nuroh 2019. *The Effectiveness Of Grammarly Checker Toward Student's Writing Quality Of The Fourth Semester Of English Departement At Iain Tulungagung*. Thesis. English Education Department. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic Institute (IAIN) of Tulungagung.
- Creswell, J. 2012. *Educational Research*. Boston: Pearson Education
- Gilakjani, A.P. 2017. A Review of the Literature on the Integration of Technology into the Learning and Teaching of English Language Skills *International Journal of English Linguistics*, 7 (5), 95-106. DOI: <https://doi.org/10.5539/ijel.v7n5p95>
- Genclter, B. 2015. How does technology affect the language learning process at an early age? *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 199, 311 - 316. DOI: 10.1016/j.sbspro.2015.07.552
- Grabe, M., &Grabe, C. 2007. *Integrating technology for meaningful learning (5th ed.)*. Boston, MA: Houghton Mifflin.
- Grami, G. 2020. An Evaluation of Online and Automated English Writing Assistants: Collocations and Idioms Checkers. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 15(4), 218-226.
- Harmer, Jeremy. 2002. *The Practice of English Language Teaching 3rd Edition*.

- Hanafizadeh, Payam., Gandchi, Samira., & Asgarimehr, Masoud. 2017. *Impact of Information Technology on Lifestyle: A Literature Review and Classification*. International Journal of Virtual Communities and Social Networking. 9 (2): 1-4. doi:[10.4018/ijvcsn.2017040101](https://doi.org/10.4018/ijvcsn.2017040101)
- Kroll, B. 1990. *Second Language Writing: Research Insights for Classroom*. Cambridge: CUP.
- Kumala, B. P., Aimah, S., & Ifadah, M. (2018, July). An Analysis of Grammatical Errors on Students' Writing. In *English Language and Literature International Conference (ELLiC) Proceedings* (Vol. 2, pp. 144-149).
- Lee, H.K. 2004. A comparative study of ESL writers' performance in a paper-based and a computer-delivered writing test. *Assessing Writing*, 9, 4-26.
- Lee, S. M. 2020. The impact of using machine translation on EFL students' Writing. *Computer Assisted Language Learning*, 33(3), 157-175. <https://doi.org/10.1080/09588221.2018.1553186>
- Li, Y. 2007. The application of computers in English writing teaching and learning. *Journal of Hubei Normal University*, 27(5), 139-141.
- Liao, H.-C. 2016. Enhancing the grammatical accuracy of EFL writing by using an AWE-assisted process approach. The system, 62, 77-92. <https://doi.org/10.1016/j.system.2016.02.007>
- Nunan, David. 2003. *Practical English Language Teaching*. New York: McGraw-Hill Companies.
- Parra G., L., & Calero S., X. 2019. Automated Writing Evaluation Tools in the Improvement of the Writing Skill. *International Journal of Instruction*, 12(2), 209-226. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12214a>
- Raimes, A. 1983. *Technique in teaching writing*. New York: Oxford University Press.
- Rass, R. A. 2001. Integrating reading and writing for effective language teaching. *Forum*, 39 (1).
- Setyowati, L., Sukmawan, S., Latief, M.A. 2017. Solving the Students' Problems in Writing Argumentative Essay through the Provision of Planning. *CELT*, 17 (1), 86-102.
- Setyowati, L. & Sukmawan, S. 2019. Authentic Materials For Teaching Writing: A Critical Look. *International Journal of Language Education*, 3(2), 68 - 77. <https://doi.org/10.26858/ijole.v3i2.9609>
- Sudijono, A. 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sugiyono, 2014. *Cara Mudah Menyusun: Skripsi, Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Alfabeta Bandung
- Williams, C., & Beam, S. 2019. Technology and writing: Review of research. *Computers & Education*, 128, 227-242.
- Wang, Y.-J., Shang, H.-F., & Briody, P. 2013. Exploring the impact of using

automated writing evaluation in English as a foreign language university students' writing. *Computer Assisted Language Learning*, 26(3), 234–257.  
<https://doi.org/10.1080/09588221.2012.655300>.

Warschauer, M., & Grimes, D. 2008. Automated Writing Assessment in the classroom. *Pedagogies: An International Journal*, 3(1), 22–36.  
<https://doi.org/10.1080/15544800701771580>.

Williams, C., & Beam, S. 2019. Technology and writing: Review of research. *Computers & Education*. 128, 227-242.  
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.09.024>

**Problematika Pelajaran Virtual Masa Covid-19 pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak**Desmayulinda<sup>✉</sup>, Ridwal Trisoni<sup>2</sup>, Lita Sari Muchlis<sup>3</sup>**Article Information****Article History:**

Accepted Nov 2021

Approved Des 2021

Published Januari 2022

**Keywords:***Problems, online, learning, Akidah Akhlak, Covid-19***How to Cite:**

Desmayulinda, Ridwal Trisoni, & Lita Sari Muchlis. (2022). Problematika Pelajaran Virtual Masa Covid-19 pada Mata Pelajaran Akidah Ahklak: Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Vol 10 No 1 : Halaman 47-58.

**Abstrak**

Tujuan penelitian mengidentifikasi serta mendapatkan informasi mengenai dampak dari pandemi Covid-19 terhadap proses pembelajaran daring akidah Akhlak di MTsN I Kota Sawahlunto. Metode yang digunakan dalam penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan case study. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pandemi covid-19 berdampak pembelajaran secara daring. Peserta memiliki tingkat pemahaman berbeda, sulitnya akses internet dan merasa jenuh selama proses pembelajaran. Pembelajaran daring dilaksanakan kurang efektif dilaksanakan. Selain adanya faktor yang mendukung dalam pembelajaran daring terdapat juga beberapa faktor penghambat guru dalam pembelajaran daring yaitu belum semua peserta didik memiliki handphone dan masih banyak orang tua sibuk bekerja. Maka untuk meningkatkan kemampuan peserta didik pembelajaran daring ada tiga tahapan yaitu: Perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Solusi menyelesaikan permasalahan adalah pertama meningkatkan kompetensi guru menggunakan teknologi, kedua memberikan tugas peserta didik secara kelompok atau individual, ketiga mengadakan penyuluhan kepada wali murid pentingnya android, keempat memberikan pengertian kepada orang tua tentang pentingnya kerja sama orang tua dan peserta didik.

**Abstract**

*The purpose of the study was to identify and obtain information about the impact of the Covid-19 pandemic on the online learning process of Akhlak Aqedah at MTsN I Sawahlunto City. The method used in descriptive qualitative research with a case study approach. The results of this study indicate that the COVID-19 pandemic has an impact on online learning. Participants have different levels of understanding, difficulty accessing the internet and feel bored during the learning process. Online learning is implemented less effectively. In addition to the factors that support online learning, there are also several inhibiting factors for teachers in online learning, namely not all students have cellphones and there are still many parents who are busy working. So to improve the ability of online learning students there are three stages, namely: planning, implementation and evaluation. The solution to solving the problem is first to increase teacher competence using technology, secondly to give children assignments in groups or individually, thirdly to provide counseling to parents about the importance of android, fourthly to provide understanding to parents about the importance of parent-student cooperation.*

© 2022 Universitas Muhammadiyah Ponorogo

<sup>✉</sup>Alamat korespondensi:

IAIN Batusangkar

E-mail: [dyulinda6@gmail.com](mailto:dyulinda6@gmail.com)

ISSN 2303-3800 (Online)

ISSN 2527-7049 (Print)

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tempat dimana menjadikan seseorang lebih berilmu dan berakhlak dimana peserta didik bias dengan baik mengembangkan kemampuan, sikap, dan bentuk-bentuk tingkah laku yang bernilai positif. Hal itu untuk menjalankan fungsi kemanusiaan yang diemban sebagai seorang hamba di hadapan Sang pencipta. Pendidikan sangat penting bagi kehidupan, bahkan tuntutan akan pentingnya pendidikan semakin besar mengingat arus perkembangan dunia yang semakin cepat. Pendidikan juga diartikan sebagai proses pembinaan dan bimbingan yang dilakukan seseorang secara tberkesinambungan terhadap peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan (Bisri, 2013). Menurut Azra, pendidikan suatu proses mempersiapkan generasi muda menjalankan kehidupan dan memenuhi tujuan hidupnya secara lebih baik dan efisien (Azra, 2000).

MTsN I Kota Sawahlunto merupakan satu-satunya madrasah tsanawiyah negeri di kecamatan Talawi Kota Sawahlunto, MTsN I Kota Sawahlunto menjadi sekolah unggulan dengan mengintegrasikan antara ilmu pengetahuan dan agama, sehingga lulusan yang diharapkan menjadi unggul dan berkarakter agar bermanfaat bagi siswa itu sendiri juga bermanfaat bagi keluarga, masyarakat, dan negara. Hal itu sebagaimana yang tertera dalam visi misi sekolah.

Tetapi dengan menyerangnya virus carona yang melanda dunia, berpengaruh pada seluruh aspek kehidupan termasuk pendidikan. Sebabnya lembaga pendidikan mengharuskan melaksanakan pembelajaran secara online, yaitu belajar menggunakan handpone dirumah.). Hal Ini sesuai dengan keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Berbagai inisiatif dilakukan untuk memastikan kegiatan belajar tetap berlangsung meskipun tidak adanya sesi tatap muka langsung. Teknologi, lebih spesifiknya internet, ponsel pintar, dan laptop sekarang

digunakan secara luas untuk mendukung pembelajaran jarak jauh.

Pembelajaran selama pandemi Covid-19 ini mengakibatkan perubahan yang luar biasa, melakukan pembelajaran online bukan lah suatu hal yang sangat mudah atau menyenangkan, hasil pembelajaran pun tidak sesuai dengan yang diinginkan. Hal ini tentu dirasa berat oleh pendidik dan peserta didik. Terutama bagi pendidik, dituntut kreatif dalam penyampaian materi melalui media pembelajaran daring. Ini perlu disesuaikan juga dengan jenjang pendidikan dalam kebutuhannya. Dampaknya akan menimbulkan tekanan fisik maupun psikis (mental). Maka dari itu, pemikiran yang positif, kreatif dan inovatif dapat membantu mengatasi berbagai problematika dalam proses pembelajaran jarak jauh dengan menerapkan media pembelajaran daring yang menyenangkan, sehingga menghasilkan capaian pembelajaran yang tetap berkualitas. pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan media daring diharapkan siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan maksimal (Jaelani dkk, 2020).

Pembelajaran jarak jauh telah menjadi hambatan bagi dunia pendidikan. Aspek penting dalam meningkatkan keterampilan pembelajaran jarak jauh harus ditingkatkan diantaranya dengan program pelatihan guru-guru dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Untuk kelancaran dalam pembelajaran jarak jauh, guru tidak cukup hanya memiliki keterampilan teknologi dasar (seperti menggunakan komputer dan tersambung ke internet), tetapi juga pengetahuan untuk menggunakan perangkat rekaman dan perangkat lunaknya, serta metode untuk menyampaikan pelajaran tanpa interaksi tatap muka (video pembelajaran yang menarik). Keterampilan tersebut akan diperlukan ketika akan menggunakan platform belajar daring (online). Lebih penting lagi, kesenjangan antara skenario pelatihan dan eksekusi di lapangan perlu untuk diminimalisasi (Azzahra, 2020).

Proses pembelajaran jarak jauh (PJJ) selama masa pandemi covid-19 ini seharusnya

tetap dapat mengakomodasi kebutuhan belajar siswa dalam membentuk karakter peserta didik sesuai dengan jenjang pendidikannya. Namun untuk mewujudkan hal tersebut diperlukan kesiapan pendidik, kurikulum yang sesuai, ketersediaan sumber belajar, serta dukungan dan jaringan yang baik sehingga hubungan antar peserta didik dan pendidik dapat efektif. Kondisi PJJ saat ini belum dapat disebut ideal sebab masih terdapat berbagai problema dan rintangan yang ditemui. Sejak 16 Maret 2020, Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menerima sekitar 213 pengaduan baik dari orang tua maupun peserta didik terkait pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (Kompas, 2020). Pengaduan tersebut berkaitan dengan: pertama, penugasan yang terlalu berat dengan waktu yang singkat. Kedua, banyak tugas merangkum dan menyalin dari buku. Ketiga, jam belajar masih kaku. Keempat, keterbatasan kuota untuk mengikuti pembelajaran daring. Dan kelima, sebagian diantara peserta didik tidak mempunyai pekerjaan pribadi sehingga mengalami kesulitan dalam mengikuti tes atau ujian daring.

Tapi dalam kenyataannya ditemukan beberapa hambatan dan problematika yang dialami oleh para guru dan siswa juga orang tua, seperti para siswa maupun orang tua mengeluhkan pembelajaran daring ini dikarenakan ketersediaan kuota internet yang tinggi, ekonomi yang sulit mengakibatkan beberapa orang siswa tidak siap untuk menambah biaya dalam menyediakan jaringan internet, juga sulitnya orang tua mengontrol anak dirumah disebabkan orang tua bekerja untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Pada siswa adalah tidak semua siswa memiliki fasilitas berupa handphone, kendala akses internet dan terlebih pembelajaran daring cenderung membuat mereka kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru yang bersangkutan.

Problema pada rintangan tersebut sekaligus menjadi tantangan dan motivasi dalam pelaksanaan PJJ mengingat pelaksanaan PJJ merupakan keharusan agar kegiatan pendidikan tetap dapat terlaksana di

tengah darurat pandemi Covid-19 yang terjadi saat ini. Hambatan yang dihadapi dalam pelaksanaan PJJ antara lain berkaitan dengan kesiapan SDM, kurang jelasnya arahan pemerintah daerah, belum adanya kurikulum yang tepat, dan keterbatasan sarana dan prasarana, khususnya dukungan teknologi dan jaringan internet. Kesiapan sumber daya manusia meliputi pendidik, peserta didik, dan motivasi dari orang tua merupakan bagian terpenting dalam pelaksanaan PJJ (Arifa, 2020).

Untuk mengatasi meluasnya penularan Covid-19 dilingkungan sekolah khususnya dan masyarakat luas pada umumnya, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan surat edaran terkait pencegahan dan penanganan Covid-19. Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19) yang antara lain memuat arahan dalam proses belajar dari rumah menggunakan pembelajaran jarak jauh. Sekolah, di mana setiap hari terjadi aktivitas bertemu dan berinteraksi antara guru dan peserta didik sehingga dapat menjadi sarana penyebaran Covid-19. Maka dari itu untuk melindungi warga sekolah dari paparan Covid-19, berbagai wilayah menerapkan kebijakan belajar dari rumah. Kebijakan ini berlaku untuk seluruh jenjang pendidikan mulai dari jenjang prasekolah hingga pendidikan tinggi, baik negeri maupun swasta. Kebijakan belajar di rumah dilaksanakan dengan tetap melibatkan pendidik dan peserta didik melalui Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Tulisan ini menjelaskan berbagai problematika pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang dihadapi oleh guru, siswa maupun orang tua di MTsN I Kota Sawahlunto dalam masa pandemi Covid-19.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa bentuk kata-kata yang tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati ditempat tersebut (Tanzeh, 2011). Peneliti sebagai instrumen

kunci dan hasil penelitian lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Peneliti mengambil jenis penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan memaparkan data tentang problematika pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi covid-19 pada di MTsN I Kota Sawahlunto. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian yang bersifat deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah rancangan penelitian yang menggambarkan data penelitian secara objektif.

Dalam penelitian ini, peneliti hanya menggambarkan atau mendeskripsikan problematika pembelajaran pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi covid-19. Penerapan desain ini dilakukan dengan mengumpulkan data, mengelolah, dan menyajikan data secara objektif. Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini membahas mengenai problematika dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh di MTsN I Kota Sawahlunto, sedangkan sumber data dari penelitian ini adalah: a) guru yang mengajar di kelas 8 dengan harapan dapat memberikan data terkait dengan problematika pembelajaran pembelajaran jarak jauh yang bertindak sebagai informan; b) siswa kelas 8 MTsN I Kota Sawahlunto; dan c) Orang tua siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ada tiga yakni teknik observasi, dokumentasi, dan wawancara. Berdasarkan teknik pengumpulan data yang digunakan, maka instrumen dalam penelitian ini adalah berhubungan dengan problematika pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi covid-19. Instrumen penelitian yang dimaksud adalah a) observasi yang dilakukan secara online untuk mengamati keadaan secara tidak langsung dalam proses pelaksanaan pembelajaran; dan b) alat dan aplikasi pendukung (laptop, smartphone, google classroom, google formulir) yang digunakan untuk mendapatkan data berdasarkan teknik observasi dan/atau wawancara; dan c) berupa dokumen yang bersangkutan dengan pembelajaran yang diminta secara langsung kepada guru. Berdasarkan teknik pengumpulan data yang

digunakan, maka instrumen dalam penelitian ini adalah berhubungan dengan problematika pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi covid-19. Peneliti melakukan perpanjangan pengamatan dengan mengkaji problematika pada pembelajaran jarak jauh agar diperoleh data yang valid dan reliabel.

Penelitian ini dilaksanakan di MTsN I Kota Sawahlunto yang terletak di Jln, Prof, M.Yamin, SH, Talawi Mudik, Objek penelitian adalah siswa kelas 8 dan guru bidang studi yang mengajar di kelas 8. Penelitian ini dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada kegiatan pembelajaran di sekolah selama pandemi Covid-19. dengan pembelajaran secara daring. Situasi sosial yang menjadi dari penelitian ini adalah media pembelajaran daring, pendidik, dan peserta didik. Kemudian data dikumpulkan, dianalisis, dan disimpulkan sesuai kebutuhan yang mungkin dapat terjadi penyelesaian masalah tersebut berupa strategi pembelajaran jarak jauh yang menyenangkan selama masa pandemi Covid-19.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam proses pembelajaran, banyak problematika yang dihadapi oleh guru sebagai pendidik yang terbagi dalam beberapa indikator di antaranya: 1) proses penyampaian materi pembelajaran, 2) proses interaksi dengan siswa dalam proses pembelajaran, 3) kualitas pemberdayaan sarana dan elemen dalam pembelajaran, 4) mengelola bahan ajar untuk disampaikan dalam proses pembelajaran, dan 5) penyusunan perangkat Kurikulum yang sesuai dengan kondisi saat ini (Rezky, 2020).

Hasil temuan yang diperoleh dari penelitian ini adalah siswa yang kurang mampu memahami isi materi yang telah dipaparkan lewat media online oleh guru, jaringan internet yang terkadang terganggu, kurangnya penggunaan media pembelajaran secara online sehingga beberapa materi pelajaran yang membutuhkan alat dan/atau media pembelajaran tertentu tidak dapat tersampaikan oleh guru secara maksimal.

Oleh karena itu dari beberapa permasalahan atau problematika diatas yang telah diuraikan terdapat solusi atau upaya untuk mengatasi problematika tersebut antaralain yaitu: pertama yang harus dilakukan untuk solusi mengatasi kompetensi guru, sudah dilakukan berupa upaya untuk mengatasinya diantaranya guru yang tidak mampu belajar dengan guru yang lain yang dianggap telah mampu, kemudian di MTsN I Kota Sawahlunto juga mengadakan pelatihan yang dilakukan di ruang labor computer, yang dituntun oleh kepala labor computer, jika ada aplikasi tentang pembelajaran baru baik itu tentang memberikan materi atau evaluasi terhadap peserta didik semuanya pergi ke labor computer MTsN I Kota Sawahlunto dan belajar bersama disana.

Kedua Solusi mengatasi tingkat pemahaman peserta didik Untuk menatasi berbagai macam anak didik dalam proses pembelajaran daring, Guru Akidah Akhlak tetap memperhatikan perbedaan yang dialami oleh peserta didik dan memotivasi mereka serta menanyakan kepada peserta didik kendala atau kesulitan yang dihadapi peserta didik kadang-kadang peserta didik malu bertanya pada guru melalui Whatsap grup, namun peserta didik menanyakan lewat Japri secara pribadi. Ketiga solusi mengatasi kurangnya kerjasama orang tua dan peserta didik

Di MTsN I Kota sawahlunto orang tua sibuk dengan kepentingan nya masing-masing dan tidak telaten mendampingi anak dalam proses pembelajaran jarak jauh ini membuat peserta didik yang seharusnya belajar, mereka bermain dengan teman sebaya, untuk itu Guru Akidah Akhlak memberikan solusi dan motivasi untuk mengatasi masalah tersebut dengan cara memberikan pemahaman kepada orang tua untuk mendampingi putra-putrinya belajar dirumah karena pengendalian dan pengawasan orang tua sangat penting pada saat pembelajaran daring seperti ini. Peran orang tua yang dimaksud dalam hal ini adalah orang yang bertanggung jawab dalam keluarga atau rumah tangga yang umumnya

dalam kehidupan sehari-hari disebut ibu-bapak ( Akbar, 2011).

Dalam hal ini sikap guru terhadap siswa dalam pembelajaran jarak jauh, ini terbagi dalam beberapa indikator di antaranya: 1) menyikapi atau mempersepsi karakter atau watak seorang guru terhadap proses pembelajaran, 2) menyikapi atau mempersepsi karakter atau watak seorang siswa terhadap proses pembelajaran, 3) membantu rasa percaya diri siswa dalam proses pembelajaran, dan 4) melakukan pembinaan kepada siswa dalam proses pembelajaran yang memiliki kendala dalam pembelajaran jarak jauh.

Maka dari itu, seorang guru perlu mengetahui dan dapat menerapkan beberapa prinsip mengajar agar dapat melaksanakan tugasnya secara profesional. Diantaranya, (1) guru harus dapat membangkitkan perhatian peserta didik pada materi pelajaran yang diberikan serta dapat menggunakan berbagai media dan sumber belajar yang bervariasi; (2) guru harus dapat membangkitkan minat peserta didik untuk aktif dalam berpikir serta mencari dan menemukan sendiri pemecahan permasalahan yang dihadapi; (3) guru harus mengembangkan sikap peserta didik dalam membina hubungan sosial, baik itu sesama teman maupun terhadap lingkungan masyarakat; dan (4) guru harus menyelidiki dan mendalami perbedaan peserta secara individual agar dapat melayani peserta didik sesuai dengan kemampuannya.

Kondisi belajar siswa saat belajar di rumah sudah 9 bulan lamanya waktu yang cukup lama, sehingga membuatnya jenuh yang akhirnya bermalas-malasan. Guru merasa kesulitan dalam memberikan motivasi dalam proses pembelajaran karena siswa juga merasa tidak diawasi, apalagi kedua orang tuanya bekerja, sehingga tidak ada yang membimbingnya untuk belajar, sedangkan proses pembelajaran berlangsung di pagi sampai siang hari. Untuk mengukur hasil belajar siswa, ini problematika yang dialami guru karena sulitnya siswa dalam menangkap atau memahami setiap indikator yang disampaikan selama PJJ berlangsung, meskipun indikator-indikator pembelajaran

telah berulang disampaikan oleh guru melalui media pembelajaran seperti google classroom. Siswa malah terkadang tidak membuka sama sekali google classroom, padahal semua materi dan penjelasan sudah disampaikan. Hal ini membuat guru merasa kesulitan untuk mengetahui apakah siswa tersebut sudah memahami apa yang disampaikan untuk mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan sebelumnya.

Kenyataan yang terjadi di lapangan didukung dengan Permendikbud No. 65 Tahun 2013 terkait kegiatan pendahuluan, bahwa guru harus mempersiapkan hal-hal sebagai berikut: (1) mengondisikan siswa agar siap mengikuti proses pembelajaran; (2) memberikan motivasi belajar kepada siswa secara kontekstual sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari; (3) mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari; (4) mengantarkan siswa kepada suatu permasalahan yang akan dilakukan untuk mempelajari suatu materi dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai; dan (5) menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan siswa untuk menyelesaikan permasalahan atau tugas. Guru harus pandai mengolah kelas, agar dapat menimbulkan suasana belajar yang kondusif, memberikan motivasi kepada siswa, perhatian, bahkan harus lebih membangun komunikasi dengan orang tua peserta didik mengenai perkembangan peserta didik selama di rumah (Kemdikbud, 2013).

Mengenai proses pembimbingan siswa, guru siap dihubungi kapan saja dalam hal mambantu siswa dalam memahami dan menyelesaikan tugas-tugasnya. Sedangkan dalam menyikapi proses belajar siswa, kendalanya adalah memberikan teguran kepada siswa yang tidak pernah aktif di google classrom, padahal cukup mengisi daftar hadir yang disediakan atau cukup berkomentar saja itu sudah dianggap hadir. Anggapan sebagian siswa bahwa dalam memberikan tugas tidak banyak yang mampu mengerjakannya dengan tepat berdasarkan dengan yang telah diajarkan, dalam hal ini

siswa membutuhkan pendampingan secara langsung. Berdasarkan hasil daftar siswa secara online, mereka tidak mampu memanfaatkan waktu belajar dengan baik, cara belajar mereka tidak teratur sehingga mencerminkan siswa tersebut memiliki kebiasaan belajar yang tidak baik, hal itu terlihat ketika pengisian daftar hadir, kadang diisi sore atau di hari lain. Temuan ini berdasarkan hasil rekapan pengisian daftar hadir secara online, baik itu melalui google classroom atau google formulir. Seharusnya siswa dapat menunjukkan bahwa dirinya telah mampu memecahkan tugas-tugas belajar atau mentransfer hasil belajar. Akan tetapi, nyatanya di lapangan banyak siswa yang masih merasa kesulitan dalam hal ini. Solusinya adalah guru baiknya memberikan model pembelajaran yang bervariasi kepada siswa agar siswa tidak terbebani dan tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran jarak jauh ini. Guru juga harus berusaha memberikan pengertian kepada siswa bahwa materi atau tugas yang diberikan sangatlah mudah.

Proses pembelajaran jarak jauh (PJJ) idealnya tetap dapat mengakomodasi kebutuhan belajar siswa untuk mengembangkan bakat dan minat sesuai dengan jenjang pendidikannya. Untuk mewujudkan hal tersebut diperlukan kesiapan pendidik, kurikulum yang sesuai, ketersediaan sumber belajar, serta dukungan peranti dan jaringan yang stabil sehingga komunikasi antar peserta didik dan pendidik dapat efektif. Kondisi PJJ saat ini belum dapat disebut ideal sebab masih terdapat berbagai hambatan yang dihadapi. Hambatan tersebut sekaligus menjadi tantangan dalam pelaksanaan PJJ mengingat pelaksanaan PJJ merupakan keharusan agar kegiatan pendidikan tetap dapat terselenggara di tengah darurat pandemi Covid-19 yang terjadi saat ini. Hambatan yang dihadapi sekaligus menjadi tantangan dalam pelaksanaan PJJ antara lain berkaitan dengan kesiapan sumber daya manusia, kurang jelasnya arahan pemerintah daerah, belum adanya kurikulum yang tepat, dan keterbatasan sarana dan prasarana, khususnya dukungan teknologi dan jaringan internet.

Kesiapan sumber daya manusia meliputi pendidik, peserta didik, dan dukungan orang tua merupakan bagian terpenting dalam pelaksanaan PJJ.

Problematika pembelajaran adalah permasalahan atau kendala dalam proses belajar mengajar yang belum dipecahkan sehingga menghambat, mempersulit ataupun mengakibatkan kegagalan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran daring di MTSN 1 Kota Sawahlunto ini belum sepenuhnya berjalan dengan baik karena ada masalah atau problem yang masih dihadapi oleh sebagian murid ataupun guru. Masalah atau problem yang dialami diantaranya adalah:

a. Jaringan internet

Tempat tinggal peserta didik yang berbeda-beda dan kebanyakan peserta didik tinggal di desa yang sulit akses internet disana seperti di desa batu tanjung desa kumani dan lumindai peserta didik yang berasal dari daerah tersebut apabila belajar daring mereka mencari posisi dimana ada jaringan supaya bisa belajar dan mengirimkan tugas kepada guru mapel yang telah membetikan tugas lewat pembelajaran daring.

b. Peserta didik yang tidak memiliki smartphone sendiri dan keterbatasan kuota internet, dalam pembelajaran daring tentu membutuhkan sarana dan prasarana berupa laptop, smartphone ataupun komputer dan bantuan jaringan internet. Jika peserta didik tidak memiliki smartphone maka itu bisa menjadi penghambat dia saat pembelajaran daring. Diketahui bahwa ada peserta didik yang tidak memiliki smartphone sendiri dan meminjam hp saudara dulu untuk dapat mengikuti sistem pembelajaran jarak jauh. Tentu hal ini menjadi problem bagi peserta didik dalam belajar dan kegiatan belajar mengajar terganggu atau tidak berjalan lancar.

Peserta didik yang bersekolah di MTsN I Kota Sawahlunto, memang mudah untuk mengakses internet, namun bagi peserta didik yang kurang mampu, hal ini tentu menjadi kendala dalam pelaksanaan pembelajaran daring karena tidak memiliki kuota internet yang cukup. Serta bantuan kuota internet dari

Kemendikbud tidak dapat di dapatkan jika peserta didik tersebut tidak mempunyai hp/ smartphone sendiri. Penjelasan tersebut dapat menjadi faktor ekstern kesulitan belajar peserta didik saat pelaksanaan pembelajaran daring yang diadakan pada masa pandemi Covid-19 ini.

c. Perbedaan tingkat pemahaman peserta didik  
Tingkat pemahaman peserta didik dalam belajar berbeda-beda, tergantung pada kemampuan peserta didik itu sendiri. Ada beberapa peserta didik yang cepat dalam belajar, yaitu dengan melihat video ataupun membaca materi saja mereka bisa memahami dalam pelajaran tersebut. Namun ada peserta didik yang membutuhkan waktu lama untuk memahami pelajaran tersebut. Dalam pembelajaran daring ini sebagian peserta didik mengalami kesulitan belajar sehingga mereka butuh penjelasan dari orang lain. Karena guru biasanya memberi tugas dan kurang penjelasan lebih lanjut seperti yang dilakukan di kegiatan pembelajaran tatap muka, ini menyebabkan tidak semua peserta didik bisa paham dengan pelajaran yang di ajarkan. Karena tidak paham nya peserta didik ini menyebabkan mereka tidak mengerjakan tugas yang di berikan oleh guru. Ngalmi purwanto mengatakan bahwa pemahaman adalah tingkat kemampuan yang diharapkan mampu memahami arti atau konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya. Tingkat pemahaman disini adalah seberapa mampukah peserta didik dalam memahami apa yang ia pelajari, ada yang mampu memahami secara menyeluruh atau hanya memahami sebagian dan ada pula yang sama sekali tidak dapat mengambil makna dari materi yang dipelajarinya. Kadang didalam proses belajar mengajar, guru sudah maksimal dalam mengajar tetapi beberapa dari peserta didik memberi respon pasif, tentu hal ini menjadi tantangan tersendiri yang harus dilewati oleh guru.

d. Faktor pendekatan pembelajaran dan kompetensi guru  
Problematika pembelajaran daring sendiri terjadi karena faktor pendekatan pembelajaran ataupun kompetensi

guru. Problem yang dihadapi pada peserta didik dalam proses belajar mengajar bisa karena masalah lingkungan sekitar, orang tua dan pendidikan. Hal ini dapat menjadi kendala atau hambatan dalam belajar sehingga kurang maksimal untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam pembelajaran daring Pendidikan Agama Islam, guru mengalami kesulitan dalam menanamkan karakter pada peserta didik karena minimnya pengawasan belajar dalam pembelajaran daring.

Padahal ruh dari pendidikan Islam sendiri adalah pendidikan akhlaq, sesuai dengan tujuan Pendidikan Agama Islam yaitu menjadikan peserta didik menjadi muslim sejati yang memiliki pengetahuan luas, berperilaku sesuai dengan tuntutan islam, dan berakhlak mulia karena sejatinya Pendidikan Agama Islam adalah pelajaran tentang Akhlak yaitu budi pekerti dan pendidikan jiwa, beriman dan bertakwa kepada Allah SWT serta bermanfaat bagi masyarakat dan agama. Sehingga dalam pembelajaran daring sendiri yaitu pembelajaran yang dilakukan jarak jauh atau tanpa tatap muka bisa menjadikan pendidikan karakter atau penanaman karakter tidak berjalan maksimal. Serta tidak ada jaminan lebih bahwa peserta didik dapat mengikuti pelajaran dalam pembelajaran daring tersebut dengan sungguh-sungguh.

Dalam pembelajaran daring guru dipaksa atau diharuskan untuk dapat belajar IT lebih jauh yang kadang kurang dikuasai oleh guru sehingga dalam menyiapkan materi yang diajar guru harus melakukan persiapan mengajar yang ekstra daripada biasanya. Yaitu seperti membuat konten youtube, ataupun pembuatan quiz dan lainnya agar materi tersebut dapat mudah dipahami oleh peserta didik.

e. Keterbatasan guru dalam mengontrol berlangsungnya pembelajaran daring Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang tidak dilakukan secara langsung/ tatap muka tapi menggunakan sistem daring (online). Karena itu dalam proses pelaksanaan pembelajaran daring ini ditemukan berbagai problem atau masalah

yang dapat menghambat proses belajar peserta didik, salah satunya adalah guru terbatas dalam mengontrol berlangsungnya pembelajaran daring sehingga guru tidak dapat mendampingi secara langsung peserta didik dalam belajar. hal tersebut membuat peserta didik kesulitan dalam belajar karena mereka dituntut memahami pelajaran khususnya pelajaran Akidah Akhlak , mereka akan memahami sesuai kemampuan mereka. Dalam keadaan seperti ini, dukungan orang tua dan pengawasan orang tua untuk kegiatan belajar peserta didik sangat dibutuhkan, tetapi tidak semua orang tua mempunyai waktu lebih untuk mengawasi kegiatan belajar anak karena memiliki kesibukan dalam bekerja.

f. Kurangnya motivasi dalam belajar

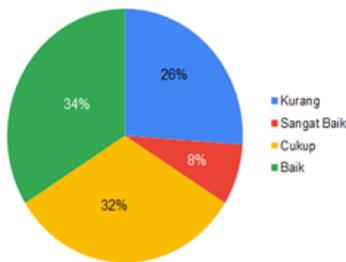
Peserta didik mengalami kejenuhan saat pembelajaran daring, dikarenakan mereka belajar dari rumah sudah cukup lama yang dimulai pada pertengahan Maret 2020. Mereka juga tidak dapat bertemu dengan teman ataupun guru secara langsung sehingga mereka merasa malas dan bosan untuk belajar. selain itu, latar belakang sosial ekonomi orang tua peserta didik, yang mengharuskan bekerja di luar rumah, karena itu tidak bisa memantau atau mendampingi anak dalam belajar secara langsung.

Peserta didik dituntut mandiri dalam belajar. kadang tugas yang diberi oleh guru terlalu banyak, membuat peserta didik terbebani dan mengumpulkan tugas tidak tepat waktu atau terlambat bahkan juga tidak mengumpulkan. Biasanya hal ini disebabkan banyak peserta didik membiarkan tugas menumpuk sampai jadwal yang ditetapkan guru dan dikerjakan tergesa-gesa. Pemberian tugas ini juga tidak menjamin peserta didik akan belajar dirumah. Karena itu motivasi belajar sangat diperlukan dalam proses pembelajaran daring. Guru dapat memberi motivasi sebelum belajar kepada peserta didik dan orang tua juga dapat memberi dukungan anak mereka untuk belajar walaupun tidak dapat mendampingi karena sibuk

g. Kurangnya perhatian dari orangtua

Para orang tua di MTsN I Kota Sawahlunto kecamatan Talawi tidak

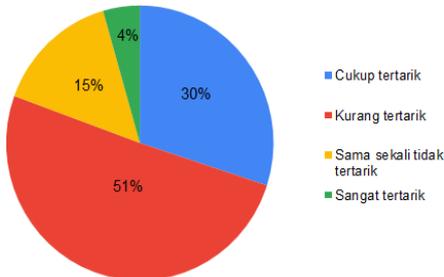
menemani putra putrinya belajar dirumah disebabkan bermacam alasan karena sibuk bekerja, sibuk mengurus rumah dan juga disibukan dengan hal yang lain. Orang tua membiarkan putra-putrinya belajar dan mengerjakan tugas sendiri tanpa ditemani oleh bapak ibu mereka. Bahkan setelah dilakukan wawancara orang tua juga tidak telaten mendampingi putra-putrinya belajar dirumah selama pandemi covid-19 di rumah, hal ini membuat anak belajar tidak terkontrol malahan anak sering menggunakan android untuk bermain gaem atau melihat contain yang lain.



Gambar 1. Respon peserta didik tentang interaksi guru dengan siswa saat PJJ.



Gambar 2. Respon peserta didik tentang alokasi untuk pembelian kuota internet saat PJJ.



Gambar 3. Respon peserta didik tentang ketertarikan mengikuti PJJ.

Berdasarkan gambar diagram di atas, sebagian besar siswa kelas 8 dari 180 responden dalam hal: pertama, interaksi guru dan siswa pada saat pembelajaran berlangsung hasilnya baik. Kedua, mengenai alokasi dana untuk pembelian kuota internet menghabiskan lebih dari 100.000 per bulan. Ketiga, ketertarikan siswa mengikuti pembelajaran jarak jauh hasilnya kurang tertarik.

Saat ini, proses pendidikan terkait pembelajaran jarak jauh belum maksimal. Arahan dari dinas pendidikan terhadap sekolah terkait pembelajaran di rumah belum jelas (cnn indonesia.com, 2020). Surat edaran kepala dinas pendidikan dinilai masih kurang detail dan spesifik menjelaskan mengenai tugas guru, orang tua, dan siswa sehingga berpengaruh terhadap kesiapan pelaksanaan pembelajaran. Dari sisi akses, tantangan bagi pemerintah adalah ketika PJJ dilaksanakan di wilayah yang aksesibilitas, infrastruktur, dan literasi digitalnya masih rendah. Upaya Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran Jarak Jauh.

Menanggapi berbagai keluhan terkait kendala akses internet maupun aktivitas belajar yang memberatkan pendidik maupun peserta didik, Kemendikbud mengimbau untuk mewujudkan pendidikan bermakna yang tidak hanya fokus pada capaian aspek akademik atau kognitif. Secara lebih jelas aturan mengenai proses belajar dari rumah diatur dalam Surat Edaran Mendikbud No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-2019). Poin 2 surat edaran tersebut menjelaskan proses belajar dari rumah dilaksanakan dengan ketentuan: pertama, dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan. Kedua, difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup, antara lain mengenai pandemi Covid-19. Ketiga, aktivitas dan tugas pembelajaran dapat bervariasi antar siswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah. Keempat,

bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/ nilai kuantitatif.

Harris Iskandar selaku Plt. Dirjen PAUD Dikdasmen Kemendikbud menjelaskan bahwa guru tidak harus terpaku pada pembelajaran daring dan pemberian tugas (cnnindonesia.com, 2020). Guru diharapkan kreatif dan inovatif dalam mengeksplor kegiatan belajar yang menyenangkan, terutama karena keterbatasan teknologi dan koneksi internet. Sebagai contoh pembelajaran melalui proyek pembuatan hand sanitizer berbahan rempah tradisional yang dapat langsung digunakan siswa.

Guru dalam konteks pendidikan mempunyai peranan yang besar dan strategis. Hal ini karena guru yang berada di barisan terdepan dalam pelaksanaan pendidikan. Sebagai praktisi, guru harus dituntut untuk menyelaraskan antara perubahan zaman yang ditandai dengan kecanggihan teknologi dengan nilai-nilai budi pekerti. Dengan begitu maka sekolah bisa menjadi benteng moral bagi anak-anak sehingga mereka dapat tumbuh beriringan dengan teknologi dan memanfaatkannya untuk hal-hal yang positif. Sebagai sebuah profesi, seorang guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikasi pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional (UU No. 14 Tahun 2005).

Dalam hal meningkatkan pembelajaran jarak jauh, pemerintah mendukung dan memfasilitasi pelaksanaan pembelajaran daring lebih luas, bekerja sama dengan Kominfo dan provider layanan telekomunikasi. Sebagai bentuk dukungan, Pemerintah mendorong prioritas Rumah Belajar untuk dapat bekerja sama dengan Lembaga Penyiaran Publik (LPP) TVRI dan RRI agar sistem pembelajaran berbasis IT ini bisa dimanfaatkan saat kendala di jaringan internet. Sejak mulai ditayangkan LPP TVRI pada Senin, 13 April 2020, banyak program belajar dari rumah yang bisa dimanfaatkan oleh peserta didik.

Dalam dunia pendidikan, internet dapat dijadikan sebuah pembelajaran. Pembelajaran ini berupa electronic learning atau yang dikenal dengan istilah e-learning (Munadi, 2010). Mengemukakan e-learning dapat diartikan sebagai jenis bahan pembelajaran yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke peserta didik dengan menggunakan media internet.

Ketika wabah pandemi covid-19 melanda dunia termasuk Indonesia sampai saat ini, maka kecanggihan teknologi informasi tersebut harus dimanfaatkan sebaik mungkin dalam proses pembelajaran oleh seorang guru. Karena hal itu sebagai tuntutan bagi seorang guru profesional. Sebagaimana menurut Kusnandar bahwa guru profesional adalah guru yang senantiasa menguasai bahan atau materi pelajaran yang akan diajarkan dalam interaksi belajar mengajar yang disesuaikan dengan perkembangan zaman, serta senantiasa mengembangkan kemampuannya secara berkelanjutan, baik dalam segi ilmu yang dimilikinya maupun pengalamannya (Kusnandar, 2011).

Dalam rangka peningkatan kualitas PJJ secara keberlanjutan beberapa hal penting yang harus diupayakan, antara lain, pertama, sekolah harus mulai meningkatkan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran daring seperti infrastruktur penguatan jaringan internet, Learning Management System (LMS). Kedua, peningkatan kapasitas pendidik yang mendukung pelaksanaan PJJ, misalnya peningkatan kompetensi dalam menyiapkan media dan konektivitas serta pengelolaan pembelajaran dengan mengikuti berbagai pelatihan. Ketiga, perluasan dukungan platform teknologi secara berkesinambungan untuk mendukung PJJ. Dukungan berbagai platform teknologi untuk kegiatan pembelajaran diharapkan dapat terus berlanjut hingga setelah masa pandemi Covid-19 telah berakhir. Beberapa upaya tersebut dilakukan untuk mempersiapkan agar PJJ dapat terlaksana secara optimal, bukan hanya dalam situasi pandemi saja, tetapi juga untuk peningkatan kualitas pendidikan di tengah pesatnya perkembangan teknologi.

Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, dapat mengantarkan dunia maya menjadi nyata berada di hadapan kita. Dunia tidak lagi dibatasi oleh jarak, ruang, dan waktu. Dengan demikian segala aktivitas akan lebih mudah dan cepat. Paradigma sistem pendidikan yang semula konvensional dengan mengandalkan tatap muka, maka dengan sentuhan teknologi informasi khususnya dunia cyber beralih menjadi sistem pendidikan jarak jauh yang tidak dibatasi oleh ruang, waktu, dan jarak, sehingga hubungan antara pembelajar dan pengajar bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja (Munir, 2009).

### SIMPULAN

Proses pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan saat ini belum dapat disebut sebagai kondisi belajar yang ideal, melainkan kondisi darurat yang harus dilaksanakan. Masih terdapat berbagai kendala sehingga semua pembelajaran dapat optimal. Pemerintah bekerja sama dengan berbagai pihak terkait melakukan berbagai upaya untuk dapat mengatasi permasalahan yang terjadi dalam PJJ, baik dari sisi regulasi, peningkatan kesiapan pendidik, serta perluasan jaringan dan akses sumber belajar, agar dapat berjalan secara efektif dan efisien. Namun demikian, upaya tersebut perlu terus ditingkatkan agar optimalisasi PJJ tidak hanya untuk kondisi darurat seperti saat ini tetapi juga untuk dilaksanakan dalam situasi normal sesuai dengan kebutuhan belajar. Pemerintah terus berupaya mendorong sinergitas berbagai sektor terkait agar upaya peningkatan kualitas pendidikan, baik dalam masa darurat Covid-19 maupun penyelenggaraan pendidikan keberlanjutan di masa depan dapat dioptimalkan.

Simpulan dapat dituliskan secara naratif atau menggunakan penomoran berkurung.

- 1) Pandemi covid-19 berdampak pada pembelajaran secara daring karena peserta didik memiliki pemahaman yang berbeda, sulitnya akses internet, dan merasa jenuh selama proses pembelajaran.

- 2) Dalam proses pembelajaran daring adanya faktor pendukung dalam pembelajaran tersebut ada juga faktor penghambat guru dalam pembelajaran daring yaitu, belum semua peserta didik memiliki handphone dan masih banyak orang tua sibuk bekerja tanpa memperhatikan putra putri mereka belajar.
- 3) Untuk meningkatkan pembelajaran daring ada beberapa tahapan yaitu, perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi, solusi penyelesaiannya adalah meningkatkan kompetensi gurumenggunakan teknologi, memberi tugas peserta didik secara kelompok atau individual, mengadakan penyuluhan kepada wali murid tentang pentingnya android kerjasama orang tua dengan peserta didik.

### DAFTAR RUJUKAN

- Arifa, F.N. (2020). Tantangan Pelaksanaan Kebijakan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Covid-19. *Info Singkat*, XII, No. 7/I/Puslit/April/2020.
- Azra, A. (2000). *Pendidikan Islam, Tradisi dan Modernisasi Menuju Milenium Baru*, Cet. II. Jakarta: Logos.
- Azzahra, N.F. (2020). *Mengkaji Hambatan Pembelajaran Jarak Jauh di Indonesia di Masa Pandemi Covid-19*. Jakarta: Center for Indonesian Policy Studies (CIPS).
- Bisri, H. (2013). *Landasan Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Jaelani, A., dkk. (2020). *Penggunaan Media Online Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar PAI Dimasa Pandemi Covid-19 (Studi Pustaka Dan Observasi Online)*. *Jurnal IKA*, Vol. 8 No. 1, Juni 2020
- Kusnandar. (2011). *Guru Profesional*. Jakarta: Rajawali Press.
- Munadi Y. (2010). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Gaung Persada Press.

- Munir. (2009). Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan komunikasi. Bandung: Alfabeta.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2006). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen, Bab IV pasal 8. Bandung : Citra Umbara.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah. Jakarta.
- Rezky, M. (2020). "Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks". Indonesia: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, vol. 1, no. 1, 2020, pp. 40-47.
- Tanzeh, A. (2011). Metodologi Penelitian Praktis. Yogyakarta: Teras. Ihsanuddin.
- (2020). Fakta lengkap Kasus Pertama Virus Corona di Indonesia.  
Website:<https://https://nasional.kompas.com/read/2020/03/03/06314981/fakta-lengkap-kasus-pertama-virus-corona-di-indonesia?page=all>
- Tim CNN Indonesia. 2020. Corona, Kelas Daring, dan Curhat 2 Guru untuk Orang Tua.  
Website:[https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20200330165053-284-488368/corona\\_kelasdaring-dan-curhat-2-guru-untuk-orang-tua](https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20200330165053-284-488368/corona_kelasdaring-dan-curhat-2-guru-untuk-orang-tua).
- Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19.  
Website:<http://pgdikmen.kemdikbud.go.id/read-news/surat-edaran-mendikbud-nomor-3-tahun-2020>.
- Pemkab Bekasi Putuskan Belajar Online di Tahun Ajaran Baru  
Website:[https://metro.tempo.co/read/1363963/pemkab-bekasi-putuskan-belajar-online-di-tahun-ajaran-baru?page\\_num=2](https://metro.tempo.co/read/1363963/pemkab-bekasi-putuskan-belajar-online-di-tahun-ajaran-baru?page_num=2)
- KPAI Terima 213 Pengaduan Pembelajaran Jarak Jauh, Mayoritas Keluhkan Beratnya Tugas dari Guru.  
Website:<https://nasional.kompas.com/read/2020/04/13/15584711/kpai-terima-213-pengaduan-pembelajaran-jarak-jauh-mayoritas-keluhkan?page=all>
- "Akses Ponsel Terbatas, Nadiem Sebut Guru 'Terpaksa' Kreatif", 24 Maret 2020,  
Website:<https://https://www.cnnindonesia.com/nasional/20200324150150-20-486501/akses-ponsel-terbatas-nadiem-sebut-guru-terpaksa-kreatif>



## Peningkatan Kinerja Guru Melalui Supervisi Akademik di SDN 004 Batu Ampar Kota Batam

Nur Aini ✉

### Article Information

#### Article History:

Accepted November 2021

Approved December 2021

Published January 2022

#### Keywords:

teacher performance, academic supervision

#### How to Cite:

Nur Aini (2022). Peningkatan Kinerja Guru Melalui Supervisi Akademik Di Sdn 004 Batu Ampar Kota Batam: Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Vol. 10 No 1: Januari 2022: Halaman 59-64

### Abstrak

Penelitian tindakan sekolah ialah penelitian berupa Analisis Deskriptif Komparatif yaitu membandingkan hasil pada kondisi awal terhadap hasil siklus 1 dan 2, Supervisi akademik. Hasil supervisi prasiklus tentang kinerja guru dalam proses belajar siswa masih sangat rendah jadi perlu dilakukan supervisi lagi siklus 1 dan 2 dengan tindakan supervisi perorangan melalui pendekatan non direktif dan berkolaborasi bersama rekan sejawat serta menampilkan guru sebagai model. Hasil yang dicapai dari kinerja guru dalam proses pembelajaran dikondisi awal hanya 20,00% (kurang). Hasil yang dicapai indikator kinerja guru dalam proses pembelajaran di siklus 1 sebesar 52.00% (cukup) dengan demikian terjadi peningkatan hasil siklus 1 dari kondisi awal 20,00% Kemudian perolehan nilai kinerja guru dalam proses pembelajaran di siklus 2 sebesar 100% (sangat baik). Meningkatnya perolehan siklus 2 jika dibandingkan dengan siklus 1 sebesar 52.00%. Dengan demikian kesimpulan dari kegiatan supervisi akademik dapat meningkatkan kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran di SDN 004 Batu Ampar Tahun Pelajaran 2019/2020.

### Abstract

School action research is research in the form of comparative descriptive analysis, which compares the results in the initial conditions with the results of cycles 1 and 2, academic supervision. The results of pre-cycle supervision on teacher performance in the student learning process are still very low so it is necessary to carry out more supervision in cycles 1 and 2 with individual supervision actions through a non-directive approach and collaborating with colleagues and presenting the teacher as a model. The results achieved from the teacher's performance in the learning process in the initial conditions were only 20.00% (less). The results achieved by the teacher performance indicators in the learning process in cycle 1 were 52.00% (enough) thus an increase in the results of cycle 1 from the initial condition of 20.00% Then the acquisition of the value of teacher performance in the learning process in cycle 2 was 100% (very good) . Increased gain in cycle 2 when compared to cycle 1 by 52.00%. Thus, the conclusion from academic supervision activities can improve teacher performance in the implementation of learning at SDN 004 Batu Ampar for the 2019/2020 academic year.

## PENDAHULUAN

Kinerja guru pada kegiatan pembelajaran menggambarkan kemampuan kerja yang perlu dicapai oleh guru dalam melakukan tugasnya hal ini akan diukur berlandaskan 3 indikator yaitu: menguasai materi ajar, mampu mengelola pembelajaran serta komitmen disaat melaksanakan tugas. Pada saat melaksanakan tugasnya guru diharapkan agar melaksanakan pembelajaran dengan mempraktekkan model pembelajaran supaya tercipta suasana belajar yang lebih kreatif, inovatif, aktif, efektif, serta peserta didik menjadi nyaman.

Cara lain yang dapat digunakan untuk melihat atau memastikan kinerja guru adalah melihat kedisiplinan dari guru tersebut. Kedisiplinan bisa diukur menggunakan 3 (tiga) tertib yang harus dilaksanakan guru pada pembelajaran, yakni tertib administrasi, waktu, serta mengajar. Pada saat melaksanakan proses pembelajaran guru mesti tepat waktu, memiliki administrasi mengajar antarlain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), PROTA atau Program Tahunan, PROSEM atau program semester, buku agenda, buku referensi, absensi siswa, serta mengajar dengan sesuai seperti rencana kegiatan yang telah dibuat.

Kenyataan yang terjadi di SDN 004 Batu Ampar, masih terdapat guru yang terlambat masuk kelas dengan seribu alasan, RPP tidak disusun pada awal tahun pelajaran, ketinggalan buku agenda, dan terdapat juga guru mengajar memerintahkan siswa untuk mencatatkan materi di depan kelas.

Kepala sekolah sebagai supervisor pembelajaran tidak maksimal dalam mengadakan aktifitas atau kegiatan yang membantu guru cara pengelolaan proses pembelajaran yang maksimal, pembinaan kepala sekolah masih dengan hal yang insidental menurut keinginan kepala Sekolah untuk program sekolah, kurang terarah serta ter evaluasi dengan baik.

Berdasarkan hasil temuan pada saat supervisi, kepala sekolah menemukann kebutuhan yang paling mendesak terhadap guru saat ini adalah pembinaan pengelolaan proses pembelajaran. Kendala terbanyak dari pengelolaan proses pembelajaran di sekolah adalah kemampuan melaksanakan

perencanaan pembelajaran kedalam penerapan menggunakan model pembelajaran dalam setiap pembelajaran guru.

Indikator dari keberhasilan guru dalam melakukan proses pembelajaran dapat diukur bagaimana guru melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran yang dibuat di Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Motivasi dari kepala kekolah sangat diperlukan dalam memberikan kegiatan pembinaan serta pendampingan dan solusi yang diperlukan para guru dalam pengelolaan proses pembelajaran. Hal ini sanat perlu dengan adanya keterbukaan serta kesepakatan guru bersama kepala sekolah. Hal ini berdasarkan temuan dilapangan masih ada beberapa masalah karena guru tidak mau untuk menjadikan kepala sekolah sebagai konselor dalam mengatasi kesulitannya, termasuk ada persasaan malu kalau kelasnya sering disupervisi serta mungkin juga karena kemampuan guru dalam mengajar masih kurang memadai. Dengan adanya penelitian ini berharap agar kemampuan guru-guru SDN 004 Batu Ampar dalam mengelola proses belajar mengajar yang menurut penilaian berdasarkan hasil supervisi akademik harus mendapat perhatian dan tindak lanjut.

Dengan kondisi latar belakang di atas maka peneliti yang sekaligus sebagai Kepala Sekolah di SDN 004 Batu Ampar dengan jumlah guru 8 mempunyai kewajiban untuk meningkatkan kinerja guru dalam pengelolaan proses belajar mengajar yang lebih di sekolahnya sekaligus sebagai laporan atas tindakan aktif kepala SDN 004 Batu Ampardalam peningkatan mutu pengelolaan pembelajaran secara profesional di sekolahnya.

Dalam penelitian ini terdiri dari dua siklus tindakan. Secara umum pelaksanaan tindakan yang dlakukan pada Siklus I dengan cara supervisi secara individual dengan pendekatan *non directif*. Siklus II melaksanakan supervisi individu menggunakan pendekatan *non directif kolaboratif* dengan guru model bersama teman sejawat. Melihat adanya kesenjangan antara kenyataan dan harapan maka identifikasi masalah antarlain :

1. Masih ada guru yang masuk kekelas terlambat disaat jam pembelajaran sudah berlangsung;
2. Masih ada guru yang mengajar tidak membuat RPP;
3. Masih ada guru hanya menyusun RPP saya, tidak membuat perangkat pembelajaran yang lengkap, seperti pengayaan siswa dan program remidi..
4. Masih ada guru yang tidak menguasai materi ajar yang sedang diajarkan..
5. Masih ada guru mengajar hanya dengan metode ceramah saja.
6. Guru mengajar belum sama dengan skenario pembelajaran yang tercantum di RPP

Menurut Barlow, mengatakan bahwa kemampuan guru ialah keahlian seseorang guru buat menunjukkan dengan cara bertanggung jawab kepada tugasnya dengan pas (Suparlan, 2005: 92).

Kemampuan bisa diamati dari beberapa hasil berlatih. Penanda kompetensi bisa diukur dan dicermati. Kemampuan hendak digapai dengan pengalaman berlatih yang bersumber pada pengamatan dan modul kontekstual.

Pekerjaan guru saat ini dicermati sebagai pergantian ilmu wawasan serta teknologi supaya senantiasa siap tidak tertinggal kemajuan. Menurut pidarto (1999) bahwa pekerjaan ialah sesuatu profesi lazim ataupun kedudukan yang dilakukan oleh orang-orang, tidak buat kebutuhan perseorangan, kalangan, ataupun golongan khusus. Dalam melaksanakan aktivitas wajib memenuhi norma norma, sesuai kemampuan, mempunyai energi serta keahlian dan ilmu yang besar. Tidak hanya itu dituntut supaya mempertanggungjawabkan seluruh aksi serta hasil ciptaannya yang berhubungan dengan pekerjaannya.

Moeliono (1993) menjelaskan disiplin ialah ketaatan serta disiplin pada aturan teratur, peraturan, ataupun norma serta lain serupanya. Tjing Bing Tie berkata kalau disiplin yang bagus bila karyawan ataupun pegawai yang tiba ke perusahaan ataupun kantor dengan cara tertib dan pas durasi, bila mereka berpakaian dengan bagus pada tempat profesinya, bila memakai materi dan aksesoris dengan hati-hati, bila mereka

melakukan profesi dengan mutu serta jumlah yang melegakan dan bertugas dengan sesuai ketentuan industri dan menyelesaikan pekerjaannya dengan penuh antusias yang bagus (dalam A.Taufik, 2002).

Menurut Lemhanas (1998) menyatakan : 1) menciptakan suatu suasana dimana warga sekolah seperti, kepala sekolah, guru/karyawan dan siswa menjalankan semua ketentuan dan peraturan sekolah, 2) menciptakan kebiasaan untuk mentaai dan menghormati oleh segenap warga sekolah seperti, kepala sekolah, guru/karyawan dan siswa dengan penuh kesadaran, 3) Bagian dari upaya dalam mempertahankan kehidupan serta mengembangkan kehidupan sekolah.

Davis K & Newstrm J.W. (1996) menyatakan bahwa sekolah dilihat dari 2 pendekatan ialah pendekatan statis serta energik. Pendekatan statis merupakan tempat ataupun media orang terkumpul dalam satu wujud badan. Sebaliknya pendekatan energik merupakan jalinan kerjasama dampingi badan yang serasi dalam menggapai tujuan bersama. Litvinda Stringer (dalam Sergiovanni, 2001) Menerangkan Iklim dapat mempengaruhi kemampuan guru. Iklim jadi akibat subyektif yang terasa bersumber pada sistem resmi, style informal arahan dan factor yang lain, yang berkaitan dengan tindakan ataupun agama dan keahlian memotivasi orang dalam bertugas pada organisasi tersebut.

Purwanto (2007) menerangkan Supervisi ialah usaha dorongan dari atasan sekolah, yang bermaksud buat kemajuan kepemimpinan guru serta daya kependidikan yang lain buat menggapai tujuan pembelajaran. Supervisi berbentuk edukasi, area, serta peluang dalam usaha penerapan pembaharuan dalam pembelajaran dan pengajaran, penentuan perlengkapan pelajaran serta tata cara membimbing yang bagus, metode evaluasi yang analitis pada masing-masing fase cara pengajaran serta serupanya. Good Cartel dalam Sahertian (2010) pula mengatakan kalau Supervisi merupakan usaha dari atasan sekolah dalam mengetuai guru serta daya pengajar sekolah supaya membenarkan pengajaran, tercantum berikan suport, menuntaskan perkembangan

kedudukan serta kemajuan guru serta merevisi tujuan pembelajaran

Supervisi Akademik Merupakan kewajiban selaku kepala sekolah yakni melaksanakan Supervisi akademik. Buat melaksanakan Supervisi akademik agar efisien dibutuhkan ketrampilan interpersonal, abstrak, serta teknikal (Glickman, at angkatan laut (AL); 2007). Supervisi akademik oleh kepala sekolah intinya yakni melaksanakan pembinaan kepada guru dalam tingkatan kualitas cara pembelajaran. Target Supervisi akademik yakni guru dalam melaksanakan cara pembelajaran terdiri dari modul utama dalam pembelajaran, menata kompendium serta RPP, memilah bentuk atau strategi atau metode pembelajaran, mengguna alat dan teknologi data pada dikala pembelajaran, melaksanakan evaluasi hasil dan cara pembelajaran dan penelitian tindakan kelas (PTK).

#### METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan sekolah yang mana penelitian ini dilakukan untuk untuk meningkatkan kinerja guru dalam mempersiapkan pengelolaan pembelajaran yang meliputi 2 siklus. Penelitian tindakan sekolah biasa nya dilakukan oleh Pengawas atau Kepala Sekolah. Penelitian terfokus pada apa yang akan dilakukan oleh Kepala Sekolah dilingkup supervisi klinis, menyangkut aspek akademik seperti proses pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru-guru. PTS memiliki kemiripan dengan PTK, ditinjau dari latar belakang masalah yaitu permasalahan akademik pada lingkup supervisi klinis, yang memerlukan penyelesaian masalah. (Husen Windayana, n.d.; Pohan, 2017). Subyek dalam penelitian ini adalah Guru SDN 004 Batu Ampar tahun pelajaran 2019-2020. Jumlah guru yang menjadi obyek dalam penelitian ini adalah sebanyak 25 orang.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

##### Prasiklus

Kondisi awal pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebelum melaksanakan supervisi kelas akan peneliti jelaskan dalam penelitian ini. Terkait dengan penilaian

terhadap kemampuan guru yang ada di SDN 004 Batu Ampar. Adapun hasil penelitian kondisi awal kemampuan guru yang ada di SDN 004 Batu Ampar secara rinci dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Penilaian Prasiklus

No	Kategori Penilaian	Jumlah Guru	Persentase
1	Baik / Tuntas	5	20%
2	Cukup	20	80%
3	Jumlah	25	100%

Berdasarkan table diatas penilaian kinerja guru pada awal (prasiklus) diketahui bahwa guru dengan nilai baik atau tuntas sebanyak 5 orang atau mencapai 20,00 % dari total guru yang diamati. Sedangkan guru yang mendapat penilaian kemampuan pembelajaran yang cukup terdapat 20 guru atau 80,00 % dan total guru yang diamati dalam penilaian ini.

##### Siklus I

##### Tahap Perencanaan

Peneliti menyiapkan rencana pembinaan, serta alat pembinaan yang mendukung. Peneliti juga menyiapkan lembar observasi APKG sebelumnya .

##### Tahap Pelaksanaan

dilakukan pada tanggal 5 hingga 12 Agustus 2019 di SDN 004 Batu Ampar TP. 2019-2020. Peneliti dan kegiaiatan ini bertindak sebagai kepala sekolah. Adapun proses pelaksanaan supervisi telah sesuai pada rencana yang dibuat.

##### Pengamatan

dilaksanakan pada pelaksanaan pembinaan di sekolah. Pada akhir kegiatan supervisi kepala mengisi lembar penilaian kerja guru bertujuan untuk melihat keberhasilan para guru dalam meningkatkan kinerjanya setelah dilakukannya pembinaan. Berikut ini hasil penilaian yang dilakukan oleh kepala sekolah :

Tabel 2. Penilaian Kinerja Guru Siklus I

No	Kategori Penilaian	Jumlah Guru	Persentase
1	Baik / Tuntas	13	52%
2	Cukup	12	48%
3	Jumlah	25	100%

Dari tabel dapat kita lihat hasil supervisi dari 25 orang guru yang disupervisi diperoleh nilai kinerja guru dengan nilai “Baik” sebesar 52,00% terdapat 13 guru dari 25 tuntas. Pada siklus 1 ini secara umum belum terjadi peningkatan kinerja, karena yang mendapat nilai  $\geq 65$  cuma 52,00% lebih kecil harapan sebesar 85 %. Hal ini karena sebagian guru di SDN 004 Batu Ampar masih banyak yang tidak paham maksud dari supervisi akademis tersebut.

### Refleksi

Informasi dari hasil pengamatan pada supervisi kepala sekolah sebagai berikut:

- 1) Kepala Sekolah kurang cermat dalam melaksanakan pembinaan di sekolah
- 2) Kepala Sekolah kurang bagus dalam pemanfaatan waktu
- 3) Kepala Sekolah tidak fokus dalam melakukan pembinaan, diakibatkan kewajiban lain yang hendak dikerjakan.

### Revisi Rancangan

Kekurangan yang terjadi pada pelaksanaan supervisi, akan dilakukan revisi rancangan untuk pertemuan berikutnya :

- a) Kepala Sekolah harus terampil dalam memotivasi guru serta lebih jelas dalam menjelaskan tujuan pembinaan. Seharusnya kepala sekolah terlibat langsung dalam setiap kegiatan tentang pembinaan kinerja guru.
- b) Kepala Sekolah membuat jadwal dengan baik serta memberikan informasi yang penting dan memberi sebuah catatan.
- c) Kepala Sekolah wajib lebih ahli serta bergairah dalam memotivasi kepala sekolah alhasil kinerjanya lebih bertambah.

## Siklus II

### Tahap Perencanaan

Peneliti menyiapkan perangkat pembinaan berupa rencana pembinaan, serta alat pembinaan yang mendukung. Peneliti juga menyiapkan lembar APKG supervisi siklus I.

### Tahap Pelaksanaan

dilakukan pada 19 s.d 26 Agustus 2019 di SDN 004 Batu Ampar TP. 2019-2020.

Peneliti sebagai kepala sekolah. Proses pelaksanaan supervisi telah sesuai serta mengacu pada rencana pembinaan yang dibuat dan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Agar tidak terjadi kesalahan yang sama pada siklus 2 ini.

### Pengamatan

Pada akhir kegiatan supervisi kepala mengisi lembar penilaian kerja guru bertujuan untuk melihat tingkat keberhasilan para guru dalam meningkatkan kinerjanya setelah dilakukannya pembinaan pada siklus 1. Berikut ini hasil penilaian yang pada siklus II :

Tabel 3. Penilaian Siklus II

No	Kategori Penilaian	Jumlah Guru	Persentase
1	Baik / Tuntas	25	100%
2	Cukup	0	0%
3	Jumlah	25	100%

Berdasarkan hasil supervisi diperoleh nilai 80,47%. Dari 25 guru semuanya sudah tuntas dengan nilai minimal “Baik” dalam memperbaiki kinerjanya. Dengan begitu ketuntasan sudah 100 % sudah melebihi target yang peneliti harapkan yaitu sebesar  $\geq 85\%$ . Pada siklus 2 kinerja guru mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Peningkatan terjadi karena pembinaan yang dilakukan kepala sekolah juga meningkat sehingga guru paham akan tugasnya. Selain itu juga disebabkan kerjasama yang bagus antara kepala sekolah serta guru dalam melaksanakan program kerja masing masing.

### Refleksi

Kepala Sekolah telah melaksanakan pembinaan dengan bagus bisa diamati dari hasil kenaikan kemampuan guru pada penerapan Supervisi akademik dan pembinaan berjalan dengan bagus. Tidak ada yang perlu direvisi, namun ada yang harus diperhatikan dalam tindakan selanjutnya yaitu mengoptimalkan serta mempertahankan yang sudah ada supaya pada penerapan pembinaan berikutnya lewat supervisi akademik senantiasa tingkatkan kemampuan guru, Sehingga usaha dalam bagan tingkatkan kemampuan guru bisa terus dilakukan.

## SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Pembinaan Kepala Sekolah dalam usaha meningkatkan kemampuan guru lewat supervisi akademis Kepala Sekolah membuktikan kenaikan pada setiap putaran.
2. Kegiatan dalam aktivitas pembinaan membuktikan kalau semua guru bisa meningkatkan kinerjanya dengan bagus dalam tiap pandangan.
3. Peningkatan kinerja guru oleh Kepala Sekolah lewat supervisi akademis Kepala Sekolah ini membuktikan kenaikan pada setiap putarannya.
4. Kegiatan kepala sekolah membuktikan kalau aktivitas pembinaan lewat supervisi akademis Kepala Sekolah berguna serta menolong guru buat lebih gampang menguasai rancangan serta fungsi guru sehingga kemampuan guru bisa bertambah.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta.
- BSNP, 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta:Depdiknas. Depdiknas . 2004. *Standar Kompetensi Guru Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- \_\_\_\_\_. 2005. *UU RI No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. Jakarta: Depdiknas.
- \_\_\_\_\_. 2007. *Peraturan Mendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru*. Jakarta : Depdiknas.
- \_\_\_\_\_. 2005. *PP Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta. Depdiknas. Direktorat Pembinaan Tenaga Kependidikan Pendidikan Dasar dan Menengah.2018. *Pengembangan Fungsi Supervisi Akademik* . Jakarta: Depdiknas
- Nurhadi. 2004. *Kurikulum 2004*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Rohadi, Ahmad dan Abu Ahmadi.1990. *Teknik-Teknik Supervisi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Purwanto, Ngalim. 1988. *Administrasi dan Supervisi Pendidikan* Bandung: Remaja Rodakarya.
- Sahertian, Piet. 2000. *Konsep Dasar Teknik Supervisi Pendidikan Dalam Rangka Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2009. *Standar Kompetensi Pengawas Dimensi dan Indikator*. Jakarta : Binamitra Publishing.
- Sumiati dan Asra.2009.*Metode Pembelajaran*.Bandung:Wacana Prima.
- Suparlan. 2005. *Menjadi Guru Efektif*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Walgito, Bimo.2004. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta:Bumi Aksara.



## Penerapan Supervisi Akademik untuk Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Menyusun Administrasi Penilaian di SDN 002 Batu Ampar Kota Batam

Zainudin ✉

### Article Information

#### Article History:

Accepted November 2021

Approved December 2021

Published January 2022

#### Keywords:

*academic supervision, pedagogic competence*

#### How to Cite:

Zainuddin (2022). Penerapan Supervisi Akademik Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Menyusun Administrasi Penilaian di SDN 002 Batu Ampar Kota Batam: Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Vol 10 No 1: Januari 2022: Halaman 65-71

### Abstrak

Tujuan dari penelitian tindakan sekolah ini ialah untuk meningkatkan kompetensi pedagogik para guru SDN 002 Batu Ampar Kota Batam pada penyusunan administrasi penilaian dengan cara supervisi akademik. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan sekolah. Penelitian ini terdapat empat tahapan yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi. Langkah dalam pengumpulan data dengan menggunakan observasi kelas. Instrumen observasi pada penilaian ini menggunakan Instrument penilaian berupa administrasi proses pembelajaran. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif komparatif. Data kuantitatif di deskripsikan berupa sebuah penjelasan. Lalu dikomparasi data agar dapat diketahui ada dan tidaknya peningkatan kemampuan guru dalam penilaian administrasi pembelajaran. Hasil dari penelitian ini ternyata supervisi akademik sangat membantu meningkatkan kemampuan para guru dalam penyusunan administrasi penilaian pembelajaran di SDN 002 Batu Ampar Kota Batam sebesar 63%.

### Abstract

The purpose of this school action research is to improve the pedagogic competence of the teachers of SDN 002 Batu Ampar Batam City in the preparation of assessment administration by means of academic supervision. This research is a school action research. This research has four stages consisting of planning, action implementation, observation, and reflection. Steps in data collection using class observation. The observation instrument in this assessment uses an assessment instrument in the form of the administration of the learning process. The data analysis used is comparative descriptive analysis. Quantitative data is described in the form of an explanation. Then the data is compared so that it can be seen whether there is an increase in the ability of teachers in the assessment of learning administration. The results of this study turned out that academic supervision really helped improve the ability of teachers in the preparation of learning assessment administration at SDN 002 Batu Ampar Batam City by 63%.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk mengupgrade kualitas sumberdaya manusia. Upaya ini dilakukan dalam rangka memperbaiki sumberdaya manusia ialah dengan membuat inovasi dalam proses pembelajaran dikelas. Peran guru sangat penting dalam rangka untuk memperbaiki kualitas sumberdaya manusia. Keberhasilan pada pembelajaran dikelas sangat dipengaruhi dari cara mengajar guru. Guru tidak sekedar memberikan ilmu pengetahuan tetapi memiliki tugas memberikan keterampilan, memperbaiki tingkah laku siswa. Oleh karena itu dibutuhkan guru-guru profesional dalam pendidikan. Maka kompetensi guru perlu dibina serta dikembangkan agar menjadi guru yang menjadikan pendidikan bermutu.

Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen menjelaskan bahwa seorang guru ialah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, serta pendidikan menengah.

Namun harapan masih jauh dari kenyataan dilapangan karena tidak sepenuhnya komponen itu dilaksanakan. Hasil dari wawancara terdapat guru yang tidak kompeten dalam menyusun administrasi pembelajaran serta penilaian secara benar. Hal ini berdasarkan temuan: 1) masih terdapat 3 guru (23%) mendapat nilai kurang dari 51-60% dengan kategori kurang, penilaian afektif, tugas secara terstruktur belum dilakukan, program dan pelaksanaan remedial dan analisis hasil ulangan; 2) masih terdapat 5 guru (38,5%) mendapat nilai 55-70% kriteria cukup. Hal ini menunjukkan guru tidak membuat instrumen diatas; 3) masih terdapat 5 guru (38,5%) memperoleh skor 71-85% dengan kriteria Baik.

Berdasarkan hal tersebut diatas, oleh karena itu kepala sekolah akan melaksanakan supervisi akademik untuk meningkatkan kompetensi pedagogik. Arikunto Suharsimi (2006) menjelaskan bahwa supervisi terdiri dari dua jenis yakni supervisi administrasi serta supervisi akademik. Dari supervisi

tersebut, supervisi akademik lebih potensial dalam rangka peningkatan kompetensi pedagogik guru karena prosesnya langsung menyentuh pada proses pembelajaran. Yang menjadi focus dari supervisi akademik ialah mengkaji, memperbaiki, meningkatkan, menilai serta mengembangkan mutu proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dengan pendekatan serta bimbingan dan konsultasi berupa dialog profesional.

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah supervisi akademik dapat meningkatkan kompetensi pedagogik guru SDN 002 Batu Ampar Kota Batam.

Supervisi Akademik merupakan tugas sebagai kepala sekolah ialah melakukan supervisi akademik. Agar pelaksanaan supervisi akademik efektif diperlukan ketrampilan interpersonal, teknikal dan konseptual (Glickman, et al; 2007). Supervisi akademik yang dilakukan kepala sekolah intinya ialah melakukan pembinaan kepada guru dalam peningkatan mutu pada proses pembelajaran. Sasaran pada supervisi akademik ialah guru pada saat melaksanakan pembelajaran dikelas berupa materi pokok pembelajaran, menyusun RPP, memilih model serta teknik pembelajaran, mengguna media atau sumber teknologi informasi pada saat pembelajaran, melakukan penilaian hasil pembelajaran serta diharapkan melakukan penelitian tindakan kelas.

Supervisi ialah suatu sebuah kegiatan untuk memperbaiki kualitas dalam pembelajaran. Menurut Sahertian (2010) supervisi ialah kegiatan dalam memberikan layanan terhdap guru ecara individual ataupun kelompok pada proses pembelajaran. Sedangkan Ngalim Purwanto (2013) mengatakan supervisi adaah kegiatan pembinaan yang terencana untuk membantu para guru agara melakukan pembelajaran yang efektif

Daryanto (2010) mengatakan supervisi ialah upaya dari pemimpin sekolah dalam memimpin pendidik maupun tendik dalam melakukan pernaikan dalam proses pembelajaran, memberikan motivasi dalam peningkatan para guru dan tendik melakukan revisi dari tujuan pendidikan sekolah, bahan ajar, metode dalam pembelajaran serta evaluasi pembelajaran.

Suhertian (2000) mengatakan secara global supervisi mempunyai tujuan agar guru dapat mengembangkan suasana pembelajaran kearah yang lebih baik lagi. Dengan mengedepankan profesionalitas pada saat melakukan proses pada pembelajaran; memberikan penilaian terhadap kemampuan guru menjadi pendidik pada linieritas bidang studi yang diajarkan agar sesuai dengan bidangnya sehingga dapat melakukan perbaikan pembelajaran dikelas agar kekurangan yang ada dapat diperbaiki. Sudjana, dkk (2011) mengatakan Supervisi akademik ialah fungsi pengawas yang berhubungan langsung terhadap pembinaan tugas-tugas guru dan professional para guru dalam : (1) merencanakan proses belajar; (2) melaksanakan proses belajar; (3) menilai proses belajar; (4) membimbing ataupun melatih siswa, dan (5) serta melaksanakan tambahan tugas sebagai guru yang sesuai dengan ketentuan tambahan tugas guru yang memiliki bobot penambahan jam belajar guru atau sering disebut dengan tugas tambahan. Dengan demikian perlunya kegiatan supervise yang terjadwal dan teratur agar benar-benar berkualitas sehingga dapat menunjukkan kualitas pembelajaran setelah supervise dilaksanakan.

Permendiknas no. 39 tahun 2009 ruang lingkup supervisi akademik meliputi: a) melakukan pembinaan terhadap guru pada semua proses pembelajaran, b) melakukan pemantauan pelaksanaan terhadap standar isi, c) melakukan pemantauan pelaksanaan standar proses, d) melakukan pemantauan pelaksanaan standar kompetensi kelulusan, e) melakukan pemantauan pelaksanaan standar tenaga pendidik dan f) melakukan pemantauan pelaksanaan standar penilaian.

Kepala sekolah diharapkan melakukan kegiatan Supervisi yang terstruktur dan terprogram serta berkelanjutan agar peningkatan mutu guru dapat terlihat. Dengan demikian kepala sekolah dapat melihat kekurangan atau masalah dasar yang sering dialami para guru kemudian dapat menemukan solusi dari masalah tersebut.

Esensi supervisi akademik tidak hanya sekedar melakukan penilaian pada kinerja guru saja tetapi supervise sangat diharapkan membantu guru dalam mengelola dan

melakukan pembelajaran secara baik serta dapat mengembangkan profesionalnya sebagai pendidik.

Walaupun supervise ini adalah kegiatan yang dilakukan berupa penilaian terhadap kemampuan dan kinerja terhadap guru, sudah sepantasnya kegiatan ini berupa pengamatan terhadap proses pembelajaran yang dilakukan guru.

Evaluasi dalam mengatur cara pembelajaran selaku sesuatu cara pemberian ditaksir mutu muncul kegiatan guru dalam mengatur cara pembelajaran, ialah bagian yang tidak terpisahkan dari serangkaian aktivitas pengontrolan.

Bertolak dari perihal itu, kebijaksanaan buat tingkatkan kualitas pembelajaran pada hakikatnya ialah ketetapan yang penting. Kualitas pembelajaran pada biasanya bisa diamati dari 2 bidang ialah bidang cara serta bidang produk. Dari bidang cara, pembelajaran bisa diucap baik bila cara penataran berjalan dengan cara efisien alhasil menciptakan produk yang bermutu. Sebaliknya dari bidang produk, hasil pembelajaran diucap baik bila partisipan ajar membuktikan tingkatan kemampuan yang besar kepada tugas-tugas berlatih yang diklaim dalam hasil berlatih; hasil pembelajaran cocok dengan keinginan partisipan ajar dalam kehidupannya; hasil pembelajaran yang cocok ataupun relevan dengan desakan area, spesialnya bumi kegiatan (Depdikbud, 1996).

Guru ialah daya professional yang bekerja merancang serta melakukan cara penataran, memperhitungkan hasil penataran dan melaksanakan pembimbingan pada partisipan ajar. Perihal ini semacam yang tertera dalam UU No 14 Tahun 2005 yang mengatakan kalau guru merupakan pendidik handal yang memiliki ceria, membimbing, membimbing, memusatkan, melatih, memperhitungkan, serta menilai partisipan ajar.

Buat melaksanakan kewajiban keprofesionalannya guru membutuhkan kompetensi ataupun keahlian ataupun keahlian dalam melakukan tugasnya. Kompetensi guru berhubungan dengan profesionalisme, ialah guru yang handal merupakan guru yang profesional( berdaya).

Sebab itu, kompetensi profesionalisme guru bisa dimaksud selaku keahlian serta wewenang guru dalam melaksanakan pekerjaan keguruannya dengan keahlian besar. Daryanto dan Tasrial (2011) berkata jika kompetensi ialah selengkap wawasan, keahlian, serta perilaku yang wajib dipunyai, dihayati, serta dipahami oleh guru dalam melakukan kewajiban profesionalannya.

Peraturan Pemerintah RI No 19 Tahun 2005 mengenai Standar Nasional Pendidikan mengatakan jika guru mempunyai 4 kompetensi mencakup: 1) kompetensi pedagogik, ialah keahlian mengatur pembelajaran yang mencakup uraian kepada partisipan ajar, penyusunan serta penerapan pembelajaran, penilaian hasil berlatih, serta pengembangan partisipan ajar buat mengaktualisasikan bermacam kemampuan yang dipunyanya. 2) kompetensi karakter, ialah keahlian karakter yang afdal, normal, berusia, arif, serta berkarisma, sanggup jadi acuan untuk partisipan ajar, dan bermoral agung. 3) kompetensi professional, ialah keahlian kemampuan modul pembelajaran dengan cara besar serta mendalam buat membimbing partisipan ajar serta 4) kompetensi sosial, ialah keahlian pengajar selaku bagian dari warga buat berbicara serta berteman dengan cara efisien dengan partisipan ajar, sesama pengajar, daya kependidikan, orangtua atau orang tua partisipan ajar, serta warga dekat.

Permendiknas No 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi guru, memaparkan isi standar kompetensi pedagogik mencakup: (1) memahami karakter partisipan ajar dari pandangan raga, akhlak, sosial, kultural, penuh emosi, serta intelektual, (2) memahami filosofi berlatih serta prinsip-prinsip pembelajaran yang ceria, (3) meningkatkan kurikulum yang terpaut dengan mata pelajaran atau aspek pengembangan yang diampu, (4) menyelenggarakan pembelajaran yang ceria, (5) menggunakan teknologi data serta komunikasi buat kebutuhan pembelajaran, (6) menyediakan pengembangan kemampuan partisipan ajar buat mengaktualisasikan bermacam kemampuan yang dipunyai, (7) Berbicara dengan cara efisien, empatik, serta adab

dengan partisipan ajar, (8) menyelenggarakan evaluasi serta penilaian cara serta hasil berlatih, (9) menggunakan hasil evaluasi serta penilaian buat kebutuhan pembelajaran, serta (10) melaksanakan aksi reflektif buat kenaikan mutu pembelajaran.

Lebih lanjut Dirjen PMPTK (2012:71) merumuskan pedoman pengukuran kompetensi pedagogik ialah: 1) menata perlengkapan evaluasi cocok dengan tujuan pembelajaran (RPP), 2) melakukan evaluasi, 3) menganalisa hasil evaluasi, 4) menggunakan masukan dari partisipan ajar serta memantulkan, 5) menggunakan hasil evaluasi selaku kategorisasi konsep pembelajaran berikutnya.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan sekolah yang mana penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kinerja guru dalam mempersiapkan pengelolaan pembelajaran yang meliputi 2 siklus. Penelitian tindakan sekolah biasa dilakukan oleh Pengawas atau Kepala Sekolah. Penelitian terfokus pada apa yang akan dilakukan oleh Kepala Sekolah dilingkup supervisi klinis, menyangkut aspek akademik seperti proses pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru-guru. PTS memiliki kemiripan dengan PTK, ditinjau dari latar belakang masalah yaitu permasalahan akademik pada lingkup supervisi klinis, yang memerlukan penyelesaian masalah. (Husen Windayana, n.d.; Pohan, 2017). Subyek dalam penelitian ini adalah Guru SDN 002 Batu Ampar tahun pelajaran 2019-2020. Jumlah guru yang menjadi obyek dalam penelitian ini adalah sebanyak 25 orang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Prasiklus

Hasil tindakan supervisi memberikan cerminan peningkatan penyusunan administrasi penilaian pembelajaran. Skor capaian hasil penyusunan administrasi penilaian pembelajaran tersebut dirangkum dalam Tabel 1 berikut

Tabel 1. Penilaian Kinerja Guru Kondisi Awal

Kategori	Skor	F	%	Ket
Baik Sekali	91-100	5	18,5	Kondisi awal
Baik	76 - 90	5	18,5	
Cukup	51 - 75	17	63,0	
Kurang	< 50	-	-	

Dari table diatas masih terdapat 63% guru yang mendapat nilai pada rentang 51-75 dengan kategori Cukup dalam penyusunan administrasi pembelajaran di SDN 002 Batu Ampar.

### Siklus 1

#### 1. Tahap Perencanaan

Peneliti menyiapkan perangkat pembinaan berupa rencana pembinaan, serta alat pembinaan yang mendukung. Peneliti juga menyiapkan lembar observasi alat penilaian kinerja guru (APKG) hasil supervisi sebelumnya .

#### 2. Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus I dilakukan pada tanggal 21-25 Oktober 2019 di SDN 002 Batu Ampar Tahun Pelajaran 2019-2020. Peneliti dan kegiatan ini bertindak sebagai kepala sekolah. Adapun proses pelaksanaan supervisi telah sesuai serta mengacu pada rencana pembinaan yang dibuat.

#### 3. Pengamatan (observasi)

dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan pembinaan di sekolah. Pada akhir kegiatan supervisi kepala mengisi lembar alat penilaian kinerja guru (APKG) bertujuan untuk melihat tingkat keberhasilan para guru dalam meningkatkan kinerjanya setelah dilakukannya pembinaan. Berikut ini hasil penilaian yang dilakukan oleh kepala sekolah :

Tabel 2. Penilaian Kinerja Guru Siklus I

Kategori	Skor	F	%	Ket
Baik Sekali	91-100	12	44,4	Siklus I
Baik	76 - 90	10	37,1	
Cukup	51 - 75	5	18,5	
Kurang	< 50	-	-	

Dari tabel dapat kita lihat hasil supervisi yang dilakukan oleh kepala sekolah dari 27 orang guru yang disupervisi melalui

alat penilaian kinerja guru (APKG) dalam rangka penyusunan administrasi pembelajaran diperoleh nilai dengan nilai kategori “Baik Sekali” sebesar 44,4% atau ada 12 orang guru dari 27 orang sudah sangat baik dalam penyusunan administrasi pembelajaran. Pada siklus 1 ini secara umum guru belum meningkat kinerjanya, karena yang mendapat nilai  $\geq 75$  hanya sebesar 18,5% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang diharapkan sebesar 85%. Hal ini disebabkan sebagian guru di SDN 002 Batu Ampar masih ada guru yang tidak paham tentang penyusunan administrasi pembelajaran tersebut.

#### 4. Refleksi

Informasi dari hasil pengamatan pada supervisi kepala sekolah tentang penyusunan administrasi pembelajaran sebagai berikut:

- Kepala Sekolah masih kurang teliti dalam melakukan pembinaan di sekolah
- Kepala Sekolah masih kurang baik dalam pemanfaat waktu
- Kepala Sekolah tidak fokus dalam melaksanakan pembinaan, disebabkan tugas lain yang akan dikerjakan.

#### 5. Revisi Rancangan

Kekurangan yang terjadi pada pelaksanaan supervisi, sehingga perlu adanya revisi untuk dilakukan pada siklus berikutnya.

- Kepala Sekolah harus terampil dalam memotivasi guru serta lebih jelas dalam menjelaskan apa saja administrasi yang harus disiapkan oleh para guru.
- Kepala Sekolah membuat jadwal dengan baik serta memberikan informasi yang penting dan memberi sebuah catatan.
- Kepala Sekolah harus lebih terampil dan bersemangat dalam memotivasi agar semua guru 100% mendapatkan nilai minimal Baik dalam penyusunan administrasi pembelajaran.

### Siklus 2

#### 1. Tahap Perencanaan

Peneliti menyiapkan perangkat pembinaan berupa rencana pembinaan, serta alat pembinaan yang mendukung. Peneliti juga menyiapkan lembar observasi alat

penilaian kinerja guru (APKG) hasil supervisi siklus I.

## 2. Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus II dilakukan pada tanggal 11-15 Nopember 2019 di SDN 002 Batu Ampar Tahun Pelajaran 2019-2020. Peneliti dan kegiatan ini bertindak sebagai kepala sekolah. Adapun proses pelaksanaan supervisi telah sesuai serta mengacu pada rencana pembinaan yang dibuat dan berdasarkan hasil refleksi pada siklus 1. Agar kesalahan atau kekurangan pada siklus 1 tidak terjadi di siklus 2 ini.

## 3. Pengamatan (observasi)

Pada akhir kegiatan supervisi kepala mengisi lembar alat penilaian kinerja guru (APKG) bertujuan untuk melihat tingkat keberhasilan para guru dalam penyusunan administrasi pembelajaran setelah dilakukannya pembinaan pada siklus 1. Berikut ini hasil penilaian yang dilakukan oleh kepala sekolah pada siklus 2 :

Tabel 3. Penilaian Kinerja Guru Siklus II

Kategori	Skor	F	%	Ket
Baik Sekali	91-100	22	81,5	
Baik	76 - 90	5	18,5	Siklus
Cukup	51 - 75	-	-	II
Kurang	< 50	-	-	

Berdasarkan hasil supervisi yang dilakukan terhadap penyusunan administrasi oleh guru diperoleh hasil 81,5% atau 22 orang dari 27 orang guru telah menyusun administrasi dengan kategori “Baik Sekali”, dan terdapat 18,5% atau 5 orang guru yang memperoleh kategori nilai “Baik”. Sudah tidak ada lagi guru yang memperoleh nilai dibawah 75 dengan kategori “Cukup”.

terlihat bahwa kompetensi penyusunan administrasi penilaian pembelajaran mengalami peningkatan. Terlihat sudah tidak ada guru yang tidak melaksanakan penilaian afektif, sudah melaksanakan tugas secara terstruktur, sudah melaksanakan program dan pelaksanaan remedial serta sudah melakukan analisis hasil ulangan.

## 4. Refleksi

Kepala Sekolah sudah telah melakukan pembinaan dengan baik dapat dilihat dari hasil peningkatan kinerja guru pada

pelaksanaan supervisi akademik serta pembinaan berjalan dengan baik. Tidak ada yang perlu direvisi, namun ada yang harus diperhatikan dalam tindakan selanjutnya yaitu mengoptimalkan serta mempertahankan yang sudah ada agar pada pelaksanaan pembinaan selanjutnya melalui supervisi akademik tetap meningkatkan kinerja guru dalam penyusunan administrasi pembelajaran, sehingga upaya dalam rangka meningkatkan kinerja guru dapat terus dilakukan.

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan diskusi dapat disimpulkan sebagai berikut:

kompetensi guru pada kondisi awal dan tindakan menunjukkan temuan skor kemampuan guru dalam penyusunan administrasi penilaian pembelajaran kondisi awal 63,0% dengan kategori “Cukup” pada tindakan Siklus I menurun menjadi 18,5% dan pada tindakan Siklus II sudah tidak ada guru yang memperoleh nilai dengan Kategori “Cukup”. Temuan ini mengindikasikan adanya peningkatan tingkat kemampuan guru dalam penyusunan administrasi penilaian pembelajaran. Besaran peningkatan 63,0%. Jika dibandingkan dengan indikator kinerja 81,5% ternyata temuan tersebut telah mencapai keberhasilan dengan kategori “Baik Seklai”.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar – Dasar Supervisi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Banun Sri Haksasi. 2013. Pelaksanaan Supervisi Akademik Pada SMA Negeri 3 Semarang. *Majalah Ilmiah Pawiyatan, (xx):4*
- Dalawi, Amrazi Zakso, Usman Radiana. 2012. Pelaksanaan Supervisi Akademik Pengawas Sekolah Sebagai Upaya Peningkatan Profesionalisme Guru SMP Negeri 1 Bengkayang. S2 AP, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak

- Danim Sudarwan dan Khairil. 2011. *Profesi Kependidikan*. Bandung: Alfabeta
- Daryanto dan Tasrial. 2011. *Konsep Pembelajaran Kreatif*. Yogyakarta: Gavamedia
- Sahertian, P.A. 2010. *Konsep Dasar dan Teknik Supervisi Pendidikan dalam Rangka Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. 2010. *Administrasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dirjen peningkatan mutu pendidikan dan tenaga kependidikan. 2012. *Pedoman pelaksanaan kinerja guru (PK Guru)*. Buku 2. Jakarta: kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Parwati Santi Desak Putu, Dantes Nyoman dan Natajaya Nyoman. 2013. *Implementasi Supervisi Akademik dalam Rangka Peningkatan Kemampuan Menyusun RPP pada Guru Matematika Sekolah Dasar Anggota KKG Gugus IV Kecamatan Sukasada*. e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Dasar (3)
- Pujiono. 2014. *Laporan Pelaksanaan Supervisi Akademik*. SD Kristen Satya Wacana.
- Sudjana Nana dkk. 2011. *Buku Kerja Pengawas Sekolah*. Pusat Pengembangan Tenaga Kependidikan, Badan PSDM dan PMP. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Suhertian, (2000). *Konsep Dasar dan Teknik Supervisi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- 2009. *Undang-Undang Nomor 39 tahun 2009 Tentang pemenuhan Beban Kerja Guru dan Pengawas Satuan Pendidikan*. Jakarta
- 2005. *Undang-Undang RI No. 14 Th. 2005 Tentang Guru dan Dosen*. Jakarta: Depdiknas.
- 2007. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 16 Tahun 2007 tentang Standar Kompetensi Guru*. Jakarta: Depdiknas.



## Reaktualisasi Kurikulum pada Abad Ke-21

Windy Andriani✉

### Article Information

#### Article History:

Accepted November 2021

Approved December 2021

Published January 2022

#### Keywords:

*re-actualization, curriculum, 21st century*

#### How to Cite:

Windy Andriani (2022).  
Reaktualisasi Kurikulum pada  
Abad Ke-21: Jurnal Dimensi  
Pendidikan dan Pembelajaran  
Universitas Muhammadiyah  
Ponorogo, Vol 10 No 1: Januari  
2022: Halaman 72-77.

### Abstrak

Perkembangan Pendidikan di abad ke 21 dapat dikatakan berkembang dengan cepat proses reaktualisasi kurikulum adalah suatu arah untuk menuju proses pembaruan dan perkembangan menuju arah yang lebih baik dan dan mengikuti perkembangan zaman, dalam tujuan kurikulum itu sendiri pada abad ke-21 sekarang ini, Perkembangan teknologi dan informasi silih berganti dapat masuk dengan cepat, yang dapat dikatakan dengan tanpa adanya kendala, sehingga proses pertukaran informasi antar negara dapat terjadi dengan sangat cepat. Oleh karena itu terkait dengan sistem pendidikan yang ada di Indonesia dapat juga berubah perkembangannya dan adanya pertukaran informasi yang sangat mudah untuk diakses. Dengan adanya reaktualisasi kurikulum dapat menjadikan proses pembaruan dan dan menyeimbangkan antara keterampilan pengetahuan Sikap perilaku untuk menjadi warga kreatif, produktif, inovatif, memiliki keterampilan, dan pengetahuan, yang seimbang dan dapat memberikan manfaat pada kehidupan sosial masyarakat di abad ke-21 ini khususnya upaya pembaharuan atau reaktualisasi kurikulum. Serta proses realisasi kurikulum ini tidak hanya dilakukan oleh pemerintah saja akan tetapi dalam pelaksanaannya dari tenaga pendidik maupun siswa dan orangtua diharapkan untuk dapat mendukung tercapainya proses pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum yang sudah dibuat . pemerintah telah melakukan tindakan untuk reaktualisasi kurikulum yang dapat disesuaikan dengan pemenuhan kebutuhan masyarakat Sesuai dengan perkembangan zaman sehingga dapat menghasilkan murid yang berat bermoral memiliki kompetensi sikap yang baik pengetahuan serta keterampilan dengan dan dengan adanya reaktualisasi kurikulum ini dapat menjadi acuan ataupun tolak ukur dari kurikulum sebelumnya Yang mungkin bisa dikatakan belum efektif sehingga diperlukan adanya pembaruan atau reaktualisasi dengan melihat pengalaman yang telah dilakukan dalam. pelaksanaannya.

### Abstract

*The development of education in the 21st century can be said to be growing rapidly, the process of curriculum re-actualization is a direction towards a process of renewal and development towards a better direction and following the times, within the objectives of the curriculum itself in the current 21st century, technological developments and information alternates can enter quickly, which can be said without any obstacles, so that the process of exchanging information between countries can occur very quickly. Therefore, related to the existing education system in Indonesia, its development can also change and the exchange of information is very easy to access. With the re-actualization of the curriculum, it can make the process of renewal and balance between knowledge skills Behavioral attitudes to become creative, productive, innovative citizens, have skills, and knowledge, which are balanced and can provide benefits to the social life of society in the 21st century, especially reform efforts or curriculum updating. And the process of realizing this curriculum is not only carried out by the government but in its implementation from educators as well as students and parents are expected*

✉ Alamat korespondensi:

Universitas Lambung Mangkurat  
E-mail: [windyandriani1128@gmail.com](mailto:windyandriani1128@gmail.com)

ISSN 2303-3800 (Online)

ISSN 2527-7049 (Print)

*to be able to support the achievement of the learning process in accordance with the curriculum that has been made. the government has taken action to re-actualize the curriculum that can be adapted to meet the needs of the community. In accordance with the times so that it can produce students who are morally heavy, have good attitude competencies, knowledge and skills with and with the re-actualization of this curriculum can be a reference or benchmark from the previous curriculum which may be said to be ineffective, so that an update or re-actualization is needed by looking at the experiences that have been carried out in the field. implementation.*

© 2022 Universitas Muhammadiyah Ponorogo

## PENDAHULUAN

Bahwasanya belajar bagi setiap orang itu merupakan suatu hal yang sangat penting, karena pada dasarnya setiap orang yang akan mampu bertahan dalam kehidupannya apabila dia sanggup untuk terus belajar atau berubah. proses belajar merupakan salah satu syarat untuk kita bertahan hidup yang mana kebutuhan belajar ini sama pentingnya dengan kebutuhan makan atau minum untuk memenuhi kebutuhan jasmani atau fisik. atau dapat dikatakan orang yang mau untuk terus belajar maka ia lah yang akan maju dan berubah, sehingga orang yang mau belajar akan dapat terus Mampu menyesuaikan perkembangan ataupun perubahan zaman yang selalu berubah-ubah dan pula sebaliknya bisa dikatakan orang yang tidak sanggup atau tidak mau untuk belajar ar ar maka ialah orang yang tidak bisa untuk mengikuti perubahan hal ini berlaku bukan pada hanya individu tetapi dapat juga berlaku bagi organisasi termasuk dalam bidang pendidikan.

Dalam proses pendidikan sangatlah diharapkan untuk dapat menciptakan peserta didik atau siswa yang dapat menghadapi tantangan dengan adanya kemajuan zaman atau tantangan Global di abad ke-21 ini. Pada abad ke-21 ini adalah abad yang mana terdapat pengetahuan maupun informasi yang dapat diakses dan tersebar dengan mudah seiring dengan perkembangan teknologi yang sangat canggih. dan juga abad ke-21 dapat dikaitkan dengan semakin cepatnya perubahan dalam dunia ilmu pengetahuan sehingga keterkaitan keduanya sangat mudah untuk diakses ataupun di pelajari dengan mudah dan cepat.

Dan juga dalam abad ke-21 adalah salah satu abad pengetahuan yang mana informasi sangat mudah diakses dan dicari dengan mudah dan perkembangannya cukup cepat. abad ke-21 Terdapat informasi yang tersedia kapanpun dan dimanapun serta dapat diakses es dengan mudah selanjutnya adalah proses komunikasi yang dapat dilakukan dengan mudah dan dari mana saja dan juga adanya pembaruan teknologi yang dapat membantu ataupun menggantikan pekerjaan pekerjaan manusia agar lebih mudah pada abad ke-21 ini sangat diperlukan dan manusia yang memiliki jiwa kompeten kreativitas dan keterampilan yang tinggi agar dapat bersaing dengan manusia lainnya nya memiliki kemampuan belajar yang baik serta memiliki inovasi. Seperti contohnya pada peserta didik yaitu mampu untuk menyelesaikan berbagai masalah baik dalam proses pembelajaran mampu untuk mengetahui berbagai situasi, untuk dapat menggunakan cara berfikir yang baik serta membuat keputusan yang selanjutnya adalah mengenai komunikasi serta didik dapat berkomunikasi dengan baik dan tanggap terhadap peserta didik lain yang selanjutnya terkait Inovasi dan kreativitas peserta didik yaitu dapat bekerja secara cepat tanggap kreatif dan percaya diri konsep keterampilan belajar serta berinovasi ini dapat dilaksanakan di sekolah untuk membekali siswa memiliki keterampilan mendasar tersebut yaitu dapat berkomunikasi dengan baik berpikir kritis mampu mencari penyelesaian suatu masalah inovatif memiliki konsep pemikiran yang tersusun sehingga mampu membawa peserta didik Indonesia bersaing pada abad ke-21 ini, lalu hal tersebut juga tidak dipungkiri dengan adanya reaktualisasi kurikulum yang mana apabila

reaktualisasi kurikulum atau pembaharuan kurikulum ini dapat menuju ke arah yang lebih baik dan dapat tercapainya tujuan dari kurikulum tersebut maka dapat mengantarkan peserta didik untuk dapat memiliki sifat-sifat tersebut dan tentunya peserta didik juga memiliki bekal dalam menghadapi perkembangan proses kehidupan. Setelah dia keluar dari sekolah dan menjalankan kehidupan bermasyarakat sosial pada abad ke-21 ini. Dapat diambil contoh Berdasarkan pengamatan, wawancara dengan guru sekolah dan diskusi di forum-forum dengan staf pengajar, diperoleh kesan bahwa pengajaran IPS tidak terlalu menggembirakan. Di sekolah-sekolah pengajaran IPS kurang mempertimbangkan hubungannya dengan kurikulum secara keseluruhan, guru dalam menyampaikan bahan dan keterampilan mengajarnya kurang berkaitan serta mengesampingkan disiplin IIS lainnya. (Anis, 2013:149).

Dan juga contoh pembelajaran sejarah di abad ke 21 Sejarah merupakan ilmu yang mandiri dan dikategorikan sebagai ilmu-ilmu kemanusiaan. Sebagai sebuah ilmu, perkembangan ilmu sejarah sangat tergantung kepada perkembangan metodologisnya, sehingga kita dapat membayangkan masa lalu dan mendiskusikannya pada masa kekinian. Dalam konteks ini tidaklah berlebihan jika sejarah dinyatakan sebagai media berfikir. (Anis, 2013:149).

Dalam melakukan reaktualisasi terlebih pada kurikulum pada abad ke-21 ini memerlukan beberapa Apa latar belakang yang berkembang di dunia, serta mampu dilaksanakan contohnya dalam sistem demokrasi pelaksanaan pasar bebas serta pelaksanaan administrasi publik memiliki pengaruh bagi bangsa Indonesia untuk dapat menjalankan konsep reaktualisasi itu sendiri yang salah satu contohnya menjadi di tanggung jawab dalam bidang pendidikan. peserta didik perlu diberi bekal ketrampilan maupun inovasi pada abad ke-21 ini dikarenakan kan beserta Didik harus terus belajar tentang Mengapa ataupun bagaimana mereka dapat menjadi warga negara Indonesia hal itu berarti bahwa peserta didik

sangat wajib diberikan bekal tentang keterampilan inovasi pengetahuan Memberikan pendapat menganalisis suatu masalah dengan cara yang yang baik dan berpendidikan serta berakhlak.

Reaktualisasi merupakan upaya untuk memberdayakan (empowerment) agar tercipta upaya pengembangan diri, yakni pengendalian internal dan praktik pemecahan masalah secara otonom. Dalam konsep pemberdayaan pada komunitas pendidikan hakikatnya sebagai upaya membantu komunitas pendidikan untuk menentukan eksistensi dirinya, memahami kelemahan dan kelebihanannya sendiri, dan memberikan ruang untuk mengekspresikan kebebasan dalam kehidupan bersama dalam meningkatkan mutu.

Dengan keberadaan reaktualisasi diharapkan pengembangan kurikulum mampu menjadi lebih optimal dalam melakukan optimalisasi profesionalisasi guru dalam melakukan pengembangan materi bahan ajar. Sehingga keberadaan guru sebagai pengajar materi ke anak didik mampu menyampaikan materi dengan tepat guna dan tepat sasaran.

Adapun keberadaan reaktualisasi pengembangan kurikulum tidak optimal, namun secara tidak langsung adanya pengendalian internal dan praktik pemecahan masalah secara otonom sudah dilakukan, maka kurikulum yang akan dikembangkan akan menjadi lebih bervariasi dalam pengembangannya. Tidak salah ketika pelaksanaan pengembangan kurikulum dituntut adanya kemahiran guru dan daya kreatifitas guru dalam mengelola kurikulum yang akan disampaikan. Karena hanya guru pengajar mata pelajaran yang mengetahui kondisi siswa. Sehingga tidak heran keberadaan reaktualisasi pengembangan kurikulum sangat dibutuhkan dalam proses pelaksanaan pengembangan kurikulum.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dibuat dalam metode penelitian literatur review yang mana memberikan output terhadap data yang ada, serta penjabaran dari suatu penemuan sehingga dapat dijadikan suatu contoh untuk kajian penelitian dalam

menyusun atau membuat pembahasan yang jelas dari isi masalah yang akan diteliti. Penulis mencari data atau bahan literatur dari jurnal atau artikel dan juga referensi dari buku sehingga dapat dijadikan suatu landasan yang kuat dalam isi atau pembahasan. Dari penelitian ini adapun isi terkait tentang reaktualisasi itu sendiri yang mana pembahasan kurikulum terkait dengan pengertian dari kurikulum tujuan kurikulum kekurangan dan kelebihan kurikulum dari tahun ketahun. Perbandingan kurikulum yang lama dengan kurikulum yang baru sehingga apabila ada kekurangan dalam kurikulum sebelumnya atau kurikulum yang lama dapat disempurnakan pada proses pembuatan kurikulum yang baru sehingga dan diterapkan dalam Pendidikan selanjutnya untuk tercapainya proses pembelajaran yang efektif dan baik serta menghasilkan output atau nilai yang diharapkan.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Pendidikan Pada Abad ke 21**

Salah satu ciri pada abad ke-21 yaitu adanya informasi yang dapat diakses dengan mudah kapan saja dan dimana saja adanya penerapan penggunaan mesin yang dapat meraih segala pekerjaan secara otomatis dan komunikasi dapat dilakukan dimana saja serta kapan saja, penemuan dalam kurun waktu 20 tahun yang telah lalu, terjadi adanya bergesernya pembangunan pendidikan ke arah ICT untuk strategi pendidikan pada abad ke-21 yang terkait dengan pengelolaan lembaga serta sumber daya manusia abad ke-21 ini sangat membutuhkan perubahan pendidikan secara mendasar dan menyeluruh agar dapat membangun kualitas pengajar yang dapat untuk membawa perubahan dan memajukan pelatihan pengetahuan kemampuan dan prestasi dari peserta didik itu sendiri.

Pendidikan adalah salah satu hal yang sangat penting dan menjadi kebutuhan yang sangat digunakan untuk seluruh manusia di dunia. pelaksanaan pendidikan di Indonesia suatu keunggulan dibandingkan dengan negara maju lain, yang mana pendidikan di Indonesia memiliki dasar pendidikan Pancasila dan UUD 1945 yang berlandaskan pada

kearifan lokal dan budaya bangsa yang mengutamakan pendidikan karakter yang sangat digunakan dalam menjalankan tantangan pada abad ke 21. pembelajaran di masa abad 21 adalah pembelajaran yang mampu menggabungkan keahlian membaca atau literasi, kemampuan keterampilan, pengetahuan, moral, karakter dan kemampuan terhadap keahlian teknologi.

Supaya dapat memfasilitasi dalam kemampuan ilmu pengetahuan dan teknologi diperlukan adanya kerjasama antara perguruan tinggi dengan industri dan perlu lebih detail lagi dalam pelaksanaannya baik yang terkait dengan pendidikan magang penelitian maupun pengembangan kerjasama sangat bermanfaat atau perlu bagi sekolah karena dapat mengikuti laju perkembangan teknologi dan munculnya teknologi baru karena teknologi ini sangat berperan dalam setiap aspek kehidupan seperti aspek ekonomi, social, budaya, politik, dan sebagainya. Semuanya berasal dari formasi teknologi sehingga seharusnya anak-anak berhak untuk memperoleh pengembangan kompetensi teknologi itu tadi dari sekolah lah.

#### **Reaktualisasi Kurikulum Pada Abad 21**

Dalam abad ke-21 SDM atau sumber daya manusia diharuskan untuk terus meningkatkan mutunya salah satu caranya adalah melalui lembaga yang diolah atau dikendalikan secara profesional. Desakan pada abad ke-21 yang yang adalah suatu tantangan untuk manusia melakukan suatu ceroboh yang dengan kerangka berpikir ataupun tindakan pada pembaruan atau reaktualisasi kurikulum abad 21 ini Seharusnya tetap melihat dari sisi umum atau global dan tidak hanya melalui nasional maupun lokal. Kurikulum seharusnya dapat membentuk siswa agar berpikir kritis dan global dalam artian siswa dapat mengemukakan atau menjabarkan pengetahuan informasi sehingga dapat dijadikan pedoman atau pegangan untuk menjadi arah ah warga negara Indonesia yang kreatif produktif dan memiliki rasa peduli terhadap lingkungan sekitar, mampu untuk saling bekerja sama,

Saling membantu, serta ketergantungan secara positif atau harmonis satu sama lain.

Dengan upaya tersebut untuk pemecahan masalah dalam pendidikan agar dapat menjawab permasalahan pada abad ke-21, maka diperlukan beberapa kerangka berpikir pada kurikulum yang dapat digunakan di sekolah terlebih masalah terkait kurikulum apa yang dapat diterapkan pada masa sekarang dan masa depan. Melihat hal tersebut kurikulum 13 yang dalam kurikulum nasional disebut sebagai kurikulum berbasis kompetensi dan karakter pada kurikulum tersebut diterapkan pendekatan ilmiah melalui pengembangan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta penguasaan terhadap teknologi yang menjadi satu dalam pendidikan abad ke-21 yang mana abad ke-21 lebih mengarah pada keahlian dalam memecahkan suatu permasalahan penggabungan berpikir kritis dan kemampuan berkomunikasi,

Sebagai dasarnya konsep pelaksanaan pendidikan pada abad ke 21 itu dapat ditumbuhkan atau dikembangkan melalui budaya sekolah, yang mana seluruh warga sekolah harus terlibat dalam proses pelaksanaan pendidikan baik dalam lingkungan keluarga yang lebih utama maupun di sekolah dan lingkungan masyarakat. Serta mempertimbangkan budaya masyarakat yang sangat menjunjung tinggi nilai agama, untuk itu Sekolah Dasar di Indonesia Seharusnya lebih mengembangkan dan membimbing siswanya dalam menguasai beberapa kompetensi sebagai berikut, yaitu yang pertama tentang keagamaan yang mana kemampuan atau upaya manusia untuk mendapatkan pengalaman keagamaan yang bermakna dalam kehidupan adalah menjalankan kewajibannya sebagai makhluk ciptaan Allah Subhanahu Wataala dalam pencapaian kompetensi akademik kemampuan tersebut mengikuti pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sesuai dengan capaian dari perkembangan siswa itu sendiri yang mana terkait juga dengan Seperti apa konsep belajar sepanjang hayat, atau dapat dikatakan pendidikan seumur hidup, yang selanjutnya adalah keahlian ekonomi yang mana, merupakan suatu kemampuan yang

bisa untuk memenuhi kebutuhan ekonomi agar nantinya siswa di masa depan dapat menikmati kehidupan yang layak, dalam sosial masyarakat. dan dalam kompetensi ini yaitu memiliki inovasi, kreatifitas, dan semangat kerja yang tinggi sehingga dapat bersaing pada kehidupan masa yang akan datang. kemampuan yang ada dalam diri sendiri juga sangat terkait dengan penyesuaian diri terhadap kehidupan masyarakat yang memiliki latar belakang yang berbeda-beda dengan kaitannya agar dapat hidup secara adaptif sebagai warga negara Indonesia yang demokratis.

Di era sekarang pendidik dituntut untuk terus mengikuti kemajuan perkembangan teknologi yang mana agar dapat memberikan pelayanan yang baik terhadap peserta didik. Dan ini juga berarti pendidik di abad ke-21 juga harus mempunyai keahlian untuk menyesuaikan diri sebagai pacar seumur hidup yang juga mempunyai keahlian keterampilan untuk dapat memanfaatkan perkembangan teknologi yang sangat cepat serta melaksanakan pembelajaran yang efektif agar dapat menjadikan contoh kepada peserta didik Sehingga peserta didik juga dapat membekali dirinya untuk menghadapi perubahan perkembangan teknologi di masa 421 ini namun juga pendidik perlu menyadari beberapa efek yang kurang baik dalam setiap pembaruan atau inovasi yang dilakukannya.

Sehingga pada orientasi kurikulum di abad ke-21 ini sangatlah penting termasuk dalam pembaruan model pembelajaran penilaian penugasan dan lain sebagainya yang mana dengan adanya kurikulum yang baru yaitu kurikulum 2013 ini sudah dapat dikatakan sesuai dengan masa abad ke-21 yang mana sangat mengandalkan kemajuan teknologi dan tanggapan terhadap fenomena yang ada di lingkungan sosial dan juga dengan adanya kurikulum yang baru ini kurikulum 2013 pada abad ke-21 ini dapat menjadikan peserta didik untuk lebih berpikir kritis dan inovatif dalam menghadapi gejala-gejala sosial yang ada dalam kehidupan sehari-harinya. penekanan pada kurikulum 2013 ini lebih mengarah pada pendidikan karakter bermoral dan berakhlak Sehingga peserta didik harus ditanamkan sedari Dini

nilai-nilai dasar Pancasila yang dapat kelak di masa depannya.

Jadi, kurikulum 2013 ini juga memiliki kekurangan dan kelebihan salah satu kelebihannya adalah yaitu sudah disebutkan di atas lebih memiliki pendalaman karakter yang baik, penilaian dilakukan dari segala aspek, Siswa lebih inovatif kreatif dan kritis dan juga dapat lebih responsif terhadap fenomena atau gejala sosial, Dan fasilitas dapat dikembangkan dengan baik. Adapun kekurangannya Salah satunya yaitu belum adanya kesiapan dari Pendidik, yang mana adanya pendidik yang belum menguasai secara detail tentang kurikulum 2013, keterbatasan informasi, materi yang dihadapi siswa sangat banyak, dan sebagainya.

Berikutnya terkait karakteristik keterampilan guru pada abad ke-21 yaitu guru harus mampu dapat untuk mencari pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan era digital pada sekarang penguasaan atau keahlian yang dimiliki guru pada sistem teknologi dan informasi haruslah ditunjukkan dengan kemampuannya dalam mendidik siswanya dan juga dapat mempunyai suatu ide atau gagasan yang dapat dikomunikasikan secara efektif kepada seluruh orang yang berperan dalam pendidikan di sekolah dan menyediakan fasilitas penggunaan teknologi yang efektif untuk dapat menunjang pembelajaran yang baik sehingga dapat mempelajari hal-hal tersebut demi ketercapaian pembelajaran yang mana berbeda dari abad sebelumnya.

## SIMPULAN

Keahlian guru atau pendidik dalam membuat pengembangan pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam proses ketercapaian pembelajaran yang baik dan dapat membentuk peserta didik yang mampu mengikuti pembaruan atau perkembangan dari teknologi dan informasi pada abad ke-21 ini, sehingga dapat menciptakan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah kerja sama inovatif kreatif dapat berkomunikasi dengan baik berpikir kritis yang mana hal tersebut harus termuat dalam pembelajaran pada kurikulum yang baru yaitu kurikulum 2013 Selain itu

penilaian sekarang harus dari semua aspek dari kemampuan peserta didik atau siswa sehingga dalam proses belajar penilaian tidak dipisahkan melainkan harus digabung atau terintegrasi penilaian juga mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan pada kehidupan nyata di lingkungan sosialnya Oleh sebab itu pendidik harus dapat mengembangkan keahliannya dalam bidang akhlak karakter maupun ilmu pengetahuan dan teknologi.

## DAFTAR RUJUKAN

- Darmadi, H. (2019). *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi*. Banten: AnImage
- Daryanto, and Karim, (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Mixed Methode*. Kuningan: Hidayatul Qur'an.
- Hidayat, S. (2013). *Pengembangan Kurikulum Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syarifuddin, K. (2018). *Inovasi Kurikulum 2013: Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mubarak, Z. (2019). *Problematika Pendidikan Kita: Masalah-Masalah Pendidikan Faktual Dari Guru, Desain Sekolah Dan Dampaknya*. Depok: Ganding Pustaka Depok.
- Muhali. (2019). "Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21." *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika* 3, no. 2.
- Anis, M. Z. A. (2013). *Ilmu Sejarah Sebagai Sumber Pembelajaran IPS. Mewacanakan Pendidikan IPS*, 149.



## Analisis Kelemahan Hasil Karya Gambar Poster Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Perbaungan T.A 2019/2020 Berdasarkan Gambar, Tipografi, dan Warna

Sumantri Hadi Sudewo 

### Article Information

#### Article History:

Accepted November 2021

Approved December 2021

Published January 2022

#### Keywords:

posters, images, typography, colour, weaknesses.

#### How to Cite:

Sumantri Hadi Sudewo (2022). Analisis Kelemahan Hasil Karya Gambar Poster Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Perbaungan T.A 2019/2020 Berdasarkan Gambar, Tipografi, dan Warna: Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Vol 10 No 1: Januari 2022: Halaman 78-89

### Abstrak

Poster merupakan suatu gambar dua dimensi yang dibuat di atas media kertas ataupun sejenisnya dalam ukuran besar yang di dalamnya terdapat gambar dan tulisan yang berfungsi untuk mengajak, menginformasikan, mempromosikan sesuatu hal kepada masyarakat umum. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauhmana tingkat penerapan unsur-unsur seperti gambar, tipografi dan warna yang terdapat pada hasil karya gambar poster peserta didik kelas viii Smp Negeri 1 Perbaungan T.A 2019/2020. Sampel pada penelitian ini ialah 10% dari jumlah populasi yaitu 10% dari 120 poster menjadi 12 poster. Adapun analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan hasil karya gambar poster peserta didik kurang baik terutama dalam mewujudkan gambar, tipografi, dan warna. Penerapan gambar berkaitan dengan tingkat kejelasan gambar dan kesesuaian gambar dengan tema masih banyak terdapat kelemahan-kelemahan. Penerapan jenis huruf berkaitan dengan kemudahan untuk dibaca dan ukuran huruf serta jarak antar huruf juga masih mendapati kelemahan. Warna yang diterapkan belum memberikan kesan gelap terang dan kerapian. Hasil rata-rata penilaian yang dilakukan oleh peneliti terhadap hasil karya poster peserta didik ialah terdapat 5 poster yang memperoleh nilai 70-79 dengan kategori cukup baik, sedangkan 7 karya memperoleh nilai 60-69 dengan kategori kurang baik.

### Abstract

Poster is a two-dimensional image made on paper media or the like in large sizes in which there are images and writings that serve to invite, inform, promote things to the general public. This research aims to find out the extent of the level of application of elements such as images, typography and colors contained in the poster images of students of class viii Smp Negeri 1 Perbaungan T.A 2019/2020. The sample in this study was 10% of the population, which is 10% from 120 posters to 12 posters. The data analysis used in this study is qualitative descriptive. The results of this study showed that overall the work of poster images of learners was not good, especially in realizing images, typography, and colour. The application of images related to the level of clarity of the image and the suitability of the image with the theme there are still many weaknesses. The application of typefaces related to the ease of reading and the size of the letters and the distance between the letters also still found weaknesses. The color applied has not given the impression of light darkness and neatness.

The average result of assessments conducted by researchers on the work of poster learners is that there are 5 posters that get a value of 70-79 with a fairly good category, while 7 works get a value of 60-69 with a less good category.

© 2022 Universitas Muhammadiyah Ponorogo

 Alamat korespondensi:

Universitas Muhammadiyah Ponorogo

E-mail: [sumantrihadisudewo28@gmail.com](mailto:sumantrihadisudewo28@gmail.com)

ISSN 2303-3800 (Online)

ISSN 2527-7049 (Print)



## PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar pada dasarnya merupakan suatu proses kegiatan pembelajaran yang di dalamnya melibatkan guru dan peserta didik, yang bertujuan untuk melatih kemampuan kompetensi peserta didik dalam ranah pengetahuan, keterampilan dan sikap. Melalui pendidikan keterampilan ini, peserta didik diharapkan mampu mengolah, menyaji, menalar, serta mengembangkan bakat ataupun potensi yang dimilikinya. Maka dari itu sekolah sebagai penyelenggara kegiatan belajar mengajar agar dapat mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Terdapat berbagai mata pelajaran diajarkan di sekolah, salah satunya ialah mata pelajaran Seni Budaya sub Seni Rupa yaitu menggambar poster. Dalam keterampilan menggambar poster dibutuhkan pengetahuan tentang elemen visual dan prinsip-prinsip menggambar poster seperti gambar, proporsi, tata letak (*layout*), tipografi, dan warna. Hal tersebut merupakan pengetahuan yang sangat penting untuk diketahui dalam menggambar poster agar poster yang dibuat dapat menarik perhatian masyarakat serta pesan yang terkandung di dalamnya tersampaikan dengan benar.

Kegiatan belajar mengajar dilakukan untuk melatih kemampuan atau kompetensi yang mengarah pada ranah pengetahuan, keterampilan dan sikap. Keterampilan peserta didik akan terbangun di saat berhadapan dengan objek yang akan digambarkan. Demikian juga dalam pembelajaran menggambar poster, peserta didik dituntut untuk berfikir kreatif dalam menentukan objek dan kata-kata dalam gambar poster sesuai temanya. Dalam hal ini guru juga perlu memfasilitasi yang memungkinkan seluruh potensi peserta didik untuk berpikir, berketerampilan dan bersikap melalui kegiatan belajar di kelas maupun di luar kelas.

Dalam pembelajaran menggambar, peran guru sangatlah penting, guru dituntut tidak hanya sekedar memberi contoh gambar yang akan dikerjakan peserta didik, tetapi juga harus memberikan materi tentang karya gambar yang benar, teori-teori dalam menggambar, teknik menggambar, serta membimbing peserta didik dalam proses pelaksanaan menggambar. Dalam proses

menggambar inilah peserta didik harus benar-benar dibimbing dan diarahkan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan serta peserta didik lebih mampu untuk mengasah keterampilan dan kreativitasnya.

Pembelajaran poster di sekolah merupakan salah satu cara untuk melatih pemikiran peserta didik agar menjadi lebih kritis, dan aspiratif terhadap lingkungan dan juga karya seni, selain itu diharapkan agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan-kemampuan yang dimilikinya sehingga menjadi individu yang kreatif. Menggambar poster juga merupakan wadah untuk menuangkan ide dan kemampuan imajinasi dengan menggabungkan seni dan teknologi untuk menyampaikan suatu ide atau pesan ke dalam bahasa visual.

Peserta didik dituntut untuk dapat membuat bentuk gambar poster sesuai dengan temanya. Salah satu tema dalam pembelajaran seni Rupa adalah berkarya seni poster dengan tema lingkungan. Tema merupakan gagasan pokok yang mendasari gambar dan cerita yang mempersatukan unsur-unsur bersama-sama membangun sebuah karya. Dengan adanya tema lingkungan ini peserta didik diharapkan memiliki pemahaman akan kepedulian terhadap lingkungan sekitar.

Dalam menggambar poster agar pesan dapat tersampaikan sebagai media komunikasi visual, sangat penting memperhatikan gambar, penggunaan tipografi dan warna. Peserta didik harus menguasai hal-hal tersebut di dalam menggambar poster, dalam proses pembelajarannya Seni Rupa tidak hanya berupa teori, tetapi juga diberikan dalam bentuk praktik, dari seluruh peserta didik kelas VIII, masih banyak peserta didik yang nilainya di bawah KKM 75. Hal ini disebabkan salah satunya ialah lemahnya kemampuan peserta didik dalam hal menggambar, mulai dari menarik garis hingga menjadikannya sebuah gambar, begitu juga dengan memilih karakter huruf dan warna masih banyak peserta didik yang belum memiliki kepekaan terhadap hubungan antar unsur-unsur rupa tersebut sehingga tidak saling berkaitan satu dengan yang lainnya, peserta didik juga masih lemah dalam

menerapkan prinsip-prinsip seni rupa dalam karya gambar poster seperti halnya kesatuan, proporsi, komposisi, keseimbangan, keselarasan, dan lain-lain. terdapat banyak kelemahan dalam gambar poster tersebut, maka dari itu artikel ini fokus pada kelemahan peserta didik dalam menerapkan gambar, tipografi, dan warna.

Dalam sebuah poster, gambar dijadikan sebagai salah satu unsur yang sangat penting dalam mendukung ketertarikan orang untuk melihatnya dan nilai estetis di dalamnya, karena pada dasarnya poster merupakan salah satu karya seni 2 dimensi yang berisi gambar dan tulisan. Gambar dalam sebuah poster harus memiliki keterkaitan dengan tulisan yang dibuat agar penyampaian pesan dalam sebuah poster dapat tersampaikan dengan benar dan jelas kepada masyarakat.

Sebuah poster tentu dibuat bukan tanpa sebab, melainkan memiliki fungsi untuk memberi informasi kepada banyak orang sekaligus sebagai media promosi untuk mengajak orang banyak tentang apa yang ingin disampaikan oleh pembuat poster melalui gambar dan kalimat yang singkat namun padat makna. Kartono (2014:199) dalam bukunya Poster menyatakan : “poster bisa menjadi sarana iklan, pendidikan, propaganda, dan dekorasi. Selain itu bisa pula berupa salinan karya seni terkenal”.

Menurut Sadiman, dkk. Bentuk umum dari media gambar terangkum dalam pengertian media grafis. Media grafis adalah suatu media berbasis visual yang terdiri dari simbol-simbol, gambar, titik, garis untuk menggambarkan dan merangkum suatu ide dan peristiwa. Media gambar adalah suatu perantara yang paling umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dapat dinikmati dimana-mana. (Sadiman, 2011:28)

Richard E Mayer menyatakan bahwa media gambar adalah setiap bentuk grafis statis maupun dinamis antara lain: foto, grafis, denah, ilustrasi (yang terdiri dari dua atau lebih gambar), dan juga animasi atau kartun. Tindakan membangun hubungan antara mental verbal dan mental pictorial adalah satu

langkah penting dalam pemahaman konseptual. Materi yang disampaikan dengan multimedia yang terkonstruksi dengan baik harusnya dapat menjadi lebih baik dalam menerima pesan dari pada hanya dengan kata-kata. (Mayer, 2009:99)

Menurut Cecep Kusnandi, dkk. Media gambar adalah media yang berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan melalui simbol-simbol komunikasi visual. Media gambar mempunyai tujuan untuk menarik perhatian, memperjelas materi, mengilustrasikan fakta dan informasi. (Kusnandi & Sutjipto, 2011:42)

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, peneliti menyimpulkan gambar memiliki peranan penting dalam menyampaikan pesan dalam sebuah poster. Selain kata-kata, poster juga harus memiliki sebuah gambar yang menarik agar pesan yang disampaikan dapat dimengerti. Gambar poster berfungsi untuk menarik simpati, empati masyarakat yang melihatnya dalam mengambil informasi. Misalnya poster lingkungan yang banyak mengajak masyarakat untuk menjaga lingkungan agar tidak terjadi pencemaran lingkungan. Terdapat banyak gambar yang mencerminkan lingkungan di dalamnya seperti banjir, dapat digambarkan dengan suasana banjir dengan air yang tergenang yang membuat rumah-rumah hanyut, serta pohon-pohon yang tumbang terikut genangan banjir, gambar-gambar tersebut sudah dapat mewakili suasana banjir yang dapat menarik simpati masyarakat agar menjaga lingkungan agar tidak terjadi banjir.

Tipografi berasal dari kata Yunani *tupos* (yang diguratkan) dan *graphoo* (tulisan). Dalam perkembangannya tipografi adalah suatu disiplin ilmu yang mempelajari spesifikasi dan karakteristik huruf, bagaimana memilih dan mengelola huruf untuk tujuan tertentu (Rakhmat Supriyono, 2010:20).

Dalam bukunya yang berjudul hurufontipografi Rustan (2016:11) mengatakan : “Secara tradisional istilah tipografi berkaitan dengan *setting* huruf dan pencetakannya. Kini tipografi dimaknai

sebagai segala disiplin yang berkenaan dengan huruf. Pada prakteknya, saat ini Tipografi telah jauh berkolaborasi dengan bidang-bidang lain, seperti multimedia dan animasi, *web* dan *online* media lainnya, sinematografi, interior, arsitektur, desain produk dan lain lain.”

Dalam jurnal Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra, Deddi Duto Hartanto (2003:211) mengatakan : Tipografi merupakan salah satu elemen yang dapat mempengaruhi dan dipengaruhi oleh elemen desain yang lain, tidak bisa berdiri sendiri.

Warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, mood atau semangat, dll. (Kusrianto,2019:46)

Made Gana Hartadi, I Wayan Swandi, I Wayan Mudra (2020) dalam jurnal Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain ISI Denpasar menjelaskan bahwa : Warna adalah atribut desain yang sangat penting karena diterapkan ke dalam elemen desain untuk membangun kesan di benak audiens. Kesan terbentuk karena warna memberikan reaksi khusus pada otak manusia

Dalam seni rupa, warna merupakan unsur yang sangat penting karena warna bisa menjadi alat untuk berekspresi. Selain itu, warna adalah salah satu inspirasi paling berharga yang paling mudah didapati, sedangkan pengertian warna itu sendiri adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). (Nugroho, 2008:2)

## METODE

Penelitian ini dengan judul “Analisis Kelemahan Hasil Karya Gambar Poster Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Perbaungan T.A 2019/2020 Berdasarkan Gambar, Tipografi, dan Warna” merupakan penelitian menggunakan pendekatan

deskriptif dengan metode penelitian kualitatif. Deskriptif ialah menguraikan suatu gejala, fakta, peristiwa sejas-jelasnya mengenai poster lingkungan karya peserta didik kelas VIII berdasarkan gambar, tipografi, dan warna. Kualitatif lebih menekankan pada proses mengidentifikasi secara langsung terhadap poster yang diteliti. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan ialah teknik observasi dan dokumentasi.

Objek dokumentasi yang diambil adalah berupa foto-foto hasil karya gambar poster peserta didik dan hasil validasi indikator penilaian dari validator yang nantinya akan digunakan sebagai acuan analisis penelitian. Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan karya gambar poster peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Perbaungan yang bertemakan lingkungan dan data ini selanjutnya dinalisis berdasarkan indikator yang sudah divalidasi dari tiga orang validator dengan lembaran angket validasi yang sama.

Selain itu terdapat beberapa pendekatan yang digunakan dalam menganalisis data tersebut, diantaranya ialah melalui pendekatan teoritis, praktis, dan empiris.

### 1. Teoritis

Menguraikan data yang ditemukan melalui beberapa teori, pendapat ahli, filosofi, prinsip-prinsip, asas-asas dan lain-lain.

### 2. Praktis

Menguraikan data yang ditemukan melalui teknik-teknik yang digunakan peserta didik sehingga dapat ditemukan letak kekurangan ataupun kelemahannya baik dalam hal teknik menggambar, memilih huruf, dan kerapian mewarnai.

### 3. Empiris

Menguraikan data yang ditemukan berdasarkan interpretasi pengalaman peneliti, kepekaan visual serta didukung dengan penilaian dari validator yang ada. Untuk memperoleh data yang dipergunakan dalam penelitian, maka digunakan daftar penelitian hasil karya dengan indikator yang tampak sesuai dengan hasil pengumpulan data berdasarkan tabel di bawah ini :

Tabel 3.2 Lembaran Penilaian Karya Peserta Didik

No	Nama	Aspek yang dinilai			Jlh	Rata-rata
		Gambar	Tipografi	Warna		
1.						
2.						
3.						
...						
12.						

$$N = \frac{\text{Jumlah Poin A}}{3}$$

Keterangan :

N : Nilai yang didapat

A : Aspek penilaian

5 : Jumlah aspek yang dinilai

Setiap kolom penilaian memiliki rentang skor 0-100 yang kemudian skor dari tiap kolom dijumlahkan (jumlah poin A) dan dibagi 3 maka akan didapat nilai (N). Penilaian karya yang sudah terpilih jadi sampel penelitian yang dilakukan oleh dua orang dosen seni rupa dan satu orang guru Seni Budaya.

Dari data yang akan diteliti kemudian dinilai oleh peneliti, berdasarkan nilai tersebut maka penulis menganalisis dan mengkaji untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian dan untuk membuat suatu kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam artikel ini, penulis menganalisis kelemahan-kelemahan yang ada dalam poster Lingkungan Peserta Didik kelas VIII SMP N 1 Perbaungan T.A 2019/2020, data yang digunakan dalam artikel ini ialah berdasarkan pengamatan penulis terhadap karya poster berdasarkan gambar, tipografi, dan warna. Poster yang diteliti ialah sebanyak 12 karya poster peserta didik.

Poster dinilai oleh penulis sebagai apresiator, penilaian dilakukan berdasarkan

indikator-indikator yang sudah disesuaikan dengan teori-teori yang ada, ditambah indikator-indikator tersebut juga telah divalidasi oleh 3 ahli materi, 2 diantaranya ialah dosen Seni Rupa dan 1 orang guru seni budaya.

## 1. Penilaian Karya Poster

Tabel 4.1 Tabel Penilaian

NO	NAMA PESERTA DIDIK	Aspek Penilaian Poster			JLH	RATA-RATA
		GBR	TP	WRN		
1.	ALDI DWI FIKRI	69	75	65	209	69.7
2.	CHANDARA AGUS PRATAMA	70	60	60	190	63.3
3.	CLARA F SIMATUPANG	60	60	70	190	63.3
4.	FAJAR DWI AGUSTINO	80	60	60	200	66.6
5.	INDRI PRECILIA PRB	80	70	60	210	70
6.	LAILA RAMADHANI	70	60	62	192	64
7.	M. FAHREZA	80	80	60	220	73.3
8.	M. FARID ERZA HSB	70	70	75	215	71.6
9.	NINDYA ALIFA	70	70	60	200	66.6
10.	RADID JAYA WINATA	90	80	60	230	76.6
11.	RIZA AZZAHRA	80	70	60	210	70
12.	ZULHIJAH HUSEIN	70	60	60	190	63.3

Berdasarkan hasil penilaian pada table 4.1 tersebut maka dapat dijelaskan bahwasannya peserta didik mendapati nilai rata-rata < 75. Terlihat nilai-nilai yang diuraikan dalam tabel aspek gambar, tipografi

dan warna, peserta didik hanya mendapati nilai antara 60 – 75, itu artinya skor yang didapati peserta didik hanya 1 – 2 deskriptor yang tampak pada setiap indikator, sehingga peserta didik hanya mendapati nilai rata-rata < 75.

**1. Poster**



Gambar 4.1 Poster Lingkungan (Sumber: Aldi Dwi Fikri)

NO	NAMA PESERTA DIDIK	Aspek Penilaian Poster			JLH	RATA-RATA
		GBR	T	WRN		
1.	Aldi Dwi Fikri	69	75	65	209	69.7

Gambar dalam poster tersebut sudah sesuai dengan tema yaitu poster lingkungan, hanya saja gambar-gambar di dalamnya masih tampak kurang jelas bentuknya, terlihat dari gambar bumi dan pohon, bumi yang digambarkan dalam poster tersebut digambarkan dengan lingkaran yang tidak seimbang sehingga lingkaran di tengah tersebut kurang nyaman dipandang. Selain itu, penempatan tata letak gambar juga kurang seimbang sehingga terdapat ruang kosong pada bagian bawah gambar poster. Proporsi antara objek pohon dengan pohon yang lain juga kurang konsisten sehingga tidak seimbang serta tidak nyaman ketika memandangnya.

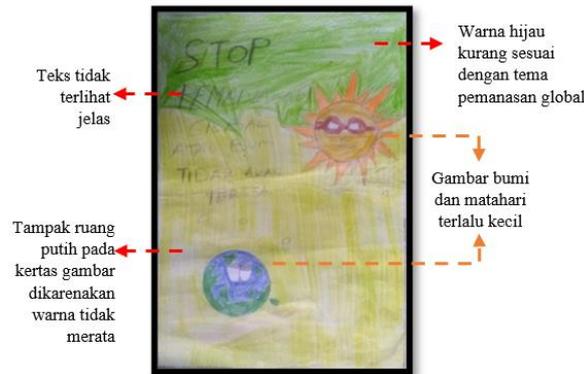
Tipografi di dalam poster ini menggunakan jenis huruf yang kurang konsisten, terdapat bentuk-bentuk huruf yang sama namun dengan karakter yang berbeda, terlihat pada huruf "A", huruf "A" di atas ujung bagian atasnya runcing, namun huruf "A" di bawah bagian atasnya datar (*legability*). Hubungan huruf dengan huruf yang lainnya cukup baik, artinya teks dapat dibaca dengan jelas tanpa ada kerancuan huruf di dalamnya (*Readibility*). Teks juga dapat

dibaca dengan jelas karena ukurannya yang cukup besar hanya saja warna yang digunakan dalam teks tersebut kurang mendukung, sehingga apabila dilihat dari jauh akan sulit dibaca karena kontras warna yang tidak mendukung (*visibility*).

Jenis warna pada poster sudah sesuai dengan tema yaitu pohon berwarna hijau, warna coklat pada batang kayu, serta penggunaan warna biru yang melambangkan ketenangan mewakilkan tema dalam poster tersebut, hanya saja pada bumi warna yang digunakan adalah warna hijau tanpa adanya warna biru, sehingga gambar tidak terwakilkan sebagai sebuah gambar bumi karena warna hijau menyatu dengan lautan, seharusnya lautan pada bumi diwarnai dengan warna biru. Warna pada tipografi juga masih kurang karena hanya garis *outline* nya saja yang diberi warna sehingga kurang kontras dengan *background*. Warna merah pada *outline* cukup baik karena warna merah lebih dekat dengan karkater kuat, energik, marah, berani, tegas, seolah memberikan peringatan tegas kepada pembaca agar menjaga lingkungan demi keberlangsungan hidup

manusia. Gelap terangnya warna belum terlihat serta kerapian pewarnaan juga masih sangat kurang dan tidak konsisten.

**2. Poster 2**



Gambar 4.2 Poster Lingkungan  
 (Sumber: Chandra Agus Pratama)

NO	NAMA PESERTA DIDIK	Aspek Penilaian Poster			JLH	RATA-RATA
		GBR	T	WRN		
2.	Chandra Agus Pratama	70	60	60	200	63.3

Gambar pada poster tersebut tampak cukup jelas dan sesuai dengan tema, serta penempatan objek juga sudah baik dengan penempatan zig-zag, hanya saja proporsi / perbandingan gambar dengan kertas gambar kurang seimbang sehingga kertas gambar terlihat banyak ruang kosong. Tampak gambar matahari dan bumi terlalu kecil sehingga banyak tersisa ruang kosong yang mengakibatkan kurang seimbangnya.

Tipografi, bentuk huruf kurang baik karena tidak konsisten penggunaan huruf kapitalnya, terdapat dalam kata “bumi” sebagian huruf dari kata tersebut menggunakan huruf kecil sedangkan kata-kata yang lain menggunakan huruf kapital (*legibility*). Jarak antar huruf cukup konsisten tidak terlalu dekat dan tidak terlalu jauh sehingga mudah dibaca dan tidak ada huruf yang menyatu (*readability*). Huruf sangat sulit terlihat karena menggunakan huruf yang tidak jelas serta ukurannya yang sangat kecil

sehingga tidak terlihat jelas teks yang tertulis baik dari jarak normal maupun jarak jauh (*visibility*). Secara keseluruhan teks pada gambar tersebut sudah dapat dipahami bahwa mengajak para pembaca untuk menjaga bumi dari pemanasan global (*Clarity*).

Warna yang digunakan sudah cukup sesuai dengan tema, tetapi terdapat warna hijau pada bagian *background* atas, jika dikaitkan dengan tema pemanasan global, warna hijau kurang sesuai dengan tema karena warna hijau melambangkan kehidupan, kesejukan, dingin, dsb. Maka dari itu, seharusnya warna yang digunakan satu warna saja yaitu warna kuning tanpa menggunakan warna hijau tersebut dan divariasikan dengan gelap terang saja. Kerapian warna juga masih sangat kurang baik, karena tarikan garis tidak konsisten dan masih terdapat ruang putih yang belum diwarnai.

**1. Poster 3**



NO	NAMA PESERTA DIDIK	Aspek Penilaian Poster			JLH	RATA-RATA
		GBR	T	WRN		
3.	Clara F. Simatupang	60	60	70	190	63.3

Gambar pada poster tersebut sudah cukup jelas dan sesuai dengan tema, tampak sebuah lingkaran yang mengilustrasikan bumi dan sepucuk tumbuhan di atas gundukan tanah, penempatan objek gambar juga cukup baik dengan penempatan zig-zag, hanya saja gambar dalam poster di atas masih sangat minim sekali, karena hanya terlihat gambar bumi dan sepucuk tumbuhan di atas gundukan tanah saja, perlu adanya penambahan-penambahan objek gambar agar terlihat tampak lebih menyatu dan menarik.

Tipografi tampak menggunakan huruf kapital dan dapat dikenali satu persatu hurufnya (*legibility*) namun jarak antara huruf satu dengan huruf yang terlalu rapat sehingga tampak menyatu dan sulit dibaca (*readibility*) tampak pada kata “BUMI” kerningnya terlampau rapat sehingga menjadi tidak jelas kata “BUMI” tersebut. Ukuran huruf juga hanya mengandalkan garis tanpa adanya ketebalan huruf sehingga jika dengan jarak pandang yang sedikit jauh akan sulit untuk dibaca (*visibility*). Kejelasan huruf jika dibaca dari dekat sudah dapat dipahami tetapi kurang

relevan dengan gambar yang ada (*clarity*) karena kalimat pada poster tersebut menjelaskan bahwan bumi sedang tersenyum namun gambar tidak menjelaskan bagaimana membuat bumi tersenyum hanya ada gambar bumi dan sepucuk tumbuhan, gambar ini kurang menjelaskan untuk kalimat tersebut.

Warna, kesesuaian warna dengan tema sudah cukup sesuai karena menggunakan warna-warna alam seperti hijau, kuning, biru, dan coklat. Warna pada gambar ini juga masih sangat kurang baik karena warna kurang merata masih tampak ruang putih pada latar belakang gambar poster tersebut. Intensitas warna belum tampak masih menggunakan warna-warna mentah tanpa ada kombinasi gelap terang, selain itu warna bumi pada gambar tersebut tampak menggunakan warna biru secara menyeluruh, padahal bumi memiliki pulau-pulau berwarna hijau, sehingga pada gambar tersebut kombinasi warna tidak mewakili objek lingkaran tersebut sebagai bumi karena hanya menggunakan warna biru saja.

2. Poster 4



Gambar 4.4  
(Sumber: Fajar Dwi Agustino)

NO	NAMA PESERTA DIDIK	Aspek Penilaian Poster			JLH	RATA-RATA
		GBR	T	WRN		
4.	Fajar Dwi Agustino	80	60	60	200	66.6

Gambar tampak cukup jelas dan sesuai dengan tema yang ada serta penempatan gambar ditengah, namun perbandingan antara gambar dengan kertas gambar kurang sesuai, jika dilihat gambar terlalu kecil dengan ukuran kertas gambar yang cukup besar.

Tipografi, bentuk huruf yang digunakan tampak tidak konsisten, terdapat huruf kapital dan huruf kecil sehingga tidak terlihat perbedaan antara huruf kapital dan huruf kecilnya (*legibility*). Jarak antara huruf per huruf juga terlalu rapat sehingga sulit untuk mengidentifikasi masing-masing huruf (*Readability*). Ukuran huruf juga terlalu kecil dan tidak seimbang dengan ukuran kertas gambar yang cukup memiliki ruang kosong, penulisan huruf tidak lurus, tata letak tipografi menggunakan tata letak diagonal memberikan kesan tidak seimbang ketika melihatnya (*visibility*), namun kalimat pada tipografi tersebut dapat dipahami oleh pembaca

(*clarity*) bahwasanya kita diajak untuk menjaga bumi/lingkungan dengan membuang sampah pada tempatnya walaupun masih banyak terdapat beberapa kelemahan seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya.

Warna, kombinasi antara jenis warna belum tertata dengan baik, tampak masih banyak objek dan ruang-ruang yang belum selesai diwarnai baik pada tulisan, objek gambar, dan latar belakang terlihat ruang putih karena belum diwarnai. Penggunaan gelap terang (*intensitas*) juga belum terlihat, hanya menggunakan warna mentah dan datar saja. Terdapat tulisan yang berkontur hitam dan ada yang tidak berkontur serta tarikan garis warna tidak konsisten sehingga membuat karya poster tersebut terlihat tidak rapi. Kesesuaian antar jenis warna sudah cukup sesuai dengan tema yang ada, terlihat warna-warna yang digunakan ialah warna-warna lingkungan seperti hijau, biru, dan kuning

3. Poster 5



Gambar 4.5  
(Sumber: Indri Precilia Purba )

NO	NAMA PESERTA DIDIK	Aspek Penilaian Poster			JLH	RATA-RATA
		GBR	T	WRN		
5.	Indri Precilia Purba	80	70	60	210	70

Gambar, kejelasan pada gambar sudah cukup baik, hanya saja proporsi ranting-ranting pada batang pohon tersebut belum baik, karena belum dapat mewakili gambar pohon apa adanya, dapat terlihat ranting pohon terlalu kecil pada bagian bawahnya sedangkan pada bagian ujung nya berukuran besar, tentu hal ini kurang sesuai dengan kenyataanya.

Tipografi, bentuk huruf sudah cukup konsisten dengan penggunaan huruf kapital sehingga memiliki penekanan tegas kepada para pembaca akan makna yang terkandung di dalamnya (*legibility*). Kerning pada setiap huruf masih terlalu dekat sehingga sulit terbaca antara kata per kata, selain itu tata letak yang digunakan ialah tata letak diagonal membuat kesan tidak seimbang dengan objek gambar yang statis (*readibility*). Besar huruf tidak konsisten sehingga yang tampak terlihat

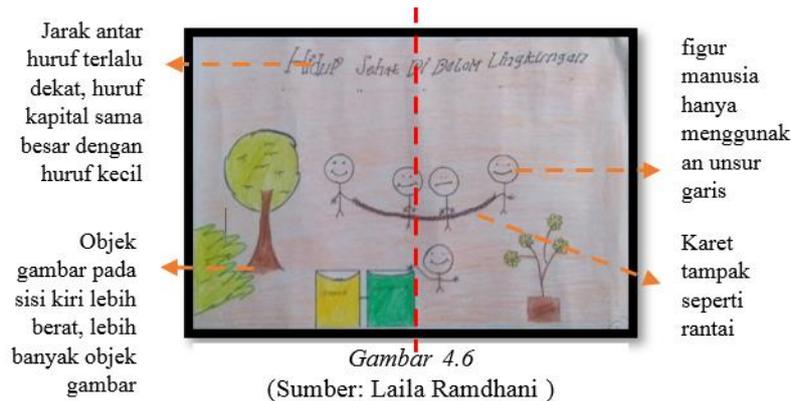
hanya kalimat yang paling atas karena ukuran huruf yang cukup besar, sedangkan kalimat pada baris kedua dan ketiga tampak lebih kecil sehingga kurang terlihat (*Visibility*). Kata-kata yang digunakan untuk membuat kalimat pada poster tersebut sudah dapat dimengerti (*clarity*), hanya saja masih terdapat kelamahan-kelemahan pada *readibility* dan *visibility* yang belum sesuai.

Warna, penggunaan warna sudah cukup sesuai dengan tema gambar yaitu tentang penebangan liar. Warna-warna yang digunakan menggunakan warna pudar atau kusam, seperti tampak pada warna tanah menggunakan warna abu-abu, namun warna langit belum sesuai karena menggunakan warna biru sehingga masih terlihat kesan udara yang segar, padahal dengan ditebangnya poho-pohon tersebut secara liar mengakibatkan meningkatnya pencemaran

udara yang seharusnya lebih baik dapat digunakan dengan warna-warna panas seperti kuning, oranye, merah, dan lain sebagainya. Kesan gelap terang juga belum terlihat pada poster ini, warna hanya menggunakan warna-

warna dasar tanpa ada kombinasi antar jenis warna maupun gelap terang di dalamnya serta kerapian juga masih kurang karena masih terlihat ruang-ruang putih pada poster tersebut.

**4. Poster 6**



NO	NAMA PESERTA DIDIK	Aspek Penilaian Poster			JLH	RATA-RATA
		GBR	T	WRN		
6.	Laila Ramdhani	70	60	62	192	64

Gambar, gambar pada poster ini sudah cukup sesuai dengan tema, namun penempatan tata letak gambar masih terlihat lebih berat ke sisi sebelah kiri sehingga bagian sisi kanan terlihat kosong, perlu adanya penambahan objek gambar ataupun tata letak yang baik agar terlihat seimbang, proporsi gambar manusia pada poster tersebut juga kurang baik dikarenakan ilustrasi badan dan tangan hanya menggunakan unsur garis saja, tampak sekelompok anak-anak sedang bermain karet namun perbandingan karet tali dengan ukuran tubuhnya membuat karet tersebut seperti rantai dikarenakan perbandingan yang kurang sesuai.

Tipografi, bentuk huruf pada poster ini sudah dapat dikenali, hanya saja terdapat huruf kapital yang sama besarnya dengan huruf kecil, sehingga tidak terlihat perbedaan antara huruf kapital dengan huruf kecil (*legibility*). Hubungan huruf dengan huruf yang lain sudah cukup baik namun kurang konsisten, jarak antara huruf dengan huruf yang lain masih terlalu dekat sehingga

sulit terbaca (*readability*). Ukuran huruf terlampaui kecil karena hanya menggunakan unsur garis tanpa adanya ketebalan pada hurufnya, padahal ruang kosong pada poster tersebut masih cukup luas untuk penambahan ukuran huruf jika dibesarkan, sehingga *visibility* dapat terbaca dengan baik dari jarak dekat maupun dari jarak jauh (*visibility*). Secara keseluruhan huruf-huruf sudah dapat *dimengerti* (*clarity*), namun masih kurang jelas untuk dapat terbaca karena kelemahan-kelemahan yang ada.

Warna, warna pada gambar ini jika dikaitkan dengan tema masih belum sesuai dikarenakan penggunaan warna latar belakang menggunakan warna cokelat secara menyeluruh tanpa adanya kombinasi-kombinasi warna yang lain di dalamnya. Kombinasi warna biru seharusnya bisa diterapkan pada latar belakang sebagai langit sehingga tercipta kesan lingkungan yang asri, sehat, segar, dan menyenangkan. Kualitas gelap terang belum juga terlihat pada poster

ini namun kerapian warna sudah cukup konsisten.

### **SIMPULAN**

Penerapan gambar pada desain poster lingkungan yang digambarkan oleh peserta didik kelas VIII SMP N 1 Perbaungan T.A 2019/2020 rata-rata sudah cukup baik walaupun masih terdapat beberapa kekurangan di dalamnya. Dari 12 karya yang ada terdapat 5 karya poster peserta didik yang mendapat nilai 80 – 90, itu artinya 5 karya tersebut mendapat nilai yang baik karena sudah mendapat 3 deskriptor yang tampak dalam karyanya, hanya saja 8 karya lainnya masih menduduki perolehan nilai antara 60-79, yang menandakan bahwa karya tersebut hanya mendapat 1 – 2 deskriptor saja yang tampak. Berdasarkan hal tersebut aspek gambar yang diterapkan peserta didik dalam karya poster ini masuk ke dalam kategori cukup baik.

Penerapan tipografi pada desain poster lingkungan yang digambarkan oleh peserta didik kelas VIII SMP N 1 Perbaungan T.A 2019/2020 rata-rata sudah cukup baik. Dari ke 12 karya yang ada, hanya 2 karya yang memperoleh nilai 80, artinya karya tersebut mendapat 3 deskriptor yang tampak dan dapat dikategorikan baik. 10 karya lainnya rata-rata hanya memperoleh nilai antara 60–75 yang artinya karya tersebut hanya mendapat 1–2 deskriptor saja yang tampak dan dapat dikategorikan kurang baik dan cukup baik.

Penerapan warna pada desain poster lingkungan yang digambarkan oleh peserta didik kelas VIII SMP N 1 Perbaungan T.A 2019/2020 rata-rata kurang baik. Dari 12

karya yang ada hanya 2 karya saja yang memperoleh nilai 70-79 yang artinya 2 karya tersebut mendapat 2 deskriptor yang tampak dan dikategorikan cukup baik. 10 karya lainnya hanya memperoleh nilai 60-69 yang artinya bahwa karya tersebut hanya mendapat 1 deskriptor saja yang tampak dan dikategorikan kurang baik

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Hartadi, M. G., Swandi, I. W., & Mudra, I. W. (2020). Warna dan Prinsip Desain User interface (UI) dalam Aplikasi Seluler “Bukaloka”. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 5(1), 105-119.
- Hartanto, D. D. (2003). Pemilihan Tipografi Pada Judul Film. *Nirmana*, 5(2).
- Kartono, Gamal. 2014. *Poster*. Medan: Unimed Press
- Kusrianto, Adi. 2019. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta : Andi
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). Media pembelajaran manual dan digital. *Bogor: Ghalia Indonesia*, 173.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nugroho, Eko. 2008. *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta: C.V Andi Offset
- Rustan, Suriyanto. 2017. *Huruf Font Tipografi*. Jakarta; PT. Gramedia Pustaka Utama
- Sadiman, Arief, dkk. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta. Andi.



**Studi Komparasi Teknik Kolase Berbahan Biji-Bijian dan Teknik Kolase  
Berbahan Kertas Terhadap Hasil Belajar Siswa  
Kelas X di SMA Swasta YPIS  
Maju Binjai**

Fauza Azzahrah 

---

**Article Information****Article History:***Accepted November 2021**Approved December 2021**Published January 2022***Keywords:***comparison, technique, paste, painting***How to Cite:**

Fauza Azzahrah (2022). Studi Komparasi Teknik Kolase Berbahan Biji-Bijian dan Teknik Kolase Berbahan Kertas Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMA Swasta YPIS Maju Binjai: Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Vol 10 No 1: Januari 2022: Halaman 90-99

---

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa menggunakan teknik tempel kolase berbahan biji-bijian dibanding dengan teknik tempel kolase berbahan kertas. Objek yang ditempel menggunakan teknik kolase berbahan biji-bijian dan kertas berupa objek buah pisang. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Swasta YPIS Maju Binjai dengan jumlah sampel 40 siswa dan sampel yang diambil adalah 50% dari seluruh populasi yakni sebanyak 20 siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif komparatif dengan pendekatan kuantitatif. Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan positif yang signifikan antara hasil belajar siswa menggunakan teknik tempel kolase berbahan kertas dibanding teknik tempel kolase berbahan biji-bijian pada siswa kelas X SMA Swasta YPIS Maju Binjai, yang dibuktikan dengan  $t_{hitung} = 5,78$  dan  $t_{tabel}$  untuk derajat kebebasan  $= (n_1 + n_2) - 2 = 38$  pada taraf nyata  $(\alpha) = 0,05$  adalah  $t_{tabel} = 2,024$  ternyata  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $27,41 > 2,024$ ). Besar selisih antara teknik tempel kolase berbahan kertas dengan teknik tempel kolase berbahan biji-bijian ialah sebesar 17, maka dapat diperoleh besar perbedaan atau perbandingan antara teknik tempel kolase berbahan biji-bijian dan teknik tempel kolase berbahan kertas sebesar 43%.

---

**Abstract**

*This study aims to determine the differences in student learning outcomes using the grain-based collage paste technique compared to the paper-based collage paste technique. The object is pasted using a collage technique made from grains and paper in the form of a banana fruit object. The population in this study were all students of class X SMA Private YPIS Maju Binjai with a sample of 40 students and the sample taken was 50% of the entire population, namely as many as 20 students. The research method used is descriptive comparative with a quantitative approach. The results of the research findings indicate that there is a significant positive difference between student learning outcomes using the paper-based collage paste technique compared to the grain-based collage paste technique in grade X students of YPIS Maju Binjai Private High School, as evidenced by  $t_{count} = 5.78$  and  $t_{table}$  for degrees freedom  $= (n_1 + n_2) - 2 = 38$  at the level of significance  $(\alpha) = 0.05$  is  $t_{table} = 2.024$  turns  $t_{count} > t_{table}$  ( $27.41 > 2.024$ ). The big difference between the paper-based collage paste technique and the grain-based collage paste technique is 17, so it can be seen that a large difference or comparison between the grain-based collage paste technique and the paper-based collage paste technique is 43%.*

## PENDAHULUAN

Berdasarkan Kurikulum 2013 siswa kelas X SMA dalam Mata Pelajaran Seni Budaya-Seni Rupa, terutama dalam pokok pembahasan seni lukis, siswa diharap mampu merancang dan membuat karya lukis dengan beragam media dan teknik, tetapi proses dan hasil pembelajaran belum membuahkan hasil yang menggembirakan. Oleh karenanya kebutuhan hasil belajar tidak tercapai dengan baik. Hamalik (2007) berpendapat bahwa belajar adalah upaya memodifikasi atau memperkuat perilaku sebagaimana kutipan: "*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*", Yang berarti belajar adalah memodifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut pengertian ini, belajar adalah suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari pada itu, yaitu mengalami.

Dalam kegiatan melukis siswa seharusnya memiliki alat, bahan, dan teknik yang beragam, tetapi mereka tidak mendapatkannya. Wiratno memaparkan bahwa material seni lukis sebagai pengetahuan bahan yang dipergunakan, sesuai dengan kebutuhannya. Medium rupa dapat dijangkau melalui berbagai macam jenis material, seperti tinta, cat atau *pigment*, tanah liat, semen dan berbagai aplikasi yang memberikan kemungkinan untuk mewujudkan medium rupa. Pemaparan Wiratno juga diperkuat oleh Rosalind Ragans menyatakan, dalam sebuah permukaan lukisan, material yang paling mudah ditangkap mata adalah elemen cat. Secara umum cat terbagi atas dua dimensi atas dua formulasi, yakni cat yang berbasis minyak (*oil-based paint*) artinya pelarutnya menggunakan minyak dengan *binder linseed oil*, pencairannya *turpentine* dan cat berbasis air (*water-soluble paint*) dengan pelarut air. Pemaparan tersebut juga diperkuat oleh W. Stanley Taft dan James W. Mayer, cat apapun jenisnya menempel diatas permukaan apa pun baik tekstur maupun reflektif kualitas, terdiri atas komponen dasar yang sama (Wiratno, 2018: 115).

Alat atau peralatan lukis dibutuhkan untuk mengaplikasikan cat pada media lukis,

seperti kuas, pisau, palet dan sebagainya perlu diupayakan oleh siswa. Penggunaan alat lukis ini bergantung pada media, dan teknik yang digunakannya, demikian juga dengan media yang digunakan seperti kanvas, kertas, kayu, atau benda datar yang biasanya digunakan oleh siswa yang belajar melukis. Melukis juga membutuhkan cara dan teknik yang tepat untuk membuat hasil, contohnya siswa dapat menerapkan teknik cat minyak, teknik cat air, teknik plakat, dan sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dari Ibu Tety selaku guru Seni Budaya Kelas X di SMA Swasta YPIS Maju Binjai pada hari Jumat 26 Februari 2021, bahwa kegiatan melukis dengan teknik dan media tersebut, sudah pernah dilakukan tetapi belum maksimal karena ketersediaan alat dan media yang tidak memadai. Berdasar kondisi ini maka tidak heranlah bahwa nilai hasil belajar rendah.

Pengolahan bahan dan teknik ini bisa menjadi salah satu aspek penting dalam aspek penilaian guru. Guru bidang studi juga menjelaskan pada hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di hari Jumat 26 Februari 2021, bahwa di sekolah tersebut pernah melakukan kegiatan teknik tempel kolase berbahan biji-bijian dengan hasil karya masih belum optimal. Hal ini disebabkan karena kurangnya dalam pemilihan bahan yang masih menggunakan biji-bijian dalam pembuatan karya teknik tempel kolase. Seperti yang peneliti ketahui biji-bijian itu sendiri tidak terlalu banyak memiliki variasi warna sehingga menghasilkan karya dengan kesan blok atau penggunaan warna tanpa gradasi, dalam proses penempelan biji-bijian juga sulit untuk ditempelkan. Serta pada proses pembuatan karya, kerapian, kebersihan, dan ketelitian belum menjadi perhatian utama para siswa, sehingga menghasilkan karya yang kurang menarik.

Berdasarkan pada pemaparan diatas, dapat dinyatakan bahwa kualitas hasil karya teknik tempel siswa belum optimal dikarenakan penggunaan bahan yang terlalu umum dan sudah biasa digunakan untuk tingkatan SMA. Sementara dalam teknik kolase ada bahan lain yang dapat digunakan dan menjadi solusi, seperti kertas yang memiliki variasi warna yang banyak sehingga

menghasilkan karya dengan gradasi (tingkatan) warna, pada proses penempelan bahan kertas juga mudah untuk ditempelkan.

Dijelaskan oleh Susanto, M (2002:63), Kata kolase, yang dalam bahasa Inggris disebut "*collage*" berasal dari kata "*coller*" dalam bahasa Prancis, yang berarti "merekat". Selanjutnya kolase dipahami sebagai sebuah teknik seni menempel berbagai macam materi selain cat, seperti kertas, kain, kaca, logam, dan sebagainya, atau dikombinasikan dengan penggunaan cat atau teknik lainnya (Syakir Muharrar, Sri Verayanti, 2013).

Dalam pembuatan kolase tersebut ada berbagai macam bahan yang dapat digunakan. Alat dan bahan teknik tempel dalam penjelasan oleh Dasmariyani (2020 : 95), bahwa segala bahan atau material dapat direkatkan pada jenis permukaan yang memungkinkan untuk ditempeli, yang dijabarkan secara luas oleh Dasmariyani bahwa material (bahan) apapun dapat dimanfaatkan dalam pembuatan teknik tempel asalkan ditata menjadi komposisi yang menarik atau unik. Berbagai macam materi selain cat, seperti kertas, kain, kaca, logam, atau dikombinasikan dengan penggunaan cat, hanya saja dalam penelitian ini peneliti memfokuskan kertas sebagai bahan pembuatan kolase. Karena bahan kertas tersebut mudah didapatkan di lingkungan sekitar siswa, seperti kertas, majalah, tabloid, brosur, dan lain sebagainya. Secara umum, proses pembuatan teknik tempel kolase diawali dengan penentuan tema karya, dilanjutkan pembuatan rancangan karya, dan penyiapan bahan-bahan yang digunakan. Pembuatan karya kolase juga menggunakan teknik memotong kertas secara tidak beraturan atau sesuai kehendak. Mengutamakan penyusunan potongan kertas berdasarkan tingkatan warna (gradasi) sesuai objek gambar. Penyusunan potongan kertas dengan tingkatan warna (gradasi) yang bervariasi dapat meningkatkan hasil karya yang menarik. Hal ini juga menjadi keunggulan tersendiri dengan teknik tempel kolase yang berbahan kertas.

Pada proses pembuatan, dijelaskan Anwar, dkk, ada langkah-langkah guru dalam

mengajarkan pembuatan karya kolase adalah:

a) Guru menyiapkan pola gambar sesuai ukuran yang diinginkan, menyiapkan bahan yang akan ditempelkan, lem dan peralatan lainnya, b) Bahan membuat kolase disesuaikan dengan kondisi lingkungan setempat, untuk lingkungan desa gunakan bahan yang mudah ditempelkan. Misalnya untuk lingkungan kota gunakan bahan buatan, bahan limbah, bekas dengan pertimbangan lebih mudah didapatkan, c) Guru memandu langkah kerja membuat kolase dimulai dari, menyiapkan bahan yang akan ditempelkan, memberi lem pada bahan yang akan ditempelkan dan cara menempelkan bahan yang telah diberi lem sampai menjadi kolase, d) Guru diharapkan juga mengingatkan pada anak agar dapat melakukannya dengan tertib dan setelah selesai merapikan/membersihkan tempat belajarnya (Anwar, dkk, 2018: 58).

Setiap kegiatan pembelajaran memiliki beberapa fungsi tertentu. Begitu pula dengan pembelajaran kolase yang memiliki beberapa fungsi. Pamadhi & Sukardi (2010:34) memaparkan fungsi pembelajaran kolase sebagai berikut:

a) Fungsi Praktis

Karya seni rupa kolase, mosaik, dan montase bersifat individual berfungsi sebagai media ekspresi. Selain itu, juga memiliki fungsi pragmatis untuk memenuhi fungsi praktis dan fisik sebagai benda-benda kebutuhan sehari-hari.

b) Fungsi Edukatif

Berkarya seni memiliki fungsi edukatif melalui penerapan metode pembelajaran untuk membantu perkembangan kemampuan dalam diri siswa. Perkembangan tersebut meliputi kemampuan fisik, daya pikir, daya cerap, emosi, cita rasa keindahan, dan kreativitas.

c) Fungsi Ekspresi

Ekspresi adalah ungkapan dalam diri seseorang berupa luapan emosi maupun gerak tubuh. memperlihatkan gagasan. Unsur-unsur seni rupa seperti garis, warna, bentuk dan tekstur merupakan bahasa rupa yang digunakan sebagai cara mengungkapkan gagasan, imajinasi, dan pengalaman estetis yang berwujud simbolis. Pada menciptakan karya seni, siswa bebas mengekspresikan

gagasannya dan tidak terikat pada aturan dan kepentingan lainnya.

d) Fungsi Psikologis

Seni rupa disamping sebagai media ekspresi, dapat pula dimanfaatkan sebagai media terapeutik sebagai sarana sublimasi dan relaksasi. Sarana sublimasi dan relaksasi digunakan sebagai penyaluran berbagai permasalahan psikologis yang dialami seseorang. Setelah menjalani terapi diri melalui seni, seseorang akan memperoleh keseimbangan emosional nya untuk mencapai ketenangan, kenyamanan, dan kepuasan batin.

e) Fungsi Sosial

Kehadiran karya seni rupa terutama seni pakai membantu memecahkan permasalahan sosial. Permasalahan sosial yang dapat dipecahkan adalah karya seni rupa dapat menyediakan lapangan pekerjaan dan peningkatan taraf hidup melalui pengembangan industri kriya. Selain itu, kebebasan berekspresi dalam seni memungkinkan seniman untuk mengkritisi berbagai keadaan dalam masyarakat yang memerlukan perbaikan.

f) Fungsi Kreasi

Proses kreasi merupakan tahapan yang harus dilalui seseorang dalam menciptakan suatu karya seni yang dalam hal ini adalah karya kolase, mosaik, dan montase. Proses kreasi dalam pembuatan karya kolase, mosaik, dan montase dimulai dari proses memperoleh ide atau gagasan karya yang akan dibuat, dilanjutkan hingga proses mewujudkan ide atau gagasan tersebut dalam bentuk karya kolase, mosaik, dan montase. Dalam hal ini, impresi atau kesan yang dirasakan, dipikirkan, dan dihayati oleh siswa dituangkan sebagai ekspresi personal dalam wujud karya seni rupa teknik tempel kolase, mosaik, dan montase.

Pemaparan lain juga menjelaskan fungsi ataupun manfaat melalui kegiatan kolase yaitu dapat berkreasi memilih bahan, menyusun warna, kontur, dan memadukannya sesuai selera sehingga menghasilkan karya yang indah, melatih motorik halus anak yaitu melatih keterampilan jari-jemari anak, melatih konsentrasi anak, anak dapat mengenal warna dan memadukannya sesuai selera, anak dapat mengenal bentuk dari pola-

pola yang ia tempel atau ia gunting, anak dapat mengenal aneka jenis bahan dalam melakukan teknik kolase, mengenal sifat bahan yang disediakan, dan melatih ketekunan serta kesabaran dalam melakukan teknik kolase sehingga menghasilkan suatu karya yang menarik (Ramdhania, 2012: 4).

Berdasarkan uraian diatas peneliti ingin mencari perbandingan hasil belajar teknik kolase berbahan biji-bijian dan teknik kolase berbahan kertas. Dengan adanya perbandingan antara teknik kolase berbahan biji-bijian dan teknik kolase berbahan kertas dapat diharapkan nantinya teknik kolase berbahan kertas dapat meningkatkan hasil belajar dan karya yang lebih menarik. Berdasarkan latar belakang dan uraian diatas maka peneliti membuat judul “Studi Komparasi Teknik Kolase Berbahan Biji-Bijian dan Teknik Kolase Berbahan Kertas Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMA Swasta YPIS Maju Binjai”.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dengan judul “Studi Komparasi Teknik Kolase Berbahan Biji-Bijian dan Teknik Kolase Berbahan Kertas Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMA Swasta YPIS Maju Binjai” merupakan penelitian dengan menggunakan metode deskriptif komparatif dengan pendekatan kuantitatif.

Pengertian deskriptif menurut (Nazir, 2005:45) adalah suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu system pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, factual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Dalam metode deskriptif peneliti bisa membandingkan fenomena-fenomena tertentu sehingga merupakan suatu studi komparatif.

Penelitian komparatif adalah penelitian yang membandingkan keberadaan satu variabel atau lebih pada dua atau lebih sampel yang berbeda, atau pada waktu yang berbeda (Sugiyono, 2006:62). Pendekatan

kuantitatif dipakai untuk menguji suatu teori, untuk menyajikan suatu fakta atau mendeskripsikan statistik, untuk menunjukkan hubungan antar variabel, dan adapula yang bersifat mengembangkan konsep, mengembangkan pemahaman atau mendeskripsikan banyak hal (Subana & Sudrajat, 2011:56).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Swasta YPIS Maju Binjai yang terdiri dari 2 kelas yaitu X IPA dan X IPS dengan jumlah siswa setiap kelas adalah 20 siswa, sehingga jumlah keseluruhan populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 40 siswa. Sampel yang diambil dari populasi yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebanyak 20 siswa. Surakhmad (1998:100) berpendapat apabila ukuran populasi sebanyak kurang lebih dari 100, maka pengambilan sampel sekurang-kurangnya 50% dari ukuran populasi. Berdasarkan populasi diatas, maka dengan adanya keterbatasan waktu, biaya, tenaga dalam penelitian ini, peneliti tidak mengambil keseluruhan dari populasi. Pada penelitian ini dengan populasi 40 orang siswa, maka dapat diambil 50% dari populasi tersebut yaitu sampel dalam penelitian ini adalah 20 orang siswa. Dengan teknik pengambilan sampel yaitu teknik simple random sampling (sampel acak sederhana), karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Sehingga memberi kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk menjadi sampel penelitian.

Pada teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik tes dan non tes. Teknik tes yang digunakan yang digunakan adalah tes psikomotorik berupa tes kemampuan melukis teknik tempel kolase, sedangkan tes non tes berupa dokumentasi.

#### 1. Tes Praktik

Tes Kemampuan Melukis, pada tes praktik ini dilakukan dengan maksud untuk mengukur hasil belajar melukis teknik tempel kolase, tes dilakukan dengan tes perbuatan melukis dengan menggunakan teknik tempel kolase. Uji coba instrumen (alat tes) dilakukan dengan tahapan uji validasi oleh

pakar, tujuannya untuk memperbaiki tampilan tes, konstruksi tes, pengembangan aspek tujuan dan pengukuran, serta pedoman penilaian.

#### 2. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk memperkuat dan melengkapi data yang diperoleh di lapangan baik pada saat melakukan observasi dan pengumpulan data yang sedang berlangsung. Teknik dokumentasi ini dilakukan dengan pengambilan gambar-gambar (foto) kegiatan sebagai bahan dokumentasi.

Untuk menganalisis data dalam penelitian ini digunakan uji statistik dengan menggunakan uji-t. Tetapi sebelumnya dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai syarat dapat dilaksanakannya analisis data.

#### 1. Uji Persyaratan Analisis Data

##### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Uji kenormalan yang dilakukan adalah uji *lillyfors*.

Adapun langkah-langkah untuk mengadakan uji *lillyfors*:

- a. Buat tabel penolong untuk uji *Lo*.
- b. Masukkan data ke dalam tabel penolong, urutkan dari data terkecil sampai data terbesar, hitunglah jumlah dan rata-ratanya ( $X$ ).
- c. Hitung nilai kuadrat tiap data.
- d. Hitung selisih tiap data terhadap nilai rata-rata
- e. Hitung angka baku ( $Z_i$ ) tiap data ( $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$ )
- f. Hitung peluang  $F(Z_i)$  dengan menggunakan daftar distribusi normal baku untuk setiap bilangan baku ( $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ )
- g. Hitung proporsi  $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$  yang lebih kecil atau atau  $Z_i$ , jika proporsi dinyatakan oleh  $S(Z_i)$ , maka:

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, z_3, \dots, z_n \text{ yang } \leq z_i}{n}$$

- h. Hitung selisih  $F(Z_i) - S(Z_i)$  dan tentukan harga mutlak nya (harga tertinggi selisih  $F(Z_i) - S(Z_i)$  menjadi harga  $L_o$  atau  $L_{o_{max}}$  atau  $L_{hit}$ ).
- i. Simpulkan hasil  $L_o$  apakah data berdistribusi normal, kriteria nya adalah tolak hipotesis nol ( $H_o$ ) bahwa berdistribusi normal jika  $L_o$  yang diperoleh dari data pengamatan melebihi daftar nilai kritis  $L$  dari Tabel.

b. Uji Homogenitas

Setelah kedua sampel penelitian dinyatakan berdistribusi normal, langkah selanjutnya adalah mencari nilai homogenitasnya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji *Bartlett*.

Adapun langkah-langkah untuk mengadakan uji *Bartlett*:

- Tetapkan  $H_a$  dan  $H_o$  dalam bentuk kalimat.
- Tulis  $H_a$  dan  $H_o$  dalam bentuk statistic (hipotesis statistik).
- Buat tabel penolong untuk uji *Bartlett*.
- Hitung nilai kritis distribusi *chi* kuadrat ( $X^2_{tabel}$ ).
- Bandingkan  $X^2_{hitung}$  dengan  $X^2_{tabel}$ .
- Buat simpulan tentang uji *Bartlett*.  
Kriteria: varians homogen bila  $X^2_{hitung}$  lebih kecil dari  $X^2_{tabel}$  ( $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ ).

2. Uji Hipotesis

Setelah melakukan pengujian prasyarat baik dari uji normalitas maupun uji homogenitas, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t.

Adapun langkah-langkah untuk mengadakan uji-t:

- Tetapkan  $H_a$  dan  $H_o$  dalam bentuk kalimat:  
 $H_a$ : terdapat perbedaan hasil belajar melukis menggunakan teknik tempel kolase dibanding siswa yang diajar dengan teknik konvensional.  
 $H_o$ : tidak terdapat perbedaan hasil belajar melukis menggunakan teknik tempel kolase dibanding siswa yang diajar dengan teknik konvensional.
- Tetapkan  $H_a$  dan  $H_o$  dalam bentuk hipotesis statistik:  
 $H_o : \mu_1 = \mu_2$   
 $H_a : \mu_1 \neq \mu_2$

- Cari  $S^2_{gab}$  dengan rumus  $S^2_{gab} = \frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2}$
- Cari  $t_{hitung}$  dengan rumus  $t_{hit} = \frac{x_1 - x_2}{s_{gab} \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$
- Cari  $t_{tabel}$ , untuk pengujian dua pihak, dimana  $dk = (n_1 + n_2) - 2$   
Selanjutnya gunakan tabel t untuk mendapatkan  $t_{tabel}$ .
- Tentukan kriteria pengujian, yaitu:  
jika  $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq +t_{tabel} \rightarrow H_o$  diterima.
- Bandingkan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$ .
- Buat simpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara keseluruhan dari perbandingan karya teknik tempel kolase berbahan biji-bijian dan kertas di atas dapat kita simpulkan bahwa hasil karya teknik tempel kolase berbahan kertas lebih baik dibandingkan hasil karya teknik tempel kolase berbahan biji-bijian. Hal ini dapat dilihat dari hasil teknik tempel kolase berbahan kertas yang lebih baik dalam menerapkan beberapa prinsip dan kriteria penilaian berupa ketepatan bentuk, proporsi, komposisi, gelap terang, maupun teknik menempel.

Visualisasi karya pada hasil karya teknik tempel kolase berbahan kertas maupun biji-bijian di atas, jelas terlihat banyak perbedaan, yang mana karya teknik tempel kolase berbahan kertas lebih unggul dalam lima kriteria penilaian yang dijelaskan di atas. Pada kriteria ketepatan bentuk, kontur atau bentuk objek pada teknik tempel kolase berbahan kertas lebih jelas dalam merepresentasikan objek buah pisang dibandingkan dengan teknik tempel kolase berbahan biji-bijian. Selain itu karya pada teknik tempel kolase berbahan kertas juga lebih unggul dalam menerapkan prinsip proporsi yang memiliki tatanan komposisi yang tepat pula.

Dapat diamati pula, pada karya teknik tempel kolase berbahan kertas lebih unggul dalam menerapkan unsur gelap terang, dimana terlihat adanya perbedaan intensitas cahaya gelap-terang dan menimbulkan efek gradasi cahaya jelas, dari rentang terang, sedang, hingga gelap dibandingkan dengan teknik tempel kolase berbahan biji-bijian. Tidak hanya itu, pada karya teknik tempel kolase berbahan kertas ini juga lebih baik

dalam menerapkan teknik tempel, dimana tempelan terlihat lebih kuat, rapi dan juga bersih.

**Perbandingan Karya**

	Teknik Tempel Kolase Berbahan Biji-Bijian	Teknik Tempel Kolase Berbahan Kertas
Tertinggi		
	Senia Noviana	Senia Noviana
Terendah		
	Rendika Br Karo	Andara Prasetya

(Sumber: Penulis, 2022)

**Perbandingan Rata-Rata Teknik Tempel Kolase**

Berdasarkan hasil penilaian dari ketiga penilai dari tabel deskripsi peneliti, secara umum menunjukkan bahwa karya siswa kelas X SMA Swasta YPIS Maju Binjai dalam melukis dengan teknik tempel kolase berbahan biji-bijian adalah dengan rata-rata = 64,1 berada pada predikat C- atau masuk dalam Cukup. Pada tes ini juga diperoleh nilai tertinggi dengan jumlah skor 87, yakni dengan predikat B atau masuk dalam kriteria Baik. Sedangkan nilai terendah pada tes ini ialah dengan jumlah skor 52 dengan predikat D, atau masuk dalam kriteria Kurang.

Dari tabel deskripsi peneliti juga diperoleh secara umum menunjukkan bahwa karya siswa kelas X SMA Swasta YPIS Maju Binjai dalam melukis dengan teknik tempel kolase berbahan kertas adalah dengan rata-rata = 81,2 berada pada predikat B atau masuk dalam kriteria Baik. Pada tes ini juga diperoleh nilai tertinggi dengan jumlah skor 90, yakni dengan predikat B+ atau masuk dalam kriteria Baik. Sedangkan nilai terendah pada tes ini ialah dengan jumlah skor 66,67 atau 67 dengan predikat C, atau masuk dalam kriteria Cukup.

**Deskripsi Singkat Pengukuran Statistik Dasar**

Hasil pengukuran statistik dasar pada karya teknik tempel kolase berbahan biji-bijian dan kertas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel Pengukuran statistik dasar**

Pengukuran Statistik Dasar	Kolase Berbahan Biji-Bijian	Kolase Berbahan Kertas
N (Jumlah Siswa)	20	20
Jumlah Skor	1281	1624
Mean	64,1	81,2
Nilai Maksimum	87	90
Nilai Minimum	52	67
Standar Deviasi	8,846	6,42

(Sumber: Penulis, 2022)

Berdasarkan tabel diatas, hasil karya teknik tempel kolase berbahan biji-bijian karya siswa kelas X SMA Swasta YPIS Maju Binjai menunjukkan rentangan nilai yang diperoleh antara 52-87 dengan rata-rata/mean sebesar 64,1. Sedangkan pada hasil karya teknik kolase berbahan kertas diperoleh rentangan nilai antara 67-90 dengan rata-rata/mean sebesar 81,2. Adapun selisih rata-rata pada teknik tempel kolase berbahan biji-bijian maupun kertas tersebut yaitu 17. Dari data ini juga dapat diperoleh besar perbedaan atau perbandingan yaitu = 43%.

Makna dari hasil variansi di atas adalah hasil belajar siswa dengan teknik tempel kolase berbahan biji-bijian mempunyai nilai yang **beragam** atau **berbeda** antara siswa yang satu dengan yang lainnya, karena dapat kita lihat bahwa nilai variansi melebihi nilai tertinggi dari data di atas.

Dari data yang telah dikumpulkan pada tes praktik, baik pada tes berkarya teknik tempel kolase berbahan biji-bijian maupun berbahan kertas, selanjutnya dilakukan analisis dan diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Uji Persyaratan Analisis Data
  - a. Uji Normalitas

Sebelum dilakukan teknik analisis data dalam pengujian hipotesis, maka data hasil penelitian perlu dilakukan uji prasyarat statistik berupa uji normalitas menggunakan rumus *liliefors* dengan taraf kepercayaan ( $\alpha$ ) 0,05. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak sebagai syarat untuk menganalisis data. Adapun kriteria pengujian sampel dikatakan berdistribusi normal jika  $L_{hitung} < L_{tabel}$ , dan jika  $L_{hitung} > L_{tabel}$  maka sampel tidak berdistribusi normal. Berikut ini disajikan rangkuman hasil penghitungan uji normalitas:

**Tabel Rangkuman Hasil Uji Normalitas**

Variabel	N	$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	Ket
Teknik tempel kolase berbahan biji-bijian	20	0,157	0,198	Normal
Teknik tempel kolase berbahan kertas	20	0,095	0,198	Normal

(Sumber: Penulis, 2022)

Berdasarkan tabel rangkuman hasil uji normalitas di atas, dapat diketahui bahwa data hasil karya teknik tempel kolase berbahan biji-bijian berdistribusi normal yang dibuktikan dengan uji normalitas. Dimana nilai  $L_{hitung} 0,157 < L_{tabel} = 0,198$ . Kemudian untuk data hasil karya dengan teknik tempel kolase berbahan kertas juga berdistribusi normal dengan nilai  $L_{hitung} 0,095 < L_{tabel} = 0,198$ . Berdasarkan keterangan pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa kedua data sampel penelitian tersebut berdistribusi **NORMAL**.

#### b. Uji Homogenitas

Setelah data sampel penelitian dikatakan normal melalui uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji persyaratan analisis data kedua yaitu uji homogenitas yang bertujuan untuk mengetahui apakah populasi berasal dalam homogenitas yang sama atau tidak. Uji homogenitas menggunakan rumus:

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Kriteria pengujian adalah:

- (1) Terima  $H_0$  jika:  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ , maka varians homogen
- (2) Tolak  $H_0$  jika:  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ , maka varians tidak homogen

Dimana  $F_{\alpha}(v_1, v_2)$  didapat dari distribusi F dengan peluang  $\alpha$ , sedangkan dk pembilang =  $(n_1 - 1)$  dengan taraf nyata  $\alpha = 0,05$ .

Berdasarkan perhitungan bahwa pada taraf  $\alpha = 0,05$  dengan  $dk_{pembilang} = 20 - 1 = 19$  dan  $dk_{penyebut} = 20 - 1 = 19$  senilai 2,124. Dengan membandingkan kedua harga tersebut diperoleh harga  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yaitu  $1,899 < 2,124$ . Hal ini bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi, varians kedua kelompok sampel berasal dari populasi yang **HOMOGEN**.

## 2. Uji Hipotesis (Uji T)

Setelah melakukan uji persyaratan analisis data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas dan telah diketahui bahwa kedua sampel berasal dari populasi yang normal dan homogen. Dengan demikian dapat dilakukan pengujian hipotesis statistik dengan *Uji-t* dengan tujuan mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar menggunakan teknik tempel kolase berbahan kertas dibandingkan dengan teknik tempel kolase berbahan biji-bijian pada siswa kelas X SMA Swasta YPIS Maju Binjai.

Dari data perhitungan pada lampiran 7 (*Uji-t*/uji hipotesis) diperoleh bahwa harga  $t_{hitung} = 27,41$ . Sedangkan harga  $t_{tabel}$  dengan  $dk = (20+02) - 2 = 38$  dan signifikansi  $\alpha = 0,05$  adalah 2,086. Adapun kriteria penerimaan dan penolakan yaitu: jika hasil  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan tolak  $H_a$  (Tidak ada Perbedaan), jika hasil  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , maka  $H_a$  diterima dan tolak  $H_0$  (Ada Perbedaan). Ternyata  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) atau ( $27,41 > 2,086$ ). Sesuai dengan kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dari penerapan teknik tempel kolase berbahan kertas terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMA Swasta YPIS Maju Binjai

dibandingkan dengan teknik kolase berbahan biji-bijian.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan dalam bab sebelumnya, maka dapat diuraikan kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa kelas X di SMA Swasta YPIS Maju Binjai menggunakan teknik kolase menggunakan bahan biji-bijian adalah dengan rata-rata : 64, dengan predikat C atau masuk dalam kriteria Cukup, serta rentang nilai terendah 52 dan nilai tertinggi 87.
2. Hasil belajar siswa kelas X di SMA Swasta YPIS Maju Binjai menggunakan teknik kolase menggunakan bahan kertas adalah dengan rata-rata: 81,2, dengan predikat B atau masuk dalam kriteria Baik, serta rentang skor terendah 66,67 dan skor tertinggi 90.
3. Hasil belajar siswa kelas X di SMA Swasta YPIS Maju Binjai menggunakan teknik tempel kolase berbahan kertas jauh lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa menggunakan teknik tempel kolase berbahan biji-bijian dengan besar perbedaan atau perbandingan sebesar 43%, dibuktikan dengan perolehan uji hipotesis (uji t) dimana  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu  $27,41 > 2,024$ . Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa kelas X di SMA Swasta YPIS Maju Binjai menggunakan teknik tempel kolase berbahan kertas dibanding teknik tempel kolase berbahan biji-bijian.

### DAFTAR RUJUKAN

Dasmariani, Evi. (2020). *Buku Ajar Metode Perkembangan Fisik Anak Usia Dini*. Padang: Pustaka Galeri Mandiri.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kemdikbud.

Pamardhi, H., & Sukardi, E. (2018). *Seni Keterampilan Anak*. Banten: CV. Gerina Prima.

Sugito, dkk. (2020). *Statistik Pendidikan Seni Rupa*. Medan: Unimed Press.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Syakir Muharrar, Sri Verayanti. (2013). *Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana*. Jakarta: Erlangga.

Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Husamah, dkk. (2016). *Belajar Dan Pembelajaran*. Malang: UMM Press.

Afandi, dkk. (2013). *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Semarang: UNISSULA PRESS.

Isti'adah, Feida N. (2020). *Teori-Teori Belajar Dalam Pendidikan*. Tasikmalaya: Edu Publisher.

Rosyid, Zaiful. (2019). *Prestasi Belajar*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.

Wiratno, Tri A. (2018). *Seni Lukis, Konsep Dan Metode*. Surabaya: Jakad Publishing.

Permana, Dede. (2020). *Buku Tematik Terpadu Keberagaman Makhuk Hidup Di Lingkunganku*. Bandung: Media Sains Indonesia.

Syakir Muharrar, Sri Verayanti. (2013). *Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana*. Jakarta: Erlangga.

Suardi, Moh. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.

- Amka. (2018). *Belajar Dan Pembelajaran*. Banjarmasin: Nizamia Learning Center.
- Habibati S. (2017). *Strategi Belajar Mengajar*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Karwono. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: Rajawali Pers.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kemdikbud.
- Makki, Ismail. (2019). *Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran*. Jl. Masjid Nurul Falah Lekoh Barat Kadur Pamekasan: Duta Media Publishing.



## Penggunaan Media Line Webtoon Dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Purwasari

Tiara Ika Anggita Dewi <sup>✉</sup>, Slamet Triyadi <sup>2</sup>, Hendra Setiawan<sup>3</sup>

### Article Information

#### Article History:

Accepted November 2020

Approved December 2020

Published January 2021

#### Keywords:

Writing, Fantasy Story, Line Webtoon Media.

#### How to Cite:

Tiara Ika Anggita Dewi, Slamet Triyadi, Hendra Setiawan (2021). Penggunaan Media Line Webtoon Dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Purwasari : Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Vol.9 No.1: Januari 2021: Halaman.

### Abstrak

Penelitian ini berlandaskan pada kesulitan dalam membangun ide dan berimajinasi dalam menulis teks cerita fantasi. Tujuan penelitian untuk mengetahui dampak dari penggunaan media line webtoon dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Purwasari sehingga dapat menentukan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kreatifitas siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan bentuk nonequivalent control group design. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Purwasari. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik sampling purposive, dengan memilih dua kelas, yaitu kelas VII E (kelas eksperimen) dan VII A (kelas kontrol). Berdasarkan hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam kelas eksperimen dalam menulis teks cerita fantasi meningkat. Nilai rata-rata kelas eksperimen pada saat pretest sebesar 62,79. Setelah diberikan media line webtoon nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 82,42. Berdasarkan uji t yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis teks cerita fantasi peserta didik dengan menggunakan media line webtoon pada kelas eksperimen dengan peserta didik pada kelas kontrol.

### Abstract

*This research is based on the difficulty in building ideas and imagination in writing fantasy story texts. The purpose of the study was to determine the impact of using line webtoon media in learning to write fantasy story texts for class VII students of SMP Negeri 1 Purwasari so that they could determine the right learning media to increase students' creativity. The research method used is a quasi-experimental form of nonequivalent control group design. The population in this study were seventh grade students at SMP Negeri 1 Purwasari. Sampling was done by purposive sampling technique, by selecting two classes, namely class VII E (experimental class) and VII A (control class). Based on the calculation results, it can be concluded that the students' ability in the experimental class in writing fantasy story texts increases. The average value of the experimental class at the time of the pretest was 62.79. After being given a media line webtoon, the average score of students increased to 82.42. Based on the t-test that has been carried out, it can be concluded that there is a significant difference between the students' ability to write fantasy story texts using line webtoon media in the experimental class and students in the control class.*

## PENDAHULUAN

Penelitian ini berlandaskan pada kesulitan dalam membangun ide dan berimajinasi dalam menulis teks cerita fantasi. Tujuan penelitian untuk mengetahui dampak dari penggunaan media line webtoon dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Purwasari sehingga dapat menentukan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kreatifitas siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan bentuk nonequivalent control group design. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Purwasari. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik sampling purposive, dengan memilih dua kelas, yaitu kelas VII E (kelas eksperimen) dan VII A (kelas kontrol). Berdasarkan hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam kelas eksperimen dalam menulis teks cerita fantasi meningkat. Nilai rata-rata kelas eksperimen pada saat pretest sebesar 62,79. Setelah diberikan media line webtoon nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 82,42. Berdasarkan uji t yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis teks cerita fantasi peserta didik dengan menggunakan media line webtoon pada kelas eksperimen dengan peserta didik pada kelas kontrol.

Peserta didik mengalami kesulitan dalam menuangkan dan membangun ide-ide yang dimilikinya dalam bentuk tulisan. Sulitnya peserta didik dalam menggambarkan dan membangun ide-ide tersebut berhubungan erat dengan kurangnya peserta didik dalam membaca. Kurang beragamnya jenis bahan bacaan serta bahan bacaan yang terlihat monoton dan hanya berisikan tulisan menjadikan faktor penyebab beberapa peserta didik malas melakukan keterampilan membaca. Tak bisa dipungkiri bahwa antara keterampilan menulis dan keterampilan berbahasa lainnya tidak bisa dipisahkan. Keterampilan membaca akan menghasilkan pembendaharaan kata yang dapat memperkaya hasil dari keterampilan menulis. Kurangnya keterampilan berbahasa tersebut

menghasilkan peserta didik yang memiliki keterbatasan dalam penguasaan kosa kata.

Pergantian dan penyempurnaan kurikulum yang baru juga masih dinilai membingungkan bagi beberapa pihak. Penyempurnaan tersebut menghasilkan penambahan istilah baru dalam materi pembelajaran. Pada jenis keterampilan menulis terdapat beberapa penambahan istilah baru. Salah satunya yaitu menulis cerita fantasi. Kemendikbud (2017:44) menjelaskan bahwa cerita bergenre fantasi adalah satu dari sejumlah genre cerita yang sangat unggul dalam meningkatkan kreativitas. Genre fantasi ini merupakan bagian dalam teks narasi yang tidak bersifat non fiktif atau fiksi. Menurut Nurgiyantoro (2013:12) cerita yang digambarkan melalui karya fiksi juga dikembangkan oleh faktor-faktor pembangun (unsur-unsur cerita), yaitu intrinsik dan ekstrinsik. Unsur-unsur tersebut akan ditemui dalam penceritaan sebab unsur intrinsiklah yang membangun atau membentuk jalannya sebuah cerita. Bagian-bagian yang meliputi unsur intrinsik adalah tema, alur atau plot, tokoh dan penokohan, setting atau latar, dan gaya bahasa.

Perubahan dan penambahan materi pembelajaran pada kurikulum acapkali mengakibatkan peserta didik merasa kebingungan untuk membandingkan jenis karangan yang satu dengan jenis karangan yang lainnya. Akhirnya peserta didik pun sulit untuk menuliskan suatu karangan cerita fantasi. Hasil yang didapatkan dari kegiatan menulis cerita fantasi pun masih kurang. Hal tersebut semakin diperparah dengan kurangnya buku rujukan yang berisikan materi mengenai cerita fantasi, serta kurangnya contoh-contoh cerita fantasi.

Daya imajinasi peserta didik seolah mati meski guru sudah membebaskan peserta didik dalam pemilihan tema. Seyogianya dengan dibebaskan peserta didik akan lebih mudah mendapatkan inspirasi. Peserta didik bahkan dengan mudahnya dapat memperoleh inspirasi dari berbagai kejadian pada masa kini, masa lampau, atau masa yang akan mendatang. Peserta didik dapat memanfaatkan cerita sehari-hari dan kemudian memasukan bumbu-bumbu fantasi peserta didik dalam kisah yang berbentuk

cerita fantasi. Namun tema yang dibebaskan justru dirasa masih sulit bagi peserta didik.

Selain itu guru yang seharusnya menjadi orang yang menjembatani peserta didik untuk mempermudah dalam menulis cerita fantasi tidak melakukan suatu inovasi dalam pembelajaran di kelas. Menurut Sa'ud (2017:2) inovasi atau *innovation* berarti penemuan suatu hal yang baru. Inovasi dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk menghindari kejenuhan belajar serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Guru masih menggunakan cara konvensional dalam penyampaian materinya. Guru cenderung hanya menggunakan penyampaian melalui ceramah. Guru juga tidak menggunakan media pembelajaran terkini. Sehingga peserta didik yang terus bergerak maju ke arah modern merasa sulit memahami apa yang disampaikan oleh guru.

Perkembangan teknologi yang saat ini dapat mempermudah siapa saja untuk mendapatkan informasi juga nyatanya makin menjadikan peserta didik semakin malas akan menuangkan ide-idenya dalam bentuk tulisan. Keadaan tersebut juga semakin diperparah dengan kebiasaan peserta didik yang cenderung ingin mendapatkan hasil secara instan dengan jalan mengambil cerita fantasi yang banyak tersedia di internet. Hasil yang didapatkannya pun diambil secara mentah dan asal tanpa adanya upaya untuk mengolah atau mengembangkan kembali cerita fantasi tersebut. Kegiatan seperti ini dapat disebut dengan istilah plagiarisme. Pengambilan karya orang lain tersebut juga mengakibatkan tidak beraneka ragamnya cerita fantasi yang dihasilkan.

Apabila beberapa keadaan di lapangan tersebut terjadi begitu saja tanpa ada usaha untuk memperbaiki keadaan, maka keterampilan menulis peserta didik khususnya menulis cerita fantasi akan sulit untuk bangkit dari keterpurukannya. Bahkan secara tidak langsung peserta didik pun akan semakin terlatih menjadi pencuri karangan tulisan milik orang lain (plagiator) yang tentu saja dapat merugikan dirinya sendiri bahkan merugikan orang lain. Anggapan bahwa menulis merupakan kegiatan yang membosankan dan menyulitkan, serta kebiasaan buruk peserta didik dalam melakukan plagiarisme nampaknya perlu

diubah sedikit demi sedikit dengan memanfaatkan keberadaan suatu media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat dijadikan solusi untuk mengubah anggapan, kebiasaan buruk, serta dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam menulis. Keberadaan media dalam pembelajaran juga dapat menjadi salah satu hal yang penting untuk merangsang otak peserta didik agar dapat menuangkan ide-ide serta buah pikirannya ke dalam sebuah tulisan. Media pembelajaran juga diharapkan mampu untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi. Jenis media pembelajaran pun sangat beragam. Ada beberapa media grafis, yaitu gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Menurut Sudjana (2015:11) kemampuan dalam menangkap pesan visual yaitu membaca visual secara tepat, dan memahami inti yang terdapat pada pesannya, menghubungkan unsur-unsur isi pesan visual dengan pesan verbal atau sebaliknya, serta mampu menghayati nilai keindahan visualisasi.

Berdasarkan hasil di lapangan, media pembelajaran yang diajukan peneliti untuk dapat membantu meningkatkan keterampilan menulis teks cerita fantasi adalah media *line webtoon*. *Webtoon* merupakan singkatan dari *website* dan *cartoon*. Menurut Harmoko (2017:102) *webtoon* merupakan kartun yang telah dibuat untuk dipublikasikan di *web* sesuai dengan atribut web. Hal yang serupa juga dikemukakan oleh Putri (2018:4) yang menyatakan bahwa *webtoon* dapat diartikan sebagai *world wide web + cartoon* yang merupakan sebuah presentasi yang memiliki cerita atau biasa disebut komik dan dipublikasikan dengan menggunakan jaringan internet.

Pada praktiknya media *line webtoon* akan diberikan kepada setiap peserta didik dan disesuaikan dengan situasi serta kondisi sekolah. Jika peserta didik diperbolehkan membawa gawai, maka setiap peserta didik dapat membuka komik digital tersebut melalui aplikasi atau *web line webtoon*. Akan tetapi, jika peserta didik tidak diperkenankan membawa gawai, maka komik digital tersebut akan ditayangkan melalui proyektor. Jika hal itu masih juga sulit untuk direalisasikan, maka

peneliti siap membawa tangkapan gambar sesuai dengan panel-panel yang terdapat di *line webtoon* untuk dibagikan ke setiap peserta didik.

Penggunaan media berbentuk komik yang dikemas dalam suatu *web* atau aplikasi ini juga dapat memunculkan pemikiran-pemikiran yang tak terduga. Hasil pemikiran tersebut akan berbeda-beda berdasarkan pemikiran setiap peserta didik dalam menuangkan dan mengembangkan tulisannya dari bentuk komik ke dalam bentuk teks cerita fantasi. Apabila dilihat dari latar belakang peserta didik kelas VII yang masih menyukai penyajian suatu cerita dengan dibubuhi beberapa gambar, tentu *line webtoon* dirasa sesuai untuk jenjang tersebut. Selain itu, komik berbasis *web* ini juga sesuai untuk digunakan sebab media ini dirasa sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada serta dapat merangsang peserta didik untuk mempertajam daya berpikir, dan mengasah imajinasi peserta didik.

Menurut Nuratikah (2018:143) proses pembelajaran berlangsung dengan lebih semangat. Hal ini dikarenakan penggunaan media baru, yaitu *webtoon*. Cerita digambarkan secara menarik melalui penampilan, seperti penggunaan pakaian dan pemilihan warna dalam penyajian *webtoon*. Hal ini sejalan dengan pendapat Silpani (2019:107), *line webtoon* merupakan media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik dalam menulis dan proses pembelajaran juga mengalami peningkatan karena motivasi belajar serta kondisi kelas yang juga mempengaruhi tingkat konsentrasi menjadi lebih baik.

Adapun penelitian dengan menggunakan media *line webtoon* sudah pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian tersebut sebagian besar bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran menulis. Penelitian tentang media *line webtoon* relevan dengan penelitian Nuratikah (2018) dan Oktarina (2019). Penelitian tentang teks cerita fantasi relevan dengan beberapa penelitian yang dilakukan oleh Rismasellia (2017), Utami (2017), Alfiah (2018), dan Zahrina (2018). Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu ialah dari materi yang dipilih, yaitu sama-sama mengenai pembelajaran menulis teks cerita fantasi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian terdahulu pun menggunakan teknik tes. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada perlakuan (*treatment*) yang diberikan kepada peserta didik. Penelitian yang dilakukan penulis menggunakan perlakuan berupa media *line webtoon* yang telah disesuaikan dengan usia peserta didik kelas VII.

## KAJIAN PUSTAKA

### 1. Media Line Webtoon

#### 1. Media Pembelajaran

Sudjana (2015: 1) menyatakan bahwa “tujuan pengajaran adalah rumusan kemampuan yang diharapkan dimiliki para siswa setelah ia menempuh berbagai pengalaman belajarnya”. Tujuan pembelajaran menjadi komponen yang harus dipetakan secara benar-benar sebelum proses pembelajaran. Jika suatu perkara yang dilakukan tidak memiliki tujuan, maka menjadi kegiatan yang sia-sia. Begitu juga jika dianalogikan dengan sebuah perjalanan. Jika seseorang mengendarai mobil tanpa suatu tujuan yang pasti, maka ia hanya akan menghabiskan bahan bakarnya hingga berhenti di tempat yang tidak diinginkan. Tujuan dapat menjadi acuan untuk memilih komponen pembelajaran yang lain. Sebaliknya komponen lain juga dapat menjadi penunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Metodologi pengajaran memiliki dua aspek yang paling menonjol, yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Keduanya menjadi alat bantu dalam proses pembelajaran agar lebih mudah dan tepat mencapai tujuan. Metode merupakan cara yang digunakan ketika proses pembelajaran, sedangkan media layaknya sebuah bahan atau alat yang dihadirkan guru sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Baik metode maupun media berada di bawah kendali guru.

Media pembelajaran dapat mempertinggi keinginan peserta didik untuk belajar. Melalui media, guru dengan mudah memberi petunjuk pembelajaran. Belajar menggunakan media biasanya membuat peserta didik lebih semangat dan

aktif dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Pada saat ini keterampilan guru perlu untuk diasah dan diuji kreativitasnya. Guru harus benar-benar memahami media yang digunakan dalam pembelajaran. Perhatikan semua baik dan buruk serta tingkat kesulitan media ketika digunakan peserta didik.

Menurut Sudjana (2015: 11), “kemampuan menerima pesan visual mencakup membaca visual secara tepat, memahami makna yang terkandung di dalamnya, menghubungkan unsur-unsur isi pesan visual dengan pesan verbal atau sebaliknya, serta mampu menghayati nilai keindahan visualisasi”. Menerima pesan visual dan memahaminya tidak mudah dilakukan peserta didik dengan sendirinya, melainkan memerlukan bimbingan dari guru atau *supervisor*. Terdapat tahapan-tahapan yang dapat dilakukan guru atau *supervisor* untuk membimbing peserta didik menerima pesan visual, yakni diferensiasi, integrasi, dan menciptakan konseptualisasi baru.

Sehingga menyatakan bahwa media pembelajaran pada penelitian ini merupakan pembelajaran yang dikonsepsikan dengan teliti dan benar sebelum pembelajaran dengan tujuan dapat menjadi alat yang tepat dalam penyampaian materi.

## 2. Media Line Webtoon

*Webtoon* merupakan singkatan dari *website* dan *cartoon*. “*Webtoon* merupakan kartun yang telah dibuat untuk dipublikasikan di *web* sesuai dengan atribut *web*” (Harmoko, 2017: 102). Hal yang serupa juga dikemukakan oleh Putri (2018: 4) yang menyatakan bahwa “*Webtoon* juga dapat disebut sebagai *world wide web + cartoon* yang merupakan sebuah gambar yang memiliki cerita atau biasa disebut komik dan dipublikasikan dengan menggunakan jaringan internet”. Namun apabila mengikuti perkembangannya, media *line webtoon* ini juga dapat digunakan tanpa jaringan internet (*offline*) dengan cara mengunduh episode-episode yang diinginkan.

Media *line webtoon* mendapat perhatian lebih dari peneliti mengingat komik digital yang dapat dinikmati melalui

web atau aplikasi tersebut memang sedang digandrungi oleh masyarakat dari segala kalangan dan usia. Namun, terkadang *line webtoon* dapat menjadi bumerang bagi mereka yang tidak bisa menggunakannya secara bijaksana. Oleh karena itu, peneliti menjadikan *line webtoon* sebagai media pembelajaran. Guru dapat memilah judul yang sesuai terlebih dahulu serta membimbing peserta didik dalam menggunakan *line webtoon* supaya lebih bermanfaat. *Line webtoon* yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran, yakni menulis teks cerita fantasi, genre, serta usia peserta didik. Media *line webtoon* termasuk ke dalam media visual yang memiliki nilai ketertarikan lebih tinggi.

“Tampilnya lambang-lambang visual untuk memperjelas lambang verbal memungkinkan para siswa lebih mudah memahami makna pesan yang dibicarakan dalam proses pengajaran” (Sudjana 2015: 8). Istilah ‘*masuk kuping kanan, keluar kuping kiri*’ sering digunakan masyarakat yang menandakan ujaran penutur pada mitra tutur tidak tersimpan dengan baik. Setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda-beda untuk menangkap isi dari materi pembelajaran. Ada peserta didik yang mempunyai kemampuan audio sangat baik, sehingga ia tidak perlu menggunakan visualisasi untuk memahami suatu persoalan. Sebaliknya, ada pula peserta didik yang tidak bisa mengandalkan kemampuan audionya tanpa bantuan visualisasi.

Media yang baik dapat menciptakan minat dalam melakukan kegiatan belajar dan dapat meringankan proses belajar mengajar media *Line Weebtoon* dalam sudut pandang penulis dapat meningkatkan minat belajar dan keaktifan dalam mengajar.

## 2. Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi

### 1. Pembelajaran Menulis

Skinner (dalam Dimiyati, 2010: 09) mengatakan bahwa belajar adalah suatu perilaku yang menghasilkan perubahan menjadi lebih baik. Belajar akan melalui tiga fase sistematis, yakni fase eksplorasi, pengenalan konsep, dan aplikasi konsep.

Mula-mula peserta didik akan dibimbing untuk memahami setiap gejala yang timbul atau ditemuinya. Ini lah yang disebut fase eksplorasi. Kemudian, peserta didik akan berusaha untuk menghubungkan gejala dengan konsepnya agar lebih konkret. Setelah peserta didik dapat menemukan hubungan konsep dengan gejala, peserta didik dapat menggunakan kembali konsep tersebut pada gejala-gejala yang lain.

“Menulis ialah kegiatan menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau pembaca memahami bahasa dan gambaran grafik itu” (Tarigan, 2008: 22). Menulis merupakan satu dari empat keterampilan berbahasa yang saling berkaitan. Terdapat keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan termasuk keterampilan menulis. Keempat keterampilan tersebut memiliki hubungan yang teratur, karena sudah menjadi satu kesatuan.

Penulis menarik kesimpulan bahwa dalam pembelajaran menulis merupakan hal dasar dalam mengembangkan ide yang ada dalam pemikiran dan menulis yang merupakan keterampilan yang memiliki hubungan dalam berbicara, menulis, dan membaca.

## 2. Teks Cerita Fantasi

Kemendikbud (2017: 44) menjelaskan bahwa “cerita fantasi merupakan salah satu genre cerita yang sangat penting untuk melatih kreativitas”. Cerita fantasi ini termasuk ke dalam teks narasi yang bersifat fiktif atau fiksi. Cerita ini didasarkan pada urutan-urutan suatu kejadian atau peristiwa. Kejadian tersebut terdapat tokoh yang mengalami atau menghadapi suatu konflik.

Teks cerita fantasi mempunyai perbedaan dengan jenis karangan narasi lainnya. Salah satu ciri dari teks cerita fantasi adalah adanya keajaiban atau keanehan dari segi penceritaan. Peristiwa yang terdapat pada cerita fantasi biasanya mengandung unsur keanehan atau kemisteriusan yang tidak dapat ditemui dalam dunia nyata. Daya imajinasi penulis

seolah dibebaskan dalam menulis cerita fantasi. Ide cerita yang dihasilkan terkadang dapat bersifat sederhana, tetapi masih memiliki unsur yang tidak dapat ditemui dalam dunia nyata serta memiliki pesan yang menarik.

Kemendikbud (2017: 53) memaparkan bahwa terdapat dua jenis teks cerita fantasi. Jenis teks cerita fantasi tersebut adalah sebagai berikut.

### a. Cerita Fantasi Total dan Irisan

Jenis cerita fantasi ini adalah jenis yang dibedakan berdasarkan kesesuaiannya dalam kehidupan cerita sehari-hari. Jenis yang pertama adalah kategori fantasi total yang memiliki inti yaitu fantasi pengarang pada suatu objek tertentu. Pada kategori ini semua yang terdapat pada cerita adalah tidak nyata. Kategori kedua ialah fantasi irisan yang mengungkapkan fantasi namun pada umumnya masih digunakannya nama-nama dari kehidupan nyata, dan menggunakan nama tempat yang ada di dunia nyata, atau peristiwa yang pernah terjadi di dunia nyata.

### b. Cerita Fantasi Sezaman dan Lintas Waktu

Berdasarkan latar cerita, cerita fantasi dibedakan menjadi dua kategori, yaitu latar waktu sezaman dan latar lintas waktu. Latar waktu sezaman berarti latar yang digunakan satu masa (fantasi masa kini, fantasi masa lampau, atau fantasi yang akan datang atau futuristik). Latar lintas waktu berarti cerita fantasi menggunakan dua latar waktu yang berbeda, misalnya masa kini dengan zaman prasejarah atau masa kini dengan masa depan.

Penulisan untuk teks cerita fantasi penulis menyimpulkan bahwa hal ini sangat penting dalam mengimprov ide ide yang ada dalam pemikiran dengan tujuan menggambarkan kreatifitas yang ada dalam pemikiran dalam tulisan.

## METODE

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimental. Menurut Sugiyono (2016:107) metode penelitian eksperimen ialah metode penelitian yang diperuntukkan

untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah dengan menggunakan *nonequivalent control group design*. Sugiyono (2016:116) mengatakan bahwa desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan perlakuan terhadap kelompok eksperimen dan menyediakan kelas kontrol sebagai pembanding. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa media *Line Webtoon*, sedangkan kelompok kontrol diberikan perlakuan konvensional.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Purwasari. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling purposive*. Sugiyono (2016:124) mengatakan bahwasanya *sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut pemilihan teknik ini didasarkan atas pertimbangan tertentu dari pihak sekolah. Penelitian ini menggunakan dua kelas dari keseluruhan populasi dengan jenjang kelas yang sama, yakni kelas VII E (kelas eksperimen) dan VII A (kelas kontrol).

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes. Adapun tes yang diterapkan dalam penelitian ini berupa tes tulis, yaitu penugasan menulis teks cerita fantasi. Tes dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberi perlakuan (*posttest*) menggunakan media *Line Webtoon*. Tes awal dilakukan untuk mengukur pengetahuan dan kemampuan peserta didik dalam menulis teks cerita fantasi sebelum mengalami tindakan. Tes akhir dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik setelah mengalami tindakan. Perlakuan hanya diberikan kepada kelas eksperimen.

Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes. Arikunto (2013:266) menyatakan bahwa tes digunakan untuk mengukur ada atau tidaknya serta besarnya kemampuan objek yang diteliti. Tes digunakan untuk

mengetahui data yang menunjukkan tingkat pemahaman peserta didik dalam pembelajaran teks cerita fantasi. Pada tahap ini, tes dibagi menjadi dua bentuk yaitu tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Analisis data pada *pretest* berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Analisis data pada *posttest* berupa uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rerata kelompok eksperimen dengan rerata kelompok kontrol. Perhitungan uji analisis data dilakukan menggunakan SPSS versi 21.

## HASIL

### 1. Data Nilai Pretes dan Posttest Kelas Eksperimen menggunakan media line Webtoon

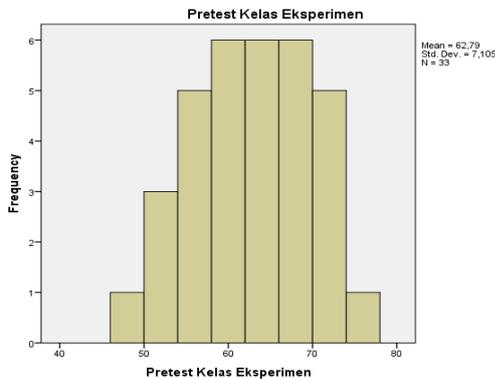
Pelaksanaan penelitian ini di SMP Negeri 1 Purwasari dan dua kelas yang berjumlah 33 peserta didik yang digunakan sebagai data. Kelas eksperimen merupakan kelompok yang dalam pembelajarannya menggunakan media *line webtoon*. Kelas kontrol merupakan kelompok yang tidak menggunakan media *line webtoon* dalam pembelajarannya. *Pretest* dilakukan sebelum diberi perlakuan, sedangkan *posttest* dilakukan setelah menerima materi pembelajaran yang disertai dengan perlakuan. Hasil analisis data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1 Descriptive Statistics**

	N	Range	Min	Max	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest Kelas Eksperimen	33	28	48	76	2072	62,79	7,105
Posttest Kelas Eksperimen	33	32	64	96	2720	82,42	7,933
Valid N (listwise)	33						

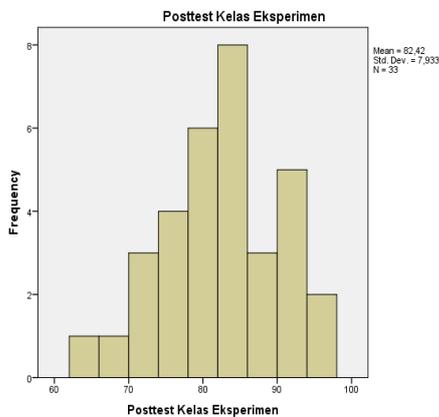
Tabel di atas menunjukkan bahwa mean (rata-rata) *pretest* kelas eksperimen sebesar 62,79, sementara *posttest* kelas eksperimen sebesar 82,42. Jumlah dari *pretest* kelas eksperimen adalah 2072, sedangkan jumlah pada *posttest* kelas eksperimen sebesar 2720. Varian data *pretest* kelas eksperimen 50,48 dan *posttest* kelas eksperimen 62,93. Nilai minimum dan maksimum *pretest* kelas eksperimen sebesar 48 dan 76, maka rentang

nilai pada *pretest* kelompok eksperimen adalah 28. Sementara, nilai minimum dan maksimum *posttest* kelas eksperimen sebesar 64 dan 96, maka rentang nilai pada *posttest* kelompok eksperimen adalah 32. Data hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen juga ditampilkan dalam bentuk grafik histogram berikut.



**Gambar 1 Grafik Histogram *Pretest* Kelas Eksperimen**

Grafik histogram di atas menggambarkan nilai *pretest* kelas eksperimen yang terbanyak berada pada titik 60, 64, dan 68. Nilai rata-rata peserta didik sebesar 62,79. Pada hasil *pretest* kelas eksperimen 4 peserta didik mendapatkan nilai dengan rentang 48-52, 11 peserta didik mendapatkan nilai dengan rentang 56-60, 12 peserta didik mendapatkan nilai 64-68, dan 6 peserta didik mendapat nilai dengan rentang 72-76. Berdasarkan penjabaran tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa banyak peserta didik yang mendapatkan nilai pada rentang 56-68. Sementara itu, standar deviasi data *pretest* sebesar 7,105.



**Gambar 2 Grafik Histogram *Posttest* Kelas Eksperimen**

Grafik histogram di atas menggambarkan nilai *posttest* pada kelas eksperimen. Hasil

belajar peserta didik terbanyak berada pada titik 84. Nilai rata-rata peserta didik sebesar 82,42. Berdasarkan grafik histogram di atas, 2 peserta didik mendapat nilai 64-68, 7 peserta didik memperoleh nilai dengan rentang 72-76, 17 peserta didik mendapatkan nilai dengan rentang 80-88, serta 7 peserta didik dengan nilai 92-96. Pada hasil *posttest* ini, banyak peserta didik yang mendapatkan nilai pada rentang 80-88. Sementara, standar deviasi (simpangan baku) data *posttest* sebesar 7,933.

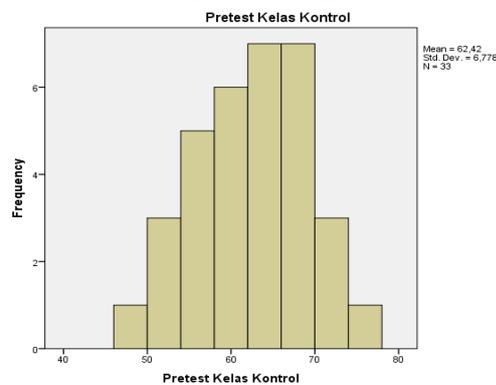
**2. Data Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas kontrol tidak menggunakan media line Webtoon**

Deskripsi hasil analisis data *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 2 Deskripsi Data Kelas Kontrol**

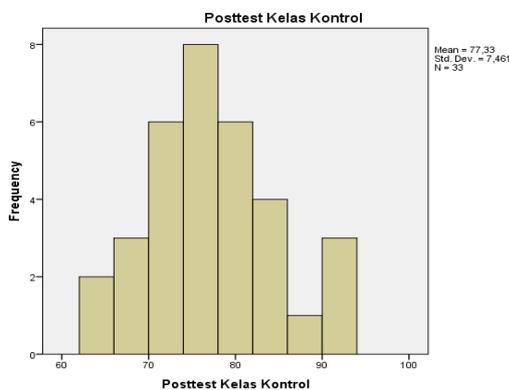
Descriptive Statistics							
	N	Range	Min	Max	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest Kelas Kontrol	33	28	48	76	2060	62,42	6,778
Posttest Kelas Kontrol	33	28	64	92	2552	77,33	7,461
Valid N (listwise)	33						

Tabel di atas menunjukkan nilai tertinggi pada kelas kontrol sebesar 76, sedangkan nilai terendah sebesar 48. Nilai rata-rata pada tes awal adalah sebesar 62,42. Pada tes akhir (*posttest*) nilai tertinggi yang didapatkan oleh kelas kontrol sebesar 92. Nilai terendah hasil *posttest* pada kelas kontrol sebesar 64 dan nilai rata-rata sebesar 77,33. Data hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol juga ditampilkan dalam bentuk grafik histogram berikut.



**Gambar 3 Grafik Histogram *pretest* Kelas kontrol**

Grafik histogram di atas menunjukkan nilai *pretest* kelas kontrol. Hasil belajar peserta didik terbanyak berada pada titik 64 dan 68. Nilai rata-rata peserta didik sebesar 62,42. Hasil *pretest* kelas kontrol di atas menunjukkan 4 peserta didik mendapatkan nilai dengan rentang 48-52, 11 peserta didik mendapatkan nilai dengan rentang 56-60, 14 peserta didik mendapatkan nilai 64-68, dan 4 peserta didik mendapat nilai dengan rentang 72-76. Berdasarkan penjabaran tersebut banyak peserta didik yang mendapatkan nilai pada rentang 56-68. Standar deviasi data *pretest* kelas kontrol sebesar 6,778.



**Gambar 4 Grafik Histogram Posttest Kelas Kontrol**

Grafik histogram menunjukkan nilai *posttest* kelas kontrol. Hasil belajar peserta didik terbanyak berada pada titik 76. Nilai rata-rata (*mean*) peserta didik sebesar 77,33. Berdasarkan grafik histogram di atas, 5 peserta didik mendapat nilai 64-68, 20 peserta didik memperoleh nilai dengan rentang 72-80, serta 8 peserta didik dengan rentang nilai 84-92. Hasil *posttest* kelas kontrol menunjukkan banyak peserta didik yang mendapatkan nilai pada rentang 72-80. Sementara, standar deviasi data *posttest* sebesar 7,461.

**3. Pengujian Persyaratan Analisis Data**

Hasil penelitian didapatkan melalui kelas eksperimen dan juga kelas kontrol dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Metode pengolahan data penelitian menggunakan *Shapiro-Wilk*.

**Uji Normalitas**

Berdasarkan hasil uji normalitas (*test of normality*) pada kolom *Shapiro-Wilk*, tabel

hasil *pretest* kelas eksperimen didapat nilai signifikansi sebesar 0,238. *Posttest* kelas eksperimen menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,349. Hasil nilai signifikansi data hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen menunjukkan hasil > 0,05. Maka hasil tersebut dapat dikatakan sesuai dengan syarat suatu data yang berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas (*test of normality*) pada kolom *Shapiro-Wilk* menunjukkan hasil *pretest* kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,342. Hasil *posttest* pada kelas kontrol memperoleh hasil sebesar 0,161. Berdasarkan hasil tersebut nilai signifikansi data hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol menunjukkan hasil > 0,05, artinya data tersebut berdistribusi normal.

**Uji Hmogenitas**

**Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas Test of Homogeneity of Variances**

Hasil Belajar Peserta Didik

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,144	1	64	,705

Berdasarkan tabel di atas, dapat dipastikan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki tingkat varian yang sama. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui nilai signifikansi hasil uji homogenitas > 0,05. Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi 0,705. Artinya nilai signifikansi > 0,05 dan data tersebut homogen.

**Uji Hipotesis**

Uji-t memiliki tujuan untuk mengetahui perbedaan nilai rata-rata tes menulis teks cerita fantasi antara kelompok eksperimen yang menggunakan media *line webtoon* dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media *line webtoon*. Berikut adalah hasil dari uji-t.

**Tabel 4 Hasil Uji T  
Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Peserta Didik	Equal variances assumed	,144	,705	2,685	64	,009	5,091	1,896	1,304	8,878
	Equal variances not assumed			2,685	63,760	,009	5,091	1,896	1,303	8,879

Hasil uji-t didapatkan dari nilai tes akhir (*posttest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan tabel hasil uji-t (*t-test*), nilai yang terdapat pada kolom t, yaitu 2,685 dengan nilai signifikansi sebesar 0,009. Sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa nilai signifikansi  $0,009 < 0,05$ . Artinya, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) penelitian ini diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Hasil tersebut juga menyatakan bahwa terdapat perbedaan kemampuan menulis teks cerita fantasi antara kelas eksperimen yang menggunakan media *line webtoon* dengan kelas kontrol.

## PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian diuraikan berdasarkan hasil temuan di lapangan selama proses pembelajaran teks cerita fantasi. Setelah dilakukan tes diketahui hasil nilai kelas kontrol lebih rendah dari kelas eksperimen. Pemberian nilai pada kedua kelas menggunakan aspek penilaian yang sama, yakni kelengkapan aspek formal cerita, kelengkapan unsur intrinsik cerita, keterpaduan struktur cerita, kesesuaian penggunaan bahasa, serta orisinalitas ide dan kreativitas. Berdasarkan temuan dan hasil perhitungan sebelumnya *pretest* menulis teks cerita fantasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa skor rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 62,79 dan kelas kontrol sebesar 62,42. Berdasarkan hasil tersebut terlihat bahwa tingkat kemampuan menulis teks cerita fantasi kedua kelas terbilang rendah. Faktor rendahnya nilai peserta didik selama proses pembelajaran

diakibatkan oleh intensitas latihan menulis yang masih kurang, kurangnya minat peserta didik dalam menulis dan guru tidak menggunakan media pembelajaran. Setelah diketahui bahwa hasil kedua kelas menunjukkan tidak adanya selisih perbedaan yang banyak pada kemampuan awal menulis teks cerita fantasi, maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas mempunyai kemampuan awal menulis teks cerita fantasi yang sama. Artinya kedua kelas dapat digunakan untuk menguji kemampuan menulis teks cerita fantasi antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen yang menggunakan media *line webtoon*.

Nana (2010) menyatakan media komik dalam proses belajar mengajar menciptakan minat para peserta didik, mengefektifkan proses belajar mengajar, dapat meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresiasinya. Setelah dilakukan perlakuan, peserta didik diberikan *posttest* untuk mengetahui nilai kedua kelas. Berdasarkan hasil perhitungan *posttest* menulis teks cerita fantasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa skor rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 82,42 dan kelas kontrol sebesar 77,33. Kedua kelas mengalami peningkatan nilai rata-rata, tetapi kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih besar.

Setelah dilakukan uji normalitas dengan menggunakan *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas menggunakan uji Levene's diketahui bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya data diuji

menggunakan uji-t. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,009. Sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa nilai signifikansi  $0,009 < 0,05$ . Artinya, terdapat perbedaan kemampuan menulis teks cerita fantasi antara kelas eksperimen yang menggunakan media *line webtoon* dengan kelas kontrol. Hal ini juga di dukung penelitian terdahulu yang menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan Media Komik Line Webtoon Di SMK Swasta GBKP Kabanjahe (Sembiring, 2022). Hal ini disebabkan pembelajaran menulis teks cerita fantasi menggunakan media *line webtoon* membuat peserta didik lebih aktif dan antusias dalam belajar penelitian yang dilakukan oleh Hermawan (2020) pada siswa kelas IX MTsN 2 Kota Banjarmasin menyatakan bahwa siswa dalam membuat cerpen dengan media Line webtoon sangat baik. Selain itu media *line webtoon* dapat meningkatkan daya imajinasi serta memunculkan ide dan kreativitas peserta didik dalam menulis teks cerita fantasi dan tidak hanya dalam menulis cerpen namun pada penelitian lain Line Webtoon digunakan sebagai media pembelajaran IPA (Amalia, 2021).

### SIMPULAN

Pembahasan penelitian dan hasil penelitian yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, peneliti dapat menarik simpulan sebagai berikut. Pertama, berdasarkan hasil data tes awal, diketahui nilai rata-rata yang didapat kelas eksperimen sebesar 62,79. Nilai rata-rata pada kelas kontrol adalah 62,42. Kedua nilai rata-rata yang didapat kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai selisih yang tidak banyak. Berdasarkan penjabaran tersebut dapat disimpulkan bahwa kedua kelas yang dijadikan sampel pada penelitian ini memiliki kemampuan awal yang sama dalam menulis cerita teks fantasi. Kedua, setelah adanya proses perlakuan, dilaksanakan tes akhir. Hasil tes akhir yang telah diperoleh menunjukkan adanya peningkatan. Nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 82,42. Hasil yang didapat dari nilai kelas kontrol juga mengalami peningkatan. Nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 77,33. Berdasarkan penjabaran tersebut dapat ditarik

hasil bahwa nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen dengan menggunakan media *line webtoon* lebih tinggi daripada kelas kontrol. Ketiga, berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis diketahui Hasil yang didapatkan menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,009 atau dapat dikatakan bahwa  $H_0$  diterima. Berdasarkan hasil tersebut penelitian ini memberikan perbedaan antara kemampuan menulis teks cerita fantasi antara kelas eksperimen yang menggunakan media *line webtoon* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media *line webtoon*.

### SARAN

Bagi guru, sebelum memulai pembelajaran diperlukan adanya rangsangan berupa permainan yang sesuai dengan topik yang akan dibahas. Hal ini bertujuan untuk memusatkan perhatian peserta didik dan membantu peserta didik dalam meningkatkan semangat untuk memulai pembelajaran. Bagi peneliti lain yang akan meneliti media *line webtoon* pada pembelajaran menulis teks cerita fantasi di masa yang akan datang, disarankan agar memilih judul *line webtoon* yang sesuai dengan kebutuhan dan usia peserta didik. Bagi pembaca, penelitian ini sudah dilaksanakan semaksimal mungkin. Namun, peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih banyak kekurangan, baik dari kualitas isi maupun penyajian yang kurang mendalam.

### DAFTAR RUJUKAN

- Alfiah, S. N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Kelas VII SMP Risalatul Ummah Cisolok Tahun Pelajaran 2017/2018. *Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Sukabumi*.
- Amalia, F. U., Musyaddad, K., & Salahuddin, S. (2021). Desain Sumber Belajar Berupa Komik Webtoon Untuk Pembelajaran Ipa Madrasah Tsanawiyah Dan Sekolah Menengah Pertama. *Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi*.

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati, M. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Harmoko, D. B. (2017). Pengembangan Mobile Webtoon pada Mata Kuliah Pemrograman Game di Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal IT-EDU*. 02 (01), 102-109.
- Hermawan, S. (2020). Keterampilan Menulis Cerpen Berdasarkan Komik Webtoon Siswa Kelas IX-D MTsN 2 Kota Banjarmasin. *LOCANA: Jurnal Tugas Akhir Mahasiswa Kemendikbud*. (2017). *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
- Nana, S., & Ahmad, R. (2010). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nuratikah. (2018). Pengaruh Penggunaan Webtoon Terhadap Keterampilan Menulis Pantun. *Pena Literasi*. 1(2), 138-146.
- Nurgiyantoro, B. (2013). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Oktarina, S. (2019). Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Drama dengan Menggunakan Media Line Webtoon pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Korpus*. 3 (1), 100-107.
- Putri, D. M. (2018). Pengaruh Media Sosial Line Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik pada Mahasiswa Universitas Riau. *JOM FISIP*. 5 (1), 1-15.
- Rismasellia, E. (2018). Model Discovery Learning dalam Pembelajaran Menulis Kreatif Cerita Fantasi dan Hubungannya dengan Kemandirian Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Jatisari Kota Karawang. *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*. 1 (2), 190-198.
- Rosidi, I. (2009). *Menulis... Siapa Takut?*. Yogyakarta: Kanisius
- Sa'ud, U. S. (2017). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sembiring, B., & Triana, R. (2022). Pengaruh Media Komik Line Webtoon Terhadap Kemampuan Menulis Cerpen Di SMK Swasta GBKP Kabanjahe Tp 2021/2022. *Universitas HKBP Nommensen*
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2015). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Guntur, T. H. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Utami, H. S. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Bermedia Audio Visual dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi. *Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Zahrina, L. N. (2018). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi melalui Strategi Joyfull Learning untuk Siswa Kelas VII B SMP Negeri 7 Semarang. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 7 (2), 64-71



# **Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran**

P-ISSN 2303-3800

E-ISSN 2527-7049

Penerbit

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Ponorogo