



LIST OF CONTENTS

PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN DARING PAI SERTA UPAYA KEPALA SEKOLAH DALAM MENGATASINYA

EVALUASI PERTUKARAN MAHASISWA MERDEKA BERBASIS MATA KULIAH MENGGUNAKAN PROVUS'S DISCREPANCY MODEL DENGAN DOUBLE SMART

PENERAPAN MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN PADA PESERTA DIDIK KELAS X MIPA 6 SMAN 3 BANDA ACEH TAHUN AJARAN 2018/2019

PESAN MORAL DALAM KISAH UMAR BIN KHATTAB PADA KITAB AROBIYYAH LIN NASYI'N 4

REKONSTRUKSI NILAI RELIGIUS PADA PROGRAM ADIWIYATA

PENGARUH METODE PARENTING TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK CAHAYA GELORA

PERSPEKTIF GURU SEKOLAH DASAR TERKAIT PENGGUNAAN MIND MAPPING DALAM MENYEIMBANGKAN OTAK KANAN DAN OTAK KIRI SISWA

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DISERTAI MAKE A MATCH TERHADAP KEMAMPUAN KERJASAMA PESERTA DIDIK

THE STRATEGY OF TEACHING OF PREVENTING VIOLENCE IN CYBER MEDIA BY JOURNALISM LECTURER OF UIN SYARIF

MODEL PEMBELAJARAN PROJECT-BASED LEARNING SEBAGAI SALAH SATU MODEL PEMBELAJARAN EFEKTIF DI ERA PANDEMI COVID-19

PENINGKATAN KAPASITAS GURU DI ERA DIGITAL MELALUI MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF VARIATIF

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PROBLEM SOLVING MODIFIKASI KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA DASAR

EFEKTIVITAS SENSOR MANDIRI PADA ORANG TUA TERHADAP TONTONAN ANAK USIA 2-6 TAHUN

PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN IQRA DALAM MENGEMBANGKAN KARAKTER RELIGIUS DAN PEDULI LINGKUNGAN

ALIH TEKNOLOGI MESIN CHOPPER BLENDER PAKAN HIJAUAN GUNA PENINGKATAN PRODUKTIVITAS PETERNAKAN RUMINANSIA MASA PANDEMI COVID-19

A PEMANFAATAN EDUBOX SEBAGAI ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN PAI BERBASIS E-LEARNING: PEMANFAATAN EDUBOX SEBAGAI ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN PAI BERBASIS E-LEARNING

Jurnal Hurriah: Journal of Educational Evaluation and Research
Jurnal Hurriah: Jurnal Evaluasi Pendidikan dan Penelitian

Editor in Chief

Dr. Mukhlisuddin Ilyas, M.Pd - Scopus 57209266922 - ORCID 0000-0002-2487-8948
University of Bina Bangsa Getsempena.

Associate Editors

1. Faizar Abdurrahman, M.Sc - Scopus ID 56158822500 - ORCID 0000-0002-2018-1553.
2. Muhammad Ihsan, M.Sc - Scopus ID 55749317800 ORCID 0000-0001-5528-343X
Gajah Putih University.
3. Muhammad Ilham, M.IT - ORCID 0000-0001-8035-0729
Islamic State Institute of Lhokseumawe.

Managing Editor

Nurul Islami, M.Sc - Scopus ID 57189873402 - ORCID 0000-0003-0445-351X
Malikussaleh University

Editorial Board Members

1. Prof. Dr. Murniati, M.Pd - Syiah Kuala University.
2. Prof. Dr. Zainuddin, M.Pd - State University of Medan.
3. Prof. Dr. Abdul Muin Sibuea M.Pd - ORCID 0000-0002-2886-8237 - State University of Medan.
4. Dr. Kamaruzzaman Bustamam Ahmad - ORCID 0000-0001-8060-8021 - UIN Ar-raniry, Indonesia.
5. Mohd Yusri Ibrahim Mail - Scopus ID 56413916100 - Universiti Malaysia Terengganu, Malaysia
6. Dr. M. Adli Abdullah, MCL - Syiah Kuala University.
7. Dr. Sulaiman Tripa, M.Hum - Scopus ID 57202728416 - ORCID 0000-0001-9089-5706
Syiah Kuala University.
8. Dr. Teuku Muttaqin, MH - ORCID 0000-0002-7640-2044 - Syiah Kuala University
9. Dr. Hendra Syahputra - Scopus ID 55216584000 - UIN Ar-raniry, Indonesia.
10. Dr. Rian Vebrianto - ORCID 0000-0001-9155-5893 - UIN Sultan Syarif Kasim.
11. Dr. Mexsasai Indra - Riau University.
12. Fitri Zulfidar, M.A - STISIP Al-Wasliyah, Banda Aceh.
13. Zahrila Ismail, M.Pd - Educational and Cultural Office, Aceh.
14. Dr. Ratna., SE., M.Si - Scopus ID 57203402995 - ORCID 0000-0003-4088-3277
Malikussaleh University.
15. Dr. Faisal R. Dongoran, M.Si. - Scopus ID 57216274530
Muhammadiyah University of Sumatera Utara.
16. Dr. Harry Ramza - Scopus ID 55189898100 - Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA
17. Dr. Fajri M. Kasim, M. Soc. Sc - Scopus ID 57210745972 - Malikussaleh University
18. Dr. Muna Yastuti Madrah, MA -ORCID 0000-0002-7139-4591
Islamic University Sultan Agung, Semarang.
19. Dr. Masrizal. S.Sos.I., MA - ID Scopus 57210262051 - ORCID 0000-0002-5871-8723
Syiah Kuala University.
20. Dr. Noor Abumadi - The Hashemite University, Zarqa, Jordan.

Jurnal Hurriah: Journal of Educational Evaluation and Research
Jurnal Hurriah: Jurnal Evaluasi Pendidikan dan Penelitian

P-ISSN : 2774-8480

E-ISSN : 2774-8472

Website : <https://academicareview.com/index.php/jh/index>

Published by: Yayasan Pendidikan dan Kemanusiaan Aceh

Jln. Tgk. Chok Dilamgugop, Kec. Syiah Kuala, Banda Aceh

Provinsi Aceh – Indonesia

<https://yayasanhurriah.org>

Frequency : Quarterly (March, June, September, December)

Language : Indonesia (id)

Indexed at : GoogleScholar, Garuda, Moraref, OneSearch, Base, OneRepo, OpenAire,
Microsoft Academic, Neliti, Base.

Jurnal Hurriah: Journal of Educational Evaluation and Research
Jurnal Hurriah: Jurnal Evaluasi Pendidikan dan Penelitian

Vol 2. No. 4 (2021)

Published: December 30, 2021

List of Contents

PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN DARING PAI SERTA UPAYA KEPALA SEKOLAH DALAM MENGATASINYA <i>N. A. Istiqomah, Ahmad Dahlan University, Indonesia</i> <i>F. Akhmad, Ahmad Dahlan University, Indonesia</i>	1-9
EVALUASI PERTUKARAN MAHASISWA MERDEKA BERBASIS MATA KULIAH MENGGUNAKAN PROVUS'S DISCREPANCY MODEL DENGAN DOUBLE SMART <i>M. Zainuddin, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia</i> <i>A. D. Utami, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia</i>	10-21
PENERAPAN MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN PADA PESERTA DIDIK KELAS X MIPA 6 SMAN 3 BANDA ACEH TAHUN AJARAN 2018/2019 <i>Ernayulis, SMA Negeri 3 Banda Aceh, Indonesia</i>	22-37
PESAN MORAL DALAM KISAH UMAR BIN KHATTAB PADA KITAB AROBIYYAH LIN NASYII'N 4 <i>A. Nurhuda, UIN RADEN MAS SAID SURAKARTA, Indonesia</i>	38-46
REKONSTRUKSI NILAI RELIGIUS PADA PROGRAM ADIWIYATA <i>H. Adib, UIN Prof KH Saifuddin Zuhri Purwokerto, Indonesia</i>	47-55
PENGARUH METODE PARENTING TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK CAHAYA GELORA <i>L. Zulpadli, Universiti Sultan Zainal Abidin, Malaysia</i> <i>B. R. Adawiyah, TK Cahaya Gelora, Lombok, Indonesia</i> <i>R. Embong, Universiti Sultan Zainal Abidin, Terengganu, Malaysia</i>	56-61
PERSPEKTIF GURU SEKOLAH DASAR TERKAIT PENGGUNAAN MIND MAPPING DALAM MENYEIMBANGKAN OTAK KANAN DAN OTAK KIRI SISWA <i>C. Prastyana, Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja, Bali, Indonesia</i> <i>I. W. Suastra, Universitas Pendidikan Ganesha, Bali, Indonesia</i> <i>I. B. P. Arnyana, Universitas Pendidikan Ganesha, Bali, Indonesia</i>	62-71
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DISERTAI MAKE A MATCH TERHADAP KEMAMPUAN KERJASAMA PESERTA DIDIK <i>B. W. Febriana, Universitas Islam Indonesia, Indonesia</i> <i>O. C. Saputri, Universitas Islam Indonesia, Jogjakarta, Indonesia</i>	72-77

- The Strategy of Teaching of Preventing Violence in Cyber Media by Journalism Lecturer of UIN Syarif
R. Pratama, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Indonesia
M. H. Santoso, UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, Indonesia
K. Devina, UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, Indonesia 78-85
- MODEL PEMBELAJARAN PROJECT-BASED LEARNING SEBAGAI SALAH SATU MODEL PEMBELAJARAN
EFEKTIF DI ERA PANDEMI COVID-19
W.N. Arlianty, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, Indonesia 86-92
- PENINGKATAN KAPASITAS GURU DI ERA DIGITAL MELALUI MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF VARIATIF
S. Bahri, Institut Pesantren KH Abdul Chalim, Jawa Timur, Indonesia 93-102
- PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PROBLEM SOLVING MODIFIKASI KEMAMPUAN
PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA DASAR
L. Rismaini, Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang, Indonesia 103-107
- EFEKTIVITAS SENSOR MANDIRI PADA ORANG TUA TERHADAP TONTONAN ANAK USIA 2-6 TAHUN
Rusnawati, Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam, UIN Ar-raniry, Indonesia 108-113
- PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN IQRA DALAM MENGEMBANGKAN KARAKTER RELIGIUS DAN
PEDULI LINGKUNGAN
D. N. Ahmad, Universitas Indraprasta PGRI, Indonesia
L. Setyowati, Universitas Indraprasta PGRI, Indonesia 114-118
- Alih Teknologi Mesin Chopper Blender Pakan Hijauan Guna Peningkatan Produktivitas Peternakan
Ruminansia Masa Pandemi Covid-19
Zulfahmi, Program Studi Teknik Mesin, Universitas Malikussaleh, Indonesia
Y. Amani, Program Studi Teknik Mesin Universitas Malikussaleh, Indonesia
A. Rahman, Program Studi Teknik Mesin, Universitas Malikussaleh, Indonesia
N. Islami, Program Studi Teknik Material, Universitas Malikussaleh, Indonesia
Alchalil, Program Studi Teknik Mesin, Universitas Malikussaleh, Indonesia 119-127
- A Pemanfaatan edubox sebagai alat evaluasi pembelajaran PAI berbasis e-learning: Pemanfaatan
edubox sebagai alat evaluasi pembelajaran PAI berbasis e-learning
Partono, IAIN Kudus, Indonesia
Hakimatus sa'diyah, IAIN Kudus, Indonesia
Naila Kholishotul Luthfiyah, IAIN Kudus, Indonesia
Muhammad Ghulam Muiz al-Haqqi, IAIN Kudus, Indonesia
Krisna Lailatul Khodar, IAIN Kudus, Indonesia 128-137

PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN DARING PAI SERTA UPAYA KEPALA SEKOLAH DALAM MENGATASINYA

Nur Asih Istiqomah, Fandi Akhmad

¹ Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta
Corresponding Author: nur1800031201@webmail.uad.a.c.id

Abstract

One of the policies designed by the government to prevent the spread of the epidemic is the Work From Home (WFH) regulation. The implementation of this policy has affected the educational issues, especially in the teaching and learning activities that have been done online temporarily. This policy raises problems for both teachers and students. This study aims to find out the problems of PAI online learning during the pandemic at SMP Muhammadiyah 3 Depok Sleman Yogyakarta and how the principal's efforts to deal with these problems. The research method used is field research by examining events that occur in the field. The data used in this study are data obtained through interviews with one of the PAI teachers and school principals also through student observations. The results showed that the principal of SMP Muhammadiyah 3 Depok Sleman Yogyakarta made several efforts in order to overcome the problems of online learning, which are: 1) providing the needs of teachers for online teaching (devices and internet quotas); 2) conducting skills training in using technology for teachers and students; 3) coordinating, socializing, and collaborating with parents of students.

Keywords: *Problematics online learning; Solution; School Principal's*

Abstrak

Salah satu kebijakan yang telah dirancang pemerintah untuk mencegah penyebaran wabah tersebut adalah dengan menerapkan aturan Work From Home (WFH). Dampak dari penerapan kebijakan WFH di dunia pendidikan adalah kegiatan belajar mengajar di sekolah untuk sementara dilakukan dari jarak jauh. Kebijakan ini menimbulkan problematika baik bagi guru maupun siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan pembelajaran online PAI pada masa pandemi di SMP Muhammadiyah 3 Depok Sleman Yogyakarta dan bagaimana upaya kepala sekolah untuk mengatasi permasalahan tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah filed research yaitu mengkaji peristiwa-peristiwa yang terjadi di lapangan. Data yang digunakan adalah data yang diperoleh melalui wawancara dengan salah satu guru PAI dan kepala sekolah serta observasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kepala SMP Muhammadiyah 3 Depok Sleman melakukan beberapa upaya untuk mengatasi problematika pembelajaran online yaitu dengan: 1) membantu memenuhi kebutuhan guru dalam pembelajaran online yaitu pengadaan komputer dan kuota internet; 2) mengadakan pelatihan keterampilan dalam menggunakan teknologi bagi guru di sekolah maupun siswa; 3) berkoordinasi, bersosialisasi dan bekerjasama dengan orang tua siswa.

Kata Kunci: *Problematika Pembelajaran daring, Solusi, Kepala Sekolah*

PENDAHULUAN

Sejak awal tahun 2020 hingga kini, Indonesia dan beberapa negara yang berada di penjuru dunia tengah dilanda wabah virus covid-19. Virus ini cukup berbahaya karena dapat menimbulkan gangguan kesehatan terutama pernapasan dan dapat menyebabkan kematian bagi yang terinfeksi. Penularan virus covid-19 ialah melalui kontak fisik. Oleh karena itu, pemerintah di beberapa negara termasuk Indonesia menjalankan upaya preventif (pencegahan) guna mengurangi adanya penularan virus covid-19 yang lebih luas. Salah satu kebijakan yang telah dirancang oleh pemerintah untuk mencegah meluasnya wabah adalah dengan menerapkan peraturan Work From Home (WFH). WFH

adalah sebuah kebijakan yang berisi tentang anjuran untuk melakukan kegiatan atau bekerja dari rumah masing-masing (Ma'rifah, 2020). Dengan diterapkannya kebijakan WFH ini maka pekerjaan dan kegiatan yang biasanya dilakukan secara kolektif berubah menjadi individual yang dilakukan secara mandiri.

Dampak diterapkannya kebijakan WFH dalam dunia pendidikan sebagaimana yang telah disampaikan oleh menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nadiem Makarim bahwa kegiatan belajar mengajar di sekolah sementara dilakukan secara jarak jauh (Kemendikbud, 2020). Pembelajaran jarak jauh dapat dilaksanakan dengan sistem pembelajaran dalam jaringan (daring). Sistem ini menjadi sebuah alternatif yang diberikan pemerintah untuk pembelajaran selama pandemi. Dengan kemajuan teknologi yang sudah berkembang hingga saat ini, tidak ada batasan dalam mengakses pendidikan. Karenanya pembelajaran masih dapat dilakukan tanpa harus tatap muka yakni menggunakan platform online yang mendukung.

Dalam melaksanakan Pembelajaran yang dilakukan secara online atau dengan menggunakan sistem daring memerlukan perangkat yang bisa mengakses internet seperti ponsel, laptop, komputer dan tablet. Selanjutnya pembelajaran daring dapat dilaksanakan dengan bantuan media online seperti Google classroom, Google Meet, Google Docs, Microsoft Team, Quipper, Zenius, WA Grup dan platform online lainnya. Produktivitas seorang guru menjadi kunci berhasilnya pembelajaran daring karena selain dituntut untuk menguasai materi guru juga dituntut untuk cakap menggunakan teknologi serta kreatif dalam menyajikan pembelajaran supaya tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Namun faktanya, proses pembelajaran daring tidaklah mudah. Seiring dijalkannya sistem pembelajaran daring, muncul permasalahan-permasalahan baru terkait keefektifan pembelajaran daring. Hal ini tidak bisa dipungkiri karena bagi beberapa guru dan peserta didik yang ada di seluruh penjuru negeri, pembelajaran daring adalah sesuatu yang "baru" sehingga perlu adaptasi serta evaluasi dalam pelaksanaannya.

Pembelajaran Agama Islam mempunyai kedudukan berarti dalam membentuk karakter peserta didik baik di masa kini ataupun masa depan (Anwar, 2016). Tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) tidak lain adalah untuk mewujudkan manusia berkualitas yang dapat membawa manfaat bagi diri sendiri dan umat. Dalam Islam pribadi yang berkualitas ialah manusia yang memiliki intelektual, spiritual sosial, moral, sehat jasmani dan rohani, serta dapat mendedikasikan hidupnya untuk mengamalkan pengetahuan dan ilmu agama di jalan Allah (Rahman, 2020).

Fungsi pembelajaran pendidikan islam ialah untuk menumbuhkan pembiasaan yang baik bagi anak. Hal tersebut tidaklah mudah dilaksanakan ketika pembelajaran dilakukan secara virtual atau jarak jauh. Oleh karena itu, kepala sekolah yang memiliki peran sebagai supervisor melakukan evaluasi terhadap proses kegiatan belajar mengajar jarak jauh ini.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka peneliti melakukan peninjauan lebih dalam tentang problematika pembelajaran daring PAI dengan melakukan penelitian pada salah satu sekolah yang berada di Yogyakarta tepatnya di SMP Muhammadiyah 3 Depok Sleman Yogyakarta. Hal-hal yang diteliti antara lain: 1) Problematika pembelajaran PAI yang dihadapi oleh pendidik dan peserta didik selama pembelajaran jarak jauh dengan sistem daring; 2) Bagaimana upaya yang dilakukan oleh kepala sekolah dalam menjalankan peran supervisorynya untuk mengatasi problematika yang terjadi. Dengan Rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui problematika dan upaya represif yang dilakukan oleh kepala sekolah dalam rangka mengatasi problematika pembelajaran daring. Peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru sekolah serta pembaca, menambah wawasan bagaimana cara menyikapi permasalahan dengan cerdas.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) yang berarti data yang diolah dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh melalui hasil mengkaji peristiwa yang terjadi di lapangan (Saebani, 2009). Data didapatkan melalui informasi yang diberikan oleh responden atau informan dan juga hasil pengamatan atau observasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologis yang merupakan salah satu pendekatan pada penelitian jenis kualitatif deskriptif. Sebuah pendekatan yang bertujuan untuk menjelaskan suatu kejadian atau fenomena nyata yang terjadi di suatu tempat (Helaluddin, 2018). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik wawancara dan observasi untuk mendapatkan data dan informasi. Subjek penelitian ini adalah Problematika Pembelajaran daring PAI sedangkan objeknya adalah SMP Muhammadiyah 3 Depok Sleman Yogyakarta. Oleh karena itu, yang menjadi responden atau informan dalam penelitian ini adalah salah satu guru yang mengampu pelajaran PAI dan Kepala Sekolah serta peserta didik di SMP Muhammadiyah 3 Depok Sleman Yogyakarta.

Informasi diperoleh melalui wawancara Guru PAI yaitu Pak Nur Rasyid selaku guru akidah akhlak kemudian dilanjutkan dengan observasi kepada sejumlah peserta didik. Lembar observasi peserta didik meliputi beberapa pertanyaan antara lain : 1) apa pembiasaan yang diajarkan oleh guru sebelum pembelajaran dilakukan secara daring; 2) apakah pembiasaan yang telah diajarkan oleh guru saat di sekolah anda lakukan saat di rumah; 3) adakah kendala yang dijumpai ketika menerapkan pembiasaan tersebut; 4) kendala seperti apa yang dijumpai; 5) apa saja pembiasaan yang anda lakukan di rumah saat sebelum masa pandemi; 6) apakah pembiasaan yang dilakukan sebelum masa pandemi masih anda lakukan; 7) adakah masalah atau kendala saat menerapkan pembiasaan tersebut di masa pandemi; 8) kendala apa yang anda hadapi saat menjalankan pembiasaan tersebut.

HASIL

Problematika Pembelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 3 Depok Sleman Yogyakarta

Masalah atau problem adalah hal yang meliputi seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan. Istilah problematika berasal dari kata bahasa Inggris “*problematic*” yang bermakna persoalan atau masalah, kemudian kata tersebut diserap oleh bahasa Indonesia dan memiliki arti suatu masalah yang mengakibatkan persoalan dan belum terselesaikan. Menurut Bukran problematika pembelajaran adalah sesuatu yang menghambat kegiatan pembelajaran yang belum dapat diatasi oleh guru (Bukran, 2019). Sedangkan menurut Miss Bismee Chamaeng problematika pembelajaran ialah sesuatu yang menghambat, mengganggu, mempersulit, atau bahkan menyebabkan gagalnya proses pembelajaran (Chamaeng, 2017).

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa problematika pembelajaran adalah sesuatu yang menjadi hambatan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Masalah dalam dunia pendidikan tentu dirasakan secara langsung maupun tidak langsung oleh pendidik/ guru. Sikap guru dalam menghadapi datangnya sebuah masalah adalah dengan bersabar dan berusaha mencari solusi sehingga berguna untuk evaluasi serta menjadi langkah antisipasi munculnya masalah yang sama di kemudian hari.

Miss Bismee menyatakan pembelajaran merupakan kegiatan belajar dan mengajar yang di dalamnya terdapat interaksi tiga komponen utama pembelajaran yaitu siswa guru dan sumber belajar (Chamaeng, 2017). Interaksi ketiga komponen dapat terjalin dengan baik dengan adanya sarana prasarana yang meliputi media, lingkungan belajar serta metode belajar yang mendukung tercapainya tujuan pendidikan Islam yaitu membimbing serta membina anak agar dapat memahami ajaran Islam dan dapat memanfaatkannya untuk kebajikan baik untuk diri sendiri maupun orang lain (Indria, 2019). Menurut Ahmad Supardi pendidikan agama Islam adalah pendidikan yang dilandaskan oleh ajaran Islam yang memiliki tujuan terwujudnya insan yang bertaqwa, menghormati orang tua dan mencintai tanah airnya (Elihami & Syahid, 2018).

Berdasarkan pengertian di atas maka peneliti dapat menyimpulkan arti dari pembelajaran PAI yaitu sebuah usaha yang dilakukan secara terencana oleh guru agar siswa atau peserta didik memiliki keyakinan, pemahaman dan pengamalan dalam kehidupan pribadi maupun kehidupan bermasyarakat dari ajaran Islam yang telah diperoleh melalui kegiatan pengajaran, pelatihan atau bimbingan yang bertujuan untuk membentuk peserta didik yang memiliki ketakwaan kepada Allah swt. Tujuan pendidikan Islam menurut Iman Al-Ghazali adalah bertaqarrub dan beribadah kepada Allah.

Hasil wawancara dengan bapak Nur Rasyid, beliau menyatakan bahwa masalah nyata adanya dan sering dijumpai dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran daring di masa pandemi ini. Terdapat faktor-faktor yang menjadi pemicu munculnya masalah dalam

pembelajaran daring baik yang berasal dari pendidik maupun peserta didik (Rahman, 2020).

Beberapa faktor yang dihadapi pendidik dan menjadi pengacu munculnya masalah dalam pembelajaran daring PAI antara lain:

1. Terbatasnya sarana dan prasarana yang dimiliki oleh guru. Pembelajaran jarak jauh memerlukan perangkat yang dapat mengakses internet yang berupa ponsel, laptop, tablet, atau komputer. Ketika guru tidak memiliki salah satu perangkat yang memiliki akses internet maka guru tidak dapat berkomunikasi dengan peserta didik. Inilah masalah yang muncul di beberapa sekolah yaitu terbatasnya fasilitas yang dimiliki guru dan jika masalah ini tidak diperhatikan oleh sekolah maka proses pembelajaran dapat terhambat karena materi tidak dapat tersampaikan kepada peserta didik yang berada di rumah masing-masing.
2. Kurangnya pemahaman guru dalam menggunakan teknologi. Pembelajaran dengan sistem daring menuntut guru untuk tidak hanya menguasai bahan ajar namun juga memiliki kecakapan dalam menggunakan teknologi internet. Berdasarkan hasil wawancara, Pak Nur adalah termasuk guru yang masih belajar menggunakan aplikasi atau platform yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Teknologi berperan penting dalam pembelajaran daring karena dapat menjadi perantara antara guru dan peserta didik. Selain menjadi perantara, teknologi yang berupa aplikasi seperti Quiziz, Kahoot, Quipper, dan media interaktif lainnya dapat menjadi media belajar yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Sehingga guru diharapkan untuk terus mengembangkan dan meningkatkan kemampuan dalam menggunakan teknologi. Apabila guru tidak terampil dalam merancang pembelajaran daring maka besar kemungkinan peserta didik tidak berminat untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu maka sebagai solusi dari permasalahan ini, guru belajar secara mandiri atau dengan bimbingan sejawat mengenai penggunaan teknologi internet yang bermanfaat dalam pembelajaran daring.
3. Efektivitas kegiatan belajar mengajar yang berkurang. Ini adalah faktor yang sulit dikendalikan oleh guru namun menjadi faktor terbesar munculnya problematika pembelajaran jarak jauh. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Pak Nur, diperoleh fakta bahwa hasil pembelajaran selama dilaksanakan secara daring sering terjadi penurunan. Kurangnya keefektifan dalam pembelajaran disebabkan oleh adanya gangguan jaringan saat penjelasan materi oleh guru atau mutlak karena peserta didik tidak memiliki minat untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Dan karena pembelajaran dilakukan secara jarak jauh, guru tidak bisa mengontrol dan atau mengawasi peserta didik secara langsung. Dalam pembelajaran daring, interaksi antara guru dan peserta didik tidak terbatas, namun untuk menciptakan kelas aktif yang memiliki suasana menyenangkan yang dapat meningkatkan semangat peserta didik untuk belajar dan berinteraksi tidaklah mudah.

Sebagaimana dijelaskan diatas bahwa tidak hanya pendidik, peserta didik pun memiliki beberapa faktor yang dihadapi yang dapat memicu munculnya masalah dalam pembelajaran daring PAI antara lain:

1. Rendahnya kesadaran peserta didik. Berdasarkan hasil observasi sejumlah peserta didik di SMP Muhammadiyah 3 Depok Sleman Yogyakarta, terdapat satu peserta didik yang mengungkapkan bahwa selama kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring, pembiasaan yang dilakukan di sekolah seperti sholat tepat waktu, melaksanakan shalat sunnah dluha, membaca Al-Qur'an jarang dilakukannya selama di rumah. Peserta didik merasa tidak perlu menjalankan kegiatan-kegiatan tersebut selama di rumah karena tidak ada guru yang mengawasi. Oleh karena itu, perlu adanya kolaborasi dengan orang tua peserta didik untuk mengawasi dan mengontrol perilaku anak selama pembelajaran jarak jauh. Guru baiknya selalu mengingatkan peserta didik untuk menjalankan pembiasaan-pembiasaan yang telah diajarkan
2. Adanya perbedaan pemahaman ilmu agama. Peneliti menemukan adanya perbedaan tingkat pemahaman agama yang dimiliki oleh peserta didik. Sebagian dari peserta didik memperoleh pendidikan dasar agama islam sejak dini melalui pendidikan dari orang tua sedang sebagian lainnya mendapatkan pendidikan dasar agama ketika memasuki lembaga pendidikan (sekolah). Perbedaan tingkat pemahaman keagamaan yang dimiliki peserta didik mempengaruhi kecepatan dalam menyerap materi agama islam dan ini lah yang menjadi salah satu problematika pembelajaran daring PAI. Contohnya terlihat saat diberikan tugas membaca salah satu dalil tauhid rububiyah, terdapat peserta didik yang belum bisa membaca bacaan ayat Al-Qur'an. Tujuan pembelajaran Tauhid Rububiyah adalah menghafalkan dalil, namun faktanya terdapat peserta didik yang belum bisa membaca ayat Al-Qur'an sehingga tujuan pembelajaran sulit dicapai.
3. Rendahnya minat belajar peserta didik. Tidak adanya pengawasan langsung dari guru memunculkan anggapan pada diri peserta didik bahwa pembelajaran daring PAI hanya berorientasi pada penilaian LKPD dan evaluasi pembelajaran sebagaimana pada pembelajaran lainnya. Tujuan pembelajaran pendidikan agama islam tidak hanya pada penilaian kuantitatif namun juga penilaian kualitatif. Guru memberikan pemahaman bahwa pendidikan agama adalah hal yang dapat bermanfaat untuk kehidupan di dunia dan di akhirat maka dari itu perlu kesungguhan dalam mempelajarinya.
4. kecerdasan peserta didik yang beragam. Peserta didik memiliki kecerdasan yang berbeda-beda dan faktor ini menjadi salah satu pengacu munculnya problematika pembelajaran daring PAI karena peserta didik memiliki perbedaan waktu yang signifikan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Seperti yang terjadi pada peserta didik Intania Dian Prastika salah satu

peserta didik yang mengikuti pembelajaran Aqidah Akhlak dari awal sampai akhir namun saat mengerjakan Evaluasi Pembelajaran Intania memperoleh nilai dibawah KKM. Lain halnya dengan Irfan Wahyu yang memperoleh nilai tinggi walau tidak aktif saat kegiatan pembelajaran. Beberapa peserta didik memerlukan waktu lebih banyak untuk menguasai materi dan harus diulang-ulang untuk menghafalnya sebagian lain dapat menghafal materi hanya dengan mendengarkan guru menjelaskan.

5. Pengaruh lingkungan keluarga. Berdasarkan hasil wawancara, peserta didik Satria Aditama mengungkapkan bahwa selama masa pandemi pembiasaan seperti membaca Al-Qur'an dan shalat dluha masih dilaksanakannya di rumah. Support dari keluarga penting adanya dalam proses pendidikan terutama pendidikan agama islam. Keluarga adalah lingkungan yang sangat dekat dengan peserta didik, karena merupakan tempat pendidikan pertama bagi setiap anak. Dalam keluarga yang senantiasa menjalankan aktivitas keagamaan di kehidupan sehari-hari, pendidikan agama anak dapat berkembang dengan baik karena berada di lingkungan keluarga yang mendukung.
6. Pengaruh lingkungan masyarakat dan lingkungan bermain. Lingkungan yang baik akan membawa pengaruh baik pada diri peserta didik, begitu pula sebaliknya. Lingkungan yang buruk akan membawa pengaruh buruk pada diri peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara, Wulan Putriasari mengungkapkan bahwa ia hidup di lingkungan yang kurang mendukung sehingga terkadang secara tidak sadar mengikuti kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan oleh orang-orang yang berada di lingkungannya. Senada dengan pengalaman yang diungkapkan oleh Wahyu Riski yang kadang lupa mengerjakan tugas yang diberikan guru karena terlalu senang bermain game bersama teman-temannya

Upaya Kepala Sekolah dalam mengatasi Problematika Pembelajaran Daring PAI

Setelah memaparkan fenomena problematika pembelajaran daring PAI, peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah untuk mengetahui informasi mengenai upaya apa saja yang dilakukan oleh kepala sekolah untuk mengatasi problematika yang dialami oleh guru dan peserta didik. Langkah *represif* yang dilakukan oleh Pak Hasanudin selaku kepala sekolah untuk mengatasi problem pada guru adalah dengan melakukan beberapa hal antara lain:

- membantu memenuhi kebutuhan guru dalam mengajar daring yakni pengadaan komputer dan kuota internet;
- melakukan pelatihan kecakapan menggunakan teknologi bagi guru-guru di sekolah dan juga peserta didik.

Selanjutnya yaitu Langkah *represif* yang dilakukan oleh kepala sekolah dengan bantuan guru dalam mengatasi problem pada peserta didik yaitu dengan melakukan:

- koordinasi dengan orang tua peserta didik agar terus mengontrol dan mengawasi peserta didik selama pembelajaran dilakukan di rumah;
- sosialisasi kepada anak untuk senantiasa mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru;
- kerjasama dengan orangtua untuk membatasi waktu bermain anak dengan tujuan supaya anak tidak terpengaruh kebiasaan buruk yang mungkin ada di lingkungan bermainnya. Mengingatkan untuk terus melakukan pembiasaan-pembiasaan sebagai usaha menumbuhkan kedisiplinan seperti shalat tepat waktu, membaca Alquran dan shalat sunnah dluha meskipun tidak diawasi oleh guru

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh dari penelitian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa selama pembelajaran jarak jauh yang dilakukan secara daring di SMP Muhammadiyah 3 Depok Sleman Yogyakarta, guru dan peserta didik menjumpai beberapa permasalahan. Tidak adanya pelatihan atau pembekalan bagi guru dan peserta didik saat awal diberlakukannya pembelajaran jarak jauh sehingga menyebabkan ketidakpahaman dalam menggunakan teknologi internet yang digunakan saat pembelajaran daring. Problematika lain yang muncul ialah ketidakdisiplinan peserta didik dalam melakukan pembiasaan-pembiasaan yang diajarkan dan dilestarikan oleh sekolah mulai dari shalat tepat waktu, shalat sunah dluha, serta membaca dan menghafalkan Alquran. Budaya yang dilestarikan oleh sekolah bertujuan untuk terbentuknya pribadi peserta didik yang berkualitas dan menjadi insan kamil. Namun faktanya, pembiasaan yang diajarkan di sekolah tidak dilakukan peserta didik selama belajar dari rumah. Kepala Sekolah mengupayakan berbagai usaha untuk mengatasi problematika pembelajaran daring khususnya PAI dan umumnya semua pelajaran. Upaya yang dilakukan oleh kepala sekolah untuk mengatasi problematika yang dihadapi oleh pendidik di masa pandemi ini ialah dengan membantu memenuhi kebutuhan guru dalam mengajar daring serta mengadakan pelatihan kecakapan menggunakan teknologi. Sedangkan untuk mengatasi problem pembelajaran daring pada peserta didik, kepala sekolah melakukan sosialisasi, koordinasi dan kolaborasi/kerjasama dengan orang tua peserta didik. Ini lah upaya kepala sekolah dalam menjalankan tugas sebagai supervisor kegiatan pembelajaran di sekolah. Dengan demikian fungsi sekolah sebagai tempat mengembangkan potensi dan sarana menciptakan peserta didik yang terpuji tetap berjalan tentunya dengan kolaborasi dengan guru dan orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, S. (2016). Peran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7, 13.
- Bukran, B. (2019). Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013 Guru SMA Kelas X di Kabupaten Lombok Utara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 1. <https://doi.org/10.29303/jipp.v1i2.17>
- Chamaeng, M. B. (2017). *Problematika Pembelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) di Sekolah Samaerdee Wittaya Provinsi Patani Selatan Thailand*. Semarang: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Negeri Walisongo.
- Elihami, E., & Syahid, A. (2018). Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Pribadi yang Islami. *Edumaspul - Jurnal Pendidikan*, 2(1), 79–96. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v2i1.17>
- Helaluddin, H. (2018). *Mengenal Lebih Dekat dengan Pendekatan Fenomenologi: Sebuah Penelitian Kualitatif*.
- Indria, A. (2019). *Gagasan dan Pemikiran Zakiya Daradjat dalam Pendidikan Islam*. 1, 20.
- Kemendikbud, P. (2020). *Surat Edaran Mendikbud No 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19) – Pusat Pendidikan dan Pelatihan Pegawai Kemendikbudristek*. <https://pusdiklat.kemendikbud.go.id/surat-edaran-mendikbud-no-4-tahun-2020-tentang-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-corona-virus-disease-covid-1-9/>
- Ma'rifah, D. (2020). Implementasi Work From Home: Kajian Tentang Dampak Positif, Dampak Negatif dan Produktifitas Pegawai. *Civil Service Journal*, 14(2 November), 53–63.
- Rahman, S. F. (2020). *Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di masa Pandemi Covid-19 di SMP Islam Nurussalam Al-Khoir Moojolaban Sukoharjo Tahun Pelajaran 2019/2020*. 20.
- Saebani, B. A. (2009). *Metode Penelitian Kualitatif / Afifuddin, Beni Ahmad Saebani*. Pustaka Setia.

EVALUASI PERTUKARAN MAHASISWA MERDEKA BERBASIS MATA KULIAH MENGGUNAKAN *PROVUS'S DISCREPANCY MODEL* DENGAN *DOUBLE SMART*

M. Zainudin*, Anita Dewi Utami

IKIP PGRI Bojonegoro, Jalan Panglima Polim No. 46 Bojonegoro Jawa Timur
Corresponding Author: mzainudinbojonegoro@gmail.com

Abstract

This study aims to describe the gaps among definitions, installations, processes, and products with standard operational criteria in the independent student exchange cooperation program. The study used Povus' discrepancy model. The subjects of this study involved lecturers and students from Universitas PGRI Madiun, IKIP PGRI Bojonegoro, Muhammadiyah University of Ponorogo, Muhammadiyah University of Kotabumi, STKIP PGRI Bangkalan, and STKIP Taman Siswa Bima. The data were collected through interviews, questionnaires, observation, and document analysis. Then, they were analyzed using descriptive qualitative, which was then compared with standard criteria. The results show that the student exchange program focused on course exchange at IKIP PGRI Bojonegoro, Universitas PGRI Madiun, Muhammadiyah University of Ponorogo, STKIP PGRI Bangkalan, and STKIP Taman Siswa Bima, i.e., design, installation, process, and products is following the guidelines for implementing the independent student exchange cooperation program. It was found that there was a gap in the program implementation process, but the program objectives had been achieved. Students who participated in the program were facilitated in developing science and technology, Wawasan Kebangsaan (national vision), nationalism, and the understanding of diversity, plurality, and tolerance from other universities. It was revealed that 85% of the students got an A predicate, and the rest got B in courses taken at other universities. Based on the implementation of double-smart, it is hoped that the independent student exchange cooperation program, which is focused on course exchange, can be continued with improvements.

Keywords: Program Evaluation, Student Exchange, Freedom/Independent Campus Learning, Povus' Discrepancy Model, double smart.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kesenjangan yang terjadi antara definisi, instalasi, proses, dan produk dengan kriteria standar operasional baku pada program kerja sama pertukaran mahasiswa merdeka. Penelitian menggunakan Povus's discrepancy model. Subjek dalam penelitian ini terdiri atas dosen dan mahasiswa dari Universitas PGRI Madiun, IKIP PGRI Bojonegoro, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Universitas Muhammadiyah Kotabumi, STKIP PGRI Bangkalan, STKIP Taman Siswa Bima. Data dikumpulkan melalui wawancara, kuesioner, observasi, dan analisis dokumen. Data dianalisis dengan menggunakan deskriptif kualitatif yang kemudian dibandingkan dengan kriteria standar. Hasil menunjukkan bahwa program pertukaran mahasiswa berbasis mata kuliah di IKIP PGRI Bojonegoro, Universitas PGRI Madiun, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, STKIP PGRI Bangkalan, STKIP Taman Siswa Bima dan Universitas Muhammadiyah yaitu: desain, instalasi, proses dan produk program sesuai dengan pedoman pelaksanaan program pertukaran mahasiswa merdeka. Ditemukan satu kesenjangan dalam proses pelaksanaan program namun tujuan program telah tercapai. Mahasiswa peserta program terfasilitasi dalam pengembangan IPTEKS dari perguruan tinggi lain, wawasan kebangsaan, cinta tanah air, serta memiliki pemahaman tentang kebinekaan dan toleransi. Sejumlah 85% mahasiswa merdeka memperoleh predikat A dan sisanya B pada mata kuliah yang diambil di perguruan tinggi lain. Berdasarkan penerapan double SMART, diharapkan agar program pertukaran mahasiswa merdeka yang telah berjalan, dapat dilanjutkan dengan penyempurnaan.

Kata Kunci: evaluasi program, pertukaran mahasiswa, merdeka belajar kampus merdeka, povus's discrepancy model, double smart.

PENDAHULUAN

Adanya kemajuan teknologi yang pesat mengakibatkan beberapa dampak pada sistem. Pendidikan di Indonesia. Salah satu dampak yang dijelaskan oleh Lian (2019) bahwa adanya perubahan zaman berdampak pada tuntutan kemampuan mahasiswa yang tidak hanya sekedar dapat mengembangkan diri sendiri tetapi juga mampu memberikan manfaat terhadap kemajuan peradapan dan kepentingan bangsa. Lebih lanjut Tohir (2020) menjelaskan guna menindaklanjuti adanya perubahan sosial, budaya, dunia kerja dan kemajuan teknologi yang pesat yang mengharuskan seorang mahasiswa tidak sekedar menguasai konsep tetapi mampu memenuhi kebutuhan zaman, pemerintah menetapkan Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Oleh karena itu, MBKM diluncurkan oleh pemerintah sebagai salah satu fasilitas yang diberikan kepada mahasiswa guna menyiapkan lulusan perguruan tinggi agar mampu mengembangkan diri sendiri dan memberikan manfaat terhadap kemajuan peradapan dan kepentingan bangsa sesuai kebutuhan zaman.

Tohir (2020) menjelaskan bahwa bentuk kegiatan belajar dalam MBKM di luar perguruan tinggi adalah pertukaran mahasiswa antar perguruan tinggi, magang kerja di Industri atau tempat kerja lainnya, mengajar di satuan pendidikan, melaksanakan proyek pengabdian kepada masyarakat di desa, melakukan penelitian, melakukan kegiatan kewirausahaan, mengikuti program kemanusiaan, dan membuat studi independen. Salah satu bentuk kegiatan yang syarat akan nilai adalah program pertukaran mahasiswa antar perguruan tinggi (Insani et al., 2021). Hal tersebut senada dengan penjelasan (Faiz & Purwati, 2021) bahwa program pertukaran mahasiswa merdeka memfasilitasi mahasiswa untuk dapat memperoleh ilmu dari berbagai bidang keilmuan yang belum pernah dipelajari sebelumnya sehingga mahasiswa merdeka dapat berpikir secara fleksibel, komprehensif, dan memeberikan sarana untuk mengenal berbagai suku, bangsa, budaya, ras dan agama, sehingga memperkuat esensi nilai persatuan dan kesatuan bangsa. Lebih lanjut (Tohir, 2020) menjelaskan bahwa pembelajaran dalam program pertukaran mahasiswa merdeka berbasis mata kuliah memberikan tantangan dan kesempatan untuk pengembangan kepribadian, kreativitas, inovasi, kapasitas, dan kebutuhan mahasiswa sehingga dosen juga terarah untuk mengembangkan pola pikirnya memfasilitasi mahasiswa dengan karakter yang beragam sesuai dengan kebutuhan. Untuk itu, pertukaran mahasiswa merdeka berbasis mata kuliah antar perguruan tinggi merupakan salah satu kegiatan yang syarat akan nilai keilmuan dan karakter atau sebagai kegiatan krusial dalam MBKM.

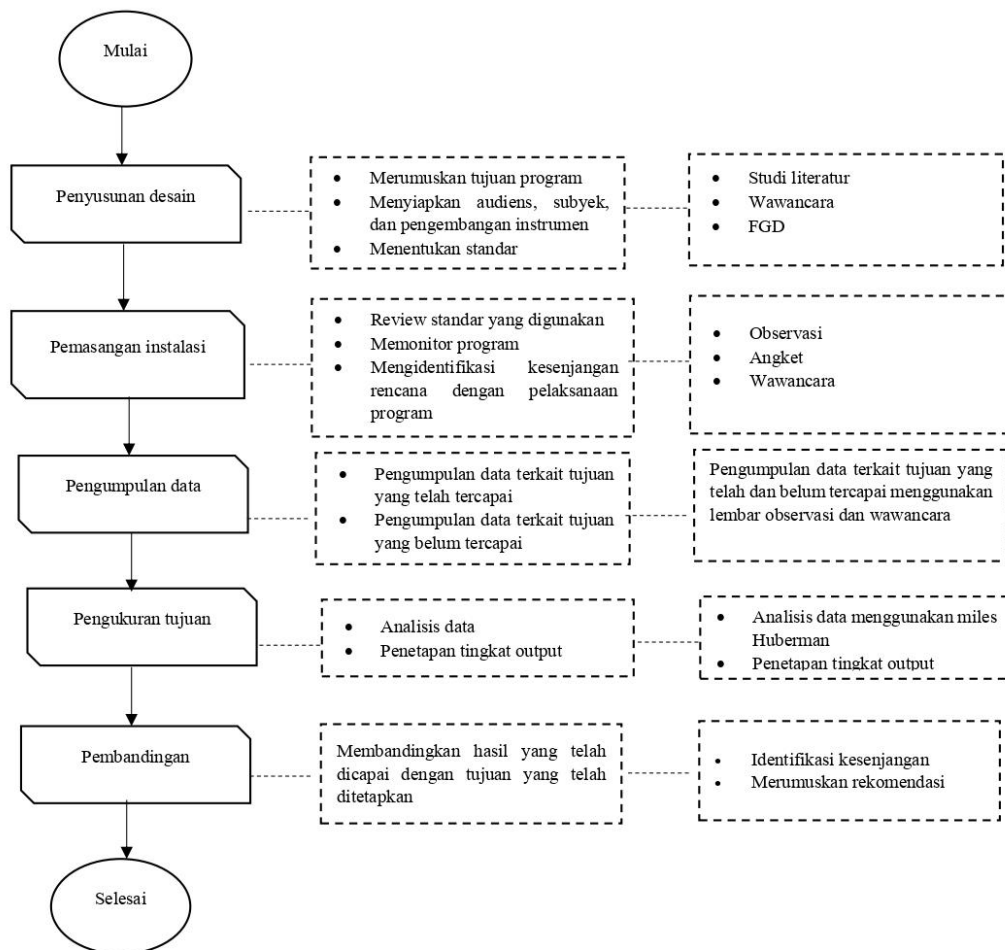
Kegiatan pertukaran mahasiswa merdeka berbasis mata kuliah idealnya diselenggarakan berdasarkan pedoman operasional baku yang telah ditentukan kemendikbud dan perguruan tinggi terkait (Makhmud et al., 2021). Lebih lanjut (Sudjana, 2006) bahwa peninjauan kesesuaian antara penyelenggaraan program dengan standar yang digunakan sebagai masukan untuk pengambilan keputusan terkait program tersebut. Terkait dengan kesesuaian antara suatu program dengan standar, (Mustafa, 2021) menjelaskan bahwa hal tersebut dapat diketahui melalui penelitian evaluasi dengan

pendekatan model *discrepancy*. (Arikunto & Jabar, 2009) menjelaskan bahwa alternatif kebijakan pengambilan keputusan dari evaluasi program dapat digunakan sebagai: (1) pertimbangan untuk menghentikan program, (2) merevisi program, (3) melanjutkan program, atau (4) menyebarluaskan program. Oleh karena itu, evaluasi program pertukaran mahasiswa merdeka model *discrepancy* perlu dilakukan sebagai pertimbangan program tersebut dihentikan, direvisi, dilanjutkan, atau disebarluaskan.

Berdasarkan uraian di atas, penting dilakukan suatu penelitian evaluasi program pertukaran mahasiswa merdeka berbasis mata kuliah di perguruan tinggi dengan model *discrepancy*. Penelitian ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan kesenjangan yang terjadi antara definisi, instalasi, proses, dan produk dengan kriteria standar operasional baku pada program pertukaran mahasiswa merdeka. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu bahan pertimbangan program tersebut dihentikan, direvisi, dilanjutkan, atau disebarluaskan.

METODE

Penelitian evaluasi ini menggunakan pendekatan kualitatif. Langkah-langkah dalam penelitian ini mengadaptasi *provus's discrepancy* yang dijelaskan oleh (Mustafa, 2021). Langkah-langkah dalam penelitian ini dilakukan sesuai Gambar 1.



Berdasarkan Gambar 1, tahap pertama dalam penelitian ini adalah penyusunan desain. Desain yang dimaksud adalah definisi dari program pertukaran mahasiswa merdeka berbasis mata kuliah. Definisi tersebut mencakup tujuan, subyek, dan standar dalam program pertukaran mahasiswa merdeka berbasis mata kuliah. Kegiatan pada tahapan ini dilakukan dengan studi literatur dan wawancara. Studi literatur dilakukan pada pedoman pelaksanaan baku yang dikeluarkan oleh kemendikbud dan standar operasional prosedur yang dimiliki lembaga penyelenggara program pertukaran mahasiswa. Hasil studi literatur dan observasi awal dijadikan sebagai bahan dalam *Focus Group Discussion* (FGD) yang dihadiri oleh peneliti, dosen yang pengelola sistem perkuliahan dalam program pertukaran mahasiswa merdeka, dekan dan atau ketua program studi yang membawahi dosen pengelola sistem perkuliahan dalam program pertukaran mahasiswa merdeka. *Focus group discussion* dilakukan dengan bantuan media *zoom meeting*.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri, sedangkan instrumen tambahan dalam penelitian ini adalah angket, lembar observasi, dokumen, dan pedoman wawancara. Angket digunakan untuk menggali informasi terkait perguruan tinggi yang sudah mengimplementasikan program pertukaran mahasiswa merdeka. Pengembangan instrumen angket, lembar observasi, dan pedoman wawancara melalui Langkah-langkah sebagai berikut: (1) menetapkan konstruk instrumen berdasarkan variabel yang diukur; (2) menetapkan poin-poin pernyataan; (3) Melakukan validasi isi dan revisiberdasarkan saran dari validator; (4) Membuat pernyataan ke dalam instrumen penelitian yang sesuai; (5) Melakukan uji coba instrumen dengan uji *pilot study*; (6) mengestimasi indeks reliabilitas skor hasil uji coba; dan (7) merakit instrument; (8) menetapkan instrumen yang telah sesuai standar atau layak digunakan.

Sedangkan kriteria dari calon subyek penelitian yang digunakan adalah dosen dan mahasiswa dari perguruan tinggi swasta penyelenggara sistem perkuliahan yang diikuti oleh mahasiswa dari luar perguruan tinggi tersebut atau dapat disebut dengan perguruan tinggi swasta yang telah mengimplementasikan program pertukaran mahasiswa merdeka. Para dosen dari perguruan tinggi swasta tersebut diberikan angket guna menggali informasi terkait keterlaksanaan program pertukaran mahasiswa merdeka di lembaga tersebut. Selanjutnya dosen dari perguruan tinggi swasta yang telah menyelenggarakan perkuliahan berbasis pertukaran mahasiswa merdeka dimintai data mahasiswa yang mengikuti perkuliahannya tersebut. Selain telah menyelenggarakan program pertukaran mahasiswa merdeka, kriteria lain yang digunakan dalam penelitian ini adalah adanya dokumen kerja sama antar perguruan tinggi swasta dalam bidang program pertukaran mahasiswa merdeka. Berdasarkan kriteria tersebut, terpilih 1 dosen dari Universitas PGRI Madiun, 5 dosen dari IKIP PGRI Bojonegoro, 1 dosen dari Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 1 dosen dari Universitas Muhammadiyah Kotabumi, 1 dosen dari STKIP PGRI Bangkalan, 1 dosen dari STKIP Taman Siswa Bima, beserta para mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dari dosen-dosen tersebut.

Selain memenuhi kriteria yang ditentukan, program studi pendidikan matematika IKIP PGRI Bojonegoro juga telah melakukan kerja sama dalam program pertukaran mahasiswa merdeka dengan program studi pendidikan matematika Universitas PGRI Madiun, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Universitas Muhammadiyah Kotabumi, STKIP PGRI Bangkalan, STKIP Taman Siswa Bima sehingga mudah untuk mendapatkan data penelitian.

Tahap kedua adalah pemasangan instalasi. Instalasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kapasitas sumber daya yang ada dalam program pertukaran mahasiswa merdeka berbasis mata kuliah. Sumber daya yang dimaksud adalah mahasiswa, dosen, sarana dan prasarana yang terlibat dalam program pertukaran mahasiswa merdeka berbasis mata kuliah. Sarana dan prasarana ini juga termasuk *learning management system* yang digunakan. Hal ini dikarenakan sistem pembelajaran yang diteliti diselenggarakan pada masa pandemi covid-19 dan adanya kebijakan pembelajaran jarak jauh yang diluncurkan pemerintah.

Tahap ketiga dalam penelitian ini adalah pengumpulan data dari lapangan. Data diperoleh secara langsung dari sumber data, yakni dokumen, dosen dan mahasiswa menggunakan instrumen angket, lembar observasi, dan pedoman wawancara yang telah ditetapkan. Data dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif menurut (Miles & Huberman, 2007) untuk mengidentifikasi kesenjangan: (1) perencanaan dengan pelaksanaan program, (2) prediksi dan perolehan yang didapat dalam program, (3) kemampuan dengan kemampuan yang standar, (4) tujuan dan hasil yang dicapai.

Tahap keempat yaitu pengukuran tujuan. Tahapan ini dimaksudkan untuk mengukur tingkat ketercapaian tujuan penyelenggaraan program pertukaran mahasiswa merdeka berbasis mata kuliah. Tingkat ketercapaian tujuan program ini dijadikan sebagai bahan perumusan rekomendasi keberlangsungan program.

Tahap kelima yaitu perumusan kebijakan, yakni program kerja sama antar perguruan tinggi IKIP PGRI Bojonegoro dengan Universitas PGRI Madiun, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Universitas Muhammadiyah Kotabumi, STKIP PGRI Bangkalan, dan STKIP Taman Siswa Bima dihentikan, direvisi, dilanjutkan, atau disebarluaskan. Setelah dilakukan analisis pada setiap variabel dan analisis kesenjangan, maka langkah berikutnya merumuskan suatu kebijakan berupa rekomendasi perbaikan pada variabel yang masih memiliki kekurangan dibagian tertentu. Rumusan rekomendasi didasarkan metode SMART (*Specific Measurable Assignable Realistic dan Time-bound*) dalam *Management by Objectives (MBO)* atau yang juga dikenal sebagai *Management by*

Results (MBR) (Rifazka et al., 2009)& (Utomo et al., 2017) dan SMART (*Solution-suggestive, Mindful of prioritation and sequencing, Argued, Root-cause responsive, Targeted*) (Association for Prevention of Torture (APT), 2011)

HASIL

Tahap 1, yaitu desain program, peneliti menganalisis tentang rancangan program pertukaran mahasiswa berbasis mata kuliah yang berisi tujuan, peserta program, dasar pelaksanaan program, dan standar penyelenggaraan program. Berdasarkan hasil studi literatur dari buku panduan operasional (Makhmud et al., 2021), buku panduan merdeka belajar - kampus merdeka (Tohir, 2020), dan standar operasional prosedur program pertukaran mahasiswa merdeka yang dimiliki IKIP PGRI Bojonegoro, Universitas PGRI Madiun, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Universitas Muhammadiyah Kotabumi, STKIP PGRI Bangkalan, dan STKIP Taman Siswa Bima menunjukkan bahwa tujuan pertukaran mahasiswa berbasis mata kuliah untuk memfasilitasi mahasiswa dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi manapun sebagai bagian dari upaya penguatan dan atau perluasan kompetensi dari mahasiswa-mahasiswa tersebut. Selain itu, program pertukaran mahasiswa merdeka berbasis mata kuliah juga dimaksudkan agar mahasiswa dapat meningkatkan wawasan kebangsaan, cinta tanah air, serta memiliki pemahaman tentang kebinekaan dan toleransi sehingga mahasiswa memiliki pemahaman keragaman budaya, adat istiadat, suku bangsa, bahasa dan berbagai potensi kekayaan sumber daya serta potensi lain yang dimiliki oleh bangsa dan negara. Sedangkan peserta program tersebut adalah mahasiswa minimal semester 5 yang terdaftar di PDDIKTI. Dosen yang terlibat dalam program ini adalah dosen perguruan tinggi yang memiliki bidang keahlian sesuai dengan mata kuliah yang diampu. Beberapa dasar pelaksanaan program ini adalah Permendikbud Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi dan No. 14 tahun 2014 tentang Kerja sama Perguruan Tinggi.

Data terkait tujuan, peserta program, dasar pelaksanaan program, dan standar penyelenggaraan program didukung hasil wawancara dengan dekan IKIP PGRI Bojonegoro. Berikut cuplikan hasil wawancara dengan dekan IKIP PGRI Bojonegoro.

P: Apa tujuan dari program pertukaran mahasiswa berbasis mata kuliah, Pak?

S: sebenarnya ada beberapa tujuan, lebih lengkapnya di buku panduan operasional baku yang diterbitkan oleh kemendikbud. Namun yang jelas program tersebut sebagai sarana mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman belajar di perguruan tinggi lain melalui transfer/alih kredit dan perolehan kredit, dengan mengikuti kuliah, baik mata kuliah di dalam maupun di luar program studinya sebagai bagian dari program merdeka belajar.

P: apa saja yang menjadi syarat agar mahasiswa tersebut dapat mengikuti perkuliahan di luar perguruan tinggi?

S: syaratnya ya mahasiswa tersebut terdaftar di PDDIKTI dan minimal semester 5

P: Kalau syarat untuk dosennya, Pak?

S: syaratnya sudah memiliki NIDN dan mengampu mata kuliah sesuai dengan bidang keahliannya

P: Dasar pelaksanaan program tersebut apa pak?

S: UUD 1945, UU tentang sistem Pendidikan nasional, UU tentang perguruan tinggi, standar nasional Pendidikan, permen tentang Kerjasama antar perguruan tinggi.

P: kalau standar penyelenggaraan program ini, Pak?

S: standarnya ya mengikuti ketentuan yang ada dalam panduan operasional baku dari pemerintah.

Berdasarkan data dasar studi literatur dan wawancara, tujuan dari program pertukaran mahasiswa berbasis mata kuliah adalah meningkatkan wawasan kebangsaan, integritas, solidaritas, dan wadah perekat kebangsaan antar mahasiswa, mengembangkan kepemimpinan dan softskill mahasiswa, memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman belajar di perguruan tinggi lain, memberikan pengalaman tentang sikap kebinekaan, inspirasi, refleksi, dan kontribusi sosial kebangsaan, meningkatkan mutu pendidikan tinggi, meningkatkan akses dan mutu pembelajaran berbasis teknologi informasi dengan menerapkan sistem pendidikan jarak jauh (PJJ) kepada mahasiswa di perguruan tinggi, mendukung program MBKM.

Peserta program dari mahasiswa disyaratkan sudah menempuh minimal semester 5 dan terdaftar di PDDIKTI. Sedangkan untuk dosen harus memiliki bidang keilmuan yang linear dengan mata kuliah yang diampu. Untuk dasar pelaksanaan program, dan standar penyelenggaraan program mengacu pada pedoman operasional baku yang disusun oleh Makhmud et al. (2021). Hal ini dikarenakan standar operasional prosedur yang dikembangkan oleh subyek penelitian juga terakomodir di pedoman operasional baku dari kemendikbud. Oleh karena itu, standar yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada pedoman operasional baku yang disusun oleh Makhmud et al. (2021).

Pada tahap 2, yaitu instalasi program, tahap ini dilakukan analisis tentang instalasi program pertukaran mahasiswa berbasis mata kuliah. Berdasarkan data dari analisis dokumen dan angket, instalasi dalam program pertukaran mahasiswa berbasis mata kuliah di IKIP PGRI Bojonegoro, Universitas PGRI Madiun, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Universitas Muhammadiyah Kotabumi, yaitu dekan yang merupakan penanggung jawab program, sedangkan penanggung jawab program di STKIP PGRI Bangkalan, dan STKIP Taman Siswa Bima adalah ketua STKIP. Selain itu, pada keenam perguruan tinggi tersebut, ketua program studi sebagai penyelenggara program, dosen yang mengampu mata kuliah yang diikuti oleh mahasiswa dari luar perguruan tinggi, Staff Tata Usaha sebagai tenaga administrasi, dan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan pada program tersebut.

Berdasarkan data dari observasi, sarana dan prasarana yang digunakan dalam pelaksanaan program pertukaran mahasiswa berbasis mata kuliah yaitu jadwal masing-masing kelas yang telah di *upload* ke website, media untuk pelaksanaan PJJ. Sesuai data dari angket dengan responden dosen dan mahasiswa peserta program dari IKIP PGRI Bojonegoro, Universitas PGRI Madiun, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Universitas Muhammadiyah Kotabumi, STKIP PGRI Bangkalan, dan STKIP Taman Siswa Bima, sarana dan prasarana yang digunakan dalam pelaksanaan sudah cukup memadai. IKIP PGRI Bojonegoro, Universitas PGRI Madiun, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, STKIP PGRI Bangkalan menggunakan *moodle* sebagai *learning management system* penyelenggaraan PJJ. Sedangkan STKIP Taman Siswa Bima dan Universitas Muhammadiyah Kotabumi belum menggunakan *moodle*, namun pembelajaran sinkron dilakukan dengan media *zoom meeting* dan terjadwal setiap pertemuan. Data terkait sarana dan prasarana juga dikonfirmasi melalui wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah metode penelitian Pendidikan dari Universitas Muhammadiyah Kotabumi. Berikut cuplikan wawancara dengan dosen tersebut.

P: *learning management system* apa yang digunakan oleh bapak pada pelaksanaan PJJ ini?

S: kami belum menggunakan *learning management system*.

P: trus bagaimana bapak memberikan perkuliahan?

S: saya menggunakan media zoom untuk memberi perkuliahan.

P: mengapa bapak tidak menggunakan *lms moodle* saja?

S: karena Lembaga kami belum memiliki dan masih pada tahap pengembangan *lms*, sehingga belum bisa menggunakan

P: untuk tugas yang diberikan kepada mahasiswa dikirim via apa, pak?

S: tugas dikirim ke email saya agar rekam jejaknya dapat tersimpan

Berdasarkan data dari angket dan wawancara diketahui bahwa IKIP PGRI Bojonegoro, Universitas PGRI Madiun, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, STKIP PGRI Bangkalan menggunakan *moodle* sebagai *learning management system* penyelenggaraan PJJ. Sedangkan STKIP Taman Siswa Bima dan Universitas Muhammadiyah Kotabumi belum menggunakan *moodle*, namun pembelajaran sinkron dilakukan dengan media *zoom meeting* dan tugas dikirim melalui email dosen yang bersangkutan.

Berdasarkan data di atas, peserta program pertukaran mahasiswa berbasis mata kuliah dari unsur sumber daya manusia sudah sesuai standar pada pedoman operasional baku yang ditetapkan dalam penelitian ini. Akan tetapi pada unsur media yang digunakan dalam penyelenggaraan program yang terintegrasi dengan PJJ, ada satu perguruan tinggi yang tidak menggunakan *lms moodle*, tetapi menggunakan *zoom* sebagai media pembelajaran sinkron. Hal tersebut belum sesuai dengan standar yang ditetapkan dalam penelitian ini, yakni pada standar PJJ adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai aplikasi dan media komunikasi yang kredibel dan akuntabel (Makhmud et al., 2021). Zoom memang menjadi aplikasi paling banyak pengguna untuk mengatasi pembelajaran di masa pandemic covid-19 (Asfar & Asfar, 2020). Namun, aktivitas perkuliahan dengan *zoom* tidak tersimpan dan dapat dibuka setiap saat oleh

manager program sehingga sulit dilakukan pengendalian mutu. Akan tetapi, pada pelaksanaan PJJ di Lembaga terkait, setiap pembelajaran sinkron direkam dan dilaporkan kepada kaprodi.

Pada tahap 3, yaitu pengumpulan data atau tahap proses, peneliti akan menganalisis tentang proses pelaksanaan program pertukaran mahasiswa berbasis mata kuliah. Program pertukaran mahasiswa berbasis mata kuliah ini dilaksanakan pada semester genap tahun akademik 2020/2021 dan semester ganjil tahun akademik 2021/2022. Proses persiapan yang dilakukan yaitu dengan cara (1) menjalin kerja sama antar perguruan tinggi yang disahkan dalam *momerendum of understanding* (antar perguruan tinggi), *Memorandum of Agreement* (antar fakultas), dan surat perjanjian kerja sama antar program studi. (2) dosen menyusun perangkat pembelajaran (RPS, RPP, materi pembelajaran, video pembelajaran, link sumber belajar dari internet, lembar kinerja mahasiswa, perangkat penilaian); (3) operator membuat menu mata kuliah untuk dosen terdaftar dan melakukan manual enrollment untuk membatasi mata kuliah sehingga hanya dapat diakses oleh dosen dan mahasiswa peserta program; (4) dosen melengkapi menu mata kuliah yang diampu dan mengumumkan link *moodle* tersebut kepada mahasiswa.

Berdasarkan data hasil observasi dengan akun manager dan wawancara dengan dosen dan mahasiswa peserta program, akun moodle telah berisi file yang dibutuhkan oleh mahasiswa selama proses pembelajaran. File-file tersebut diantaranya berupa RPS, RPP, buku ajar, video pembelajaran, penugasan, presensi untuk bahan pembelajaran *asynchronous* melalui *LMS Moodle* secara umum dilaksanakan melalui pemberian materi berupa file, video pembelajaran, penugasan, dan presensi. Sedangkan pembelajaran *virtual synchronous* menyertakan link *zoom* dan *google meet*. Hasil analisis data angket dan wawancara dari mahasiswa peserta program didapat bahwa mereka terfasilitasi dalam pengembangan IPTEKS dari perguruan tinggi lain, wawasan kebangsaan, cinta tanah air, serta memiliki pemahaman tentang kebinekaan dan toleransi. Hal tersebut didukung nilai mata kuliah yang diambil sejumlah 85% memperoleh predikat A dan sisanya B. Oleh karena itu, pada proses program pertukaran mahasiswa berbasis mata kuliah dinilai sudah sesuai standar yang digunakan.

Pada tahap 4, yaitu produk, peneliti akan menganalisis tentang apakah tujuan dan proses pelaksanaan program pertukaran mahasiswa berbasis mata kuliah sudah sejalan. Berdasarkan hasil wawancara dan melihat tahap 1 sampai 4, pada dasarnya seluruh pelaksanaan program pertukaran mahasiswa berbasis mata kuliah di IKIP PGRI Bojonegoro, Universitas PGRI Madiun, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, STKIP PGRI Bangkalan, STKIP Taman Siswa Bima dan Universitas

Muhammadiyah sudah sesuai dengan standar atau desain program yaitu 1) memfasilitasi mahasiswa dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi manapun sebagai bagian dari upaya penguatan dan atau perluasan kompetensi dari mahasiswa-mahasiswa tersebut. 2) memfasilitasi mahasiswa untuk dapat meningkatkan wawasan kebangsaan, cinta tanah air, serta memiliki pemahaman tentang kebinekaan dan toleransi telah tercapai.

Dalam tahap 5 program pertukaran mahasiswa berbasis mata kuliah di IKIP PGRI Bojonegoro, Universitas PGRI Madiun, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, STKIP PGRI Bangkalan, STKIP Taman Siswa Bima dan Universitas Muhammadiyah dibandingkan dengan standar dari (Makhmud et al., 2021). Program yang diselenggarakan di IKIP PGRI Bojonegoro, Universitas PGRI Madiun, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, STKIP PGRI Bangkalan, STKIP Taman Siswa Bima dan Universitas Muhammadiyah telah sesuai dengan standar baku. Meskipun ada satu perguruan tinggi yang belum memiliki lms yang memadai, namun dengan proses pengembangan yang sedang berlangsung dan bentuk manajemen mutu yang diterapkan, maka program kerja sama ini tetap bisa dilanjutkan.

Penyusunan rekomendasi didasarkan pada metode SMART (*Specific Measurable Assignable Realistic dan Time-bound*) dalam *Management by Objectives (MBO)* atau yang juga dikenal sebagai *Management by Results (MBR)* (Rifazka et al., 2009)& (Utomo et al., 2017) dan SMART (*Solution-suggestive, Mindful of prioritation and sequencing, Argued, Root-cause responsive, Targeted*) (Association for Prevention of Torture (APT), 2011). *S1-Specific* (khusus): Komponen yang perlu ditingkatkan/diperbaiki. *M1-Measurable* (terukur): kuantitas/penambahan jumlah atau dengan indikator perkembangan. *A1-Assignable* (dapat ditugaskan): siapa saja yang terlibat dalam kegiatan peningkatan/perbaikan. *R1-Realistic* (realistis): hasil dapat dicapai secara nyata atau riil. *T1-Time-bound* (jangka waktu): rentang waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan kegiatan peningkatan/perbaikan. *S2-Solution-suggestive* (saran memuat cara pemecahan): Bentuk kegiatannya berupa apa, yang diyakini dapat memperbaiki/meningkatkan baik berupa kuantitas maupun kualitas sasaran. *M2-Mindful of prioritation and sequencing* (mempertimbangkan prioritas dan tata urutan): Perbaikan/peningkatan mungkin meliputi beberapa sub-komponen. *A2-Argued* (beralasan): Berdasarkan hasil penilaian akreditasi, pada komponen/sub-komponen mana yang nilainya paling rendah atau memerlukan perhatian khusus dibandingkan dengan komponen/sub-komponen yang lain. *R2-Root-cause responsive* (merespons akar permasalahan): Hasil penilaian akreditasi yang tampak pada instrumen adalah kondisi nyata yang bisa divalidasi oleh asesor. *T2-Targeted* (memiliki target): harus dinyatakan dengan jelas apa yang ingin dicapai dan seberapa banyak.

Bentuk rekomendasi berdasarkan double SMART adalah program pertukaran mahasiswa merdeka berbasis mata kuliah (S1) yang terselenggara belum menggunakan LMS yang kredibel (A2), dapat dilanjutkan dengan pengembangan LMS yang memiliki keunggulan dapat dipantau oleh

menejer (T1) layaknya Moodle (S2) yang mampu memuat file RPS, RPP, materi, video pembelajaran, dan dapat dipantau oleh pihak ketiga (M2) untuk dosen yang mengelola perkuliahan (A1), sehingga capaian lulusan mata kuliah dapat tercapai (T2) melalui perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi sesuai standar baku (R2). Sesuai kemampuan sumber daya yang dimiliki (R1) agar mahasiswa dapat meningkatkan wawasan kebangsaan, cinta tanah air, serta memiliki pemahaman tentang kebinekaan dan toleransi sehingga mahasiswa memiliki pemahaman keragaman budaya, adat istiadat, suku bangsa, bahasa dan berbagai potensi kekayaan sumber daya serta potensi lain yang dimiliki oleh bangsa dan negara (M1), Program pertukaran mahasiswa merdeka berbasis mata kuliah dapat dilanjutkan dengan perbaikan penyempurnaan. Oleh karena, kerja sama antar di IKIP PGRI Bojonegoro, Universitas PGRI Madiun, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, STKIP PGRI Bangkalan, STKIP Taman Siswa Bima dan Universitas Muhammadiyah sebaiknya dilanjutkan untuk mendukung program MBKM yang digalakkan pemerintah.

KESIMPULAN

Simpulan yang dapat ditarik dari evaluasi program pertukaran mahasiswa berbasis mata kuliah di IKIP PGRI Bojonegoro, Universitas PGRI Madiun, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, STKIP PGRI Bangkalan, STKIP Taman Siswa Bima dan Universitas Muhammadiyah yaitu: desain, instalasi, proses dan produk program sesuai dengan pedoman pelaksanaan program pertukaran mahasiswa merdeka. Ditemukan satu kesenjangan dalam proses pelaksanaan program namun tujuan program telah tercapai. Mahasiswa peserta program terfasilitasi dalam pengembangan IPTEKS dari perguruan tinggi lain, wawasan kebangsaan, cinta tanah air, serta memiliki pemahaman tentang kebinekaan dan toleransi. Sejumlah 85% mahasiswa merdeka memperoleh predikat A dan sisanya B pada mata kuliah yang diambil di perguruan tinggi lain. Diharapkan agar program pertukaran mahasiswa merdeka yang telah berjalan, dapat dilanjutkan dengan penyempurnaan. Penelitian yang selanjutnya dapat dikembangkan dengan cara melakukan penelitian menyeluruh kegiatan program pertukaran mahasiswa merdeka di seluruh tinggi di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoretis Praktis bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Asfar, A. M. I. T., & Asfar, A. M. I. A. (2020). *Zoom aman bagi pengguna ? Review kelemahan dan panduan praktis preventif pembelajaran melalui daring atau online . Sistem pembelajaran dan*

- bekerja online dari rumah sebagai bentuk Study From Home atau Work From Home memungkinkan menjadi solusi untuk memut.* May. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.34634.93121>
- Association for Prevention of Torture (APT). (2011). *Making Effective Recommendation*. Center for Detention Studies.
- Faiz, A., & Purwati. (2021). Koherensi Program Pertukaran Pelajar Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka dan General Education. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 649–655.
- Insani, N. N., Fitriyanti, S., & Iswandi, D. (2021). Persepsi Mahasiswa Tentang Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu*, 3(2), 6.
- Lian, B. (2019). Tanggung Jawab Tridharma Perguruan Tinggi Menjawab Kebutuhan Masyarakat. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2, 999–1015.
- Makhmud, A. I., Sukestiyarno, Setiawan, I., Muslim, A., Koesmaryono, Y., Faiqoh, Jesica, A. M., Marbun, K., Widodo, S., Tanjung, E. F., & Kusuma, M. R. (2021). *Panduan Operasional Baku (POB) Pertukaran Mahasiswa Merdeka*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
<https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/web/assets/pertukaranMahasiswaMerdeka/assets/POB-Pertukaran-Mahasiswa-Merdeka.pdf>
- Miles, M. B., & Huberman, A. (2007). *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber tentang Metode-Metode Baru*. Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohisi. Universitas Indonesia.
- Mustafa, P. S. (2021). Model Discrepancy sebagai Evaluasi Program Pendidikan. *Palapa*, 9(1), 182–198. <https://doi.org/10.36088/palapa.v9i1.1067>
- Rifazka, A., Darmantoro, D., Setiawan, E. B., & Si, S. (2009). Penilaian Performansi Kerja Account Manager Dengan Menggunakan Metode MBO (Management By Objective) dan RICH (Rank Inclusion In Criteria Hierarchies). *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2009 (SNATI 2009)*, 2009(SNATI), 101–107.
- Sudjana, D. (2006). *Evaluasi Program Pendidikan Luar Sekolah*. PT Remaja Rosdakarya.
- Tohir, M. (2020). *Buku Panduan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemdikbud RI. <https://doi.org/10.31219/osf.io/ujmte>
- Utomo, G., Riyono, B., & Budiharto, S. (2017). Efektivitas Program Management By Objectives Pada Tingkat Work Engagement Karyawan Pt. X Ice Cream Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 5(2), 210. <https://doi.org/10.22219/jipt.v5i2.4562>

PENERAPAN MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN PADA PESERTA DIDIK KELAS X MIPA 6 SMAN 3 BANDA ACEH TAHUN AJARAN 2018/2019

Ernayulis

Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Kota Banda Aceh
Corresponding Author: ernayulissalang@gmail.com

Abstract

Team Games Tournament type cooperative learning model as a learning model that involves all students and group work, this learning model also requires students to compete through tournaments in games so that it will trigger to improve Civics learning outcomes. This study aims to determine the improvement of student learning outcomes in Civics through the Team Games Tournament learning model on the subject matter of Threats to National Integration. This research was conducted at SMAN 3 Banda Aceh, in class X MIPA 6 with a total of 34 students, consisting of 15 boys and 19 girls. This research uses a qualitative approach with the type of research is classroom action research, which is carried out in 2 cycles. Each cycle consists of 4 stages, namely: planning, implementation, observation, and reflection. Data analysis was carried out classically using the percentage formula. The results of data analysis show that: (1) Learning with the Team Games Tournament Model can complete student learning outcomes classically, namely 91.18%, meaning that 31 of 34 students have achieved mastery in learning from the KKM score of 76. (2) Learning with the Team Games Tournament model can also improve teacher skills. Based on the results of observations, the average implementation of learning by teachers reaches 96.55%. (3) Learning with the Team Games Tournament learning model can increase student activity. The results of the observation of student activities in cycle II reached 82.35% or as many as 28 students were active and focused in participating in learning in cycle II. Thus, learning with the Team Games Tournament model can increase student activities and complete their learning outcomes classically.

Keywords: *Team Games Tournament Model, Learning Outcomes,*

Abstrak

Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament sebagai model pembelajaran yang melibatkan seluruh peserta didik dan kerjasarna kelompok, model pembelajaran ini juga menuntut peserta didik untuk berkompetisi melalui turnamen dalam permainan sehingga akan memicu untuk memperbaiki hasil belajar PPKn. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar PPKn peserta didik melalui model pembelajaran Team Games Tournament pada materi pokok Ancaman Terhadap Integrasi Nasional. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 3 Banda Aceh, di kelas X MIPA 6 dengan jumlah 34 orang peserta didik, yang terdiri dari 15 laki-laki dan 19 perempuan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitiannya adalah penelitian tindakan kelas, yang dilakukan dengan 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Analisis data dilakukan secara klasikal dengan menggunakan rumus persentase. Hasil analisis data menunjukkan bahwa:(1) Pembelajaran dengan Model Team Games Tournament dapat menuntaskan hasil belajar siswa secara klasikal yaitu 91,18%, artinya 31 dari 34 orang peserta didik telah mencapai ketuntasan dalam belajar dari nilai KKM yaitu 76. (2) Pembelajaran dengan model Team Games Tournament juga dapat meningkatkan keterampilan guru. Berclasarkan hasil observasi, rata-rata keterlaksanaan pembelajaran oleh guru mencapai 96,55%. (3) Pembelajaran dengan Model pembelajaran Team Games Tournament dapat meningkatkan aktivitas siswa. Untuk hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus II mencapai 82,35% atau sebanyak 28 orang siswa telah aktif dan fokus dalam mengikuti pembelajaran pada siklus II. Dengan demikian, pembelajaran dengan model Team Games Tournament dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dan menuntaskan hasil belajar mereka secara klasikal.

Kata Kunci: *Model Team Games Tournament, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu proses mengatur dan mengorganisasikan lingkungan sekitar sehingga peserta didik memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan. Dalam proses pembelajaran diperlukan adanya hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik sehingga terjalin komunikasi dua arah yang menjadikan pembelajaran terarah pada pencapaian kompetensi. Guru harus mampu memahami beberapa hal dari peserta didik seperti kemampuan, potensi, minat, hobi, sikap, kepribadian, kebiasaan, catatan kesehatan, latar belakang keluarga, dan kegiatannya di sekolah. Disamping pelaksanaan proses pembelajaran dalam suasana komunikasi dua arah, diharapkan peserta didik juga dapat melakukannya dalam suasana komunikasi multi arah. Dalam proses pembelajaran seperti ini hubungan tidak hanya terjadi antara seorang guru dengan peserta didik dan sebaliknya, tetapi juga antara peserta didik-peserta didik lainnya.

Pemilihan metode mengajar yang tepat akan menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan mendukung kelancaran proses belajar mengajar sehingga peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar. Pemilihan metode perlu memperhatikan beberapa hal seperti materi yang disampaikan, tujuannya, waktu yang tersedia, dan banyaknya peserta didik serta hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar mengajar. Adapun metode-metode yang dapat dipakai guru dalam mengajar antara lain metode ceramah, metode tanya jawab, metode pemberian tugas (resitasi), metode demonstrasi, metode kerja kelompok, metode inkuiri, metode eksperimen, metode simulasi dan sebagainya. Guru yang baik harus mampu menguasai bermacam-macam metode mengajar sehingga dapat memilih dan menentukan metode yang tepat untuk diterapkan pada materi pembelajaran tertentu.

Berdasarkan nilai Ulangan harian I kelas X MIPA 6 SMAN 3 Banda Aceh dapat diketahui bahwa masih ada beberapa peserta didik yang belum mencapai batas ketuntasan belajar dari MIPA dan kelas-kelas lainnya. Hasil belajar ranah kognitif peserta didik kelas X MIPA 6 yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 76 hanya sebanyak 17 orang peserta didik dari jumlah keseluruhan mencapai 34 orang peserta didik. Data tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan belajar ranah kognitif hanya sebesar 50% saja. Oleh karena itu, diperlukan suatu reformasi pembelajaran yang mampu mengatasi masalah ini. Dari kenyataan tersebut dapat diduga bahwa penyebab mengapa hasil belajar rendah pada mata pelajaran PPKn antara lain: sikap peserta didik yang kurang tertarik dengan mata pelajaran PPKn, kurangnya minat baca peserta didik terhadap buku-buku PPKn, peserta didik jarang yang bertanya pada saat pembelajaran, metode pembelajaran serta media pembelajaran yang kurang menarik.

Oleh karena itu, untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu upaya meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn. Hasil belajar PPKn yang rendah dapat ditingkatkan dengan mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga menumbuhkan minat belajar peserta didik agar mereka tidak merasakan bosan selama pembelajaran sehingga peserta didik mampu memahami materi yang disampaikan guru dan menjadi aktif saat kegiatan pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang baik. Model pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk ikut aktif adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran. Di dalam kelas

kooperatif, peserta didik belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang sederajat tetapi heterogen.

Metode pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini yakni metode pembelajaran Student Center dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments. Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments dipilih karena model pembelajaran tersebut selain melibatkan seluruh peserta didik dan kerjasama kelompok juga sesuai dengan perkembangan peserta didik yang masih berada pada akhir masa remaja. Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments juga menuntut peserta didik untuk berkompetisi melalui turnamen dalam permainan sehingga akan memicu untuk memperbaiki hasil belajar PPKn. Harapannya, model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments selain menjadi pembelajaran yang inovatif dan tidak membosankan, juga mampu meningkatkan minat dan hasil belajar PPKn ranah kognitif peserta didik. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut peneliti sekaligus guru mata pelajaran PPKn di kelas X MIPA 6 perlu mengadakan suatu penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas X MIPA 6 SMAN 3 Banda Aceh dalam mata pelajaran PPKn dengan menggunakan metode pembelajaran yang lebih inovatif. Sehingga peneliti memilih judul "Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn pada Peserta didik Kelas X MIPA 6 SMAN 3 Banda Aceh Tahun Ajaran 2018/2019."

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah penerapan model Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar PPKn pada peserta didik kelas X MIPA 6 SMAN 3 Banda Aceh?

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar PPKn peserta didik kelas X MIPA 6 SMAN 3 Banda Aceh dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT).

PEMBAHASAN

1. Tahap Pra-Siklus

Selama mengajar di kelas X MIPA 6, peneliti sekaligus bertindak sebagai guru PPKn mengamati proses pembelajaran di kelas tersebut. Berdasarkan pengamatan selama mengajar, permasalahan yang terjadi antara lain adalah sikap peserta didik yang kurang tertarik dengan mata pelajaran PPKn, kurangnya minat baca peserta didik terhadap buku-buku PPKn, peserta didik jarang yang bertanya pada saat pembelajaran, metode pembelajaran serta media pembelajaran yang kurang menarik dan tidak inovatif sehingga outputnya adalah hasil belajar PPKn peserta didik kelas X MIPA 6 menurun. Hal itu dapat dibuktikan dengan melihat hasil belajar kognitif mereka berupa nilai ulangan harian K.D 3.5. Integrasi Nasional dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika peserta didik kelas X MIPA 6 SMAN 3 Banda Aceh yang rendah. Dari nilai penilaian harian I kelas X MIPA 6 SMAN 3 Banda Aceh dapat diketahui bahwa masih ada beberapa peserta didik yang belum mencapai batas ketuntasan belajar daripada kelas-kelas lainnya. Hasil belajar peserta didik kelas X MIPA 6 yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 76 hanya sebanyak 17 orang peserta didik dari jumlah keseluruhan mencapai

34 orang peserta didik. Data tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan belajar ranah kognitif hanya sebesar 50% saja, artinya prestasi belajar peserta didik pada kelas X MIPA 6 pada mata pelajaran PPKn khususnya .D 3.5. *Integrasi Nasional dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika* masih harus ditingkatkan lagi.

Dari kenyataan di atas, peneliti selaku guru harus memikirkan berbagai alternatif untuk mengatasi hal tersebut. Guru harus menerapkan berbagai macam model pembelajaran yang tentu menarik dan inovatif agar peserta didik bersemangat dalam belajar PPKn, ditambah lagi mata pelajaran-mata pelajaran yang jadwalnya siang harus dikemas semenarik mungkin agar peserta didik tetap bersemangat walaupun pada jam siang.

Selanjutnya data tentang kemampuan awal peserta didik kelas X MIPA 6 juga didapat dari pemberian tes pra-tindakan yang dilaksanakan pada pertemuan pertama di siklus I. Pre-test ini berupa tes pilihan ganda sebanyak 10 soal dan tiga soal esai. Untuk tes Pilihan Ganda kriteria penilaiannya adalah setiap butir soal jika benar berbobot skor 6, dan skor 0 jika salah. Total nilai keseluruhan dari soal tersebut adalah 60. Selanjutnya untuk kriteria soal esai nilai keseluruhan adalah 40.

Data tentang kemampuan awal peserta didik dalam memahami materi pada K.D 3.6 yaitu tentang *Ancaman Terhadap Negara Dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika* perolehan hasil belajar peserta didik dari penilaian pre-test terkait materi K.D 3.6. *Menganalisis ancaman terhadap negara dan upaya penyelesaiannya di bidang ideologi, politik, ekonomi, sosial, budaya, pertahanan, dan keamanan dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika* masih tergolong rendah. Peserta didik yang nilainya sudah mencapai $KKM \geq 76$, persentasenya hanya berada pada angka 29,41% atau sebanyak 10 orang peserta didik dari jumlah keseluruhan 34 orang dan sebesar 70,59% peserta didik belum mencapai nilai KKM. Selanjutnya untuk penilaian pre-test ini, rata-rata klasikal yang diperoleh kelas X MIPA 6 adalah 66,91%. Nilai tertinggi dari pre-test ini adalah 88 dan terendah adalah 47.

2. Tahap Siklus I

Kegiatan belajar mengajar mata pelajaran PPKn siklus I materi Ancaman Terhadap Negara Dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika dilaksanakan sebanyak 2x pertemuan. Jadwal mata pelajaran PPKn setiap minggunya adalah 2 jam pelajaran. Pertemuan I siklus I dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 7 Februari 2018 pada jam pelajaran 7-8 (12.30-14.00) dan pertemuan kedua tanggal 14 Februari 2018 pada jam pelajaran yang sama. Adapun tahap yang dilakukan sebagai berikut:

Pada tahap perencanaan tindakan siklus 1, kegiatan yang dilakukan peneliti/guru adalah:

- 1) Menyiapkan silabus sesuai dengan kurikulum K13 (Lampiran 2)
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan guru sebagai panduan saat pembelajaran. (Lampiran 3)
- 3) Menyusun soal pre-test dan post-test. Soal dikembangkan sendiri oleh peneliti dengan mengadopsi dari beberapa sumber. Soal pre-test dan post-test terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 3 soal uraian. (Lampiran 4)
- 4) Membuat instrumen permainan dengan memanfaatkan media Slide Powerpoint dan reward kejuaraan turnamen.
- 5) Menyiapkan kelompok diskusi peserta didik (Lampiran 5)
- 6) Menyiapkan lembar observasi aktivitas peserta didik (Lampiran 7)
- 7) Menyiapkan absen untuk siklus I
- 8) Menyiapkan materi pembelajaran (Lampiran 8)

Pada saat pelaksanaan Siklus I peneliti/guru berkolaborasi dengan seorang pengamat (observer) yang juga merupakan guru mata pelajaran PPKn yaitu Ibu Cut Maryana, S.Pd.,M.Pd. Peneliti/guru memilih untuk menerapkan model *TeamGames Tournament (TGT)* karena model pembelajaran ini belum pernah diterapkan sebelumnya dikelas X MIPA 6. Model pembelajaran ini peneliti terapkan dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X MIPA 6 dalam belajar PPKn. Pertemuan I, setelah semua kegiatan pendahuluan dilaksanakan oleh guru, selanjutnya guru meminta peserta didik melakukan kegiatan pretest. Pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum menerapkan model *Team Games Tournament* seperti yang sudah di jelaskan sebelumnya. Pretest berlangsung selama 25 menit dengan soal pilihan ganda sebanyak 10 soal dan soal uraian sebanyak 3 soal.

Selanjutnya setelah pre-test selesai, peserta didik dibagi kedalam 6 kelompok diskusi. Setiap kelompok terdiri atas 5-6 anggota dengan kemampuan akademik yang bervariasi dan telah ditentukan oleh peneliti/guru. Saat pembelajaran, setiap kelompok diamati oleh pengamat (observer). Pengamat mengamati diskusi dan turnamen berdasarkan lembar observasi yang telah disusun sebelumnya. Daftar kelompok diskusi pada siklus I dapat dilihat pada lampiran 9.

Setelah proses diskusi selesai, kemudian guru memandu presentasi diskusi kelompok dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan terkait materi yang sudah dibahas oleh kelompok. Langkah ini dipilih guru agar bisa menghemat waktu yang singkat. Menurut peneliti apabila kegiatan presentasi masing-masing kelompok harus maju kedepan kelas, itu akan membutuhkan waktu yang lama. Setelah kegiatan diskusi selesai, guru menguatkan kembali pemahaman peserta didik terkait materi K.D 3.6. Selanjutnya pada pertemuan II, kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan membagi kelompok turnamen. Pembagian kelompok turnamen diambil dari kelompok diskusi pada pertemuan I. Kemudian peneliti/guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa selama kegiatan turnamen selalu diamati dan dinilai oleh guru.

Permainan TGT pada siklus 1 terdiri dari dua (2) babak dengan waktu 40 menit. Pada babak pertama setiap kelompok secara bergilir dari kelompok 1 sampai kelompok 6 harus memilih satu persatu angka yang sudah ditampilkan pada slide powerpoint dipapan tulis. Setiap angka tersebut berisi soal-soal PPKn terkait materi yang sedang diajarkan yaitu tentang Ancaman Terhadap Negara Dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Jumlah soal turnamen masing-masing kelompok yang harus dijawab adalah enam (6) soal.

Cara permainannya, setiap kelompok menentukan sendiri siapa anggota kelompok yang maju pertama dan seterusnya sampai maju paling terakhir (ke-6) untuk memilih angka yang tertera pada slide powerpoint. Pemain 1 pada kelompok 1 (pembaca), akan bersaing dengan pemain 1 pada kelompok 2, 3, 4, 5, dan 6 (penantang), dan begitu seterusnya, pemain ke 2 pada kelompok 1 akan bersaing dengan pemain ke 2 pada kelompok 2, 3, 4, 5, dan 6. Selanjutnya apabila kelompok yang mendapat kesempatan pertama sudah memilih angka maka ia harus menjawab soal tersebut secara cepat dengan waktu yang telah ditentukan, yaitu 30 detik. Apabila dalam waktu 30 detik pemain yang bertugas menjawab belum bisa menjawab maka pertanyaan tersebut akan dilempar kepada lawannya yang sama-sama mendapat giliran

pertama pada kelompok mereka masing-masing. Permainan terus berlanjut hingga setiap anggota dalam kelompok secara bergilir mendapat kesempatan dalam tournament tersebut. Untuk setiap soal yang berhasil dijawab dengan benar akan diberi point 10. Guru/peneliti bertindak sebagai moderator yang bertugas membukakan jawaban pada slide powerpoint dan mencatat point yang diperoleh setiap pemain dalam kelompoknya masing-masing.

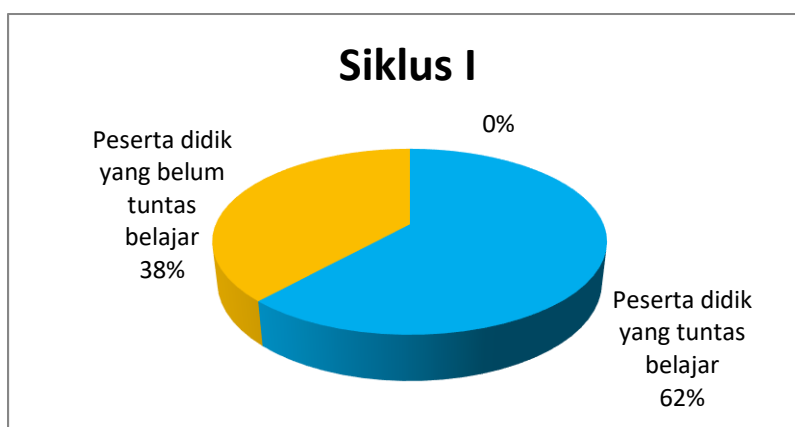
Untuk babak kedua (2), permainan TGT ini disebut dengan babak rebutan. Sebanyak sepuluh (10) soal yang sudah dipersiapkan di belakang setiap angka yang ditampilkan pada slide powerpoint. Guru membuka setiap kartu yang sudah dipilih oleh pesert didik dan membacakan soal yang terdapat di balik angka-angka yang ditampilkan. Babak dua ini, menuntut masing-masing kelompok tournament untuk fokus dan cepat dalam mengangkat tangan apabila ingin menjawab pertanyaan. Kelompok paling cepat mengangkat tangan akan dipersilahkan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Setiap soal pada babak rebutan mempunyai poin sebanyak 20 poin. Sehingga apabila kelompok berhasil menjawab dengan benar maka pointnya akan ditambahkan sebanyak 20 point dan apabila jawabannya salah, maka point kelompok tersebut akan dikurangi 15 digit. Semua kelompok turnamensangat antusias dalam melaksanakan permainan untuk mendapatkanskor terbanyak. Setelah semua babak terlaksana guru menghitung semua skor. Perolehan skormasing-masing tim adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3
Perolehan Skor TGT Siklus I

Kelompok Tournamen	Skor	Juara
Kelompok 1	135	I
Kelompok 2	60	V
Kelompok 3	85	III
Kelompok 4	75	IV
Kelompok 5	50	VI
Kelompok 6	125	II

Tabel diatas menunjukkan bahwa kelompok tournamen yang memperoleh skor tertinggi yaitu 135 diperoleh oleh kelompok 1, sehingga kelompok 1 mendapat juara I, kelompok yang mendapat juara II dengan skor 125 diperoleh oleh kelompok 6, juara III diperoleh oleh kelompok 3 dengan skor 85, kelompok IV mendapat juara IV dengan skor 75, kelompok 2 memperoleh skor 60 mendapat juara V, dan terakhir adalah kelompok 5 dengan perolehan skor 50 mendapat juara VI. Selanjutnya masing-masing perwakilan kelompok maju ke depan kelas mendapatkan hadiah.

Kegiatan terakhir pada pertemuan II Siklus I adalah post-test. Post-test pada siklus I dilakukan dengan menggunakan soal yang sama dengan soal pre-test, yang dilaksanakan selama 25 menit. Post-test dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi yang sudah dipelajari dengan menggunakan model TeamGamesTournament. Data hasil belajar post-test peserta didik kelas X MIPA 6 SMAN 3 Banda Aceh perolehan hasil belajar peserta didik pada post-test siklus I sudah lebih meningkat jika dibandingkan dengan nilai pre-test. Namun hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I secara umum peserta didik belum tuntas belajar karena taraf keberhasilan $\leq 80\%$. Ketuntasan belajar pada siklus I dapat digambarkan pada diagram di bawah ini:



Gambar 4.1 Diagram Ketuntasan Belajar Post-Test Siklus I

Dalam kegiatan observasi yang dilaksanakan, observer mencocokkan dan mencatat segala aktivitas yang dilaksanakan peneliti maupun peserta didik selama proses pembelajaran berdasarkan lembar observasi yang telah disediakan oleh peneliti. Jika dalam kegiatan pengamatan tersebut terdapat beberapa hal yang kurang sesuai dengan yang ada pada lembar observasi ataupun terdapat kendala yang dialami peneliti selama proses pembelajaran berlangsung maka pengamat dapat memasukkan dalam catatan lapangan. Dan berdasarkan hasil observasi inilah peneliti dapat menentukan tindakan yang dapat dilakukan pada tindakan selanjutnya. Peneliti dalam observasi ini membagi pedoman observasi menjadi dua bagian yaitu lembar observasi kegiatan guru dan lembar observasi kegiatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT. Berikut adalah uraian data hasil observasi siklus I:

Hasil pengamatan aktivitas guru dapat dilihat pada rekapitulasi lembar pengamatan aktivitas guru yang terlampir pada lampiran 10. Berdasarkan pengamatan, kegiatan guru dalam proses pembelajaran dengan penerapan model TGT mencapai persentase sebesar 86,21%. Hal itu menandakan bahwa kegiatan guru selama proses pembelajaran berlangsung, dapat dikategorikan baik. Beberapa hal yang belum maksimal dilakukan guru pada saat pembelajaran berlangsung adalah (1) guru lupa menyampaikan tujuan pembelajaran pada saat kegiatan pendahuluan, (2) Materi pembelajaran baik kedalaman dan keluasannya kurang disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan kemampuan peserta didik, dan (3) selama pembelajaran berlangsung perhatian guru kepada peserta didik belum diberikan secara merata. Hal tersebut terjadi karena guru terlalu fokus pada waktu pembelajaran yang singkat pada setiap pertemuannya.

Pengamatan kegiatan peserta didik dalam pembelajaran PPKn dengan menggunakan model TGT dapat dilihat pada lampiran 11. Persentase aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sebesar 67,66% atau sebanyak 23 orang dari 34 jumlah peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan baik. Selanjutnya sebesar 32,35% atau sebanyak 11 orang peserta didik masih belum fokus dalam mengikuti pembelajaran. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa kriteria aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran masih kurang baik.

Setelah melaksanakan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dan perlu diperbaiki untuk rencana tindakan pada siklus berikutnya. Dalam kegiatan pada siklus I didapatkan hasil refleksi sebagai berikut:

- 1) Ketuntasan hasil belajar setelah post-test pada siklus I masih belum mencapai kriteria ketuntasan, karena perolehan persentase hasil belajar peserta didik hanya sebesar 61,76%, sementara indikator ketuntasan hasil belajar harus mencapai 80%.
- 2) Untuk aktivitas guru dalam proses pembelajaran pada Siklus II mencapai kriteria baik yaitu mencapai 86,21%. Demikian halnya dengan aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, lembar aktivitas peserta didik masih pada kategori kurang dengan nilai 67,66%.
- 3) Pembacaan peraturan games terlalumeakan banyak waktu, pesertadidik selalu bertanya berulang-ulang karena masih asing dengan model TGT ini. Sehingga pada siklus selanjutnya aturan permainan akan ditampilkan dipapan tulis melalui slide powerpoint.
- 4) Pesertadidik dikondisikan sampai benar-benar kondusif terlebih dahulu dan siap mengikuti pembelajaran.
- 5) Guru perlu lebih bertindak tegas ketika peserta didik kurang disiplin saat turnamen, tes maupun diskusi dengan memberikan sanksi berupa teguran langsung maupun pengurangan nilai.
- 6) Pada siklus II guru akan memberi perhatian kepada peserta didik secara merata
- 7) Mempersiapkan hadiah turnamen yang lebih menarik agar peserta didik semakin tertarik dan lebih antusias lagi saat turnamen.

Siklus II dilaksanakan pada Rabu, tanggal 21 Februari sampai 28 Februari 2018. Tahapan siklus II adalah sebagai berikut:

Peneliti bersama dengan observer mengadakan refleksi siklus I. Refleksi siklus memperoleh banyak masukan yang dapat digunakan sebagai perbaikan pada siklus II. Selanjutnya peneliti merencanakan tindakan berdasarkan masukan tersebut agar pelaksanaan siklus II menjadi lebih baik. Perencanaan pada siklus II tidak jauh berbeda dari perencanaan siklus I yakni membuat RPP (lampiran 12), instrumen permainan TGT, soal pre-test dan post-test siklus II (lampiran 13) serta menyiapkan lembar observasi aktivitas guru serta peserta didik seperti pada siklus I, mengatur meja dan kursi untuk diskusi sebelum pembelajaran agar dapat menghemat waktu.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II hampir sama seperti siklus sebelumnya. Pertama-tama, guru meminta peserta didik melakukan pretest sebelum melaksanakan pembelajaran. Pretest berlangsung selama 20 menit dengan soal pilihan ganda sebanyak 20 soal. Materi pretest memuat materi pada K.D 3.6 sub materi (1) *Ancaman di Bidang IPLEKSOSBUDHANKAM* dan (2) *Peran Serta Masyarakat Dalam Mengatasi Berbagai Ancaman Dalam Membangun Integritas Nasional*.

Perolehan hasil belajar pre-test siklus I menunjukkan bahwa ketuntasan peserta didik dalam memahami materi masih jauh dari kriteria ketuntasan yang telah ditentukan. Persentase yang diperoleh hanya sebesar 52,94%. Setelah pretest selesai, guru melanjutkannya dengan kegiatan berdiskusi. Peserta didik dibagi ke dalam 6 kelompok diskusi seperti pada siklus I (lampiran 15) dan guru menjelaskan selintas tentang materi yang akan dipelajari. Saat pembelajaran, kegiatan guru maupun peserta didik juga diamati oleh pengamat. Diskusi kelompok pada siklus II berlangsung selama 50 menit. Setelah diskusi kelompok selesai, guru menguatkan kembali pemahaman peserta didik sub materi (1) *Ancaman di Bidang*

IPLEKSOSBUDHANKAM dan (2) Peran Serta Masyarakat Dalam Mengatasi Berbagai Ancaman Dalam Membangun Integritas Nasional dan guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari secara bersama-sama. Kegiatan akhir, guru memberitahukan kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya kepada peserta didik yaitu kegiatan turnamen

Kegiatan turnamen dilaksanakan pada pertemuan II siklus II yaitu tanggal 28 Februari 2018. Prosedur permainan TGT tetap masih sama seperti pada siklus I. Namun aturan permainan pada siklus II tidak dibacakan oleh guru melainkan ditampilkan di papan tulis dengan menggunakan slide powerpoint. Hal tersebut dilakukan agar peserta didik tidak perlu bertanya berulang kali terkait langkah-langkah permainan TGT, sehingga guru/peneliti bisa menghemat waktu. Permainan terdiri dari dua babak. Soal-soal turnamen yang disusun peneliti merupakan soal-soal terkait materi yang telah didiskusikan pada pertemuan sebelumnya dengan jumlah 46 soal. Seperti pada siklus I, masing-masing kelompok turnamen akan memilih 6 kartu dibabak I.

Setiap kelompok memilih beberapa nomor yang sudah ditampilkan dipapan tulis melalui slide powerpoint, kemudian setelah soal berhasil dijawab, guru/peneliti akan mencocokkannya dengan jawaban yang telah disediakan guru (kartu jawaban). Setiap anggota bersaing untuk memperebutkan skor. Peserta didik sangat antusias dalam melaksanakan permainan untuk mendapatkan skor terbanyak. Sebagian besar peserta didik tampak menikmati kegiatan turnamen, peserta didik terlihat tidak merasakan kebosanan saat pembelajaran. Turnamen berlangsung selama 40 menit seperti pada siklus I.

Setelah semua babak terlaksana guru menghitung semua skor. Perolehan skormasing-masing tim adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6
Perolehan Skor TGT Siklus II

Kelompok Turnamen	Skor	Juara
Kelompok 1	100	I
Kelompok 2	80	V
Kelompok 3	140	III
Kelompok 4	60	IV
Kelompok 5	70	VI
Kelompok 6	110	II

Berdasarkan tabel diatas, kelompok yang mendapat juara I adalah kelompok 3, kemudian juara II dimenangkan oleh kelompok 6, dan juara II diperoleh oleh kelompok 1, selanjutnya menyusul kelompok 2 mendapat juara IV, kelompok 5 memperoleh juara V dan terakhir kelompok 4 berada diposisi ke VI. Guru/peneliti memberikan reward untuk kelompok yang mendapat juara I, II, dan III.

Adapun kegiatan terakhir pada pertemuan II siklus II ini adalah kegiatan evaluasi dengan pemberian soal post-test yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Posttest dilakukan

untuk mengetahui sejauh mana peserta didik paham materi yang tengah dipelajari dengan menggunakan model Team Games Tournament. Data hasil belajar peserta didik pada siklus II kelas X MIPA 6 SMAN 3 Banda Aceh Perolehan hasil belajar peserta didik pada siklus II dalam menguasai materi pada K.D 3.6 submateri (1) Ancaman di Bidang IPEKSOSBUDHANKAM dan (2) Peran Serta Masyarakat Dalam Mengatasi Berbagai Ancaman Dalam Membangun Integritas Nasional sudah mengalami peningkatan yang signifikan daripada siklus I dan pre-test yang dilakukan pada siklus II. Persentase ketuntasan pada siklus II mencapai 91,18% peserta didik memperoleh nilai di atas KKM ≥ 76 , hanya 3 dari 34 orang peserta didik yang nilainya belum mencapai KKM. Ketuntasan belajar pada siklus II dapat digambarkan pada diagram di bawah ini:



Gambar 4.2 Diagram Ketuntasan Belajar Post Test Siklus II

Peneliti dalam observasi ini membagi pedoman observasi menjadi dua bagian yaitu lembar observer kegiatan guru dan lembar observer kegiatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT. Berikut adalah uraian data hasil observasi.

Hasil pengamatan aktivitas guru dapat dilihat pada rekapitulasi lembar pengamatan aktivitas guru yang terlampir pada lampiran 16 Berdasarkan pengamatan kegiatan guru dalam proses pembelajaran dengan penerapan model TGT mencapai persentase sebesar 96,55%. Hal itu menandakan bahwa kegiatan guru selama proses pembelajaran berlangsung dapat dikategorikan sangat baik. Hal-hal yang kurang pada siklus I sudah disempurnakan pada siklus II.

Pengamatan aktivitas peserta didik dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan model TGT dapat dilihat pada lampiran 17. Persentase aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sebesar 82,35% atau sebanyak 28 orang dari 34 jumlah peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan baik. Selanjutnya sebesar 17,65% atau sebanyak 6 orang peserta didik masih belum fokus dalam mengikuti pembelajaran. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa kriteria aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dapat dikategorikan baik.

Dalam kegiatan pada siklus II dapat dihasilkan hasil refleksi sebagai berikut:

- 1) Ketuntasan hasil belajar setelah post-test pada siklus II sudah meningkat, melebihi indikator ketuntasan yang telah ditentukan dalam penelitian ini yaitu sebesar 80%. Persentase hasil belajar peserta didik pada siklus II ini adalah 91,18%, dengan demikian tindakan pada siklus II ini dinyatakan berhasil.

- 2) Untuk aktivitas guru dalam proses pembelajaran pada Siklus II mencapai kriteria sangat baik yaitu mencapai 96,55%. Demikian halnya dengan kativitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, lembar kativitas peserta didik mencapai kategori baik dengan nilai 82,35%.
- 3) Meskipun belum optimal, tetapi antusias dan kedisiplinan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sudah lebih baik.
- 4) Kerjasama dalam kelompok sudah baik.
- 5) Peserta didik memperhatikan instruksi permainan dan sudah terampil mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran koperatif tipe Team Games Tournament sehingga permainan berjalan dengan baik.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar PPKn peserta didik kelas XMIPA 6SMAN3 Banda Aceh. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan dua siklus dan masing-masing siklus dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan (4 x 45 menit). Materi yang dipelajari adalah Ancaman Terhadap Negara Dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika dengan sub materi pokok masing-masing siklus yakni sebagai berikut:

Tabel 4.8
Pembagian Materi Setiap Siklus

Siklus	Materi	IPK
Siklus I	<ul style="list-style-type: none"> • Ancaman terhadap integrasi Nasional 	(1) Menganalisis ancaman terhadap integrasi Nasional
Siklus II	<ul style="list-style-type: none"> • Ancaman di bidang IPOLEKSOSBUDHANKAM • Peran serta masyarakat untuk mengatasi berbagai ancaman dalam membangun integrasi nasional 	(2) Menganalisis ancaman di Bidang IPLEKSOSBUDHANKAM (3) Menganalisis peran serta masyarakat dalam mengatasi berbagai ancaman dalam membangun integritas nasional

Perkembangan hasil belajar PPKn diketahui melalui nilai pre-test dan post-test setiap siklusnya. Sebelum pembelajaran siklus I, peserta didik terlebih dahulu mengerjakan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal. Di akhir pembelajaran, peserta didik mengerjakan soal yang sama sebagai post-test dan diketahui besarnya perkembangan hasil belajar PPKn pada siklus tersebut.

Proses pembelajaran dilaksanakan dengan urutan pretest, penyajian kelas, diskusi, turnamen, dan post test di akhir pembelajaran. Penyajian kelas dilakukan oleh guru untuk

menyampaikan materi yang dipelajari pada hari itu. Penyajian kelas juga digunakan oleh guru untuk memotivasi maupun menarik perhatian peserta didik agar tertarik dengan pembelajaran hari itu. Kegiatan diskusi dilaksanakan setelah guru membagikan peserta didik kedalam enam (6) kelompok. Masing-masing kelompok terdiri atas lima sampai enam peserta didik dengan kemampuan akademik yang bervariasi berdasarkan nilai ujian sebelumnya. Pelaksanaan turnamen dilaksanakan dengan memanfaatkan media slide powerpoint, dimana guru menampilkan angka-angka yang sudah di edit hyperlink soal sehingga apabila kursor laptop di arahkan ke setiap angka yang sudah dipilih, maka akan muncul pertanyaan-pertanyaan terkait materi pada K.D 3.6.

Kelompok turnamen merupakan kelompok yang sama pada saat diskusi berlangsung. Hal tersebut dilakukan guru agar bisa menghemat waktu. Turnament terdiri dari 2 babak. Pada babak I, masing-masing anggotakelompok memilih siapa yang akan tampil pertama untuk bermain sampai giliran terakhir yaitu giliran ke 6. Masing-masing nggota yang sudah terpilih harus memilih satu angka yang sudah ditampilkan pada slide powerpoint dan begitu seterusnya sampai semua anggota didalam kelompok mendapat giliran sampai giliran ke 6. Soal tournament yang sudah dibuka harus dikerjakan dalam waktu 30 detik. Apabila dalam 30 detik pertanyaan belum bisa dijawab maka akan dilempar kepada kelompok selanjutnya. Apabila kelompok selanjutnya juga tidak bisa menjawab maka jawaban dari soal tadi akan dibacakan oleh moderator. Setiap soal pada babak I mempunyai skor 10 digit.

Pada babak II, disebut babak rebutan. Sebanyak sepuluh (10) soal yang sudah dipersiapkan di belakang setiap angka yang ditampilkan pada slide powerpoint. Guru membuka setiap kartu yang sudah dipilih oleh peserat didik dan membacakan soal yang terdapat di balik angka-angka yang ditampilkan. Babak dua ini, menuntut masing-masing kelompok turnamen untuk fokus dan cepat dalam mengangkat tangan apabila ingin menjawab pertanyaan. Kelompok paling cepat mengangkat tangan akan dipersilahkan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Setiap soal pada babak rebutan mempunyai poin sebanyak 20 poin. Sehingga apabila kelompok berhasil menjawab dengan benar maka pointnya akan ditambahkan sebanyak 20 point dan apabila jawabannya salah, maka point kelompok tersebut akan dikurangi 15 digit.

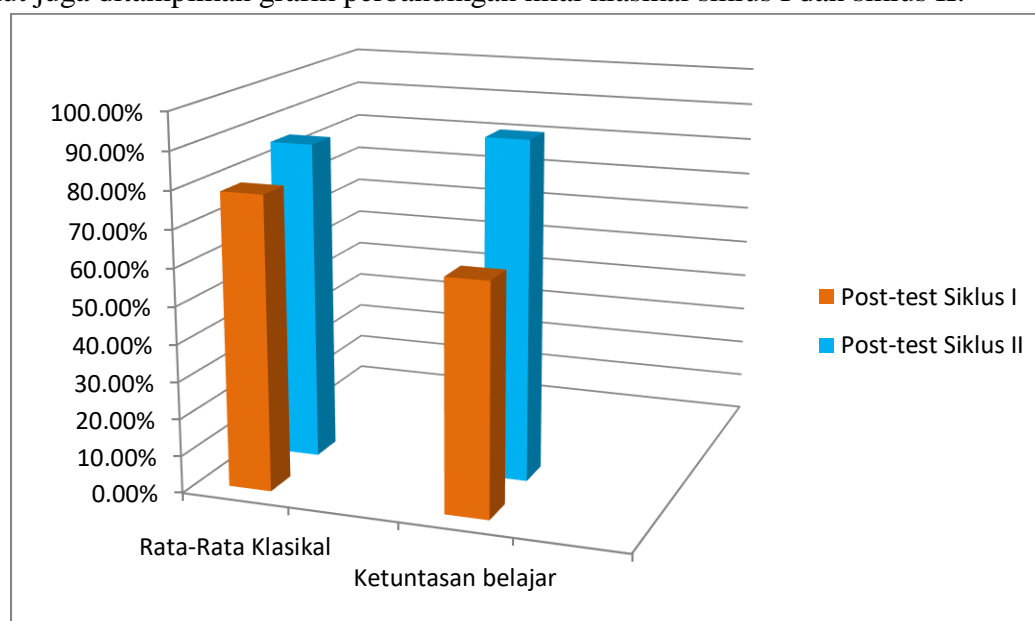
Skor tim dihitung oleh guru/penelitidantim yang mendapat perolehan skorterbanyak diberi hadiahsebagaijuara I, juara II, dan juara III. Adapun hasil belajar kognitif peserta didik tiap akhir siklus dianalisis dengan mencari persentase ketuntasan klasikal. Nilai rata-rata klasikal dari tiap siklus dapatdilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.9

Perbandingan Hasil belajar Pre-test, Post-test Siklus I dan Siklus II Peserta didik Kelas X MIPA 6 SMAN 3 Banda Aceh dengan penerapan model TGT dalam Memahami Materi pada KD 3.6

No	Peningkatan	Hasil			
		Siklus I		Siklus II	
		Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
1	Jumlah peserta didik mencapai KKM	10 orang	21 orang	18 orang	31 orang
2	Jumlah peserta didik tidak mencapai KKM	24 orang	13 orang	16 orang	3 orang
3	% ketuntasan hasil Belajar	29,41%	61,76%	52,94%	91,18%
4	Rata-rata klasikal	66,91%	78,74%	47,06%	86,18%

Berikut juga ditampilkan grafik perbandingan nilai klasikal siklus I dan siklus II:



Gambar 4.4. Grafik perbandingan Hasil belajar Klasikal Siklus I dan Siklus II peserta didik kelas X MIPA 6 SAIAN 3 Banda Aceh dengan penerapan model TGT dalam Memahami Materi pada KD 3.6.

(Sumber: Data primer, SMAN 3 Banda Aceh tahun 2018)

Berdasarkan tabel dan grafik diatas jelas terlihat bahwa terjadi peningkatan hasil pembelajaran peserta didik pada materi Ancaman Terhadap Negara Dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika baik pada siklus 1 maupun siklus 2, dengan menggunakan model Team Games Tournament (TGT). Hasil belajar pada saat pre-test menunjukkan persentase ketuntasan belajar peserta didik hanya sebesar 29,41%, artinya dari jumlah peserta didik 34 orang, hanya 10 orang yang lulus $KKM \geq 76$. Kemudian untuk hasil belajar peserta didik pada siklus 1 persentase ketuntasan belajar peserta didik meningkat dengan nilai 61,76% atau sebanyak 21 peserta didik telah mencapai nilai KKM. Kemudian untuk pre-test pada siklus II, ketuntasan belajar peserta didik berada pada angka 52,94%, kemudian pada evaluasi post-test siklus 2 terjadi peningkatan yang sangat baik, yaitu peserta didik yang memperoleh nilai KKM adalah sebanyak 31 orang atau sebesar 91,8%.

Maka dari data diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan yang dilakukan dinyatakan berhasil karena pada siklus II ini, persentase ketuntasan belajar peserta didik telah mencapai bahkan melebihi indikator persentase ketuntasan klasikal yang telah ditentukan sebelumnya, yang dimana indikatornya adalah “kriteria keberhasilannya pasca siklus dilihat dari persentase ketuntasan klasikal menunjukkan bahwa 80% subjek telah memenuhi KKM (76)”, sedangkan pada siklus II ini, peserta didik yang telah mencapai nilai KKM termasuk sangat meningkat yaitu berjumlah 31 orang atau sebesar 91,8%. Sehingga disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran dengan model Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan

hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn terkait materi tentang Ancaman Terhadap Negara Dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika.

Sementara untuk hasil observasi aktivitas guru berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh observer, kegiatan guru dalam proses pembelajaran dengan penerapan model TGT pada siklus I mencapai persentase sebesar 86,21%. Hal itu menandakan bahwa kegiatan guru selama proses pembelajaran berlangsung termasuk dalam kategori baik. Pada siklus II, persentase aktivitas guru meningkat menjadi 96,55% (kategori sangat baik).

Hasil pengamatan tindakan pada siklus I dan II sudah menunjukkan peningkatan baik dari segi hasil maupun minat belajar PPKn peserta didik dengan menggunakan model Team Games Tournament (TGT). Berdasarkan kriteria keberhasilan pengajaran, ditinjau dari hasil belajar salah satunya adalah hasil yang diperoleh peserta didik dari proses pengajaran tampak dalam bentuk perubahan tingkah laku secara kognitif maupun afektif. Dengan tercapainya hasil belajar peserta didik sebagaimana telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran atau tindakan yang telah dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X MIPA 6 SMAN 3 Banda Aceh pada mata pelajaran PPKn, materi Ancaman Terhadap Negara Dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Persentase aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pada siklus II sebesar 82,35% atau sebanyak 28 orang dari 34 jumlah peserta didik telah mengikuti pembelajaran dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2014) *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: refika Aditama.
- Azhari, B., & Fajri, I. (2021). Distance learning during the COVID-19 pandemic: School closure in Indonesia. *International Journal of Mathematical Education in Science and Technology*, 1-21.
- Budimansyah, D. (2009). *Inovasi Pembelajaran Project Citizen*. Bandung: Program Studi PKn SPSUPI.
- Budimansyah, D. dan Karim Suryadi. (2008). *PKn dan Masyarakat Multikultural*. Bandung : Program Studi PKn SPS UPI.
- Fajri, I. (2019). Pengaruh Model Project Citizen Dalam Meningkatkan Learning And Innovation Skills Siswa Di SMA Negeri 10 Fajar Harapan Banda Aceh. *ETD Unsyiah*.
- Fajri, I., Ar, K., Prajana, A., Yusran, & Sanusi. (2020). Peningkatan Keterampilan 4C Melalui Model Pembelajaran Berbasis Portofolio. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 4(2), 371–380.
- Fajri, I., Suryadi, K., & Anggraeni, L. (2021). Pembelajaran kelas terbalik selama pandemi covid-19: sebuah tinjauan sistematis review dari bukti empiris. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(3), 870-880.
- Fajri, I., Yusuf, R., & Ruslan, R. (2019, May). Project citizen Learning Model in Developing Civic Disposition of High School Students through the Subject of Pancasila Education Citizenship. In *International Conference on Early Childhood Education* (pp. 393-403).
- Fajri, I., Yusuf, R., Maimun, B. A., & Sanusi, Y. (2020). Innovation model of citizenship education learning in the 21st-century skill-learning environment of students in Aceh. *Innovation*, 7(16), 2020.
- Greenstein, L. M. (2012). *Assessing 21st century skills: A guide to evaluating mastery and authentic learning*. Corwin Press.

- Ismawati, F. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Conceptual Understanding Procedures (Cups) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Curiosity Siswa pada Pelajaran Fisika* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Kirmizi, Ö. (2015). The influence of learner readiness on student satisfaction and academic achievement in an online program at higher education. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 14(1), 133-142.
- Liu, Y., Zhao, G., Ma, G., & Bo, Y. (2014). The effect of mind mapping on teaching and learning: A meta-analysis. *Standard Journal of Education and Essay*, 2(1), 17-31.
- Long, D. J., & Carlson, D. (2011). Mind the map: How thinking maps affect student achievement. *Networks: An Online Journal for Teacher Research*, 13(2), 262-262.
- Luqman, L. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Project Citizen untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 2(1), 44-59.
- Maimun, M., Sanusi, S., Rusli, Y., & Muthia, H. (2020). Internalisasi Nilai-nilai Karakter Kebangsaan Melalui Literasi Budaya dan Kewarganegaraan di Sekolah Menengah Atas (SMA) Kota Banda Aceh. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8(1), 8-15.
- Morocco, C. C., Aguilar, C. M., & Bershad, C. J. (2010). *Supported literacy for adolescents: Transforming teaching and content learning for the 21st century*. John Wiley & Sons.
- Muhlisin, A. (2012). Pengembangan perangkat pembelajaran IPA terpadu berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) dengan model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD) tema polusi udara. *Journal of Research and Educational Research Evaluation*, 1(2).
- Rahayu, G. D. S., & Setiyadi, R. (2018). Penerapan model project citizen dalam upaya meningkatkan kecerdasan ekologis. *Mimbar Sekolah Dasar*, 5(1), 31-42.
- Ridayani, R., Fajri, I., & Yusuf, R. (2021). Application of Project Citizen Learning Model: Descriptive Analysis of 21st Century Skills of High School Students. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(3), 789-800.
- Saavedra, A. R., & Opfer, V. D. (2012). Teaching and learning 21st century skills: Lessons from the learning sciences. *A Global Cities Education Network Report. New York, Asia Society*, 10.
- Sarhangi, F., Massoumy, M., Ebadi,., Mazhari, S., Rahmani, A., & Raisifar, A. (2011). Effect of Concept Mapping Teaching Method on Critical Thinkin Skills of Nurshing Student. *Irania Journal of Critical Care Nursing*, Vol. 4, No. 3, pp. 145150.
- Saylendra, N. P. (2017). Peningkatan Berpikir Kritis Mahasiswa Melalui Model Pembelajaran Project Citizen. *Civics: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 2(1).
- Smarabawa, I. G. B. N., Arnyana, I. B., & Setiawan, I. G. A. N. (2013). Pengaruh model pembelajaran sains teknologi masyarakat terhadap pemahaman konsep biologi dan keterampilan berpikir kreatif siswa SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 3(1).
- Suwarno, W. (2006). *Dasar-dasar ilmu pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ulfah, N. S., & Hamid, S. I. (2017). *Project Citizen Model in Civic Learning to Improve Students Critical Thinking Skills* (Doctoral dissertation, Indonesia University of Education).
- UU RI No 20 tahun (2003). *Tentang Sistim Pendidikan Nasional (SISDIKNAS)*. Jakarta : Sinar Grafika.
- Valdez, A. V., Lomoljo, A., Dumrang, S. P., & Didatar, M. M. (2015). Developing critical thinking through activity-based and cooperative learning approach in teaching high school chemistry. *International Journal of Social Science and Humanity*, 5(1), 139.

- White, T. K., Whitaker, P., Gonya, T., Hein, R., Kroening, D., Lee, K., ... & Hayes, E. (2009). The use of interrupted case studies to enhance critical thinking skills in biology. *Journal of microbiology & biology education*, 10(1), 25-31.
- Yusuf, R., & Handi, D. (2011). *Pendidikan dan investasi sosial*. Alfabeta.
- Yusuf, R., Hayati, E., & Fajri, I. (2019, October). Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sekolah Menengah Atas Melalui Model Project Citizen. In *Prosiding Seminar Nasional "Reaktualisasi Konsep Kewarganegaraan Indonesia"* (Vol. 1, pp. 185-200). Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan.
- Yusuf, R., Sanusi, S., Razali, R., Maimun, M., Putra, I., & Fajri, I. (2020). Tinjauan literasi budaya dan kewargaan siswa SMA se-Kota Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 91-99.
- Zubaidah, S. (2016, December). Keterampilan abad ke-21: Keterampilan yang diajarkan melalui pembelajaran. In *Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 2, No. 2, pp. 1-17).

REKONSTRUKSI NILAI RELIGIUS PADA PROGRAM ADIWIYATA

Hamdan Adib

UIN Prof KH Saifuddin Zuhri Purwokerto, Jl. A. Yani No.40A, Karanganjing, Purwanegara, Kec. Purwokerto Utara,
Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah
Corresponding Author: adib.hamdan123@email.address

Abstract

The purpose of this research is to find out the religious values contained in the adiwiyata program implemented by schools so that the adiwiyata program is not only understood as a program formed by the government but is also based on awareness in religion. This research method is qualitative with the type of research is library research. The results of this study indicate that the adiwiyata program is in accordance with the words of the Prophet which requires humans to protect the environment. Term ihsan in Islam also instructs humans to carry out their role as Caliph fil ard not only take advantage of the environment but at the same time protect the environment and nature.

Keywords: Religious Values, Adiwiyata, Adiwiyata Program

Abstrak

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui nilai religius yang terdapat dalam program adiwiyata yang diterapkan oleh sekolah sehingga program adiwiyata tidak hanya dipahami sebagai program bentukan pemerintah namun juga dilandasi oleh kesadaran dalam beragama. Metode penelitian ini adalah kualitatif dengan jenis penelitiannya adalah penelitian kepustakaan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwasannya program adiwiyata sesuai dengan sabda Nabi yang mengharuskan manusia untuk menjaga lingkungan. Term ihsan dalam islam juga mengintruksikan manusia menjalankan perannya sebagai Khalifah fil ard tidak hanya memanfaatkan lingkungan namun sekaligus menjaga lingkungan dan alam.

Kata Kunci: Nilai Religius, Adiwiyata, Program Adiwiyata

PENDAHULUAN

Bentuk dan inovasi yang dilakukan dalam dunia pendidikan memang semakin berkembang, perkembangan ini menjadi tuntutan untuk menyesuaikan diri dengan permasalahan yang sedang dialami dan cita-cita yang sedang dikejar. Kementerian pendidikan sebagai induk dalam menanungi keberlangsungan pendidikan di indonesia juga bekerjasama dengan beberapa kementerian lain dalam menciptakan inovasi pendidikan ini, misalnya dengan kementerian lingkungan hidup negara yang memunculkan sekolah dengan paradigma adiwiyata.

Sekolah adiwiyata sesuai dengan Permen No 05 Tahun 2013 menyatakan bahwasannya sekolah adiwiyata adalah sekolah yang peduli dan berbudaya lingkungan di dalam sekolah ini terdapat program adiwiyata yang digunakan dalam mewujudkan sekolah yang peduli dan berbudaya lingkungan (Ali Mustadi, 2020). Di dalam sekolah yang berwawasan adiwiyata peserta didik diajak

untuk memahami dan hidup dalam budaya sekolah yang berwawasa lingkungan. Hal ini dimaksudkan guna mewujudkan warga sekolah yang peduli dan berbudaya lingkungan serta mampu berpartisipasi dalam upaya pelestarian lingkungan (Shinta & Publisher, 2019).

Meskipun sekolah berwawasan adiwiyata sudah memiliki rancangan dalam memberikan aktivitas, program dan kurikulum yang sudah di sesuaikan dengan tercapainya cita-cita wawasan adiwiyata ini, namun diperlukan tambahan yaitu pemahaman adiwiyata dari sudut pandang agama bagi peserta didik. hal ini diperlukan karena agama sebagai jalan kehidupan peserta didik tidak memiliki batasan waktu menjalankannya. Aktivitas kehidupan manusia dari usia muda sampai tua tetap akan terus bergandengan dengan aktivitas agama. Jadi ketika dasar agama yang ditanamkan kepada peserta didik sudah memiliki wawasan ekologi maka tidak akan sulit bagi peserta didik dalam mengembangkan kesadaran ekologi di lingkungan masyarakatnya kelak.

Terdapat berbagai penelitian berkaitan dengan program adiwiyata ini diantaranya yang dilakukan oleh Amirul Mukminin yang membahas mengenai strategi dalam membentuk karakter peduli lingkungan di SDN Tunjungsekar I Malang yang dilakukan pendidikan di dalam dan luar kelas (Mukminin, 2014). Kemudian penelitian milik Yanti Dasrita dkk, yang menyatakan bahwasannya kesadaran lingkungan dipengaruhi oleh beberapa hal yaitu sikap lingkungan, pengetahuan lingkungan dan perilaku lingkungan siswa (Dasrita, Saam, Amin, & Siregar, 2015). Berbagai penelitian ini menjelaskan mengenai adiwiyata namun tidak menyinggung ranah religiusitas dalam program adiwiyata yang diterapkan di berbagai sekolah. Melihat bahwasannya Indonesia memiliki dominasi warga Muslim maka dirasa penting untuk mengetahui nilai religius dalam program adiwiyata dimana program ini tidak hanya sebagai cara pemerintah dalam menjaga alam namun didasari akan landasan agama.

Maka dari itu dalam makalah ini peneliti melakuakn kajian mengenai nilai religius yang terdapat dalam program adiwiyata. Penelitian ini berbasis penelitian pustaka dengan mengumpulkan berbagai macam literatur yang membahas mengenai program adiwiyata dan nilai religius kemudian menganalisisnya menjadi kajian ilmiah.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian yang diartikan secara sederhana sebagai “defined as working with words and images”. (Salmona, Lieber, & Kaczynski, 2019) Dalam analisis data peneliti menggunakan konten analisis. Helvy Kingas dkk menyebutkan bahwa “There are many ways to analyse qualitative data. Content analysis, wich was first used to analyse”.(Kyngäs, Mikkonen, & Kääriäinen, 2019)

“Content analysis is a research technique for making replicable and valid inferences from texts (or other meaningful matter) to the contexts of their use”.(Krippendorff, 2013).

Penelitian ini dilaksanakan dengan mencari literatur yang berkaitan dengan nilai religius dan program

adiwiyata. Literatur ini bisa berupa buku, jurnal, dan berbagai literatur lainnya yang memberikan informasi mengenai tema kajian.

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui nilai religius yang terdapat dalam program adiwiyata yang diterapkan oleh sekolah sehingga program adiwiyata tidak hanya dipahami sebagai program bentukan pemerintah namun juga dilandasi oleh kesadaran dalam beragama.

METODE

Penelitian kali ini menggunakan studi Kepustakaan. Abdul Rahman Sholeh menjelaskan bahwa penelitian kepustakaan adalah penelitian yang menggunakan cara untuk mendapatkan data informasi dengan menempatkan fasilitas yang ada di perpustakaan, seperti buku, majalah, dokumen dan catatan kisah-kisah sejarah (Sunarsa, 2020). Tahap penelitian pustaka yaitu 1) menyiapkan alat perlengkapan yang diperlukan, 2) menyiapkan bibliografi kerja (working bibliography), 3) mengorganisasikan waktu dan 4) kegiatan membaca dan mencatat bahan penelitian (Zed, 2014). Penelitian ini akan mengkaji mengenai rekonstruksi nilai religius pada program adiwiyata yang akan dikaji secara teoritik. Data diperoleh dari berbagai literatur yang ada baik dari buku, jurnal atau literatur lainnya yang mendukung penelitian ini.

HASIL

Nilai Religius

Jika dikaji menggunakan kajian etimologi, kata nilai berasal dari kata Value (inggris) yang berasal dari kata latin yaitu valere dengan arti kuat, baik dan berharga (Suadi, 2019). Dari sini dapat ditarik pengertian bahwa nilai adalah sesuatu yang memiliki nilai guna.

Definisi Nilai yaitu prinsip, tujuan dan standar sosial yang digunakan atau diterima kebenarannya oleh individu atau keompok (Fitri, 2012). Nilai memiliki pengaruh yang sangat besar dalam diri manusia, terlebih lagi dalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini disebabkan karena nilai merupakan hal yang menjadi prinsip dan pedoman hidup masyarakat. Selain itu nilai juga memiliki arti penghargaan terhadap perilaku seseorang atau penghargaan terhadap suatu barang.

Chabib Thoha mendefinisikan nilai sebagai sifat yang ada pada suatu hal yang telah berinteraksi dengan subyek dan memberikan arti. Jadi nilai adalah sesuatu yang bermanfaat bagi manusia sebagai acuan tingkah laku (Saefulloh, Syarif, & Dahlan, 2019).

Kemudian kata religius diambil dari kata religare yang berasal dari bahasa latin. Kata ini memiliki makna menambatkan atau mengikat. Selain itu terdapat kata religi yang berasal dari bahasa inggris, yang maknanya adalah agama. dalam perkembangan selanjutnya dua makna ini bergabung menjadi bentuk kata dan sifatnya yaitu agama yang memiliki sifat mengikat, yaitu mengatur hubungan manusia dengan Allah, atau dalam term lain disebut dengan hablum minallah. Namun islam tidak mengajarkan hubungan manusia sampai disini saja, hubungan ini berlanjut kepada hubungan antar

manusia, manusia dengan masyarakat dan manusia dengan lingkungannya (Asmuni, 1997).

Religius dalam KBBI merupakan kata sifat yang artinya bersifat religi, bersifat keagamaan, atau yang bersangkutan paut dengan religi (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2016). Dengan adanya sifat religius ini dalam diri seseorang, maka orang itu akan semakin dekat dengan penciptanya. hal ini akan tercermin dalam perilakunya yaitu dengan menjalankan perintah dan menjauhi larangan agama yang dianutnya.

Melalui penjelasan diatas, maka kesimpulannya mengenai nilai religius dimaknai dengan perilaku dan sikap seseorang yang memiliki nilai suci dan benar serta dijadikan pedoman dalam berperilaku yang bersumber dari keyakinan dirinya. Sebagai contoh nilai religius dalam agama islam yaitu ketika seseorang mengerjakan sholat karena memahami bahwa sholat merupakan perintah agama.

Sahlan menjelaskan mengenai karakteristik religius pada diri seseorang terlihat pada: kejujuran yang dimiliki, Keadilan, tingkat manfaat dirinya bagi orang lain, sifat rendah hati, bekerja efisien, visi hidup kedepan, disiplin tinggi, keseimbangan (Markhamah, Imron, Sabardila, & Rustini, 2020).

Fathurrohman juga memberikan beberapa hal yang perlu dilakukan dalam upaya menumbuhkan kegiatan budaya religius di lembaga pendidikan yaitu: 1) Pelaksanaan kegiatan dengan nilai religius secara rutin sesuai dengan agenda yang telah di programkan. 2) Adanya laboratorium pendidikan agama di lingkungan lembaga pendidikan yang bertujuan untuk memberikan dan menciptakann cara belajar agama dalam kehidupan. 3) Penyampaian pendidikan agama tidak hanya diajarkan dalam proses pembelajaran didalam kelas namun juga diajarkan diluar kelas dalam kehidupan sehari-hari. 4) menciptakan iklim sekolah yang religius. Melalui situasi ini peserta didik dapat lebih memahami tentang agama dan kaidah pelaksanaanya serta terimplementasi dalam kehidupan sehari-hari. 5) Memberikan inovasi dalam pengembangan keterampilan seni islami seperti seni tilawatil Qur'an, kaligrafi dan lainnya guna meningkatkan kreatifitas, bakat dan minat peserta didik yang bermanfaat sebagai wadah peserta didik dalam mengekspresikan diri. 6) Peyelenggaraan festival seperti berbagai macam perlombaan yang dengan tema religius guna melatih keterampilan, keberanian, kecepatan dan ketepatan peserta didik dalam menyampaikan materi agama. 7) Memberikan ruang kepada peserta didik dalam mengekspresikan kemampuan yang dimilikinya berupa seni suara, musik dan tari serta olah cipta lainnya (Fathurrohman, 2016).

Program Adiwiyata

Secara etimologi, kata Adiwiyata diambil dari dua kata yaitu "adi" yang maknanya adalah agung, ideal baik, besar dan sempurna, serta "Wiyata" yang maknanya adalah tempat seseorang dalam mencari pengetahuan, etika dan norma dalam kehidupan sosial (Hafida & Wahid, 2018). Sedangkan adiwiyata sendiri merupakan program yang diberikan dari kementerian negara lingkungan hidup dengan bertujuan dan harapan agar tercipta kesadaran dan pengetahuan masyarakat sekolah terhadap

lingkungan sekitar hingga menjadi sebuah karakter dan mampu melestarikan lingkungan hidup (Mukminin, 2014).

Didalam buku Buku Panduan Adiwiyata sebagai upaya percepatan dalam mengembangkan pendidikan lingkungan Hidup, pada lembaga pendidikan, khususnya lembaga pendidikan formal baik pada pendidikan dasar maupun menengah maka dicanangkan program adiwiyata pada 21 Februari 2006, tujuannya yaitu mendorong serta membentuk lembaga pendidikan yaitu sekolah yang memiliki kepedulian terhadap lingkungan, dan menciptakan budaya lingkungan yang mampu berpartisipasi dalam melestarikan lingkungan serta pengembangan yang berkelanjutan yang akan memberikan manfaat kepada generasi sekarang atau generasi yang akan datang (Kemendikbud & KemenLH, n.d.).

Tujuan sekolah adiwiyata seperti yang di kemukakan oleh Nur Widodo et al, yaitu “aim s to create a society that is characterized by caring and environment proclture exhibition” (Nurwidodo, Amin, Ibrahim, & Sueb, 2020) yaitu menciptakan kultur sekolah yang berwawasan lingkungan hidup. Hal ini serupa dengan tujuan sekolah adiwiyata yang dijabarkan oleh kementerian lingkungan hidup yaitu terciptanya warga sekolah yang memiliki tanggung jawab dalam upaya penanaman, perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup yang dilakukan di sekolah dengan cara penataan sistem yang ada di sekolah yang mendukung pembangunan secara kontinu mengenai kelestarian lingkungan hidup (Uyun, Octavia, Hilaliah, & Muharom, 2020).

Pembahasan Hasil Penelitian

mengembangkan corak penafsiran yang menjadi dasar dalam menjaga lingkungan. Nabi saw juga pernah bersabda :

إن الذين يقطعون السدر يصبون في النار على رؤوسهم صباً

“barangsiapa menebang pohon sidrah, maka Allah akan mencelupkan kepalanya ke dalam neraka”

Munculnya hadits ini juga berkaitan dengan pelestarian lingkungan dimana pohon sidrah merupakan pohon di padang pasir yang memiliki daya tahan terhadap panas, pohon ini juga memiliki manfaat lainnya yaitu digunakan untuk berteduh serta diambil manfaat buahnya ketika seseorang sedang melakukan perjalanan ataupun ketika mencari rerumputan dan lain sebagainya (Saddad, 2017).

Selain hadits ini ada juga hadits yang berbunyi :

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ؛ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ - صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ - قَالَ: “لَا يَبُولَنَّ أَحَدُكُمْ فِي الْمَاءِ الدَّائِمِ؛ الَّذِي لَا يَجْرِي، ثُمَّ يَغْتَسِلُ فِيهِ.

“janganlah engkau kencing di air yang diam yang tidak mengalir, kemudian engkau mandi di situ”

Hadits ini menerangkan mengenai pentingnya menjaga dan tidak mencemari lingkungan disekitar kita.

Ada juga hadits yang berkaitan dengan larangan eksploitasi sumber daya alam yaitu ketika Nabi saw melakukan perjalanan bersama sa'ad ibn abi waqas. Ketika sa'ad sedang berwudhu nabi menegurnya:

*أن رسول الله صلى الله عليه وسلم
مر بسعد وهو يتوضأ، فقال: ما هذا السرف؟*

فقال: أفي الوضوء إسراف؟

قال: نعم ولو كنت على نهر جار

“jangan menggunakan air berlebihan” sa'ad bertanya, apakah didalam berwudhu juga dilarang berlebihan ?” Nabi menjawab “ya mesikupun kamu melakukannya di sungai yang mengalir” (Saddad, 2017)

Kemudian didalam al Qur'an juga dikenalkan hal-hal yang tergolong dalam lingkungan yaitu: 1) Al alamin, kata ini didalam al Qur'an disebutkan sebanyak 71 kali. Al alamin adalah jamak dari kata alam. Alam adalah semua wujud selain Allah. Dalam bahasa arab 'alam memiliki arti tanda, hal ini dikarenakan adanya alam atau tanda menjadi media untuk mengenal Allah sebagai pencipta. (Nugroho & de Jong, 2019) 2) As sama', kata ini didalam al Qur'an disebutkan sebanyak 378 kali, kata as sama' memiliki konotasi jagad raya, ruang udara, dan ruang angkasa, sehingga seluruh jagad raya baik cakupannya berada dalam lingkup atmosfer ataupun biosfer merupakan istilah lingkungan yang diterangkan didalam al Qur'an. 3) Al ard, kata ini didalam al Qur'an disebutkan 463 kali dengan dua bentuk makna, pertama yaitu lingkungan planet bumi yang sudah ada, atau tanah yang kita gunakan untuk beraktivitas, kemudian makna planet bumi dalam proses penciptaan dan kejadiannya. 4) Al bi'ah, didalam al Qur'an kata ini disebut sebanyak 18 kali, namun hanya 6 ayat yang memiliki arti lingkungan sebagai ruang kehidupan (Nafiah, 2019).

Mengenai banyaknya ayat dan hadits yang berkaitan dengan lingkungan, dengan anjuran untuk menjaga serta merawat yang ada di lingkungan ini, maka seharusnya manusia sebagai khalifah fil ard dengan kemampuan dan keistimewaan yang dimilikinya harus bisa mengoptimalkan diri dalam upaya menjaga alam ini. Tuntunan Islam juga mengenal adanya term ihsan yang memiliki arti menjadikan sesuatu lebih baik (Aprianto, Andriyansyah, Qodri, & Hariyanto, 2020).

Yusuf al Qardawi menjelaskan dua makna mengenai ihsan yaitu: 1) Melindungi dan menjaga dengan sempurna. 2) Memperhatikan, menyayangi, merawat dan menghormati (Abdillah, 2014).

Pentingnya term ihsan ini dilakukan karena Allah swt menjelaskan didalam al Qur'an mengenai rusaknya alam akibat perbuatan manusia yaitu Q.S arrum ayat 41 yang artinya :

ظَهَرَ الْفَسَادُ فِي الْبَرِّ وَالْبَحْرِ بِمَا كَسَبَتْ أَيْدِي النَّاسِ لِيُذِيقَهُمْ بَعْضَ الَّذِي عَمِلُوا لَعَلَّهُمْ يَرْجِعُونَ

“telah nampak kerusakan di darat dan di laut disebabkan karena perbuatan tangan manusia, supaya Allah merasakan kepada mereka sebahagian dari (akibat) perbuatan mereka, agar mereka kembali (ke jalan yang benar).”

Allah telah menampakan kerusakan yang terjadi baik di lautan maupun didarat, dimana sudah banyak sekali berita mengenai pencemaran laut dari pertambangan minyak dan sampah plastik serta pencemaran dan perusakan lingkungan daratan yang mengakibatkan banjir longsor dan bencana alam yang menimpa masyarakat akibat kelalaian manusia dalam menjaga lingkungan alam.

Hal ini kiranya menjadi dasar dalam menguatkan konsep pendidikan adiwiyata dalam pandangan Islam, dengan begitu banyak dasar dan konsep yang ada didalam Islam memberikan gambaran bahwa Islam merupakan agama yang tetap menjaga kelestarian alam, tidak luput dari perhatian Islam tentang menjaga dan merawat segala hal yang sudah diciptakan oleh Allah. Dimana ada tiga pola interaksi yang terdapat didalam Islam yaitu *hablum minallah*, *hablum minan nas* dan *hablum minal bi'ih*.

Pendidikan agama Islam yang merupakan ujung tombak pengenalan Islam terhadap peserta didik harus memberikan materi khusus mengenai tafsir ekologi sehingga dalam konsep sekolah adiwiyata tidak hanya program yang dirancang khusus untuk menjaga lingkungan, namun peserta didik juga diberikan bekal dalam memahami konsep agama dalam menjaga dan melestarikan lingkungan alam ciptaan Allah swt.

Bentuk aktivitas manusia dalam menjaga kelestarian lingkungan juga merupakan bentuk pelaksanaan anjuran dan perintah yang diberikan oleh Allah sehingga terdapat nilai religius yang ada dalam aktivitas ini. Kemudian dengan menghargai lingkungan ciptaan Allah merupakan bukti manusia memiliki nilai akhlak yang kepada lingkungan dan juga kepada Allah dengan menghargai segala ciptaanya.

KESIMPULAN

Program adiwiyata memberikan pemahaman dan kesadaran kepada seluruh masyarakat sekolah akan pentingnya menjaga dan melestarikan lingkungan tempat tinggal kita, dimulai dari sekolah dengan memberikan materi dan pembiasaan untuk menjaga lingkungan diharapkan peserta didik mampu menginternalisasikan di dalam dirinya masing-masing. Selain itu agama juga menjadi pelopor dalam memberikan anjuran dan perintah dalam menjaga lingkungan yang termaktub dalam kitab suci Al Qur'an dan hadits Nabi saw. dengan melaksanakan apa yang diperintahkan Allah didalam kitab suci berarti manusia telah melaksanakan ibadah, dan bukti akhlakul karimah baik kepada Allah maupun kepada Lingkungan.

Program adiwiyata merupakan salah satu sarana term ihsan dalam Islam dimana Ihsan memiliki objek kebaikan kepada manusia dan juga alam semesta. Manusia juga sudah dinashkan menjadi khalifah fil ard dimana salah satu perannya adalah menjaga segala alam semesta termasuk lingkungan hidupnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, J. (2014). Dekonstruksi Tafsir Antroposentrisme: Telaah Ayat-Ayat Berwawasan Lingkungan. *Kalam*, 8(1), 65–86.
- Ali Mustadi, dkk. (2020). *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY Press.
- Aprianto, I., Andriyansyah, M., Qodri, M., & Hariyanto, M. (2020). *Etika & Konsep Manajemen Bisnis Islam*. Yogyakarta: Deepublish.
- Asmuni, Y. (1997). *Dirasah Islamiah*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, K. (2016). *KBBI DARING RELIGIUS*. Retrieved from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/religijs>
- Dasrita, Y., Saam, Z., Amin, B., & Siregar, Y. I. (2015). Kesadaran Lingkungan Siswa Sekolah Adiwiyata. *Dinamika Lingkungan Indonesia*, 2(1), 61–64.
- Fajri, I., Yusuf, R. ., & Mohd Yusoff, M. Z. (2021). Model Pembelajaran Project Citizen Sebagai Inovasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Abad 21. *JURNAL HURRIAH: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian*, 2(3), 105-118.
- Fathurrohman, M. (2016). Pengembangan Budaya Religius Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 19–42.
- Fitri, A. Z. (2012). *Pendidikan karakter berbasis nilai dan etika di sekolah*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hafida, N., & Wahid, A. H. (2018). Pembentukan karakter peduli dan berbudaya lingkungan bagi peserta didik di madrasah melalui program adiwiyata. *FIKROTUNA*, 8(2), 950–971.
- Kemendikbud, & KemenLH. (n.d.). *Panduan Adiwiyata: Sekolah Peduli dan Berbudaya Lingkungan*. Indonesia. Retrieved from https://nanopdf.com/download/panduan-adiwiyata-gera-shiaga-institut_pdf
- Krippendorff, K. (2013). *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology*. New York: SAGE Publications.
- Kyngäs, H., Mikkonen, K., & Kääriäinen, M. (2019). *The Application of Content Analysis in Nursing Science Research*. New York: Springer International Publishing.
- Markhamah, Imron, A., Sabardila, A., & Rustini. (2020). *Reaktualisasi Pendidikan Karakter Berbasis Al-Qur'an*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Mukminin, A. (2014). Strategi pembentukan karakter peduli lingkungan di sekolah adiwiyata mandiri. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*, 19(02), 227–252.

- Nafiah, M. (2019). Tafsir Ekologi: Menimbang Hifz Al Bi'ah Sebagai Usul Ash Sari'ah dalam Al-Qur'an. *ALFANAR*, 1(2), 96.
- Nugroho, W., & de Jong, K. (2019). *Memperluas Horizon Agama dalam Konteks Indonesia*. Yogyakarta: Yayasan Taman Pustaka Kristen Indonesia.
- Nurwidodo, N., Amin, M., Ibrohim, I., & Sueb, S. (2020). The Role of Eco-School Program (Adiwiyata) towards Environmental Literacy of High School Students. *European Journal of Educational Research*, 9(3), 1089–1103.
- Saddad, A. (2017). Paradigma Tafsir Ekologi. *Kontemplasi: Jurnal Ilmu-Ilmu Ushuluddin*, 5(1), 49–78.
- Saefulloh, A., Syarif, M., & Dahlan, D. (2019). *Model Pendidikan Islam bagi Pecandu Narkotika*. Yogyakarta: Deepublish (CV. Budi Utama).
- Salmona, M., Lieber, E., & Kaczynski, D. (2019). *Qualitative and Mixed Methods Data Analysis Using Dedoose: A Practical Approach for Research Across the Social Sciences*. Singapura: SAGE Publications.
- Shinta, A., & Publisher, B. (2019). *Penguatan Pendidikan Pro-Lingkungan Hidup di Sekolah-Sekolah Untuk Meningkatkan Kepedulian Generasi Muda Pada Lingkungan Hidup*. Yogyakarta: BEST Media.
- Suadi, A. (2019). *Filsafat Hukum Refleksi Filsafat Pancasila*. Jakarta: Prenada Media.
- Uyun, S., Octavia, S. A., Hilaliah, L., & Muharom, A. (2020). *Manajemen Sekolah: Madrasah Adiwiyata*. Yogyakarta: Deepublish.

PENGARUH METODE PARENTING TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK CAHAYA GELORA

Lalu Zulpadli¹, Baiq Rabiatul Adawiyah², Rahimah Embong³

¹Universiti Sultan Zainal Abidin, Terengganu, Malaysia

²TK Cahaya Gelora, Lombok, Indonesia

³Universiti Sultan Zainal Abidin, Terengganu, Malaysia

Corresponding Author: lalu.z.terunesasak@gmail.com

Abstract

This study aimed to determine the effect of parenting methods on the children cognitive development aged 5-6 years at TK Cahaya Gelora, East of Lombok. The type of this research is experimental research with One-Group Pretest-Posttest Design. The population of this study was all children aged 5-6 years, totaling 15 children. The research sample was determined by the saturated sampling technique. Data collection techniques used observation. Technic data analysis of this study used a t-test. The instrument used was an observation sheet on the cognitive development of children aged 5-6 years. The results showed that the average score of the overall cognitive development of the children at the pretest was 14.53 and after being given treatment, the posttest was 30.47. In addition, the results of hypothesis testing obtained t_{count} that is 22,983 and t_{table} value of 1,761, so $t_{count} > t_{table}$. This proves that there is an effect of using parenting methods on the cognitive development of children aged 5-6 years at TK Cahaya Gelora, East of Lombok.

Keywords: Parenting method, children cognitive development

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode parenting terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Cahaya Gelora, Lombok Timur. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan One-Group Pretest-Posttest Design. Populasi penelitian ini adalah seluruh anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 15 anak. Sampel penelitian ditentukan dengan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Teknis analisis data menggunakan uji-t. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan skor rata-rata perkembangan kognitif keseluruhan anak saat pretest yaitu 14,53 dan setelah diberikan perlakuan memperoleh skor post-test rata-rata 30,47. Selain itu, hasil uji hipotesis diperoleh t_{hitung} yaitu 22,983 dan nilai t_{tabel} 1,761, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan ini membuktikan bahwa ada pengaruh penggunaan metode parenting terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Cahaya Gelora, Lombok Timur.

Kata Kunci: Metode parenting, perkembangan kognitif anak

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses bimbingan yang dilaksanakan secara sadar oleh pendidik terhadap suatu proses perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik, yang tujuannya agar terampil mengembangkan potensi anak menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan menjadi hal yang sangat penting bagi pengembangan sumber daya manusia karena menjadi penentu dalam menjalankan hidup dan sekaligus untuk memperbaiki taraf kehidupan dan peradaban. Tanpa pendidikan maka manusia akan mengalami

kesulitan membentuk kemampuan, memperoleh ketenteraman, dan melakukan adaptasi dengan perkembangan zaman (I Wayan Cong Sujana, 2019).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu penyelenggara pendidikan yang difokuskan untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, melayani proses kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak. Anak usia dini merupakan kelompok individu yang berusia 0-6 tahun. Pendidikan pada masa usia dini menjadi pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar atas terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan anak (Wahyudin dkk (2011: 6). Sehingga pendidikan terencana dan terarah yang diselenggarakan melalui lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dapat memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada anak didik dalam mengembangkan kemampuan, bakat, dan potensinya

Salah satu domain pendidikan yang ditekankan pada anak usia dini adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif merupakan kemampuan berfikir yang sebagai tolak ukur kecerdasan pada anak dalam menyelesaikan berbagai masalah yang dialami dan proses kematangan usia melalui pengalaman-pengalaman yang di telah di alami dan dilalui oleh anak. Perkembangan kognitif pada anak usia dini berkaitan dengan kemampuan berfikir yang meliputi proses mengingat, menghafal, pemecahan masalah, dan juga pengambilan keputusan (Bujuri & Ilmu, 2018). Perkembangan kognitif anak usia dini berada pada tahapan sensori motorik dan praoperasional yaitu periode pada saat anak belum mampu mengoperasionalkan mental secara logis

Berdasarkan hasil observasi di lapangan sebelum melaksanakan penelitian, ditemukan bahwa anak usia dini di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) perkembangan kognitifnya belum berkembang secara maksimal. Hal ini terbukti dengan kurangnya kemampuan anak dalam mengenal konsep angka, mengklarifikasikan warna, membedakan ukuran besar dan kecil, mengurutkan objek, memasang benda sesuai dengan pasangan, dan menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihat

Perkembangan kognitif anak tidak terlepas dari keberadaan orang-orang yang berada lingkungan mereka, diantaranya adalah orang tua. Peran orang tua sangat penting dalam mengembangkan aspek kognitif anak usia dini, dikarenakan anak memiliki waktu lebih banyak untuk berinteraksi bersama orang tuanya (Iftitah & Mardiyana Faridhatul Anawaty, 2020). Trisnawati (2021) menyatakan bahwa 75% pendampingan dan pendidikan pada anak usia dini menjadi tanggung jawab orang tua dan 25% merupakan tanggung jawab guru melalui lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Dengan demikian orang tua diharapkan dapat ikut serta memberikan pendidikan yang optimal kepada anak untuk meningkatkan perkembangan kognitif. Orang tua dapat mendukung suskesi pembelajaran dengan cara membantu anak menyiapkan alat bantu berupa media yang bisa dipakai anak, mendampingi pembelajaran, dan berbagai aktivitas yang bisa memaksimalkan proses pembelajarannya (Arinalhaq, 2021)

Realita di lapangan, orangtua lebih mengutamakan keperluan pekerjaan dan menyerahkan sepenuhnya perkembangan anak kepada lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Kemudian, orang tua belum mengetahui cara mendidik anak sesuai dengan tahapan usia anak sehingga berdampak pada kecerdasan anak (Wardani & Ayriza, 2020). Oleh sebab itu, kolaborasi pendidik dan orang tua sebagai pemegang peran utama dalam pendidikan anak perlu dioptimalkan. Dengan demikian pertumbuhan dan perkembangan anak dapat disesuaikan dengan jenjang pendidikan selanjutnya melalui pemberian stimulus secara bertahap dan berkesinambungan

Berdasarkan uraian di atas maka dibutuhkan solusi untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini dengan cara yang tepat, salah satunya adalah dengan menerapkan metode *parenting*. Metode *parenting* merupakan pendekatan dalam penguatan kehidupan keluarga di masyarakat. Terutama dalam perkembangan anak menjadi metode pengasuhan dan pola komunikasi yang baik bagi orang tua. *Parenting* ditunjukkan untuk membangun pemahaman orang tua mengenai pola asuh sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang dalam lingkungan yang penuh kasih sayang, perlindungan, dan orang tua dapat melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

Metode *parenting* dapat diterapkan dengan pemberian ruang edukasi kepada orangtua dalam pengasuhan anak di lembaga PAUD, dengan membangun komunikasi dengan baik antara pendidik dengan orangtua. Penerapan metode *parenting* sebagai usaha dari lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) untuk berbagi pengetahuan, pengalaman, serta keterampilan kepada orang tua dalam membimbing anak selama belajar di rumah. Menurut Latif, dkk (2013: 261), terdapat beberapa tahapan penerapan metode *parenting* yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi program *parenting*. Perencanaan meliputi perkiraan tentang apa yang diperlukan untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Kemudian tahap pelaksanaan berkenaan dengan aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem. Dan evaluasi merupakan tahap pengumpulan informasi terhadap ketercapaian program.

METODE

Metode penelitian ini adalah *Pre- Experimental Design* dengan *One Group Pre-test -Post-test Design*. Pelaksanaan penelitian dengan pola ini dilakukan sebanyak dua kali di antaranya, sebelum melakukan eksperimen (*pre-test*) dan sesudah diberikan eksperimen (*post-test*) kepada objek penelitian yang sama. Metode *Parenting* dijadikan sebagai variabel independen, sedangkan perkembangan kognitif siswa sebagai variabel dependen. Penelitian ini telah dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Cahaya Gelora, Lombok Timur. Teknik pengumpulan data penelitian dilakukan dengan cara observasi untuk melihat langsung perkembangan kognitif anak. Kemudian melakukan uji

hipotesis dengan cara uji T. Pengolahan data menggunakan bantuan *Software Statistical Package for the Social science (SPSS)* versi 16 for Windows dengan taraf kepercayaan sebesar 95%.

HASIL DAN ANALIS

Penelitian ini dilaksanakan di TK Cahaya Gelora, Lombok Timur. Mengambil satu kelas dengan Teknik sampling jenuh. Pada penelitian ini, sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) peneliti menggunakan metode pemberian tugas. Kegiatan guru diantaranya, memimpin anak mulai berbaris di halaman dilanjutkan dengan pembukaan seperti berdo'a, bernyanyi, mengenal hari dan menyebut angka sebagai pembiasaan anak, setelahnya guru menjelaskan kepada anak mengenai tema pembelajaran hari itu dan anak dibiarkan hanya mendengarkan penjelasan guru dan tanya jawab, berikutnya anak diberikan tugas yang sudah disediakan baik itu menulis dibuku masing-masing maupun menggunakan lembar kegiatan sesuai dengan tema.

Berdasarkan hal tersebut banyak anak yang merasa bosan dan tidak bersemangat dalam belajar, sehingga perlu adanya metode baru yang diterapkan untuk meningkatkan pengetahuan anak. Upaya untuk meningkatkan pengetahuan tersebut dapat dilakukan dengan cara menggunakan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif yaitu metode *Parenting*.

Penerapan perlakuan terhadap kelas eksperimen menggunakan metode parenting dengan beberapa kegiatan yang dilakukan seperti: (1) berdoa sebelum memulai kegiatan (2) menanyakan kabar anak dan melakukan tepuk- tepuk semangat (3) menanyakan pembelajaran yang diberikan oleh guru pada hari sebelumnya (4) mengintruksikan anak untuk duduk Bersama orangtuanya (5) melakukan komunikasi bersama orangtua mengenai kegiatan yang dilakukan pada saat proses pembelajaran. Orang tua anak terlihat antusias mendampingi dan membimbing anak nya dalam kegiatan pembelajaran, begitupula dengan anak yang terlihat semakin aktif mengikuti proses pembelajar menggunakan metode *parenting*. Berdasarkan hasil obsevasi terhadap perkembangan kognitif siswa, maka didapatkan data sebagaimana table 2.

Tabel 2

Data pre-test dan post-test perkembangan kogitif anak

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-test	14.53	15	1.885	.487
	Post-test	30.47	15	3.833	.990

Dari data pada table 2 terlihat perbedaan nilai rata-rat minimum dan maksimum perkembangan kognitif anak. Sebelum diberikan metode parenting, nilai rata-rata minimumnya sebanyak 12 dan maksimumnya sebanyak 18. Namun setelah diberikan metode parenting mengalami perubahan menjadi 24 untuk nilai minimum dan 36 untuk nilai maksimumnya, selanjutnya dilakukan uji T.

Tabel 3

Hasil uji T

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre-test - Post-test	-15.933	2.685	.693	-17.420	-14.446	-22.983	14	.000

Setelah dianalisis dengan uji-t, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 22,983 dan nilai t_{tabel} dengan $dk = n_1 - 1 = 15 - 1 = 14$ pada taraf kepercayaan 5% adalah 1,761. Sehingga, diperoleh bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($22,983 > 1,761$). Dengan demikian, H_a yang berbunyi “Ada Pengaruh metode *Parenting* terhadap perkembangan kognitif anak. Selain itu pula pada prakteknya orangtua mendapatkan pengalaman dalam membimbing anak belajar dirumah sehingga membuat anak memperoleh kepuasan belajar.

Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *parenting* yang melibatkan orangtua menjadi alternative terbaik dalam penyelenggaraan proses pembelajaran. Kajian ini didukung oleh hasil penelitian dari Novita (2018) yang menyatakan peran orangtua berdampak dalam perkembangan kognitif anak seperti meningkatkan motivasi belajar anak, kemampuan anak menunjukkan sikap lebih terbuka, dan memunculkan karakter tanggung jawab dan percaya diri. Dengan demikian, metode *parenting* dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dengan melibatkan orangtua. Anak juga akan mudah memahami pembelajaran sebab anak akan mendapatkan bimbingan dan penjelasan mengenai tugas yang diberikan guru melalui orangtua secara bertahap.

KESIMPULAN

Peran orang tua sangat fundamental untuk anak karena telah menjadi lembaga pendidikan utama yang didapatkan. Dengan adanya bukti bahwa metode *parenting* dapat membantu meningkatkan gairah anak untuk belajar, skill, dan partisipasinya dalam proses pembelajaran, maka diharapkan dengan metode *parenting* dapat diterapkan menjadi program rutin sebagai alternatif untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arinalhaq, R. (2021). *Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini pada Masa Pandemi*. Academia.
- Bujuri, D. A., & Ilmu, F. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Literasi*, IX(1), 37–50.
- I Wayan Cong Sujana. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *ADI WIDYA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(April), 29–39.
- Iffitah, S. L., & Mardiyana Faridhatul Anawaty. (2020). Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Rumah selama Pandemi COVID-19. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 4(2), 71–81.
- Latif, Mukhtar &kk. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Aplikasi)*. Jakarta: Kencana.
- Marwan, ibrahim, Awang, M. I., & Sufriadi. (2021). Kepuasan Kerja Guru Secara Optimal Dalam Proses Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *JURNAL HURRIAH: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian*, 2(3), 98-104
- Novita, A. (2018). Peran Orang Tua dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(1), 11–18.
- Trisnawati, W. (2021). Pendidikan Anak dalam Keluarga Era Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 823–831. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.710>
- Wahyudin, U., & Agustin, M. (2012). *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini (Panduan untuk Guru, Tutor, Fasilitator dan Pengelolaan Pendidikan Anak Usia Dini)*. Bandung: PT Rafika Aditama
- Wardani, A., & Ayriza, Y. (2020). Analisis Kendala Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar di Rumah Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 772. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.705>

PERSPEKTIF GURU SEKOLAH DASAR TERKAIT PENGGUNAAN MIND MAPPING DALAM MENYEIMBANGKAN OTAK KANAN DAN OTAK KIRI SISWA

Ni Putu Candra Prastya Dewi¹, I Wayan Suastra², Ida Bagus Putu Arnyana³

¹ Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan

^{2,3} Universitas Pendidikan Ganesha

Corresponding Author: pendidikan.dasar500@gmail.com

Abstract

So far, our educational pattern is still oriented to the development of the left brain, the development of the right brain does not receive an important portion, even if there is only a little or just a little. In the current development of science, the development of the right brain is very necessary, this is related to the fact that in the right brain there is emotional intelligence which actually determines the success of a person's life. This type of research is descriptive qualitative research. The data collection method used an open and closed questionnaire with 9 questions given to 10 elementary school teachers in Buleleng District. Data analysis was carried out with the stages of data collection, data reduction, data presentation, and conclusions/verification. The results showed that all teachers have a perspective that learning done with mind mapping techniques can balance the students' right and left brains. Learning is easier for children to understand because there is a combination of pictures and words. The content contained in mind mapping, namely pictures and words, symbolizes the performance of the child's right and left brain. The child's right brain is related to art or pictures, emotions, social, while the left brain is related to the ability to write words, the ability to analyze, and logic.

Keywords: elementary school teacher perspective, mind mapping, right brain and left brain balance

Abstrak

Selama ini pola pendidikan kita masih berorientasi pada pengembangan otak kiri saja, pengembangan otak kanan kurang mendapat porsi yang penting, walaupun ada itu hanya sedikit atau sekedarnya saja. Dalam perkembangan ilmu pengetahuan saat ini perkembangan otak kanan sangat diperlukan, hal ini terkait bahwa dalam otak kanan terdapat kecerdasan emosional yang justru lebih banyak menentukan keberhasilan hidup seseorang. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui perspektif guru terkait penggunaan mind mapping dalam menyeimbangkan otak kanan dan kiri siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Metode pengumpulan datanya menggunakan kuesioner terbuka dan tertutup sebanyak 9 pertanyaan yang diberikan kepada 10 orang guru sekolah dasar di Kecamatan Buleleng. Analisis data dilakukan dengan tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta simpulan/verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh guru memiliki perspektif bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan teknik mind mapping dapat menyeimbangkan otak kanan dan kiri siswa. Pembelajaran lebih mudah dipahami anak karena terdapat gabungan antara gambar dan kata. Konten yang terkandung dalam mind mapping yaitu gambar dan kata melambangkan kinerja otak kanan dan kiri anak. Otak kanan anak berkaitan dengan seni atau gambar, emosi, sosial, sedangkan otak kiri berkaitan dengan kemampuan menuliskan kata, kemampuan menganalisis, serta logika.

Kata Kunci: perspektif guru sekolah dasar, mind mapping, keseimbangan otak kanan dan otak kiri

PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran di sekolah, aktivitas belajar tidak selamanya dapat berjalan lancar. Kemungkinan ada saja masalah yang di temukan, terutama masalah kesulitan belajar yang dialami

peserta didik. Keadaan ini merupakan masalah umum terjadi dalam proses belajar-mengajar, terutama dalam prinsip belajar tuntas. Biasanya guru akan memprediksi peserta didik yang memiliki prestasi belajar rendah, dianggap sebagai siswa yang mengalami kesulitan atau gangguan belajar. Kesulitan belajar bagi siswa bisa bermacam-macam mulai dari kemampuan menerima pelajaran, menyerap pelajaran atau kedua-duanya. Setiap siswa pada prinsipnya mempunyai hak untuk mencapai prestasi belajar yang memuaskan. Namun, pada kenyataannya, setiap peserta didik memiliki perbedaan, baik perbedaan kemampuan intelektual (IQ), kemampuan fisik, latarbelakang keluarga, kebiasaan, maupun pendekatan belajar yang digunakan. Perbedaan individual tersebutlah yang menyebabkan perbedaan 'tingkah laku belajar' setiap anak. Apalagi di masa pandemi ini pembelajaran dilakukan dari rumah melalui aplikasi digital. Semakin bertambah pula permasalahan pembelajaran pada siswa terutama mengenai pemahamannya terhadap materi pembelajaran.

Pakar Teknologi Informasi dari Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, Taupik Rahman merilis hasil survei Disdikprov Jawa Barat dari 20 Mei-1 Juni 2020 yang menyimpulkan adanya hambatan serius dalam pembelajaran sekolah via online di masa pandemi. Survei menyatakan sebanyak 70% siswa sulit memahami materi pelajaran secara daring dengan sistem belajar dari rumah (BDR). Pada urutan kedua, hambatan BDR adalah peserta didik cepat bosan (57%). Kondisi banyak duduk, kurang bergerak dan satu arah cenderung menyebabkan siswa cepat jenuh lama-lama bosan. Efeknya, mereka akhirnya lari menggunakan handphone untuk bermain game. Hambatan ketiga adalah kurangnya konsentrasi (56%). Berbeda dengan pembelajaran tatap muka yang langsung melihat ekspresi guru saat mengajar, berhadapan dengan laptop atau gawai sekian jam justru berpengaruh terhadap konsentrasi dan tingkat efektivitas hasil belajar (Kementerian Agama Republik Indonesia, 2021).

Selama ini pola pendidikan kita masih berorientasi pada pengembangan otak kiri saja, pengembangan otak kanan kurang mendapat porsi yang penting, walaupun ada itu hanya sedikit atau sekedarnya saja. Dalam perkembangan ilmu pengetahuan saat ini perkembangan otak kanan sangat diperlukan, hal ini terkait bahwa dalam otak kanan terdapat kecerdasan emosional yang justru lebih banyak menentukan keberhasilan hidup seseorang.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan solusi-solusi inovatif yang perlu dilakukan oleh guru. Suatu kondisi belajar yang optimal dapat tercapai jika guru mampu mengatur siswa dan sarana pengajaran serta mengendalikan dalam suasana yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pengajaran. Juga hubungan interpersonal yang lebih baik antara guru dan siswa dengan siswa dan siswa dengan siswa merupakan syarat keberhasilan dalam pembelajaran. Untuk mewujudkan hal tersebut, proses pembelajaran perlu merangsang anak agar bisa menggunakan kedua sisi otaknya, yakni sisi otak kanan dan sisi otak kirinya. Pada umumnya seorang anak akan mudah lupa dengan apa yang mereka catat, karena mereka hanya menggunakan sebagian kecil dari otak mereka dalam proses pembelajarannya. Otak kiri sifat ingatannya hanya untuk jangka pendek, sedangkan otak kanan sifat

ingatannya adalah jangka panjang (Windura, 2013). Buzan (2006) menulis dalam sebuah bukunya yang berjudul *Use Your Memory* (gunakan memori anda), “Agar dapat membuat catatan yang baik, anda harus mendobrak tradisi dan menggunakan sisi kiri dan sisi kanan korteks anda, dan juga semua fundamental prinsip-prinsip memori”.

Masih menurut Tony Buzan, bahwa otak manusia terdiri dari 2 belahan, kiri (*left hemisphere*) dan kanan (*right hemisphere*) yang disambung oleh segumpal serabut yang disebut *corpuss callosum*. Belahan otak kiri terutama berfungsi untuk berfikir rasional, analitis, berurutan, linier saintifik seperti membaca, bahasa dan berhitung. Sedangkan belahan otak kanan berfungsi untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas. Kedua belahan otak tersebut memiliki fungsi, tugas dan respon yang berbeda dan harus tumbuh dalam keseimbangan.

Hal yang dapat dilakukan oleh guru untuk menyeimbangkan kedua belahan otak anak dalam belajar, sekaligus menjawab permasalahan yang terjadi pada siswa yaitu pembelajaran menggunakan teknik/media *mind mapping*. Teknik mencatat *mind map*, membuat siswa harus mencatat atau meringkas menggunakan kata kunci dan gambar. Perpaduan inilah yang membentuk sebuah asosiasi di kepala siswa, sehingga ketika siswa melihat gambar atau kata kunci tersebut maka siswa akan dengan mudah mengingat materi yang berkaitan dengan gambar tersebut (Ananda, 2019).

Buzan (2005) menyatakan bahwa: *Mind Map* adalah alternatif pemikiran kenseluruhan otak terhadap pemikiran linear. *Mind Map* menggapai ke segala arah dan menangkap berbagai pikiran dari segala sudut. adalah cara termudah untuk menempatkan informasi kedalam otak dan mengambil informasi keluar dari otak, *mind map* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran kita, *mind map* juga sangat sederhana. *Mind Mapping* merupakan teknik penyusunan catatan demi membantu siswa menggunakan seluruh potensi otak agar optimum. Caranya, menggabungkan kerja otak bagian kiri dan kanan. “Berdasarkan penelitian di luar negeri, rata-rata anak mengingat 70-90 % dari seluruh materi anak saat selesai membuat sendiri *mind map*-nya” (Edward, 2009:64). Hal ini menunjukkan *mind map* mempermudah anak mengingat materi karena pembelajarannya menyeimbangkan otak kanan dan kiri dengan perpaduan gambar dan tulisan

Keberhasilan penggunaan *mind map* dalam pembelajaran didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan Astriany (2015) yang hasilnya adalah tes hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Mulya Vi Bekasi mengalami kenaikan sebanyak 18,75% yaitu kenaikan tes hasil belajar pada siklus I sebesar 62,5% menjadi 81,25% pada siklus II setelah penggunaan *mind map* dalam pembelajaran. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa dengan menggunakan *Mind Map* maka hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase skor pencapaian pada tiap siklusnya.

Sejalan dengan hasil penelitian tersebut, Setyarini (2018) juga melakukan penelitian sejenis yang hasilnya yaitu pentingnya penerapan metode pembelajaran *Mind Map* terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak didik Sekolah Dasar, disebabkan oleh prinsip kerjanya menggunakan kedua belah

otak anak didik seperti tulisan, warna, dan gambar. Sehingga, dapat membuat anak didik Sekolah dasar berkonsentrasi saat waktu proses pembelajaran yang berlangsung dan dapat meningkatkan prestasi hasil belajar anak didik Sekolah Dasar. Dari adanya penguasaan sisi bagaimana cara belajar dan apa yang didapatkan dari belajar untuk anak didik Sekolah Dasar mulai kelas rendah hingga adanya anak didik kelas tinggi sudah seimbang, efektif dan efisien.

Berdasarkan permasalahan serta hasil penelitian yang mendukung penting untuk mengetahui lebih dalam mengenai perspektif guru sekolah dasar terhadap penggunaan *mind mapping* dalam Menyeimbangkan otak kanan dan kiri siswa.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif yaitu penelitian tentang data yang dikumpulkan dan dinyatakan dalam bentuk kata-kata dan gambar, kata-kata disusun dalam kalimat. Metode pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner terbuka dan tertutup serta studi kepustakaan. Pemberian kuesioner dilakukan dengan memberikan 9 pertanyaan yang harus diisi melalui google form. Adapun pertanyaan tersebut yaitu 1) Pernahkah anda mendengar/melihat *mind mapping*?; 2) Menurut anda apakah *mind mapping* tepat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar?; 3) Menurut pendapat anda apa kelebihan *mind mapping* sehingga baik untuk diterapkan di sekolah dasar?; 4) Apakah *mind mapping* dapat membangkitkan motivasi belajar anak?; 5) Mengapa *mind mapping* dapat meningkatkan motivasi belajar anak?; 6) Apakah anda pernah menggunakan media *mind mapping* dalam mengajar siswa?; 7) Bagaimana reaksi siswa ketika diajarkan menggunakan *mind mapping*?Jelaskan pendapat anda!; 8) Menurut anda apakah ada kaitannya antara *mind mapping* dengan keseimbangan otak anak?Jelaskan pendapat anda!; Menurut anda seberapa pentingnya pembelajaran yang menyeimbangkan otak kanan dan kiri anak?; 9) Menurut anda mengapa pembelajaran perlu menyeimbangkan otak kanan dan kiri anak?Mengapa?. Sedangkan studi kepustakaan dilakukan dengan mengumpulkan berbagai sumber atau referensi yang berkaitan dengan penelitian. Subyek penelitian ini adalah guru sekolah dasar berjumlah 10 orang, yang diambil dengan teknik pengambilan sampel yaitu *purposive sampling*. Teknik ini dilakukan dengan memilih 10 orang guru sekolah dasar yang diambil dari 10 Sekolah yang ada di Kecamatan Buleleng. Pertimbangan ini didasarkan pada perwakilan guru yang diambil dari 10 sekolah berbeda yang mampu mewakili guru sekolah dasar di Kecamatan Buleleng untuk memberikan keterangan mengenai tujuan penelitian. Analisis data dalam penelitian ini terdiri atas tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta simpulan/verifikasi. Penyajian data dilakukan dengan menginterpretasikan hasil dari kuesioner terbuka maupun tertutup yang diberikan kepada 10 orang guru sekolah dasar di Kecamatan Buleleng. Kemudian mengaitkannya dengan teori yang mendukung serta penelitian yang relevan, untuk selanjutnya ditarik kesimpulan yang tepat.

HASIL

1. Hasil Kuesioner

Berdasarkan kuesioner yang telah disebar kepada 10 orang guru SD di Kecamatan Buleleng, diperoleh hasil sebagai berikut.

Jawaban dari pertanyaan pertama yaitu sebesar 88,9% guru menyatakan pernah melihat/mendengar *mind mapping*. Sedangkan 11,1 % menyatakan belum pernah melihat/mendengar. Sedangkan jawaban dari pertanyaan kedua menunjukkan bahwa 100% guru menyatakan *mind mapping* merupakan media/teknik yang tepat untuk diterapkan di sekolah dasar. Kemudian jawaban dari pertanyaan ketiga di antaranya; 1) Responden 1, 7-10 menyatakan bahwa kelebihan dari *mind mapping* yaitu berisi gambar-gambar yang dapat meningkatkan minat belajar anak; 2) Responden 2 menyatakan bahwa kelebihan *mind mapping* dapat menciptakan siswa berpikir kompleks; 3) Responden 3 menyatakan bahwa kelebihan *mind mapping* adalah dapat menampilkan gambar-gambar yang menarik dan berisi inti sub materi yang akan dipelajari sehingga pembelajaran tidak terkesan banyak hafalan tetapi lebih ke belajar pemahaman yang bermakna; 4) Responden 4 menyatakan bahwa kelebihan *mind mapping* yaitu dapat menjadi media mencatat anak yang lebih simple; 5) kelebihan *mind mapping* adalah memudahkan Anak dalam memngingat, karna melatih cara/pola pikir dalam melihat sesuatu yang kompleks menjadi sederhana; 6) Responden 6 menyatakan bahwa kelebihan *mind mapping* yaitu informasi terarah dan sesuai alur pikiran siswa dan informasi berkaitan.

Jawaban dari pertanyaan keempat yaitu 100% guru setuju bahwa *mind mapping* dapat meningkatkan minat belajar anak. Jawaban dari pertanyaan kelima yaitu responden 3 menyatakan bahwa *mind mapping* dapat meningkatkan motivasi belajar anak karena *mind mapping* salah satu media yang dapat digunakan untuk menyalurkan kreatif siswa dalam berpikir sehingga siswa akan termotivasi untuk membuat *mind mapping* yang sangat menarik. Sedangkan responden 10 menyatakan bahwa *mind mapping* dapat memotivasi anak karena adanya gambar-gambar serta warna yang menarik minat belajar anak. Begitu pula responden lainnya menyatakan bahwa *mind mapping* dapat memotivasi anak karena kelebihannya yang memadukan unsur tulisan dan gambar sehingga bisa merangsang keseimbangan otak kanan dan kiri anak.

Jawaban dari pertanyaan kelima yaitu 88,9% guru menyatakan pernah menggunakan *mind mapping* sebagai media dalam mengajarkan siswa. Sedangkan 11,1 % menyatakan belum pernah menggunakan *mind mapping* untuk mengajarkan siswa. Jawaban dari pertanyaan

keenam mengenai reaksi siswa ketika pembelajaran dengan bantuan *mind mapping* yaitu sebagian besar responden menyatakan bahwa siswa sangat antusias dan sangat tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan *mind mapping*. Responden 7 menyatakan bahwa awalnya anak kesulitan dalam memahami cara meringkas materi yang baik dan menuangkan point terpenting namun dengan bimbingan guru mengingatkan kembali siswa dalam menentukan ide pokok/pokok bahasan dalam suatu bacaan siswa dapat dengan mudah mengerjakan *mind mapping*-nya sendiri.

Jawaban dari pertanyaan ketujuh mengenai kaitan antara *mind mapping* dengan keseimbangan otak anak yaitu *mind mapping* membantu siswa dalam menata pengetahuannya dengan rapi di dalam ingatannya sehingga memudahkan anak dalam mengingat dan memangkas waktu yang diperlukan anak dalam menemukan informasi yang dibutuhkan. Oleh karena itu *mind mapping* erat kaitannya dengan keseimbangan otak anak. Responden lainnya juga mengatakan bahwa *mind mapping* melatih otak kanan serta kiri dari segi seni dan pengetahuan yang dikombinasikan dengan baik.

Jawaban dari pertanyaan kedelapan mengenai seberapa penting pembelajaran yang menyeimbangkan otak kanan dan kiri anak menunjukkan bahwa 77,8% menyatakan sangat penting, sedangkan 22,2 % menyatakan penting. Kemudian jawaban dari pertanyaan kesembilan mengenai mengapa perlunya pembelajaran yang menyeimbangkan otak kanan dan kiri anak yaitu karena selain akademik emosional anak juga harus baik, dengan menyeimbangkan otak kanan dan kiri akan membentuk siswa yang berkarakter. Responden lainnya menyatakan bahwa sebenarnya dalam berpikir maupun bertindak kita selalu membutuhkan otak kanan dan kiri secara bersamaan. Oleh karena itu keduanya menjadi penting. Hal ini juga membantu anak berkembang secara optimal. Responden lain juga menyatakan bahwa kemampuan anak tidak hanya untuk kognitif namun juga kemampuan mengenali lingkungannya.

Berdasarkan hasil kuesioner tersebut seluruh guru memiliki perspektif bahwa *mind mapping* dapat menyeimbangkan otak kanan dan kiri anak karena mengandung gabungan gambar dan kata yang dapat menarik minat anak dalam belajar, serta memudahkan anak dalam mengorganisir pengetahuan yang diterimanya

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil kusioner terbuka dan tertutup di atas, seluruh guru sekolah dasar yang menjadi partisipan memiliki perspektif bahwa pembelajaran dengan menggunakan teknik *mind mapping* dapat menyeimbangkan otak kanan dan kiri siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat

Susanti (2016) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan teknik *Mind Map* menerapkan prinsip kerja yang memiliki daya tarik bagi anak sekolah dasar, sebab prinsip kerjanya menggunakan kedua belah otak anak seperti tulisan, warna, dan gambar. Akibatnya mampu menarik perhatian anak untuk lebih berkonsentrasi dalam proses pembelajaran. Hal ini pula yang dapat menyeimbangkan kinerja otak kanan dan kiri anak.

Keefektifan dari adanya metode pembelajaran *mind mapping* dalam menyeimbangkan otak kanan dan kiri anak didik tentu tidak terlepas dari berbagai kelebihan yang dimilikinya menurut Olivia (2008), seperti dalam membuat *Mind Map* ini anak Sekolah Dasar tidak hanya menggunakan otak kiri saja tetapi juga menggunakan belahan otak kanan yang bisa bermain dengan simbol, warna, dan gambar. Selain itu, *Mind Map* ini memberikan kebebasan kepada anak didik untuk menuangkan ide yang dimilikinya, kegiatan pembelajaran dengan teknik *Mind Map* yang menyenangkan akan menimbulkan suasana positif dalam pembelajaran, dan *Mind Map* hanya mencatat hal-hal yang penting saja sehingga memudahkan anak didik mengingat dan mempelajari suatu hal dengan melihat hubungan yang terbentuk dari kata kunci, warna, dan gambar yang ada.

Buzan (2004) menyatakan bahwa *Mind Mapping* akan membantu anak agar : 1) mudah mengingat sesuatu, 2) meningkatkan pemahaman dan konsentrasi, 3) mengingat dan menghafal lebih cepat. *Mind Mapping* membantu Peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran dikelas dengan meringkas bahan ajar yang begitu banyak menjadi sedikit dan menarik untuk dibaca. Metode ini dapat menyederhanakan hal yang sangat kompleks menjadi sederhana. *Mind Mapping* juga dapat menjadikan peserta didik yang pasif menjadi aktif.

Menurut Hujodo (dalam Hendiyani, 2014) *mind mapping* (peta pikiran) adalah keterkaitan antara konsep suatu materi pelajaran yang direpresentasikan dalam jaringan konsep yang dimulai dari inti permasalahan sampai pada bagian pendukung yang mempunyai hubungan satu dengan lainnya, sehingga dapat membentuk pengetahuan dan mempermudah pemahaman suatu topik pelajaran.

Ada beberapa langkah pembelajaran *mind mapping* yang harus dilakukan. Menurut Huda, (2015) menjelaskan bahwa langkah pembelajaran *mind mapping* terdiri dari tujuh langkah, diantaranya adalah : a) Mencatat hasil ceramah dan menyimak poin-poin atau kata kunci dari ceramah tersebut; b) Menunjukkan jaringan-jaringan dan relasi-relasi di antara berbagai poin/gagasan/kata kunci ini terkait dengan materi pelajaran; c) Membrainstorming semua hal yang sudah diketahui sebelumnya tentang topik tersebut; d) Merencanakan tahap-tahap awal pemetaan gagasan dengan memvisualisasikan semua aspek dari topik yang dibahas; e)

Menyusun gagasan dan informasi dengan membuatnya bisa diakses pada satu lembar saja; f) Menstimulasi pemikiran dan solusi kreatif atas permasalahan-permasalahan yang terkait dengan topik bahasan; g) Mereview pelajaran untuk mempersiapkan tes atau ujian.

Teknik *mind mapping* memiliki kelebihan-kelebihan sehingga guru memiliki perspektif yang positif terkait keseimbangan otak kanan dan kiri anak. Kelebihan tersebut diungkapkan oleh Agustina (2013) yaitu :

Nurhasanah dkk. (2020) model pembelajaran Mind Mapping dirancang secara matang dan dilaksanakan secara tepat harapan dapat mendorong siswa untuk lebih memadukan antara pengetahuan yang didapat di luar dan di dalam otak sehingga siswa dengan mudah menemukan inti pokok permasalahan dan merancang peta konsep sehingga siswa dapat mengingat permasalahan tersebut. Selain itu peningkatan motivasi belajar siswa juga diharapkan membawa dampak positif yaitu peningkatan hasil belajar siswa.

Beberapa studi menjelaskan penerapan *mind mapping* dalam pembelajaran di sekolah dasar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan persentase sebesar 88,5 % menunjang hasil belajar siswa (Hidayat, 2016). Penggunaan *mind mapping* dapat membantu siswa dalam menekplorasi dan mengaplikasi kemampuan kognitif siswa dalam hal berpikir. Sedangkan Latifah, dkk. (2020) melaporkan bahwa penggunaan *mind mapping* dalam pembelajaran kewarganegaarn dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam berpikir kreatif. Hal ini membuat peserta didik berbebas mengeksplorasi kemampuan kognitif siswa dalam merumuskan materi yang diberikan. Penggunaan *mind mapping* melatih kognitif siswa untuk selalu melibatkan aspek karsa, rasa dan karya. Selain itu, penggunaan *mind mapping* melatih otak siswa untuk selalu berfikir mengenai pola yang dibentuk untuk menghasilkan satu kesatuan yang utuh. Sehingga otak siswa dituntut untuk berpikir mengenai pola yang akan dibentuk.

Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian Suardika, dkk (2020) yaitu pada siklus I persentase ketuntasan klasikal setelah penggunaan teknik *mind mapping* adalah 69,57%. Sedangkan pada siklus II persentase ketuntasan klasikal meningkat menjadi 91,30%. Hasil ini mengidentifikasin bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada setiap siklus dengan menerapkan *mind mapping* dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, penggunaan *mind mapping* dalam pembelajaran khususnya pada sekolah dasar sangat disarankan guna membentuk kognitif siswa. Pembentukan kognitif siswa tak terlepas dari perkembangan otak kiri dan otak kanan anak. Karena *mind mapping* tersusun atas gambar dan tulisan, maka pembentukan kognitif siswa antara otak kiri dan otak kanan menjadi seimbang. Dengan seimbangnnya penggunaan

otak kanan dan otak kiri anak dalam belajar maka akan memberikan keberhasilan belajar mulai dari prestasi belajar, motivasi belajar, hasil belajar dan lain sebagainya.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa seluruh guru memiliki perspektif bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan teknik *mind mapping* dapat menyeimbangkan otak kanan dan kiri siswa. Pembelajaran lebih mudah dipahami anak karena terdapat gabungan antara gambar dan kata. Konten yang terkandung dalam *mind mapping* yaitu gambar dan kata melambangkan kinerja otak kanan dan kiri anak. Otak kanan anak berkaitan dengan seni atau gambar, emosi, sosial, sedangkan otak kiri berkaitan dengan kemampuan menuliskan kata, kemampuan menganalisis, serta logika. Oleh sebab itu, pembelajaran yang menggunakan teknik *mind mapping* dapat menyeimbangkan kinerja otak kanan dan kiri anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. 2019. Penerapan Metode *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*. 1(1), hlm. 1-8.
- Astriany, N. 2015. Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Mind Map Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Bekasi Utara. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 6(1), hlm. 177-189.
- Buzan, T. 2004. *Mind Map untuk Meningkatkan Kreativitas*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Buzan, T. 2005. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Buzan, T. 2006. *Use Your Brain (Gunakan Memori Anda)* diterjemahkan oleh Alexander Sindoro, Edisi Millenium. Batang : Interaksara.
- Edward, Caroline. 2009. *Mind Mapping Untuk Anak Sehat dan Cerdas*. Yogyakarta: Sakti.
- Hidayat, F, M. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS DI Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 4(2), hlm. 121-130.
- Huda, M. 2015. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. 2021. Sebanyak 70% Siswa Sulit Memahami Materi Selama Pembelajaran Daring. *Direktorat Pendidikan Agama Islam*. Tersedia pada <http://www.pendis.kemenag.go.id/pai/berita-214-sebanyak-70-siswa-sulit-memahami-materi-selama-pembelajaran-daring.html>. Diakses pada 11 Desember 2021.
- Latifah, A. Z., Hidayat, H., Mulyani, H., Fatimah, A. S., & Sholihat, A. 2020. Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan*. 21(1), hlm. 38-50.
- Marwan, Ibrahim, Awang, M. I., & Sufriadi. (2021). Kepuasan Kerja Guru Secara Optimal Dalam Proses Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *JURNAL HURRIAH: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian*, 2(3), 98-104
- Olivia, F. 2008. *Gembira Belajar dengan Mind Mapping*. Jakarta : Gramedia.
- Setyarini, D. 2018. Metode Pembelajaran Mind Map untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Anak Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah "Pendidikan Dasar"*. 6(2), hlm. 30-44.

- Susanti, S. 2016. Metode *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1(1), hlm. 25-37.
- Windura, S. 2013. *Mind Map untuk Guru, Siswa, dan Orang Tua*. Jakarta : Elex Media Komputindo.

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* DISERTAI *MAKE A MATCH* TERHADAP KEMAMPUAN KERJASAMA PESERTA DIDIK

Octaviana Chie Saputri, Beta Wulan Febriana*

Pendidikan Kimia, Jalan Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta, Universitas Islam Indonesia
Corresponding Author: betawulanfebriana@uii.ac.id

Abstract

The purpose of this study was to determine differences in learning with discovery learning models accompanied by make a match with conventional models on cooperation skills. Population of this study was all students of class X MIPA MAN 4 Sleman with a total of 6 classes. The research sample was taken as many as two classes consisting of class X MIPA 3 as an experimental class and class X MIPA 1 as a control class. The sampling technique is done by purposive sampling. The instruments used in this study were non-test instruments in the form of a cooperation skill questionnaire.. The data analysis technique uses non-parametric Mann-Whitney test to analyze the data of learning achievement in the realm of cooperation skill.. Based on the research results it can be concluded there is no significant difference in the use of discovery learning models accompanied by make a match to the cooperation of students.

Keywords: *discovery learning, make a match, cooperation skill*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan kerjasama peserta didik. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X MIPA MAN 4 Sleman dengan jumlah 6 kelas. Sampel penelitian diambil sebanyak 2 kelas yaitu terdiri dari kelas X MIPA 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas X MIPA 1 sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara purposive sampling. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah instrument non tes berupa angket untuk mengukur kemampuan kerjasama peserta didik. Teknik analisis data menggunakan statistik non parametrik uji Mann-Whitney untuk menganalisis data kemampuan kerjasama. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan penggunaan model pembelajaran discovery learning disertai make a match terhadap kemampuan kerjasama peserta didik.

Kata Kunci: *discovery learning, make a match, kemampuan kerjasama*

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam setiap lini kehidupan. Dalam upaya perbaikan kurikulum, pembelajaran saat ini diadaptasi pembelajaran abad 21. Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran yang menggabungkan antara kecakapan kognitif, afektif dan psikomotorik serta mampu menggunakan TIK. Pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang menggunakan pendekatan saintifik berbasis keterampilan belajar dan berinovasi 4C. Di antara keterampilan abad 21 yang harus dimiliki peserta didik adalah Keterampilan 4C, yaitu berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi dan kreativitas. Keempat keterampilan ini dianggap berharga untuk melengkapi mata pelajaran inti dalam setiap program pendidikan sehingga akan tercipta generasi muda informatif dan warga yang berwawasan global. (Yohanes Fakundo Selman). Pembelajaran yang dapat melatih kompetensi 4C harus pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik, kerjasama tim, serta pembelajaran yang berkaitan dengan konteks

kehidupan sehari-hari (Dian Meilani 1, Ummu Aiman2).

Keterampilan kolaborasi atau kemampuan kerjasama pada pembelajaran abad 21 pembelajaran abad menjadi tren yang menggeser berpusat pada guru pembelajaran menjadi pembelajaran kolaboratif. Peserta didik tidak lagi menganggap peserta didik lain sebagai pesaing, tetapi sebagai sahabat yang saling membantu untuk mengembangkan potensinya. (Yohanes Fakundo Selman1* , A. Jaedun 2). Dalam proses pembelajaran, kolaborasi dipersepsikan sebagai bentuk kerjasama antar peserta didik yang saling membantu dan melengkapi satu sama lain untuk melakukan tugas-tugas tertentu yang bertujuan mengembangkan kecerdasan kolektif dan mencapai tujuan bersama.

Pembelajaran *Discovery Learning* penting dilakukan oleh guru untuk melakukan inovasi pembelajaran dalam sesuai dengan kurikulum sesuai dengan pendekatan ilmiah yang menuntut peserta didik untuk aktif dalam belajar. (Leny Yuliatun). Pembelajaran *Discovery Learning* peserta didik dituntut untuk aktif karena penilaian guru bukan hanya pada hasil namun juga proses belajar sehingga peserta didik dapat memecahkan masalah dari pengetahuan yang didapatkannya (Haeruman, dkk, 2017). Pembelajaran *Discovery Learning* adalah cara menyampaikan ide atau gagasan lewat penemuan. *Discovery Learning* mempunyai kelebihan diantaranya: a) meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah, b) meningkatkan motivasi belajar peserta didik, c) mendorong ketelibatan peserta didik belajar aktif berfikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir, d) menimbulkan rasa puas pada peserta didik yang mendorong ingin melakukan penemuan lagi sehingga minat belajar meningkat, e) peserta didik dapat mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks, f) melatih peserta didik belajar mandiri (Qodariyah dan Hendriana, 2015).

Make a match adalah model pembelajaran yang menggunakan kartu dalam diskusinya, dimana guru menyiapkan kartu berisi soal dan menyiapkan kartu berupa jawaban, kemudian peserta didik mencari pasangan kartunya (Sriyanti, 2015). Model ini mengajak guru dan peserta didik bersenang-senang di dalam permainan sehingga dapat menciptakan hubungan yang baik antara guru dan peserta didik (Supriatin, 2017).

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan diatas bahwa kerjasama peserta didik perlu mendapatkan perhatian yang lebih baik sehingga peneliti akan mengadakan penelitian berjudul “Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* disertai *Make a Match* terhadap kemampuan kerjasama peserta didik.”

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan desain penelitian yaitu Quasi Eksperimental Design. Desain ini menggunakan dua kelas. Kelas pertama sebagai kelas eksperimen yang diberikan model pembelajaran *Discovery Learning* disertai *Make a*

Match dan kelas kedua sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Tabel 1. *Desain Penelitian Eksperimen pada Variabel Prestasi Belajar dan Kemampuan Kerjasama Peserta Didik*

Kelas	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	X ₁	Y
Kontrol	X ₂	Y

Keterangan:

X₁ : Pembelajaran kimia menggunakan model *discovery learning* disertai *make a match*

X₂ : Pembelajaran kimia menggunakan model konvensional

Y : Kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi angket untuk kemampuan kerjasama.

Populasi penelitian ialah seluruh peserta didik kelas X MAN 4 Sleman dengan jumlah 6 kelas. Sampel penelitian ialah peserta didik kelas X MIPA 1 dan X MIPA 3. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan purposive sampling.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian adalah dengan menggunakan metode non-tes berupa angket untuk kemampuan kerjasama. Instrumen penelitian yang akan digunakan, diuji validitasnya dan reliabilitasnya yang bertujuan agar instrumen yang digunakan dapat dikatakan valid dan reliabel. Instrumen angket kemampuan kerjasama peserta didik mendapatkan kriteria valid dan layak digunakan (CV=0,85) melalui uji validitas isi dan validitas butir soal. Selain itu, instrumen ini juga dikatakan memiliki reliabilitas yang sangat tinggi ($r_{11}=0,94$).

Data kemampuan kerjasama peserta didik dihitung dengan menggunakan skala Likert dengan empat pilihan jawaban (Sangat Setuju=4, Setuju=3, Tidak Setuju=2 dan Sangat Tidak Setuju=1). Data kemampuan kerjasama dikategorikan dengan menggunakan kriteria yang terdapat pada Tabel 2 (Sudijono, 2008).

Tabel 2. *Pedoman Kriteria*

Rentang Skor	Kriteria
$M_i + 1,5 SD_i \leq M \leq M_i + 3 SD_i$	Amat Baik
$M_i + 0 SD_i \leq M < M_i + 1,5 SD_i$	Baik
$M_i - 1,5 SD_i \leq M \leq M_i + 0 SD_i$	Cukup
$M_i - 3 SD_i \leq M < M_i - 1,5 SD_i$	Kurang

Teknik analisis data yang digunakan adalah uji hipotesis yang sebelumnya data diuji prasyarat analisis terlebih dahulu, yakni uji normalitas dan uji homogenitas

HASIL

Berdasarkan data hasil penelitian angket kemampuan kerjasama terdiri dari 30 pernyataan, dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Deskripsi Data Hasil Angket Kemampuan Kerjasama

Kelas	Skor		
	Terendah	Tertinggi	Rata-rata
Eksperimen	81	112	96,5
Kontrol	72	104	88

Kemampuan kerjasama peserta didik dikategorikan berdasarkan kriteria dimana kriteria dinilai dari masing-masing aspeknya yang dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Kriteria Kemampuan Kerjasama

No	Aspek	Skor		Kriteria	
		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1.	Kemampuan mengelola kelompok	680	609	Baik	Baik
2.	Kemampuan bekerja dan belajar secara kolaboratif dalam kelompok	399	345	Baik	Baik
3.	Kemampuan memecahkan masalah dalam kelompok	404	354	Baik	Baik
4.	Kemampuan mengatasi perbedaan dalam kelompok	556	475	Baik	Baik

Uji prasyarat dilakukan terlebih dahulu sebelum uji statistik. Uji prasyarat tersebut terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data normal atau tidak, data dinyatakan normal bila nilai sig > 0,05. Setelah uji normalitas maka dilanjutkan dengan uji homogenitas dimana data dinyatakan homogen bila nilai sig > 0,05. Hasil uji prasyarat tersebut disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Prasyarat Analisis

Kelas	Normalitas		Homogenitas	
	Sig.	Keterangan	Sig.	Keterangan
Eksperimen	0,012	Tidak Normal	0,518	Homogen
Kontrol	0,948	Normal		

Uji hipotesis kemampuan kerjasama diuji dengan Man-Whitney karena data tidak berdistribusi normal. Hasil uji hipotesis kemampuan kerjasama mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0,488 (Sig. > 0,05) sehingga tidak ada perbedaan yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* disertai *Make a Match* terhadap kemampuan kerjasama.

Penerapan model ini memang belum memberikan perbedaan pada kemampuan kerjasama jika dianalisis menggunakan software SPSS 16.0. Namun secara tidak langsung model pembelajaran *Discovery Learning* disertai *Make a Match* pada saat diterapkan memiliki perbedaan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat pada hasil jumlah nilai dari kemampuan kerjasama yang memuat 4 aspek diantaranya kemampuan mengelola kelompok, kemampuan bekerja dan belajar

secara kolaboratif dalam kelompok, kemampuan memecahkan masalah dalam kelompok serta kemampuan mengatasi perbedaan dalam kelompok.

Hasil dari keempat aspek tersebut ialah kriteria antara kelas eksperimen memiliki jumlah nilai lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Jumlah nilai yang didapatkan pada kedua kelas yaitu pada aspek kemampuan mengelola kelompok pada kelas eksperimennya memiliki jumlah nilai 680 lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu 609 hal ini karena pada kelas eksperimen peserta didik diberi kartu *make a match* yang dapat membangun antusias kelompok sehingga terbangun suasana kebersamaan didalam kelompok. Aspek kemampuan bekerja dan belajar secara kolaboratif dalam kelompok pada kelas eksperimen memiliki jumlah nilai 399 lebih tinggi dari pada kelas kontrol yaitu 345 hal ini karena adanya sikap terbuka peserta didik untuk menerima pembagian tugas didalam kelompok mengingat model *Discovery Learning* menuntut peserta didik untuk mencari materinya sendiri.

Aspek kemampuan memecahkan masalah dalam kelompok pada kelas eksperimen memiliki jumlah nilai 404 lebih tinggi dari pada kelas kontrol yaitu 354. Serta aspek kemampuan mengatasi perbedaan dalam kelompok pada kelas eksperimennya memiliki jumlah nilai 556 lebih tinggi dari pada kelas kontrol yaitu 475. Hal ini dikarenakan pada kelas eksperimen diberi model *Discovery Learning* disertai *Make a Match* yang dimana model *Discovery Learning* terdapat tahapan *problem statement* yang membuat peserta didik dapat memberi pendapat mereka dengan mencocokkan kartu dan bila terdapat perbedaan pendapat mereka bisa mengkomunikasikannya kembali setelah tahapan *data collection* atau pengumpulan informasi yang sudah didapat berdasarkan bacaan atau literatur yang relevan.

Berdasarkan hasil data hipotesis kemampuan kerjasama menggunakan software statistik didapatkan bahwa penggunaan model *Discovery Learning* disertai *Make a Match* tidak mempunyai perbedaan terhadap kemampuan kerjasama peserta didik. Hal ini dikarenakan adanya keterbatasan waktu dalam pelaksanaan diskusi kelompok antara peserta didik sehingga peserta didik kurang maksimal dalam bekerjasama memahami materi, serta adanya peserta didik yang mampu memahami materi tanpa bantuan peserta didik lainnya namun tidak bisa membantu anggotanya untuk memahami materi tersebut atau ketidak mampuan peserta didik untuk mentrasfer ilmu kepada peserta didik lainnya (Layli, 2012).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* disertai *Make a Match* terhadap kerjasama peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Meilani, D dan Aiman, U. (2020). Implementasi Pembelajaran Abad 21 terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik dengan Pengendalian Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4 (1), 19-24. Bandung: UPI.
- Prihadi, E. (2018). Pengembangan Keterampilan 4C Melalui Metode Poster Comment pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti (Penelitian di SMA Negeri 26 Bandung). *Jurnal Pendidikan Islam Rabbani*, 2 (1), 464-479. Karawang: Unsika.
- Selman, Y. F dan Jaedun, A. (2020). Evaluation of The Implementation of 4C Skills in Indonesian Subject at Senior High Schools. *Jurnal Pendidikan Indonesia (JPI)*, 9 (2), 244-257. Bali: Undiksha
- Yuliatun, L., Masykuri, M., dan Utami, B. (2017). Discovery Learning with Hierarchy Concept to Improve Analysis Ability and Study Achievement Hydrolysis Subject. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 3 (2), 172-179. Yogyakarta: UNY.
- Haeruman, L.D, Rahayu, W dan Ambarwati, L. (2017). Pengaruh Model Discovery Learnig terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Self-Confidence ditinjau dari Kemampuan Awal Matematis Siswa SMA di Bogor Timur. *JPPM*. 10 (2)
- Qodariyah, L dan Hendriana, H. (2015). Mengembangkan Kemampuan Komunikasi dan Disposisi Matematika Siswa SMP Melalui Discovery Learning. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran* 2 (3). Hal. 245.
- Sriyanti, A., (2015). Komparasi Keefektifan Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Kooperatif Tipe Talking Stick dengan Tipe Make A Match pada Siswa Kelas VII SMP LPP Umi Makasar. *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*. 3 (1). Hal. 23.
- akmal, nurul, & Walil, K. (2021). Pengaruh Pendekatan Active Learning Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Facilitator and Explaining (SFAE) Terhadap Hasil Belajar IPA . *JURNAL HURRIAH: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian*, 2(3), 64-68
- Supriatin, A.I. (2017). Penggunaan Kartu Make a Match untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Membedakan Jenis-jenis Adaptasi. *Jurnal Wahana Pendidikan*. 4 (2). Hal. 2.
- Sudijono, A. (2008). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Layli, N. (2012). Pembelajaran Kolaboratif pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu, *Solidarity*. 1(1). Hal. 34.

The Strategy of Teaching of Preventing Violence in Cyber Media by Journalism Lecturer of UIN Syarif

Ken Devina¹, Mai Hendar Santoso, Rifki Pratama

UIN Syarif Hidayatullah Jakarta
mai.hendar21@mhs.uinjkt.ac.id

Abstract

The Strategy of Teaching of Preventing Violence in Cyber Media by Journalism Lecturer of UIN Syarif. At this time online media or cyber media is one of the fastest-growing technologies. What was originally only for commercial purposes and information facilities, now online media or cyber has developed as a means of online education. Almost all levels of education in Indonesia carry out teaching and learning activities online especially because of the Covid 19 pandemic, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta is no exception. Along with the development of online media technology or cyber media, now violence does not only occur in the real world but can occur in cyber media, such as what happens on social media. This article aims to educate or provide knowledge about strategies to prevent violence in today's cyber media and how effective the learning methods for preventing violence in cyber media are by lecturers at UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. This article was created using a questionnaire instrument method, namely a survey conducted on Google Form regarding learning strategies for preventing violence in cyber media by a teacher at UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. And of all the people who filled out the survey, almost all agreed that learning strategies for preventing violence in cyber media needed to be carried out. From these results, it can also be interpreted that almost all students who filled out the survey agreed that learning about violence prevention in cyber media needed a strategy so that the education delivered could be effective. to students of UIN Syarif as well as in a wider scope such as the general public.

Keywords: violence, questionnaire, cyber media

Abstrak

Pada saat ini media online atau media siber adalah salah satu teknologi yang paling cepat perkembangannya. Yang semula hanya untuk kepentingan komersial dan sarana informasi, sekarang media online atau siber berkembang sebagai sarana pendidikan online. Hampir seluruh tingkatan pendidikan di Indonesia melakukan kegiatan belajar mengajar melalui online terlebih karena pandemi covid 19, tak terkecuali UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Seiring dengan berkembangnya teknologi media online atau media siber kini kekerasan tidak hanya terjadi di dunia nyata namun bisa terjadi di media siber, seperti yang terjadi di media social. Artikel ini bertujuan untuk mengedukasi ataupun memberi pengetahuan bagaimana strategi mencegah kekerasan yang ada di media siber sekarang ini dan seberapa efektif metode pembelajaran pencegahan kekerasan di media siber oleh pengajar UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Artikel ini dibuat menggunakan metode instrument kuesioner yaitu dengan survey yang diadakan di google form mengenai strategi pembelajaran pencegahan kekerasan di media siber oleh pengajar UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Dan dari keseluruhan orang yang mengisi survey hampir semua setuju bahwa strategi pembelajaran pencegahan kekerasan di media cyber perlu dilakukan. Dari hasil tersebut juga dapat diartikan bahwa hampir semua mahasiswa yang mengisi survey setuju bahwa pembelajaran pencegahan kekerasan di media siber dibutuhkan strategi agar edukasi yang disampaikan dapat efektif kepada mahasiswa UIN Syarif maupun di lingkup yang lebih luas seperti masyarakat umum.

Kata Kunci : kekerasan, kuesioner, media siber

PRELIMINARY

Amid its wider reach, the increasingly sophisticated development and dissemination of information technology, as well as the popular use of social media, have brought new forms of violence in cyber/online media. It is noted that in 2021 internet users in Indonesia will increase by 11 percent from the previous year, namely 175.4 million to 202.6 million users. Due to the increase in social media users, this also affects the violence that occurs in cyber/online media. Such approaches to deceiving, online hacking, hacking, illegal content, invasion of privacy, threats of distribution of personal photos/videos, online defamation, and online recruitment, can cause victims or survivors to suffer physical and psychological injuries.

Therefore, this research was made with the aim that students can take care of themselves and know things that should not be done in cyber media. The results showed that some students expected teaching about violence prevention in cyber media. With education about this form of online violence with threats to victims will be reduced and probably will not happen again among students of UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, technology and social media should not have a detrimental influence and impact on students and other social media users. Therefore, students as one of the younger generations are expected to know and avoid actions that have an impact on the masses regarding this matter, namely by teaching or educating cyber-mediated violence.

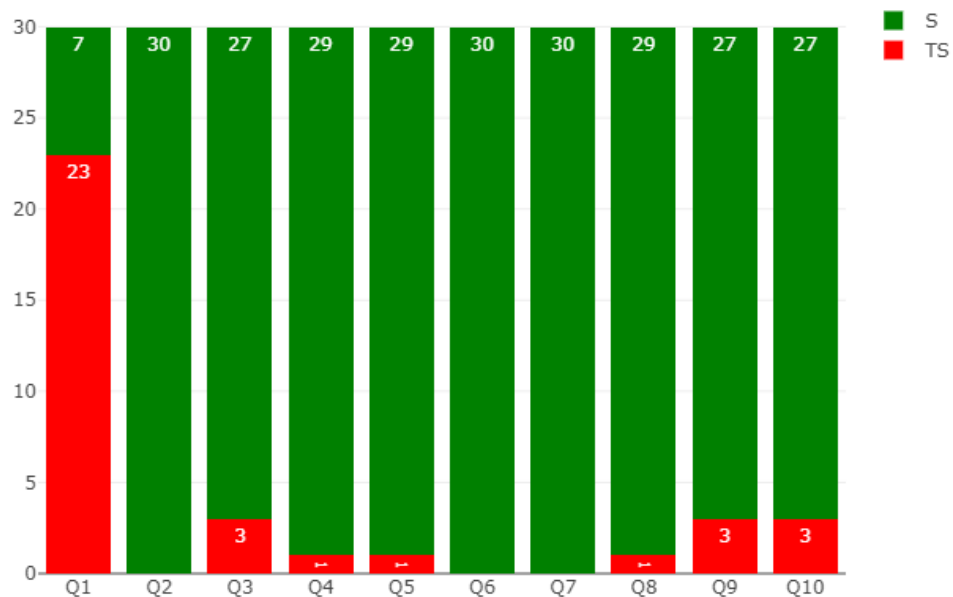
METHOD

In the preparation of this material used research with a questionnaire method. The questionnaire is a research instrument consisting of a series of questions that aim to collect information from respondents. The questionnaire can be considered as a written interview. This method can be done face-to-face, by telephone, computer, or even by post. The questionnaires conducted in this study used the Google Form platform, then the author sent a link to the research held on Google Form via Whatsapp media. Then the research carried out on the platform is distributed to several students who are considered competent in expressing their opinions about the violence that occurs in online or cyber media. This research lasted for approximately 7 days, through this research the author was able to find out what things should be done in teaching strategies for preventing violence in cyber media. Then the author can also find out the responses from the survey participants regarding the existence of articles that discuss cyber violence. The research process carried out in the preparation of this article is based on the author's goal to educate or overcome the existence of

violence in cyber media. Then from the results obtained through research conducted on this Google Form, the author can find out that the respondent

RESULT AND DISCUSSION

The results we get from the questionnaire data, we collect in the form of a diagram as quantitative data. The chart shows the responses of participants who filled out a survey about online or cyber violence, its role, and preventive measures. From these results, we also get several responses that we can use as a reference for our articles. Then from all the responses we got during the research process of this paper, we can conclude several results from the questions held on the google form, including:



Picture 1. Student opinion regarding the teaching of cyber violence

1. Can online learning reduce violence prevention in social media?

for the first question out of 30 questions, 23 respondents answered no, and 7 answered yes, cannot be concluded that in this question respondents agreed that online learning is not capable of or unable to prevent crime in online media.

2. Do we need to get learning/counseling about crime in cyber media?

Then after knowing the responses of the survey participants to the first question, the next question is whether we need to get learning/counseling about cyber media crimes? In this question, the majority of respondents answered Yes, which means They agree that we need to receive learning or education about cyber media crimes.

3. What personal factors can reduce cybercrime in media?

Coming to the third question, which is about whether factors from oneself can reduce crime in cyber media? As many as 27 answered Yes and as much as answered No, from this data it can be said that respondents agree that the self factor can reduce crime in cyber media but other factors can trigger crime in online media.

4. Can environmental factors influence crime and violence in cyber media?

29 respondents said that environmental factors can influence crime and violence in cyberspace. Because basically, a person adapts to the environment around him. Differential Association Theory proposed by Edwin H. Sutherland, concluded that a person becomes a criminal because he learns criminal behavior from the social environment in various ways through an intimate and intense process of interaction and communication.

5. Could it be that the government should get involved in fighting violence in cyber media?

In the fifth question, 29 of the respondents agree that the Government should be involved in eradicating cases of violence in cyber media while only 1 disagree. This shows that the government, especially officers such as the police, must act decisively in eradicating cases of violence in cyber media.

6. What is the important role of teachers in educating about violence in cyber media?

The majority of respondents agree that the role of teachers is important in educating violence in cyber media. Apart from parents, teachers play an important role in educating about violence in cyber media. An example of education that can be provided by teachers is the socialization of violence prevention in cyber media.

7. Do you agree with the existence of education at every level of education about violence in cyber media?

A total of 30 respondents agreed with the existence of education at every level of education. This is done so that education is carried out in stages according to the level of education because there are differences in thinking at each level of education.

8. Is it possible that various educations and the role of teachers can reduce violence in cyber media?

The data shows that as many as 29 respondents answered yes and the rest answered no. It can be concluded that respondents agree that education and the role of teachers can reduce violence in cyber media.

9. Whether all levels of society take part in handling violence in cyber media?

the data above shows that as many as 27 respondents answered yes and the remaining 3 answered no. It can be concluded that respondents agree that all levels of society take part in handling violence in cyber media.

10. if cases of violence in cyber media decrease and education about it increases will it improve the quality of our digital and electronic media?

The data shows as many as 27 respondents answered yes and the remaining 3 answered no. It can be concluded that respondents agree that if cases of violence in cyber media decrease and education about it increase, will it improve the quality of our digital and electronic media?

Then from the research data obtained, the researcher can say that violence in cyber media or commonly called Cyber Bullying can occur in all circles and ages, but lately, it has happened a lot among teenagers. Some of the causes are due to environmental influences fights in the school/family/campus environment, imitation of the use of social media which has an impact on cyberbullying, then Cyberbullies do not understand the impact of using social media networks, lack of attention. From parents and teachers, and victims of cyberbullying prefer to tell stories. To friends and keep it to yourself.

Cyberbullying itself has various forms quoted from Willard in the journal Dina Catalina, including:

- **Flaming (burning)**, which is sending text messages containing angry and frontal words? The term "fire" also refers to the words in a fiery message.
- **Harassment (interference)**, messages containing interference email, SMS, and text messages on social networks are carried out continuously.
- **Cyberstalking**, harassing and defaming someone intensely create great fear in that person.
- **Denigration (defamation)**, which is the process of spreading someone's bad name on the internet to damage that person's reputation and good name.
- **Impersonation**, pretending to be someone else and sending bad messages or statuses. Outing & Trickery, which is a trip to spread other people's secrets, or other people's private photos.
- **Trickery (fraud)**, persuading someone by deceit to get a secret or private photo of that person.
- **Exception**, intentionally and maliciously removing someone from an online group.

In other words, violence in cyber media is the main topic in this research. From the response research data to the first question, namely about whether online learning can reduce crime in cyber media, most respondents answered No, which means giving a counter perspective that online learning is not effective in preventing crime in online media. And on that basis, the researchers focused their research on strategies for preventing violence in cyber media. Quoted from bssn.go.id about "How to Overcome Cyberbullying", Jake di- you feel you're being bullied, the first step needs to be done is to seek help from someone you trust such as a parent, close family members, or other trusted adult. At school, you can contact a teacher you trust such as a counseling teacher, sports teacher, or subject teacher. And if you don't feel comfortable talking to someone you know, I call telephone Social Services for Children (TePSA) at 1500 771 or handphone / What Sapp number 081238888002 and you can chat with a friendly professional counselor. If bullying occurs on social media, you can block the perpetrator's account and report their behavior on social media itself. Social media is obligated to keep its users safe. Collecting and storing evidence can help you later to show what happened – for example, messages in chats and screenshots of posts on social media.

For bullying to stop, the key is that it needs to be identified and reported further. It can also show the bully that their actions are unacceptable.

Then this research can it can be concluded that the author supports or continues existing theories regarding violence in online or cyber media, that learning strategies for preventing violence in cyber media are urgently needed at this time where violence is rampant in various online media or commonly called cyberbullying.

CONCLUSION

Based on the observations made using the Google Form survey method, the researcher concludes that most of the answers from the survey participants agree that a strategy regarding the teaching of violence prevention in cyber media needs to be carried out due to the rampant cases of violence in cyber media. From the results of the study, it was also found that the violence that often occurs in cyber media today is Cyberbullying. Some of the reasons are due to environmental influences, fights in the school/family/campus environment, imitation in the use of social media which has an impact on cyberbullying, then Cyberbullies do not understand the impact of using social media networks, lack of attention from parents and teachers, and victims of cyberbullying prefer to tell stories. Internet users need to be given adequate information about internet etiquette or netiquette, various forms of cyberbullying, and an understanding that cyberbullying is something wrong (Rastati, 2016). The role of parents is also very important to control the behavior of their children on the internet, if their children have Twitter, Facebook, Instagram, and line accounts, parents must check the development of their children's accounts, this is done to avoid postings that are characterized by defamation, insults, fraud, bully others.

Including the following: Ybarra & Mitchell (2004) stated that many parents do not understand the information technology used today, so they can't monitor or cope with cyberbullying. Lack of awareness to report cyberbullying can cause cyberbullying to increase. Washington (2014) suggests informal educators (parents) and formal educators (teachers) should take a more active role in monitoring online interactions to prevent cyberbullying among adolescents. In addition, Doane et al. (2014) felt that if adolescents took the initiative and played a role in cyberbullying incidents, empathy towards victims might be increased, which in turn would lead to a decrease in cyberbullying. Based on the observations made using the Google Form survey method, the researcher concludes that most of the answers from the survey participants agree that a strategy regarding the teaching of violence prevention in cyber media needs to be carried out due to the rampant cases of violence in cyber media.

REFERENCES

- Cara Mengatasi Cyber bullying | bssn.go.id. (2020). Retrieved October 27, 2021, from Bssn.go.id website: <https://bssn.go.id/cara-mengatasi-cyberbullying>, accessed on 5 November 2021
- Rifauddin, M., Pascasarjana, M., Ilmu, J., Uin, P., & Kalijaga, S. (n.d.). *Fenomena Cyberbullying Pada Remaja (Studi Analisis Media Sosial Facebook)*. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/234745636.pdf>, accessed on 5 November 2021
- Nur, M., Program, S., Komunikasi, T., & Tunggadewi. (2015). *Fenomena Cyberbullying Di Kalangan Pelajar*. 4(3), 443. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/42427-ID-fenomena-cyberbullying-di-kalangan-pelajar.pdf>, accessed on 4 November 2021
- Ayu Erivah Rossy, & Umaimah Wahid. (2015). Analisis Isi Kekerasan Seksual Dalam Pemberitaan Media Online Detik.com. *Jurnal Komunikasi*, 7(2), 152–164. <https://doi.org/10.24912/jk.v7i2.15>, accessed on 5 November 2021
- Utoro, Dwi Yuliantoro Seno, Susetyo Susetyo, and Ria Ariesta. "Kekerasan Verbal dalam Media Sosial Facebook." *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing* 3.2 (2020): 150-166, accessed on 5 November 2021
- Metatags generator. (2021). View of *Upaya Pencegahan Kasus Cyber bullying bagi Remaja Pengguna Media Sosial di Indonesia*. Retrieved October 27, 2021, from Kemensos.go.id website: <https://ejournal.kemensos.go.id/index.php/jpks/article/view/1473/849>, accessed on 5 November 2021
- Sakban, A. (2019, August 12). *Pencegahan Cyber Bullying di Indonesia*. Retrieved October 27, 2021, from ResearchGate website: https://www.researchgate.net/publication/345327291_Pencegahan_Cyber_Bullying_di_Indonesia, accessed on 4 November 2021
- Sakban, A., Sahrul Sahrul, Andi Kasmawati, & Heri Tahir. (2018). Tindakan Bullying di Media Sosial dan Pencegahannya. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 2(3). Retrieved from <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/article/view/564/547>, accessed on 4 November 2021
- Association for Progressive Communications. (2017). *Online gender-based violence*. <https://id.safenet.or.id/wp-content/uploads/2019/11/Panduan-KBGO-v2.pdf>, accessed on 4 November 2021
- Rahmat Syah, & Istiana Hermawati. (2018). Upaya Pencegahan Kasus Cyberbullying bagi Remaja Pengguna Media Sosial di Indonesia. *Jurnal Penelitian Kesejahteraan Sosial*, 17(2), 131–146. <https://doi.org/10.31105/jpks.v17i2.1473>, accessed on 4 November 2021

MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT-BASED LEARNING* SEBAGAI SALAH SATU MODEL PEMBELAJARAN EFEKTIF DI ERA PANDEMI COVID-19

Widinda Normalia Arlianty

Program Studi Pendidikan Kimia
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Islam Indonesia
Corresponding Author: widindanormaliaarlianty@uii.ac.id

Abstract

This study aims to determine the effect of project-based learning in learning in cosmetic chemistry courses carried out in the conditions of the covid-19 pandemic. This type of research is experimental research with a pre-experimental design in the form of a one-shot case study. Data collection techniques using non-test techniques. The data collection instrument used an instrument in the form of an observation sheet. The data analysis technique was carried out descriptively. The results of the research obtained are that the application of the project-based learning model is effectively used in conditions of the covid-19 pandemic which is carried out online because it requires students to be able to study independently, manage study time, and develop creativity in completing projects.

Keywords: *Project-Based Learning, Covid-19 Pandemic, Learning Model*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran project-based learning dalam pembelajaran pada mata kuliah kimia kosmetika yang dilaksanakan dalam kondisi pandemi covid-19. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain pre-experimental bentuk one-shot case study. Teknik pengumpulan data menggunakan Teknik non tes. Instrumen pengumpulan data menggunakan instrumen bentuk lembar observasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif. Hasil penelitian yang didapatkan yaitu penerapan model pembelajaran project-based learning efektif digunakan dalam kondisi pandemi covid-19 yang dilaksanakan secara online karena menuntut mahasiswa mampu belajar secara mandiri, mengatur waktu belajar, dan mengembangkan kreatifitas dalam menyelesaikan proyek.

Kata Kunci: *Project-Based Learning, Pandemi Covid-19, Model Pembelajaran*

PENDAHULUAN

Permasalahan yang sekarang ini sedang terjadi di seluruh dunia adalah adanya ancaman kesehatan secara global yang saat ini lebih kita kenal dengan nama Pandemi Covid-19. WHO menetapkan wabah Covid-19 sebagai darurat kesehatan masyarakat yang perlu untuk diperhatikan secara internasional (Sohrabi, dkk., 2020). Resiko wabah yang ditimbulkan tidak hanya berdampak pada aspek kesehatan, tetapi juga pada berbagai lini kehidupan.

Evolusi Virus Corona dan dampaknya pada perekonomian sangat sulit diprediksi sehingga mempersulit pihak berwenang untuk menyusun kebijakan ekonomi dalam menghadapi dampak pandemi Covid-19 (McKibbin dan Fernando, 2020). Adanya gangguan layanan transportasi akibat Covid-19 dapat berpengaruh pada rantai pasokan produk pertanian. Selain sektor ekonomi, transportasi dan pertanian, Pandemi Covid-19 juga membawa pengaruh yang sangat besar bagi dunia Pendidikan (Gray, 2020). Dampak penyebaran Covid-19 kini mulai memasuki dunia pendidikan. Institusi-institusi

pendidikan diharapkan untuk tidak melaksanakan kegiatan seperti biasanya. hal ini dilakukan untuk mengurangi penyebaran Covid-19 (Abidah, dkk., 2020)

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang membelajarkan mahasiswa. Proses pembelajaran harus tetap berjalan dalam kondisi apapun meskipun Pandemi Covid-19 berpengaruh sangat besar terhadap sektor pendidikan. Untuk itu peran dosen perguruan tinggi dalam proses pembelajaran sangat diperlukan untuk mampu beradaptasi dengan kondisi efek dari Pandemi Covid-19 ini. Proses pembelajaran sangat membutuhkan peran pendidik dalam mendampingi keterlaksanaan dalam proses belajar. Hal ini dikarenakan pendidik merupakan seseorang yang berhubungan langsung dengan peserta didik sebagai subyek dan obyek belajar (Trianto, 2010). Melalui kemampuan pendidik dalam mengimplementasikan berbagai variasi pendekatan, model, maupun metode pembelajaran maka pembelajaran dapat berjalan dimanapun dan dalam kondisi apapun.

Kimia mempelajari tentang komposisi, struktur, sifat, perubahan, dan energi yang menyertainya. Dalam kimia dipelajari tentang fenomena alam. Berdasarkan fenomena-fenomena alam ini, disusun konsep-konsep, teori-teori, dan hukum-hukum. Konsep-konsep, teori-teori, dan hukum-hukum ini kemudian dapat digunakan kembali untuk menjelaskan berbagai fenomena yang terjadi di alam. Dalam menjelaskan fenomena alam ini, kimia mengaitkan tiga level, yaitu makroskopik, mikroskopik, dan simbolik (Gabel, 1998). Karakteristik pada kimia ini akan lebih mudah dan sangat baik jika dikembangkan melalui keterampilan abad-21. Keterampilan abad ke-21 merupakan keterampilan penting yang harus dikuasai oleh setiap orang agar berhasil dalam menghadapi tantangan, permasalahan, kehidupan, dan karir di abad ke-21 (Redhana, 2019). *National Education Association* (n.d.) telah mengidentifikasi keterampilan abad ke-21 sebagai keterampilan “The 4Cs.” “The 4Cs” meliputi berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (King, *et al.*, 2010). Selanjutnya, model pembelajaran abad ke-21 sesungguhnya bukan sesuatu yang baru. Model-model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik merupakan model pembelajaran abad ke-21. Dalam Kurikulum 2013, pembelajaran yang wajib diterapkan adalah pembelajaran dengan pendekatan saintifik. Pada pembelajaran ini, peserta didik dikondisikan dalam suasana pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan abad ke-21 yaitu berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreativitas dan inovasi, kolaborasi, dan komunikasi. Aspek lain yang juga dapat dikembangkan melalui pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah kemampuan beradaptasi dengan berbagai perubahan, inisiatif dan pengarahannya, keterampilan sosial dan lintas budaya, produktivitas dan akuntabilitas, serta kepemimpinan dan tanggung jawab. Semua hasil belajar abad ke-21 ini akan dapat dikembangkan selama pembelajaran, hanya jika pendidik melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan saintifik dengan tepat dan benar. Salah satu pendekatan saintifik yang mampu diterapkan yaitu model pembelajaran Project-Based Learning (Redhana, 2019).

Project-based learning adalah suatu pendekatan pembelajaran yang membenturkan mahasiswa kepada masalah-masalah praktis melalui stimulus dalam belajar (Lindawati, dkk., 2013). Model

pembelajaran berbasis proyek ini lebih terfokus pada konsep-konsep yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberi peluang kepada peserta didik bekerja secara otonom (Liu dan Hsiao, 2002; Doppelt, 2005).

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan yaitu penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental design* dengan bentuk *The One-Shot Case Study* yaitu desain penelitian yang hanya melibatkan satu kelas eksperimen yang dilaksanakan tanpa kelas pembanding dan tanpa tes awal.

Subyek Penelitian

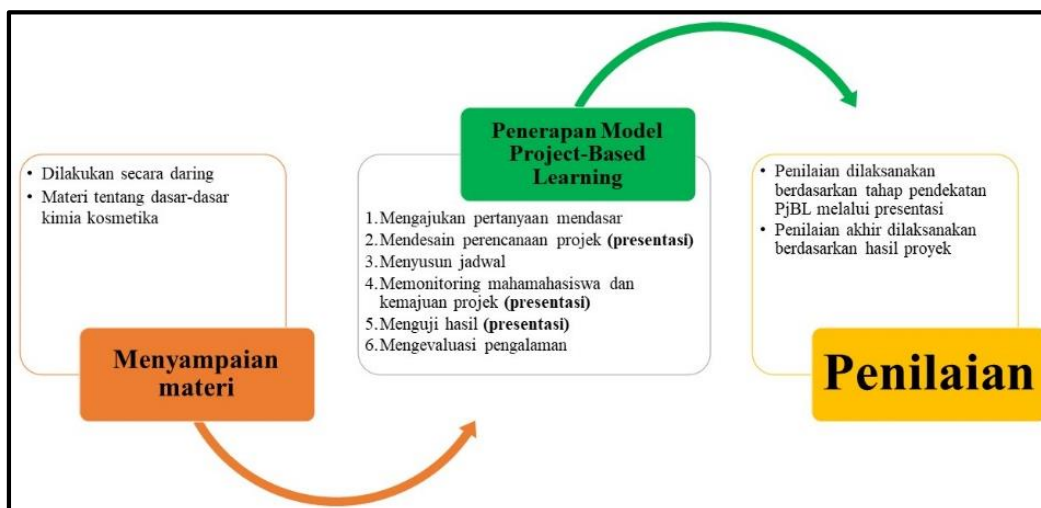
Subyek penelitian ini adalah mahasiswa program studi pendidikan kimia UII yang mengikuti mata kuliah kimia kosmetika secara daring pada tahun 2020 (selama Pandemi Covid-19) yang berjumlah 29 mahasiswa.

Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik non tes berbentuk lembar observasi. Lembar observasi digunakan untuk menilai proses pembelajaran pada mata kuliah kimia kosmetika melalui penerapan model pembelajaran *Project-based learning*.

HASIL

Hasil penelitian ini berupa nilai proyek pada mata kuliah kimia kosmetika. Perencanaan pembelajaran yang dilakukan dalam mata kuliah kimia kosemtika selama pandemi covid-19 dilaksanakan dengan berfokus pada pembuatan berbagai proyek yang disepakati. Ada tiga proyek yang akan dibuat oleh mahasiswa dengan mengikuti desain pembelajaran yang telah direncanakan. Desain pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 1. Selanjutnya, berdasarkan Gambar 1. maka akan didapatkan penilaian yang diambil menggunakan instrumen lembar observasi. Lembar observasi ini digunakan menilai proyek yang telah dibuat oleh mahamasiswa. Hasil penilaian terhadap proyek mahasiswa dapat dilihat pada Tabel 1.



Gambar 1. Desain pembelajaran dengan menerapkan model *Project-Based Learning*

Tabel 1. Nilai rerata proyek menggunakan Model PjBL

Nilai	Rata-rata
Proyek 1	77.103
Proyek 2	78.586
Proyek 3	79.982

Mengacu pada kurikulum 2013 bahwa peserta didik yang diharapkan dari hasil pembelajaran adalah peserta didik yang produktif, kreatif, dan inovatif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang saling terintegrasi. Untuk mewujudkan hal tersebut maka pendidik dituntut untuk profesional mampu merancang pembelajaran yang efektif dan bermakna, mengorganisasikan pembelajaran dengan tepat, menentukan pendekatan atau model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakter mahamahasiswa, dan mampu mengevaluasi hasil yang dicapai (Rahmayani, 2019).

Namun disisi lain adanya Pandemi Covid-19 ini seolah memaksa dunia pendidikan untuk beralih dari sistem pembelajaran konvensional ke sistem pembelajaran yang lebih modern. Pelaksanaan pembelajaran online menuntut dosen dan mahasiswa untuk memiliki keterampilan menggunakan perangkat seperti laptop dan telepon pintar dalam pembelajaran. Mereka juga dituntut untuk terampil dalam memilih dan menggunakan informasi diinternet yang relevan dengan materi yang dipelajari. Selain itu, tuntutan untuk melaksanakan gerakan *social distancing* serta adanya kebijakan *work from home* mengharuskan dosen untuk merancang pembelajaran yang dapat diikuti mahamahasiswa dari rumah masing-masing. Hal ini dilakukan untuk menghentikan penyebaran Covid-19. WHO menganjurkan untuk menghentikan kegiatan yang berpotensi menimbulkan kerumunan massa, untuk itu pembelajaran konvensional yang mengumpulkan banyak mahasiswa dalam satu kelas tertutup harus ditinjau ulang pelaksanaannya. Menyikapi hal di atas, banyak dosen yang akhirnya mengubah model pembelajaran dari pembelajaran konvensional dalam ruang kelas menjadi pembelajaran online yang dapat diikuti mahasiswa dari mana saja. Pembelajaran online ini dilaksanakan baik secara sinkron maupun asinkron menggunakan layanan website maupun aplikasi pembelajaran (Pragholapati, 2020).

Dari uraian di atas hal yang paling utama dan penting untuk dicermati adalah terletak pada pendidik dalam menerapkan dan merancang pembelajaran di era pandemi. Dalam merancang pembelajaran pendidik wajib menguasai prinsip-prinsip pembelajaran dan mampu memilih dan menggunakan model pembelajaran dengan tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran serta mampu memfasilitasi mahasiswa agar mampu menerima materi secara jarak jauh. Solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan di atas adalah memilih model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang mengacu pada filosofi konstruktivisme. Melalui proyek yang dikerjakan oleh mahasiswa, secara tidak langsung aktivitas mahasiswa meningkat karena mereka bebas mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang mereka miliki. Melalui pembelajaran berbasis proyek ini mahasiswa dilatih untuk menguasai beberapa hal diantaranya: (Ahdinirwanto, 2009):

1. Bertanggung jawab atas apa yang menjadi tanggung jawabnya
2. Menilai rencana kerja dan bekerja sesuai rencana yang telah dibuat
3. Berkompetensi secara sehat
4. Menerapkan atau mencari penerapan ilmu yang telah dipelajari

Pendekatan *Project-based Learning* merupakan model pembelajaran yang didesain untuk pendekatan yang merancang lingkungan pembelajaran. Langkah-langkah model pembelajaran berbasis proyek meliputi (Liu dan Hsiao, 2002):

1. Mengajukan pertanyaan mendasar
2. Mendesain perencanaan proyek
3. Menyusun jadwal
4. Memonitoring mahasiswa dan kemajuan proyek
5. Menguji hasil
6. Mengevaluasi pengalaman

Menerapkan model pembelajaran PjBL dapat dilakukan melalui daring/online. Meskipun pembelajaran tidak bisa dilaksanakan tatap muka tapi melalui model PjBL, pembelajaran tetap dapat berlangsung. Jika dilihat dari tahapan PjBL setiap sintaksnya bisa dilaksanakan secara daring seperti melalui aplikasi yang biasa digunakan pada saat pembelajaran daring (sinkron) yaitu *zoom meeting* atau *google meet*. Jika di bandingkan, sebelum pandemi Covid-19 ketika pembelajaran masih dilakukan secara tatap muka di dalam kelas, mahasiswa memiliki kecenderungan untuk belajar sesuai dengan arahan dosen. Mereka belajar hanya pada jam kuliah atau ketika ada tugas tambahan atau praktikum. Pembelajaran yang bersifat *teacher centered* membuat mahasiswa enggan untuk mengeksplorasi sumber belajar lain dan hanya bergantung pada bahan ajar yang diberikan dosen (Firman, 2020).

Sementara pelaksanaan pembelajaran online selama masa darurat Covid-19 mengubah proses belajar secara keseluruhan. Dalam rangka mencegah penyebaran Covid-19 di lingkungan kampus, maka aktivitas akademik di lingkungan kampus dihentikan. Untuk itu

dosen melaksanakan pembelajaran secara online agar mahasiswa tetap dapat mengikuti perkuliahan secara daring dari rumah masing-masing. Secara tidak terduga, pelaksanaan pembelajaran online justru memiliki dampak positif terhadap kemandirian belajar mahasiswa. Ketidakhadiran dosen secara fisik dalam pembelajaran membuat komunikasi antara dosen dan mahasiswa terbatas. Penjelasan dosen melalui kelas-kelas virtual dianggap tidak cukup sehingga mahasiswa berinisiatif mencari dan menggunakan referensi lain untuk menunjang pemahaman mereka mengenai materi yang dikuliahkan. Pembelajaran online secara asinkron yang dilakukan oleh dosen mendorong mahasiswa untuk lebih aktif dalam belajar. Keinginan untuk memahami bahan ajar yang dibagikan oleh dosen melalui aplikasi pembelajaran atau aplikasi pesan instan membuat mahasiswa secara aktif membaca, berdiskusi dengan teman sebaya, atau bertanya langsung kepada dosen (Firman, 2020).

Kreativitas mahasiswa juga ikut terbentuk pada masa pembelajaran online ini karena mahasiswa banyak diberikan beban-beban tugas yang berbasis proyek yang akhirnya membuat mahasiswa semakin kreatif dalam membuat tugas yang diberikan karena penilaian yang diambil kebanyakan diambil pada saat mengerjakan tugas proyek tersebut. Hal ini dapat dilihat pada hasil penelitian yang tertampil pada Tabel 1. dimana menunjukkan dari hasil tugas proyek yang diberikan dosen dari waktu ke waktu, dari proyek 1 hingga proyek 3, rata-rata nilai mahasiswa mengalami kenaikan. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun dalam kondisi pembelajaran jarak jauh, penerapan model *Project-Based learning* masih sangat efektif untuk digunakan. Waktu yang fleksibel dalam pembelajaran online memungkinkan mahasiswa untuk mengatur sendiri pembelajarannya. Dalam pembelajaran online, dosen biasanya hanya mengunggah materi disertai tugas dan menetapkan batas waktu pengumpulan tugas tersebut. Hal ini menjadi acuan bagi mahasiswa secara mandiri merencanakan waktu untuk belajar serta waktu untuk mengerjakan tugas sesuai kreatifitas masing-masing mahasiswa.

KESIMPULAN

Hasil penelitian yang didapatkan yaitu penerapan model pembelajaran *project-based learning* efektif digunakan dalam kondisi pandemi covid-19 yang dilaksanakan secara online karena menuntut mahasiswa mampu belajar secara mandiri, mengatur waktu belajar, dan mengembangkan kreatifitas dalam menyelesaikan proyek.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, A., Hidaayatullaah, H. N., Simamora, R. M., Fehabutar, D., & Mutakinati, L. (2020). The Impact of Covid-19 to Indonesian Education and Its Relation to the Philosophy of “Merdeka Belajar.” *Studies in Philosophy of Science and Education*, 1(1), 38–49. <https://doi.org/10.46627/sipose.v1i1.9>
- Ahdinirwanto, W. (2009). *Cara Mudah Mengembangkan Profesi Guru*, Agupena dan Sabda Media.
- Chairawati, C., & Marzianis, M. (2021). Implementasi Model Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo Dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Matematika Siswa. *JURNAL HURRIAH: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian*, 2(2), 1-13.
- Firman, (2020). Dampak Covid-19 terhadap Pembelajaran di Perguruan Tinggi. *BIOMA*, 2 (1), 14-20.
- Gray, R. S. (2020). Agriculture, transportation, and the COVID-19 crisis. *Canadian Journal of Agricultural Economics/Revue Canadienne d'agroéconomie*. <https://doi.org/10.1111/cjag.12235>
- Gabel, D. (1998). The Complexity of Chemistry and Implications for Teaching, In Fraser, B.J. dan Tobin K. G. *International Handbook of Science Education* Dordrecht. The Netherlands: Kluwer Academic Publishers, 233-248.
- King, A. L. (2010). *Psikologi Umum Sebuah Pandangan apresiatif*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Liu dan Hsiao. (2002). Middle School Students as Multimedia Designers: A Project-based Learning Approach. *Journal of Interactive Learning Research*, 13 (4), 31–37.
- Lindawati, Fatmariyanti, S.D., dan Maftukhin, A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Man I Kebumen. *Radiasi*. 3 (1), 42-45.
- McKibbin, W., dan Fernando, R. (2020). *The Global Macroeconomic Impacts of COVID-19: Seven Scenarios*. Australian National University. ISSN 2206-0332.
- Pragholapati, A. (2020). *Covid-19 Impact On Students*. <https://doi.org/10.35542/OSF.IO/895ED>
- Rahmayai, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Menggunakan Mediavideo Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*. 4 (1), 59-62.
- Rehana, I. W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13 (1), 2239–2253.
- Sohrabi, C., Alsafi, Z., O’Neill, N., Khan, M., Kerwan, A., Al-Jabir, A., ... Agha, R. (2020). World Health Organization declares global emergency: A review of the 2019 novel coronavirus (COVID-19). *International Journal of Surgery*. <https://doi.org/10.1016/j.ijssu.2020.02.034>
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*, Bumi Aksara.

PENINGKATAN KAPASITAS GURU DI ERA DIGITAL MELALUI MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF VARIATIF

Syamsul Bahri

Fakultas Tarbiyah Pascasarjana Institut Pesantren KH Abdul Chalim Mojokerto, Indonesia
Corresponding Author: syamsulbahriabdullah7@gmail.com

Abstract

The purpose of this essay is to demonstrate how many new learning models may be used to empower teachers in the digital world. With a literature review, this study takes a qualitative method. Data from both primary and secondary sources was gathered, evaluated, and presented in a descriptive manner. The findings of the study show that there are four things that must be considered in order to increase teacher capacity in the digital era through one of the various innovative learning models: first, strengthening character by setting an example and strengthening habits; second, creating a digital classroom management system; third, optimizing habit formation and literacy development in the classroom and its integration into learning; and fourth, using the disc.

Keywords: *teacher capacity, digital era, varied innovative learning.*

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana memberdayakan guru di era digital melalui berbagai model pembelajaran inovatif variatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi literatur. Data primer dan sekunder dikumpulkan, dianalisis dan disajikan secara deskriptif. Hasil analisis menunjukkan bahwa ada empat hal yang harus diperhatikan dalam upaya meningkatkan kapasitas guru di era digital melalui salah satu model pembelajaran inovatif variatif, pertama, penguatan character building dengan memberi contoh dan penguatan kebiasaan; kedua, membuat sistem manajemen kelas digital; ketiga, mengoptimalkan pembentukan kebiasaan dan pengembangan literasi di kelas dan integrasinya ke dalam pembelajaran; dan keempat menggunakan model discovery learning dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *kapasitas guru, era digital, pembelajaran inovatif variatif.*

PENDAHULUAN

Menfokuskan pada aspek-aspek yang menentukan kemajuan suatu negara, yaitu kemampuan berinovasi, penguasaan jaringan, kemampuan teknologi, dan kekayaan sumber energi alam (Prasetyo, 2017, p. 65), hingga pembelajaran di Indonesia hendaknya menekankan pada tiga keahlian utama (I Wayan Eka Santika, 2020, p. 12). Pada saat komputer dan jaringan internet menjadi basis utama pengembangan teknologi ini, setiap bangsa harus meningkatkan daya saingnya dengan meningkatkan sumber daya manusia dan menghasilkan generasi siswa yang mampu beradaptasi dan mengembangkan keterampilannya (Maesaroh Lubis, 2016, p. 148). Era digital yang telah mengubah masyarakat menjadi masyarakat informasi atau masyarakat ilmiah telah membawa banyak perubahan mendasar di berbagai bidang (Anang Sugeng Cahyono, 2016, p. 141).

Sifat-sifat teknologi informasi dan komunikasi telah memperpanjang dan memperluas daya pikir dan seluruh pikiran manusia. Hal ini dapat berdampak negatif, seperti yang dikemukakan Yubo Hou, Tonglin Jiang Qi Wang bahwa karakteristik teknologi internet telah membuat orang menjadi mudah bermeditasi, dangkal dan praktis (Yubo Hou; Tonglin Jiang; Qi

Wang, 2016). Hal ini merupakan dampak negatif yang menjadi tantangan bagi guru di era digital saat ini. Mengingat teknologi hanyalah perpanjangan tangan manusia, maka kendali utama teknologi ada di tangan manusia itu sendiri. Teknologi hanya menggantikan fungsi penyebaran dan penyebaran informasi. Interaksi antar manusia dalam pengembangan kepribadian, peningkatan hubungan sosial, rasa solidaritas, kepedulian, tanggung jawab dan empati tidak tergantikan (Acep Suhendar, 2021, p. 28). Salah satu implikasinya adalah pergeseran paradigma pendidikan dimana kecenderungan belajar berubah dari konvensional ke era belajar ilmu yang memungkinkan setiap orang belajar dimana saja, kapan saja dan dengan siapa saja. Perkembangan teknologi juga berarti bahwa perubahan peran guru tidak lagi menjadi sumber belajar utama dan satu-satunya (Wawan Wardiana, 2002).

Kurikulum 2013 dikembangkan sejalan dengan pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di era digital, dimana guru dapat merancang dan menyampaikan kegiatan belajar mengajar yang konstruktif melalui kegiatan akademik yang interaktif (Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, 2017, p. 11). Adapun pembelajaran konvensional menghasilkan lebih banyak kebosanan di kalangan siswa, yang mempengaruhi motivasi dan perolehan keterampilan (Ridwan Abdullah Sani, 2013, p. 46). Hal ini menjadi tantangan dan harapan bagi guru untuk beradaptasi dan memberdayakan mereka sehingga dapat meningkatkan prestasi siswa. Teknologi memiliki gagasan untuk mereformasi sistem pendidikan, yaitu sistem yang mengajarkan siswa untuk lebih mandiri, berkreasi dan menjalani hidupnya dengan berani dan percaya diri. Sekolah dan guru berperan tidak hanya dalam upaya mendapatkan nilai ujian terbaik siswa, tetapi yang jauh lebih penting adalah menciptakan generasi yang mampu bersaing, berkolaborasi dan berkontribusi di masa depan dengan karakter dan kepribadian yang matang (Adi Suprayitno; Wahid Wahyudi, 2020, p. 62).

Ada banyak standarisasi mutu pendidikan di Indonesia terkait kompetensi guru, namun keberadaannya perlu diperjelas. Penetapan standar kualifikasi akademik dan sertifikasi pendidik ternyata gagal menunjukkan implikasi nyata dari peningkatan kualitas, hasil dan kontribusi yang lebih nyata. Pengembangan kurikulum yang ditempuh oleh pengambil kebijakan sebagai adaptasi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga belum optimal karena menimbulkan ketidaknyamanan di kalangan guru sebagai ujung tombak pelaksanaannya (Muzhoffar Akhwan, 2003, p. 38).

Artikel ini menjelaskan bagaimana meningkatkan kapasitas guru di era digital melalui pembelajaran inovatif variatif. Analisis dilakukan secara konseptual melalui gagasan tertulis

dan dianalisis dengan mengkaji peran dan kompetensi guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan model pendidikan baru di era digital. Untuk itu perlu ditinjau kembali kapasitas guru secara umum di Indonesia dan model pembelajaran baru di era digital. Sebagai perbandingan, perlu juga dikaji kapasitas dan kompetensi guru dari negara lain. Artikel ini didasarkan pada dua asumsi mendasar. Pertama, guru berperan vital dan strategis dalam proses pembelajaran sebagai penentu keberhasilan prestasi belajar siswa. Kedua, model pembelajaran baru di era digital, yang sejalan dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, telah meminggirkan peran guru yang hanya sekedar *transfer of knowledge*.

METODE

Dalam artikel ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi literatur. Berbagai publikasi penelitian terdahulu, buku dan sumber lainnya digunakan sebagai sumber primer dan sekunder. Data dipilah dan diseleksi, dianalisis, dibandingkan dan disajikan secara deskriptif kualitatif untuk menghasilkan data dalam bentuk tulisan yang disajikan. Beberapa data digunakan untuk perbandingan saat melakukan analisis isi sehingga dapat dipertimbangkan keakuratannya (Hammarberg et al., 2016, p. 498).

Model Baru Pendidikan

Pendidikan kita dewasa ini menghadapi beberapa tantangan, antara lain perkembangan ilmu pengetahuan modern yang membutuhkan landasan keilmuan yang kokoh dan penguasaan keterampilan yang terus menerus, pendidikan dan perkembangan teknologi yang memudahkan penguasaan dan pemanfaatan alam dan lingkungan bagi manusia, namun seringkali menjadi ancaman bagi keberlangsungan peran manusia. orang(Hardi Tambunan dkk, 2021, p. 40). Menghadapi tantangan, pembaharuan menjadi penting dan mutlak diperlukan untuk mencari solusi dan menerangi dengan pemikiran baru, mendalam dan progresif, agar lebih efektif, efisien dan produktif dalam rangka perbaikan dan peningkatan aspek pendidikan (Sudiarja, 2014, p. 5).

Saat ini masyarakat sedang memasuki era dimana informasi sangat mudah didapatkan tanpa harus dicari. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan arus informasi yang diterima masyarakat menembus batas ruang dan waktu. Kelahiran internet yang memunculkan informasi tanpa batas atau dikenal juga dengan era digital telah mengubah seluruh aspek kehidupan masyarakat, termasuk pendidikan. Era digital seperti saat ini tentunya berdampak signifikan terhadap bagaimana pola pembelajaran memberdayakan peserta didik dalam beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (Pebria Dheni

Purnasari; Yosua Damas Sadewo, 2021, p. 3090).

Tabel 1 Perubahan sistem pendidikan (Yatim Rianto, 2014, p. 146)

Pembelajaran Tradisional	Pembelajaran Baru (Konstruktivis)
Kurikulum diajarkan secara beberapa bagian (<i>part to whole</i>), dengan penekanan pada keterampilan dasar (<i>basic skill</i>).	Kurikulum disampaikan secara keseluruhan (<i>whole to part</i>) dengan penekanan pada konsep-konsep utama (<i>big concept</i>).
Secara umum mengacu pada kurikulum untuk mencapai nilai yang tinggi.	Mempengaruhi peserta didik untuk mengajukan pertanyaan untuk mendapatkan nilai tinggi.
Aktivitas kurikulum menitikberatkan pada buku teks dan pekerjaan peserta didik.	Kegiatan program fokus pada sumber data dan rekayasa material.
Peserta didik diperlukan atau dipandang sebagai kertas kosong yang hanya diisi dengan informasi-informasi oleh guru.	Peserta didik dibutuhkan sebagai pemikir dalam menyajikan teori-teori tentang dunia.
Guru pada umumnya bertindak sebagai orang yang hanya memberi perintah dan penyebaran informasi kepada peserta didik.	Guru pada umumnya bertindak sebagai orang yang mampu berinteraksi, sebagai moderator dengan lingkungannya terhadap peserta didik.
Guru berusaha mengoreksi jawaban siswa yang benar untuk menerangkan pelajaran pada peserta didik.	Guru berusaha mendapatkan pendapat atau sudut pandang peserta didik agar peserta didik memahami konsep-konsep yang disajikan untuk digunakan pada pelajaran selanjutnya.
Evaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan secara terpisah oleh guru dan secara keseluruhan dapat diuji hanya melalui tes.	Evaluasi hasil belajar siswa adalah <i>interwoven</i> (menyalin imajinasi dengan kebenaran) melalui usaha observasi pada guru terhadap pekerjaan peserta didik juga.

Pengalihan model pembelajaran yang digambarkan pada Tabel 1 di atas mengharuskan guru untuk memberikan pengalaman sebanyak mungkin kepada peserta didik dengan menggunakan model dan lingkungan belajar yang berbeda yang mendukung transisi peran guru dari model penyampaian ke model baru (konstruktif). Hasil akhir yang diharapkan dari model pembelajaran ini adalah munculnya inspirasi yang memotivasi peserta didik untuk mau dan mampu belajar sepanjang hayat. Untuk itu, guru harus memiliki daya inovasi yang tinggi dalam pembelajaran melalui upaya yang disengaja dan disadari.

Pentingnya Guru Inovatif variatif di Era Digital

Tiga hal yang sangat penting bagi seorang guru, diantaranya keahlian, komitmen dan keterampilan (Daryanto, 2013, p. 18). Seorang guru dituntut agar memiliki empat kompetensi yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang bersifat holistik, dan inklusif (Idris Apandi; Sri Rosdianawati, 2017, p. 4). Untuk mewujudkan kompetensi-kompetensi tersebut maka seorang guru wajib memiliki paradigma (1) mengajar harus menjadi sebuah profesi, (2) guru harus selalu berinovasi dalam pembelajaran dan (3) guru harus menguasai IT (Sutirna, 2018, p. 5).

Guru yang inovatif adalah guru yang mampu berproses melalui pendayagunaan pemikiran, kemampuan imajinasi, berbagai stimulan, dan individu yang mengelilinginya yang berusaha menghasilkan produk baru, gagasan baru, baik untuk dirinya maupun orang disekitarnya, peserta didik (Edi Warsidi, 2017, p. 29). Untuk itu, dibutuhkan seorang guru yang variatif untuk berfikir dan memunculkan berbagai gagasan baru (Idris Apandi; Sri Rosdianawati, 2017, p. 11). Berpikir inovatif ini harus dipenuhi dengan empat aspek mendasar yaitu, sensitivitas yang tinggi, produktivitas yang tinggi, elatisitas yang tinggi, serta orisinalitas yang tinggi (Edi Warsidi, 2017, p. 29).

Guru berkualitas merupakan guru inovatif variatif yang mampu membangkitkan semangat besar peserta didik untuk menjadi agen perubahan dunia di era global ini, Untuk itu ada enam karakteristik inovatif, yaitu: guru belajar sepanjang hayat, guru melek sains dan teknologi, guru menguasai bahasa asing dengan baik, guru terampil melaksanakan penelitian tindakan kelas, guru rajin menghasilkan karya tulis ilmiah, dan guru mampu mendidik berdasarkan filosofi konstruktivisme dengan pendekatan kontekstual atau pendekatan yang sesuai (Edi Warsidi, 2017, p. 32). Beberapa langkah yang dapat dilakukan oleh guru adalah 1) menguasai materi pelajaran, 2) memiliki wawasan luas, 3) komunikatif, 4) dialogis, 5) Teori dan praktik seimbang (Edi Warsidi, 2017, p. 33).

Pembelajaran Inovatif variatif

Pembelajaran inovatif adalah model pembelajaran baru, tidak konvensional, yang dirancang guru yang memungkinkan siswa membangun pengetahuannya sendiri (Andi Kaharuddin; Nining Hajeniati, 2020, p. 2). Pembelajaran inovatif lebih mengarah pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, proses pembelajaran dirancang, disusun, dan dikondisikan untuk peserta didik agar belajar, hubungan antara guru dan peserta didik menjadi hubungan yang saling belajar dan saling membangun (Edi Warsidi, 2017, p. 34). Lebih lanjut Andi Kaharuddin menjelaskan bahwa pembelajaran inovatif dirancang sebagai upaya mencari

pemecahan suatu masalah (Andi Kaharuddin; Nining Hajeniati, 2020, p. 2). Adapun Pembelajaran variatif menurut Andi Kaharuddin merupakan suatu proses pembelajaran mengenai suatu satuan bahasan tertentu yang disusun secara sistematis, operasional, dan terarah untuk digunakan oleh peserta didik, disertai dengan pedoman penggunaannya untuk para guru (Andi Kaharuddin; Nining Hajeniati, 2020, p. 3).

Model pembelajaran inovatif memiliki karakteristik yang khas, diantaranya: keunggulan yang relatif, konfirmanilitas/kompatibel, kompleksitas, trialabilitas, serta inovasi yang hasilnya mudah diamati seperti dalam bidang manajemen pendidikan, metodologi pengajaran, media pembelajaran, sumber belajar, pelatihan guru, serta implementasi kurikulum dan akan makin cepat diterima oleh peserta didik (Edi Warsidi, 2017, p. 35). Secara umum, pembelajaran inovatif variatif dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) peserta didik terlibat dalam berbagai kegiatan untuk mengembangkan pemahaman dan kemampuannya, (2) guru menggunakan berbagai alat dan sarana untuk membangkitkan semangat, termasuk menggunakan lingkungan sebagai pembelajaran. sumber daya, untuk membuat pembelajaran menyenangkan, menyenangkan dan relevan bagi peserta didik, (3) Guru mengatur kelas dengan memajang buku-buku dan bahan belajar yang menarik dan menyediakan pojok baca, (4) Guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif, termasuk cara belajar kelompok, dan (5) Guru mendorong peserta didik untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah, untuk mengungkapkan gagasannya, dan melibatkan peserta didik dalam menciptakan lingkungan sekolahnya (Andi Kaharuddin; Nining Hajeniati, 2020, p. 3).

HASIL

Peningkatan Kapasitas Guru di Era Digital Melalui Model Pembelajaran Inovatif variatif

Tentu saja, peningkatan kapasitas mengajar di era digital tidak hanya menjadi tanggung jawab guru, tetapi semua faktor yang mendukung misi pengajaran, yaitu sekolah, kepala sekolah, dewan sekolah, dan pengambil keputusan. Ke depan, kebutuhan dan harapan akan kontribusi dan profesionalisme guru akan semakin meningkat. Isu yang muncul juga semakin kompleks. Sementara itu, negara-negara Indonesia meyakini bahwa peningkatan kualitas pendidikan telah berkembang pesat melalui peningkatan efisiensi operasional dan peningkatan kapasitas, kapasitas dan profesionalisme guru. Hal ini penting untuk membangun kapasitas guru dalam menguasai teknologi. Namun yang terpenting adalah melihat dampak dari perkembangan teknologi yang pesat ini dalam dunia pendidikan dan mencari solusi bagaimana pendidikan dapat beradaptasi dengan perubahan tersebut. Salah satu solusinya adalah dengan

merancang berbagai model pembelajaran yang inovatif variatif.

Empat unsur yang harus diperhatikan dalam merancang pembelajaran inovatif variatif: 1) peningkatan pembentukan karakter dengan keteladanan dan penguatan kebiasaan, 2) menciptakan sistem manajemen kelas digital, 3) mengoptimalkan pembentukan kebiasaan dan pengembangan literasi di kelas dan integrasinya ke dalam pembelajaran, dan 4) menggunakan model *discovery learning* dalam proses belajar mengajar. Keempatnya dijelaskan dalam paragraf berikut.

Kepribadian peserta didik cenderung berubah-ubah karena faktor lingkungan, teman sebaya, dan orang dewasa di sekitarnya. Oleh karena itu, keteladanan guru sebagai inovator harus selalu dijaga. Kebiasaan juga harus selalu diperhatikan, dalam hal ini guru dapat meminta bimbingan atau nasehat. Beberapa hal penting yang harus selalu dikomunikasikan, diantaranya: a) membangun religiusitas dengan membuat peserta didik merasa nyaman dengan nilai-nilai kebenaran dan ketauhidan, b) membantu peserta didik memahami perubahan yang mereka jalani dan menawarkan alternatif solusi untuk menghadapinya dan c) menceritakan kisah inspiratif yang memotivasi peserta didik untuk lebih peduli pada diri mereka sendiri dan orang-orang di sekitar mereka untuk meningkatkan empati dan motivasi untuk berprestasi serta berkontribusi.

Manajemen kelas digital adalah strategi pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan internet dan teknologi digital lainnya dalam penyusunan, pelaksanaan dan penilaian pembelajaran oleh guru, siswa dan orang tua siswa sehingga peserta didik tidak harus berpartisipasi dalam proses pembelajaran di kelas. Bentuk kelas digital yang diterapkan dalam pembelajaran dikembangkan oleh *Southeast Asian Ministers of Education Organization Regional Open Learning Centre* (SEAMOLEC SEAMEO)(Anna Kurnia Agustiningsih, 2021, p. 15), beberapa format diantaranya: 1) Pembuatan buku digital (kombinasi teks, video dan gambar pada beberapa halaman buku), 2) Aplikasi sistem kelas seperti Edmodo, Gnomio, Google Classroom, 3) Vicon (video conference) dari HP/Laptop antara guru dan Webex(Ahmad Al Yakin, 2019, p. 14).

Literasi memegang peranan penting sebagai dasar pengembangan kegiatan pembelajaran di sekolah karena menempati posisi strategis, inti dari literasi adalah membaca dan menulis, yang perlu dioptimalkan siswa untuk memperoleh keterampilan dan mengarah pada belajar sepanjang hayat. Sebagai dasar pengembangan, guru merancang kegiatan membaca pikiran dan kegiatan pendamping seperti diskusi, pemecahan masalah, penelitian atau eksperimen dan penyusunan laporan(Dinie Anggraini Dewi dkk, 2021, p. 5252). Membaca, berpikir, dan menulis merupakan tiga kegiatan yang saling berkaitan yang membangun sumber daya

manusia yang berkualitas (Yunus Abidin, 2018, p. 8) melalui proses pembelajaran yang bermakna serta aktif. Kegiatan mencari, menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi, data, pengetahuan dan ilmu dapat terlaksana dengan baik melalui kegiatan tersebut.

Model *discovery learning* merupakan salah satu model pembelajaran inovatif variatif. Menurut Calvin Talakua dan Marlen Sahureka mengutip pendapat Sani menjelaskan *discovery learning* merupakan metode pembelajaran menuntut guru untuk lebih kreatif, menciptakan situasi yang mendorong siswa untuk belajar lebih aktif dan kritis untuk menemukan pengetahuan sendiri. Penyampaian materi pada saat *discovery learning* tidak lengkap, karena model tersebut menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan menemukan sendiri konsep pembelajarannya (Calvin Talakua; Marlen Sahureka, 2021, p. 198). Menurut GTK Dikdas langkah kerja pembelajaran *discovery learning* yaitu (1) Pemberian rangsangan (*stimulation*), (2) Pernyataan/Identifikasi masalah (*problem statement*), (3) Pengumpulan data (*data collection*), (4) Pengolahan data (*data processing*), (5) Pembuktian (*verification*) dan (6) Menarik simpulan/generalisasi (*generalization*) (Ratna Lestari; Widya Kusumaningsih; Fransiska Suciana, 2021, p. 34).

Dalam proses *discovery learning*, peserta didik harus mengintegrasikan karakter atau nilai karakter secara bertahap. Penerapan model *discovery learning* berbasis karakter dapat menumbuhkan karakter pada diri peserta didik. Melalui pembelajaran, siswa didorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Namun, *discovery learning* Proses pembelajaran dapat terhambat ketika peserta didik kurang memiliki pengetahuan dan informasi tentang topik yang dipelajari (Basariah, B., & Sulaimi, 2021, p. 601). Oleh karena itu, pendidik memiliki peran mengorientasikan dan menciptakan situasi untuk menciptakan kondisi bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan *discovery learning*.

KESIMPULAN

Setelah mengkaji kapasitas guru dan model pembelajaran baru di era digital, artikel ini menyajikan model pembelajaran yang inovatif variatif yang mengoptimalkan pencapaian proses dan hasil pembelajaran belajar yang tidak hanya bertujuan untuk mengetahui dan memahami, tetapi juga menerapkan, membuat, dan berkontribusi. Pembelajaran inovatif variatif adalah pembelajaran yang menghadapi paradigma baru pendidikan di era digital, pembelajaran akan lebih optimal jika dirancang untuk tujuan inovatif variatif dengan menerapkan empat unsur penting, yaitu: 1) peningkatan pembentukan karakter dengan keteladanan dan penguatan kebiasaan, 2) menciptakan sistem manajemen kelas digital, 3) mengoptimalkan pembentukan kebiasaan dan pengembangan literasi di kelas dan integrasinya

ke dalam pembelajaran, dan 4) menggunakan model *discovery learning* dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Acep Suhendar. (2021). Guru Pendidik 4.0 : Menjadi Guru Kreatif, Inovatif, dan Adaptif di Era Disruptif. CV Jejak.
- Adi Suprayitno; Wahid Wahyudi. (2020). Pendidikan Karakter Di Era Milenial.
- Ahmad Al Yakin. (2019). Manajemen Kelas di Era Industri 4.0. *Journal Peqguruang: Conference Series*, 1(2), 9–12. <http://journal.lppm-unasman.ac.id/index.php/peqguruang/article/view/328>
- Anang Sugeng Cahyono. (2016). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia. *Jurnal PUBLICIANA*, 9(1), 140–157. <https://journal.unita.ac.id/index.php/publiciana/article/view/79>
- Andi Kaharuddin; Nining Hajeniati. (2020). Pembelajaran Inovatif & Variatif, Pedoman Untuk Penelitian PTK dan Eksperimen. CV Berkah Utami.
- Anna Kurnia Agustiningasih. (2021). Penggunaan Buku Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Ips 3 Sman Pakusari Jember : Studi Kasus Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Perpajakan Dalam Pembangunan Ekonomi Semester Genap Tahun Ajaran 2019/2020. *PESAT*, 6(6), 12–24. <http://ejournal.paradigma.web.id/index.php/pesat/article/view/27>
- Basariah, B., & Sulaimi, M. (2021). Peningkatan Karakter Bertanggung Jawab Siswa Melalui Model *discovery Learning*. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(4), 598–607. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i4.144>
- Calvin Talakua; Marlen Sahureka. (2021). Pembelajaran Process Oriented Guided Inquiry Learning (POGIL) diintegrasikan *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Analisis Peserta Didik improve students ' analytical thinking skills). *BIODIK*, 7(2), 196–204. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i2.13056> (Original work published June 15, 2021)
- Daryanto. (2013). Standar Kompetensi dan Penilaian Kinerja Guru Profesional (1st ed.). Gava Media.
- Dinie Anggraini Dewi dkk. (2021). Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Basicedu*, 5(6), 5249–5257. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Edi Warsidi. (2017). Karakteristik Mnejadi Guru: Inspiratif, Inovatif, dan Komunikatif. *Sinergi Prima Magna*.
- Hammarberg, K., Kirkman, M., & De Lacey, S. (2016). Qualitative research methods: When to use them and how to judge them. *Human Reproduction*, 31(3), 498–501. <https://doi.org/10.1093/humrep/dev334>
- Hardi Tambunan dkk. (2021). Manajemen Pembelajaran. *Media Sains Indonesia*.
- I Wayan Eka Santika. (2020). Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Daring. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 3(1), 8–19.
- Idris Apandi; Sri Rosdianawati. (2017). Guru Profesional, Bukan Guru Abal-abal. Deepublish.
- Maesaroh Lubis. (2016). Peluang Pemanfaatan Pembelajaran Berorientasi Teknologi Informasi di Lingkup Madrasah (Mempersiapkan Madrasah Berwawasan Global). *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 1(2), 147–153. <https://doi.org/10.24042/tadris.v1i2.1063>
- Muzhoffar Akhwan. (2003). Peningkatan dan Standarisasi Mutu Pendidikan; Tinjauan atas UU,

- Kurikulum dan Kemampuan Guru. JPI FIAI Jurusan Tarbiyah, VIII(VI), 36–45.
<http://jurnal.uui.ac.id/Tarbawi/article/view/5201>
- Pebria Dheni Purnasari; Yosua Damas Sadewo. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Dasar di Perbatasan Pada Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3089–3100.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1218>
- Prasetyo, S. (2017). Implementasi Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 7(1), 48.
[https://doi.org/10.21927/literasi.2016.7\(1\).48-57](https://doi.org/10.21927/literasi.2016.7(1).48-57)
- Ratna Lestari; Widya Kusumaningsih; Fransiska Suciana. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 7 Perkembangan Teknologi Pada Siswa Kelas III B SD Negeri 01 Mejasem Tahun Ajaran 2020/2021. *IJES*, 1(1), 34–45.
<https://doi.org/10.20961/shes.v3i4.53366>
- Ridwan Abdullah Sani. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Bumi Aksara.
<http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/1634>
- Sudiarja, A. (2014). *Pendidikan Dalam Tantangan Zaman*. PT Kanisius.
- Sutirna. (2018). *Inovasi dan Teknologi Pembelajaran (1st ed.)*. Deepublish.
- Trianto Ibnu Badar Al-Tabany. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Konteksual*. Kencana.
- Wawan Wardiana. (2002). *Perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia. Seminar Dan Pameran Teknologi Informasi 2002*. <http://eprints.rclis.org/6534/>
- Yatim Rianto. (2014). *Paradigma Baru Pembelajaran Sebagai Referensi Bagi Guru/Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas (I)*. Kencana.
- Yubo Hou; Tonglin Jiang; Qi Wang. (2016). Does micro-blogging make us “shallow”? Sharing information online interferes with information comprehension. *Computers in Human Behavior*, 59, 210–214. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.02.008>
- Yunus Abidin, T. M. dan H. Y. (2018). *PEMBELAJARAN LITERASI; Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan menulis*. Bumi Aksara.
- Fajri, I., Yusuf, R. ., & Mohd Yusoff, M. Z. (2021). Model Pembelajaran Project Citizen Sebagai Inovasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Abad 21. *JURNAL HURRIAH: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian*, 2(3), 105-118.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PROBLEM SOLVING MODIFIKASI KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA DASAR

Lili Rismaini*, Syelfia Dewimarni, Dewi Devita

Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

*Corresponding Author: lilirismaini42@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is to find out the improvement of the ability to understand mathematical concepts with problem solving learning media modification is better compared to the ability to understand mathematical concepts with conventional learning. With this learning change also affects the learning that has been used by teachers or lecturers, which was originally conventional way become problem-based learning process. It also appears in basic mathematics courses. Informatics Engineering Putra Indonesia University YPTK Padang, where the development of learning media is needed to improve the understanding of student concepts. The type of this research is research and development in accordance with the development procedures proposed by Plomp, namely Preliminary research, Prototyping stage and Assessment phase. In this study explained the preliminary stage of research, which is the initial stage of research on the development of problem-based learning media to improve the understanding of basic mathematical concepts in the Informatics Engineering Education study program of Putra Indonesia University YPTK Padang. The problem analysis of this research is the need for the development of problem solving learning media modifications in the framework of adjustment of the learning system.

Keywords: Problem Solving Modification, Understanding mathematical concepts

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis dengan media pembelajaran problem solving modifikasi lebih baik dibandingkan kemampuan pemahaman konsep matematis dengan pembelajaran konvensional. Dengan adanya perubahan pembelajaran ini juga mempengaruhi pembelajaran yang selama ini digunakan oleh para pengajar atau dosen, yang semula bersifat konvensional menjadi bersifat berbasis masalah. Hal ini dirasakan pada mata kuliah matematika dasar pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Putra Indonesia YPTK Padang, dimana diperlukan pengembangan Media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep mahasiswa. Jenis Penelitian ini adalah penelitian Research and development sesuai dengan prosedur pengembangan yang dikemukakan oleh Plomp, yaitu Preliminary research, Prototyping stage dan Assessment phase. Pada penelitian ini menjelaskan tahap Preliminary research yaitu tahap awal dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis Masalah untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika dasar pada program studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Putra Indonesia Yptk Padang. Adapun analisis masalahnya adalah perlunya pengembangan media pembelajaran problem solving modifikasi dalam rangka penyesuaian system pembelajaran.

Kata Kunci: Problem Solving Modifikasi, pemahaman Konsep Matematis

PENDAHULUAN

Kemampuan pemahaman konsep sangat penting bagi peserta didik, karena konsep matematika yang satu dengan yang lain saling berkaitan sehingga untuk mempelajarinya harus runtun dan berkesinambungan (Farida,2015; Haryani, 2017). Namun kenyataannya kemampuan pemahaman konsep peserta didik masih belum menggembirakan. Kondisi ini didukung oleh pernyataan yang diungkapkan oleh penelitian sebelumnya bahwa tingkat pemahaman konsep peserta didik masih sangat rendah. Tidak hanya peserta didik di sekolah, permasalahan kemampuan pemahaman konsep matematis juga terjadi pada mahasiswa seperti yang telah dijelaskan oleh (Sudarman & Vahlia, 2016; Karim,2013). Permasalahan ini disebabkan oleh model pembelajaran yang kurang tepat dalam pembelajaran matematika (Netriwati, 2016; Purwasih, 2015; Yusri, 2015).

Matematika dasar adalah mata kuliah wajib pada program studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Putra Indonesia Yptk Padang. Mata kuliah matematika dasar ini diberikan pada semester ganjil dengan beban 3 sks. Mata kuliah ini bertujuan untuk Mahasiswa mempunyai kemampuan menguasai konsep matematika secara mudah, mampu melakukan penalaran secara logis, dan dapat memecahkan masalah yang berkaitan dengan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Bahan penalaran dalam matematika dasar ini antara lain sistem bilangan real, sistem persamaan linear, persamaan kuadrat, fungsi dan grafik, barisan dan deret, limit dan turunan fungsi serta integral.

Dalam Pendidikan matematika ada kemampuan-kemampuan matematis yang perlu dan sangat penting untuk dimiliki oleh mahasiswa. National Council of Teacher Mathematic (NCTM, 2000) menetapkan ada 5 (lima) keterampilan proses yang harus dikuasai siswa melalui pembelajaran matematika, yaitu: (1) pemecahan masalah (problem solving); (2) penalaran dan pembuktian (reasoning and proof); (3) koneksi (connection); (4) komunikasi (communication); serta (5) representasi (representation). Kelima keterampilan proses matematika ini sudah secara eksplisit tertuang kemampuan faktual prosedural, pemahaman konsep (conceptual understanding) dan disposisi matematika.

Dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika mahasiswa perlu mempunyai pemahaman yang baik akan materi yang sudah diajarkan dan tidak mudah untuk melupakan rumus yang sudah diajarkan sebelumnya. Permasalahan seperti ini disebabkan oleh model pembelajaran yang kurang tepat dalam pembelajaran matematika (Netriwati, 2016; Purwasih, 2015; Yusri, 2015). Diduga media pembelajaran *problem solving* modifikasi mampu mengatasi permasalahan pada kemampuan pemahaman konsep matematis.

Pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Solving* digunakan untuk memotivasi mahasiswa agar mampu menggunakan pengetahuannya untuk memecahkan masalah yang dihadapi ataupun untuk menjawab suatu pertanyaan akan berbeda dengan metode yang digunakan untuk tujuan agar siswa mampu berpikir dan mengemukakan pendapatnya sendiri di dalam menghadapi segala persoalan (Abdul Majid:2013)

Media pembelajaran *problem solving* merupakan suatu aktivitas pembelajaran yang menekankan pada proses penyelesaian masalah yang dihadapi (Abdul Majid:2013). Dengan penerapan media pembelajaran berbasis masalah ini, para mahasiswa belajar memecahkan suatu masalah menurut prosedur kerja ilmiah.

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Problem Solving Modifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Dasar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah pengembangan *Research and Development (R&D)*. Pengembangan media pembelajaran berbasis problem solving modifikasi ini menggunakan desain pengembangan Plomp (2013) yang terdiri dari tiga tahap, masing-masing tahap dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahap Pengembangan Produk

Tahap	Kriteria	Deskripsi Aktivitas
<i>Preliminary research</i>	Lebih menekankan pada validasi, tidak banyak untuk konsistensi dan kepraktisan.	Analisis masalah dan studi literatur. Hasil dari tahap ini adalah bentuk rancangan awal prototipe.
<i>Prototyping stage</i>	Fokus pada: konsistensi (validasi konstruk) dan praktikalitas. Selanjutnya mengutamakan praktikalitas dan secara bertahap menuju efisien/efektif	Pengembangan prototipe yang akan diujicobakan dan direvisi berdasarkan evaluasi formatif.
<i>Assessment phase</i>	Praktikalitas dan efisiensi/efektifitas	Menilai apakah pengguna dapat menggunakan produk (praktikalitas) dan berkeinginan untuk mengaplikasikannya juga apakah produk tersebut efektif

Pada artikel ini dibatasi sampai tahap Analisa masalah dan Studi literatur. Pada tahap penelitian ini *Preliminary research* merupakan tahap awal dari Pengembangan Media Pembelajaran pembelajaran berbasis problem solving modifikasi Kemampuan Pemahaman Konsep Mahasiswa pada program studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Putra Indonesia Yptk Padang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media Pembelajaran berbasis problem solving Pada Mata Kuliah matematika dasar Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika Universitas Putra Indonesia Yptk Padang ini telah selesai tahap awal dari prosedur pengembangan Plomp (2013) yaitu tahapan *Preliminary research*. Pada tahap ini peneliti melakukan Analisa masalah awal dan studi literatur. Analisa masalah awal adalah penyesuaian dari proses pembelajaran yang semula bersifat konvensional menjadi pembelajaran berbasis masalah. Dalam hal ini peneliti berusaha untuk menyesuaikan media pembelajaran yang selama ini peneliti gunakan yang masih bersifat *konvensional* menjadi pembelajaran berbasis masalah.

Adapun materi yang akan peneliti distribusikan ke media pembelajaran berbasis problem solving ini adalah materi yang sesuai dengan Rencana pembelajaran semester (RPS) yang digunakan dalam pembelajaran mata kuliah matematika dasar pada program studi pendidikan teknik informatika semester ganjil. Materi tersebut adalah mempelajari sistem bilangan real, sistem persamaan linear, persamaan kuadrat, relasi, fungsi dan grafik, barisan dan deret, limit dan turunan fungsi serta integral.

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis problem solving mata kuliah statistika pada program studi sistem informasi universitas putra Indonesia Yptk padang peneliti menyesuaikan dengan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) serta Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK). Materi akan dilengkapi dengan pembahasan, contoh soal dan tugasserta kunci jawabannya. Hal ini bertujuan agar mahasiswa dapat lebih termotivasi untu menemukan jawabannya dan langsung dikoreksi pada kunci jawaban sehingga dapat mengetahui kemampuannya akan materi tersebut. Contoh soal yang diberikan dikaitkan dengan indicator pada soal untuk mengukur pemahaman konsep mahasiswa. Yaitu dapat menerapkan konsep dengan benar dalam menyelesaikan soal-soal ataupun kasus - kasus yang ada. Sehingga mahasiswa terlatih kemampuan pemahaman konsep matematisnya yang juga akan berdampak kepada pemahaman materi statistika pada umumnya (Dewimarni, S. 2017).

KESIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah bahwa dalam pembelajaran saat ini menggunakan pembelajaran problem solving modifikasi, dosen harus bisa kretaif dan berpikir kritis dalam pengembangan pembelajaran problem solving modifikasi yang sesuai dengan generasi atau peserta didik kita agar pembelajaran menjadi lebih berarti, tidak membosankan dalam penyampaian materi pembelajaran serta dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dari materi pembelajaran tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013),

Dewimarni, S. (2017). Kemampuan Komunikasi Dan Pemahaman Konsep Aljabar Linier

- Mahasiswa Universitas Putra Indonesia „YPTK“ Padang. *Vol 8, No 1 (2017)* . Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika.
- Farida, F. (2015). Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berbasis VCD. *Al- Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 25–32
- NCTM (2000). Principle and Standards for School Mathematic. Virginia : NCTM.
- Netriwati, N. (2016). Analisis Kemampuan Mahasiswa dalam Pemecahkan Masalah Matematis menurut Teori Polya. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 181–190.
- Plomp, Tjeered. (2013). Educational Design Research. *Netherland: SLO-Netherland Intitutefor Curriculum development*.
- Sudarman, S. W., & Vahlia, I. (2016). Efektifitas Penggunaan Metode pembelajaran Quantum Learning terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Mahasiswa. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 275–282.

EFEKTIVITAS SENSOR MANDIRI PADA ORANG TUA TERHADAP TONTONAN ANAK USIA 2-6 TAHUN

Rusnawati

Jurusan Komunikasi Islam Fakultas D'wah dan Komunikasi (FDK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry- Banda Aceh
Corresponding Author: Roesna1977@mail.com

Abstract

Despite the fact that the Film Censorship Institute (LSF) has shown Censorship, many parents still don't pay attention to the age classification when they choose shows for their kids. They blame films and institutions that take care of films because they think there isn't enough censorship on the shows their kids watch. For the public, the shows should be free so that they can choose which ones are good based on the age of the people who will be watching. Documentation and interviews are used to get data for this type of research. It is a qualitative method with a qualitative descriptive approach. People who study self-censorship say that parents aren't just there for their kids when they watch shows. They also must be smart about what shows their kids watch. Some parents in Gampong Mulia still find it hard to do censorship on their own because they can't always watch their kids. People who work outside the home and those who work at home have to do other things, too. There are a lot of shows that parents give to their kids, like cartoons, educational shows, kids' songs, and more. Gampong Mulia's independent censorship is very effective for parents who went to high school or college, but parents who only went to elementary or junior high school don't have the same level of control over what their kids watch. In this way, the calculation of how effective the school is in terms of welfare can be seen.

Keywords: *Effectiveness, Self Sensor, TV programs*

Abstrak

Meskipun Lembaga Sensor Film (LSF) telah menunjukkan Sensor, banyak orang tua masih tidak memperhatikan klasifikasi usia ketika mereka memilih acara untuk anak-anak mereka. Mereka menyalahkan film dan institusi yang mengurus film karena mereka pikir tidak ada cukup sensor pada acara yang ditonton anak-anak mereka. Bagi masyarakat, tayangannya harus gratis sehingga mereka bisa memilih mana yang bagus berdasarkan usia orang yang akan menonton. Dokumentasi dan wawancara digunakan untuk mendapatkan data untuk jenis penelitian ini. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Orang-orang yang mempelajari sensor diri mengatakan bahwa orang tua tidak hanya ada untuk anak-anak mereka ketika mereka menonton pertunjukan. Mereka juga harus pintar-pintar melihat tayangan yang ditonton anak-anaknya. Beberapa orang tua di Gampong Mulia masih kesulitan melakukan sensor sendiri karena tidak bisa selalu mengawasi anaknya. Orang yang bekerja di luar rumah dan mereka yang bekerja di rumah juga harus melakukan hal lain. Ada banyak sekali tayangan yang diberikan orang tua kepada anaknya, seperti kartun, tayangan edukatif, lagu anak-anak, dan lainnya. Sensor independen Gampong Mulia sangat efektif untuk orang tua yang bersekolah di sekolah menengah atau perguruan tinggi, tetapi orang tua yang hanya bersekolah di sekolah dasar atau sekolah menengah pertama tidak memiliki tingkat kontrol yang sama atas apa yang ditonton anak-anak mereka. Dengan cara ini dapat dilihat perhitungan seberapa efektif sekolah dalam hal kesejahteraan

.Kata Kunci: *Efektivitas, Sensor Mandiri, Tontonan Anak*

PENDAHULUAN

Menonton film pada era modern sudah menjadi kebutuhan bagi setiap individu. Entah itu lewat televisi, bioskop, unduhan pribadi di laptop, atau menonton beramai-ramai di sebuah pagelaran film layar tancap, dan sebagainya. Genre filmnya pun bermacam-macam seperti aksi, petualangan, horor, drama, sejarah, fiksi, dan lain sebagainya.

Di satu sisi film dapat memberikan dampak yang baik terhadap perkembangan pribadi

(psikologi, karakter, pola pikir) dan perkembangan komunitas/kelompok (budaya, bisnis, gaya hidup). Namun di sisi lain ia juga dapat memperburuk perkembangan tersebut. Sebagai contoh, degradasi moral dan mental sebagian pelajar Indonesia yang tengah terjadi.

Masa anak merupakan masa awal kehidupan manusia. Masa usia dini menjadi dasar pijakan utama untuk perkembangan manusia di tahap usia selanjutnya, seperti masa remaja dan dewasa. Kompleksnya perkembangan anak di masa usia dini menuntut banyak stimulus hingga perkembangan itu dapat mencapai titik optimal. Pada kenyataannya sering sekali anak-anak dibiarkan ikut menonton sinetron yang biasa ibunya atau bapaknya tonton. Seharusnya, orang tua dituntut untuk mampu mengarahkan anaknya untuk menonton hal-hal yang bernuansa anak-anak dan sesuai dengan kapasitasnya. Tapi apa daya anak-anak sekarang selalu dilepas dari pengawasan orang tua, bahkan orang tuanya lebih mengikuti kemauan si anak.

Melakukan pemilahan dalam menonton film bagi anak-anak bukan berarti semata-mata dilakukan secara sendiri. Di sekolah, para guru mendampingi peserta didik untuk memilih tontonan film secara selektif dan mendidik, sementara di rumah, orang tua sama sekali tak acuh dengan apa yang ditonton oleh anak-anaknya (merasa anak-anaknya sudah cukup mendapat pendidikan di sekolah).

Mandiri itu bukan parsial, pada esensinya memiliki makna saling melengkapi. Setiap usaha untuk membantu para kader bangsa (untuk dapat memilah sisi baik dan buruk dari sebuah film, kemudian mengambil sisi yang baik untuk dijadikan motivasi, inspirasi berinovasi, membangkitkan kreativitas, memiliki moral serta mental yang baik, bahkan menjadi kader yang memiliki pola pikir ‘kemajuan bangsa’) menjadi terintegrasi satu sama lain. Usaha sensor mandiri ini sama sekali tidak terpisahkan.

Adapun hal-hal sensitif yang perlu diperhatikan di dalam film, antara lain adalah agama (Intoleransi, pelecehan, penodaan, penistaan), perjudian, diskriminasi (SARA, gender, stereotipe), kekerasan (sadisme dan ancaman yang mudah ditiru), narkoba, psikotropika dan zat adiktif (NAPZA), serta pornografi.

Masyarakat harus bisa melakukan sensor mandiri terhadap tayangan yang ada. Masyarakat yang menentukan mana yang layak dan mana yang tidak, semakin banyaknya berbagai tayangan yang begitu mudah diakses oleh mereka yang sebenarnya belum pantas atau layak untuk melihat acara tersebut semakin menegaskan pentingnya membangun sebuah gerakan sosial sensor mandiri.

Berdasarkan beberapa studi yang dilaksanakan LSF (Lembaga Sensor Film) ditemukan bahwa kemajuan teknologi memberi celah untuk film lolos sensor. Hal ini karena teknologi memberi ruang gerak berbagai film atau tayangan yang ada dimana mereka lolos tanpa proses sensor. Dan lagi-lagi yang akan menjadi korban adalah anak-anak.

Peneliti juga melihat masyarakat di Gampong Mulia, Kota Banda Aceh. Terutama ibu-ibu yang memiliki anak usia dini, suka menonton film di televisi bersama anak-anaknya. Padahal banyak sekali tayangan yang ada di televisi tidak sepatutnya di tonton oleh anak.

Anak-anak selalu senang meniru, maka tidak jarang jika ada beberapa penggalan dari film yang diingatnya akan diceritakan atau di peragakan kepada temannya. Dan ketika anak-anak mulai menyimpang dalam meniru, orang tua malah mulai merasa geram dengan tayangan yang telah di tonton oleh anaknya sendiri dan menyalahkan pihak yang seharusnya bertanggung jawab.

METODE

Penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Lokasi penelitian gampong Mulia, Kecamatan Kuta Alam, Kota Banda Aceh. Subjek penelitian adalah orang tua yang memiliki anak usia 2-6 tahun, dan Ketua dari Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) Aceh. Teknik Pengumpulan Data yang digunakan adalah wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah meliputi langkah-langkah reduksi data, Penyajian data dan mengambil kesimpulan.

HASIL

A. Peran Orang Tua dalam Pemilihan Tayangan Film untuk Anak

1. Peran Orang Tua

Peran (*role*) menurut Soerjono Soekanto merupakan aspek dinamis dari kedudukan (*status*), yaitu seseorang yang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya menjalankan suatu peranan. Pentingnya peranan adalah karena ia mengatur perilaku seseorang. Hubungan sosial yang ada dalam masyarakat merupakan hubungan antara peranan individu dalam masyarakat, peranan diatur oleh norma-norma yang berlaku.

Peran juga merujuk pada fungsi, penyesuaian diri, dan sebagai suatu proses pembatasan sosial. Sebagai lingkungan terdekat bagi anak, orangtua memiliki peran yang besar dalam menanamkan nilai dan budaya yang baik untuk anak, orang tua memiliki peran dalam menanamkan budaya membaca dan menonton televisi bagi anak. Kebiasaan yang

dilakukan orang tua, tidak langsung akan mempengaruhi perilaku anak. Hal tersebut dikarenakan orangtua merupakan peranan (*role*) model bagi anak-anak.

Fakta yang sering terjadi menunjukkan bahwa anak-anak dengan mudah mengimitasi perilaku yang ada di tayangan televisi sehingga anak akan mencitrakan diri seperti tokoh-tokoh yang ada pada tayangan televisi, serta memberikan penegasan bahwa penonton anak sangat rentan dan beresiko dalam menyerap apa yang ditayangkan oleh televisi, sehingga dipandang perlu pendampingan dari orang dewasa yang paham akan efek dari setiap tontonan. Maka, peran orangtua terhadap keputusan memilih tayangan sangat diperlukan bagi penonton anak dengan memberikan pemahaman dan pandangan terhadap anak untuk mempersiapkan mereka sebagai khalayak media.

B. Efektivitas Sensor Mandiri yang dilakukan Orang Tua terhadap Tontonan Anak

Setelah melakukan wawancara terhadap sejumlah narasumber untuk mengetahui gambaran umum Efektivitas Sensor Mandiri pada Orang Tua terhadap Tontonan anak usia 2-6 Tahun, peneliti menemukan bahwa sensor mandiri cukup efektif dilakukan oleh orang tua yang latar belakang pendidikannya adalah tamatan SMA dan Perguruan Tinggi, sedangkan orang tua yang hanya lulusan SD atau SMP masih kurang dalam penerapan sensor secara mandiri terhadap tontonan anaknya. Hal tersebut dilihat dari perhitungan efektivitas dari segi kesejahteraan berdasarkan pendidikan, dan dilihat dari hasil wawancara bersama narasumber, sebagai berikut

Tabel 4.3 Daftar Narasumber berdasarkan latar belakang pendidikan

No	Nama	Usia	Pendidikan Terakhir
1	Ernita	34 th	SMA
2	Nurhayati	39 th	SMP
3	Nurjannah, S.P	45 th	Perguruan Tinggi
4	Oktia Muharani, S.Si	32 th	Perguruan Tinggi
5	Waliyul Amri	36 th	SMA
6	Endah	34 th	SD
7	Dika Fazila, S.E	35 th	Perguruan Tinggi
8	Rosmawarni A.Md.M	38 th	Perguruan Tinggi
9	Nia Febiyana, S.E	41 th	Perguruan Tinggi
10	Karmisah	40 th	SD

(Sumber: Hasil wawancara dengan narasumber di Gampog Mulia)

Orang tua yang latar belakang pendidikannya adalah Perguruan Tinggi dan SMA terlihat lebih selektif dalam pemilihan tayangan terhadap tontonan anaknya meskipun diantaranya bekerja, sedangkan yang hanya lulusan SD dan SMP terlihat kurang selektif karena terlalu menganggap bahwa tayangan televisi adalah sarana hiburan yang bisa dinikmati secara bersama.

Setiap orang memiliki fungsi masing-masing dan turut andil dalam melaksanakan sensor mandiri. Anak-anak yang akan menjadi ujung tombak dan harapan bangsa di masa depan. Sineas dalam menciptakan karya-karya baru yang menghibur sekaligus mendidik, orang tua berperan dalam lingkungan keluarga sebagai partner dan pendamping di lingkungan rumah saat menonton tayangan film serta memberi pengertian tentang betapa pentingnya memilah tayangan dan semuanya tetap memberikan pendidikan tentang “sensor mandiri”

Pola asuh orang tua kepada anaknya menjadi solusi dari semua persoalan ini. keluarga merupakan sekolah pertama sang anak sebelum ia berinteraksi dengan lingkungan sosial diluar rumahnya. Anak usia dini adalah peniru ulung, dengan kepolosannya sangat mudah anak untuk kepada hal yang negatif. Sewajarnya orang tua melakukan pendampingan ekstra karena usia dini adalah usia meniru.

KESIMPULAN

1. Dalam melakukan sensor secara mandiri, orang tua tidak hanya berperan untuk mendampingi anak saja, tetapi orang tua juga harus pintar dalam memilih tayangan untuk anaknya. Pemilihan dapat dilihat dari segi klasifikasi usia serta program tayangan yang akan ditonton. Sebagian orang tua di Gampong Mulia merasa masih kesulitan untuk melakukan sensor secara mandiri dengan utuh, dengan alasan tidak dapat mengawasi anaknya secara terus menerus. Dikarenakan adanya aktifitas lain yang harus di kerjakan oleh orang tua. Baik yang bekerja di luar rumah maupun yang bekerja di rumah. Adapun tayangan yang sering diberikan orang tua kepada anaknya adalah seperti tayangan film kartun, tayangan edukasi, lagu anak-anak dan sebagainya. Sensor Mandiri di Gampong Mulia cukup efektif dilakukan oleh orang tua yang latar belakang pendidikannya adalah tamatan SMA dan Perguruan Tinggi, sedangkan orang tua yang hanya lulusan SD atau SMP masih kurang dalam penerapan sensor secara mandiri terhadap tontonan anaknya. Hal tersebut dilihat melalui perhitungan efektivitas dari segi kesejahteraan berdasarkan riwayat pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Albi Anggito, 2018. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jawa Barat: CV. Jejak.
- Dadan Suryana, "Hakikat Anak Usia Dini, Dasar-dasar Pendidikan Anak." *PAUD 4107*. Modul 1, 2014
- Gifari Annisa Rohani, *Pengaruh Televisi terhadap Aspek Perkembangan Anak usia 3-4 tahun*. *Jurnal Pendidikan Anak*. Vol. 4, Edisi 2, 2015.
- KPI, *Hasil Survey Indeks Kualitas Program Siaran TV*, 2015
- Indonesia, "Undang-undang tentang Perfilman, UU No. 33 Tahun 2009, LN No. 141 Tahun 2009, TLN No. 5060.
- Ratna Ekasari, 2020. *Model Efektivitas Dana Desa untuk Menilai Kinerja Desa Melalui Pemberdayaan Ekonomi*. Malang: AE Publishing.
- Rismansyah, "Efektivitas Program Pendampingan terhadap peningkatan Laba Usaha Bagi pengusaha wanita skala usaha mikro di Rumah Zakat cabang Bandung", UNISBA, 2014
- Soerjono Soekanto, 2006. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sensor Film, 2019. *Informasi Sensor dan Film..* Jakarta: Lembaga Sensor Film RI.
- Sensor Film, 2017 Mengenal Sensor Mandiri Pedoman Literasi Film Panduan untuk Orang Tua dan Anak*. Jakarta: Lembaga Sensor Film RI.
- Tim Dosen PAI, 2016, *Bunga Rampai Penelitian dalam Pendidikan Agama Islam*, Yogyakarta: Deepublish.
- Tesa Alia. "Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam penggunaan Teknologi Digital" *Ajournal of Language, Literature, Culture, and Aducation* Vol. 14, No.1, 2018.
- Tri Sari Arum "Literasi Media Televisi Pada Orangtua dan Implikasinya Terhadap Perilaku Menonton Anak." *Universitas Brawijaya*.

PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN IQRA DALAM MENGEMBANGKAN KARAKTER RELIGIUS DAN PEDULI LINGKUNGAN

Deni Nasir Ahmad¹, Luluk Setyowati²

¹Pendidikan Matematika, FMIPA, Universitas Indraprasta PGRI

²Pendidikan Fisika, FMIPA, Universitas Indraprasta PGRI

Email : deninasirahmad@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to find out the use of the Iqra' learning model in developing religious and environmental character. Literature review method where researchers take several research articles that have been published in national journals and national proceedings. The results of the research, namely from the two characters, namely religious characters and caring for the environment, provide an explanation that the Iqra learning model is very suitable to be used in character cultivation because it emphasizes learning experiences and solutions in solving problems that exist in the environment. It can be concluded that learning with the Iqra 'model is very suitable for inculcating characters, namely religious characters and caring for the environment because learning activities are in the form of inviting students to participate in all learning activities.

Keywords: Learning Model, Iqro ', Environmental and Religious Care

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini ingin mengetahui penggunaan model pembelajaran Iqra'dalam mengembangkan karakter religius dan peduli lingkungan. Metode kajian pustaka dimana peneliti mengambil beberapa artikel penelitian yang sudah dipublikasikan pada jurnal nasional dan prosiding nasional. Hasil penelitian yaitu dari kedua karakter yakni karakter religius dan peduli lingkungan memberikan penjelasan bahwa model pembelajaran Iqra sangat cocok digunakan dalam penanaman karakter karena menekankan kepada pengalaman pembelajaran dan solusi dalam menyelesaikan permasalahan yang ada dilingkungan. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model Iqra' sangat cocok dalam penanaman karakter yakni karakter religius dan peduli lingkungan karena kegiatan pembelajaran berupa mengajak peserta didik untuk ikut berpartisipasi dalam segala kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci : Model Pembelajaran, Iqro', Peduli Lingkungan dan Religius

PENDAHULUAN

Pendidikan dan pengajaran merupakan hak yang dimiliki oleh setiap warga negara untuk memperoleh kelayakan dalam memperoleh pendidikan dan pengajaran tersebut. Berdasarkan undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Generasi-generasi baru pada setiap negara mulai paham dan sadar akan pentingnya sebuah pendidikan yang tentunya diiringi dengan nilai-nilai karakter luhur yang dimiliki negara tersebut agar memperoleh

generasi yang tidak hanya memikirkan dunia saja tetapi akhirat juga harus dipikirkan, karena karakter dapat mempengaruhi pengetahuan seseorang (Luthfi, 2018). Selanjutnya praktik pendidikan di Indonesia saat ini lebih mengedepankan penguasaan aspek keilmuan, kecerdasan dan mengabaikan pendidikan karakter(Wibowo, 2018). Dari pendapat tersebut menjelaskan bahwa pendidikan sampai saat ini di Indonesia yakni terkonsentrasi atau terpusat pada pendekatan otak kiri/kognitif, yaitu hanya mewajibkan siswa untuk mengetahui dan menghafal (memorization) konsep dan kebenaran tanpa menyentuh perasaan, emosi, dan nuraninya

Model pembelajaran diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dan sistemik dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan(A A Hamid, 2011). Dalam pembelajaran IPA diharapkan mampu meningkatkan kecakapan berpikir. Kecakapan berpikir tersebut adalah peserta didik dalam pembelajaran mampu menerapkan sebuah ide atau gagasan atau pemikiran yang lebih luas dan menyajikan berupa hasil produk yakni penerapan tentang dunia nyata atau berupa pengalaman pembelajaran yang dialami dalam kehidupan sehari-hari berupa kemampuan menyelesaikan sebuah masalah yang telah diberikan. Pembelajaran dengan pengalaman belajar dan penanaman karakter untuk saat ini sangatlah diperlukan sebagai solusi pembaharuan dalam pembelajaran sebelumnya yakni hanya menerapkan kemampuan kognitif dan psikomotorik belum ada keluaran yang berupa karakter yang ingin dicapai.

Model pembelajaran Iqra' merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa lebih berperan aktif dan mampu memahami serta menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata disekitarnya serta mampu membaca apa yang diciptakan Tuhan(Wibowo, 2018). Model Pembelajaran Iqra merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk aktif mengeksplotasi lingkungan yang ada disekitarnya, melalui pembelajaran iqra peserta didik dituntut untuk dapat melihat atau membaca segala sesuatu yang telah diciptakan oleh Allah SWT berupa alam semesta dan kekayaannya sehingga pembelajaran iqra peserta didik diajak untuk mendengarkan suara-suara alam, mengagumi ciptaan tuhan, mengeksplorasi lingkungan, dan menyatukan perasaan dengan alam sehingga peserta didik tidak hanya mengerti, tetapi terasah personal, sosial dan seninya (Luthfi, 2018). Selanjutnya metode Iqra' merupakan salah satu cara dan langkah mengajar yang berlandaskan pada kesadaran inderawi, akali, dan kesadaran ruhani (Ahmad Abu Hamid, 2009). Pada pendapat tersebut dapat digaris bawahi bahwa model pembelajaran Iqra' mendorong peserta didik untuk mampu berperan aktif dan mengeksplotasi kemampuan dasar peserta didik yakni berupa kemampuan berpikir kritis dan kreatif guna menyelesaikan suatu permasalahan yang ada di lingkungan yang sebagai anugerah atas ciptaan Tuhan YME yaitu karekter religius dan kepedulian terhadap lingkungan.

Menurut Hamid (2009) Penerapan metode IQRA' dalam pembelajaran fisika (IPA), sebaiknya mengikuti langkah-langkah berikut :

1. murid difasilitasi alat, bahan, dan perangkat percobaan atau objek pembelajaran yang dapat digunakan untuk membaca fenomena, gejala, atau fakta alam; baik yang sesungguhnya maupun yang tiruan,
2. murid mengamati dan bernalar untuk menemukan masalah dan mengemukakan jawaban sementara atas masalah (mengajukan hipotesis),
3. murid memecahkan masalah dengan mengumpulkan data yang relevan (mengukur) dan menganalisis data,
4. murid dikondisikan dapat menemukan konsep,
5. murid dikondisikan dapat membahas temuan (mengklarifikasi dengan teori atau dengan fakta alam),
6. murid dikondisikan dapat mengambil kesimpulan melalui penalaran yang rasional dan objektif,
7. murid difasilitasi dan dituntut untuk mengomunikasikan hasil (kesimpulannya) kepada pihak lain, serta
8. murid difasilitasi dan dituntut untuk mengaplikasikan kesimpulannya ke dalam kehidupan sehari-hari, teknologi, dan industri

Menurut pendapat Fatihatul Qolbi(Luthfi, 2018) sintak model pembelajaran Iqra ini ialah :

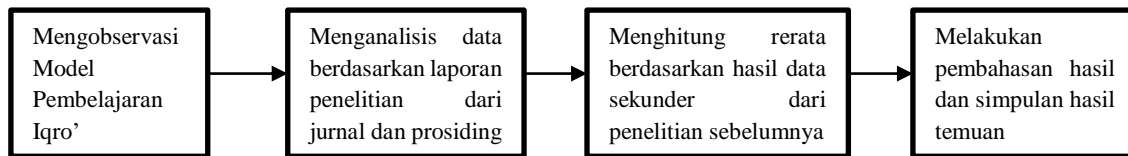
- a. Peserta didik telah difasilitasi berupa media dan perangkat pembelajaran yang dapat digunakan untuk kegiatan membaca gejala atau fenomena secara nyata atau tiruan;
- b. Peserta didik memanfaatkan sistem sensoris (mengamati) dan sistem pusat (menalar) dari menemukan suatu masalah dan menggunakan jawaban sementara(hipotesis)
- c. Peserta didik harus memecahkan masalah melalui pengumpulan data;
- d. Peserta didik dikondisikan agar mampu menemukan konsep;
- e. Peserta didik dikondisikan dalam membahas temuan melalui, (kajian teori berkaitan dengan fakta alam);
- f. Peserta didik mampu menarik kesimpulan berdasarkan hasil pemecahan masalah secara rasional dan objektif;
- g. Peserta didik melakukan komunikasi dengan pihak lain dari hasil tersebut;
- h. Peserta didik bisa menerapkan atau mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Dari penjelasan tersebut jelas bahwa pembelajaran saat ini haruslah menekankan pada kemampuan berpikir kritis dan kreatif guna menyelesaikan suatu permasalahan yang ada di lingkungan yang sebagai anugerah atas ciptaan Tuhan YME yaitu karakter religius dan kepedulian terhadap lingkungan. Oleh sebab itu tujuan dari penelitian ini ingin mengetahui penggunaan model pembelajaran Iqra'dalam mengembangkan karakter religius dan peduli lingkungan.

METODE

Metode dalam penelitian ini adalah menggunakan metode kajian pustaka dimana peneliti mengambil beberapa artikel penelitian yang sudah dipublikasikan pada jurnal nasional dan prosiding

nasional. Setelah dilakukan penganalisisan data maka peneliti melakukan uji rata-rata untuk melihat seberapa besar pengaruh antar variabel. Berikut peta penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti :



Gambar 1. Peta Konsep Penelitian

HASIL

Berikut hasil dari penelitian yang telah dilakukan :

1. Karakter Religius

Berdasarkan hasil penelitian dari jurnal dan prosiding adalah sebagai berikut :

- a. Indraningrum et al., (2018) yaitu : Melalui observasi oleh tiga orang observer pemberdayaan karakter religius pada setiap pertemuan mengalami kenaikan dengan hasil rata-rata presentase keseluruhan pertemuan adalah 90,3% yang memiliki kriteria “sangat baik” serta angket pemberdayaan karakter religius dengan prosentase 80,0% yang memiliki kriteria “Baik”. Hal tersebut menunjukkan bahwa saat proses pembelajaran siswa berusaha memberdayakan karakter religius yang mereka miliki dengan mengaitkan antara materi dengan aktivitas eksperimen dan pembelajaran yang mereka alami.
- b. Widodo Setiyo Wibowo, (2018) menjelaskan bahwa : (1) kekaguman akan keteraturan alam semesta sebagai ciptaan Tuhan, (2) meyakini adanya sang pencipta alam semesta; (3) mentaati aturan-aturan dan menjauhi larangan-larangan-Nya, mensyukuri nikmat yang diberikan oleh-Nya, serta (4) menyelaraskan diri dengan 99 sifat-sifat Tuhan melalui ibadah (yang bersifat horizontal maupun bersifat vertikal) karena Tuhan semata dan mencari ridha (kerelaan)-Nya.

Dari kedua hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa model pembelajaran Iqra' terhadap karakter religius menekankan pada rasa syukur berupa kekaguman atas ciptaan Tuhan YME, adanya pencipta alam semesta dan rasa syukur atas kenikmatan yang telah diberikan oleh Tuhan YME dimana dari hasil menelitian menunjukkan hampir 80 % dengan memiliki kriteria baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran dengan menggunakan Iqra' sangat efektif dalam pembelajaran yang menghasilkan sebuah karakter yang diharapkan yaitu karakter religius.

2. Karakter Peduli Lingkungan

Berdasarkan hasil penelitian dari jurnal dan prosiding adalah sebagai berikut :

1. Pada kelas eksperimen memiliki data hasil 74%, sedangkan pada kelas kontrol memiliki nilai data hasil sebesar 70%. Indikator peduli lingkungan yang hanya mengacu pada didalam ruang kelas berkaitan dengan memlihara lingkungan kelas 10. Didapatkan hasil persentase peserta didik kelas eksperimen 75%, kaitannya dengan model pembelajarana iqra selain mereka

mengekplorasi lingkungan untuk dilakukan pengamatan, peserta didik dituntut mampu memahami keadaan lingkungan dengan melihat kondisi lingkungan sekitar dan mengetahui dampak positif maupun negatif.

Dari kedua karakter yakni karakter religius dan peduli lingkungan memberikan penjelasan bahwa model pembelajaran Iqra sangat cocok digunakan dalam penanaman karakter karena menekankan kepada pengalaman pembelajaran dan solusi dalam menyelesaikan permasalahan yang ada di lingkungan.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dijabarkan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model Iqra' sangat cocok dalam penanaman karakter yakni karakter religius dan peduli lingkungan karena kegiatan pembelajaran berupa mengajak peserta didik untuk ikut berpartisipasi dalam segala kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamid, A A. (2011). Pembelajaran fisika di sekolah. In *Yogyakarta: Fakultas MIPA, UNY*.
- Hamid, Ahmad Abu. (2009). *Perbedaan Prestasi Belajar Mahasiswa Reguler Dan Non Reguler Dalam Perkuliahan Kajian Fisika Sekolah Yang Menerapkan Pendekatan Generik Dan Metode Iqra'*. 191–204.
- Indraningrum, A., Sunarno, W., & Aminah, N. S. (2018). Pengembangan Modul Ipa Terpadu Tipe Connected Berbasis Iqra Tema Lingkungan Pantai Untuk Memberdayakan Karakter Religius Siswa Smp/Mts Kelas Vii Semester Ii. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 6(3), 113. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v6i3.17858>
- Luthfi, N. F. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Iqra Berbasis Keterampilan Proses Sains Terhadap Nilai Karakter Dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas X Ipa Di Sman I Buay Madang, Sumatera Selatan*. Skripsi
- Widodo Setiyo Wibowo. (2018). Menumbuhkan Karakter Religius Siswa Melalui Pembelajaran Sains Berbasis Model Iqra'. *Prosiding Seminar Nasional FITK UNSIQ*, 1(1), 103–111.

Alih Teknologi Mesin Chopper Blender Pakan Hijauan Guna Peningkatan Produktivitas Peternakan Ruminansia Masa Pandemi Covid-19

Zulfahmi^{1*}, Yasir Amani¹, Abdul Rahman¹, Nurul Islami², Alchalil¹

Program Studi Teknik Mesin, Fakultas Teknik Universitas Malikussaleh
Program Studi Teknik Material, Fakultas Teknik Universitas Malikussaleh

*Corresponding Author: zulfahmi@unimal.ac.id

Abstrak

Dimasa pandemi Covid-19 sangat penting untuk penyediaan pakan yang berkualitas menjadi prioritas kelompok usaha peternakan. Pemanfaatan teknologi untuk penyediaan pakan berkualitas dan diversifikasi hijauan akan membantu para peternak mengurai masalah tersebut agar dapat dilakukan lebih optimal. Metode yang ditawarkan adalah alih teknologi mesin chopper blender melalui skema Pengabdian Pemberdayaan Masyarakat sumber dana PNBPU Universitas Malikussaleh Tahun 2021. Mitra adalah kelompok usaha peternakan "Mandiri" Gampong Teupin Reusep Kecamatan Sawang Kabupaten Aceh Utara, diharapkan dapat menggunakan teknologi tepat guna mesin pengolahan ketersediaan bahan baku pakan hijauan dalam upaya peningkatan produksi usaha peternakan. Di lokasi peternakan, mitra memiliki 50 ekor ternak kambing dan 50 ekor ternak domba yang terdiri dari induk dan anakan. Pola pemeliharaan yang dilakukan adalah semi intensif yaitu digembala pada siang hari secara melepas di area peternakan milik mitra dengan luas 3 hektar. dan pada sore sampai malam hari dikandangkan serta disediakan pakan hijauan. Hasil indentifikasi data survey dan wawancara dengan mitra, maka dilaksanakan tahapan kegiatan PPM unimal 2021 mencakup desain, proses manufaktur dan instalasi mesin chopper blender bertempat di laboratorium teknik mesin UNIMAL. Selanjutnya, di lokasi peternakan tim PPM melaksanakan edukasi tentang manajemen peternakan, teknik pembuatan pakan silase dan alih teknologi mesin chopper blender pakan hijauan antara lain tentang konsep desain dan instalasi mesin serta cara perawatannya. Indikator capaian kegiatan PPM ini, Kelompok Peternak Mandiri telah mampu mengolah pakan silase yang bahan bakunya telah di cacah dengan mesin chopper blender. Selain itu, kelompok ternak mandiri juga mampu mengoperasikan dan me-maintenance mesin chopper blender pakan hijauan yang telah diserahkan kepada kelompok ternak tersebut. Kegiatan Pengabdian Pemberdayaan Masyarakat (PPM) pada Kelompok Peternak Mandiri telah berjalan sesuai perencanaan, berikutnya mitra dapat meningkatkan produktivitas usahanya dan bertransformasi sebagai motivator bagi peternak lainnya.

Kata Kunci: Alih Teknologi, Chopper Blender, Pemberdayaan Komunitas

PENDAHULUAN

Upaya meningkatkan keterampilan dan profit komunitas peternak Aceh berorientasi teknologi maka dipandang perlu para peternak didukung oleh ketersediaan mesin *chopper blender*. Mesin mampu mencacah dalam ukuran halus seperti rumput, pelepah kelapa sawit, lamtoro dan pakan hijauan lainnya. Mata pisau *chopper blender* dapat menghancurkan bagian

anatomi keras pada bahan baku pakan seperti batang, lidi kelapa sawit, dll. Produk pakan yang dihasilkan tidak mengganggu pencernaan ternak karena halus.

METODE PELAKSANAAN

Lokasi peternakan calon mitra harus memiliki ketersediaan sumber pakan alternatif selain rumput yang belum termanfaatkan karena tidak memiliki mesin pencacah yang mampu menghancurkan pelepah sawit, lamtoro, dan lainnya di proses menjadi pakan yang halus. Pengusul melakukan indentifikasi kelayakan dengan cara *survey* dan wawancara calon Mitra yang kompeten, memiliki motivasi serta komitmen untuk meningkatkan kemampuan dan kualitas sumber dayanya dalam peternakan, namun tidak memiliki teknologi tepat guna dalam pengolahan potensi ketersediaan pakan sehingga dipandang layak sebagai target alih teknologi.

Mesin *chopper blender* terdiri dari elemen mesin meliputi *v belt* dan *pully*, motor penggerak, poros pada tabung silinder dudukan mata pisau, *bearing*. Semua elemen mesin diintegrasikan sehingga menghasilkan kerja mekanikal yang terpasang pada kerangka mesin. Sistem dan prinsip kerja peralatan mekanikal serta perkakas untuk mesin pencacah bahan baku pakan hijauan ternak ruminansia ini akan menjadi materi *transfer of knowledge* sasaran capaian pembekalan ilmu teknologi tentang konstruksi mesin *chopper* serta cara pemeliharaan dan perawatannya kepada calon penerima manfaat dari pelaksanaan kegiatan PPM. Konstruksi elemen mesin, *rolling* dudukan mata potong (pencacah), pemasangan instalasi transmisi daya gerak mekanikal, dan repair mata potong juga dibekali pengarahannya alih teknologinya.

Penetapan calon Mitra dilaksanakan secara konstruktif dan hati-hati sehingga PPM nantinya terus terlaksana berkelanjutan dan diharapkan Mitra menjadi motivator peternak lainnya. Calon Mitra yang terpilih untuk mendapatkan hibah mesin *chopper blender* dalam pelaksanaan program pengabdian pemberdayaan masyarakat akan diberikan materi dengan metode ceramah atau berdiskusi tentang bioteknologi penyimpanan pakan dengan *silase*, dan manajemen pemberian pakan dengan mengkombinasikan antara rumput, legum, dan pohon.

HASIL, DAMPAK DAN LUARAN YANG DICAPAI

a. Pelaksanaan Kegiatan dan Hasilnya

Realisasi pelaksanaan kegiatan Pengabdian Pemberdayaan Masyarakat dengan judul Alih Teknologi Mesin *Chopper Blender* Pakan Hijauan Guna Peningkatan Produktivitas Peternakan Ruminansia Masa Pandemi Covid-19 berlokasi di Gampong Teupin Reusep Kecamatan Sawang Kabupaten Aceh Utara melalui beberapa rangkaian tahapan yang mencakup:

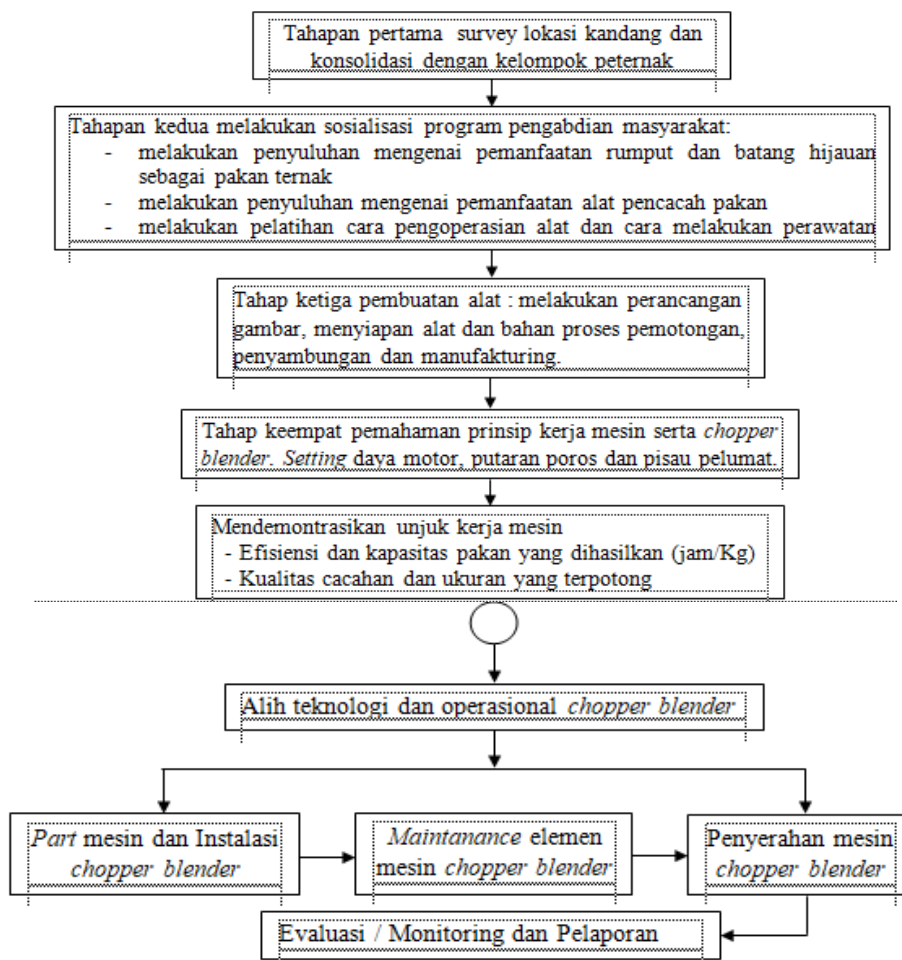
1. Tim PPM LLPM Universitas Malikussaleh dalam judul kegiatan ini yang diketuai Zulfahmi, S.T., M.T beserta anggota Yasir Amani, S.T., M.T., dan Abdul Rahman, S.T., M.Eng., Nurul Islami, M.Sc dan Alchalil ST, MT, menghubungi Kelompok Peternak Mandiri via alat komunikasi telepon selular yang isi pembicaraannya meredaksikan bahwa Tim PPM akan ke lokasi

- Peternakan untuk memberikan presentasi materi tentang manajemen peternakan ruminansia, pengolahan pakan yang bertandar nutrisi.
2. Tim PPM yang dipandu oleh ketua didampingi anggota mengajak mahasiswa yang tertarik dalam kegiatan ini supaya melibatkan diri dan bergabung serta mulai mendiskusikan tentang konsep praktis dalam rangka *goal* capaian kegiatan ini.
 3. Hasil diskusi fokus group yang tersusun *road map* untuk aksi implementasi kegiatan.
 4. Pelaksanaan dan implementasi keseluruhan rangkaian kegiatan pengabdian ini disuguhkan pada Tabel 5.1 dalam tabulasi Peta Realisasi Capaian Kegiatan PPM-Unimal 2021 fokus pada alih teknologi mesin *chopper blender*.

Tabel 5.1. Peta Realisasi Capaian Kegiatan PPM-Unimal 2021

No.	Nama Kegiatan	Model Pelaksanaan Kegiatan	Media Pendukung	Target Capaian (%)	Keterangan
1	Kegiatan asistensi teknis tentang formulasi pakan kambing untuk berbagai tingkatan umur.	Ceramah, diskusi, tanya jawab	LCD, Media elektronik internet,	80	Tercapai
2	Pendampingan teknis manajemen pemeliharaan kambing	Ceramah, diskusi, tanya jawab	LCD, Media elektronik internet,	80	Tercapai
3	Metode pembuatan silase pakan	Ceramah, diskusi, tanya jawab	LCD, Media elektronik internet,	90	Tercapai
4	Pengenalan alat / mesin chopper blender.	Ceramah, diskusi, tanya jawab	LCD, Media elektronik internet,	100	Tercapai
5	Introduksi konstruksi, desain mesin chopper blender pakan hijauan	Ceramah, diskusi, tanya jawab	LCD, Media elektronik internet,	100	Tercapai
6	Demo Operasional dan maintenance mesin chopper blender	Ceramah, diskusi, tanya jawab	LCD, Media elektronik internet,	100	Tercapai

Program kegiatan ini dilaksanakan dengan beberapa metode, antara lain (1). Observasi Lingkungan kandang milik Kelompok Peternak Mandiri di Teupin Reusep Kec. Sawang Aceh Utara. Pelaksanaan wawancara dengan ketua pengelola dan segenap anggota kelompok ternak serta melihat kondisi lapangan secara langsung. Pemetaan ini untuk memperjelas keadaan dan karakteristik kondisi lingkungan kandang ternak terkait kebutuhan alat pencacah rumput, kesepatan penyusunan modul presentasi dan modul panduan pendampingan yang disusun oleh Anggota Tim PPM, penjadwalan kegiatan, evaluasi dan monitoring yang di dokumentasikan sebagai acuan dasar untuk menentukan aksi pelaksanaan kegiatan pada tahap berikutnya.



Gambar 1. Tahapan Realisasi dan Implementasi Kegiatan

Tahapan awal *survey* lokasi kandang, Tim mengamati keadaan lingkungan peternakan di kilometer 15,0 jalan simpang KKA – Takengon. Pada Gambar 5.2 ditampilkan suasana lingkungan peternakan yang dituju. Tim pelaksana kegiatan mendata dan merekan semua kepentingan menurut tujuan kegiatan PPM.



Gambar 2. Lokasi Pelaksanaan Pengabdian Pemberdayaan Masyarakat.

Lokasi peternakan kambing milik kelompok ternak sasaran PPM Unimal memiliki luas area +/- 3 ha, Tim PPM mengikutsertakan *volunteer* dari kalangan mahasiswa Semester Akhir Jurusan Teknik Mesin Universitas Malikussaleh untuk peliputan area peternakan, dari pertemuan awal yang kami inisiasi antara Tim PPM dengan Kelompok Peternak Mandiri, tim meredaksikan bahwa ketersediaan pakan yang melimpah karena disekitar lokasi kandang juga terdapat perkebunan sawit masyarakat, namun potensi yang ada belum disentuh teknologi mesin pengolah pakan hijauan *chopper blender*, sebagaimana dipahami produk cacahan pakan hijauan selanjutnya akan menjadi bahan baku pembuatan pakan *silase* yang menghasilkan kecukupan kadar protein tinggi bagi ternak ruminansia.



Gambar 3 Diskusi dan Pendataan permasalahan di lokasi peternakan

Selanjutnya, berdasarkan data yang diperoleh di lokasi peternakan, tim mulai merakit peralatan mesin chopper blender pakan hijauan yang nantinya akan difungsikan oleh Kelompok Peternak Mandiri Teupin Reusep. Bahan dan peralatan yang dibutuhkan dilakukan pengadaan dan ditempatkan di Laboratorium Manufaktur Jurusan Teknik Mesin Universitas Malikussaleh, jalan Batam Bukit Indah Kota Lhokseumawe. Pekerjaan perakitan dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang dikomunikasikan melalui gambar teknik.

Pada Gambar 4 ditampilkan proses perakitan mesin *chopper blender*, peralatan mekanis meliputi mesin gerinda, mesin bor, mesin bubut poros penggerak, mesin las SMAW dan elektroda, pully penggerak serta sabuk *v belt* adalah peralatan utama dalam manufaktur *chopper blender*. Sedangkan baja UNP, pelat baja tebal 3mm dan cat adalah bagian dari pekerjaan finishing.

Pada tahap berikutnya, di lokasi peternakan kambing Kelompok Peternak Mandiri Gampong Teupi Reusep Kec. Sawang Aceh Utara, Tim PPM Unimal memberikan materi pemahaman konsep peternakan menggunakan teknologi tepat guna. Materi disampaikan dengan cara presentasi dan diskusi interaktif mencakup pemahaman pola pengolahan pakan hijauan memanfaatkan ketersediaan pakan disekitar yang dicacah dengan mesin *chopper blender*. Pakan yang sudah terpotong halus, selanjutnya diolah menjadi silase, untuk ini tim PPM memberi edukasi tentang komposisi pakan silase dengan menyertakan modul sebagai literasi yang dapat terus dipelajari oleh kelompok peternak. Pada Gambar 5.4 diperlihatkan suasana persiapan dan pelaksanaan penyajian konseptual peternakan ruminansia memanfaatkan teknologi tepat guna.



Gambar 4 Manufaktur mesin chopper blender pakan hijauan

Untuk memacu terbentuknya suasana asam dapat ditambahkan aditif berupa bahan karbohidrat mudah dicerna, misalnya tetes, dedak, onggok, jagung dan lain- lain. Hal penting yang harus diperhatikan adalah tidak diperbolehkannya udara masuk ke dalam wadah saat proses pembuatan silase berlangsung. Udara yang masuk bisa mengaktifkan bakteri pembusuk dan menjadi lingkungan tumbuh bagi ulat. Kegagalan pembuatan silase ditandai dengan adanya panas yang terus-menerus seperti pada proses pengomposan.



Gambar 5. Presentasi konseptual peternakan dengan teknologi

Apapun media dan bagaimanapun caranya, selama masih berkaitan dengan penyimpanan rumput segar dalam wadah/ruang tertutup, bisa disebut silase. Media dan cara yang berbeda hanyalah persoalan kreativitas sesuai potensi lingkungan. Berikut adalah contoh tahapan-tahapan pembuatan silase rumput dengan menggunakan karung plastik:

1. Rumput dilayukan sehingga kandungan airnya menjadi berkurang. Proses pelayuan bisa melalui penjemuran atau membiarkan di udara terbuka.
2. Rumput/ pakan hijauan dicacah seukuran 5-10 cm, agar mudah disimpan lebih padat untuk meminimalkan rongga-rongga udara dalam wadah dan agar lebih banyak yang tersimpan dalam wadah. Pencacahan bisa secara manual atau mesin *chopper blender* alih teknologi Tim PPM Unimal.

3. Rumput dimasukkan dalam karung dan dipadatkan. Tujuannya agar ujung-ujung cacahan rumput tidak menusuk/melubangi kantung plastik.
4. Rumput dalam karung tersebut dimasukkan dalam kantung plastik besar dan ditutup rapat dengan mengikat kedua ujungnya, sehingga udara tidak masuk.
5. Simpan di tempat teduh dan biarkan proses berlangsung minimal selama seminggu. Silase yang telah jadi akan beraroma harum. Berikan untuk ternak saat akan diperlukan, dan tutup rapat kembali.

Pada Gambar 6 Tim PPM Unimal menyerahkan beberapa modul sebagai literasi bagi kelompok peternak yang telah disajikan melalui presentasi dan tanya jawab.



Gambar 6. Penyerahan modul alih teknologi chopper blender dan pengolahan pakan

Setelah pementapan teori *dan* diskusi yang panjang tentang manajemen peternakan dan pemanfaatan teknologi mesin *chopper blender* untuk pencacahan rumput/pakan hijauan sampai pengolahan pakan fermentasi *silase*, Tim PPM Unimal men-demotransi-kan operasional mesin *chopper blender*. Kegiatan ini mencakup memperkenalkan instalasi mesin, elemen dan komponen secara mekanikal mesin *chopper blender* serta cara perawatannya. Pada Gambar 2.7 ditampilkan suasana visual kegiatan pengoperasional mesin *chopper blender* dan perawatannya di lokasi pelaksanaan Pengabdian Pemberdayaan Masyarakat Unimal tahun 2021.

b. Pengaruh dan Dampak Kegiatan

Kegiatan PPM ini berdampak positif terhadap penerima manfaat yakni Kelompok Peternak “Mandiri”. Dampak utamanya adalah kelompok ternak tersebut mulai mengurus keabsahan administratif ke Dinas Peternakan Kabupaten Aceh Utara, hal ini dimaksudkan agar kelompok ternak mendapat pendampingan intensif dari pemerintah dari berbagai aspek baik manajemen dan pengembangan usaha berkelanjutan. Kelompok Peternakan Mandiri berharap kedepan kembali hadir pada kegiatan pengabdian masyarakat dari pihak akademisi Universitas Malikussaleh, mereka berharap tidak hanya dari unsur ilmu pengetahuan bidang rekayasa teknik saja, namun harapan mereka dari Fakultas Pertanian Unimal juga berkenan mengimplementasikan ilmu pengetahuannya di lokasi peternakan mereka.

Tim PPM Unimal yang mengusung tema “Alih Teknologi Mesin Chopper Blender Pakan Hijauan Guna Peningkatan Produktivitas Peternakan Ruminansia Masa Pandemi Covid-19”. Tim terdiri dari Ketua Tim Pelaksana: Zulfahmi, S.T., M.T beranggotakan Yasir Amani, S.T., M.T, Abdul Rahman, S.T., M.Eng., Nurul Islami, M.SC dan Alchalil ST, MT telah

melaksanakan kegiatan PPM sejak tanggal 14/11 / 2021 – 21/11/2021. Tim memanfaatkan total anggaran Rp.12.000.000., (Dua Belas Juta Rupiah) sumber dana PNPB Tahun 2021 Universitas Malikussaleh secara tuntas menyelesaikan semua tahapan kegiatan sesuai dengan rencana.

Bagi Universitas Malikussaleh kegiatan ini merupakan wujud nyata bahwa Unimal hadir untuk mengabdikan diri kepada masyarakat sebagai proses *transfers of knowledge* di bidang rekayasa teknologi serta dapat mengidentifikasi persoalan-persoalan yang terjadi dalam masyarakat untuk dapat ditelesuri langkah-langkah solustif pemecahannya. Pada Gambar 2.8 ditampilkan penyerahan mesin chopper blender kepada Ketua Kelompok Peternak “Mandiri”.



Gambar 7 Penyerahan mesin chopper blender kepada ketua kelompok ternak

KESIMPULAN

Kesimpulan

Penerapan alih teknologi mesin chopper blender untuk melumatkan pakan hijauan bagi ternak ruminansia di masa pandemi covid-19 di Gampong Teupin Reusep Kecamatan Sawang manfaatnya dapat langsung dirasakan. Indikator perihal tersebut dijelaskan bahwa selama musim pandemi sejak tahun 2019 peternak kambing Kelompok Peternak Mandiri sangat terpuruk terutama pada aspek pemberian kecukupan kandungan gizi bagi ternak sehingga bobot tercapai sulit terpenuhi. Penyebab utamanya adalah mahalnya pakan dipasaran sehingga perlu pakan alternatif sebagai pasokan bagi konsumsi ternak dapat tersedia sebagai produk produksi sendiri.

Peternak sangat mengharapkan keterlibatan Perguruan Tinggi dan Pemerintah terutama dibidang rekayasa teknik serta ilmu pertanian untuk dapat mentranfer keilmuannya bagi masyarakat sehingga permasalahan yang mereka hadapi dapat dicarikan solusinya.

Saran

Saran yang tim PPM rekomendasikan meliputi;

1. Perguruan Tinggi membangun riset menuju pengabdian masyarakat dengan mengaitkan persoalan nyata dihadapi masyarakat yang mayoritas penduduk Indonesia beraktivitas di sektor pertanian

2. LPPM Unimal untuk memetakan sasaran pelaksanaan masyarakat sesuai potensi daerah dan kebutuhan pasar dan perkembangan zaman secara global agar goal kegiatan PPM yang dihasilkan benar-benar bermanfaat menjadi daya saing bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

Buku Panduan Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Sumber Dana PNBPN, Universitas Malikussaleh, 2021

Buku Renstra PPM Unimal 2020-2024, Tahun 2020

Muliadi, ST., MT., dkk., *Penyuluhan Dalam Pembangunan Balai Pertemuan Petani Gampong Geudumbak Kecamatan Langkahan Kabupaten Aceh Utara*, Teknik Sipil, Universitas Malikussaleh, LPPM Unimal 2014

Cut Khairunnisa, dkk., Penyuluhan Kesehatan Tentang Upaya Pencegahan Tuberkulosis Pada Santri Dayah Keumaral Al-Aziziyah Lhoksukon Kabupaten Aceh Utara Tahun 2019, FK-Universitas Malikussaleh, LPPM Unimal 2019.

Rahman, A., Islami, N., Asnawi, A., & Safrizal, S. (2021). *Desain Poros Mesin Penghancur Sampah Organik Dengan Daya 1 HP*. *Malikussaleh Journal of Mechanical Science Technology*, 5(2), 13-16.