



## Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Prestasi Belajar Perpajakan Siswa SMK Attaqwa 05 Kebalen

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
Yuni Wahyu Anggraini Universitas Panca Sakti Bekasi <a href="mailto:yuniyunicom88@gmail.com">yuniyunicom88@gmail.com</a>	ISSN: 2776-5148 Vol. 1, No. 3 Desember 2021 <a href="http://almufi.com/index.php/AJP">http://almufi.com/index.php/AJP</a>
Rita Aryani Universitas Panca Sakti Bekasi <a href="mailto:ritaar1757@gmail.com">ritaar1757@gmail.com</a>	

© 2021 Almufi All rights reserved

### **Saran Penulisan Referensi:**

Anggraini, Y. W., & Aryani, R. (2021). Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Prestasi Belajar Perpajakan Siswa SMK Attaqwa 05 Kebalen. *Almufi Jurnal Pendidikan*, 1 (3), 118-124.

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh kompetensi pedagogik guru terhadap prestasi belajar perpajakan siswa SMK Attaqwa 05 Kebalen. Pada dasarnya, pemahaman siswa akan suatu materi pelajaran bergantung pada bagaimana pengajaran tersebut dibawakan oleh guru. Melalui pengajaran tersebut tentu akan menuai beragam respon yang diperlihatkan dari seberapa baik prestasi belajar siswa. Responden dalam penelitian ini berjumlah 169 dan setiap responden mendapatkan kuesioner yang berisikan 17 item pernyataan. Berdasarkan analisis regresi linear sederhana yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa kompetensi pedagogik guru berpengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa dengan nilai signifikan dibawah 0.05 yakni sebesar 0.000.

**Kata Kunci:** Kompetensi, Pedagogik guru, Prestasi Belajar Siswa, Materi Perpajakan

### **Abstract**

This study is aims at measuring the effect of teachers' pedagogical competence on the achievement at SMK Attaqwa 05 Kebalen in taxation. Students' understanding on a subject generally depends on how the teaching learning process is delivered by teachers. The teaching learning proces certainly will receive different responses reflected in how good the students' achievement is. The number of respondents of the study was 169 where each of the respondents received a questionnaire consisting of 17 statement items. The simple linear regression analysis shows that the teachers' pedagogical competence positively influences the students' achievement with significant score of below 0.05, which is equal to 0.000..

**Key Words:** Competence, teacher pedagogy, student achievement, tax material

## A. Pendahuluan

Pendidikan pada hakikatnya sangatlah penting bagi kehidupan manusia karena pendidikan merupakan suatu proses memanusiaikan manusia melalui pengembangan seluruh potensinya dan sesuai dengan tuntutan yang berkembang di lingkungannya.

Melalui pendidikan manusia akan mampu mempertahankan kelangsungan hidupnya secara lebih baik dari generasi ke generasi sesuai tuntutan yang berkembang. Pendidikan memberi bekal agar manusia mampu menjalani tugas-tugas hidupnya secara sempurna sebagai pribadi, anggota masyarakat dan hamba Tuhan Yang Maha Esa.

Pendidikan sesungguhnya bukan hanya merupakan tanggung jawab dari sekolah semata atau pemerintah, tetapi lebih dari itu, pendidikan adalah merupakan tanggung jawab kita semua, termasuk orang tua siswa dan secara umum masyarakat Indonesia pada umumnya.

Kejadian alam yang tak terduga menghantui masyarakat Dunia khususnya masyarakat Indonesia kejadian ini sudah berlangsung satu tahun lebih yaitu datangnya sebuah wabah yang dinamakan virus corona atau yang dikenal pandemic Covid 19, yaitu sejenis penyakit yang menular yang berawal terjadi di daerah Wuhan negeri cina, sampai sekarang belum ada tanda-tanda hilangnya pandemi Covid 19 tersebut hampir setiap hari kasus tersebut meningkat, dari kejadian tersebut pemerintah Indonesia membatasi warganya untuk beraktivitas diluar yang mengakibatkan terjadinya kerumunan, karena bahaya virus Covid 19 yaitu dapat menular sehingga diharapkan agar kita saling berjauhan, akibatnya di semua sektor yang terjadi aktivitas manusia kini dibatasi.

Hal ini berdampak pada kegiatan pendidikan yaitu kegiatan belajar mengajar yang biasanya dilakukan di dalam kelas kini berganti dengan kegiatan belajar di rumah, sehingga tidak terjadinya tatap muka guru dengan siswa, di sinilah guru dituntut untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan system online atau daring.

Semakin berkembangnya teknologi system pembelajaran daring mulai dikembangkan dengan berbagai media yang ada salah satunya dengan media zoom meeting agar proses pembelajaran jarak jauh atau daring bisa terlaksana dengan baik dan sesuai harapan walaupun banyak kendala yang terjadi.

Menurut Sobro, Bayu, Rani, & Meidawati (2019) pembelajaran daring sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah di mana peserta didik dan pendidik berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan di dalamnya. Pada tataran pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat mobile seperti smartphone atau telepon, laptop, komputer, tablet, dan iphone yang digunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan di mana saja (Gikas & Grant, 2013:18-26). Berbagai media juga dapat digunakan dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran secara daring. Misalnya kelas-kelas virtual menggunakan layanan Google Classroom, Edmodo, dan Schoology dan aplikasi instan seperti WhatsApp, zoom meeting

Aplikasi Zoom Cloud Meeting merupakan aplikasi meeting online dengan konsep screen sharing. Aplikasi ini memungkinkan penggunaannya bertatap muka dengan lebih dari 100 orang partisipan dan terhubung dengan peserta langsung ke dalam ruangan yang sama dan melakukan proses pembelajaran. Aplikasi Zoom sebagai salah satu aplikasi yang dapat digunakan dengan cara melakukan pembelajaran secara virtual. Aplikasi zoom dapat mempertemukan peserta didik dengan pendidik dengan menggunakan video sehingga proses pembelajaran dapat tersampaikan secara baik (Yuliani, dkk. 2020).

Gikas & Grant, (2013) Berbagai media juga dapat digunakan dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran secara daring. Misalnya kelas-kelas virtual menggunakan layanan Google Classroom, Edmodo, dan Schoology dan aplikasi instan seperti Zoom dan Whatsapp.

Hasil Belajar adalah suatu pencapaian yang di dapat akibat adanya suatu proses di dalam belajar yang bersifat nyata, dari apa yang di lakukan siswa yang sebelumnya tidak dapat di buktikan dengan perbuatan. Maka untuk mengetahui hasil belajar tersebut, ialah dengan melakukan penilaian. Penilaian menurut Husein Siregar adalah "penentu sampai sesuai di pandang berharga, bermutu atau bernilai".

Rusli, M., dkk, (2017: 18) belajar pada dasarnya adalah proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan perilaku (tingkah laku) yang positif baik dalam aspek pengetahuan (cognitive), sikap (affective), maupun psikomotor (psychomotor).

Penilaian laporan hasil belajar menurut Siregar "guru harus memperhatikan tiga aspek yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor"? Aspek kognitif dan psikomotor itu

berbentuk angka (kuantitatif), sedangkan untuk aspek afektif dalam bentuk huruf (kualitatif) ukuran penilaian adalah merupakan Kewenangan guru, kewenangan memberi penilaian di disebabkan guru adalah pemegang kunci utama dalam proses pembelajaran, dan guru pula yang menyusun desain pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan menilai hasil belajar.

Menurut Subur & Rista (2020) Berdasarkan hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh yang signifikan yaitu Pengaruh Pembelajaran Online pada Masa Darurat Covid-19 terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas VIII di SMP Walisongo Bekasi. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai  $\text{sig} = 0,004 > 0,05$  dan  $F\text{-hitung} = 2.491$

Bahwa pembelajaran daring di dalam situasi pandemi Covid 19 merupakan salah satu jalan yang digunakan oleh pemerintah agar pendidikan di Indonesia bisa tetap dijalankan. Dengan penerapan pembelajaran daring menggunakan zoom meeting ini merupakan suatu hal baru yang pastinya akan berdampak pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu penelitian ini membahas bagaimana pengaruh pembelajaran daring menggunakan aplikasi zoom meeting (variabel X) terhadap Hasil belajar siswa (variabel Y) Sekolah merupakan salah satu sarana dalam mendidik yang dapat menentukan kualitas dari peserta didik. Kualitas peserta didik tersebut dapat dilihat dari hasil/prestasi belajarnya selama disekolah. Sedangkan prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah faktor guru atau dalam hal ini adalah kompetensi pedagogik guru. Kompetensi pedagogik merupakan salah satu kompetensi wajib yang harus dimiliki seorang guru. Kompetensi ini memiliki kaitan secara langsung dengan proses belajar mengajar didalam kelas. Hal itu seperti yang dikemukakan oleh Janawi (2012:65) bahwa kompetensi pedagogic adalah kemampuan guru berkenaan dengan penguasaan teoritis dan proses aplikasinya dalam pembelajaran.

Sebagaimana yang tertuang dalam UU No.12 tahun 2005 tentang guru dan dosen, salah satu upaya yang dilakukan agar guru menjadi professional agar dapat memajukan dan menjadikan pendidikan yang berkualitas adalah dengan memiliki kompetensi pedagogik.

Kompetensi pedagogik guru merupakan kemampuan kognitif guru dalam melaksanakan proses-proses pembelajaran dan pengelolaan peserta didik yang sekurang-kurangnya meliputi keterampilan dasar mengajar dan penggunaan teknologi pembelajaran.

Dengan di sayangkan semenjak adanya Pandemi Virus Covid-19 maka dengan berat hati SMK Attaqwa 05 Kebalen harus mengikuti proses pembelajaran lewat online, maka peningkatan kualitas belajar mengajar guru lebih di tingkatkan lagi. Agar pelaksanaan pembelajaran pada siswa tetap berlangsung, maka sistem pembelajaran tatap muka di kelas diubah menggunakan pembelajaran jarak jauh atau daring. Guru tetap masuk di sekolah untuk menyiapkan pembelajaran kelas daring, dan melakukan pemantauan terhadap murid-muridnya agar tetap belajar secara mandiri di rumah. Anak-anak bisa belajar di rumah dengan delapan sistem belajar daring ini. Semua akses sudah dibuka secara gratis.

SMK Attaqwa 05 Kebalen merupakan salah satu sekolah yang sudah menerapkan proses pembelajaran jarak jauh (daring) selama masa pandemi covid-19. Pihak kurikulum menginstruksikan para dewan guru agar menggunakan media jejaring online yang dapat dengan mudah diakses dan digunakan siswa selama proses KBM dirumah. Banyak siswa yang antusias terhadap program pembelajaran jarak jauh ini, walaupun tidak dapat bertatap muka secara langsung dengan bapak/ibu guru layaknya di sekolah, media daring dapat menjadi alternatif terbaik dan sedikit mengobati kerinduan siswa terhadap bapak/ibu guru pengampuh setiap mata pelajaran.

Kompetensi pedagogik guru merupakan kemampuan guru yang berkaitan langsung dengan peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung. Berdasarkan Permendiknas No. 35 Tahun 2010 tentang Petunjuk Teknis Pelaksanaan Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya Pasal (4) dalam Irwantoro dan Suryana (2015), cakupan dari domain kompetensi pedagogik meliputi ;

- a) Menguasai karakteristik peserta didik
- b) Menguasai Teori Belajar dan Prinsip-prinsip Pembelajaran yang Mendidik
- c) Pengembangan Kurikulum
- d) Kegiatan Pembelajaran yang Mendidik
- e) Pengembangan Potensi Peserta Didik
- f) Komunikasi dengan Peserta Didik
- g) Penilaian dan Evaluasi.

Prestasi belajar merupakan ukuran yang memperlihatkan kualitas pembelajaran siswa. Perolehan nilai/hasil belajar tersebut dapat diukur dan dilihat secara langsung. Keberhasilan

belajar siswa menurut Arifin (2009:20) dapat diukur dengan menggunakan tes hasil belajar formatif dan sumatif. Tes formatif merupakan penilaian yang digunakan untuk mengukur suatu atau beberapa pokok bahasan tertentu dan bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap peserta didik terhadap pokok bahasan tersebut, sedangkan tes sumatif merupakan penilaian yang digunakan untuk mengukur daya serap peserta didik terhadap bahan-bahan pokok yang telah diajarkan selama satu semester, satu atau dua tahun pelajaran yang tujuannya untuk menetapkan tingkat atau taraf keberhasilan belajar peserta didik dalam suatu periode belajar tertentu.

Inti dari peningkatan mutu pendidikan adalah terjadinya peningkatan kualitas dalam proses pembelajaran yang berlangsung didalam kelas, dimana peran guru menjadi hal yang sangat dominan dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian mengenai kompetensi pedagogik guru dan prestasi belajar siswa didukung oleh beberapa penelitian sebelumnya seperti penelitian yang dilakukan Gichuru (2016:327) di private primary schools, Gasibo District, Kigali, Rwanda menunjukkan bahwa guru dengan pengalaman belajar yang efektif berpengaruh terhadap kinerja murid. Efektif tersebut meliputi; kemampuan berkomunikasi, mampu berkomitmen, sikap yang positif, persiapan yang baik sebelum mengajar, menggunakan sumber pembelajaran yang relevan dan mengikut sertakan siswa dalam evaluasi dan penilaian.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Muzenda (2013:6) yang dilaksanakan di Afrika Selatan menemukan bahwa pengetahuan subjek, keterampilan mengajar, kehadiran dosen, dan sikap dosen memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi akademik siswa. Penelitian Astuty (2015:152) yang dilakukan di Indonesia menunjukkan hal yang sama yaitu kompetensi dosen berdampak signifikan terhadap prestasi akademik siswa. Penelitian berikutnya dilakukan oleh Umami dan Roesminingsih (2014:81) yang dilakukan di Indonesia, hasilnya menunjukkan bahwa variabel kompetensi pedagogik dan motivasi kerja guru berpengaruh secara simultan terhadap prestasi belajar siswa. Begitu juga dengan penelitian Wamala dan Seruwagi (2013:83) yang melakukan penelitian di Uganda menunjukkan kompetensi guru yang tinggi mempengaruhi prestasi akademik siswa yang tinggi pula dalam membaca dan berhitung. Sedangkan penelitian lain yang dilakukan di Ghana oleh Bonney, et al (2015:139) menunjukkan hal yang berbeda yaitu meski kualitas guru tinggi dalam kualifikasi akademik dan profesional, namun tidak mempengaruhi hasil belajar siswa.

Merujuk pada riset terdahulu yang telah disebutkan di atas, diketahui bahwa sebagian besar hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh dari kompetensi pedagogik guru (keterampilan mengajar, kemampuan berkomunikasi, pengetahuan subjek) terhadap prestasi akademik/belajar siswa, dengan demikian tujuan dari penelitian ini untuk mengungkap apakah kompetensi pedagogik guru bidang studi matematika berpengaruh terhadap prestasi belajar.

## **B. Metodologi**

Responden dalam penelitian ini berjumlah 169 siswa dari total keseluruhan siswa SMK Attaqwa 05 Kebalen sebanyak 272 siswa. Dalam hal ini, setiap kelas memiliki guru bidang studi perpajakan yang sama dan dengan kurikulum pelajaran yang sama pula, sehingga setiap responden yang menjawab pernyataan kuesioner dalam penelitian ini dianggap telah mewakili keseluruhan siswa yang ada.

Terdapat dua variabel yang akan diukur dalam penelitian ini yaitu variabel kompetensi pedagogik guru (X) terdiri dari penguasaan terhadap karakteristik guru, penguasaan teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik, pengembangan kurikulum, kegiatan pembelajaran yang mendidik, memahami dan mengembangkan potensi peserta didik, komunikasi dengan peserta didik, serta penilaian dan evaluasi (Irwantoro dan Suryana, 2015). Sedangkan variabel prestasi belajar siswa (Y) diukur dengan menggunakan nilai rata-rata bidang studi perpajakan tahun pelajaran 2020/2021 (Arifin, 2009:20).

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif yaitu ditujukan untuk menggambarkan persepsi siswa akan kompetensi pedagogik guru, sedangkan analisis regresi linear sederhana digunakan untuk menjawab tujuan dari penelitian ini yaitu tentang pengaruh kompetensi pedagogik guru terhadap prestasi belajar siswa.

### C. Hasil dan Pembahasan

Karakteristik responden dalam penelitian ini terdiri dari beberapa kategori, yaitu berdasarkan jenis kelamin, kelas. Responden berjenis kelamin laki-laki (LK) berjumlah 63 orang (37,3%), sedangkan responden berjenis kelamin perempuan (PR) berjumlah 106 orang (62,7%). Kelas memang lebih didominasi oleh siswa berjenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 158 orang, sedangkan berjenis kelamin laki-laki sebanyak 114 orang. Berikut karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin pada Tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1. Karakteristik Responden Berdasarkan jenis kelamin

Jurusan	Frekuensi	Presentase
Laki-laki	63	37,3%
Perempuan	106	62,7%
<b>TOTAL</b>	<b>169</b>	<b>100%</b>

Jumlah responden yang berasal dari kelas X<sub>1</sub> Ak sebanyak 40 orang (23,7%), X<sub>2</sub> Ak sebanyak 38 orang (22,5%), XI<sub>1</sub> Ak sebanyak 40 orang (23,7%), XI<sub>2</sub> Ak sebanyak 10 orang (5,9%), dan XII sebanyak 41 orang (24,2%). Dari semua kelas yang ada, kelas X<sub>1</sub> dan XII memiliki jumlah siswa paling banyak yaitu 47 dan 46 siswa. Sedangkan X<sub>2</sub> Ak, XI<sub>1</sub> Ak dan XI<sub>2</sub> Ak berjumlah 45 siswa. Berikut karakteristik responden berdasarkan kelas pada Tabel 2 di bawah ini :

Tabel 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Kelas

Kelas	Frekuensi	Presentase
X <sub>1</sub> Ak	40	23,7%
X <sub>2</sub> Ak	38	22,5%
XI <sub>1</sub> Ak	40	23,7%
XI <sub>2</sub> Ak	10	5,9%
XII Ak	41	24,2%
<b>Total</b>	<b>169</b>	<b>100%</b>

Nilai rentang rerata dengan responden paling banyak adalah 80-81 yaitu sebanyak 54 orang (31,95%). Hal itu menunjukkan bahwa sudah ada kemauan belajar yang tinggi dari siswa dan sudah adanya kerjasama yang baik antara guru dan siswa.

Berikut karakteristik responden berdasarkan nilai rerata pada Tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3 Karakteristik Responden Berdasarkan Nilai Rerata Tahun Pelajaran 2020/2021

Rentang Nilai Rerata	Frekuensi	Persentase
70-71	12	7,1%
72-73	3	1,77%
74-75	34	20,1%
76-77	26	15,4%
78-79	37	21,9%
80-81	54	31,9%
82-83	1	0,6%
84-85	2	1,18%
<b>Jumlah</b>	<b>169</b>	<b>100%</b>

Melalui perhitungan analisis regresi linear sederhana, didapatkan bahwa variabel kompetensi pedagogik guru memiliki nilai signifikansi < 0.05 dengan koefisien regresi bernilai positif sebesar 0,057, itu berarti kompetensi pedagogik guru berpengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa. Artinya, jika kompetensi pedagogik guru meningkat, maka prestasi belajar siswa pun akan meningkat. Hasil penelitian ini memiliki kesamaan dengan hasil penelitian yang pernah dilakukan di berbagai negara, misalnya Gichuru (2016) penelitian yang dilakukan di Afrika Tengah yang menunjukkan bahwa kualifikasi guru, pengalaman guru, kemampuan komunikasi, praktik mengajar dan kesiapan guru

berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa guru dengan pengalaman belajar yang efektif berpengaruh terhadap kinerja siswa. Efektif tersebut meliputi; kemampuan berkomunikasi, mampu berkomitmen, sikap yang positif, persiapan yang baik sebelum mengajar, menggunakan sumber pembelajaran yang relevan dan mengikutsertakan siswa dalam evaluasi dan penilaian. Didukung pula oleh Wamala dan Seruwagi (2013:83) yang melakukan penelitian di Afrika Timur menunjukkan kompetensi guru yang tinggi mempengaruhi prestasi akademik siswa yang tinggi pula dalam membaca dan berhitung.

Selain itu, penelitian yang dilakukan Muzenda (2013) di Afrika Selatan memberikan hasil bahwa pengetahuan dosen, kehadiran dosen, keterampilan dalam mengajar, dan sikap memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi akademik siswa. Pada akhirnya, penelitian yang dilakukan penulis di Indonesia dapat memperkuat hasil penelitian yang telah dilakukan terlebih dahulu di beberapa negara lainnya. Berdasarkan hasil penelitian dari berbagai Negara termasuk penelitian yang dilakukan penulis dapat disimpulkan bahwa selain kompetensi pedagogik guru, hal lain yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa adalah motivasi diri, inisiatif, pasif, kelas besar, jumlah guru dan ekonomi keluarga.

#### D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan Pengaruh Pembelajaran daring via zoom terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas VIII di SMP Al-Falah Babelan Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan baik dari riset terdahulu maupun riset yang saat ini penulis lakukan, dapat disimpulkan bahwa kompetensi pedagogik guru berpengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa. Artinya, guru harus lebih peka terhadap kompetensi yang dimiliki yang mana dan bagaimana hal itu perlu diupayakan demi peningkatan mutu pendidikan.

Penelitian ini terbatas hanya pada lokasi SMK Attaqwa 05 Kebalen Kecamatan Babelan Kabupaten Bekasi, alasan peneliti memilih sekolah ini karena SMK Attaqwa 05 Kebalen adalah tempat dimana penelitian saya sebagai Alumni disekolah tersebut, hal ini memudahkan peneliti untuk melakukan penelitian.

#### E. Referensi

- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Astuty, E. (2015). Implementation Analysis of Lecturer's Pedagogical Competence on Student's Academic Achievement. *Journal of Management Research*, 7(2), 152. Retrieved from Macrothink Institute Database.
- Bonney, E., Amoah, D., Micah, S., Ahiameny, C., & Lemaire, M. (2015). The Relationship Between The Quality of Teachers and Pupils Academic Performance in the STMA Junior High Schools of the Western Region of Ghana. *Journal of Education and Practice*, 6(24), 139. Retrieved from IISTE Database.
- Ghofur, A. (2016). Pelaksanaan Quantum Teaching untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Nasional*, 5 (2). Retrieved from OJS UMSIDA Database.
- Ghicuru, L. M. (2016). Effect the Teacher Quality on Student Performance in Mathematics in Primary 6 Nation Examination: A survey of Private Primary Schools in Gasibo District, Kigali City, Rwanda. *International Journal of Education and Research*, 4 (2). Retrieved from IJERN Database.
- Irwantoro, N., & Suryana, Y. (2016). *Kompetensi Pedagogik: untuk Peningkatan dan Penilaian Kinerja Guru dalam Rangka Implementasi Kurikulum Nasional*. Surabaya: Genta Group Production.
- Janawi. (2012). *Kompetensi Guru. Cetakan Kedua*. Bandung: Alfabeta.
- Muzenda, A. (2013). Lecturers' Competences and Students' Academic Performance. *International Journal of Humanities and Social Science Invention*, 3(1), 6. Retrieved from IJHSSI Database.
- Pramawati, V. (2016). Pengertian KKM dan fungsi KKM. Tersedia: <http://www.informasiguru.com/2016/10/PengertianKKMdanFungsiKKM.html> [24 Januari 2017]
- Umami, D., & Roeminingsih, E. (2014). Pengaruh Kompetensi Pedagogik dan Motivasi Kerja Guru terhadap Prestasi Belajar Siswa dalam Ujian Nasional di SMA Negeri se-Kota Mojokerto. *Jurnal inspirasi Manajemen Pendidikan*. 3(3). 81-88.

Wamala, R, & Seruwagi, G. (2013). Teacher Competence and The Academic Achievement of Sixth Grade Students In Uganda. *Journal of International Education Research*, 9(1), 83. Retrieved from The Clute Institute Database



## Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis HOTS Terhadap Hasil Belajar Afektif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V SDN 171 Seluma

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
Yeni Meylani STIT Al-Quraniyah Manna Benkulu <a href="mailto:Yeni.meylani@gmail.com">Yeni.meylani@gmail.com</a>	ISSN: 2776-5148 Vol. 1, No. 3 Desember 2021 <a href="http://almufi.com/index.php/AJP">http://almufi.com/index.php/AJP</a>

© 2021 Almufi All rights reserved

### **Saran Penulisan Referensi:**

Meylani, Y. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis HOTS Terhadap Hasil Belajar Afektif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V SDN 171 Seluma. *Almufi Jurnal Pendidikan*, 1 (3), 125-132.

### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran DL berbasis HOTS berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SD. Penggunaan metode penelitian jenis kuantitatif dengan instrument angket digunakan untuk melalui pre-test dan posttest pada kelas kontrol dan eksperimen pada kelas IV SDN 171 Seluma. Teknik analisis data pada penelitian ini meliputi analisis deskriptif, analisis uji prasyarat, dan analisis inferensial (uji hipotesis). Hasil dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran DL berbasis HOTS dengan hasil belajar afektif siswa kelas IV SDN 171 Seluma yakni dengan nilai signifikansi pada nilai post-test sebesar 8,36.

**Kata Kunci:** pengaruh, Model Pembelajaran *Discovery Learning*, HOTS, Hasil Belajar Afektif, IPA

### **Abstract**

The purpose of this study was to determine whether the HOTS-based DL learning model had an effect on student learning outcomes in science subjects for fifth grade elementary school students. The use of quantitative research methods with a questionnaire instrument is used to go through the pre-test and post-test in the control class and the experimental class in the fourth grade of SDN 171 Seluma. Data analysis techniques in this study include descriptive analysis, prerequisite test analysis, and inferential analysis (hypothesis testing). The result of this study is that there is a significant effect between the application of the HOTS-based DL learning model and the affective learning outcomes of fourth grade students at SDN 171 Seluma, with a significance value of 8,36 for the post test.

**Key Words:** Influence, *Discovery Learning* Model, HOTS, Affective Learning Outcomes, Science

## A. Pendahuluan

Berhasilnya suatu proses pembelajaran bilamana peserta didik mampu memahami dan menguasai mata pelajaran yang diajarkan yang dalam hal ini dinamakan tercapainya tujuan pembelajaran. Keberhasilan tersebut tentunya harus diukur dengan alat ukur tertentu. Salah satunya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Menurut Handayani, dkk. (2013) bahwa mata pelajaran IPA hakikatnya mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Untuk muatan IPA pada jenjang Sekolah Dasar atau SD berisikan materi tentang pengetahuan-pengetahuan alam yang dekat dengan kehidupan siswa SD. Siswa diharapkan dapat mengenal dan mengetahui pengetahuan-pengetahuan alam tersebut dalam kehidupan sehari-harinya.

Ketercapaian tujuan pembelajaran IPA dapat ditinjau dari penilaian hasil belajarnya. Menurut Suyono & Hariyanto (2014) bahwa salah satu prinsip dasar yang harus diperhatikan dan dipegang dalam penilaian adalah prinsip utuh atau menyeluruh. Menurut Arsyad (2005) bahwa evaluasi hasil belajar harus mencakup tiga aspek baik dari segi pemahaman terhadap materi atau bahan pelajaran yang telah diberikan (aspek kognitif), segi sikap (aspek afektif), maupun segi keterampilan (aspek psikomotor). Penilaian yang sering kali terabaikan oleh seorang guru adalah penilaian afektifnya. Karena penilaian kognitif selalu menjadi penentu utama bagi kelulusan atau keberhasilan siswa. Hal tersebut adalah asumsi-asumsi yang beredar dikalangan pendidik yang peneliti temui. Padahal kurikulum 2013 yang saat ini sedang berlaku di Indonesia menuntut para guru untuk dapat mengefektifkan proses evaluasi menyeluruh pada peserta didiknya. Agar nantinya generasi penerus yang dicetak adalah generasi yang memiliki kemampuan akademik, afeksi dan perilaku yang berkarakter.

Pendidikan merupakan salah satu aset yang dapat menunjang dan menunjang kemajuan bangsa. Menurut UU no. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan akhlak mulia. keterampilan yang mereka butuhkan, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara (Pratiwi & Fasha, 2015).

Pelaksanaan proses pembelajaran IPA di SDN 171 Seluma masih dominan menggunakan metode konvensional yaitu ceramah, tanya jawab dan latihan soal. Media pembelajaran teori hanya papan tulis. Metode pembelajaran konvensional dengan pembelajaran yang digunakan cenderung lebih berpusat pada guru, membuat siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Sedangkan pembelajaran IPA sendiri terkadang melakukan eksperimen-eksperimen kecil dalam mendukung materi yang disajikan. Menurut teori Piaget dalam (Jufri, 2017:20) belajar adalah proses aktif dan berkaitan dengan interaksi individu dengan lingkungannya. Artinya dalam proses belajar mengajar, siswa harus terlibat dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar, sehingga pembelajaran yang sesungguhnya dapat terlaksana dengan baik.

Dunia pendidikan Indonesia di abad-20 ini telah menginovasi dengan berbagai usaha perbaikan secara kurikulum, struktur, sarana dan prasarana bahkan kompetensi guru yang mengajar (Sanjaya, 2008). Uji coba kurikulum 2013 yang telah berlangsung di tahun 2013, saat ini telah mengalami kematangan implementasi ke seluruh pelosok negeri. Saat ini, semua jenjang pendidikan telah lazim dengan istilah pendekatan saintifik atau pendekatan ilmiah. Secara prosedural, seiring dengan penerapan kurikulum 2013 atau yang sering dikenal dengan istilah K-13 standar pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas pun sudah mulai mengikuti prinsip ilmiah tersebut. Siswa dituntut lebih aktif dan kreatif serta guru pun harus memenuhi tugasnya sebagai fasilitator, motivator, dan inovator kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Sejalan dengan hal tersebut di atas Sanusi (2013:11) berdalil bahwa pendidikan dalam lingkup sempit yakni proses pembelajaran merupakan bagian dari aktivitas mendidik atau aktivitas belajar mengajar, yang esensinya terletak pada belajar, dan esensi dari belajar terletak pada berpikir. Siswa wajib diarahkan pada keterampilan berpikir yang berprinsip berpikir kritis, berpikir tingkat tinggi dan mandiri dalam kegiatan pembelajaran. Penekanan tersebut tujuannya agar sejalan dengan tuntutan kurikulum yang akan menjadikan pencapaian tujuan pembelajaran yang maksimal. Keterampilan berpikir dapat dibedakan menjadi dua tingkat, yaitu keterampilan berpikir tingkat tinggi atau Higher Order Thinking Skills (HOTS) dan keterampilan berpikir tingkat rendah atau Lower Order Thinking Skills (LOTS).

Istilah HOTS semakin membumih diiringi dengan pemerataan penerapan kurikulum 2013 di seluruh Indonesia. Para praktisi pendidikan dituntut untuk mampu memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan kriteria HOTS tersebut. Kemudian

Kemendikbud dalam Fanami (2018: 21) menyatakan karakteristik soal-soal HOTS adalah sebagai berikut : mengukur kemampuan tingkat tinggi (problem solving, critical thinking, creative thinking, reasoning, decision making), berbasis masalah kontekstual, tidak rutin (tidak akrab), dan menggunakan bentuk soal beragam. Artinya pemerintah semakin menelaraskan tuntutan kurikulum kepada praktisi pendidikan untuk mampu membawa siswa-siswanya untuk terlahir pada proses pembelajaran dan evaluasi yang bertaraf atau berstandar HOTS.

Pada kenyataannya masih banyak guru yang kurang paham tentang HOTS. Hal ini tampak pada rumusan indikator, tujuan, maupun kegiatan pembelajaran dan penilaiannya dalam rancangan pembelajaran yang dibuat dan pelaksanaan proses pembelajarannya. Kurniasih dan Sani (2014) mendefinisikan bahwa guru harus mampu mengembangkan dan mengkonversikan dari pembelajaran yang masih bersifat Lower Order Thinking Skill (LOTS) menjadi Higher Order Thinking Skill (HOTS), dan ini harus sudah diawali sejak merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP sudah sejalan dengan buku guru pada K-13, namun belum memenuhi standar HOTS seperti yang diharapkan pada pencapaian tujuan. Menurut Andriani (2016) bahwa salah satu model pembelajaran yang sangat mendukung pencapaian HOTS ini pada kurikulum 2013 adalah model pembelajaran Discovery Learning (DL). Priansa (2017) bahwa model pembelajaran Discovery Learning guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat peserta didik harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar peserta didik sesuai dengan tujuan. Kondisi seperti ini bertujuan mengubah proses pembelajaran teacher oriented menjadi student oriented.

## B. Metodologi

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Peneliti menggunakan penelitian kuantitatif karena pengolahan data pada penelitian ini berupa angka/numerik. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Winarni (2011:48) penelitian eksperimen merupakan penelitian sistematis, logis, dan teliti untuk melakukan kontrol terhadap kondisi. Dalam penelitian ini metode yang dipilih adalah metode eksperimen semu (*quasy experiment*) karena sampelnya tidak dipilih secara acak melainkan sudah terbentuk berupa kelas-kelas. Sehingga akan dipilih dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pada kelas eksperimen, pembelajaran akan dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* (DL) dan pada kelas kontrol, pembelajaran akan dilaksanakan tanpa menggunakan strategi dan model pembelajaran khusus. Desain pada penelitian ini adalah *The Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design* (Sugiyono, 2017: 76). Desain ini memerlukan dua kelompok subyek yang dipilih secara acak kelompok. Masing-masing kelompok diberikan tes sebanyak dua kali, yakni *pretest* dan *posttest*. Dari kedua kelompok akan dilakukan pengundian untuk memperoleh kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut skema desain (*The Matching Only Pretest-Posttest Control*)

Tempat penelitian ini adalah di SDN 171 Seluma di Desa Purbosari Kecamatan Seluma Barat Kabupaten Seluma. Waktu yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian ini adalah satu bulan yaitu bulan Januari sampai Maret 2019. Menurut Wallen dalam Winari (2011: 94) populasi adalah kelompok yang menarik peneliti, dimana kelompok tersebut oleh peneliti dijadikan obyek untuk generalisasi hasil penelitian. Wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 171 Seluma yang terdiri dari 2 kelas yang berjumlah 48 siswa. Dalam hal ini kelas sudah dalam keadaan homogen dengan pertimbangan bahwa pada jenjang kelas, materi berdasarkan kurikulum yang sama, dan pembagian kelas bukan berdasarkan kelas unggulan. Pada penelitian ini, dikarenakan subjek kurang dari 100 orang, maka siswa diambil semua, sampel penelitian yang digunakan seluruh siswa kelas IV. Sedangkan kelas uji instrumen siswa kelas IV C. Pada penelitian ini, teknik yang dipakai adalah *Cluster Random Sampling*. Hasil pengundian didapatkan sampel kelas IV di SDN 171 Seluma. Kemudian ditentukan kelas IVA sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 21 siswa dan kelas IVB berjumlah 19 siswa sebagai kelas kontrol.

Menurut Arikunto (2010: 221) reliabilitas dapat diartikan tes tersebut dikatakan dapat dipercaya jika memberikan hasil yang tepat apabila ditekan berkali-kali. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas digunakan untuk menguji cobakan tes kepada siswa lain di luar populasi dan

sampel. Sebuah tes dikatakan reliabilitas jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus alpha. Adapun rumus alpha yaitu :

$$r_i = \frac{k}{k-1} \left\{ \frac{st^2 - \sum p_i q_i}{st^2} \right\}$$

Keterangan :

$k$  = jumlah item dalam instrumen

$p_i$  = proporsi banyaknya subyek yang menjawab pada item 1

$q_i$  =  $1-p_i$

$s^2_i$  = varians total

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes dalam bentuk *pretest* dan *posttest* serta angket ranah afektif siswa. Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data meliputi analisis deskriptif, analisis uji prasyarat, dan analisis inferensial (uji hipotesis).

### C. Hasil dan Pembahasan

#### 1. Hasil Penelitian

##### Validitas Ahli

Sebelum peneliti melakukan uji coba instrumen, terlebih dahulu melakukan uji validitas ahli terhadap angket hasil belajar afektif yang disusun oleh peneliti sebelumnya. Validator melakukan validasi dengan cara memberikan penilaian pada masing-masing item butir soal menggunakan *skala likert*, yaitu memberikan angka 1 sampai 5. Hasil dari penilaian yang diberikan validator dikumpulkan, untuk selanjutnya dilakukan analisis hasil penilaian dari validator tersebut dengan menggunakan formula Aiken V. Berikut hasil akumulasi penilaian validator ahli terhadap kedua instrumen penelitian ini :

Tabel 4.1 Akumulasi Hasil Validitas Indeks Kesepakatan Ahli Instrumen Hasil belajar afektif

Nilai V	Kriteria	No. Butir	Jumlah
0,50	Sedang	8	1
0,67	Sedang	1,2,3,4,7,9,11,12,13,15,16	11
0,75	Sedang	5,6,10,14,17,18,19,20	8

Data diatas menunjukkan bahwa instrumen hasil belajar afektif pada penelitian ini telah memenuhi syarat kelayakan untuk digunakan sebagai alat ukur hasil penelitian. Hal tersebut disimpulkan berdasarkan hasil nilai V secara keseluruhan menunjukkan bahwa setiap nomor butir telah berada pada kategori sedang dengan standar acuan yang digunakan peneliti adalah 0,5-0,8.

##### Validitas Soal

Pada variabel angket hasil belajar afektif siswa dibuat 20 butir soal yang dilakukan uji validasi. Angket terdiri dari 20 butir soal yang diperoleh 18 soal berada pada rentang 0,60-0,80 yang artinya berkategori tinggi dan 2 butir soal lainnya berada pada kategori cukup. Hal ini instrumen penelitian ini layak dan valid untuk dijadikan instrumen pada penelitian ini.

##### Reliabilitas

Pada penelitian ini, uji reliabilitas yang peneliti gunakan yakni dengan perhitungan KR20. Pada instrumen angket hasil belajar afektif yang terdiri dari 20 butir pertanyaan, diperoleh KR20 sebesar 0,88. Di mana rentang 0,90-1,00 berada pada interpretasi sangat tinggi (lampiran 8).

##### Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini mengukur aspek hasil belajar afektif dengan menggunakan angket. Hasil pengukuran hasil belajar afektif siswa juga dilakukan sebelum pembelajaran berlangsung dan setelah pembelajaran berlangsung. Berikut rekapitulasi hasil angket:

Tabel 4.5 Rekap Angket Hasil belajar afektif Siswa

Deskripsi	Pretest		Posttest	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Skor Tertinggi	45	40	95	78
Skor terendah	28	25	68	50
Rata - rata	34	33	78	62
Varian	21,41	16,89	51,03	57,04
Standar Deviasi	4,63	4,11	7,14	7,55

Hasil data diatas menunjukkan bahwa nilai *pretest* antara kelas eksperimen adalah 45 dan kelas kontrol 40 pada skor tertinggi dan skor terendah yakni 28 dan 25. Rata-rata kedua kelas hanya berselisih 1 yakni antara 34 pada kelas eksperimen dan 33 pada kelas kontrol. Setelah dilakukan tindakan berupa proses pembelajaran terjadi peningkatan skor pada kelas eksperimen yakni 95 skor tertinggi dan 78 pada skor terendah. Hasil skor *posttest* pada kelas eksperimen, rata-ratanya lebih tinggi dari pada kontrol, namun varian pada kelas kontrol lebih tinggi daripada kelas eksperimen.

#### Uji Prasyarat Data Hasil Penelitian Homogenitas

Uji homogenitas hasil belajar afektif dilakukan pada hasil *pretest* siswa yang didapatkan sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai. *Pretest* digunakan untuk melihat kemampuan awal siswa. Berikut data hasil uji homogenitas hasil belajar afektif siswa :

Tabel 4.12 Uji Homogenitas *pretest* Hasil belajar afektif Siswa

DATA	KELAS IV A	KELAS IV B
Jumlah	1060	913
Rata-rata	34	33
Varian	21,41	16,89
N	31	28
Df		57
F <sub>hitung</sub>		1,27
F <sub>table</sub>		1,89
Kesimpulan	F <sub>hitung</sub> < F <sub>table</sub> maka Homogen	

Dalam hal ini diketahui bahwa kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB sebagai kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata yang tidak jauh berbeda, hanya berselisih 1. Varian kelas eksperimen sebesar 21,41 dan varian kelas kontrol sebesar 16,89, sehingga didapatkan  $f_{hitung}$  sebesar 1,27 dan  $f_{tabel}$  yakni sebesar 1,89. Artinya  $f_{hitung} < f_{tabel}$  sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen.

Uji homogenitas selanjutnya adalah pada hasil *posttest* hasil belajar afektif siswa yang didapatkan setelah peneliti melakukan kegiatan pembelajaran di kelas. Berikut hasil uji homogenitas data hasil belajar afektif siswa pada *posttest*:

Tabel 4.13 Uji Homogenitas *posttest* Hasil belajar afektif Siswa

DATA	KELAS IV A	KELAS IV B
Jumlah	2405	1725
Rata-rata	78	62
Varian	51,03	57,04
N	31	28
Df		57
F <sub>hitung</sub>		0,89
F <sub>table</sub>		1,89
Kesimpulan	F <sub>hitung</sub> < F <sub>table</sub> maka Homogen	

(Lampiran 24)

Berdasarkan data diatas, terlihat bahwa varian kelas eksperimen sebesar 51,03 dan varian kelas kontrol sebesar 57,04, sehingga didapatkan  $f_{hitung}$  sebesar 0,89 dan  $f_{tabel}$  yakni sebesar 1,89. Artinya  $f_{hitung} < f_{tabel}$  sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen.

#### Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan pada hasil test *pretest* dan *posttest* pada skor hasil angket hasil belajar afektif siswa dengan tujuan untuk melihat apakah data-data tersebut termasuk pada data yang berdistributif normal. Berikut data uji normalitas pada *pretest* hasil belajar afektif siswa :

Tabel 4.14 Uji Normalitas Hasil belajar afektif Siswa

Kelompok	$X^2_{hitung}$	$X^2_{tabel}$	Distribusi Data
Eksperimen	4,81	11,07	Normal
Kontrol	3,83		Normal

Berdasarkan data tabel diatas, diperoleh data bahwa  $X^2_{hitung}$  kelas eksperimen sebesar 4,81 dan kelas kontrol  $X^2_{hitung}$  sebesar 3,83.  $X^2_{tabel}$  pada kedua kelas memiliki nilai yang sama yakni 11,07. Hal ini berarti bahwa  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ , kedua sampel penelitian berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji normalitas terhadap data skor *posttest* hasil belajar afektif siswa setelah tindakan kegiatan pembelajaran. Berikut data uji normalitas *posttest* hasil belajar afektif siswa :

Tabel 4.15 Uji Normalitas *posttest* Hasil belajar afektif Siswa

Kelompok	$X^2_{hitung}$	$X^2_{tabel}$	Distribusi Data
Eksperimen	4,28	11,07	Normal
Kontrol	2,91		Normal

Tabel diatas menunjukkan bahwa  $X^2_{hitung}$  kelas eksperimen sebesar 4,28 dan kelas kontrol  $X^2_{hitung}$  sebesar 2,91.  $X^2_{tabel}$  pada kedua kelas memiliki nilai yang sama yakni 11,07. Hal ini berarti bahwa  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ , kedua sampel penelitian berdistribusi normal.

### Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, langkah selanjutnya adalah uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan uji-t. Hasil pengujian hipotesis pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada data *pretest*. Berikut hasil uji hipotesis terhadap data *pretest*:

Tabel 4.16 Uji-t Data *pretest* Hasil belajar afektif

DATA	Eksperimen (V A)	Kontrol (V B)
Rata-rata	34	33
Varian	21,41	16,89
N	31	28
Df		57
$t_{hitung}$		0,87
$t_{tabel}$		2,00
<b>Kesimpulan</b>	$t_{hitung} < t_{tabel}$ maka $H_0$ diterima	

Berdasarkan tabel 4.7 diatas, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil yang signifikan dan pengaruh antara *pretest* kelas eksperimen dan kontrol sebelum dilakukan tindakan berupa kegiatan pembelajaran oleh peneliti.

Setelah kegiatan pembelajaran dilakukan, peneliti kembali melakukan pengamatan terhadap hasil *posttest* hasil belajar afektif siswa. kemudian rekap hasil nilai di lakukan uji hipotesis kembali untuk membuat kesimpulan atas hasil penelitian ini. Berikut tabel uji-t data *posttest* hasil belajar afektif siswa :

Tabel 4.17 Uji-t Data *Posttest* Hasil belajar afektif

DATA	Eksperimen (V A)	Kontrol (V B)
Rata-rata	78	62
Varian	51,03	57,04
N	31	28
Df		57
$t_{hitung}$		8,36
$t_{tabel}$		2,00
<b>Kesimpulan</b>	$t_{hitung} > t_{tabel}$ maka $H_a$ diterima	

Berdasarkan data diatas, kelas IV A selaku kelas eksperimen dalam penelitian ini memiliki varian sebesar 51,03 lebih kecil daripada kelas IV B sebagai kelas kontrol dengan varian 57,04. Hasil perhitungan uji-t diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 8,36 dan  $t_{tabel}$  2,00. Hal ini berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka kesimpulannya bahwa  $H_a$  diterima.

## 2. Pembahasan

Hasil analisis data menunjukkan bahwa model pembelajaran DL memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar afektif siswa. Menurut Siregar, dkk (2010: 10) hasil belajar afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Menurut Krathwohl, Bloom, dan Maisa (1964) klasifikasi tujuan hasil belajar afektif terbagi lima kategori yakni penerimaan (receiving), pemberian respon atau partisipasi (responding), penilaian atau penentuan sikap (valuing), organisasi (organization), karakterisasi/ pembentukan pola hidup (characterization by a value or value complex). Pada kegiatan pembelajaran dengan model DL, aktivitas siswa telah mengarah pada lima kategori tersebut diatas.

Basuki dan Hariyanto (2016) menerangkan bahwa model pembelajaran DL berbasis HOTS merupakan model pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. Artinya dengan melibatkan kontekstual dalam proses pembelajaran, daya logika siswa lebih terbuka sehingga merangsang berkembangnya kognitif siswa dalam memahami dan memaknai materi yang dipelajari dengan menghubungkan dengan lingkungan mereka sendiri. Dengan demikian, siswa lebih tertarik serta aktif dalam mengikuti setiap aktivitas dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menjadi salah satu pemicu meningkatnya kemampuan kognitif atau hasil belajar siswa.

Tujuan DL seperti yang disampaikan oleh Hosnan (2014) bahwa target DL berbasis HOTS adalah agar siswa memperoleh berbagai pengalaman dan mengubah tingkah laku siswa (Rusyna, 2014). Dilanjutkan oleh beliau bahwa belajar dengan pengalaman akan melibatkan proses pengembangan mental secara lebih utuh, mulai dari kognitif, afektif dan psikomotor. Artinya hasil penelitian pada kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran DL sangat efektif bilamana target guru adalah meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Abdurrozak, dkk. (2016) bahwa pembelajaran IPA pada ruang lingkup Sekolah Dasar meliputi hal-hal yang berhubungan dengan diri dan lingkungan siswa. setiap gejala pada diri mereka dan lingkungan siswa akan sangat efektif jika dijadikan alternatif permasalahan yang dimunculkan dalam menerapkan proses pembelajaran di kelas pada siswa.

#### D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran DL berbasis HOTS terhadap hasil belajar afektif siswa. Rata-rata skor angket ranah afektif pada kelas eksperimen lebih tinggi yakni 16,60 dibandingkan dengan rata-rata nilai angket afektif kelas kontrol yakni 10,56. Pada uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi Microsoft Excell 2010 disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima karena nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Pelaksanaan pembelajaran DL guru hendaknya memanfaatkan lingkungan sekitar sekolah sebagai media sehingga pembelajaran dapat terkesan kontekstual.

#### E. Referensi

- Abdurrozak, dkk. (2016). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1:1-9.
- Andriani, D. (2016). Efektivitas Problem Based Learning (PBL) Berbantuan LKS Tema Gerak Terhadap Higher Order Thinking Skill Siswa SMP. *(Skripsi)*. UNES. Semarang
- Arsyad, A. (2005). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada Companies, Inc: Jakarta
- Basuki, I., & Hariyanto. (2016). *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Depdiknas. 2013. *Kurikulum 2013*. Depdiknas. Jakarta.
- Fanami, M. Z. (2018). Strategi Pengembangan Soal Higher Order Thinking Skill (HOTS) dalam Kurikulum 2013. *Journal of Islamic Religious Education*, 2(1): 57-76.
- Handayani, dkk. (2013). Pengaruh Pembelajaran Problem Solving Berorientasi HOTS terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Kelas X. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 7 : 1051-1062.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia: Bogor.
- Pratiwi, U., & Fasha, E. F. (2015). Pengembangan Instrumen Penilaian HOTS Berbasis Kurikulum 2013 Terhadap Sikap Disiplin. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*, 1 : 123-142.
- Priansa, D.P. (2017). *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran: Inovatif, Kreatif, Dan Prestatif Dalam Memahami Peserta Didik*. Bandung: Pustaka Setia.
- Rusyna, A. (2014). *Keterampilan Berpikir: Pedoman Praktis Para Peneliti Keterampilan Berpikir*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

- Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanusi, A. (2013). *Kepemimpinan Pendidikan: Strategi Pembaruan, Semangat Pengabdian, Manajemen Modern*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Suyono & Hariyanto. (2014). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Siregar, E., & Nara, H. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Winarni, E. W. (2011). *Penelitian Pendidikan*. Bengkulu: FKIP Unib Press.
- ..... *Inovasi Dalam Pembelajaran IPA*. Bengkulu: FKIP Unib Press.

## Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Kemandirian Anak Usia Dini

<b><u>INFO PENULIS</u></b>	<b><u>INFO ARTIKEL</u></b>
Laras Tri Andhriana Universitas Panca Sakti Bekasi Larastrian30@gmail.com  Boma Jonaldy Tanjung Universitas Panca Sakti Bekasi bomajonaldytanjung@gmail.com	ISSN: 2776-5148 Vol. 1, No. 3 Desember 2021 <a href="http://almufi.com/index.php/AJP">http://almufi.com/index.php/AJP</a>

© 2021 Almufi All rights reserved

### ***Saran Penulisan Referensi:***

Andhriana, L. T., & Tanjung, B. J. (2021). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Kemandirian Anak Usia Dini. *Almufi Jurnal Pendidikan*, 1 (3), 133-137.

### **Abstrak**

Perkembangan kemandirian pada anak usia dini sangat ditentukan dari pola asuh orang tua. Setiap orang tua pasti berbeda pola asuh yang digunakan dalam mendidik anak-anak mereka. Hal ini akan berpengaruh terhadap perkembangan kemandirian anak baik di rumah maupun di sekolah. Tujuan Penelitian untuk mengungkap Pengaruh Pola Asuh terhadap Kemandirian anak usia dini. Metodologi Penelitian yang digunakan merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan survei, Populasi penelitian ini adalah seluruh anak usia dini (AUD) usia 4 – 5 tahun di TK Baitul I'Imi Cipayung Jakarta Timur yang berjumlah 50 anak usia dini. Jumlah sampel penelitian merujuk pada table Isaac & Michael untuk jumlah populasi 50 dengan signifikansi 5% sebanyak 44 anak usia dini data akan tetapi karena kondisi pandemic kuesioner yang di dapat sebanyak 17 kuesioner, sehingga peneliti mengambil sebanyak 17 data yang masuk untuk di analisis seluruhnya. Data Penelitian diperoleh dengan menggunakan instrument kemandirian dan instrument Pola Asuh. Kedua instrument telah di uji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data menggunakan analisis regresi sederhana. Hasil penelitian ini disimpulkan tidak terdapat pengaruh positif pola asuh orang tua terhadap kemandirian anak usia dini (AUD).

**Kata Kunci:** Dukungan Orang tua, Kemandirian, Anak Usia Dini

### **Abstract**

The development of independence in early childhood is largely determined by the parenting pattern of each parent. This will affect the development of children's independence both at home and at school. The purpose of this research is to reveal the effect of parenting on early childhood independence. The research methodology used is a quantitative study with a survey approach. The population of this study is all early childhood (AUD) aged 4-5 years in Baitul I'Imi Kindergarten Cipayung, East Jakarta, totaling 50 early childhood. The number of research samples refers to the Isaac & Michael table for a population of 50 with a significance of 5% as many as 44 early childhood data, but due to the pandemic conditions, 17 questionnaires were obtained so that the researchers took 17 data that were analyzed as a whole. The research data was obtained by using the independence instrument and the parenting style instrument. Both instruments have been tested for validity and reliability. Data analysis used simple regression analysis. The results of this study indicate that there is no positive influence on parents on early childhood independence (AUD).

**Key Words:** Parental Support, Independence, Early Childhood

## A. Pendahuluan

Anak Usia Dini ialah sekelompok anak yang berada dalam proses tumbuh dan berkembang dengan sangat unik. Secara umum anak-anak di bawah usia 6 tahun, dimana perkembangan anak pada masa ini sangat penting sehingga banyak orang menyebutnya dengan masa keemasan atau Golden Age. Pola Asuh Orang tua terhadap perkembangan kemandirian anak usia dini sangat menentukan perilaku dan karakteristik anak itu sendiri. Pada UU No. 23 Tahun 2014 mengatur tentang pengasuhan anak dan kualitas keluarga menjadi hal yang wajib di implementasikan kepada masyarakat luas di Indonesia.

Orang tua memiliki tanggung jawab penuh terhadap pertumbuhan dan perkembangan kemandirian anak, mereka di rumah bahkan karena Orang tua adalah guru pertama yang ditemui sejak mereka lahir. Menurut Gunarsa (2002) dalam Supriyadi (2020) mengemukakan bahwa pola asuh permissif memberikan kekuasaan penuh pada anak tanpa dituntut kewajiban dan tanggung jawab, kurang kontrol terhadap perilaku anak dan orang tua berperan sebagai pemberi fasilitas, serta berkomunikasi dengan anak. Pola asuh ini kepribadian anak menjadi tidak terarah, dan mudah mengalami kesulitan jika anak harus menghadapi larangan-larangan yang ada di lingkungannya. Berdasarkan Prasetya (Anisa, 2005) menjelaskan bahwa pola asuh permissif atau biasa disebut pola asuh penelantaran yaitu dimana orang tua lebih memprioritaskan kepentingan sendiri, perkembangan dan kepribadian anak yang terabaikan, dan orang tua tidak mengetahui apa dan bagaimana kegiatan anak sehari-hari. Dariyo (Anisa, 2005) juga mengatakan bahwa pola asuh cenderung menuntut kewibawaan otoritas orang tua karena segala sesuatu itu harus dipertimbangkan oleh anak kepada orang tua. Pola asuh yang di terapkan orang tua cenderung mengarah pada pola situasional. Dimana orang tua tidak menerapkan salah satu pola asuh tertentu, tetapi akan memungkinkan orang tua menerapkan pola asuh secara fleksibel, luwes, dan sesuai dengan situasi dan kondisi yang berlangsung saat itu.

Menurut Erikson (Desmita, 2011) menyatakan kemandirian adalah usaha untuk melepaskan anak dari orang tua dengan maksud untuk menemukan jati dirinya melalui proses mencari identitas ego, yaitu merupakan perkembangan ke arah individual yang mantap dan berdiri sendiri. Kemandirian biasanya ditandai dengan kemampuan menentukan nasib sendiri, kreatif, dan inisiatif, mengatur tingkah laku, bertanggung jawab, mampu menahan diri, membuat keputusan-keputusan sendiri, dan serta mampu mengatasi masalah tanpa ada pengaruh dari orang lain. Kemandirian merupakan suatu sikap otonomi dimana anak secara relative bebas dari pengaruh penilaian, pendapat dan keyakinan orang lain.

Menurut Dodge, Trister & Colker (2008) kemandirian anak usia dini dapat dilihat dari pembiasaan dan kemampuan anak dalam fisik, percaya diri, bertanggung jawab, disiplin, pandai bergaul, mau berbagi, dan pengendalian emosi. Sedangkan menurut Gordon, 2000; James, 2002, Pratt, Skoe, & Arnold, 2004 ) berpendapat tentang jenis-jenis pola asuh orang tua dapat dikenali dengan pola asuh otoriter yang ditunjukkan dengan perilaku orang tua yang cenderung menerapkan standard yang mutlak harus dituruti, menuntut kepatuhan, mendikte, hubungan kurang hangat, kaku dan keras. Dampaknya muncul perilaku agresif sangat tinggi atau sangat rendah, cemas dan mulai putus asa, penakut, pendiam, tertutup, tidak berinisiatif, berkepribadian lemah, berkesan menarik diri sehingga tingkah laku pasif menjadikan anak tidak mandiri. Santrock (2007) berpendapat bahwa pola asuh orang tua otoritatif adalah perilaku orang tua yang mengontrol, menuntut dan memperhatikan kebutuhan anak dengan sikap yang hangat, komunikasi dua arah antara orang tua dan anak yang dilakukan secara rasional dan kontrol positif, dampaknya akan memperlihatkan perilaku berani, lebih giat dan bertujuan mandiri, dapat mengontrol diri, hubungan baik dengan teman-teman, mampu menghadapi stress, minat terhadap hal-hal yang baru, dan kooperatif terhadap orang lain, aktif dan tidak takut gagal.

Peran orang tua akan berpengaruh besar pada pembentukan karakter mandiri pada setiap individu sejak usia dini. Parenting style atau yang sering disebut pola asuh adalah gaya berhubungan/berinteraksi yang dilakukan orang tua terhadap anak, pada umumnya pola asuh terbagi menjadi 3 yaitu ; A) Pola Asuh Otoriter adalah perilaku orang tua yang serba mengatur segala aktivitas anak, aturan yang dibuat oleh orang tua yang harus sepenuhnya ditaati oleh sang anak. B) Pola Asuh Demokratis adalah hubungan dengan orang tua dengan anak yang memberikan dorongan serta motivasi apa yang menjadi harapan anaknya serta adanya demokrasi dan kontrol yang tidak kaku mengenai aturan yang dibuat. C) Pola Asuh Permissif adalah perlakuan orang tua yang memberikan kebebasan penuh pada aktivitas anak, tidak adanya kontrol serta aturan dalam keluarga.

Schneiders (1960: 405) berpendapat bahwa keluarga yang ideal di tandai dengan ciri - ciri minimnya perselisihan antara orang tua dengan anak, ada kesempatan untuk menyatakan keinginan, penuh kasih sayang, penerapan disiplin yang tidak keras, ada kesempatan untuk bersikap mandiri dalam berpikir dan bertindak, merasa dan berperilaku, saling menyayangi, menghormati, menghargai diantara orang tua dan anak, memiliki emosi yang stabil, berkecukupan dalam ekonomi, mengamalkan nilai moral dan agama. Sedangkan Dadang Hawari (1997:165) mengemukakan seorang anak yang dibesarkan dalam keluarga yang mengalami disfungsi kelak akan mempunyai risiko lebih besar dalam tumbuh kembangnya.

Melalui pola asuh yang dilakukan oleh orang tua, anak dapat belajar tentang banyak hal termasuk karakter dan kemandirian yang akan menjadi modal utama pada anak untuk tumbuh kembang semakin kuat baik secara mental dan kepribadian, dan juga kemandirian. banyak penelitian yang mengungkap tentang dukungan pola asuh oran tua terhadap perkembangan kemandirian anak usia dini, namun yang menarik dalam penelitian ini adalah dukungan pola asuh orang tua terhadap kemandirian anak usia dini (AUD ) untuk kelompok A yang dilakukan pada masa Pandemi Covid 19. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap “Pengaruh Pola Asuh Orang tua terhadap Kemandirian Anak Usia Dini untuk Kelompok A di masa Pandemi Covid 19”.

## B. Metodologi

Penelitian ini merupakan Penelitian Kuantitatif dengan pendekatan survei. Populasi penelitian ini adalah seluruh anak usia dini ( AUD ) usia 4 – 5 tahun di TK Islam Baitul I’lmi Cipayung Jakarta Timur. Jumlah sampel penelitian merujuk pada tabel Isaac & Michael dengan signifikansi 5% sebanyak 17 anak usia dini ( AUD ), menggunakan teknik random sampling. Pengumpulan data berupa skor diambil dengan menggunakan Instrumen Pola Asuh dan Instrumen Kemandirian dalam bentuk Instrumen sikap skala. Penelitian ini dilakukan di semester genap Tahun Ajaran 2020 – 2021. Teknik analisis data menggunakan analisis regresi sederhana dimana menunjukkan tidak berpengaruh positif variabel (X) Kemandirian Anak Usia Dini terhadap variabel tidak terikat (Y) Pola Asuh Orang Tua.

## C. Hasil dan Pembahasan

### *Uji Normalitas Data*

Berdasarkan hasil uji menggunakan SPSS ditemukan bahwa uji normalitas data dengan menggunakan uji Kolmogorov – Smirnov Z untuk 1) Variabel Pola Asuh Orang tua di dapat nilai probabilitas ( p-value ) = 0.272 > 0.050 atau Ho di terima. Dengan demikian, data Pola Asuh (X) orang tua terdistribusi Normal. 2) Variabel Kemandirian anak usia dini diperoleh nilai probabilitas (p-value) = 0.376 > 0.050 atau H0 diterima. Dengan demikian data kemandirian (Y) anak usia dini terdistribusi normal.

### *Uji Regresi Berganda*

Berikut disajikan hasil analisis uji hipotesis pengaruh menggunakan regresi dengan bantuan SPSS. Ditampilkan pada tabel berikut,

Tabel 2. Hasil Analisis Koefisien Korelasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.338 <sup>a</sup>	0.114	0.055	7.32382	0.114	1.937	1	15	0.184

Tabel 3. Hasil Analisis Varians

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	103.896	1	103.896	1.937	.184 <sup>b</sup>
	Residual	804.575	15	53.638		
	Total	908.471	16			

Tabel 4. Hasil Analisis Koefisien Regresi

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	99.711	14.861		6.71	0
	Pola Asuh	-0.316	0.227	-0.338	-1.39	0.184

Berdasarkan tabel 2, terlihat bahwa koefisien korelasi, korelasi variabel bebas Pola Asuh Orang Tua(X) terhadap Kemandirian Anak (Y) adalah sebesar 0,338. Dari perhitungan tersebut diperoleh bahwa koefisien korelasi tersebut signifikan, dengan kata lain bahwa terdapat korelasi yang signifikan variabel bebas Pola Asuh Orang Tua (X) terhadap Kemandirian Anak Usia Dini(Y) adalah sebesar 0,338, sedangkan koefisien determinasi sebesar 0,114, menunjukkan bahwa besarnya kontribusi Pola Asuh Orang Tua (X) terhadap Kemandirian Anak Usia Dini (Y) adalah sebesar 11,40%. variasi variabel kemandirian tidak dapat dipengaruhi oleh variabel Pola Asuh Orang Tua.

Pengujian selanjutnya adalah uji signifikansi garis regresi. Pengujian garis regresi bertujuan untuk mengetahui persamaan garis regresi yang mempresentasikan pengaruh variable X terhadap variabel Y. Berdasarkan Tabel 4, diperoleh persamaan yaitu  $Y = 99.711 - 0.316 X$ . Dari hasil analisis diperoleh  $t_{hit} = 1.392$  dan  $p\text{-value} = 0.092 > 0.005$  atau  $H_0$  diterima. Dengan demikian "Pola Asuh Orang tua (X) tidak berpengaruh positif terhadap Kemandirian Anak Usia Dini (Y)".

Pada tabel terlihat bahwa nilai  $sig = 0,184 > 0.005$  atau  $H_0$  di terima. Dengan demikian regresi Y atau X adalah signifikan atau Pola Asuh orang tua (X) tidak berpengaruh terhadap Kemandirian anak usia dini (Y) ini berarti hipotesis penelitian tidak di dukung oleh data empiris.

Penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kemandirian Anak Usia Dini. Dari deskripsi analisis di atas, setelah dilaksanakan analisis korelasi diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,338 dan pengujian dilakukan dengan bantuan program SPSS terbukti bahwa koefisien korelasi tersebut tidak signifikan. Hal ini berarti bahwa terdapat korelasi variabel Pola Asuh Orang Tua (X) tidak terikat dengan variabel Kemandirian Anak Usia Dini (Y).

Sedangkan dari analisis regresi diperoleh persamaan garis regresi  $Y = 99.711 - 0.316 X$ . Nilai konstanta = 99,711, menunjukkan bahwa Pola Asuh Orang tua tidak berpengaruh terhadap Kemandirian Anak Usia Dini. Sedangkan nilai koefisien regresi sebesar 0.316 menunjukkan tidak berpengaruh positif variabel (X) Kemandirian Anak Usia Dini terhadap variabel tidak terikat (Y) Pola Asuh Orang Tua. Setelah dilakukan pengujian linieritas garis regresi dengan menggunakan program SPSS diperoleh bahwa garis regresi tersebut tidak linier.

Dari pengujian signifikansi koefisien regresi yang juga dilakukan dengan bantuan program SPSS, diperoleh bahwa koefisien regresi tersebut signifikan yaitu ditunjukkan oleh nilai  $sig = 0.184 > 0,05$  dan  $F_{hitung} = 1,937$  regresi tersebut signifikan, Pola Asuh Orang Tua (Y) tidak berpengaruh positif terhadap Kemandirian Anak Usia Dini (X).

#### D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa, Pola asuh orang tua terhadap anak tidak berpengaruh positif dengan kemandirian anak usia dini. Hal ini ditunjukkan dengan hasil nilai  $sig = 0.184 > 0,05$  dan  $F_{hitung} = 1,937$  di TK Baitul I'Imi Cipayung.

#### E. Referensi

- Dodge, Diane Trister & Laura J. Colker. (2008). *The creative curriculum for early childhood* (third edition). Amerika: Teaching Strategies
- Gordon. 2000. *Parent Effective Traing: The Proven Program for Raising Responsible Children*. New York: Random House Inc.
- James, M. 2002. *It's Never too Late to Be Happy*. Massachusetts: Addison-Wesley Publishing Company, Inc.
- Pratt, M. W., Skoe, E .E., Arnold, M. L. (2004). Care reasoning development and family socialization patterns in later adolescence: A longitudinal analysis. *International Journal of Behavioral Development*, 28(2), 139-147.

- Santrock, J. W. 2007. *Child Development*. Edisi Kesebelas Jilid 1 Terjemahan Mila Rahmawati dan Anna Kuswanti. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Schneider Alexander A. 1964. *Personal Adjustment and Mental Health*. New York: Winston.



## Peran Platform Digital dalam Pembelajaran Daring

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
Nugrananda Janattaka Universitas Bhinneka PGRI nandahanduk@gmail.com +6282234132905	ISSN: 2776-5148 Vol. 1, No. 3, Desember 2021 <a href="http://almufi.com/index.php/AJP">http://almufi.com/index.php/AJP</a>
Chika Cecilia Adella Putri Universitas Bhinneka PGRI chikaceci0@gmail.com +6285607797370	

© 2021 Almufi All rights reserved

### **Saran Penulisan Referensi:**

Janattaka, N., & Putri, C. C. A. (2021). Peran Platform Digital dalam Pembelajaran Daring. *Almufi Jurnal Pendidikan*, 1 (3), 138-146.

### **Abstrak**

Seiring dengan perkembangan zaman yang ada tentunya akan beriringan juga dengan perkembangan teknologi yang ada. Sebagai seorang pendidik, saat ini kita menghadapi generasi Z atau *Net Generation*. Seperti yang kita ketahui generasi tersebut sangat menyukai memegang *gadget* atau *smartphone* daripada buku. Menjadi seorang guru tentunya harus melakukan inovasi sesuai dengan adanya perkembangan zaman. Untuk melakukan inovasi tersebut, saat ini banyak sekali platform digital yang disediakan. Tujuan dalam penelitian ini adalah "Mendeskripsikan hasil riset terkait *platform digital* yang digunakan dalam pembelajaran daring" Serta "Mendeskripsikan hasil riset terkait peran *platform digital* dalam pembelajaran daring". Penelitian ini dilaksanakan dengan mengumpulkan jurnal terkait *platform digital* yang digunakan dalam pembelajaran daring. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian studi pustaka. Dalam pengumpulan jurnal tersebut dilakukan dengan mengeksplorasi informasi menggunakan beberapa *search engine*, salah satunya yakni *google scholar* ataupun *scopus*. Pada penelitian ini, terdapat pemaparan beberapa *platform digital* yang dapat dipelajari dan diterapkan saat pembelajaran daring dari tahun 2017 hingga 2020. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan mengenai peran platform digital dalam pembelajaran daring ini, dapat digunakan sebagai pertimbangan guru untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran, untuk orang tua dapat membantu peserta didik dalam belajar dengan menggunakan *platform-platform digital* yang ada, serta sebagai sumber maupun referensi yang terkait dengan perkembangan peraturan digital dalam pembelajaran daring untuk peneliti selanjutnya.

**Kata Kunci :** Platform Digital, Pembelajaran Daring

### Abstract

The Role of Digital Platforms in Online Learning With the passage of the existing era, of course, will also be in tandem with the development of existing technology. As educators, we are currently facing Generation Z or Net Generation. As we know, this generation is very fond of holding gadgets or smartphones rather than books. Being a teacher, of course, must innovate in accordance with the times. To carry out these innovations, there are currently many digital platforms provided. The objectives of this study are "Describe the results of research related to digital platforms used in online learning" and "Describe the results of research related to the role of digital platforms in online learning". This research was conducted by collecting journals related to digital platforms used in online learning. The type of research used in this research is library research. The journal collection was carried out by exploring information using several search engines, one of which was Google Scholar or Scopus. In this study, there is an explanation of several digital platforms that can be studied and applied during online learning from 2017 to 2020. Based on the results of research that has been carried out regarding the role of digital platforms in online learning, it can be used as a consideration for teachers to innovate in learning, to parents can assist students in learning by using existing digital platforms, as well as sources and references related to the development of digital regulations in online learning for future researchers.

**Key Words:** Digital Platform, Online Learning

### A. Pendahuluan

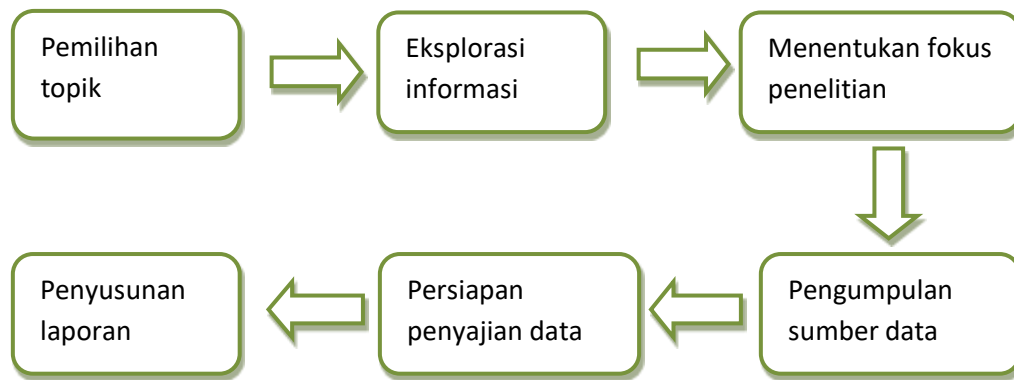
Pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Sesuai dengan UU. No. 20 Tahun 2003. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pengetahuan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Berdasarkan UU. No.20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 3, bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta mempersiapkan generasi muda dalam menghadapi era global atau 4.0.

Saat ini sebagai seorang pendidik, kita menghadapi generasi Z atau Net Generation. Generasi Z atau Net Generation adalah sekelompok orang yang lahir pada 1995 sampai 2010 yang sering disebut dengan generasi internet atau Igeneration. Seperti yang kita ketahui, generasi Z lebih menyukai memegang gadget atau smartphone dari pada buku. Tentunya pendidik harus memanfaatkan perkembangan teknologi untuk membantu dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menjalankan e-learning atau pembelajaran daring. Platform digital dapat digunakan sebagai penyalur media pembelajaran dalam pembelajaran daring. Berbagai media juga dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara daring.

### B. Metodologi

Pada penelitian Peran Platform Digital Dalam Pembelajaran Daring ini, peneliti menggunakan penelitian studi pustaka. Studi pustaka atau kepastakaan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian (Zed, 2003:3). Metode penelitian kepastakaan ini digunakan untuk penyusunan konsep mengenai peran aplikasi dalam pembelajaran daring yang nantinya dapat digunakan literasi dalam pembelajaran di kelas.

Adapun langkah- langkah yang harus dilakukan dalam penelitian kepastakaan menurut Kuhlthau (2002) dalam Mirzaqon dan Purwoko (2017) adalah sebagai berikut:



#### a. Pemilihan Topik

Pemilihan topik dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara singkat dilingkungan sekolah saat pembelajaran di kurikulum 2013 ini, terutama saat pembelajaran online dimasa pandemi covid-19. Peneliti melihat bagaimana saat pembelajaran daring guru banyak menggunakan platform digital untuk membantu menyampaikan materi. Dari pengamatan tersebut peneliti tertarik mengenai kebaharuan riset terkait penggunaan platform digital dalam pembelajaran daring tersebut.

#### b. Eksplorasi Informasi

Setelah melakukan observasi singkat, peneliti melakukan eksplorasi informasi menggunakan beberapa search engine salah satunya yakni google scholar atau scopus untuk mencari tahu beberapa penelitian yang sudah dilakukan dan disesuaikan dengan topik yang diangkat.

#### c. Menentukan Fokus Penelitian

Setelah melakukan eksplorasi informasi, peneliti mulai menetapkan beberapa fokus penelitian yang akan digunakan sebagai bahan penelitian. Setelah ditentukan fokus penelitian, peneliti mulai menentukan hipotesis yang diteliti serta menentukan variabel penelitian.

#### d. Pengumpulan Sumber Data

Sumber data dikumpulkan dengan cara mengumpulkan jurnal atau artikel yang berkaitan dengan variabel yang sudah ditentukan menggunakan search engine salah satunya yakni google scholar ataupun scopus.

#### e. Persiapan Penyajian Data

Setelah sumber data dikumpulkan, peneliti mulai menyunting serta menganalisis data yang sesuai dengan variabel yang diteliti dan mendukung hipotesis peneliti.

### C. Hasil dan Pembahasan

#### Peran Platform Digital Dalam Pembelajaran Daring

Setiap *platform digital* pasti memiliki peranan sendiri dalam pembelajaran daring. Dari hasil analisis menggunakan riset kepustakaan baik melalui jurnal dan buku teks, dapat diketahui beberapa peran *platform digital* dalam pembelajaran daring. Berikut paparan dari analisis yang saya lakukan:

##### a. LMS (*Learning Management System*) *Open Course*

*Learning Management System* atau *LMS Open Course* memiliki peranan penting dalam pembelajaran daring atau e-learning. Hal tersebut dikarenakan LMS memiliki banyak aplikasi tidak berbayar yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran. Berikut beberapa peranan aplikasi yang ada di *LMS Open Course*

- Edmodo

Edmodo dirancang berbasis *cloud* kolaborasi merupakan aplikasi yang digunakan oleh pendidik maupun peserta didik. Edmodo sebagai platform pembelajaran jejaring sosial untuk pendidik, peserta didik, maupun orang tua. Dalam penelitian yang dilaksanakan oleh Iyus Jayusman dan Oka Agus Kurniawan Shavab pada tahun 2020 dengan judul "Studi Deskriptif

Kuantitatif Tentang Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah” disebutkan beberapa peran dari edmodo. Melalui edmodo mahasiswa dapat memperhatikan penjelasan dosen dengan baik sebesar 88,2 %, mengamati mahasiswa lain yang sedang melakukan kegiatan diskusi dan presentasi sebesar 82,3 %, menyimak Edmodo yang ditampilkan oleh dosen sebesar 85,3 %. Berdasarkan data ini didapat rata-rata sebesar 85,3 % di indikator *visual*. Untuk indikator *Listening* mahasiswa menyimak Edmodo yang ditampilkan oleh dosen sebesar 85,3 %. Berdasarkan data ini didapat rata-rata sebesar 85,3 % dalam indikator *listening*. Untuk indikator oral, mahasiswa mendengarkan materi yang disampaikan oleh mahasiswa lain saat kegiatan diskusi sebesar 76,5 %, mendengarkan materi yang disampaikan oleh mahasiswa lain saat kegiatan diskusi sebesar 76,5 %, mengajukan pertanyaan saat kegiatan pembelajaran sebesar 76,5 %, mempresentasikan hasil tugas yang telah diberikan dosen sebesar 82,3 %, dan mahasiswa menjawab pertanyaan atau menanggapi dalam kegiatan pembelajaran sebesar 73,5 %. Berdasarkan data ini didapat rata-rata sebesar 77,4 % dalam indikator oral. Dalam indikator writing, mahasiswa menulis laporan diskusi sebesar 88,2 %, Berdasarkan data ini didapat rata-rata sebesar 88,2 %. Selanjutnya, dalam indikator mental mahasiswa memecahkan masalah atau tugas yang telah diberikan oleh dosen 79,4 % dan menanggapi pernyataan atau pertanyaan yang diberikan oleh dosen atau mahasiswa sebesar 82,3 %. Berdasarkan data ini didapat rata-rata sebesar 80,8 % dalam indikator mental. Dalam indikator emosional, mahasiswa tidak gugup dalam mempresentasikan hasil diskusi dengan kelompok sebesar 79,4 % dan percaya diri dalam mengajukan pertanyaan, atau tanggapan sebesar 73,5 %. Berdasarkan data ini didapat rata-rata sebesar 76,4 % dalam indikator mental. Dengan hasil ini menunjukkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran terdapat stimulus yang baik bagi mahasiswa. Pada penelitian ini, stimulus yang diberikan dengan menggunakan media pembelajaran edmodo.

Dalam penelitian ke dua, dengan judul penelitian “Perbandingan Learning Management System Edmodo dan Moodle Dalam Pembelajaran Online” yang dilaksanakan oleh Endang Retnoningsih pada tahun 2017 menyebutkan beberapa peranan edmodo, yakni guru, murid dan orang tua dapat mengakses dan mengikuti aktivitas dalam *platform* tersebut, pendidik dapat mengelola kelas, sedangkan siswa dan orang tua dapat memasuki kelas dengan memasukkan kode yang diberikan guru tersebut, pendidik dapat mengirim lampiran file dan link, pengajar dapat mengunggah bahan ajar yang diperlukan baik materi, presentasi, gambar, video, maupun sumber referensi lainnya, dapat sebagai wadah untuk menampung file baik dari pendidik maupun peserta didik, pendidik dapat menggunakan fitur *quiz* untuk melakukan evaluasi pembelajaran, baik pilihan ganda, isian singkat maupun uraian, disini pendidik juga bisa memberikan tugas dengan deadline tertentu dan peserta didik dapat mengirimkan tugas secara langsung dengan tombol “*turn it*” dalam fitur *attach file*, pendidik dapat memberikan nilai secara manual atau otomatis, pendidik dapat melihat nilai siswa pada *gradebook* dan tentunya dapat diexport menjadi file sedangkan siswa dapat melihat rekapan nilai dalam bentuk grafik dan penilaian langsung, untuk memberikan penghargaan kepada siswa pendidik juga bisa menggunakan fitur *award badges*, dan yang terakhir pendidik dan pengajar dapat berkomunikasi melalui fitur *post, note, dan polling*.

Dari kedua penelitian tersebut dapat diketahui, dengan menggunakan edmodo aktivitas dalam pembelajaran baik secara *visual, listening, oral, mental*, maupun emosional, dapat berjalan dengan baik dengan prosentase yang tinggi. Peserta didik dalam kegiatan pembelajaran mendapat *stimulus* yang baik. Melalui edmodo guru dapat mengelola kelas dengan baik. Orang tua siswa maupun guru dapat dengan mudah mengakses edmodo untuk pembelajaran. Guru juga dapat menunggah bahan ajar baik materi, presentasi, gambar, video, maupun sumber referensi lainnya sebagai wadah untuk penyampaian materi. Terdapat fitur *quiz* juga untuk melakukan evaluasi pembelajaran, baik secara pilihan ganda isian singkat, maupun uraian. Guru juga dapat memberikan tugas dengan deadline tertentu. Siswa juga dapat mengirimkan tugasnya dengan mudah melalui fitur *attach file*. Untuk hasil penilaian guru juga dapat melihatnya melalui *gradebook*. Sedangkan siswa dapat melihat sendiri rekapan nilainya. Guru dapat menilai secara langsung maupun otomatis melalui aplikasi tersebut. Guru juga bisa memberikan fitur buat *award badges* kepada siswa. Untuk berkomunikasi, guru dapat menggunakan fitur *post, note, dan polling*.

- Schoology

Mengutip dari penelitian dengan judul “Peran Aplikasi Schoology Dalam Pembelajaran Flipped Classroom Pada Materi Teks Anekdot” oleh Rani Jayanti dan Suesthi Rahayuningsih pada 2020 disebutkan dari hasil penelitian Fitriainingsih, dkk (2020) peranan schoology ialah

guru dapat mendaftar, mengisi materi, membuat quiz dan membagikan kode kelas dalam aplikasi tersebut. Lalu menurut penelitian Tolino, Jumadi, dan Astuti (2020) aplikasi *schoolology* dapat mengembangkan keterampilan komunikasi visual peserta didik. Selain itu aplikasi *schoolology* pernah dipakai oleh Saddhono, Hasanudin, Fitrianiingsih (2019) untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Agar peran aplikasi *schoolology* pada pembelajaran flipped classroom dapat diterapkan pada pembelajaran kurikulum 2013 maka Hasanudin, Fitrianiingsih, Saddhono, (2019b) menambahkan bahwa metode pembelajaran *flipped classroom* harus terintegrasi dengan salah satu pendekatan yang digunakan pada kurikulum 2013.

Mengutip dari penelitian Suchaina (2018) "*Pembelajaran E-Learning Berbasis Schoolology*", *Schoolology* memudahkan dosen dan mahasiswa untuk berinteraksi, dosen dapat memantau kegiatan pembelajaran, dosen dapat melaksanakan perkuliahan sebagaimana tatap muka, terdapat presensi, rekapan nilai mahasiswa, pemberian penghargaan pada mahasiswa, pemberian tugas yang terstruktur, forum diskusi kelas maupun kelompok, *Schoolology* juga dapat meningkatkan kreatifitas Dosen dalam proses kegiatan perkuliahan dan dapat memotivasi mahasiswa dalam aktif dan kreatif dalam proses perkuliahan. Selain itu pemanfaatan perkembangan teknologi dalam kegiatan pembelajaran memberikan sumbangsi pada perkembangan pendidikan dimasa millennial saat ini karena hal ini sudah menjadi tuntutan bagi dunia pendidikan yang tidak dapat dielakkan lagi.

Dari analisis diatas dapat diketahui, melalui *Schoolology* guru dapat mendaftar, mengisi materi, membuat quiz dan membagikan kode kelas, mengembangkan keterampilan komunikasi visual peserta didik, mengetahui kemampuan berpikir kreatif peserta didik, memudahkan guru dan peserta didik untuk berinteraksi, memantau kegiatan pembelajaran, dapat melaksanakan perkuliahan sebagaimana tatap muka, terdapat presensi, rekapan nilai mahasiswa, pemberian penghargaan pada mahasiswa, pemberian tugas yang terstruktur, forum diskusi kelas maupun kelompok, meningkatkan kreatifitas guru dalam proses kegiatan perkuliahan dan dapat memotivasi mahasiswa dalam aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

- Moodle

Sesuai penelitian yang dilakukan oleh Retno DS dan Muhamad A. Martoprawiro pada 2017 dengan judul "*Peran Moodle Dalam Meningkatkan Penguasaan Konsep Dan Praktikum Kimia*" menyebutkan *Moodle* berperan dalam meningkatkan penguasaan konsep dan prinsip Kimia Koordinasi mahasiswa di samping memahami konsep-konsep pada Kimia Anorganik secara utuh, sehingga pola belajarnya memahami keterkaitan konsep-konsep penting. Moodle ini selain dapat mengembangkan kemandirian mahasiswa dalam belajar juga mengadaptasi keragaman kemampuan dan minat mahasiswa dalam pembelajaran sains. Selanjutnya juga terdapat penelitian dari Hapsari, Pratiwi, dan Rosalia (2021) dengan judul "*Peran Forum Diskusi Sebagai Media Interaktivitas Mahasiswa Dalam Pembelajaran Online Kulino Berbasis Moodle*" pada tahun 2021 juga memakai aplikasi berbasis *Moodle* sebagai media dalam pembelajaran. Peran *Moodle* dalam penelitian tersebut ialah membantu proses kegiatan belajar mengajar secara mudah, fitur-fitur yang komplit membuat interaktivitas pengajar dan mahasiswa dapat terjalin, proses belajar mengajar dapat berjalan dengan maksimal, dan dapat menjadi forum diskusi yang mudah diakses dan memberikan pesan lebih personal sehingga membuat mahasiswa dapat menjalin komunikasi dua arah. Hasilnya, efektivitas proses belajar mengajar tercapai dan interaktivitas yang ingin diwujudkan dapat terealisasi dengan baik.

- Google Classroom

Dalam jurnal "*Pembelajaran Blanded Learning Melalui Google Classroom di Sekolah Dasar*" milik Wicaksono dan Rachmadyanti (2017), memaparkan beberapa peran dari *Google Classroom* dalam pembelajaran. Disebutkan *Google Classroom* dapat mudah diakses melalui *multiplatform*, maksudnya dapat diakses di komputer maupun telepon genggam. Guru dan siswa dapat mengakses <https://classroom.google.com> atau mengunduh melalui playstore di android atau app store di iOS dengan kata kunci *google classroom*. Dan tentunya penggunaan LMS tersebut tidak dipungut biaya, sehingga pemanfaatannya dapat dilakukan sesuai kebutuhan. Berdasarkan penelitian dengan metode literature review tersebut disebutkan bahwa, *Google Classroom* membantu untuk memonitoring siswa dalam belajar, dan guru dapat melihat seluruh aktivitas siswa selama pembelajaran, interaksi guru dan siswa dapat terekam dengan baik.

Di jurnal yang berjudul "*Peran Media Google Classroom Pada Pembelajaran Daring Selama Covid-19*" milik Jannah (2021) juga memaparkan peran dari *Google Classroom* dalam pembelajaran. dari hasil penelitian milik Fathul tersebut menyebutkan melalui *Google Classroom*

dapat membantu memudahkan Guru dan Siswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam baik siswa maupun guru dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, menilai tugas di rumah atau dimanapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran. Guru memiliki keleluasaan waktu untuk membagikan kajian keilmuan dan memberikan tugas mandiri kepada Siswa. Selain itu, Guru juga dapat membuka ruang diskusi bagi para Siswa secara *online*. Guru dapat membuat kelas *online* yang hanya diisi oleh siswa-siswanya dengan kode kelas yang dibagikannya. Mengutip dari Fathul (2020) pendapat Herman dalam (Hammi, 2017) yang memaparkan bahwa dalam *google classroom* kelas dirancang untuk membantu guru membuat dan mengumpulkan tugas tanpa kertas, termasuk fitur yang menghemat waktu seperti kemampuan untuk membuat salinan google dokumen secara otomatis bagi setiap siswa. Kelas juga dapat membuat folder drive untuk setiap tugas dan setiap mahasiswa, agar semuanya tetap teratur.

Dari beberapa paparan di atas dapat diketahui *Google classroom* dapat diakses dimana saja baik komputer maupun telepon genggam dengan menggunakan *website Google classroom* atau mengunduhnya melalui playstore. Melalui *Google classroom* guru dapat memonitoring siswa dalam belajar dan melihat seluruh aktivitas selama pembelajaran. Interaksi antara guru dan siswa juga dapat terekam dengan baik. Melalui aplikasi tersebut guru dapat menjalankan proses belajar mengajar dengan mudah.

#### b. LMS (*Learning Management System*) *Close Course*

Fitur-fitur yang berbayar dalam *LMS Close Course* membuat perbedaan antara *LMS Open Source* dan *LMS Close Source*. *LMS Close Source* tentunya memiliki kelebihan dalam fitur-fiturnya. Berikut beberapa peran aplikasi *LMS Close Source* dalam pembelajaran daring :

- Ruang Guru

Penelitian pertama ada dari Giedon(2018) dengan judul “Peran Media Bimbingan Belajar Online “Ruang Guru” Dalam Pembelajaran IPA Bagi Siswa SMP dan SMA Masa Kini: Sebuah Pengantar”. Dari penelitian tersebut Ruangguru menyediakan beberapa fitur menarik seperti Ruang Uji, Ruang Latihan, Ruang Video, Ruang Les, Ruang Les Online, Digital Boot Camp dan Edumail. RuangUji membantu siswa untuk mempersiapkan diri menghadapi ujian semester, ujian nasional, dan Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN), serta guru dalam menghadapi Uji Kompetensi Guru. RuangUji disertai dengan papan peringkat, pembahasan serta analisis topik sehingga dapat memberikan evaluasi yang komprehensif bagi pengguna. latihan menjadi lebih menarik. Terdapat lebih dari 50,000 bank soal yang bisa diakses secara mudah dan gratis oleh siswa dari berbagai jenjang (SD, SMP hingga SMA) melalui aplikasi maupun website. Melalui sistem gamifikasi, Ruang Latihan memiliki keunggulan dalam memotivasi siswa untuk melatih dan mengasah kemampuan diri secara terus-menerus. Ruang Video memungkinkan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang seru melalui ribuan video konsep dan pembahasan soal sesuai jenjang pendidikan. Konten Ruang uji disusun oleh guru-guru yang berkualitas dan tentunya telah disesuaikan dengan standar nasional. Ruang Latihan memudahkan siswa untuk mengerjakan latihan soal dari berbagai subjek dan topik, serta dilengkapi dengan sistem analisis dan gamifikasi sehingga proses. RuangLes merupakan fitur yang menyediakan layanan guruguru privat terbaik ke rumah untuk meningkatkan pemahaman siswa. Ruang Les Online merupakan fitur yang memungkinkan bagi siswa untuk konsultasi belajar secara online melalui smartphone mereka. Siswa dapat memfoto soal-soal sulit yang mereka hadapi kemudian mendiskusikannya (chat online) dengan tutor melalui fitur Ruang Les Online tersebut. Edumail adalah program kerjasama Telkom bersama Ruangguru dengan membuatkan email gratis bagi pengguna ruangguru yang tidak mempunyai email sehingga pengguna bisa menggunakan layanan Ruangguru secara penuh seperti berlangganan ribuan video belajar dan membeli token untuk bertanya langsung pada guru.

Di jurnal ke dua ada dari Damayani (2021) yang berjudul “Penggunaan Aplikasi Ruangguru Sebagai Media Pembelajaran Online Bagi Siswa Unggul SMA N 1 Baturetno” menggunakan media pembelajaran Ruang Guru dalam penelitiannya. Dengan memanfaatkan aplikasi ruangguru sebagai media menyampaikan materi pelajaran. Karakteristik media belajar jarak jauh membuat siswa berpikir terbuka, mandiri, belajar tuntas, menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, serta teknologi pendidikan lainnya atau pembelajaran terpadu perguruan tinggi. Pemahaman materi pelajaran di aplikasi ruangguru sangat lengkap karena materi di mulai dari materi SD hingga persiapan masuk Perguruan Tinggi, sudut pandang, rubrikasi, dan narasumber telah sesuai kurikulum 2013 yang dapat membuat siswa lebih memahami materi melalui tampilan video pembelajaran, bahan latihan soal dan isi pelajaran

dengan baik. Ada tiga tahap penggunaan aplikasi ruangguru yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi terhadap kegiatan belajar dengan media online aplikasi ruang guru.

Dalam penjelasan diatas banyak sekali fitur-fitur dalam Ruang Guru yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Setiap fitur dapat disesuaikan dengan kebutuhan dari peserta didik sendiri. Dari penjelasan beberapa materi sampai soal latihan. Dalam Ruang Guru disediakan lebih dari 50.000 bank soal yang bisa diakses dengan mudah oleh siswa dari berbagai jenjang melalui aplikasi maupun website.

- Quipper School

Penelitian yang dilakukan oleh Ida Munarti pada tahun 2020 dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Smpn 3 Cepu Melalui Aplikasi *Quipper School*” memakai *Quipper School* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan perolehan skor yang telah dipaparkan sebelumnya memberikan gambaran bahwa skor yang diperoleh siswa yang menggunakan media *Quipper School* hasil belajarnya lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media *Quipper School*. Hasil post-test di kelas eksperimen (IX D) menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 85 dengan nilai tertinggi 96 dan nilai terendah 68. Sesuai hasil postes siswa kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata siswa telah memenuhi KKM. Sedangkan kelas kontrol (IX B) nilai rata-rata 70 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 40. Peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen disebabkan media *Quipper School* yang digunakan merupakan media yang tepat. Media ini menyediakan fasilitas diskusi sehingga siswa dapat bertanya jawab kepada guru kapan saja. Media ini selain interaktif dan efektif juga berbasis internet yang memiliki fitur menarik dan menyenangkan, sehingga dapat merangsang siswa dalam belajar dan membantu meningkatkan hasil belajarnya. Dari penelitian yang dilakukan oleh Sandra Ayu Satyawati dan Dhany Efita Sari dengan judul “Efektivitas Penggunaan *E-Learning Quipper School* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital” yang juga memakai *Quipper School* sebagai media pembelajaran daring. Berdasarkan berbagai studi literasi yang diperoleh peneliti dapat disimpulkan bahwa penggunaan *quipper school* memiliki tingkat keefektifan yang signifikan terhadap pemahaman siswa. Terbukti dengan adanya studi literatur yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dimana kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Berdasarkan hasil pre-test menunjukkan hasil belajar yang sama antara kedua kelas tersebut namun setelah diterapkan menggunakan media pembelajaran e-learning *quipper school* terdapat perbedaan ke arah yang lebih baik dalam penggunaan *quipper school*. Dengan adanya *quipper school*, siswa merasa senang dengan adanya media pembelajaran interaktif karena siswa dapat melihat berbagai macam materi, contoh soal, dan soal latihan yang dapat membantu siswa. Sarana dan prasarana, adanya akses internet, kesiapan guru dan siswa dapat dipertimbangkan dalam penggunaan e-learning Adanya keefektifan dalam penggunaan e-learning dapat digunakan serta dianjurkan dalam pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan.

Dalam penelitian di atas dapat diketahui melalui *quipper school* guru dapat meningkatkan hasil belajar di kelas. *Quipper school* dapat menjadi media diskusi dengan guru secara mudah dan kapan saja. Melalui media tersebut dapat merangsang siswa dalam belajar dan dapat aktif saat pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif membuat siswa melihat berbagai macam materi ,contoh soal ,dan soal latihan yang dapat membantu siswa dalam belajar.

- Zenius

Menurut Nurfitriani, Zulfah (2020) *Zenius* dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa, dari sebelumnya kurang penyajian materi dalam pembelajaran. Saat ini, aplikasi *Zenius* tersebut siswa akan disajikan video pembelajaran mengenai materi-materi yang akan dipelajari siswa. Tidak hanya video pembelajaran matematika saja tetapi juga video pembelajaran lainnya seperti IPA, IPS, dan Bahasa Inggris. Dengan aplikasi *Zenius* tersebut peneliti mendapatkan hasil bahwa siswa dapat lebih baik memahami materi dan mengerjakan tugas. Sedangkan menurut Nisya,Diana,Siti (2020) menyebutkan *Zenius* sebagai media pembelajaran online, berpotensi memberikan pengaruh besar terhadap siswa. Pasalnya aplikasi *zenius* ini merupakan aplikasi belajar yang lengkap dengan 80.000 lebih video pembelajaran dan ratusan ribu soal latihan yang bisa diunduh beserta pembahasannya dari semua jenjang dan kurikulum yang ada.Kurangnya sosialisasi dari *Zenius*, membuat banyaknya siswa yang lebih memilih bimbingan belajar offline dari pada memakai *Zenius*.

Dari kedua jurnal tersebut dapat diketahui, di aplikasi *Zenius* terdapat 80.000 lebih video pembelajaran yang dapat di pakai saat pembelajaran. Video belajar tersebut sudah disesuaikan

dengan kurikulum yang ada. Selain itu melalui aplikasi ini siswa dapat lebih baik dalam memahami materi dan mengerjakan tugas.

- Microsoft Teams

Menurut Bayu dan Abdul (2019) menyebutkan bahwa *Microsoft Teams* mampu membantu peserta didik untuk berkembang karena memiliki akses ke alat dan personalisasi pembelajaran yang akan membangkitkan kreativitas peserta didik, selain itu menghemat waktu pendidik dalam mengajar tentunya dengan menjaga ruang kelas tetap teratur, mulai dari Rencana pelaksanaan pembelajaran hingga memberi peserta didik umpan balik dan memeriksa nilai, dengan tetap terhubung dengan sekerja di komunitas pembelajaran profesional. Di *Microsoft Teams* dapat menghadirkan percakapan, rapat, file, dan aplikasi dalam pengalaman tunggal di *Office 365 Education*. Melalui aplikasi ini pendidik dapat bergerak cepat dan mudah dari percakapan hingga pembuatan konten dengan konteks, keberlanjutan, dan transparansi. *Teams* menangani kebutuhan yang unik dari kelompok yang berbeda dan memungkinkan mereka bekerja sama secara mudah dan menyelesaikan pekerjaan sebagai berikut:

Mengelola proyek, tugas, dan konten dengan menggunakan aplikasi yang digunakan setiap hari, dan semua tersedia dalam satu ruang kerja yang dapat disesuaikan. Terus mengikuti informasi dan pembaruan real-time yang dibagikan dalam percakapan tim tetap, obrolan pribadi (semuanya dapat dimoderasi, jika diperlukan), rapat tim, dan saluran lain.

Mendukung kolaborasi yang beragam dan pengalaman yang mudah dengan aplikasi terintegrasi dari Office 365 seperti Word, Excel, PowerPoint, dan Buku Catatan Kelas OneNote.

Di penelitian ke dua dari Adi (2020) Secara keseluruhan bahwa minat belajar mahasiswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *Microsoft Teams for Education* berada dalam kategori "Sangat Baik" karena 94 orang dari 110 orang atau sekitar 75). Presentase peningkatan pencapaian  $\geq 85,46\%$  mahasiswa telah mencapai nilai tinggi (minat belajar mahasiswa sebelum dan sesudah pembelajaran model pencapaian konsep untuk masing-masing indikator adalah 49,22%, 49,48%, 49,48%, dan 52,34 (semua kategori sangat baik). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *Microsoft Teams for Education* sangat baik digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Dari kedua jurnal tersebut, dapat diketahui *Microsoft Teams* memiliki banyak peran dalam pendidikan. Melalui aplikasi tersebut peserta didik bisa lebih kreatif, menghemat waktu pendidik dalam mengajar, membantu menjaga ruang kelas tetap teratur, membantu diskusi melalui percakapan maupun rapat, guru dapat mengelola proyek, tugas dan konten. Selain itu aplikasi tersebut dapat meningkatkan minat belajar peserta didik saat pembelajaran.

#### D. Kesimpulan

Dari hasil penelitian mengenai peran platform digital dalam pembelajaran daring ada dua yakni LMS (Learning Management System) Open Source dan LMS (Learning Management System) Close Source. Di LMS (Learning Management System) Open Source ada Edmodo, Google Classroom, Moodle, dan Schoology yang bisa digunakan dalam pembelajaran daring. Sedangkan di LMS (Learning Management System) Close Source ada Ruang Guru, Quipper School, Zenius dan *Microsoft Teams* yang bisa digunakan.

Setiap aplikasi tersebut memiliki peran tersendiri dalam pembelajaran daring. Saat pembelajaran daring, Platform Digital sangat penting. Dengan Platform Digital, guru dapat menyampaikan materi dengan mudah, meningkatkan minat belajar siswa, meningkatkan hasil belajar siswa, diskusi antara guru dan siswa dapat berjalan lancar, pembelajaran dapat dilakukan seperti saat tatap muka, siswa juga dapat belajar sendiri melalui beberapa aplikasi yang menyediakan latihan soal, guru juga bisa lebih kreatif saat memberikan materi pembelajaran, baik dalam bentuk dokumen, power point, maupun video pembelajaran.

#### E. Referensi

- Damayani, A. (2021). *Penggunaan Aplikasi Ruangguru Sebagai Media Pembelajaran Online Bagi Siswa Unggul SMAN 1 Baturetno* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta). <http://eprints.ums.ac.id/90644/1/NASKAH%20PUBLIKASI%20FIX%20OK.pdf>
- Enriquez, M. A. S. (2014). Students' Perceptions on the Effectiveness of the Use of Edmodo as a Supplementary Tool for Learning. DLSU Research Congress. Diperoleh dari <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.

- Giedon, S. (2018). Peran Media Bimbingan Belajar Online “Ruang Guru” Dalam Pembelajaran IPA Bagi Siswa SMP dan SMA Masa Kini: Sebuah Pengantar. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 11(2), 167-182.
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *The Internet and Higher Education*, 19, 18-26.
- Hapsari, S. A., Pratiwi, M. R., & Rosalia, N. (2021). Peran Forum Diskusi Sebagai Media Interaktivitas Mahasiswa Dalam Pembelajaran Online Kulino Berbasis Moodle. In *Dynamic Media, Communications, and Culture: Conference Proceedings*.
- Iftakhar, S. (2016). Google classroom: what works and how. *Journal of Education and Social Sciences*, 3(1), 12-18.
- Jannah, F. (2021). Peran Media Google Classroom Pada Pembelajaran Daring Selama Covid-19.
- Jayanti, R., & Rahayuningsih, S. (2020). Peran Aplikasi Schoology dalam Pembelajaran Flipped Classroom pada Materi Teks Anekdote. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(2), 25-36.
- Jayusman, I., & Shavab, O. A. K. (2020). Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Learning Management System (LMS) Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak*, 7(1), 13-20.
- Klaus, K. (1993). Analisis Isi Pengantar Teori dan Metodologi. *Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada*.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Kencana.
- Mirzaqon, T. A., & Purwoko, B. (2017). Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori dan Praktik Konseling Expressive Writing. *Jurnal BK Unesa*, 8(1).
- Molinda, M. (2005). *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey Columbus, Ohio
- Munarti, I. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di SMPN 3 Cepu Melalui Aplikasi Quipper School. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(2), 113-122.
- Nasution, S. (1990). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar-Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.
- Nurfitriana, N., & Zulfah, Z. (2020). Penerapan E-Learning dengan Aplikasi Zenius untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 2 Kampar Utara. *Journal on Education*, 3(01), 62-75.
- Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi kesuksesan pembelajaran daring dalam revolusi industri 4.0. In *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)*, 1(1).
- Pradja, B. P., & Baist, A. (2019). Analisis kualitatif penggunaan Microsoft Teams dalam pembelajaran kolaboratif daring. *SENATIK*, 415-420.
- Retnoningsih, E. (2017). Perbandingan learning management system edmodo dan moodle dalam pembelajaran online. *Information System For Educators And Professionals: Journal Of Information System*, 1(2), 221-230.
- Satyawati, S. A., & Sari, D. E. (2018). Efektivitas Penggunaan E-Learning Quipper School Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Seminar Nasional Pendidikan 2018*.
- Sicat, A. S., & Ed, M. A. (2015). Enhancing college students' proficiency in business writing via schoology. *International Journal of Education and Research*, 3(1), 159-178.
- Sintawana, N., Lazirkha, D. P., & Sari, S. N. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Online Berbasis E-learning pada Aplikasi Zenius terhadap Hasil Belajar Siswa SMA. *Jl-Tech*, 325323.
- Situmorang, A. S. (2020). Microsoft teams for education sebagai media pembelajaran interaktif meningkatkan minat belajar. *Sepren*, 2(1), 30-30.
- Suchaina. (2018) Pembelajaran E-Learning Berbasis Schoology. Diperoleh dari <http://ejurnal.uji.ac.id/index.php/EDU/article/view/578>
- Suyanti, R. D., & Martoprawiro, M. A. PERAN MOODLE DALAM MENINGKATKAN PENGUASAN KONSEP DAN PRAKTIKUM KIMIA. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, 23(1), 23-28.
- Wicaksono, V. D., & Rachmadyanti, P. (2017). Pembelajaran blended learning melalui google classroom di sekolah dasar. <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/bitstream/handle/11617/9144/44.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Zed, M. (2003). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta : Yayasan Obor Indonesia
- Zhang, D., Zhao, J. L., Zhou, L., & Jay, F. N. (2004). J.(2004). Can e-learning replace classroom learning. *Commun. ACM*, 47(5), 75-79.



## Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) melalui *In House Training* (IHT) di SMA Negeri 1 Bantarbolang

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
Sanyoto Nugroho SMA Negeri 1 Bantarbolang sanyotonugroho1@gmail.com +6289524514424	ISSN: 2776-5148 Vol. 1, No. 3, Desember 2021 <a href="http://almufi.com/index.php/AJP">http://almufi.com/index.php/AJP</a>

© 2021 Almufi All rights reserved

### **Saran Penulisan Referensi:**

Nugroho, S. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) melalui *In House Training* (IHT) di SMA Negeri 1 Bantarbolang. *Almufi Jurnal Pendidikan*, 1 (3), 147-153

### **Abstrak**

Penelitian Tindakan Sekolah ini dilatarbelakangi masih adanya guru yang belum memahami secara utuh dalam menetapkan KKM pada mata pelajaran yang diampunya. Penetapan KKM yang dilaksanakan pada awal tahun pelajaran adalah suatu hal yang sangat mendasar karena KKM merupakan alat “control” dari pembelajaran yang dilaksanakan oleh masing-masing guru mata pelajaran. Mengingat sangat urgennya penetapan KKM serta masih rendahnya pemahaman dan kemampuan guru dalam menetapkan KKM maka dipandang perlu untuk memecahkan masalah tersebut melalui Penelitian Tindakan Sekolah dengan menerapkan pelaksanaan *In House Training* (IHT). Tujuan penelitian tindakan sekolah ini adalah agar guru-guru SMA Negeri 1 Bantarbolang dapat menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan untuk melihat sejauh mana *in house training* dapat meningkatkan kemampuan guru sebagai pendekatan yang digunakan oleh kepala sekolah. Penelitian tindakan sekolah ini dilakukan di SMA Negeri 1 Bantarbolang dengan jumlah guru mata pelajaran sebanyak 28 orang, sedangkan pelaksanaan penelitian tindakan ini terdiri dari dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari tiga kali pertemuan. Hasil Penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar 30,3 yaitu dari siklus 1 sebesar 66,1% menjadi 96,4% pada siklus 2. Seiring dengan peningkatan kemampuan guru dalam menetapkan KKM bahwasanya *In House Training* (IHT) efektif sebagai pendekatan yang digunakan untuk menetapkan kriteria ketuntasan minimal. Karena guru semakin aktif dan tumbuhnya rasa tanggung jawab untuk menetapkan kriteria ketuntasan minimal pada setiap mata pelajaran yang diampu. Keaktifan guru dalam pelaksanaan IHT terjadi peningkatan sebesar 46,5% yaitu dari 21,4% yang aktif pada siklus 1 menjadi 67,9% pada siklus 2. Kesimpulan penelitian bahwa pelaksanaan IHT dapat meningkatkan kemampuan guru-guru SMA Negeri 1 Bantarbolang dalam menetapkan KKM dapat dikatakan berhasil.

**Kata Kunci:** kemampuan, KKM, IHT

### Abstract

This School Action Research is done due to teachers who do not fully understand in setting KKM in the subjects they teach. The determination of the KKM at the beginning of the school year is a very basic matter because the KKM is a "control" tool for learning carried out by each teacher. To solve these problems through School Action Research by implementing In House Training (IHT). The purpose of this school action research is that the teachers of SMA Negeri 1 Bantarbolang can determine the Minimum Completeness Criteria (KKM) and to see whether in-house training can improve the ability of teachers as an approach used by school principals. This school action research was conducted at SMA Negeri 1 Bantarbolang with a total of 28 teachers, while the implementation of this action research consisted of two cycles, each cycle consisting of three meetings. The results showed that there was an increase in the ability of teachers in setting Minimum Completeness Criteria of 30.3 from cycle 1 of 66.1% to 96.4% in cycle 2. Along with the increase in teacher's ability to determine KKM, In House Training (IHT) is effective as a the approach used to set minimum completeness criteria. Because teachers are increasingly active and a growing sense of responsibility for setting minimum completeness criteria in each subject taught. The activeness of teachers in the implementation of IHT increased by 46.5%, from 21.4% who were active in cycle 1 to 67.9% in cycle 2. The conclusion of the study that the implementation of IHT can improve the ability of SMA Negeri 1 Bantarbolang teachers in determining KKM can be said to be successful.

**Key Words:** ability, KKM, IHT

### A. Pendahuluan

Kebijakan pemerintah di bidang pendidikan telah bergulir dengan ditetapkannya Peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP) yang meliputi standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan dan standar penilaian pendidikan.

Dalam standar penilaian pada KTSP diantaranya setiap sekolah dalam hal ini guru setiap awal tahun pelajaran lebih dahulu menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) namun pada pelaksanaan kegiatan supervisi di SMA Negeri 1 Bantarbolang terdapat satu temuan permasalahan yakni sebagian besar guru belum dan bahkan ada yang tidak mampu menetapkan KKM. Sehingga KKM mata pelajaran yang diampunya hanyalah "COPAS" kopi paste dari sekolah lain tanpa disesuaikan dengan sekolah tempat guru bertugas.

Kepala sekolah sebagai mitra kerja guru dituntut untuk memiliki kompetensi penelitian pengembangan, yang tidak cukup dianggap hanya sekedar penerima pembaharuan dari hasil penelitian para peneliti dari kalangan perguruan tinggi, melainkan ikut bertanggung jawab serta dan berperan aktif dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya sendiri melalui penelitian tindakan sekolah yang berkaitan dengan tugas pokok pengawas sekolah yaitu memantau, menilai, membina dan melaporkan serta melaksanakan tindak lanjut hasil kinerja kepala sekolah, serta melakukan penelitian tindakan.

Berdasarkan hasil temuan dan sesuai dengan tugas pokok kepala sekolah maka peneliti berupaya meningkatkan kemampuan guru dalam menetapkan KKM melalui *In house training* (IHT). Berdasarkan hasil supervisi yang telah dilakukan kepala sekolah diawal tahun pelajaran yang lalu, didapat beberapa faktor penyebab belumlah guru dalam menetapkan KKM adalah sebagai berikut; a) Guru belum mendapatkan informasi yang jelas tentang bagaimana menetapkan KKM, b) Untuk menetapkan KKM hanya dengan memperkirakan saja, c) Hanya melihat KKM yang ditetapkan sekolah lain yang kemudian ditetapkan di sekolah tempat tugasnya.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas maka peneliti melaksanakan suatu tindakan untuk mengatasi hal tersebut dengan melaksanakan penelitian tindakan sekolah dengan judul: "Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru Dalam Menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Melalui *In House Training* (IHT)" Di SMA Negeri1 Bantarbolang. Bertolak dari judul penelitian tersebut dapat dirumuskan rumusan masalahnya sebagai berikut: "Apakah

pelaksanaan IHT dapat Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Di SMA Negeri1 Bantarbolang?. Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan diatas peneliti mempunyai suatu keyakinan dalam bentuk hipotesis tindakan yaitu pelaksanaan IHT dapat meningkatkan kemampuan guru menetapkan KKM.

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan guru dalam menetapkan KKM di SMA Negeri 1 Bantarbolang sebagai pedoman untuk menetapkan KKM pada awal tahun pelajaran. Manfaat untuk kepala sekolah: Dapat memberikan sumbangan untuk meningkatkan kinerja dalam membina guru yang menjadi tugas kepala sekolah sebagai penyelia untuk melakukan supervisi di satuan pendidikan. Manfaat untuk pengawas, dengan penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan pengawas dalam melaksanakan tugas kepengawasan di satuan pendidikan di wilayahbinaannya.

Penelitian ini dilaksanakan dengan mengacu kepada beberapa teori berikut: *In house training* adalah pelatihan yang dirancang berdasarkan kebutuhan dan permintaan perusahaan / lembaga / sekolah. Umumnya langsung bersinggungan dengan kondisi perusahaan / lembaga / sekolah tersebut. Pesertanya terdiri dari staf perusahaan/lembaga/sekolah tersebut yang memiliki kaitan. *In house training* merupakan salah satu solusi dalam menghemat investasi dibidang pengembangan sumberdaya manusia karena tidak perlu mengeluarkan biaya penginapan dan perjalanan. Selain itu materi yang disajikan akan disesuaikan dengan keperluan, informasi dan pengetahuan yang didapat juga seragam sehingga dapat memperkecil perbedaan dalam penafsiran dan atau pengaplikasiannya (<http://www.Ipauditorinternal.org/index.php>). *In house training* dapat juga disebut *training* atau seminar yang didesain, diselenggarakan, dikelola oleh dan untuk lembaga tertentu saja. Sebelum dilaksanakan, trainer sudah mengetahui masalah, kebutuhan, latar belakang trainee. Sehingga *trainer* bisa merumuskan sasaran training, mendesain training, dan memilih metode yang tepat (Krisnadira,2008).

Kelebihan *in house training* ; a). Masalah yang diangkat sangat spesifik sehingga lebih fokus memberi jawaban atas problem yang ada, b). Pemahaman terhadap masalah diketahui dalam momentum yang sama dan bersama-sama oleh peserta, c). Kelas lebih homogen sehingga lebih mudah mendiskusikan, lebih fokus dalam pembahasannya, guna mencari solusi bersama terhadap suatu masalah.

### **Kriteria Ketuntasan Minimal**

Berdasarkan Hasil Workshop Pengembangan Kurikulum (2008) dan Bimbingan Teknis KTSP (2008) kriteria paling rendah untuk menyatakan peserta didik mencapai ketuntasan dinamakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Salah satu prinsip penilaian pada kurikulum berbasis kompetensi adalah menggunakan acuan kriteria, yakni menggunakan kriteria tertentu dalam menentukan kelulusan peserta didik.

Kriteria ketuntasan minimal ditetapkan oleh satuan pendidikan berdasarkan hasil musyawarah guru mata pelajaran di satuan pendidikan atau beberapa satuan pendidikan yang memiliki karakteristik yang hampir sama. Pertimbangan pendidik atau forum MGMP secara akademis menjadi pertimbangan utama penetapan KKM.

Kriteria ketuntasan menunjukkan persentase tingkat pencapaian kompetensi sehingga dinyatakan dengan angka maksimal 100 (seratus). Angka maksimal 100 merupakan kriteria ketuntasan ideal. Target ketuntasan secara nasional diharapkan mencapai minimal 75. Satuan pendidikan dapat memulai dari kriteria ketuntasan minimal dibawah target nasional kemudian ditingkatkan secara bertahap.

Kriteria ketuntasan minimal menjadi acuan bersama pendidik, peserta didik, dan orang tua peserta didik. Oleh karena itu pihak-pihak yang berkepentingan terhadap penilaian di sekolah berhak untuk mengetahuinya. Satuan pendidikan perlu melakukan sosialisasi agar informasi dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik dan atau orang tuanya. Kriteria ketuntasan minimal dicantumkan dalam laporan hasil belajar (LHB) sebagai acuan dalam menyikapi hasil belajar peserta didik.

Langkah-langkah Penetapan KKM adalah sebagai berikut; a).Guru atau kelompok guru menetapkan KKM mata pelajaran dengan mempertimbangkan tiga aspek kriteria, yaitu: kompleksitas materi, daya dukung sekolah, dan intake peserta didik. Hasil penetapan KKM indikator berlanjut pada KD,SK hingga KKM mata pelajaran; Hasil penetapan KKM oleh guru atau kelompok guru mata pelajaran disahkan oleh kepala sekolah untuk dijadikan patokan guru dalam melakukan penilaian ; KKM yang ditetapkan disosialisasikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan, yaitu peserta didik, orang tua, dan dinas pendidikan; KKM dicantumkan dalam LHB pada saat hasil penilaian dilaporkan kepada orang tua atau wali peserta didik,

b). Penentuan Kriteria Ketuntasan Minimal; Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penentuan kriteria ketuntasan minimal adalah ; 1). Tingkat kompleksitas, kesulitan/kerumitan setiap indikator, kompetensi dasar dan standar kompetensi yang harus dicapai peserta didik. Suatu indikator dikatakan memiliki tingkat kompleksitas tinggi, apabila dalam pencapaiannya didukung oleh sekurang-kurangnya satu dari sejumlah kondisi seperti guru yang memahami dengan benar kompetensi yang harus dibelajarkan pada peserta didik; 2). Kemampuan sumber daya pendukung dalam penyelenggaraan pembelajaran pada masing-masing sekolah. Sarana dan prasarana pendidikan yang sesuai dengan tuntutan kompetensi yang harus dicapai peserta didik seperti perpustakaan, laboratorium, dan alat/bahan untuk proses pembelajaran; Ketersediaan tenaga, manajemen sekolah, dan kepedulian stakeholders sekolah, c). Tingkat kemampuan (intake) rata-rata peserta didik disekolah yang bersangkutan. Penetapan intake kelas X dapat didasarkan pada hasil seleksi pada saat penerimaan peserta didik baru, nilai UASBN.

Penelitian Tindakan adalah studi sistematis dari upaya meningkatkan mutu praktik pendidikan oleh kelompok partisipan dengan cara tindakan praktis mereka sendiri dan dengan cara refleksi mereka sendiri terhadap pengaruh tindakan tersebut (MacIsaac dalam Emzir, 2008).

Beberapa atribut yang membedakan penelitian tindakan dengan penelitian yang lain adalah fokusnya pada usaha melibatkan orang kedalam penelitian dan dengan sepenuh hati menerapkan apa yang sudah mereka pelajari, ketika mereka melakukannya sendiri. Penelitian ini mengambil tempat dalam situasi dunia nyata dan bertujuan untuk memecahkan permasalahan yang nyata pula (Emzir, 2008).

Selain itu Tita Lestari (2000) menyatakan bahwa perbedaan yang mencolok antara PTS dengan penelitian yang lain adalah harus ada tindakan perbaikan yang dirancang untuk mengatasi masalah yang dihadapi saat itu dalam konteks dan situasi saat itu pula. Proses kerja penelitian tindakan ini terdiri atas empat langkah yang berlangsung secara siklikal, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi, dan refleksi (Sudarwan, 2002 dan Tita Lestari, 2000).

## **B. Metodologi**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Bantarbolang. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah yang berada diwilayah kecamatan Bantarbolang Kabupaten Pematang.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan yang terdiri dari dua siklus. Langkah-langkah setiap siklus adalah perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan/observasi dan refleksi. Pada tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan adalah merencanakan pelaksanaan IHT, membuat skenario IHT, menyiapkan media, membuat lembar observasi untuk pengamat, dan membuat instrumen penilaian.

Pelaksanaan IHT pada siklus 1 yaitu menjelaskan cara menetapkan KKM digunakan ceramah yang diselingi dengan tanya jawab agar terjadi interaksi antara peserta dengan peneliti sedangkan tugas akhir digunakan untuk mengukur ketercapaian indikator dari peserta.

Pengamatan dilakukan oleh observer untuk melihat keaktifan peserta dan proses pelaksanaan IHT. Dilanjutkan dengan refleksi. Dalam refleksi ini ada banyak hal yang harus dilakukan, yaitu mulai dari mengevaluasi tindakan sampai dengan memutuskan apakah masalah itu tuntas atau perlu tindakan lain dalam siklus berikutnya.

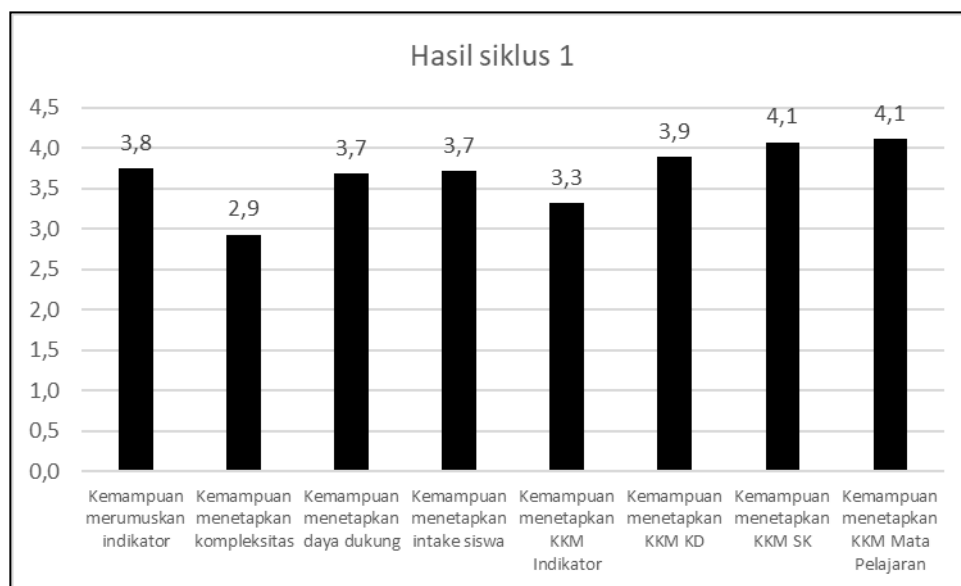
Kegiatan dalam refleksi antara lain merenungkan kembali mengenai kekuatan dan kelemahan dari tindakan yang telah dilakukan, menjawab tentang penyebab situasi dan kondisi yang terjadi selama pelaksanaan tindakan, memperkirakan solusi yang akan digunakan

Hasil yang diperoleh dari tugas akhir peserta (guru) dan tingkat keaktifan peserta serta penilaian proses pelaksanaan IHT akan dianalisis. Apabila terdapat peserta yang belum mencapai indikator keberhasilan maka akan dicari kelemahan-kelemahan yang sudah dilakukan pada siklus 1. Untuk perbaikannya agar indikator tercapai akan dilakukan penelitian lanjutan yaitu siklus 2. Indikator keberhasilan penelitian tindakan sekolah ini dianggap berhasil apabila 80% guru sudah dapat menetapkan KKM .

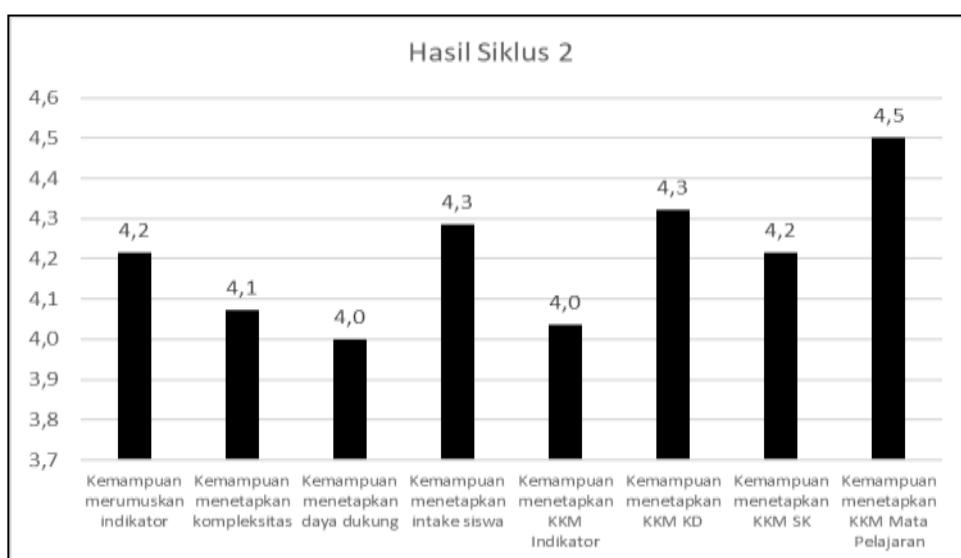
## C. Hasil dan Pembahasan

### 1. Hasil

Berikut di tampilkan hasil analisis penelitian berdasarkan dua siklus dalam penelitian tindakan.



Tabel Hasil Siklus 1



Tabel Hasil Siklus 2

### 2. Pembahasan

Hasil pengamatan dan penilaian pada siklus 1, kriteria guru bisa dikelompokkan menjadi dua yaitu kelompok yang sudah memenuhi standar (61,5 %) yaitu kelompok yang terdiri dari kriteria baik (46,1%) dan sangat baik (15,4%) serta kelompok yang belum memenuhi standar yaitu (38,5 %). Dari kelompok yang belum memenuhi standar inilah yang perlu diadakan perbaikan agar terjadi peningkatan pada siklus 2

Pada aspek kemampuan menentukan kompleksitas, guru bisa dikelompokkan menjadi dua yaitu kelompok yang sudah memenuhi standar (23,1 %) dan kelompok yang belum yaitu (76,9 %) yaitu terdiri dari kriteria kurang baik (23,1%) dan kriteria sedang (53,8%). Pada kelompok yang belum memenuhi standar ini akan diadakan perbaikan agar terjadi peningkatan yaitu pada siklus 2.

Pada aspek menentukan daya dukung, guru bisa di kelompokkan menjadi dua yaitu kelompok yang sudah memenuhi standar (69,2 %) dan kelompok yang belum yaitu 30,8 %. Pada kelompok yang belum memenuhi standar ini diadakan perbaikan agar terjadi peningkatan yaitu pada siklus 2.

Pada aspek kemampuan menentukan intake siswa, guru bisa dikelompokkan menjadi dua yaitu kelompok yang sudah memenuhi standar (53,9%) yaitu terdiri dari kriteria baik (38,5%) dan kriteria sangat baik (15,4%) dan kelompok yang belum memenuhi standar yaitu (46,2%). Pada kelompok yang belum memenuhi standar ini akan diadakan perbaikan agar terjadi peningkatan yaitu pada siklus 2.

Pada aspek kemampuan menetapkan KKM indikator, guru bisa di kelompokkan menjadi dua yaitu kelompok yang sudah memenuhi standar (38,5%) dan kelompok yang belum memenuhi standar yaitu (61,5%) yang terdiri dari kriteria kurang baik (7,7%) dan kriteria sedang (53,8%). Pada kelompok yang belum memenuhi standar ini akan diadakan perbaikan agar terjadi peningkatan yaitu pada siklus 2.

Pada aspek kemampuan menentukan KKM Kompetensi Dasar, guru bisa di kelompokkan menjadi dua yaitu kelompok yang sudah memenuhi standar (84,6%) dan kelompok yang belum yaitu 15,4%. Pada kelompok yang belum memenuhi standar ini akan diadakan perbaikan agar terjadi peningkatan yaitu pada siklus 2.

Pada aspek kemampuan menentukan KKM SK dan KKM Mata Pelajaran semua guru sudah memenuhi standar. Hasil pengamatan observer tentang proses pelaksanaan IHT adalah pelaksanaan ceramah cukup baik, tanya jawab kurang baik dan tugas akhir baik. Tingkat keaktifan peserta selama pelaksanaan IHT adalah kurang aktif 6 orang (46,1%), cukup aktif 4 orang (30,8%) dan aktif 3 orang (23,1%). Hasil refleksi siklus 1 diperoleh hasil sebagai berikut; a). Kemampuan peserta dalam menentukan KKM yang mencapai standar yakni hanya 65,4%, belum mencapai harapan dari 80% yang diharapkan. b). Tingkat keaktifan peserta masih kurang. Metode yang digunakan peneliti belum optimal. Hal ini ditunjukkan pada hasil angket bahwa ceramah belum baik, yakni terlalu umum, dan tanya jawab belum baik.

Untuk mengatasi masalah tersebut perlu dilaksanakan lagi tindakan pada siklus 2. Pada siklus 2, ceramah masih perlu dilakukan dengan lebih spesifik, dengan cara menekankan pada aspek-aspek yang belum memenuhi standar. Tanya jawab agar menjadi amat baik dengan cara mewajibkan setiap peserta untuk bertanya. Untuk meningkatkan tingkat keaktifan peserta perlu ditambahkan metode diskusi kelompok. Teknis pelaksanaan diskusi kelompok yaitu peserta akan dibagi menjadi 3 kelompok. Tiap kelompok terdiri dari peserta yang sudah memenuhi standar dan yang belum memenuhi standar, agar terjadi transfer pengalaman dari peserta yang sudah memenuhi standar ke yang belum memenuhi standar. Dengan keadaan ini peneliti mempunyai keyakinan pada siklus 2 ini kemampuan peserta dalam menetapkan KKM akan terjadi peningkatan.

Hasil pada pelaksanaan IHT siklus 2 kegiatan ceramah masih dilakukan hanya lebih dioptimalkan terutama pada aspek-aspek yang belum mencapai standar. Selain itu ditambahkan dengan kegiatan diskusi kelompok, dimana peserta dibagi dalam 3 kelompok, setiap kelompok terdiri dari peserta yang sudah memenuhi standar dan yang belum hal ini dimaksudkan agar terjadi transfer dari peserta yang sudah memenuhi standar ke peserta yang belum memenuhi standar. Dari penelitian tindakan siklus 2 diperoleh hasil sebagai berikut; a). Kemampuan peserta dalam menentukan KKM sudah mencapai standar yakni 96,2% (tabel 20), bahkan melampaui dari 80% yang diharapkan. Hal ini berdasar pada data: Kemampuan merumuskan indikator 100%, kemampuan menetapkan kompleksitas 84,6%, kemampuan menetapkan daya dukung 92,3%, kemampuan menetapkan intake siswa 100%, kemampuan menetapkan KKM Indikator 92,3%, kemampuan menetapkan KKM KD 100%, kemampuan menetapkan KKM SK 100%, kemampuan menetapkan KKM MP 100%. Tingkat Keaktifan peserta sudah baik. Hal ini ditunjukkan oleh data bahwa peserta yang aktif 34,8%, dan peserta yang sangat aktif 30,8%. Metode yang digunakan peneliti sudah optimal. Hal ini berdasar data bahwa ceramah sudah baik, yakni lebih spesifik, tanya jawab sudah baik.

Dari hasil tindakan pelaksanaan siklus 2 ini upaya meningkatkan kemampuan guru untuk menetapkan KKM, mengalami peningkatan dari siklus 1. Hal ini dapat dilihat dari peserta yang sudah memenuhi standar maupun hasil pengamatan dari observer tentang keaktifan peserta dan keadaan pelaksanaan IHT. Pada siklus 2, setelah ditambahkan diskusi kelompok terjadi peningkatan baik kemampuan peserta menetapkan KKM maupun keaktifan mereka bila dibandingkan dengan siklus 1.

Pada siklus I aspek KKM yang sudah memenuhi / mencapai standar adalah Kemampuan merumuskan indikator 61,5%, Kemampuan menetapkan kompleksitas 23,1%, Kemampuan menetapkan daya dukung 69,2%, Kemampuan menetapkan intake siswa 46,1%, Kemampuan menetapkan KKM Indikator 38,5%, Kemampuan menetapkan KKM KD 84,6%, Kemampuan menetapkan KKM SK 100%, Kemampuan menetapkan KKM Mata Pelajaran 100%. Sedangkan pada siklus II aspek KKM yang sudah memenuhi standar adalah Kemampuan merumuskan

indikator 100%, Kemampuan menetapkan kompleksitas 84,6% , Kemampuan menetapkan daya dukung 92,3%, Kemampuan menetapkan intake siswa 100%, Kemampuan menetapkan KKM Indikator 92,3%, Kemampuan menetapkan KKM KD 100%, Kemampuan menetapkan KKM SK 100%, Kemampuan menetapkan KKM MP 100%.

Sedangkan rata-rata setiap aspek KKM yang sudah memenuhi standar pada siklus 1 (65,4%) dan pada siklus 2 (96,3%). Pada siklus 1 peserta yang kurang aktif 6 orang ( 46,2 %), cukup aktif sebanyak 4 orang (30,8%), dan yang aktif sebanyak 3 orang (23,1%). Jadi pada siklus 1 peserta yang aktif hanya 23,1%.

Sedangkan pada siklus 2 peserta yang cukup aktif 4 orang (30,8%), peserta yang aktif sebanyak 5 orang (38,5%) dan peserta yang sangat aktif sebanyak 4 orang (30,8%). Jadi pada siklus 2 ini peserta yang aktif sebanyak 9 orang (69,3%). Dengan demikian pada siklus 2 ini terjadi peningkatan pada keaktifan peserta sebesar 46,2%.

#### D. Kesimpulan

Dari hasil penelitian tindakan sekolah ini dapat diambil kesimpulan bahwa; a). *In House Training* (IHT) dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menetapkan KKM di SMA Negeri 1 Bantarbolang, b). *In House Training* (IHT) dapat meningkatkan keaktifan dan tanggung jawab peserta/guru dalam menetapkan KKM, c). Terjalannya kerjasama yang baik antara guru dengan pengawas di sekolah binaan. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat menjadi masukan bagi kepala sekolah dan pengawas untuk meningkatkan kemampuan guru di sekolah binaannya dalam menetapkan KKM dapat menggunakan IHT (*In House Training*).

Untuk menetapkan KKM, *In House Training* dilakukan pada awal semester tahun ajaran baru. Selain untuk menetapkan KKM, *In House Training* juga dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam proses belajar mengajar dan pengembangan keprofesian yang lain.

#### E. Referensi

- Sudarwan, D. (2002). *Menjadi Peneliti Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. (2008). *Penetapan KKM Bahan Diskusi TOT BINTEK KTSP*
- Departemen Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum. (2008). *Bahan Bantuan Teknis PTK dan Workshop Pengembangan Kurikulum*. Jakarta.
- Emzir. (2007).s. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Raja Grafindo Persada :Jakarta.
- Institut Pertanian Bandung. (2007). Training. <http://web.mb.ipb.ac.id/pies/training>, diakses pada tanggal 31 Agustus 2008.
- Krisnadira. (2008). Publik Training vs Inhouse Training Mana Yang Lebih Efektif. <http://www.krisnadira.com/2008/03/14/public-training-vs-inhouse-training-mana-lebih-efektif/>, diakses pada tanggal 31 Agustus 201.
- Lembaga Pengembangan Auditor Internal. (2008). Inhouse Training. <http://lpauditorinternal.org/index.php>, diakses pada tanggal 31 Agustus 2011.
- Lestari, T. (2000). Merencanakan dan Melaksanakan Penelitian Tindakan Sekolah. *Disampaikan pada Kegiatan Pembekalan Pembimbing Penelitian Tindakan Sekolah di Bogor*.



## Implementasi Kode Etik Guru di Lingkungan Sekolah Dasar Negeri 09 Sungai Cubadak Baso Kabupaten Agam

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
Ali Sadikin IAIN Bukittinggi, Indonesia Alisadikiin123@gmail.com +6282282183465  Wedra Aprison IAIN Bukittinggi, Indonesia Wendraaprisoniaian@gmail.com	ISSN: 2776-5148 Vol. 1, No. 3, Desember 2021 <a href="http://almufi.com/index.php/AJP">http://almufi.com/index.php/AJP</a>

© 2021 Almufi All rights reserved

### **Saran Penulisan Referensi:**

Sadikin, A., & Aprison, W. (2021). Implementasi Kode Etik Guru di Lingkungan Sekolah Dasar Negeri 09 Sungai Cubadak Baso Kabupaten Agam. *Almufi Jurnal Pendidikan*, 1 (3), 147-153

### **Abstrak**

Berdasarkan pengalaman lapangan, penerapan kode etik sudah cukup baik dapat dilihat guru mengetahui kode etik guru dan menerapkan sesuai kode etik yang 9. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Implementasi guru terhadap kode etik. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (field research) dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara umum Implementasi kode etik guru di SDN 09 Jorong Sungai Cubadak Baso Kabupaten Agam sudah cukup baik. Guru sudah menjalankan kode etik mengenai guru berbakti membimbing peserta didik seutuhnya untuk membentuk manusia pembangunan dan berjiwa pancasila, guru memiliki kejujuran profesional dalam menerapkan kurikulum sesuai dengan kebutuhan peserta didik masing-masing, guru berusaha memperoleh informasi tentang peserta didik sebagai bahan melakukan bimbingan dan pembinaan tetapi menghindarkan diri dari bentuk penyalahgunaan, guru menciptakan suasana kehidupan sekolah dan memelihara hubungan dengan orang tua murid sebaik-baiknya bagi kepentingan peserta didik, guru memelihara dengan masyarakat di sekitar sekolahnya maupun masyarakat yang luas untuk kepentingan pendidikan, guru secara pribadi dan bersama-sama berusaha mengembangkan dan meningkatkan mutu profesinya, guru menciptakan dan memelihara hubungan antar sesama guru baik berdasarkan lingkungan maupun di dalam hubungan keseluruhan, guru secara bersama-sama memelihara membina dan meningkatkan mutu organisasi PGRI sebagai sarana perjuangan dan pengabdian, guru melaksanakan segala ketentuan yang merupakan kebijaksanaan pemerintah dalam bidang pendidikan.

**Kata Kunci:** Implementasi, Kode Etik Guru, Sekolah Dasar

Based on field experience, the implementation of the code of ethics is good enough, it can be seen that the teacher knows the teacher's code of ethics and applies it according to the code of ethics 9. This study aims to determine the implementation of the teacher's code of ethics. The type of research used in this study is field research (field research), with a qualitative approach. Data collection techniques used in this study were observation, interviews, and documentation. The data validity technique uses triangulation. The results of this study indicate that in general the implementation of the teacher's code of ethics at SDN 09 Jorong Sungai Cubadak Baso, Agam Regency is quite good. The teacher has implemented a code of ethics regarding devoted teachers to guide students as a whole to form human development and have a spirit of Pancasila, teachers have professional honesty in implementing the curriculum according to the needs of each student, teachers try to obtain information about students as material for guidance and coaching but avoiding forms of abuse, teachers create an atmosphere of school life and maintain relationships with parents as well as possible for the benefit of students, teachers maintain relationships with the community around their schools and the wider community for educational purposes, teachers individually and jointly seek to develop and improve the quality of their profession, teachers create and maintain relationships between fellow teachers both based on the environment and within the overall relationship, teachers jointly maintain and improve the quality of the PGRI organization as a means of struggle and dedication, teachers carry out all the provisions which are government policies in the field of education.

**Key Words:** Implementation, Teacher Code of Ethics, Elementary School

## A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dari hidup dan kehidupan manusia. Pendidikan sebagai salah satu kebutuhan, fungsi sosial, pencerahan, bimbingan, sarana pertumbuhan yang mempersiapkan dan membukakan serta membentuk disiplin hidup. Di dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 (2003) tentang sistem pendidikan nasional.

"Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Selain itu menurut Maunah (2009) pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Jadi pendidikan merupakan pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam pendidikan informal, non-formal dan formal.

Salah satu pendidikan formal adalah pendidikan di sekolah. Di tempat inilah kegiatan belajar mengajar berlangsung, ilmu pengetahuan diajarkan dan dikembangkan kepada peserta didik. Para guru dan peserta didik terlibat secara interaktif dalam proses pendidikan. Sekolah merupakan sarana penunjang pemberi pendidikan bagi masyarakat untuk menjadi manusia yang lebih baik dan berpendidikan. Kegiatan mendidik mengarah pada peningkatan dan pertumbuhan afektif, kognitif, dan psikomotorik. Sehubungan dengan itu, yang paling berperan adalah guru.

Guru merupakan pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada jalur pendidikan formal (Mudlofir, 2013). Sebagaimana Sucipto dan Kosasih (2009) menyatakan bahwa guru sebagai pendidik profesional mempunyai citra yang baik di masyarakat apabila dapat menunjukkan kepada masyarakat bahwa ia layak menjadi panutan atau teladan bagi masyarakat sekelilingnya.

Masyarakat terutama akan melihat bagaimana sikap dan perbuatan guru itu sehari-hari, apakah memang ada yang patut diteladani atau tidak. Bagaimana guru meningkatkan pelayanannya meningkatkan pengetahuannya, memberi arahan dan kepada anak didiknya, dan bagaimana cara guru berpakaian, berbicara, serta cara bergaul baik dengan siswa atau teman-temannya serta anggota masyarakat. Dalam melaksanakan tugasnya guru tidak dapat lepas dari nilai-nilai yang berlaku. Para guru dalam berpikir dan bertindak atas dasar nilai-nilai, pribadi,

dan profesional dan prosedur yang legal. Dalam menjalankan tugas dan kewajibannya guru harus sesuai dengan pedoman yang telah ditentukan, yang disebut dengan kode etik guru.

Kode etik guru adalah pedoman sikap, tingkah laku, dan perbuatan di dalam melaksanakan tugas dalam hidup sehari-hari. Menurut organisasi asosiasi profesi kode etik guru yang disusun dan disahkan melalui suatu forum formal(kongres/konferensi) yang diatur dalam AD/ART terdapat sembilan butir kode etik guru di Indonesia yang telah didasari oleh Pancasila dan UUD 1945 (Sutarsih, 2009). Kode etik guru Indonesia merupakan landasan moral dan pedoman tingkah laku guru warga PGRI dalam melaksanakan panggilan pengabdianya bekerja sebagai guru.

Kode etik guru di Indonesia terdiri dari guru berbakti membimbing peserta didik untuk membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang berjiwa Pancasila, guru memiliki dan melaksanakan kejujuran profesional, guru berusaha memperoleh informasi tentang peserta didik sebagai bahan melakukan bimbingan dan pembinaan, guru menciptakan suasana sekolah sebaik-baiknya yang menunjang berhasilnya proses belajar-mengajar, guru memelihara hubungan baik dengan orang tua murid dan masyarakat di sekitarnya untuk membina peran serta dan rasa tanggung jawab bersama terhadap pendidikan, guru secara pribadi dan bersama-sama mengembangkan dan meningkatkan mutu dan martabat profesinya, guru memelihara hubungan seprofesi, semangat kekeluargaan, dan kesetiakawanan sosial, guru secara bersama-sama memelihara dan meningkatkan mutu organisasi PGRI sebagai sarana perjuangan dan pengabdian, guru melaksanakan segala kebijakan Pemerintah dalam bidang pendidikan (Sutarsih, 2009).

Kode etik bertujuan untuk menjunjung tinggi martabat profesi, menjaga dan memelihara kesejahteraan para anggota, meningkatkan pengabdian anggota profesi dan meningkatkan mutu profesi dan mutu organisasi profesi (Soetjipto and Kosasi, 2009). Oleh karena itu, guru harus senantiasa memperhatikan kode etik guru dalam melakukan interaksi dengan peserta didik, orang tua siswa, teman sejawat maupun masyarakat, agar guru semakin berkompoten dalam menjalankan tugas profesinya. Sebagaimana dalam firman Allah SWT

كُلُّ نَفْسٍ بِمَا كَسَبَتْ رَهِيْنَةٌ

Artinya: "Tiap-tiap diri bertanggung jawab atas apa yang telah diperbuatnya (QS Al-Mudatsir:38)

Dalam ayat tersebut menjelaskan bahwa setiap jiwa telah tergadai atau terikat dengan apa yang dikerjakan. Oleh karena itu sudah seharusnya sebagai pemimpin dan sekaligus pelayan, seorang guru bekerja secara profesional, memberikan pelayanan yang optimal kepada peserta didiknya, dan bekerja dengan penuh kesabaran dalam membawa peserta didiknya menuju cita-cita pendidikan (Juwariyah, 2010). Karena nabi memerintahkan kepada para pendidik untuk tidak mempersulit dan membuat mereka riang. Sebagaimana sabdanya:

عَنْ ابْنِ عَبَّاسٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: عَلِّمُوا وَابْتَسِرُوا وَلَا تُعَسِّرُوا وَبَشِّرُوا وَلَا تُنْفِرُوا فَإِنَّ دَاغِيْبَ أَخَذَ كَفْمَ فَلَيْسَ كُفْمٌ

Artinya: Dari Ibnu Abbas r. a berkata: Rasulullah saw. Bersabda: ajarilah olehmu dan mudahkanlah, jangan mempersulit, dan gembirakanlah jangan membuat mereka lari, dan apabila salah seorang diantara kamu marah maka diamlah. (H. R Ahmad dan Bukhari).(Juwariyah, 2010).

Perintah Nabi di atas memberikan pelajaran kepada pendidik bahwa dalam melaksanakan tugas pendidik dituntut untuk menciptakan suasana yang kondusif dan menyenangkan. Namun keadaan dilapangan ditemukan bahwa meskipun disekolah kode etik secara tertulis sudah ada masih ada juga terkadang guru yang tidak bisa menjalankan kode etik yang ada dengan baik dan professional di bidangnya.

Hal ini sesuai wawancara awal yang penulis lakukan pada tanggal 14 Desember 2020 di SDN 09 Sungai Cubadak dengan ibu Nelwita, S.Pd selaku Kepala Sekolah disana. Berdasarkan hasil wawancara yang penulis dapatkan bahwa untuk di sekolah tersebut guru wajib untuk melaksanakan kode etik guru dan program kegiatan sekolah. Guru akan dinilai setiap saat bagaimana kinerjanya oleh kepala sekolah yang terdiri dari beberapa indikator yang akan dinilai, dimana terdiri dari 8 Standar Nasional Pendidikan, 4 standar SKL, proses dan penilaian tenaga pendidik dan non kependidikan.

Dalam menjalankan kode etik ini ada beberapa kendala atau hambatan yang dilalui oleh kepala sekolah dan menyikapi kendala tersebut kepala sekolah melakukan pembinaan, pengarahan kepada guru yang melanggar dan tidak menjalankan kode etik guru. Dimana ada 9 kode etik guru tersebut yang di dalamnya terdapat unsur seorang guru harus bisa berbakti sebagai seorang guru, setia terhadap Negara, jujur, komunikasi, bisa menciptakan hubungan harmonis, religius, mandiri dan mampu membangun hubungan yang bagus dengan siswa,

personil sekolah dan orang tua. Akan ada berbagai kendala atau hambatan seorang guru yang tidak menjalankan kode etik guru dengan baik.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian bagaimana sebenarnya penerapan dari kode etik guru di sekolah tersebut terkait dengan 9 kode etik yang ada dan untuk mencari informasi kendala yang dihadapi kepala sekolah dalam menjalankan kode etik dan adakah guru yang melanggar atau tidak menjalankan kode etik dengan baik dan benar, sehingga penulis mengangkat penelitian ini yang berjudul **"Implementasi kode etik guru di SDN 09 Sungai Cubadak, Baso, Kabupaten Agam"**.

## B. Metodologi

Penelitian ini merupakan jenis penelitian lapangan (*field research*) dengan pendekatan kualitatif, yaitu suatu proses penelitian yang menghasilkan data deskriptif baik berupa tulisan atau ungkapan yang di peroleh langsung dari lapangan atau wilayah penelitian (Moleong, 1996). Penelitian kualitatif selalu menyajikan temuannya dalam bentuk deskripsi kalimat yang rinci, lengkap, dan mendalam mengenai persepsi guru terhadap kode etik guru. Maksudnya penelitian yang dilakukan dengan mengamati keadaan dalam memperoleh informasi dan data menurut situasi yang terjadi sekarang (Sudijono, 2006).

Dalam penelitian kualitatif ini peneliti berusaha untuk mengungkapkan persepsi guru terhadap kode etik guru di SDN 09 Sungai Cubadak secara mendalam melalui pendekatan berorientasi pada fenomena-fenomena atau gejala-gejala yang bersifat alami. Mengingat orientasi demikian, maka sifatnya mendasar dan bersifat kealamian serta tidak bisa dilakukan di laboratorium melainkan di lapangan

## C. Hasil dan Pembahasan

Implementasi Kode Etik Guru Di Lingkungan SD Negeri 09 Sungai Cubadak. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa:

### a. Pelaksanaan kode etik

- 1) Guru berbakti membimbing peserta didik seutuhnya untuk membentuk manusia pembangunan dan berjiwa pancasila.

Guru berbakti membimbing peserta didik seutuhnya untuk membentuk manusia pembangunan dan berjiwa pancasila maksudnya guru senantiasa membimbing peserta didik secara optimal di sekolah. guru membimbing peserta didik dalam kegiatan ekstrakurikuler, pelaksanaan kegiatannya berdasarkan SOP (standar operasional prosedur) setiap kegiatan di dalamnya sudah tertera petunjuk penyelenggaraan kegiatan, tanggung jawab, aturan kegiatan untuk siswa sehingga ada sanksinya apabila siswa melanggar kegiatan, maksudnya dalam menjalankan kegiatan guru harus dituntut disiplin, guru membimbing peserta didik pada acara kultum (kuliah tujuh menit) pada setiap pagi jum'at, agar kegiatan berjalan dengan lancar guru harus mengawasi peserta didik di setiap kegiatan yang dilaksanakan.

- 2) Guru memiliki kejujuran profesional dalam menerapkan kurikulum sesuai dengan kebutuhan peserta didik masing-masing.

Kejujuran profesional mengandung makna bahwa guru harus jujur dalam melaksanakan profesinya. Maksudnya, guru tidak melakukan hal-hal di dalam ranah kewenangan profesi lain, memperhatikan perbedaan dan kebutuhan peserta didik masing-masing, fleksibel dalam menerapkan kurikulum sesuai dengan kebutuhan peserta didik masing-masing, dan melaksanakan pembelajaran sesuai kurikulum. Berdasarkan hasil penelitian penulis dapat disimpulkan bahwa kejujuran profesional guru di SDN 09 Sungai Cubadak masih kurang.

- 3) Guru berusaha memperoleh informasi tentang peserta didik sebagai bahan melakukan bimbingan dan pembinaan, tetapi menghindar diri dari segala bentuk penyalahgunaan.

Mencari informasi tentang peserta didik adalah sebagai bahan melakukan bimbingan dan pembinaan. Informasi tersebut bisa berupa bakat, minat, motivasi, hobi, kebiasaan, maupun teman dekatnya. Dalam hal ini guru hendaknya melakukan komunikasi dengan kasih sayang, mengetahui kepribadian dan latar belakang peserta didik dan kemampuan peserta didik (IQ).

- 4) Mengandung pengertian bahwa guru berperan penting dalam menciptakan suasana sekolah yang baik untuk menunjang keberhasilan proses belajar mengajar, mencitakan sekolah yang menyenangkan bagi peserta didik, menjalin kerja sama dengan pihak

sekolah dan masyarakat, guru senantiasa menerima kritikan yang membangun dari orang tua murid dan masyarakat.

- 5) Guru memelihara hubungan dengan masyarakat di sekitar sekolahnya maupun masyarakat yang luas untuk kepentingan pendidikan.  
guru juga bisa menjalin dan memelihara hubungan baik dengan masyarakat di sekitar sekolah maupun masyarakat yang luas untuk kepentingan pendidikan adanya usaha dan kerja sama guru dengan masyarakat atau *stake holder* untuk mensejahterakan peserta didik, dapat menambah keahlian atau kemampuan dan wawasan peserta didik.
- 6) Guru Secara Pribadi Dan Bersama-Sama Berusaha Mengembangkan Dan Meningkatkan Profesinya.

Setiap guru diharuskan untuk selalu meningkatkan dan mengembangkan mutu dan martabat profesinya baik secara perorangan maupun secara kolektif. Pendidikan diselenggarakan secara terpadu untuk menghasilkan guru-guru yang berkualitas. Guru harus menambah dan memperluas ilmu yang dimilikinya dan bersikap sesuai martabat profesinya. Berdasarkan hasil penelitian penulis dapat disimpulkan bahwa usaha guru secara pribadi dan bersama-sama berusaha mengembangkan dan meningkatkan mutu profesinya di SD Negeri 09 Sungai Cubadak masih kurang baik.

- 7) Guru menciptakan dan memelihara hubungan antar sesama guru baik berdasarkan lingkungan maupun di dalam hubungan keseluruhan.

Guru juga penting dalam menciptakan dan memelihara hubungan baik antar sesama guru. Selain itu guru saling berbagi ilmu pengetahuan dan wawasan yang diperolehnya dengan rekan sejawat.

- 8) Guru secara bersama-sama memelihara, membina dan meningkatkan mutu organisasi PGRI sebagai sarana perjuangan dan pengabdianya.

Setiap guru senantiasa meningkatkan dan mengembangkan, dan memelihara, membina, meningkatkan mutu organisasi profesi guru yang memberikan manfaat bagi kepentingan pendidikan.

Guru melaksanakan segala ketentuan yang merupakan kebijakan pemerintahan dalam bidang pendidikan. Setiap guru membantu program pemerintahan untuk mencerdaskan kehidupan berbudaya serta melaksanakan segala ketentuan yang merupakan kebijakan pemerintah.

#### D. Kesimpulan

wawancara dan penelitian yang dilakukan tentang implementasi kode etik guru di SDN 09 Sungai Cubadak berdasarkan hal tersebut yang tentunya merujuk kepada rumusan masalah dapat diambil kesimpulan mengenai Implementasi kode etik guru di lingkungan SDN 09 Sungai cubadak bahwa:

- a. Guru-guru yang mengetahui kode etik guru dan menerapkan dengan baik.
- b. Guru-guru yang mengetahui kode etik tapi tidak menerapkan dengan baik.

Sedangkan kode etik yang masing kurang dilaksanakan oleh guru adalah kode etik mengenai guru memiliki kejujuran profesional dalam menerapkan kurikulum sesuai dengan kebutuhan peserta didik masing-masing, guru secara pribadi dan bersama-sama berusaha mengembangkan dan meningkatkan mutu profesinya..

#### E. Referensi

- Rahman, A. (2010). *Implementasi Kode Etik Guru Dalam Proses Pembelajaran Di Smp Negeri 6 Polewali*. Makassar: UIN Alaudin.
- Mudlofir, A. (2013). *Pendidik Profesional*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.
- Sudijono, A. (2006). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Barnawi, & Arifin, M. (2012). *Etika Dan Profesi Kependidikan*. Jakarta: Ar-Ruzz Media,.
- Maunah, B. (2009). *Landasan Pendidikan*. Yogyakarta: Teras.
- Juwariyah. (2010). *Hadis Tarbawi*. Yogyakarta: Teras.
- Moleong, L. J. (1996). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yustiara. L. (2019). *Implementasi Kode Etik Humas Pemerintahan*. Bengkulu.
- Aziz. M. (2018). *Etika Akademis Dalam Pendidikan Islam*. Sumatera Utara: Labuhan Batu Utara.
- Sukmadinata. N.S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Purwanto, N. (2009). *Administrasi Dan Supervisi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ramayulis. (2013). *Profesi Dan Etika Keguruan*. Jakarta: Kalam Mulia.

- Satori, D, dkk. (2008). *Profesi Keguruan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Soetjipto, & Kosasi, R. (2009). *Profesi Keguruan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suparlan. (2008). *Menjadi Guru Efektif*. Yogyakarta: Hikayat.
- Suryani. (2012). *Hadis Tarbawi Analisis Paedagogis Hadis-Hadis Nabi*. Yogyakarta: Teras.
- Sutarsih, C. (2009). *Etika Profesi*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI.
- Undang-Undang Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2010. Yogyakarta: Bening.



## Efektifitas Penggunaan Google Classroom Dalam Pembelajaran PAI di SMA N 1 Pundong Bantul

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
Alfi Khoiriyah Universitas Ahmad Dahlan <a href="mailto:alfi1900031257@webmail.uad.ac.id">alfi1900031257@webmail.uad.ac.id</a> +6281225835728	ISSN: 2776-5148 Vol. 1, No. 3, Desember 2021 <a href="http://almufi.com/index.php/AJP">http://almufi.com/index.php/AJP</a>
Unik Hanifah Salsabila Universitas Ahmad Dahlan <a href="mailto:unik.salsabila@pai.uad.ac.id">unik.salsabila@pai.uad.ac.id</a> +6281393014484	
Elisa Putri Kholifah Universitas Ahmad Dahlan <a href="mailto:elisa1900031292@webmail.uad.ac.id">elisa1900031292@webmail.uad.ac.id</a> +6281575321484	
Fauziyah Indriyani Universitas Ahmad Dahlan <a href="mailto:fauziyah1900031294@webmail.uad.ac.id">fauziyah1900031294@webmail.uad.ac.id</a> +6289529389377	
Fitri Maulan Universitas Ahmad Dahlan <a href="mailto:fitri1900031232@webmail.uad.ac.id">fitri1900031232@webmail.uad.ac.id</a> +628127242569	

© 2021 Almufi All rights reserved

### **Saran Penulisan Referensi:**

Khoiriyah, A., Salsabila, U. H., Kholifah, E. P., Indriyani, F., & Maulan, F. (2021). Efektifitas Penggunaan Google Classroom Dalam Pembelajaran PAI di SMA N 1 Pundong Bantul. *Almufi Jurnal Pendidikan*, 1 (3), 160-168

### **Abstrak**

Pelajaran Pendidikan Agama Islam banyak memerlukan pembelajaran keterampilan atau praktik yang nantinya mampu menunjang kemampuan peserta didik dalam mengimplementasikan pada kehidupan. Akan tetapi kondisi saat ini dengan adanya pandemic yang tak berkesudahan membuat guru harus tetap aktif mencari informasi media dan platform apa yang sekiranya tetap mampu menunjang proses pembelajaran peserta didik. Karena pembelajaran yang tadinya mampu dilakukan dengan tatap muka kini harus beralih melalui pembelajaran dalam jaringan, yang tentunya perlu pembiasaan-pembiasaan baru dalam lingkup pembelajaran di sekolah. Salah satu platform yang banyak menunjang pembelajaran peserta didik adalah *Google Classroom*. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui seberapa efektif *google classroom* dalam membantu guru dalam proses pembelajaran di siswa SMAN 1 Pundong, Selain itu mengetahui seberapa pengaruh pembelajaran pada saat menggunakan *google classroom* yang mana perlu pemahaman dalam penggunaan dan apakah ada perbedaan dengan adanya pembelajaran melalui *google classroom* dari sisi peserta didik dan guru pengampu mata pelajaran utamanya di mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif studi kasus yang mana fokus pada penelitian kondisi peserta didik dengan penggunaan *google classroom* dalam

pembelajaran bentuk dari penelitian ini dilakukan dengan observasi lapangan, Teknik wawancara, kuesioner, serta dokumentasi. Efektifitas Pemakaian Google Classroom dalam Pendidikan PAI di SMA N 1 Pundong dari informasi wawancara yang periset peroleh, minimnya pengetahuan teknologi jadi salah satu hambatan guru buat mengawali mengenakan media pendidikan yang yang lain pada dikala pembelajaran daring dikala ini. Permasalahan ataupun probelmatika yang mencuat dari partisipan didik dalam pembelajaran daring memanglah telah dapat diprediksi tadinya. Perihal ini terjalin sebab dengan pendidikan secara daring ataupun online banyak aspek yang butuh di perhatikan buat menunjang aktivitas belajar secara online supaya dapat berjalan secara mudah.

**Kata Kunci:** Pembelajaran, Teknologi, *Google Classroom*

### Abstract

Islamic Religious Education lessons require learning skills or practices that will later be able to support the ability of students to implement them in life. However, the current conditions with the endless pandemic make teachers have to remain active in looking for media information and what platforms if they are still able to support the learning process of students. Because learning that was previously able to be done face-to-face now has to switch to online learning, which of course requires new habits within the scope of learning in schools. One of the platforms that supports student learning is Google Classroom. The purpose of this study is to find out how effective google classroom is in helping teachers in the learning process at SMAN 1 Pundong students, in addition to knowing how much influence learning has when using google classroom which requires understanding in use and whether there is a difference with learning through google classroom from the side of students and teachers who are the main subjects in Islamic Religious Education. This study uses a case study qualitative research method which focuses on researching the condition of students by using Google Classroom in learning. The form of this research is carried out by field observations, interview techniques, questionnaires, and documentation. The effectiveness of the use of Google Classroom in PAI Education at SMA N 1 Pundong From the interview information the researchers obtained, the lack of technological knowledge is one of the obstacles for teachers to start using other educational media at the time of online learning today. Problems or problems that arise from students in online learning can indeed be predicted beforehand. This is because with online or online education there are many aspects that need to be considered to support online learning activities so that they can run easily.

**Key Words:** Learning, Technology, Google Classroom

### A. Pendahuluan

Pembelajaran daring menjadi bentuk solusi dalam mengatasi elusifnya pembelajaran tatap muka pada kondisi covid'19 seperti saat ini. Hal ini menuntut semua stakeholder pendidikan mampu beradaptasi dengan keadaan yang ada, termasuk halnya dalam proses pembelajaran. Pembelajaran jarak jauh menjadi tantangan tersendiri bagi para guru khususnya guru PAI. Untuk dapat beradaptasi dengan situasi pandemi, kemampuan teknologi sangat penting dimiliki oleh pendidik. Mengharuskan pendidik mempelajari dan mengeksplor media teknologi berbasis aplikasi yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran, seperti media *chatting*, *video conference* dan lain-lain. Pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran memungkinkan guru dan peserta didik berada di tempat yang berbeda. Hal ini berarti dalam pembelajaran daring sangat dibutuhkan Teknologi Pendidikan (Indarwati, 2021). Teknologi sendiri dari masa ke masa selalu mengalami perkembangan dan semakin banyak memberikan peluang baru dalam membantu manusia agar dapat berinteraksi dengan mudah bahkan teknologi sangat membantu dalam proses pembelajaran, aspek pedagogic dan meteri yang disajikan dalam bentuk konten-konten yang menarik merupakan bentuk pemanfaatan teknologi saat ini ( Novianti, Fatkhia, & Nuryana, 2020).

Pembelajaran secara virtual mengharuskan pendidik Agama Islam mampu menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar. Pendidik dituntut untuk siap melaksanakan

pembelajaran virtual secara efektif. Dalam pembelajaran guru diikat akan pemahaman terkait teknologi sehingga mampu menjawab tantangan sekarang ini (Sa'diyah et al., 2021). Tidak terkecuali yang dialami oleh guru PAI SMA N 1 Pundong. SMAN 1 Pundong merupakan salah satu sekolah menengah atas negeri yang berlokasi di Srihardono, Pundong, Bantul, Yogyakarta. Dalam proses pembelajaran PAI, *platform* yang digunakan berbentuk aplikasi *Zoom*, *Whatshapp*, dan *Google Classroom*. Dari ketiga *platform* tersebut yang sering digunakan dalam pembelajaran PAI adalah *Google Classroom*. Penggunaan *Google Classroom* membantu pendidik dalam menyampaikan materi dan mempermudah proses pembelajaran, karena dapat mengarsipkan dan mengorganisasikan berkas, tugas, dan penilaian secara terstruktur (Sidabutar, 2021). Adapun instrumen yang bisa dijalankan oleh guru seperti menu materi, menu tugas, menu latihan soal, menu penilaian dan menu absensi (Tarsono, 2020). Terlepas dari hal itu masih belum diketahui keefektifan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom* terkhususnya dalam pembelajaran PAI di SMA N 1 Pundong, Bantul.

Berdasarkan pemaparan diatas, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan *Google Classroom* dalam pembelajaran PAI di SMA N 1 Pundong Bantul, Yogyakarta. Hal ini perlu dianalisis untuk mengetahui apakah pembelajaran yang dilakukan menggunakan *google classroom* efektif dan mudah dipahami atau sebaliknya, sehingga dapat mencari solusinya dan keberhasilan pembelajaran itu sendiri dapat tercapai.

## B. Metodologi

Pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Dimana penelitian ini mengutamakan pengumpulan fakta dan identifikasi data (Rahmadi, 2011). Dalam penelitian ini menekankan beberapa komponen diantaranya mendeskripsi, menganalisis dan menafsirkan temuan dalam istilah yang jelas dan tepat. Menurut Poerwandi (2005) penelitian kualitatif menghasilkan dan mengolah data yang sifatnya deskriptif, seperti transkrip wawancara dan observasi (Kartanata, 2018). Basis pemikiran dalam penggunaan metode penelitian ini karena pada dasarnya penelitian ini merupakan penelitian untuk mengetahui gejala yang ada, gejala ini muncul karena kondisi yang alami terjadi bukan karena kondisi yang dikendalikan. Selain daripada itu, penelitian pemilihan metode penelitian berdasarkan pertimbangan penelitian ini memerlukan pengetahuan akan kondisi yang ada di lapangan sehingga dapat disimpulkan penelitian kualitatif deskriptif lebih tepat digunakan istilahnya. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Langkah pengmpulan data yaitu dengan melakukan wawancara langsung kepada salah satu guru di SMA N 1 Pundong. Dan kami juga membagikan kuisisioner kepada siswa yang menggunakan platform *Google Classrom* dalam pembelajaran. Sehingga dari situ kita dapat mengetahui informas-informasi yang kita butuhkan terkait jurnal ini. kami juga melakukan studi pustaka untuk menambah referensi dan penguatan dasar-dasar permasalahan yang ada. Analisis data dilakukan dengan menyimpulkan jawaban dari narasumber dan hasil pengisian kuisisioner dari siswa. Setelah itu kami mengolah jawaban tersebut dan menyimpulkan dan mencari rata-rata jawaban terbanyak sehingga bisa menjadi jawaban atas persoalan yang kami

## C. Hasil dan Pembahasan

### a. Pembelajaran PAI

Pembelajaran adalah proses memberi pelajaran kepada peserta didik dengan asas Pendidikan maupun secara teori belajar, yang kemudian akan menjadi factor utama yang berpengaruh dalam mencapai keberhasilan Pendidikan, karena sejatinya pembelajaran adalah adanya komunikasi dari dua arah yakni komunikasi antara guru dan peserta didik, makna belajar sendiri adalah kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik. Menurut Corey yang dikutip oleh Sagala (2003) menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan Pembelajaran adalah sebuah proses yang mana lingkungan seseorang sengaja untuk dikelola serta mungkin akan turut serta dalam pola tingkah laku pada kondisi tertentu yang akan menghasilkan respon pada suatu situasi pembelajaran dan merupakan subjek secara khusus dari Pendidikan.

Pendidikan Agama Islam merupakan sebuah *ikhtiyariah* yang memiliki ciri secara khusus (Arifin, 2000). Ciri ini berupa proses-proses yang meliputi penanaman kemudian masuk pada pengembangan dan masuk pada proses pematapan nilai-nilai yang mampu menyatakan bahwa dalam diri setiap peserta didik terdapat pola tingkah laku secara

lahiriah dan rohaniah yang kemudian mampu menjadi sebuah dorongan yang berpengaruh secara fundamental bagi tingkah laku peserta didik.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam sejatinya akan menjadi pegangan peserta didik untuk menjalani kehidupan sehari-harinya karena pola pembelajaran yang fundamental ini akan membantu peserta didik untuk membentuk pola pikir yang masuk dalam ranah keagamaan sehingga bisa menjadi bekal bagi peserta didik kedepannya, akan tetapi hal ini harus dibarengi dengan lingkungan serta keluarga yang mendukung proses belajar peserta didik sehingga hasil yang dicapai akan lebih maksimal dan sesuai dengan yang diharapkan selain dari pada itu akan lebih membantu peserta didik untuk lebih mudah dalam mengaplikasikan hal yang diperoleh (Elihami, & Syahid, 2018).

Dari berbagai intisari yang telah dijabarkan, pembaharuan dalam revolusi serta inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih sangat diperlukan (Majid, 2019). Pentingnya memperhatikan kurikulum dalam pembelajaran serta lebih mengedepankan point pengalaman masing-masing orang terutama calon pendidik untuk mampu mengembangkan berbagai nilai dalam pembelajaran seperti proses mengamati pembelajaran kemudian masuk pada ranah mampu membuat pertanyaan kemudian mampu menalar dan mampu mencoba untuk lebih meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran hal ini akan membuat pembelajaran PAI akan lebih menyenangkan sehingga tidak hanya point agama saja yang diperoleh melainkan juga point pembelajarannya juga dikuasai (Fikri, & Ferdinan, 2017).

#### b. Google Classroom

Hadirnya *google for education* menjadi platform yang membantu dalam melakukan pembelajaran, salah satunya *google classroom* (Salamah, 2020). *Google Classroom* merupakan salah satu aplikasi *Learning Management System* (LMS) (Sabran & Sabara, 2019). Dalam hal ini yang dimaksud dengan LMS merupakan seperangkat aplikasi yang mempermudah proses penginputan administrasi, pelacakan informasi, pelaporan dokumentasi serta penyampaian pembelajaran dan berbagai program-program pelatihan yang memerlukan berbagai perangkat lunak pendukung. *Google Classroom* atau yang lebih mudah disebut dengan ruang kelas *google* yang pada masa pembelajaran *hybrid* ini sangat dibutuhkan karena sangat memudahkan guru dalam memberikan materi pembelajaran selain itu *google classroom* dianggap sebagai sebuah jalan keluar dari permasalahan yang ada di masa pandemic sebagai penugasan yang tidak menggunakan kertas dengan kata lain memanfaatkan teknologi bukan hanya manual (Iskandar dkk, 2020). *Google Classroom* juga disediakan gratis, sehingga siapapun bisa mengakses platform ini. *Google Classroom* dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran berbasis online yang dapat memudahkan pembelajaran dalam masa pandemi seperti saat ini (Salamah, 2020). Dengan demikian penggunaan *Google Classroom* sebagai platform dalam pembelajaran online yang dimana dapat digunakan dalam *smartphone* atau PC dengan berbagai fitur yang berguna untuk memudahkan dalam proses pembelajaran. Dalam platform ini juga memudahkan guru dan peserta didik dalam bertatap muka di ruang online, sehingga peserta didik dapat belajar, bertanya, berpendapat, bertukar ide dan mengirimkan tugas dari jarak jauh melalui *smartphone*.

Sebelum menggunakan *google classroom* hal utama yang harus dilakukan adalah memiliki akun *google* terlebih dahulu sehingga bisa untuk masuk ke dalam *google classroom* selanjutnya peserta didik dapat menginstall *google classroom* setelah masuk peserta didik akan melihat tiga *dashboard* yakni *stream* atau subjek-subjek tugas kemudian ada *classwork* yang berisi bagian-bagian pengumpulan tugas dan menu terakhir ada *people* yang berisi peserta didik lain yang ada di dalam kelas (Sriyani, 2021). Menu *stream* dalam *google classroom* berfungsi sebagai menu untuk memberikan pengumuman pada anggota kelas terkait dengan informasi pembelajaran, mengunggah materi, quiz dan berbagai topik pembelajaran. Masuk pada menu *classwork* bisa dipergunakan guru untuk membuat soal-soal yang terkait dengan materi pembelajaran selain itu juga dapat digunakan sebagai media mengumpulkan tugas sehingga dapat terekap dalam satu drive. Pada menu ini guru dapat mengunggah berbagai file seperti dalam bentuk word, maupun powepoint bahkan dapat juga berbentuk video sehingga berbagai media dapat diunggah di *classroom* ini yang mana aplikasi ini tidak memberatkan peserta didik dan sangat mudah untuk digunakan tidak memerlukan persyaratan khusus sehingga mudah dapat penggunaan. Terakhir menu *people* disini guru dapat memantau peserta didik serta dapat membagikan link *google*

*classroom* pada pesreta didik dan guru lain dengan syarat memiliki email sehingga mudah terdeteksi. (Millatana dalam Iskandar dkk, 2020).

### c. Implementasi Penggunaan *Google Classroom* Di SMA N 1 Pundong Bantul

#### 1. *Googgle Classroom* sebagai media pembelajaran PAI di SMA N 1 Pundong

Di SMAN 1 Pundong, memakai 3 (tiga) platform pembelajaran yakni Whatsapp group, Zoom Meeting dan *Google Classroom* selain daripada itu pertimbangan dalam penggunaan platform disesuaikan dengan kemampuan peserta didik karena pada dasarnya latar belakang wilayah sekolah tidak dapat di elakkan apabila menggunakan platform zoom meeting secara terus menerus tidak akan efektif dalam pembelajaran lalu dalam penggunaan google classroom memiliki beberapa kelebihan yang bisa menjadi pandangan dalam memilih aplikasi ini sebagai pendamping pembelajaran, antara lain (Sabara, 2004).

##### a. Proses setting pembuatan kelas yang cepat dan nyaman

Dalam hal ini perlu sangat dipertimbangkan mengingat tidak semua guru di Indonesia memiliki kemampuan untuk mengaplikasikan teknologi secara mudah, perlu beberapa pelatihan bahkan belajar ulang terkait dengan penggunaan teknologi khususnya dalam pembelajaran dengan Google Classroom.

##### b. Hemat dan efisien waktu

*Google classroom* dikatakan hemat karena dalam penggunaanya tidak membutuhkan banyak data sehingga apabila digunakan dalam pembelajaran tidak membebankan peserta didik, yang selanjutnya efisien waktu. karena dengan menggunakan google classroom bisa dengan metode pembelajaran asinkronus sehingga tidak harus saat jam pelajaran peserta didik mengakses aplikasi ini tapi bisa dibuat deadline pengumpulan tugas dan lain sebagainya.

##### c. Mampu meningkatkan Kerjasama dan komunikasi

*Google classroom* mampu meningkatkan Kerjasama antara peserta didik karena akan selalu ada komunikasi dalam pengunggahan tugas maupun Ketika terjadi kebingungan dalam menggunakan aplikasi ini, begitu pula komunikasi peserta didik dengan guru pengampu.

##### d. Penyimpanan data yang terpusat

Penyimpanan data dalam aplikasi ini terpusat pada drive yang sudah guru buat pada setiap bagian untuk pengumpulan tugas sehingga guru sudah tidak lagi bingung untuk merekap satu persatu karena data sudah otomatis masuk pada drive dan sudah rapi sehingga mempermudah dan mempercepat pekerjaan guru (Rahmanto, & Bunyamin, 2020).

Selain kelebihan diatas tetap ada beberapa kekurangan google classroom karena seefektif apapun aplikasi tetap ada kekurangannya yang mana kekurangan dari google classroom hanya aplikasi ini menggunakan data internet karena hingga saat ini aplikasi ini belum bisa di kunjungi Ketika dalam keadaan offline maka dari itu membutuhkan data akan tetapi tidak sebesar apabila dengan menggunakan zoom meeting atau aplikasi yang lain. Dilihat dari kelebihan dan kekurangannya aplikais ini cukup efektif digunakan dalam pembelajaran karena apabila dilihat dari kelebihan serta kekurangannya aplikasi ini lebih banyak memiliki kelebihan. Sehingga cukup efektif untuk media pembelajaran pendamping (Habibi, 2020).

Whatsapp group sendiri digunakan sebagai pelengkap platform pembelajaran. Untuk mengarahkan peserta didik untuk membuka google classroom dan memandu pembelajaran lainnya. Karena media ini tidak asing bagi peserta didik dan media ini yang setiap hari akan dibuka oleh peserta didik. Jadi Whatsapp group sudah pasti menjadi salah satu media pembelajaran yang cukup efektif untuk sekedar berkomunikasi (Z. Arifin, 2014).

#### 2. Pemahaman Peserta Didik Terhadap Penggunaan *Google Classroom*

Dalam pembelajaran Pendidikan agama Islam berarti proses yang dilalui peserta didik dari yang bertujuan untuk memberi keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan ajaran agama islam dari hal-hal yang bersifat membimbing, serta praktik-praktik sehingga tercapainya sebuah tujuan pembelajaran (Didik et al., 2021). Melihat dengan adanya

keadaan yang mengharuskan peserta didik untuk belajar dari rumah atau dalam jaringan yang menyebabkan terhambatnya proses pembelajaran maka pendidik harus mampu menemukan metode yang efektif sehingga peserta didik tetap tertarik dengan pembelajaran yang di berikan meskipun dengan belajar dari rumah.

Menyikapi hal ini SMAN 1 Pundong khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam guru mengusahakan agar bagaiman caranya peserta didik tetap memperoleh hak nya untuk diberi materi pembelajaran dan pendidik atau guru tetap melaksanakan kewajibannya untuk memberikan pembelajaran, metode yang digunakan memang tidak variative akan tetapi diusahakan agar peserta didik tetap nyaman dan bisa belajar meskipun dengan aplikasi yang ringan serta mudah dijangkau yakni dengan menggunakan google classroom (Rojiah, 2021).

Dengan menggunakan google classroom peserta didik tetap bisa memahami pembelajaran karena guru tidak hanya mengirimkan tugas dari google classroom (Sidabutar, 2021) akan tetapi guru juga aktif memberikan video pembelajaran serta materi-materi dalam bentuk powerpoint yang menunjang proses pembelajaran peserta didik di sisi lain dengan modul atau lembar kerja siswa (LKS) sebagai acuan pembelajaran dengan begitu ada referensi lain untuk belajar peserta didik dan apabila dilihat dari hasil belajar peserta didik dalam ujian tengah semester atau ujian akhir semester dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik tidak dalam lingkup menengah ke bawah sehingga dapat ditarik kesimpulan dalam penggunaan google classroom dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Pundong efektif dan pemahaman peserta didik sangat baik.

### **3. Pemahaman Peserta Didik Terhadap Materi Yang Disampaikan Melalui *Google Classroom***

Dalam proses pembelajaran kunci keberhasilan dari penyampaian materi dan pemahaman peserta didik sangat di tentukan oleh komunikasi antar peserta didik dan pedidik itu sendiri. Pembelajaran jarak jauh membuat guru tidak bisa mengontrol peserta didik secara langsung, baik dari sikap maupun pemahaman peserta didik, dikarenakan terbatasnya komunikasi. Hadirnya berbagai macam platform teknologi dapat menjadi sumber belajar bagi peserta didik (Asmawati, 2021). Seperti dengan adanya *Google Classroom* dan fitur-fiturnya yang mudah dipahami dan memudahkan guru PAI di SMA N 1 Pundong khususnya dalam memantau peserta didik mana saja belum mengumpulkan tugas dan mana saja yang sudah mengumpulkan tugas. Dari sana juga dapat diingatkan lagi kepada peserta didik untuk segera mengerjakan tugas. Selain itu aplikasi *youtube* dan *google drive* dapat diintegrasikan ke dalam *google classroom*, sehingga mempermudah guru dalam mengelola dokumen atau video pembelajaran lainnya (Indarwati, 2021).

Tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik jika pembelajaran terjadi secara efektif yaitu dalam proses belajar mengajarnya peserta didik terlibat secara aktif bertanya maupun menanggapi terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Melalui media aplikasi *google classroom* pendidik dapat memposting materi ataupun pengumuman terkait proses pembelajaran yang mana hal itu dapat dikomentari oleh peserta didi secara langsung. Melalui kelas virtual ini memudahkan terciptanya interaksi atau komunikasi dua arah yaitu antara pendidik dan peserta didik saat daring, serta kelas juga dapat dikondusifkan dengan mudah. Kegiatan belajar mengajar yang efektif akan mendapatkan hasil yang memuaskan (Bunyamin, 2020).

Dari wawancara yang dilakukan bersama salah satu guru pengampuh mata pelajaran PAI di SMA N 1 Pundong bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan dilihat dari hasil belajarnya sudah cukup bagus, tetapi tidak bisa dipungkiri masih terdapat beberapa peserta didik yang mendapatkan nilai rendah. Namun, hal itu dapat diatasi dengan guru memberikan bimbingan secara langsung, seperti menelpon peserta didik atau menjadikan peserta didik yang mendapatkan nilai rendah tersebut sebagai sempel yang diambil untuk diperbolehkan melakukan pembelajaran di sekolah, sehingga peserta didik yang belum paham terhadap materi yang di sampaikan dapat dipantau secara langsung. Dalam hal pemahaman materi, alternative sumber lain yang digunakan oleh guru yaitu selain menyampaikan ringkasan materi, peranyaan, dan video lewat *Google Classroom* guru juga sesekali menggunakan aplikasi *Zoom* agar dapat memaparkan materi secara tatap muka kepada peserta didik walaupun secara virtual. Dalam pembelajaran daring dukungan moril sangat diperlukan bagi peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan atau peserta didik yang terindikasi malas belajar. Dengan demikian pembelajaran daring dapat diimbangi melalui

apliasi *Google classroom*, sehingga tidak ada lagi peserta didik yang terlambat dalam pengumpulan tugas dan secara otomatis kehadiran siswa dapat mencapai 100 persen.

#### **4. Efektifitas Penggunaan *Google Classeoom* dalam Pembelajaran PAI di SMA N 1 Pundong**

Dari data wawancara yang peneliti peroleh, kurangnya pengetahuan teknologi menjadi salah satu hambatan guru untuk memulai memakai media pembelajaran yang lainnya pada saat pembelajaran daring saat ini. Guru pada awalnya memilih menggunakan *whatsapp* dikarenakan menurut penuturan bapak Samsuri *whatsapp* lebih mudah diakses dan setiap siswa sebagian besar memiliki aplikasi tersebut. Bapak Samsuri juga menambahkan bahwa apapun media yang digunakan oleh guru jika guru memahami dan itu memudahkan guru maka pembelajaran akan berjalan secara efektif. Karena dirasa *whatsapp* kurang efektif karena materi yang disampaikan atau poin penting yang disampaikan dalam pembelajaran tertimbun dengan chat komentar peserta didik, maka pak Samsuri selaku guru Pendidikan Agama Islam juga menggunakan *google classroom* sebagai tambahan platform dalam pembelajaran.

Penggunaan *google classrom* memudahkan dalam pembelajaran PAI disekolah tersebut, guru juga berpendapat bahwa penggunaan teknologi pendidikan terutama *google classroom* sangat memudahkan guru untuk memberi materi atau tugas yang akan disampaikan dikarenakan *google classroom* tersebut sudah mencakup semuanya termasuk pemberian nilai, keterlambatan peserta didik mengumpulkan tugas, absensi kelas dan yang pasti guru dan peserta didik dapat mengakses dengan mudah (Sriyani, 2021). Untuk efektivitasnya sendiri menurut kesimpulan peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan *google classroom* dinilai cukup efektif ketika diterapkan di SMA N 1 Pundong. Salah satu bentuk keberhasilan dan keefektivannya yaitu dengan melihat nilai peserta didik ketika pembelajaran daring menggunakan aplikasi *google classroom*, nilai dari hasil ujian baik ujian tengah semester maupun ujian akhir semester dinilai baik dan sudah diatas rata-rata. Dari sinilah guru dapat menilai apakah aplikasi *google classroom* tersebut efektif digunakan atau tidak di SMA N 1 Pundong.

#### **5. Problematika Penggunaan *Google Classroom* Dalam Proses Pembelajaran PAI**

Dalam kamus bahasa Indonesia, kata *question* atau *problem* berasal dari bahasa Inggris yaitu "*problematic*" yang artinya *problem* atau masalah. Sedangkan dalam kamus bahasa Indonesia, tidak benar. Sehingga masalah tersebut merupakan masalah yang perlu diubah dan diperbaiki, dan tidak dapat diselesaikan. Bermasalah berarti sesuatu yang masih menimbulkan masalah, dan masalah tersebut masih belum dapat diselesaikan. Meskipun masalahnya dapat dijelaskan sebagai perbedaan antara apa yang dilakukan. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa masalah merupakan masalah yang tidak dapat dipecahkan, sehingga dilakukan penelitian ilmiah (Maulana, 2020).

Permasalahan ataupun probelmatika yang mencuat dari partisipan peserta didik dalam pembelajaran daring memang telah dapat diprediksi tadinya. perihal ini terjalin sebab dengan pendidikan yang dilakukan dalam jaringan ataupun online membutuhkan banyak pertimbangan untuk di perhatikan guna mendukung aktivitas belajar secara dalam jaringan agar nantinya dapat berjalan secara mudah. Pasti dengan mencermati, namanya online tentu membutuhkan sesuatu aspek pendukung berbentuk sesuatu perihal yang abstrak yakni sinyal serta kuota internet, meski buat era saat ini ini telah di pastikan segala partisipan peserta didik memiliki *smartphone* namun tidak seluruh partisipan didik mempunyai yang namanya kuota internet dimana perlu adanya uang yang dikeluarkan buat memakai dan melakukan komunikasi melalui *smartphone*, dengan pandemi ini yang tidak dapat diprediksi hendak berakhir hingga kapan pasti dengan belum berakhirnya pandemi covid- 19 sampai akses internet partisipan didik hendak terus berlangsung serta ini hendak dapat menimbulkan suatu pemborosan digolongkan partisipan peserta didik (Manurung, 2021).

Dengan misal partisipan peserta didik tidak memiliki koneksi internet pastinya peserta didik tersebut tidak bisa menjajaki pelajaran semacam teman- temannya, perihal ini pasti pula dapat menimbulkan kasus baru yakni partisipan peserta didik dapat hadapi ketertinggalan pelajaran yang ini sangat pengaruhi dengan nilai partisipan didik kedepannya. Tidak cuma permasalahan itu, terdapat pula permasalahan lain yakni kenyamanan peserta didik nya dimana ada partisipan peserta didik yang pandai dikala tatap muka serta aktif dikelas namun dengan terdapatnya pandemi serta pendidikan secara

daring yang membuat siswa tersebut harus terkendala Serta yang terjalin di dengan proses pendidikan daring melalui *Google Classroom* di SMA N 1 Pundong semacam keterbatasan kuota internet yang dimiliki, kesusahan jaringan internet di daerah tempat tinggal partisipan didik, ini terjalin secara alamiah karena tempat tinggal partisipan didik tidak berpusat di kecamatan pundong saja melainkan pula terdapat dari kecamatan lain yang mempunyai tingkatan koneksi internet yang lebih lemah dibanding dengan kecamatan lain ini nyatanya partisipan didik harus mengubah koneksi internetnya maupun wajib mencari koneksi internet yang lebih baik ketempat lain supaya partisipan didik tidak hadapi ketertinggalan dalam proses belajar mengajar (Widhiarto, Noviasari, & Rahmawati, 2020).

#### D. Kesimpulan

Pendidikan PAI Pendidikan merupakan proses berikan pelajaran kepada partisipan didik dengan asas Pembelajaran ataupun secara teori belajar, yang setelah itu hendak jadi factor utama yang mempengaruhi dalam menggapai keberhasilan Pembelajaran, sebab sejatinya pendidikan merupakan terdapatnya komunikasi dari 2 arah ialah komunikasi antara guru serta partisipan didik, arti belajar sendiri merupakan aktivitas yang dicoba oleh partisipan didik. Classwork bisa digunakan guru buat membuat soal uji, pretes, quiz, mengunggah modul, serta mengadakan refleksi. Tetapi, perihal itu bisa diatasi dengan guru membagikan tutorial secara langsung, semacam menelpun partisipan didik ataupun menjadikan partisipan didik yang memperoleh nilai rendah tersebut selaku sempel yang diambil buat diperbolehkan melaksanakan pendidikan di sekolah, sehingga partisipan didik yang belum mengerti terhadap modul yang di sampaikan bisa dipantau secara langsung. Efektifitas Pemakaian *Google Classroom* dalam Pendidikan PAI di SMA N 1 Pundong dari informasi wawancara yang periset peroleh, minimnya pengetahuan teknologi jadi salah satu hambatan guru buat mengawali mengenakan media pendidikan yang yang lain pada dikala pembelajaran daring dikala ini. Permasalahan ataupun probelmatika yang mencuat dari partisipan didik dalam pembelajaran daring memanglah telah dapat diprediksi tadinya. Perihal ini terjalin sebab dengan pendidikan secara daring ataupun online banyak aspek yang butuh di perhatikan buat menunjang aktivitas belajar secara online supaya dapat berjalan secara mudah.

#### E. Referensi

- Arifin, M. (2000). *Kapita Selekta Pendidikan Cet. IV*. Bumi Aksara.
- Arifin, Z. (2014). Menjadi Guru Profesional (Isu Dan Tantangan Masa Depan). *Edutech*, 13(1), 132. <https://doi.org/10.17509/edutech.v13i1.3225>
- Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 82-96. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1170>
- Bunyamin, M. A. R. dan. (2020). Efektivitas media pembelajaran daring melalui. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(November), 119-135.
- Rahmanto, M. A., & Bunyamin, B. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Daring melalui Google Classroom. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 119-135.
- Didik, P., Bdp, K. X., & Negeri, S. M. K. (2021). *Efektivitas pembelajaran daring pendidikan agama islam dan budi pekerti melalui aplikasi google classroom peserta didik kelas x bdp 1 smk negeri 1 wajo*.
- Elihami, E., & Syahid, A. (2018). Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 79-96.
- Habibi, I. (2020). *Implementasi pembelajaran pendidikan agama islam berbasis daring (whatsapp group, google classroom dan zoom meeting)*. 12(02), 161-177.
- Indarwati, S. (2021). Efektifitas penggunaan Google Classroom Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Masa Pandemi Covid-19. *Educator: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan*, 1(1), 1-8.
- Kartanata, A. (2018). *Metodologi Penelitian*.
- Majid, D. A. (2019). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Sekolah Berbasis Blended Learning. *Al-Tarbawi Al-Haditsah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 178-197. <https://doi.org/10.24235/tarbawi.v4i1.4209>
- Novianti, E., Fatkhia Alda Rizka, & Nuryana Zalik. (2020). Analisis kebijakan pembelajaran di masa pandemi. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 201-211.

- Novianti, E., Fatkhia, A. R., & Nuryana, Z. (2020). Analisis Kebijakan Pembelajaran PAI di Masa Pandemi: Peluang Dan Tantangan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 201-212.
- Fikri, M., & Ferdinan, F. (2017). Peranan Manajemen Boarding School dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam. *TARBAWI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(01), 43-52.
- Rahmadi, S. A. . M. P. I. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian Antasari Press Banjarmasin 2011*. [http://idr.uin-antasari.ac.id/10670/1/PENGANTAR METODOLOGI PENELITIAN.pdf](http://idr.uin-antasari.ac.id/10670/1/PENGANTAR%20METODOLOGI%20PENELITIAN.pdf)
- Rojiah, Y. O. (2021). *Efektivitas pembelajaran melalui daring selama pandemi covid-19 dengan menggunakan media google classroom pada mata pelajaran pai di smkn 5 malang*.
- Sa'diyah, H., Hastuti, A. F. H., & Prasetyo, W. H. (2021). Efektivitas Google Classroom Dalam Pengelolaan Pembelajaran Masa Pandemi Di Sma Negeri 1 Wonosari. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 3(1), 1-12. <https://doi.org/10.23917/blbs.v3i1.13893>
- Sabran, & Sabara, E. (2019). Keefektifan Google Classroom sebagai media pembelajaran. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL LEMBAGA PENELITIAN UNIVERSITAS NEGERI Makasar*, 122-125.
- Sagala, S. (2003). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta.
- Salamah, W. (2020). Deskripsi Penggunaan Aplikasi Google Classroom dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 533-538.
- Sidabutar, R. (2021). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Classroom Dalam Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0 Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(2), 344-352.
- Sriyani, I. (2021). Google classroom sebagai solusi pembelajaran jarak jauh mata pelajaran administrasi umum. *Indonesian Journal of Education and Learning*, 4(2), 456-461. <https://doi.org/10.31002/ijel.v4i2.3111>
- Tarsono, O. M. R. dan. (2020). Efektifitas pembelajaran sejarah kebudayaan Islam melalui google classroom ditinjau dari hasil belajar siswa. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2), 204-214. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2441>
- Widhiarto, B. S., Noviasari, A., & Rahmawati, T. (2020). Problematika Pembelajaran Daring Geografi melalui Google Classroom di SMA N 1 NGUTER. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(4), 197-206.



---

## **Implementasi Strategi Active Learning Tipe Peer Lessons Dalam Pembelajaran PAI pada Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Bukittinggi**

<b><u>INFO PENULIS</u></b>	<b><u>INFO ARTIKEL</u></b>
<p>Piko Haswadi Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi haswadipiko@gmail.com +6282241356994</p> <p>Junaidi Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi</p> <p>Charles Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi</p> <p>Zulfani Sesmiarni Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi</p>	<p>ISSN: 2776-5148 Vol. 1, No. 3, Desember 2021 <a href="http://almufi.com/index.php/AJP">http://almufi.com/index.php/AJP</a></p>

© 2021 Almufi All rights reserved

---

### ***Saran Penulisan Referensi:***

Haswadi, P., Junaidi, Charles, & Sesmiarni, Z. (2021). Implementasi Strategi Active Learning Tipe Peer Lessons Dalam Pembelajaran PAI pada Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Bukittinggi. *Almufi Jurnal Pendidikan*, 1 (3), 169-175

### Abstrak

Latar belakang dari penelitian ini adalah saat proses pembelajaran berlangsung terlihat sumber materi terbatas, siswa kurang tampak aktif dalam sistim diskusi, siswa juga kelihatan tidak mau berbagi pendapat dengan temannya yang lain dan media pembelajarapun kurang ada inovasi sehingga membuat siswa jenuh dalam belajar PAI. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Bagaimana Implementasi Strategi Active Learning Tipe Peer Lessons dalam Pembelajaran PAI pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Bukittinggi. (2) Apa saja faktor yang menyebabkan siswa tidak aktif pada Implementasi Strategi Active Learning Tipe Peer Lessons dalam Pembelajaran PAI pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Bukittinggi. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (field research). Penelitian ini menggunakan deskriptif dengan pendekatan kualitatif yaitu penelitian yang dilakukan dengan menggambarkan keadaan objek pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak sebagaimana adanya. Adapun sumber data dari penelitian ini adalah Guru PAI Kelas XI dan Siswa Kelas XI. Dalam pengumpulan data penulis menggunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan teknik pengolahan dan analisis data yang penulis gunakan adalah mereduksi data, menyajikan data, dan melakukan verifikasi serta menarik kesimpulan. Menguji keabsahan data dengan menggunakan teknik triangulasi data yaitu membandingkan hasil data observasi dan hasil wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan pada (1) Implementasi Strategi Active Learning Tipe Peer Lesons dalam Pembelajaran PAI pada peserta didik kelas XI SMA N 1 Bukittinggi belum terlaksana secara maksimal karena pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa juga cenderung belajar sendiri-sendiri tidak ada kerja sama dalam sistim diskusi, berbagi ide, saran, maupun pendapat, dan siswa belum terbiasa bersaing menyampaikan pendapat dengan temannya baik secara dalam jaringan (daring) maupun tatap muka. (2) Faktor yang menyebabkan siswa tidak aktif yaitu : Disebabkan sumber materipun terbatas, dalam proses pembelajaran secara daring sinyal juga terganggu, dan siswa juga belum mahir menggunakan berbagai aplikasi-aplikasi pembelajaran saat ini terutama Office 365 sehingga tujuan pembelajarapun belum tercapai.

**Kata Kunci:** Implementasi, Strategi Active Learning Tipe Peer Lesons, PAI

### Abstract

The background of this research is that when the learning process takes place, it appears that the source of material is limited, students are less active in the discussion system, students also do not seem to want to share opinions with other friends and the learning media lacks inovation so that it makes students bored in learning PAI. This study aims to determine: (1) How to implement an Active Learning Strategy Type of Peer Lessons in PAI learning in class XI students of SMA Negeri 1 Bukittinggi. (2) What are the factors that cause students to be inactive in the Implementation of Peer Lessons Type Active Learning Strategy in PAI Learning in class XI students of SMA Negeri 1 Bukittinggi. This research is a field research (field research). This study uses a descriptive qualitative approach, namely research conducted by describing the current state of the object based on the facts that appear as they are. The data sources of this research are PAI Teachers Class XI and Class XI Students. In collecting data, the writer uses data collection techniques, namely observation, interviews and documentation. While the data processing and analysis techniques that the author uses are reducing data, presenting data, and verifying and drawing conclusions. Testing the validity of the data by using data triangulation techniques, namely comparing the results of observation data and interview results. The results of this study indicate that (1) the implementation of the Peer Lesons Type Active Learning Strategy in PAI Learning in class XI students at SMA N 1 Bukittinggi has not been implemented optimally because during the learning process students also tend to learn independently, there is no cooperation in the system. discussion, sharing ideas, suggestions, and opinions, and students are not used to competing to express opinions with their friends both online and face-to-face. (2) The factors that cause students to be inactive are: Due to limited material resources, in the online learning process the signal is also disrupted, and students are also not proficient in using various current learning applications, especially Office 365 so that learning objectives have not been achieved..

**Key Words:** Implementation, Peer Lesons Type Active Learning Strategi, PAI

## A. Pendahuluan

Manusia diciptakan oleh Allah SWT memiliki peran yang cukup strategis disamping sebagai hamba Allah SWT. yang mengabdikan diri kepada Khalik, manusia juga diperintahkan menggunakan potensi yang ada dalam dirinya sebagai khalifah untuk melakukan tugas kemanusiaan berupa menyeru kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang mungkar. Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, sekolah, masyarakat dan pemerintah melalui bimbingan pengajaran dan latihan yang diselenggarakan dilembaga pendidikan secara formal maupun non formal. Adapun pendidikan secara formal itu adalah "pendidikan yang dilalui oleh manusia secara bertingkat-tingkat, sedangkan pendidikan non formal adalah pendidikan yang didapat oleh manusia diluar sekolah"

Dalam Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal 1 : Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara". Secara umum tujuan pendidikan membawa anak kearah kedewasaan. Dalam Undang- Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 3 menyatakan bahwa Pendidikan bertujuan untuk : "Berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Sekolah mempunyai peran sebagai lembaga Pendidikan yang mengembangkan potensi-potensi siswa yang manusiawi agar mampu menjalani tugas-tugas dalam kehidupan, baik secara individual maupun sosial. Sekolah mempunyai suatu organisasi kerja yang terdiri dari beberapa kelas. Setiap kelas mempunyai perjenjangan sendiri. Menurut Hadari Nawawi (1989) mengatakan bahwa "sekolah dan kelas diselenggarakan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dalam mendidik siswa, yang tidak harus didewasakan dari aspek intelektualnya saja, akan tetapi dalam aspek kepribadiannya". Sekolah sebagai lembaga Pendidikan tempat menumbuh kembangkan potensi-potensi yang dimiliki oleh peserta didik agar memiliki kecakapan pengetahuan serta kepribadian dan bertanggung jawab. Menurut Purwoto (2002) pendidikan adalah: "Segala usaha orang dewasa dalam pergaulan dengan anak didik untuk memimpin perkembangan jasmani dan rohani kearah kedewasaan".

Menurut pendapat Sardiman (2011) bahwa, proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan melalui media tertentu kepada penerima pesan. Seorang siswa akan berhasil dalam belajar, kalau pada dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar, inilah prinsip pertama dalam kegiatan-kegiatan pendidikan dan pengajaran. Keinginan atau dorongan untuk belajar inilah yang disebut motivasi. Sebab tanpa adanya motivasi, siswa tidak mengerti apa yang akan dipelajari dan tidak memahami mengapa hal itu perlu dipelajari, sehingga kegiatan belajar mengajar sulit untuk berhasil.

Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Strategi pembelajaran merupakan hal yang perlu diperhatikan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Guru menjadi kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran. Menurut teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Von Glaserfeld (1989), pengetahuan adalah bentukan (konstruksi) kita sendiri. Siswa perlu memiliki kemampuan untuk mengembangkan pengetahuannya sendiri, sehingga guru hanya bisa mendorong siswa agar aktif dalam pembelajaran untuk membentuk pengetahuannya sendiri. Pengetahuan tidak bisa ditransfer begitu saja, melainkan harus diinterpretasikan sendiri oleh masing-masing orang (siswa). Oleh karena itu, guru harus menyediakan dan memberikan kesempatan sebanyak mungkin kepada siswa untuk belajar secara aktif.

Salah satu strategi pembelajaran yang merupakan imlementasi dari teori konstruktivistik tersebut adalah strategi pembelajaran *Peer Lesson*. Menurut Silberman (1996), strategi *Peer Lesson* merupakan strategi yang mendukung pengajaran sesama siswa di dalam kelas. Strategi ini menempatkan seluruh tanggung jawab pengajaran kepada seluruh anggota kelas. Strategi *Peer Lesson* memiliki beberapa kelebihan sehingga siswa akan terlibat secara aktif dalam pembelajaran, walaupun strategi ini juga memiliki beberapa kelemahan.

Pada proses pembelajaran pendidikan agama Islam di SMA N 1 Bukittinggi telah menerapkan Strategi *Active Learning Tipe Peer Lesson* merupakan suatu strategi untuk mendukung pengajaran sesama siswa di dalam kelas ataupun secara dalam jaringan (daring) dan menempatkan seluruh tanggung jawab pengajaran kepada seluruh anggota kelas. Strategi

ini di desain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa secara mandiri dan menuntut saling ketergantungan yang positif terhadap teman sekelompoknya karena setiap kelompok bertanggung jawab untuk menguasai materi pelajaran yang telah ditentukan dan mengajarkan atau menyampaikan materi tersebut kepada kelompok lain.

Langkah-langkah strategi *Active Learning Tipe Peer Lessons* menurut Zaini (2008) sebagai berikut :

- a. Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil sebanyak segmen materi yang akan disampaikan
- b. Masing-masing kelompok kecil akan diberi tugas untuk mempelajari satu topik materi, kemudian mengajarkannya kepada kelompok lain
- c. Setiap kelompok diminta menyiapkan strategi untuk menyampaikan materi kepada teman-teman sekelas
- d. Guru membantu beberapa saran :
  - Menggunakan alat bantu
  - Menyiapkan media pembelajaran yang diperlukan
  - Menggunakan contoh-contoh yang relevan
  - Melibatkan teman dalam proses pembelajaran, misalnya diskusi, kuis, studi kasus dan lainnya.
  - Memberikan kesempatan kepada yang lain untuk bertanya
- e. Memberi siswa waktu yang cukup untuk persiapan, baik di dalam maupun di luar kelas
- f. Setiap kelompok menyampaikan materi sesuai dengan tugas yang telah diberikan
- g. Semua kelompok melaksanakan tugas, beri kesimpulan dan klarifikasi sekiranya ada yang perlu diluruskan dari pemahaman siswa

Zaini (2008) Strategi *Active Learning Tipe Peer Lesson* ini juga memiliki manfaat yaitu otak bekerja secara aktif, hasil belajar yang maksimal, tidak mudah melupakan materi pelajaran, proses pembelajaran yang menyenangkan dan otak dapat memproses informasi dengan baik.

Hasil observasi awal, pada tanggal 13 Agustus 2020 penulis melihat pelaksanaan Strategi *Active Learning Tipe Peer Lesons* di SMA Negeri 1 Bukittinggi belum terlaksana secara optimal, masih dijumpai penggunaan model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang lazim dipakai oleh seorang pendidik dan sering disebut dengan pembelajaran tradisional. Pembelajaran tradisional menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru, sehingga dalam pembelajaran siswa bersikap pasif dalam menerima pelajaran dan tidak mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Motivasi belajar siswa juga rendah, ini dikarenakan dalam proses pembelajaran guru jarang menggunakan strategi yang dapat membuat motivasi siswa meningkat.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa yang memiliki kemampuan akademis tinggi juga tidak mau berbagi dengan teman yang memiliki kemampuan rendah dalam hal menyelesaikan tugas yang diberikan guru dalam bentuk kelompok, siswa juga cenderung belajar sendiri-sendiri tidak ada kerja sama berbagi ide, saran, maupun pendapat, dan siswa belum terbiasa bersaing menyampaikan pendapat dengan temannya.

Strategi *Active Learning Tipe Peer Lessons* didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa secara mandiri dan menuntut saling ketergantungan yang positif terhadap teman sekelompoknya karena setiap kelompok bertanggung jawab untuk menguasai materi pelajaran yang telah ditentukan dan mengajarkan atau menyampaikan materi tersebut kepada kelompok lain. Langkah-langkah strategi *Active Learning Tipe Peer Lessons* menurut Zaini (2008) sebagai berikut :

- a. Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil sebanyak segmen materi yang akan disampaikan
- b. Masing-masing kelompok kecil akan diberi tugas untuk mempelajari satu topik materi, kemudian mengajarkannya kepada kelompok lain
- c. Setiap kelompok diminta menyiapkan strategi untuk menyampaikan materi kepada teman-teman sekelas
- d. Guru membantu beberapa saran :
  - Menggunakan alat bantu
  - Menyiapkan media pembelajaran yang diperlukan
  - Menggunakan contoh-contoh yang relevan
  - Melibatkan teman dalam proses pembelajaran, misalnya diskusi, kuis, studi kasus dan lainnya.

- Memberikan kesempatan kepada yang lain untuk bertanya
- h. Memberi siswa waktu yang cukup untuk persiapan, baik di dalam maupun di luar kelas
- i. Setiap kelompok menyampaikan materi sesuai dengan tugas yang telah diberikan
- j. Semua kelompok melaksanakan tugas, beri kesimpulan dan klarifikasi sekiranya ada yang perlu diluruskan dari pemahaman siswa

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa strategi *Active Learning Tipe Peer Lessons* adalah salah satu cara yang dipilih untuk mengajarkan siswa memahami materi serta menyampaikan materi yang telah mereka pahami kepada temannya.

Beranjak dari permasalahan di atas, penulis tertarik melakukan penelitian ini, maka dirumuskan sebuah permasalahan: Pertama, Bagaimana Implementasi Strategi *Active Learning Tipe Peer Lessons* dalam Pembelajaran PAI Pada Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Bukittinggi?. Kedua, Apa saja faktor yang menyebabkan siswa tidak aktif dalam Implementasi Strategi *Active Learning Tipe Peer Lessons* dalam Pembelajaran PAI Pada Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Bukittinggi?.

## B. Metodologi

### Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Lapangan (*Field Research*). Sedangkan metode penelitian yang penulis gunakan adalah Deskriptif Kualitatif yaitu "Penelitian yang menggambarkan data sesuai apa adanya di lapangan". Sebagaimana dikemukakan Nawawi (1989), metode Deskriptif Kualitatif, yaitu "suatu prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan objek penelitian berdasarkan fakta-fakta yang tampak sebagaimana adanya tanpa bermaksud mengkomparasikan atau membandingkan.

### Informan Penelitian

Informan adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian, jadi dia mempunyai banyak pengalaman tentang latar penelitian. Ia berkewajiban secara sukarela menjadi tim penelitian walaupun bersifat informal, sebagai anggota tim dengan kebaikan dan sukarelanya, ia dapat memberikan pandangan tentang nilai-nilai, sikap, bangunan, proses dan kebudayaan yang menjadi latar penelitian setempat. Adapun informan dalam penelitian ini ada dua, yaitu :

- a. Informan kunci, yaitu guru Pendidikan Agama Islam Kelas XI
- b. Informan pendukung, yaitu siswa/siswi kelas XI di SMA N 1 Bukittinggi (36 orang)

### Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua cara dalam teknik mengumpulkan data, yaitu :

- A. Observasi Observasi (pengamatan) adalah alat pengumpulan data yang dilakukan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Penulis mengadakan pengamatan langsung kelapangan yang dilakukan kepada guru pendidikan agama Islam untuk memperoleh informasi dan data mengenai proses belajar mengajar dengan cara berinteraksi dengan informan atau objek penelitian. Sehingga penulis mengetahui langsung tentang Implementasi Strategi *Active Learning Tipe Peer Lessons* dalam Pembelajaran PAI Pada Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Bukittinggi.
- B. Wawancara Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan". Wawancara ini diajukan langsung kepada guru Pendidikan Agama Islam sebanyak satu orang, dan siswa yang bersangkutan tentang kegiatan pembelajaran pendidikan agama Islam.
- C. Dokumentasi Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi adalah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen, brosur- brosur yang berkenaan dengan informasi yang penulis butuhkan.

### Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis dan yang diperoleh dari hasil wawancara dan catatan lapangan. Setelah data terkumpul penulis melakukan analisa

terhadap data tersebut. Teknik analisa data yang penulis gunakan adalah analisa kualitatif yang dilakukan terhadap data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara. Proses ini dilakukan melalui *editing*, yaitu meneliti kembali data atau catatan-catatan untuk dipersiapkan sebelum dituangkan ke dalam laporan penelitian dengan bahasa yang baik. Setelah data terkumpul, kemudian penulis mengolah data dengan menggunakan teknik analisa deskriptif analitik. Maksudnya data yang diperoleh tidak dituangkan dalam bentuk bilangan atau angka statistik, melainkan tetap dalam bentuk kualitatif.

### C. Hasil dan Pembahasan

#### **Implementasi Strategi *Active Learning Tipe Peer Lesons* dalam Pembelajaran PAI Pada Peserta Didik Kelas XI SMA N 1 Bukittinggi**

SMA Negeri 1 Bukittinggi adalah salah satu sekolah yang menerapkan Strategi *Active Learning Tipe Peer Lesson* merupakan suatu strategi untuk mendukung pengajaran sesama siswa di dalam kelas ataupun secara dalam jaringan (daring) dan menempatkan seluruh tanggung jawab pengajaran kepada seluruh anggota kelas. Strategi ini di desain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa secara mandiri dan menuntut saling ketergantungan yang positif terhadap teman sekelompoknya karena setiap kelompok bertanggung jawab untuk menguasai materi pelajaran yang telah ditentukan dan mengajarkan atau menyampaikan materi tersebut kepada kelompok lain.

Dari pendapat diatas kalau ingin melihat kemajuan peserta didik dan sejauh mana materi itu bisa dipahami maka langkahnya dengan melakukan pencatatan kemajuan peserta didik. Guru harus tau bagaimana kemampuan masing-masing peserta didik. Dengan begitu bisa dilihat apa kekurangan dan kelebihan siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam pada materi sejarah. Maka dapat disimpulkan, Implementasi Strategi *Active Learning Tipe Peer Lesons* dalam pembelajaran PAI pada peserta didik kelas XI SMA N 1 Bukittinggi belum terlaksana secara maksimal karena siswa juga cenderung belajar sendiri-sendiri tidak ada kerja sama berbagi ide, saran, maupun pendapat, dan siswa belum terbiasa bersaing menyampaikan pendapat dengan temannya baik secara dalam jaringan (daring) maupun tatap muka.

#### **Faktor Yang Menyebabkan Siswa Tidak Aktif Dalam Implementasi Strategi *Active Learning Tipe Peer Lessons* dalam Pembelajaran PAI Pada Peserta Didik Kelas XI SMA N 1 Bukittinggi**

Belajar yang berhasil mesti melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Aktivitas fisik ialah siswa giat-aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain ataupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Siswa yang memiliki aktivitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran. Saat siswa aktif jasmaninya dengan sendirinya ia juga aktif jiwanya, begitu juga sebaliknya. Aktivitas dalam pembelajaran cukup kompleks dan bervariasi. Menurut Sanjaya (2007) aktivitas tidak hanya ditentukan oleh aktivitas fisik semata, tetapi juga ditentukan oleh aktivitas non fisik seperti mental, intelektual dan emosional. Guru memang ada membagi siswa dengan kelompok kecil untuk sistim diskusi atas materi yang sudah diberikan. Ketika siswa sudah selesai diskusi dengan kelompoknya siswa diminta mempresentasikan materi yang sudah diberikan tujuannya untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa. Dan melihat keaktifan siswa secara emosional berani atau tidak dalam mengemukakan pendapatnya.

Maka dapat disimpulkan, faktor yang menyebabkan siswa tidak aktif dalam Implementasi Strategi *Active Learning Tipe Peer Lessons* dalam pembelajaran PAI pada peserta didik kelas XI SMA N 1 Bukittinggi disebabkan karena pembelajaran yang lebih berpusat pada guru, metode yang digunakan guru lebih sering metode ceramah. Apalagi ketika dalam proses pembelajaran baik secara tatap muka maupun daring sarana dan prasarana itu juga belum lengkap. Alat bantu seperti aplikasi yang akan digunakan dalam pembelajaran daring itu tidak begitu banyak lebih dominan whatsapp. Sumber materi berkaitan dengan materi sejarah juga terbatas informasinya yang diperoleh oleh siswa. Hanya berupa buku panduan dan power poin itupun tidak begitu lengkap penjelasannya sehingga membuat siswa jenuh dalam belajar.

### D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat di simpulkan:

1. Implementasi Strategi *Active Learning Tipe Peer Lesons* Dalam Pembelajaran PAI Pada Peserta Didik Kelas XI SMA N 1 Bukittinggi belum terlaksana secara maksimal karena pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa juga cenderung belajar sendiri-sendiri tidak ada kerja sama berbagi ide, saran, maupun pendapat, dan siswa belum terbiasa bersaing menyampaikan pendapat dengan temannya baik secara dalam jaringan (daring) maupun tatap muka.
2. Faktor yang menyebabkan siswa tidak aktif pada Implementasi Strategi *Active Learning Tipe Peer Lesons* Dalam Pembelajaran PAI Pada Peserta Didik Kelas XI SMA N 1 Bukittinggi yaitu pembelajaran yang lebih berpusat pada guru, metode yang digunakan guru lebih sering metode ceramah. Apalagi ketika dalam proses pembelajaran baik secara tatap muka maupun daring sarana dan prasarana itu juga belum lengkap. Alat bantu seperti aplikasi yang akan digunakan dalam pembelajaran daring itu tidak begitu banyak lebih dominan whatsapp. Sumber materi berkaitan dengan materi sejarah juga terbatas informasinya yang diperoleh oleh siswa. Hanya berupa buku panduan dan power poin itupun tidak begitu lengkap penjelasannya sehingga membuat siswa jenuh dalam belajar.

#### **E. Ucapan Terima Kasih**

Terima kasih penulis ucapkan kepada semua pihak yang membantu menyelesaikan karya ilmiah ini terutama kampus IAIN Bukittinggi sehingga bisa memperoleh gelas Magister (M.Pd) dan juga dijadikan dalam bentuk jurnal.

#### **F. Referensi**

- Glaserfeld, V. E. (1989). *Knowing Without Methaphysics: Aspect Of The Radical Constructivist Potition*. London: Sage
- Nawawi, H. (1989). *Organisasi Sekolah Pengelolaan Kelas Sebagai Lembaga Pendidikan*. Jakarta : Haji Masagung.
- Purwoto, M. N. (2002). *Ilmu Pendidikan Praktis dan Teoritis*. Bandung : PT Remaja Rosada Karya
- Ramayulis. (2008). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Kalam Mulia
- Sabri, A. (2007). *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching*. Padang
- Sanjaya, W. (2007). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi DAN Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Silberman, M. L. (1996). *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Terjemahan Sarjuli. Bandung: Nusamedia.
- UU RI No.20 th 2003. (2008). *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sinar Grafika
- Zaini, H. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CT SD-UIN Yogyakarta.



## Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa MTs Negeri 1 Kolaka

### INFO PENULIS

Akhraini Nur  
Universitas Sembilanbelas November Kolaka  
[akhraininur32@gmail.com](mailto:akhraininur32@gmail.com)  
+6285399507330

Andi Mariani Ramlan\*  
Universitas Sembilanbelas November Kolaka  
[marianiramlan@gmail.com](mailto:marianiramlan@gmail.com)\*  
+6282293682704

Tahir  
Universitas Sembilanbelas November Kolaka  
[tahir.anwar.ta89@gmail.com](mailto:tahir.anwar.ta89@gmail.com)  
+6285399507330

### INFO ARTIKEL

ISSN: 2776-5148  
Vol. 1, No. 3, Desember 2021  
<http://almufi.com/index.php/AJP>

© 2021 Almufi All rights reserved

### **Saran Penulisan Referensi:**

Nur, A., Ramlan, A.M. & Tahir (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa MTs Negeri 1 Kolaka. *Almufi Jurnal Pendidikan*, 1 (3), 176-193.

### **Abstrak**

Kemampuan berpikir siswa terbatas oleh tipe soal yang berbeda jarang memakai tipe tersebut, soal yang hampir sama dengan contoh. Siswa kesulitan menyelesaikan soal ketika dihadapkan pada soal yang lebih sulit dan berbeda dari contoh. Siswa cenderung mengandalkan contoh dari guru. Akibatnya, kurang berkembangnya kemampuan kreativitas siswa. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal matematika. Jenis penelitian adalah kualitatif. Subjek penelitian terdiri dari 38 siswa kelas IX MTs Negeri 1 Kolaka. Dari hasil tes dan wawancara diketahui ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa yakni pada indikator kelancaran banyak siswa yang tidak dapat memberi ide-ide yang tidak relevan, pada indikator keluwesan tidak dapat memberi jawaban lebih dari satu cara (beragam) penyelesaian, pada indikator keaslian tidak dapat memberi jawaban dengan cara sendiri, proses perhitungan dan hasil benar dan pada indikator elaborasi tidak dapat memberi jawaban yang benar dan rinci. Adapun faktor yang paling banyak mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu pada indikator kelancaran dan keluwesan. Dimana siswa sangat kebingungan memberi lebih dari satu jawaban atau ide-ide relevan dan benar.

**Kata Kunci:** kemampuan, berpikir kreatif, matematika

### Abstract

Students' ability to think was limited by different types of questions, they rarely use these types, questions which are almost the same as examples. Students have difficulty solving problems when faced with more difficult questions different from the examples. Students tended to rely on examples from teacher. As a result, there is a lack of development of creative abilities of students. The aim of this study was to describe the creative thinking ability of students in solving mathematical problems. This type of research was qualitative. The research subjects consisted of 38 students from class IX MTs Negeri 1 Kolaka. From the results of tests and interviews, it was found that there were several factors affect students' creative thinking ability. Firstly, based on the fluency indicators, many students cannot give irrelevant ideas. Secondly, regarding the indicator of flexibility, the students were unable to provide answers in more than one (various) ways of completion. Thirdly, regarding authenticity indicators, the students were not able to provide answers in their own way. Lastly, based on the calculation process, students' correct answers, and elaboration indicators, the students were unable to provide correct and detailed answers. The factors that most influence students' creative thinking ability are indicators of fluidity and flexibility. Where students are very confused to give more than one answer or relevant and correct ideas.

**Key Words:** creative thinking ability

### A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membuka peluang untuk mengakses informasi dengan lebih mudah. Sebagai sebuah kebutuhan untuk mengasah kemampuan diri yang perlu selalu ditumbuhkembangkan. Menggunakan hal yang sudah tersedia atau menempuh cara yang sama tentu tidak ada kemajuan dan berjalan di tempat. Bahkan masalah yang lebih kompleks tidak bisa ditangani. Menjadi unggul perlu persiapan matang dan berkelanjutan, agar bisa bersaing dalam kehidupan yang kompetitif dan tidak menentu. Pendidikan merupakan unsur penting dalam membentuk dan mempersiapkan seseorang agar mampu berkembang dan beradaptasi dengan perkembangan IPTEK. Formalnya pendidikan tercipta dalam melalui pembelajaran yang melibatkan pendidik dan peserta didik. Namun saat ini masih terdapat pendidik yang belum mampu memberikan pengajaran berkualitas dalam aktivitas pembelajarannya. Pembelajaran dilakukan pendidik masih berorientasi pada pendidik yang mendominasi secara aktif dalam pembelajaran, sehingga peserta didik kurang memiliki andil dalam pembelajaran (Hali et al., 2020). Proses pembelajaran yang kurang optimal karena menggunakan metode, pendekatan, dan evaluasi yang bersifat konvensional dan monoton (Farman, 2020). Bahkan sebagian besar pembelajaran berfokus pada kemampuan siswa dalam mengingat dan menyimpan informasi-informasi, tidak memperhatikan informasi yang diingat untuk dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini menghasilkan lulusan pendidikan yang cerdas secara teoritis, tetapi mereka kurang kreatif (Chairuddin & Farman, 2019).

Kemampuan berpikir kreatif sebagai salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan sebagaimana tujuan pendidikan nasional. Berpikir kreatif merupakan kompetensi tingkat tinggi (*high order competencies*) dan sebagai kelanjutan kompetensi dasar (*basic skills*) (Rudyanto, 2014:42). Hal yang sama diuraikan Mahmudi (2010:1) bahwa kemampuan berpikir kreatif sebagai penentu keunggulan suatu bangsa. Daya kompetitif sangat ditentukan oleh kreativitas sumber daya manusia. Selain itu, pengembangan kemampuan berpikir kreatif juga merupakan salah satu fokus pembelajaran matematika. Dimana, pembelajaran matematika perlu dirancang agar berpotensi mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Sebagaimana dikemukakan (Tahir dan Marniati, 2018:280) bahwa siswa mempunyai potensi kreatif, tetapi kenyataannya tidak semua menjadi kemampuan dan keterampilan kreatif.

Siswa kelas IX MTs Negeri 1 Kolaka dalam pembelajaran cenderung kurang terlatih berpikir kreatif yaitu berpikir secara luas seperti mengerjakan soal tidak terfokus dari apa yang diajarkan saja oleh guru melainkan berusaha untuk mengembangkan cara menyelesaikan soal yang diberikan, mengingat dan memakai konsep secara langsung, akhirnya ketika siswa dihadapkan dengan soal tingkat tinggi siswa cenderung kesulitan karena kurangnya keterampilan mengembangkan pola pikir dan mengungkapkan ide. Siswa menganggap menjawab soal cukup dikerjakan seperti dicontohkan guru tanpa perlu mengetahui maknanya. Hal ini menyebabkan kurangnya kemampuan kreatif siswa kelas IX MTs Negeri 1 Kolaka. Berdasarkan kenyataan siswa masih sering sekedar menghafal rumus dalam menyelesaikan

soal, kurang termotivasi dalam mengembangkan cara yang sudah ada, belum ada rasa percaya diri mengungkapkan pemikiran kreatif dalam pembelajaran matematika. Siswa masih cenderung terpaksa hanya sekedar memahami hal-hal yang disampaikan guru, bukan mengembangkan hal yang diperoleh. Hal ini tentu saja menghambat perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berpikir kreatif mempunyai 4 (empat) kemampuan yaitu: (1) kelancaran (*fluency*), menghasilkan banyak gagasan atau jawaban relevan serta arus pemikiran lancar, (2) keluesan (*flexibility*), memperoleh gagasan-gagasan seragam, dapat mengubah cara atau pendekatan dan arah pemikiran berbeda, (3) keaslian (*originality*) memberi jawaban tidak lazim, lain dari yang lain, diberikan jawaban dari orang lain, (4) memerinci (*elaboration*), menambah, mengembangkan, memperkaya gagasan (Munandar, 2014:192).

Informasi kemampuan kreativitas siswa yang bermasalah akan bermanfaat untuk mencari solusi terbaik sesuai dengan masalah yang dihadapi atau penanganan menjadi tepat sasaran. Karena kita tentunya mengharapkan keberhasilan dalam proses maupun hasil khususnya dalam pembelajaran matematika dan pembelajaran lain pada umumnya. Selain itu kemampuan berpikir kreatif perlu dikembangkan dengan dilakukan sambil melakukan pengembangan cara mengukurnya atau mengevaluasi (Mahmudi, 2010:1).

## B. Metodologi

Penelitian dilaksanakan pada September sampai Oktober semester ganjil pada tahun ajaran 2020/2021 di MTs Negeri 1 Kolaka.

### 1. *Research Design*

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Sugiyono (2017:154) mengemukakan bahwa metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat *postpositivisme*, dimanfaatkan untuk meneliti pada kondisi alamiah, dimana peneliti sebagai instrumen kunci, pengembalian sampel sumber data penelitian dengan *purposive sampling*. Metode penelitian kualitatif dilaksanakan pada kondisi alamiah.

### 2. *Participants (Population and Sample)*

Subjek adalah 38 siswa kelas IX MTs Negeri 1 Kolaka. Subjek dipilih dengan teknik *purposive sampling* yakni teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2017:153) dengan cara mengambil perwakilan setiap kelas IX MTs Negeri 1 Kolaka pertimbangan berdasarkan rekomendasi guru kelas IX MTs Negeri 1 Kolaka bahwa layak dijadikan sebagai subjek penelitian, memerlukan penanganan terkait kemampuan berpikir kreatifnya, maka dari 11 kelas dipilih siswa sebanyak 38 orang yang menjadi subjek penelitian.

### 3. *Technique of Data Collection*

Data yang diperoleh memakai metode yaitu teknik tes dan non tes: 1) Teknik Tes digunakan dalam memperoleh data kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IX MTs Negeri 1 Kolaka. Tes yang diberikan kepada siswa berbentuk uraian. Tes untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa; 2) Teknik Non Tes meliputi: a. Dokumentasi untuk membantu peneliti dalam melengkapi hasil catatan lapangan saat penelitian, dan memperkuat data yang dihasilkan, dokumentasi digunakan berupa foto; b. Wawancara untuk mencari data lebih mendalam terkait kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IX MTs Negeri 1 Kolaka. Adapun subjek wawancara yang telah terpilih dari tiap kategori kemudian yaitu siswa dari kemampuan berpikir kreatif tinggi, sedang dan rendah. Wawancara dilengkapi pedoman wawancara berupa pertanyaan-pertanyaan seputar proses pemecahan masalah soal kemampuan berpikir kreatif. Wawancara dilakukan dengan perekaman hasil wawancara yang nanti digunakan dalam analisis data selanjutnya.

### 4. *Instruments*

Instrumen penelitian berupa media atau alat yang dibutuhkan peneliti dalam pengumpulan data subjek penelitian. Dalam penelitian ini, instrumen utama yaitu peneliti yang berperan dalam mengumpulkan data. Selain itu, peneliti mempersiapkan instrumen pendukung diantaranya: tes kemampuan berpikir kreatif berupa tes tertulis, serta pedoman wawancara. Selain itu menggunakan dokumentasi dalam membantu peneliti melengkapi hasil catatan lapangan ketika penelitian, dan memperkuat data yang dihasilkan, dokumentasi foto. Suatu tes dapat dipercaya jika memberikan hasil yang sama

ketika digunakan berkali-kali dan pada situasi berbeda-beda (Arikunto, 2013:100). Reliabilitas tes dihitung dengan menggunakan rumus *croanbach's alpha* yakni 0,516619 dari 4 butir soal valid dengan interpretasi reliabilitas sedang.

#### 5. *Technique of Data Analysis*

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif menurut Miles dan Huberman (Sugiyono, 2017:438-446), yakni: 1) Reduksi Data (*Data Reduction*) dengan merangkum data kemampuan berpikir kreatif siswa berdasarkan kategori dan mengelompokkan data kemampuan berpikir kreatif dari kemampuan berpikir kreatif sangat kreatif, kreatif, cukup kreatif, kurang kreatif serta tidak kreatif. 2) Penyajian Data (*Data Display*) berupa jawaban soal kemampuan berpikir kreatif siswa dideskripsikan dalam bentuk uraian singkat, dan wawancara proses berpikir kreatif siswa dalam bentuk tanya jawab kemudian dideskripsikan dalam bentuk uraian singkat. 3) Penarikan Kesimpulan (*Conclussion Drawing or Verification*), dilakukan dengan membandingkan hasil analisis tes siswa dan hasil analisis wawancara beserta teori-teori terkait dengan kemampuan berpikir kreatif siswa. Serta menyimpulkan dan mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif matematika.

### C. Hasil dan Pembahasan

#### 1. Hasil

Deskriptif data kemampuan berpikir kreatif siswa diadaptasi dari Wijayanto, dkk (2018:99 pada tabel 1 berikut:

**Tabel 1.** Data Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IX MTs Negeri 1 Kolaka.

Interval	Frekuensi	Persentase	Interpretasi
$81 \leq X \leq 100$	5	13,16 %	Sangat Kreatif
$61 \leq X < 81$	10	26,32 %	Kreatif
$41 \leq X < 61$	21	55,26 %	Cukup Kreatif
$21 \leq X < 41$	1	2,63 %	Kurang Kreatif
$X < 21$	1	2,63 %	Tidak Kreatif

Berdasarkan tabel 1, dari 38 siswa kelas IX MTs Negeri 1 Kolaka diperoleh informasi bahwa 5 siswa kemampuan berpikir sangat kreatif, 10 orang kreatif, 21 siswa kemampuan berpikir cukup kreatif, 1 orang kemampuan berpikir kurang kreatif dan 1 orang tidak kreatif. Berdasarkan hasil tes dan pedoman penskoran kemampuan berpikir kreatif siswa diperoleh skor dengan rata-rata sebagai berikut:

**Tabel 2.** Rata-rata Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

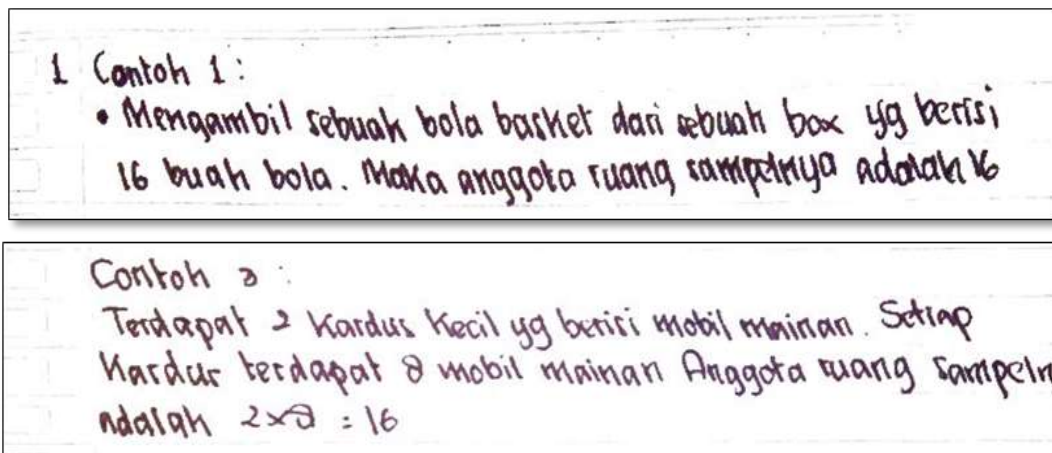
Indikator	Rata-rata
Kelancaran	53,947
Keluwesasan	44,079
Keaslian	61,842
Elaborasi	79,602
<b>Rata-rata</b>	<b>59,868</b>

Berdasarkan tabel 2 disimpulkan bahwa rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IX MTs Negeri 1 Kolaka berada pada kriteria cukup kreatif dengan rata-rata keseluruhan indikator 53,947. Rata-rata pada indikator kelancaran yaitu 44,079, rata-rata indikator keluwesan yaitu 44,079, rata-rata indikator keaslian yaitu 61,842 dan rata-rata indikator elaborasi 79,868.

#### 1) Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Subjek Kategori Sangat Kreatif (S1)

S1 mampu menyelesaikan permasalahan lebih dari satu cara penyelesaian. Hal ini dapat dilihat S1 memberikan jawaban dengan dua cara penyelesaian pada soal tersebut. Selain itu, pada proses perhitungan cara 1 dan cara 2, S1 memperoleh hasil yang benar.

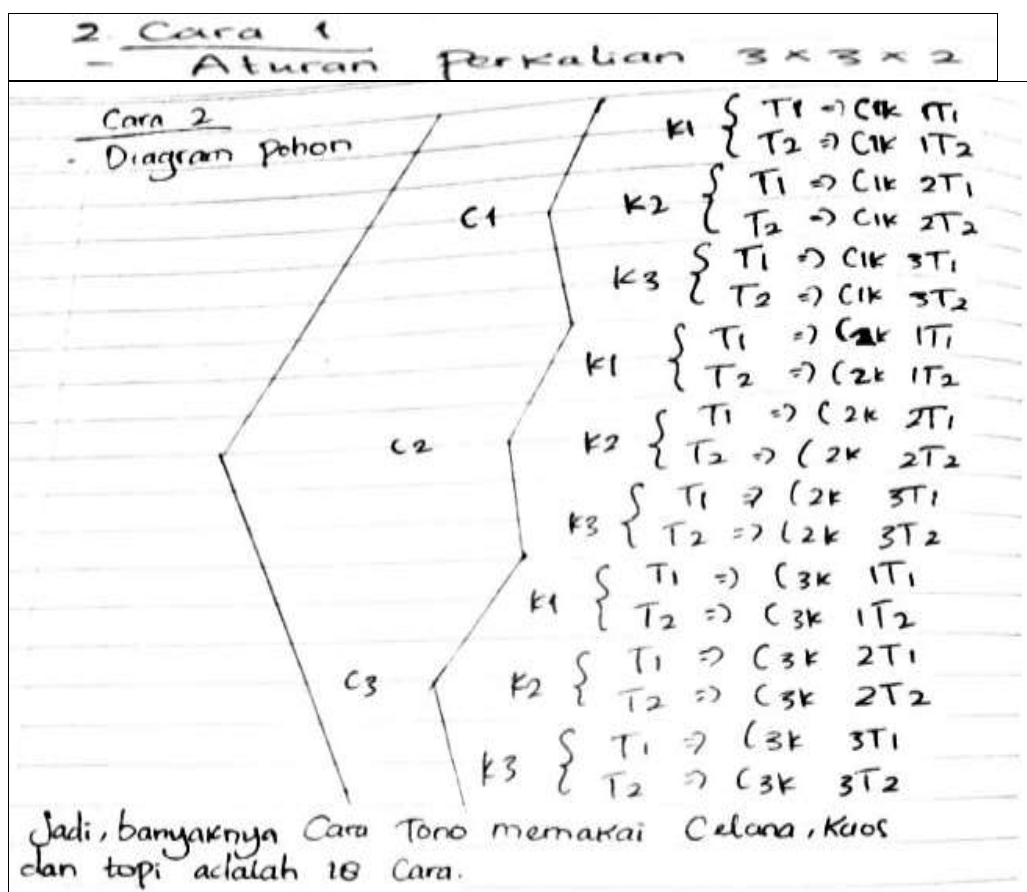
##### a. Indikator Kelancaran



**Gambar 1. Pekerjaan S1 Kategori Sangat Kreatif Soal Nomor 1**

Kutipan wawancara memperlihatkan bahwa S1 mampu menyelesaikan indikator kelancaran dengan baik. S1 dapat memberikan jawaban dengan dua cara penyelesaian dan proses perhitungan benar. Adapun penyelesaian cara 1 dengan memikirkan percobaan pengambilan bola basket di dalam box yang berisi 16 bola bakset, sedangkan cara 2 sama dengan cara pertama yaitu memikirkan percobaan 2 kardus yang masing-masing berisi 8 mobil mainan. Kedua cara tersebut memperoleh hasil yang sama dan proses perhitungan benar.

**b. Indikator Keluwesan**



**Gambar 2. Pekerjaan S1 Kategori Sangat Kreatif Soal Nomor 2**

Pekerjaan S1 terkait indikator keluwesan soal nomor 2 gambar 2 memperlihatkan bahwa S1 mampu menyelesaikan lebih dari satu cara penyelesaian. Hal ini dapat dilihat bahwa S1 memberikan jawaban dengan dua cara penyelesaian pada soal tersebut. Selain itu, pada proses perhitungan cara 1 dan cara 2, S1 memperoleh hasil yang benar. Dari hasil wawancara penyelesaian cara 1 dengan menggunakan rumus perkalian, sedangkan cara 2 menggunakan diagram pohon. Kedua cara tersebut memperoleh hasil yang sama dan proses perhitungan benar.

## c. Indikator Keaslian

$$n(S) = 7 + 6 + 5 + 4 + 3 + 2 + 1$$

$$n(S) = 28$$

\* Cara kedua

- (1,2), (1,3), (1,4), (1,5), (1,6), (1,7), (1,8) : 7
- (2,3), (2,4), (2,5), (2,6), (2,7), (2,8) : 6
- (3,4), (3,5), (3,6), (3,7), (3,8) : 5
- (4,5), (4,6), (4,7), (4,8) : 4
- (5,6), (5,7), (5,8) : 3
- (6,7), (6,8) : 2
- (7,8) : 1

$$n(S) = 28$$

\* Cara ketiga

$$\frac{n}{(S)} = \frac{1}{2} n(n-1)$$

$$\frac{n}{(S)} = \frac{1}{2} (8)(8-1)$$

$$\frac{n}{(S)} = 4(7)$$

$$\frac{n}{(S)} = 28$$

Terambilnya bola dengan nomor berjumlah genap (berarti agar berjumlah genap, maka kedua bola harus ganjil-ganjil atau genap-genap).

- (1,3), (1,5), (1,7) = 3
- (2,4), (2,6), (2,8) = 3
- (3,5), (3,7) = 2
- (4,6), (4,8) = 2
- (5,7) = 1

Gambar 3. Pekerjaan S1 kategori sangat kreatif soal nomor 3

Pekerjaan S1 terkait indikator keaslian pada soal nomor 3 gambar 3 memperlihatkan bahwa S1 mampu menyelesaikan permasalahan nomor 3 jawaban dengan cara sendiri, dan proses perhitungan serta hasilnya benar. Berdasarkan hasil wawancara S1 mampu menyelesaikan indikator keaslian dengan baik, menyelesaikan permasalahan dengan cara yang tidak biasa digunakan pada saat proses pembelajaran.

## c. Indikator Elaborasi

A. Munculnya 2 sisi gambar dan 1 sisi angka

$$A = \{ AGG, AGA, GAA \}$$

$$n(A) = 3$$

$$n(S) = 2^3$$

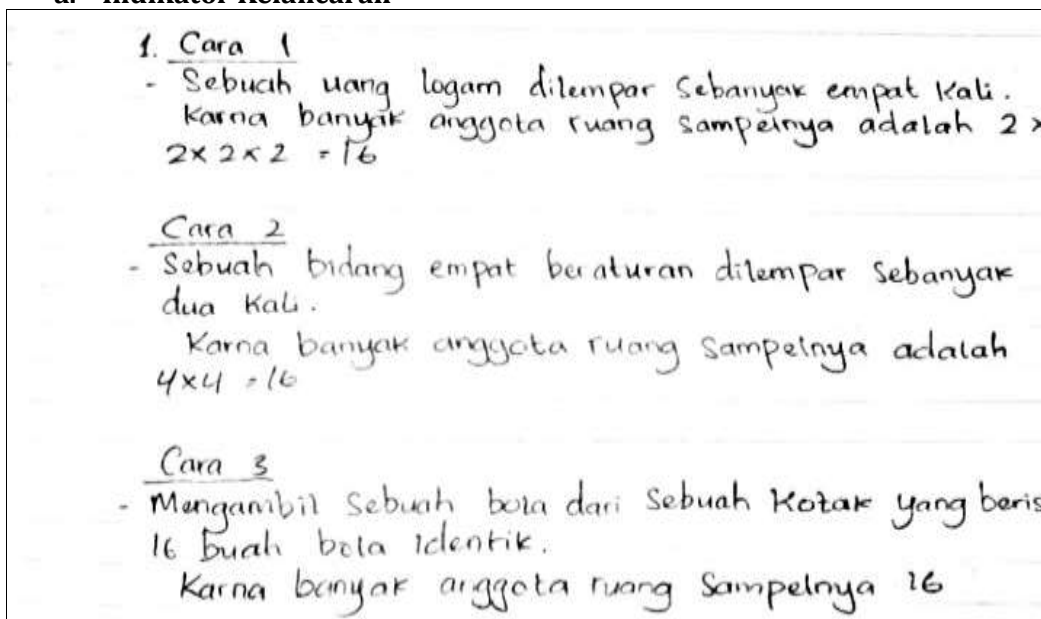
$$= 8$$

$$P(A) = \frac{3}{8}$$

Gambar 4. Pekerjaan S1 kategori sangat kreatif pada soal nomor 4

Pekerjaan S1 terkait indikator elaborasi pada soal nomor 4 gambar 4 memperlihatkan bahwa S1 menyelesaikan permasalahan nomor 4 dengan memberikan jawaban yang benar dan rinci. Berdasarkan hasil wawancara S1 tidak mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal.

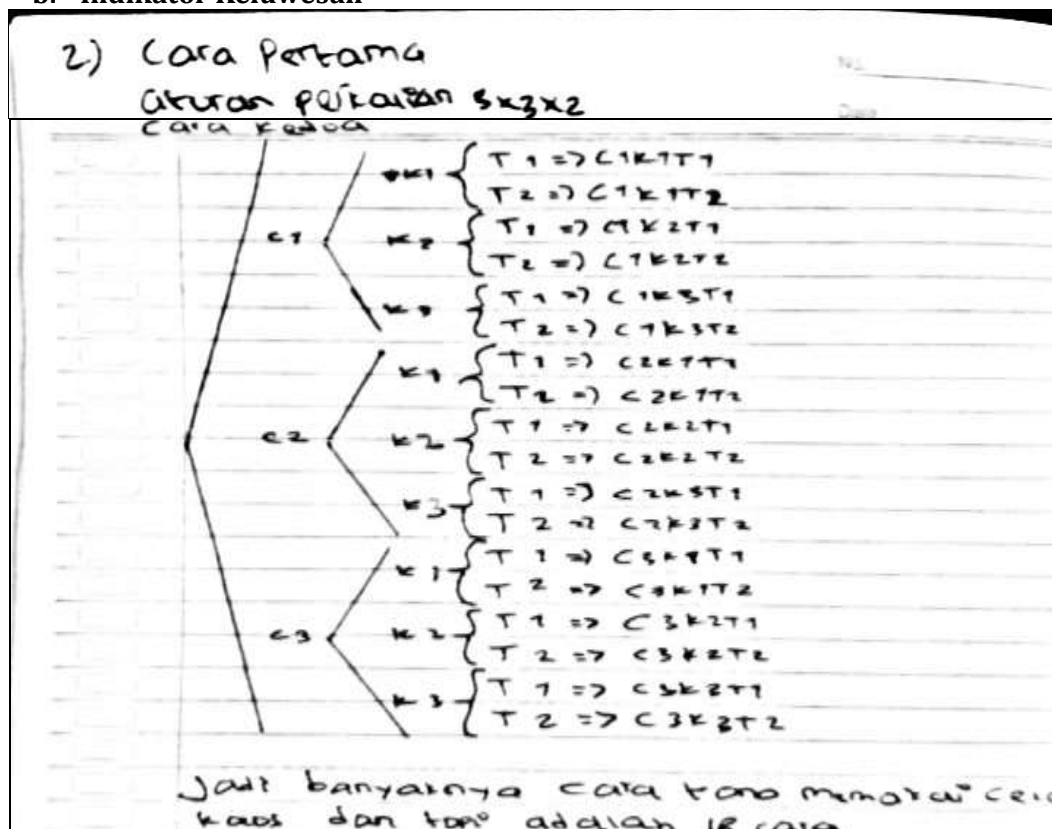
2) Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Subjek Kategori Sangat Kreatif (S2)  
 a. Indikator Kelancaran



Gambar 5. Pekerjaan S2 kategori sangat kreatif pada soal nomor 1

Pekerjaan S2 terkait indikator kelancaran pada soal nomor 1 gambar 5 memperlihatkan bahwa S2 mampu memberikan lebih dari satu ide yang relevan pada soal. Selain itu, penyelesaian jawaban S1 benar dan jelas. Berdasarkan hasil wawancara S2 mampu menyelesaikan indikator kelancaran dengan baik.

b. Indikator Keluwesan



Gambar 6. Pekerjaan S2 kategori sangat kreatif pada soal nomor 2

Pekerjaan S2 indikator kelewesan soal nomor 2 gambar 6 memperlihatkan bahwa S2 mampu memberikan lebih dari satu ide relevan dengan soal. Selain itu, jawaban S2 benar dan jelas. Berdasarkan hasil wawancara S2 mampu menyelesaikan indikator kelewesan dengan baik, serta mampu memberikan dengan dua cara penyelesaian jawaban, hasil dan proses perhitungan benar. Adapun penyelesaian cara 1 dengan menggunakan rumus perkalian, sedangkan cara 2 menggunakan diagram pohon. Kedua cara tersebut memperoleh hasil yang sama dan proses perhitungan benar.

## c. Indikator Keaslian

$n(S) = \frac{1}{2} n(n-1)$   
 $n(S) = \frac{1}{2} (8)(8-1)$   
 $n(S) = 4(7)$   
 $n(S) = 28.$

$\cdot (1,3), (1,5), (1,7) = 3$   
 $\cdot (2,4), (2,6), (2,8) = 3$   
 $\cdot (3,5), (3,7) = 2$   
 $\cdot (4,6), (4,8) = 2$   
 $\cdot (5,7) = 1$   
 $\cdot (6,8) = 1$

$n(A) = 3 + 3 + 2 + 2 + 1 + 1$   
 $= 12.$

Jadi peluang terambil bola dengan nomor berjumlah ganap adalah

$P(A) = \frac{n(A)}{n(S)} \quad P(A) = \frac{12}{28}.$

Gambar 7. Pekerjaan S2 kategori sangat kreatif pada soal nomor 3

Pekerjaan S2 terkait indikator keaslian pada soal nomor 3 gambar 7 memperlihatkan bahwa S2 mampu menyelesaikan permasalahan nomor 3 memberi jawaban dengan cara sendiri, hasilnya dan proses perhitungan benar. Berdasarkan hasil wawancara S2 mampu menyelesaikan indikator keaslian dengan baik.

## d. Indikator Elaborasi

$A = (agg, aga, gaa).$   
 $n(A) = 3$   
 $n(S) = 2^3$   
 $= 8.$

$P(A) = 3/8.$

Gambar 8. Pekerjaan S2 kategori sangat kreatif pada soal nomor 4

Pekerjaan S1 terkait indikator elaborasi pada soal nomor 4 gambar 8 memperlihatkan bahwa S2 menyelesaikan permasalahan nomor 4 dengan memberikan jawaban yang benar dan rinci. Berdasarkan wawancara bahwa S2 mampu menyelesaikan soal ini secara sistematis dan disertai perincian yang jelas.

### 3) Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Subjek Kategori Kreatif (S3)

#### a. Indikator kelancaran

1.  $n(\text{sampai}) = 2 \times 2 \times 2 \times 2 = 16$   
 titik sampai:

AAAA	gggA
AAAG	ggAg
AAGA	gAAg
AGAA	ggAA
AAgg	gAgA
AgaA	<del>gAA</del> gAAA
Aagg	AggA
gggA	gAgA

$n(3A) = 16 \Rightarrow$  AAAA, AAAG, AAGA, AGAA, gAAA  
 $P(3A) = n(3A) / n(S)$   
 $= 4 / 16$   
 $= 1/4$

**Gambar 9. Pekerjaan S3 kategori kreatif pada soal nomor 1**

Pekerjaan S3 pada indikator kelancaran pada soal nomor 1 gambar 9 memperlihatkan bahwa S3 mampu memberikan lebih dari satu ide relevan pada soal yang diberikan. Selain itu, jawaban S3 jelas dan benar. Wawancara memperlihatkan hasil bahwa S3 mampu menyelesaikan indikator kelancaran dengan baik.

#### b. Indikator Keluwesan

2.  $3 \times 2 \times 2 = 18 \text{ cara.}$

**Gambar 10 Pekerjaan S3 kategori kreatif pada soal nomor 2**

Pekerjaan S3 pada indikator keluwesan soal nomor 2 gambar 10 memperlihatkan bahwa S3 mampu menyelesaikan permasalahan hanya satu cara penyelesaian. Berdasarkan hasil wawancara S3 mampu menyelesaikan indikator keluwesan dengan baik. S3 dapat memberikan jawaban dengan 1 cara penyelesaian, proses perhitungan dan hasilnya benar. Adapun penyelesaian tersebut memperoleh hasil dan proses perhitungan benar.

#### c. Indikator keaslian

$n(S) = \frac{1}{2} n(n-1)$   
 $n(S) = \frac{1}{2} (8)(8-1)$   
 $n(S) = 4(7)$   
 $n(S) = 28.$

• (1,2), (1,5), (1,7) = 3  
 • (2,4), (2,6), (2,8) = 3  
 • (3,5), (3,7) = 2  
 • (4,6), (4,8) = 2  
 • (5,7) = 1  
 • (6,8) = 1  
 $n(A) = 3 + 3 + 2 + 2 + 1 + 1$   
 $= 12.$

Jadi peluang tarakan bola dengan nomor berurutan ganap adalah  
 $P(A) = \frac{n(A)}{n(S)} \quad P(A) = \frac{12}{28}$

**Gambar 11. Pekerjaan S3 kategori kreatif pada soal nomor 3**

Pekerjaan S3 terkait indikator keaslian pada soal nomor 3 gambar 11 memperlihatkan bahwa S3 mampu menyelesaikan permasalahan nomor 3, jawaban yang diberikan dengan cara sendiri, hasil dan proses perhitungan benar. Hasil wawancara S3 mampu menyelesaikan indikator keaslian dengan baik.

#### d. Indikator Elaborasi

A : Munculnya 2 sisi gambar dan 1 sisi angka

$$A = \{ AGG, AGA, GAA \}$$

$$n(A) = 3$$

$$n(S) = 2^3 = 8$$

$$P(A) = \frac{3}{8}$$

Gambar 12. Pekerjaan S3 kategori kreatif pada soal nomor 4

Pekerjaan S3 terkait indikator elaborasi pada soal nomor 4 gambar 12 memperlihatkan bahwa S3 menyelesaikan permasalahan nomor 4 dengan memberikan jawaban yang benar dan rinci. Hasil wawancara memperlihatkan bahwa S3 mampu menyelesaikan dengan baik indikator elaborasi. Dapat dilihat pada S3 yang mampu menyelesaikan soal secara sistematis dan disertai perincian yang jelas.

#### 4) Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Subjek Kategori Kreatif (S4)

##### a. Indikator Kelancaran

1. melemparkan dadu dan koin

Gambar 13. Pekerjaan S4 kategori kreatif pada soal nomor 1

Pekerjaan S4 pada indikator kelancaran soal nomor 1 gambar 13 memperlihatkan bahwa S4 kurang mampu memberikan lebih dari satu ide yang relevan pada soal. Selain itu, penyelesaian jawaban S4 kurang benar dan tidak jelas. Berdasarkan hasil wawancara S4 kurang mampu menyelesaikan indikator kelancaran dengan baik. S4 tidak sanggup memberikan lebih dari satu ide yang relevan, penyelesaian kurang benar dan tidak jelas pada soal nomor 1. Berdasarkan hasil wawancara S4 tidak sanggup memberikan lebih dari satu ide yang relevan, penyelesaian kurang benar dan tidak jelas pada soal nomor 1.

##### b. Indikator keluwesan

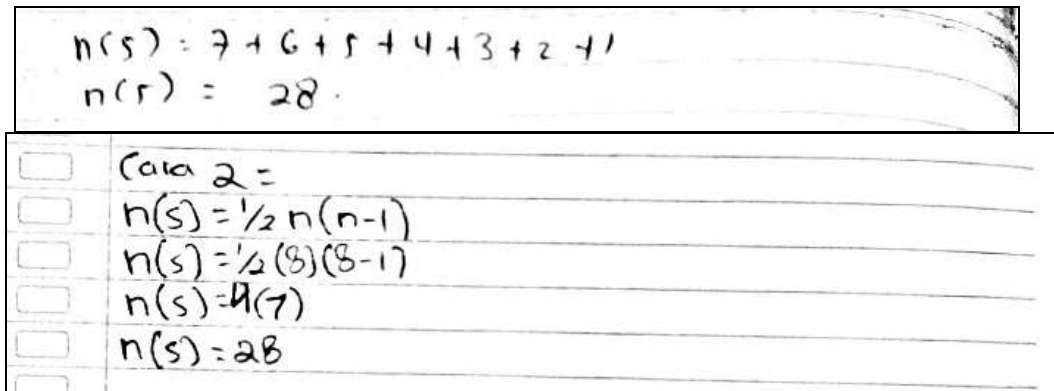
2. Dik ~~Belana~~ Belana : 3  
Kaos : 3  
Topi : 2

Jaw Memakai :  
=  $3 \times 3 \times 2$   
=  $9 \times 2$   
= 18 kali memakai

Gambar 14. Pekerjaan S4 kategori kreatif pada soal nomor 2

Pekerjaan S4 terkait indikator keluwesan pada soal nomor 2 gambar 14 memperlihatkan bahwa S4 kurang mampu menyelesaikan permasalahan lebih dari satu cara penyelesaian. Hal ini dapat dilihat bahwa S4 memberikan jawaban dengan satu cara penyelesaian, proses perhitungan dan hasilnya benar pada soal tersebut. Berdasarkan hasil wawancara S4 hanya memberikan jawaban dengan satu cara penyelesaian dan proses perhitungan benar. Adapun penyelesaiannya menggunakan rumus perkalian.

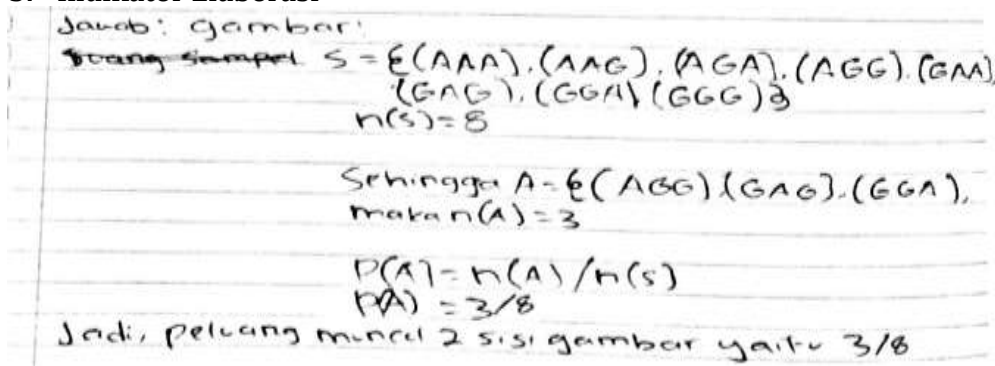
**2. Indikator keaslian**



**Gambar 15. Pekerjaan S4 kategori kreatif pada soal nomor 3**

Pekerjaan S4 terkait indikator keaslian pada soal nomor 3 gambar 15 memperlihatkan bahwa S4 mampu menyelesaikan permasalahan nomor 3 memberikan jawaban dengan cara sendiri, proses perhitungan dan hasilnya benar. Berdasarkan hasil wawancara, S4 mampu menyelesaikan permasalahan dengan cara yang tidak biasa digunakan pada saat proses pembelajaran.

**3. Indikator Elaborasi**



**Gambar 16. Pekerjaan S4 kategori kreatif pada soal nomor 4**

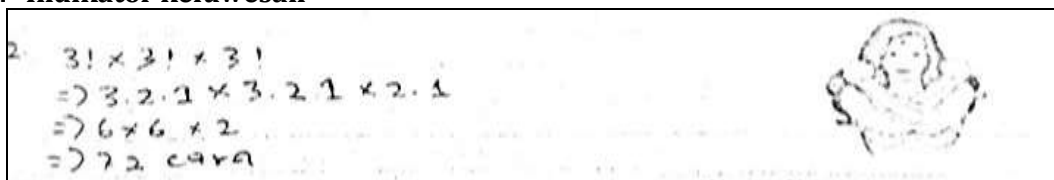
Pekerjaan S4 terkait indikator elaborasi soal nomor 4 gambar 16 memperlihatkan bahwa S4 memberikan jawaban yang benar dan terperinci untuk menyelesaikan permasalahan nomor 4. Sehingga S4 dikatakan mampu memunculkan sebuah ide atau cara penyelesaian sendiri. Dari hasil wawancara S4 mampu menyelesaikan indikator elaborasi dengan baik dan yakin. Hal tersebut dapat dilihat dari S4 memberikan jawaban yang benar dan jelas untuk menyelesaikan soal tersebut menggunakan cara sendiri. S4 sangat yakin dengan cara yang ia berikan telah sesuai untuk menyelesaikan soal tersebut.

**5) Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Subjek Kategori cukup Kreatif (S5)**

**a. Indikator kelancaran**

Pekerjaan S5 terkait indikator kelancaran soal nomor 1 memperlihatkan bahwa S5 tidak mampu menyelesaikan permasalahan nomor 1 karena tidak memberikan jawaban pada lembar jawaban. Dari hasil wawancara S5 tidak mengetahui cara penyelesaiannya.

**b. Indikator keluwesan**



**Gambar 17. Pekerjaan S5 kategori cukup kreatif pada soal nomor 2**

Pekerjaan S5 terkait indikator keluwesan pada soal nomor 2 gambar 17 memperlihatkan bahwa S5 tidak memberi jawaban yang benar pada lembar jawaban untuk soal nomor 2. Dari hasil wawancara S5 tidak mampu menyelesaikan indikator keluwesan. S5 tidak mengetahui cara penyelesaian soal nomor 2. Selain itu, S5 kesulitan untuk memahami maksud dari soal tersebut.

## c. Indikator keaslian

$$\begin{aligned}
 P(A) &= \frac{n(A)}{n(S)} \\
 &= \frac{n(S)}{n(S)} = \frac{1}{2} n(n-1) \\
 &= \frac{1}{2} \cdot 8(8-1) \\
 &= 4(7) \\
 n(S) &= 28 \\
 \Rightarrow n(A) &= (1,3), (1,5), (1,7) = 3 \\
 &= (2,4), (2,6), (2,8) = 3 \\
 &= (3,5), (3,7) = 2 \\
 &= (4,6), (4,8) = 2 \\
 &= (5,7) = 1 \\
 &= (6,8) = 1 \\
 n(A) &= 3+3+2+2+1+1=12 \\
 P(A) &= \frac{n(A)}{n(S)} \longrightarrow P(A) = \frac{12}{48} \\
 &= \frac{1}{2}
 \end{aligned}$$

**Gambar 18. Pekerjaan S5 kategori cukup kreatif pada soal nomor 3**

Pekerjaan S5 terkait indikator keaslian pada soal nomor 3 gambar 18 memperlihatkan bahwa S5 mampu menyelesaikan permasalahan nomor 3 dengan memberikan jawaban dengan cara sendiri, hasil dan proses perhitungan benar. Dari hasil wawancara S5 mampu menyelesaikan indikator keaslian dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat dari S5 yang mampu menyelesaikan permasalahan dengan cara yang tidak biasa digunakan pada saat proses pembelajaran.

## d. Indikator elaborasi

Misalnya:

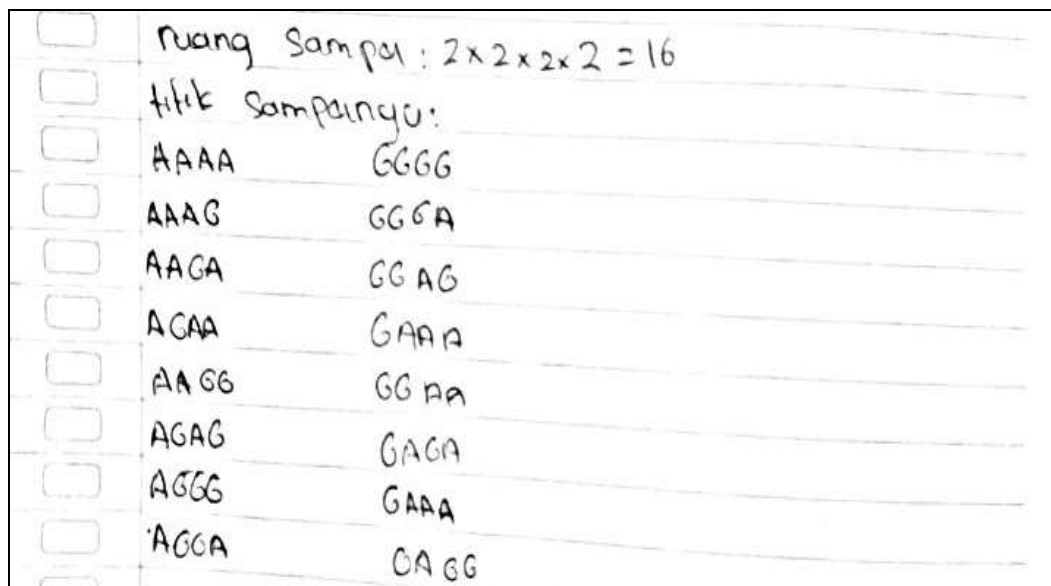
$$\begin{aligned}
 A &: \text{Munculnya 2 sisi gambar dan 1 sisi angka} \\
 A &: (ABG, ABA, BAA) \\
 n(A) &= 3 \\
 n(S) &= 2^3 = 8 \\
 P(A) &= \frac{3}{8}
 \end{aligned}$$

**Gambar 19. Pekerjaan S5 kategori cukup kreatif pada soal nomor 4**

Pekerjaan S5 terkait indikator elaborasi pada soal nomor 4 gambar 19 memperlihatkan bahwa S5 mampu menyelesaikan permasalahan dengan benar dan terperinci. Dari hasil wawancara S5 mampu menyelesaikan indikator elaborasi. Hal tersebut dapat dilihat dari S5 menyelesaikan soal tersebut secara sistematis.

## 6) Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Subjek Kategori cukup Kreatif (S)

## a. Indikator Kelancaran



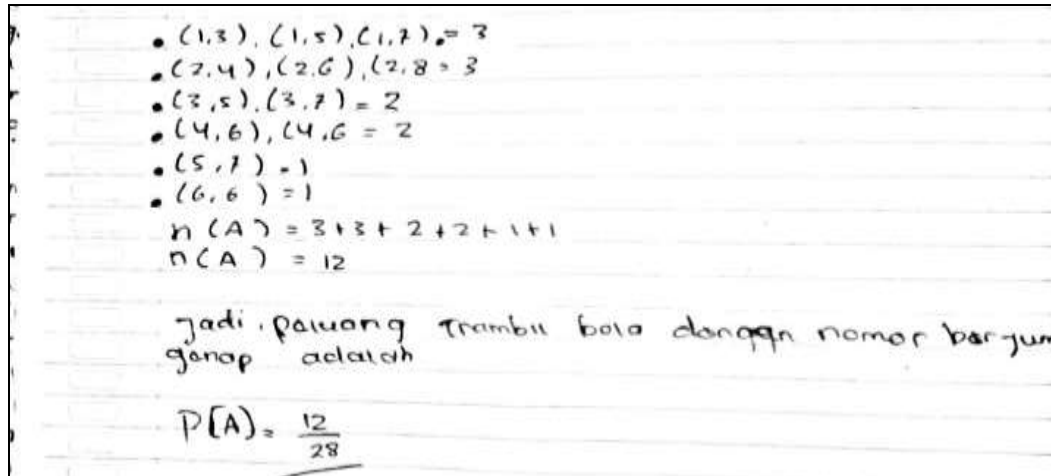
**Gambar 20. Pekerjaan S6 kategori cukup kreatif pada soal nomor 1**

Pekerjaan S6 terkait indikator kelancaran soal nomor 1 gambar 20 memperlihatkan bahwa S6 tidak mampu memberikan lebih dari satu ide yang relevan pada soal, dan hasil perhitungan sudah benar. Dari hasil wawancara S6 tidak mampu menyelesaikan indikator kelancaran dengan baik. S6 tidak mampu menyelesaikan indikator kelancaran pada soal nomor 1 dengan baik

**b. Indikator keluwesan**

Pekerjaan S6 terkait indikator keluwesan soal nomor 2 memperlihatkan bahwa S6 tidak mampu menyelesaikan permasalahan soal nomor 2. Hal ini dapat dilihat bahwa S6 tidak memberikan jawaban sama sekali. Dari hasil wawancara S6 tidak mampu menyelesaikan indikator keluwesan dengan baik. S6 tidak dapat memberikan jawaban dengan satu cara penyelesaian pun.

**c. Indikator Keaslian**



**Gambar 21. Pekerjaan S6 kategori cukup kreatif pada soal nomor 3**

Pekerjaan S6 terkait indikator keaslian pada soal nomor 3 gambar 21 memperlihatkan bahwa S6 mampu menyelesaikan permasalahan nomor 3 memperlihatkan jawaban dengan cara sendiri, hasil dan proses perhitungan benar. Dari hasil wawancara S6 mampu menyelesaikan permasalahan dengan cara yang tidak biasa digunakan pada saat proses pembelajaran.

**d. Indikator Elaborasi**

Pekerjaan S6 terkait indikator elaborasi soal nomor 4 memperlihatkan S6 tidak mampu menyelesaikan permasalahan nomor 4 karena tidak memberikan jawaban pada lembar jawaban. Dari hasil wawancara S6 tidak mampu menyelesaikan indikator keaslian dengan baik.

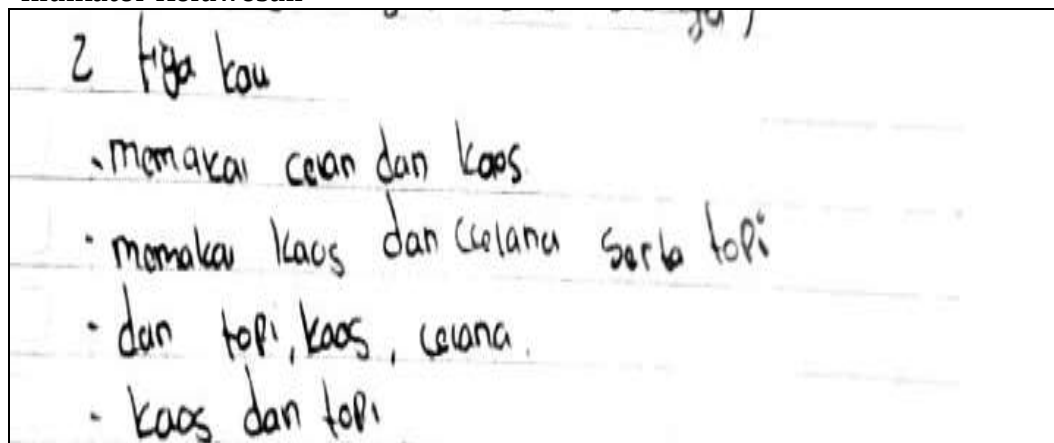
**7) Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Subjek Kategori kurang Kreatif (S7)**

**a. Indikator Kelancaran**

Pekerjaan S7 terkait indikator kelancaran soal nomor memperlihatkan S7 tidak mampu memberikan sebuah ide yang relevan pada soal sebab tidak memberikan jawaban untuk

permasalahan pada soal nomor 1. Dari hasil wawancara S7 tidak mengetahui cara penyelesaian dari soal tersebut.

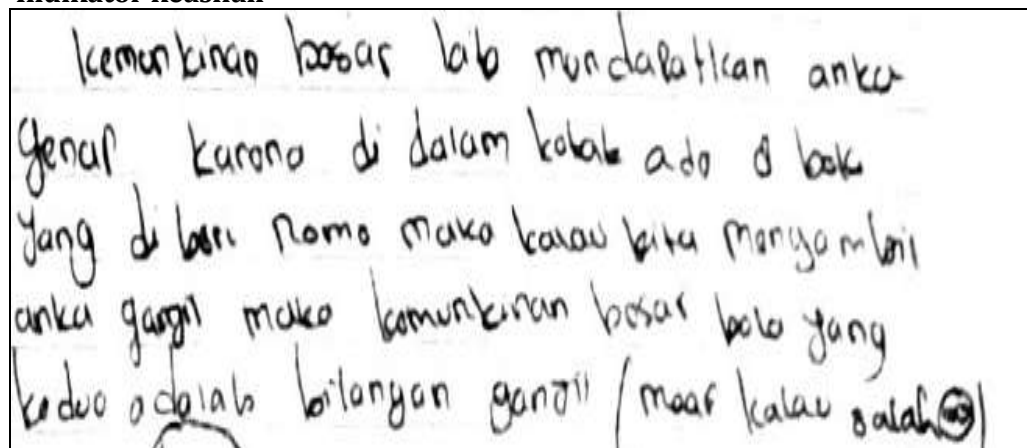
**b. Indikator Keluwesan**



**Gambar 22. Pekerjaan S7 kategori kurang kreatif pada soal nomor 2**

Pekerjaan S7 terkait indikator keluwesan pada soal nomor 2 gambar 22 memperlihatkan bahwa S7 memberi jawaban hanya satu cara dan memberikan jawaban yang salah untuk soal tersebut. Dari hasil wawancara S7 kesulitan untuk memahami maksud dari soal tersebut.

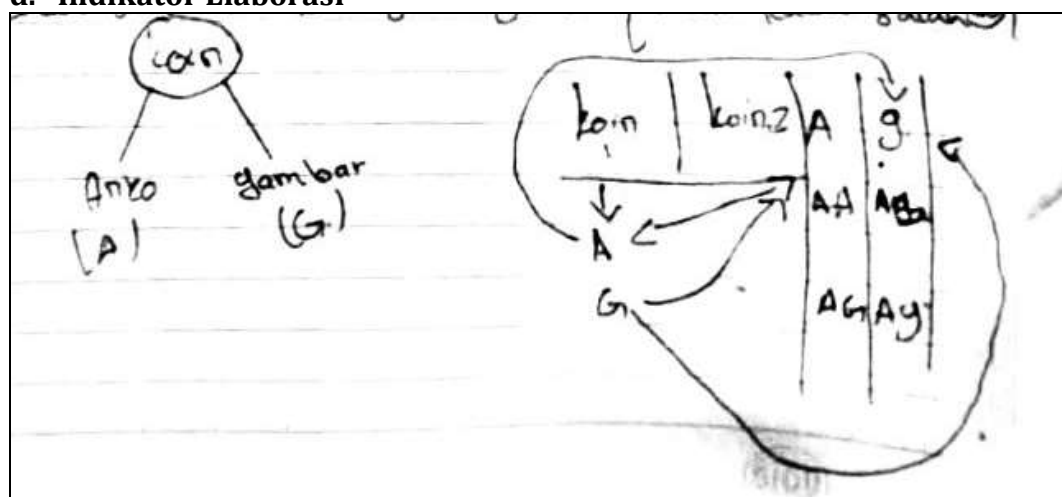
**c. Indikator keaslian**



**Gambar 23. Pekerjaan S7 kategori kurang kreatif pada soal nomor 3**

Pekerjaan S7 terkait indikator keaslian pada soal nomor 3 gambar 23 memperlihatkan S7 tidak memberikan jawaban yang benar untuk menyelesaikan permasalahan nomor 3. Sehingga S7 dikatakan tidak mampu memunculkan sebuah ide atau cara penyelesaian sendiri dengan benar. Dari hasil wawancara S7 tidak mengetahui ingin menuliskan apa untuk menyelesaikannya. Salah satu penyebab S7 tidak menjawab karena tidak memperhatikan petunjuk dari soal tersebut.

**d. Indikator Elaborasi**



**Gambar 24. Pekerjaan S7 kategori kurang kreatif pada soal nomor 4**

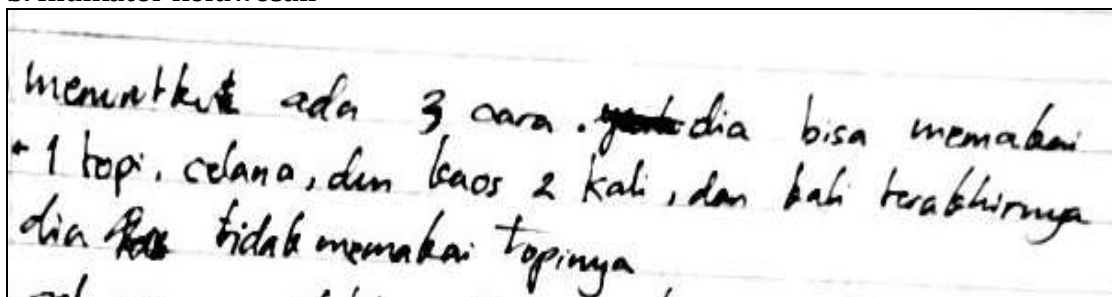
Pekerjaan S7 terkait indikator elaborasi soal nomor 4 gambar 24 memperlihatkan bahwa S7 tidak mampu menyelesaikan permasalahan dan terdapat kesalahan dalam jawaban. Selain itu, S7 tidak memberikan penjelasan yang rinci mengenai jawaban yang dituliskan. Dari hasil wawancara S7 menyelesaikan soal tersebut secara tidak sistematis, dan hasil perhitungan salah.

#### 8) Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Subjek Kategori tidak Kreatif (S8)

##### a. Indikator kelancaran

Pekerjaan S8 terkait indikator kelancaran memperlihatkan bahwa S8 tidak mampu memberikan sebuah ide yang relevan pada soal. Hal tersebut terlihat bahwa S8 tidak memberikan jawaban untuk permasalahan pada soal nomor 1. Sedangkan hasil wawancara memperlihatkan bahwa S8 tidak mengetahui cara penyelesaian dari soal tersebut.

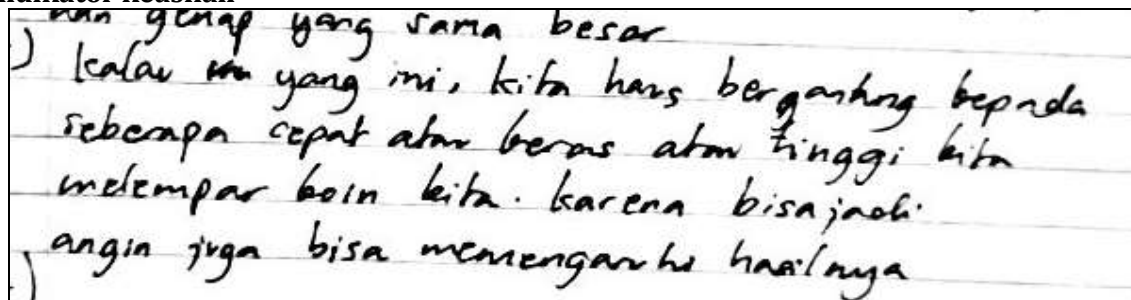
##### b. Indikator keluwesan



Gambar 25. Pekerjaan S8 kategori tidak kreatif pada soal nomor 2

Pekerjaan S8 terkait indikator keluwesan soal nomor 2 gambar 25 memperlihatkan bahwa S8 tidak mampu menyelesaikan permasalahan lebih dari satu cara penyelesaian. Dari hasil wawancara S8 hanya mampu memberikan jawaban dengan satu cara penyelesaian tetapi memperoleh jawaban yang salah.

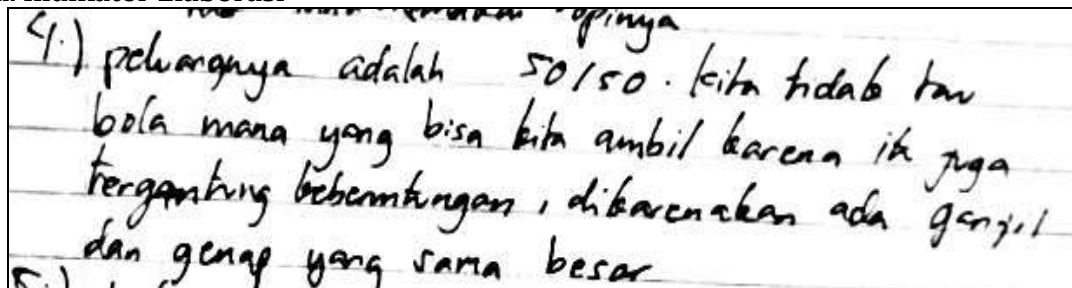
##### c. Indikator keaslian



Gambar 26. Pekerjaan S8 kategori tidak kreatif pada soal nomor 3

Pekerjaan S8 terkait indikator keaslian soal nomor 3 gambar 26 memperlihatkan bahwa S8 mampu menyelesaikan permasalahan nomor 3 jawaban dengan cara sendiri tetapi salah. Sedangkan berdasarkan hasil wawancara S8 tidak mampu menyelesaikan indikator keaslian dengan baik.

##### d. Indikator Elaborasi



Gambar 27. Pekerjaan S8 kategori tidak kreatif pada soal nomor 4

Pekerjaan S8 terkait indikator elaborasi soal nomor 4 gambar 27 memperlihatkan bahwa S8 tidak mampu menyelesaikan permasalahan dan terdapat kesalahan dalam jawaban. Berdasarkan hasil wawancara S8 menyelesaikan soal tersebut secara tidak sistematis, dan hasil perhitungan salah.

## 2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan wawancara diuraikan, sebagai berikut:

**1) Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kategori Sangat Kreatif (S1)**

Kemampuan berpikir kreatif siswa S1 menunjukkan bahwa pada proses penyelesaian soal indikator keluwesan, kelancaran, keaslian, dan elaborasi secara umum subjek dapat memberikan jawaban lebih dari satu cara penyelesaian dengan benar, menyelesaikan dengan lebih dari satu ide yang relevan dengan benar, menyelesaikan dengan cara yang tidak biasa atau sendiri digunakan dengan hasil dan proses yang benar, dan menyelesaikan secara sistematis disertai dengan perincian yang jelas. Selain itu, diperkuat dengan hasil wawancara terhadap S1.

**2) Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kategori Sangat Kreatif (S2)**

Kemampuan berpikir kreatif siswa S2 telah memenuhi beberapa indikator kemampuan berpikir kreatif yang telah dirumuskan. Hal tersebut dilihat dari jawaban S2 dalam menyelesaikan soal. S2 telah mampu menyelesaikan permasalahan menggunakan lebih dari satu penyelesaian, menyelesaikan permasalahan dengan lebih dari satu ide yang relevan, menyelesaikan permasalahan menggunakan penyelesaian sendiri, dan menuliskan jawaban secara sistematis dan rinci. Selain itu, diperkuat dengan hasil wawancara terhadap S2.

**3) Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kategori Kreatif (S3)**

Kemampuan berpikir kreatif siswa S3 telah memenuhi indikator kelancaran, keluwesan, keaslian, serta elaborasi. Hal tersebut dilihat dari jawaban S3 saat menyelesaikan soal. S3 mampu menuliskan jawaban lebih dari satu penyelesaian, mampu menyelesaikan permasalahan dengan lebih dari satu ide yang relevan, mampu menyelesaikan permasalahan menggunakan penyelesaian sendiri, dan mampu menuliskan jawaban secara sistematis dan rinci. Selain itu, diperkuat dengan hasil wawancara terhadap S3.

**4) Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kategori kreatif (S4)**

Kemampuan berpikir kreatif siswa S4 telah memenuhi indikator keaslian dan elaborasi. Namun, masih kurang mampu pada indikator kelancaran dan keluwesan. Hal tersebut dilihat dari jawaban S4 saat menyelesaikan soal. S4 kurang mampu menuliskan jawaban lebih dari satu penyelesaian, kurang mampu menyelesaikan permasalahan dengan lebih dari satu ide yang relevan, mampu menyelesaikan permasalahan menggunakan penyelesaian sendiri, dan mampu menuliskan jawaban secara sistematis dan rinci. Selain itu, diperkuat dengan hasil wawancara terhadap S4.

**5) Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kategori Cukup kreatif (S5)**

Kemampuan berpikir kreatif siswa S5 telah memenuhi indikator keaslian dan elaborasi. Namun, tidak mampu pada indikator kelancaran dan keluwesan. Hal tersebut dilihat dari jawaban S5 saat menyelesaikan soal. S5 tidak mampu menuliskan jawaban penyelesaian lebih dari satu, tidak mampu menyelesaikan permasalahan lebih dari satu ide yang relevan, mampu menyelesaikan permasalahan menggunakan penyelesaian sendiri, dan mampu menuliskan jawaban secara sistematis dan rinci. Selain itu, diperkuat dengan hasil wawancara terhadap S5.

**6) Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kategori cukup kreatif (S6)**

Kemampuan berpikir kreatif siswa S6 telah memenuhi indikator keaslian dan elaborasi. Namun, tidak mampu pada indikator kelancaran dan keluwesan. Hal tersebut dilihat dari jawaban S6 saat menyelesaikan soal yang telah diberikan. S6 tidak mampu menuliskan jawaban lebih dari satu penyelesaian, tidak mampu menyelesaikan permasalahan lebih dari satu ide yang relevan, mampu menyelesaikan permasalahan menggunakan penyelesaian sendiri, dan mampu menuliskan jawaban secara sistematis dan rinci. Selain itu, diperkuat dengan hasil wawancara terhadap S6.

**7) Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kategori kurang kreatif (S7)**

Kemampuan berpikir kreatif siswa S7 tidak memenuhi indikator keluwesan, kelancaran, dan elaborasi. Hal tersebut dilihat dari jawaban S7 ketika menyelesaikan soal yang telah diberikan. S7 tidak mampu menuliskan jawaban lebih dari satu penyelesaian, tidak mampu menyelesaikan permasalahan dengan lebih dari satu ide yang relevan, tidak mampu menyelesaikan permasalahan menggunakan penyelesaian sendiri, dan tidak mampu menuliskan jawaban secara sistematis dan rinci. Simpulan tersebut diperkuat dengan hasil wawancara terhadap S7.

**8) Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kategori tidak kreatif (S8)**

Kemampuan berpikir kreatif siswa S8 tidak memenuhi indikator keluwesan, kelancaran, dan elaborasi. Hal ini dapat dilihat dari jawaban S8 ketika menyelesaikan soal yang telah diberikan. S8 tidak mampu menuliskan jawaban lebih dari satu

penyelesaian, tidak mampu menyelesaikan permasalahan dengan lebih dari satu ide yang relevan, tidak mampu menyelesaikan permasalahan menggunakan penyelesaian sendiri, dan tidak mampu menuliskan jawaban secara sistematis dan rinci. Simpulan tersebut diperkuat dengan hasil wawancara terhadap S8.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa berada pada kategori cukup kreatif dengan rata-rata 59,868 untuk semua indikator. Indikator kelancaran yaitu 53,947 sementara indikator keluwesan 44,079, indikator keaslian 61,842, dan indikator elaborasi 79,868. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wahyuddin (2018) dimana kemampuan berpikir kreatif siswa sebagian besar berada pada kategori sedang (cukup kreatif) yaitu sebesar 53,76. Sementara itu, hasil penelitian oleh Meiliana (2019) mengemukakan bahwa hasil analisis tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa SMP tergolong sedang, dilihat dari banyaknya kesalahan yang dilakukan siswa dalam menyelesaikan soal tes kemampuan berpikir kreatif. Sehingga tidak heran di jenjang MTs siswa memiliki tingkat kemampuan berpikir kreatif yang sedang (cukup kreatif).

#### D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan:

1. Dari 38 siswa kelas IX MTs Negeri 1 Kolaka diperoleh informasi bahwa 13,16 % siswa yang ada pada kategori sangat kreatif, 26,32 % dikategori kreatif, 55,26 % pada kategori cukup kreatif, 2,63 % dikategori kurang kreatif dan 2,63 % pada kategori tidak kreatif. dan rata-rata untuk keseluruhan indikator kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu 59,868 dimana berada pada kategori cukup kreatif dengan rata-rata pada indikator kelancaran yaitu 53,979, indikator keluwesan yaitu 44,079, indikator keaslian yaitu 61,842 dan indikator elaborasi yaitu 79,868.
2. Dari hasil tes dan wawancara perwakilan subjek kelas IX MTs Negeri 1 Kolaka diketahui ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa pada indikator kelancaran banyak siswa yang tidak mampu memberi ide-ide yang tidak relevan, pada indikator keluwesan siswa tidak mampu memberi jawaban lebih dari satu cara (beragam) penyelesaian, pada indikator keaslian siswa tidak mampu memberi jawaban dengan caranya sendiri, proses perhitungan dan hasil benar, serta pada indikator elaborasi siswa tidak mampu memberi jawaban yang benar dan rinci.
3. Adapun faktor yang paling banyak mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IX MTs Negeri 1 Kolaka yaitu pada indikator kelancaran dan keluwesan. Dimana siswa sangat kebingungan untuk memberikan lebih dari satu jawaban atau ide-ide relevan dan benar.

#### E. Referensi

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chairuddin, C., & Farman, F. (2019). Comparison of The Effectiveness of Scientific Approach and Problem-Solving Approach in Problem-Based Learning in Class IX of SMP Negeri 3 Pangsid. *Journal of Mathematics Education*, 4(2), 69–75. <https://doi.org/10.31327/jomedu.v4i2.1010>.
- Farman, F. (2020). Development of Mathematics Learning Design through Problem Posing Approach for Developing Mathematical Reasoning Ability. *Proceeding of USN Kolaka-ADRI International Conference on Sustainable Coastal-Community Development*, 1(0), 167–174. <https://doi.org/10.31327/icusn-adri.v1i0.1158>.
- Hali, F., Ramlan, A. M., & Farman. (2020). Improving Learning Outcomes of Mathematics Students In Polynomial Topic Through The Reciprocal Teaching Approach In Class XI IA1 SMAN 2 Kendari. *Proceeding of USN Kolaka-ADRI International Conference on Sustainable Coastal-Community Development*, 1, 4.
- Mahmudi, A. (2009). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pembelajaran Topik Pecahan, (Online), (<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Ali%20Mahmudi.%20S.Pd.%20M.Pd.%20Dr./Makalah%2005%20Semnas%20ALJABAR%20UNY%2002009%20Mengembangkan%20KBKM%20via%20Pecahan.pdf>).
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Meilinana, L & Aripin, U. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dan *Self Regulated Learning* Pada siswa SMPN 1 Margaasih. *Journal on Education*. Vol. 1, No 4, 644-652. ISSN: 2654-5497. <https://scholar.google.co.id>, di akses 17 Oktober 2020)
- Rudyanto, H. E. (2014). Model *Discovery Learning* dengan Pendekatan Saintifik Bermuatan Karakter untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. (Online). *Premiere Educandum, Volume 4 Nomor 1*, <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE/article/view/305>.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tahir, Marniati. (2018). Pengaruh Kreativitas terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Ditinjau dari Jenis Kelamin (Studi Kasus di MAN 1 Kolaka). *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2(2), 279-284.
- Wijayanto, dkk. (2018). Analisis kemampuan berpikir kreatif siswa SMP materi segitiga dan segi empat. *Journal cendekia: jurnal pendidikan matematika*.2(1), 97-104, Diakses 4 september 2020.



---

## ***Self Efficacy* Mahasiswa Profesi Kependidikan Matematika**

### **INFO PENULIS**

Fitriyani Hali  
Universitas Sembilanbelas November Kolaka  
[fitriyanihali@gmail.com](mailto:fitriyanihali@gmail.com)

### **INFO ARTIKEL**

ISSN: 2776-5148  
Vol. 1, No. 1, April 2021  
<http://almufi.com/index.php/AJP>

© 2021 Almufi All rights reserved

---

### ***Saran Penulisan Referensi:***

Hali, F. (2021). *Self Efficacy* Mahasiswa Profesi Kependidikan Matematika. *Almufi Jurnal Pendidikan*, 1 (3), 194-199.

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan *self efficacy* mahasiswa pendidikan matematika yang memprogramkan mata kuliah profesi kependidikan, mengetahui penyebab-penyebab yang mempengaruhi *self efficacy* mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 30 mahasiswa pendidikan matematika yang memprogramkan mata kuliah profesi kependidikan tahun akademik 2020/2021. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui pemberian angket *self efficacy* dan wawancara. Data penelitian ini dianalisis secara deskriptif kuantitatif sederhana. Kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini adalah *self efficacy* mahasiswa pendidikan matematika yang memprogramkan mata kuliah profesi kependidikan berada pada kategori tinggi. Penyebab-penyebabnya adalah persepsi mahasiswa terhadap mata kuliah profesi kependidikan dan komitmen yang kuat.

Kata Kunci: *self efficacy*, profesi, kependidikan.

### **Abstract**

*The purpose of this study is to describe the self-efficacy of mathematics education students who program educational profession courses, to find out the causes that affect student self-efficacy. This study uses a qualitative descriptive method with the number of research subjects as many as 30 mathematics education students who program professional education courses for the 2020/2021 academic year. The data in this study were collected through the provision of self-efficacy questionnaires and interviews. The data of this study were analyzed in a simple quantitative descriptive manner. The conclusions obtained in this study were that the self-efficacy of mathematics education students who programmed educational profession courses was in the high category. The causes are students' perceptions of the educational profession courses and their strong commitment.*

**Key Words:** *self efficacy, profession, educational.*

## A. Introduction

Mata kuliah profesi kependidikan merupakan mata kuliah yang mempelajari tentang profesi seorang guru yang memahami kode etik sehingga dalam melaksanakan tugasnya sebagai guru tidak menyimpang dengan kode etik yang telah berlaku (Sohibun et al., 2017). Jika proses perkuliahan diikuti dengan baik, maka hasil belajar yang dicapai juga maksimal sehingga tujuan belajar tercapai. Banyak pihak yang dapat mendukung pencapaian tujuan belajar diantaranya dosen, lingkungan dan peran orang tua. Hal lain yang juga mendukung pencapaian tujuan belajar yaitu keyakinan mahasiswa akan kemampuan yang dimilikinya untuk melakukan berbagai kegiatan belajar dan aktivitas lainnya di perguruan tinggi. Keyakinan diri mahasiswa ini dikenal dengan nama *self efficacy*.

Keyakinan mahasiswa akan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya dapat berhasil mengerjakan serta mengatasi keadaan yang dihadapinya dinamakan *Self-efficacy* (Hardianto et al., 2016; Lianto, 2019). Dengan adanya *Self efficacy* dalam diri mahasiswa akan menjadi pendorong mahasiswa mengerjakan pekerjaan dengan keyakinan dapat berhasil, dibandingkan tugas dengan anggapan tidak dapat dikerjakannya. Seorang mahasiswa yang mempunyai *self efficacy* yang tinggi mempunyai kepercayaan bahwa mereka mampu mengatur serta handal dalam gaya belajarnya. Ciri-ciri mahasiswa tersebut yang lebih memungkinkan berhasil dan mempunyai prestasi gemilang di perguruan tinggi. Mahasiswa mampu mengerjakan semua tugasnya dengan maksimal dapat mencapai hasil yang memuaskan bila mahasiswa mempunyai keyakinan diri akan kemampuannya.

Hasil penelitian yang dilakukan Warsito menyatakan bahwa mahasiswa yang memiliki *self efficacy* tinggi akan memberikan seluruh kemampuan yang dimiliki untuk dapat mencapai sesuatu yang diharapkan (Warsito, 2009) (Pudjiastuti, 2012; Tangkeallo et al., 2014). Mahasiswa membutuhkan *self-efficacy* untuk keberhasilannya dalam mengerjakan tugas serta kepercayaan mengenai kapabilitasnya dalam memilih upayanya untuk mengatasi keadaan di masa depan yang tidak dapat diprediksi. Prayitno menyatakan kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan tugas-tugasnya dengan maksimal dan tepat waktu menjadi salah satu penyebab keberhasilan mahasiswa di kampus (Hasanah et al., 2019; Latisi et al., 2021). *Self efficacy* adalah keyakinan penilaian diri berkenaan dengan kompetensi seseorang untuk sukses dalam tugas-tugasnya. *Self efficacy* dipengaruhi faktor internal dan faktor eksternal. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi *self efficacy* yaitu kepercayaan akan kemampuan dirinya sendiri, kemampuan untuk mengatur perilaku, memotivasi diri sendiri, melakukan *coping* terhadap stress, menetapkan tujuan yang ingin dicapai dan depresi yang timbul dari kesulitan. Santrock menyatakan bahwa penguasaan terhadap pengalaman, *modeling* dari lingkungan sosial, persuasi dari lingkungan, serta keadaan psikosomatis dan emosi dapat mempengaruhi *self efficacy* individu (Astuti & Gunawan, 2016; Jendra & Sugiyo, 2020; Lidiawati et al., 2020; Ratna & Arjungsi, 2019).

*Self efficacy* mahasiswa mempunyai hubungan dengan Indeks Prestasi Kumulatif yang dimiliki mahasiswa pada setiap semester. Semakin tinggi *self efficacy* mahasiswa mengerjakan tugas akademiknya, maka mahasiswa semakin menganggap tugas sebagai tantangan yang harus diselesaikan dan bukan merupakan sebagai ancaman, sehingga mahasiswa akan selalu berupaya mencari solusinya dan mengerjakannya. Dengan adanya upaya serta pekerjaan yang diselesaikan tentu akan berpengaruh pada prestasi akademik yang terlihat dari nilai yang diperoleh yang cenderung meningkat. Pentingnya *self efficacy* di kampus dalam kegiatan akademik berupa interaksi dan kehadiran di dalam perkuliahan. Mahasiswa dengan *self efficacy* yang tinggi mendorong mahasiswa berusaha lebih keras, dan mencapai tujuan yang menantang. Selain itu, *self efficacy* yang tinggi lebih baik dalam mengatur waktu dan dirinya dalam hal akademik. Tingkat keberhasilan mahasiswa dalam menjalani kehidupan di perguruan tinggi dipengaruhi juga oleh *self efficacy* yang tinggi. Oleh karena itu prestasi mahasiswa yang diharapkan khususnya pada mata kuliah profesi kependidikan memiliki prestasi yang maksimal (Lidiawati et al., 2020).

Berdasarkan pendahuluan di atas, *self efficacy* sangat diperlukan bagi mahasiswa. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan keadaan *self efficacy* mahasiswa pendidikan matematika yang memprogramkan mata kuliah profesi kependidikan.

## B. Methodology

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dikategorikan penelitian kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik (Farman et al., 2021). Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2021 di Universitas sembilanbelas November Kolaka.

### 1. *Participants (Population and Sample)*

Subjek dalam penelitian ini adalah semua mahasiswa pendidikan matematika yang memprogramkan mata kuliah profesi kependidikan tahun akademik 2020/2021 yang berjumlah 30 mahasiswa yang terdiri dari 10 mahasiswa laki-laki dan 20 mahasiswa perempuan.

### 2. *Technique of Data Collection*

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan pemberian angket *self efficacy* melalui *google form* untuk mengambil data *self efficacy* mahasiswa dan pemberian wawancara melalui grup whatsapp untuk mendapatkan faktor-faktor yang mempengaruhi *self efficacy* mahasiswa.

### 3. *Instruments*

Instrumen penelitian ini adalah angket *self efficacy* mahasiswa yang memprogramkan mata kuliah profesi kependidikan. kisi-kisi angket *self efficacy* seperti pada tabel 1 berikut.

Tabel. 1 Kisi-Kisi Angket *Self Efficacy* Beserta Indikatornya

Variabel	Indikator	Pernyataan		Jumlah		$\Sigma$
		Positif	Negatif	(+)	(-)	
Self-Efficacy	1. Pengalaman langsung	1, 2, 3	4, 5, 6	3	3	6
	2. Pengalaman dari orang lain	11,12	7, 8, 9, 10	2	4	6
	3. Aspek Sosial	13, 14, 15	16, 17, 18	3	3	6
	4. Aspek Psikologis	19, 20, 22, 25, 26	21, 23, 24	5	3	8
Jumlah Pernyataan				13	13	26

Angket *self efficacy* ini menggunakan skala likert dengan 4 pilihan alternatif jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (R), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

### 4. *Technique of Data Analysis*

Data dalam penelitian ini di analisis dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif dengan bantuan aplikasi SPSS versi 20.

Proses analisis data dimulai dengan mengkaji seluruh data yang tersedia. Data yang diperoleh dari hasil angket *Self Efficacy* dan wawancara dianalisis dengan cara kuantitatif. Analisis statistik deskriptif menggunakan analisis rentang skala (Hali, 2021). Untuk menentukan rentang skala menggunakan rumus,

$$RS = \frac{\text{nilai terbesar} - \text{nilai terkecil}}{\text{kelas interval}}$$

$$RS = \frac{4 - 1}{3}$$

$$RS = \frac{3}{3}$$

$$RS = 1$$

Sehingga diperoleh tabel kategori rentang skala yang digunakan seperti pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kategori Rentang Skala

Kategori	Rentang Skala
Tinggi	$3.00 < x \leq 4.00$
Sedang	$2.00 < x \leq 3.00$
Rendah	$1.00 \leq x \leq 2.00$

## C. Finding and Discussion

### 1. Findings

Hasil angket *self efficacy* yang terdiri dari empat indikator yaitu 1) pengalaman langsung; 2) pengalaman dari orang lain; 3) aspek Sosial; dan 4) aspek psikologis diperoleh gambaran umum menggunakan analisis deskriptif kuantitatif disajikan pada table 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Analisis Deskriptif *Self Efficacy* Mahasiswa

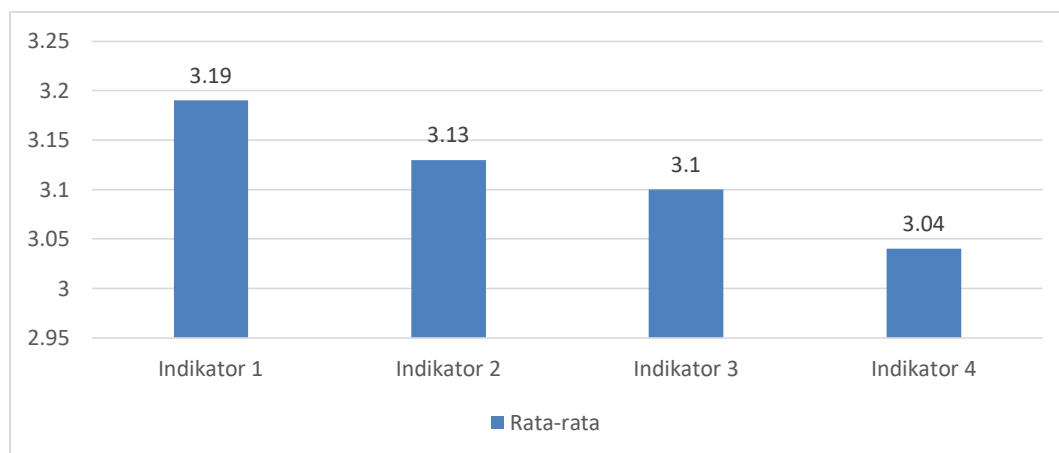
<i>Self Efficacy</i> Mahasiswa	
Jumlah Responden	22
Rata-rata	3,78
Median	4
Modus	4
Deviasi Standar	1,01
Varian	1,02
Nilai Minimum	1
Nilai Maximum	5
Jumlah nilai	1330

Hasil analisis deskriptif *self efficacy* mahasiswa yang memprogramkan mata kuliah profesi kependidikan untuk setiap indikator *self efficacy* disajikan pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Skor Rata-Rata dan Kategori Pada Setiap Indikator *Self Efficacy*

No.	Indikator	Rata-Rata	Standar Deviasi	Kategori	Skala
1	Pengalaman langsung	3,19	0,23	T	1-4
2	Pengalaman dari orang lain	3,13	0,2	T	1-4
3	Aspek Sosial	3,10	0,3	T	1-4
4	Aspek Psikologis	3,04	0,53	T	1-4

Perbandingan skor rata-rata *self efficacy* untuk setiap indikator berdasarkan skala 1-4 disajikan dalam bentuk diagram batang pada Gambar 1. berikut ini.



Gambar 1. Perbandingan Skor Rata-Rata Pada Setiap Indikator *Self Efficacy*

### 2. Discussion

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 2 diperoleh skor rata-rata keseluruhan *self efficacy* mahasiswa yang memprogramkan mata kuliah profesi kependidikan sebesar 3,78 dengan nilai standar deviasi 1,01 dan skor yang paling banyak muncul (modus) adalah 4. Hal ini menunjukkan *self efficacy* mahasiswa pada pembelajaran jarak jauh mata kuliah profesi kependidikan di tengah pandemic covid-19 berada pada kategori tinggi pada rentang skala 1-4.

Sedangkan pada tabel 3 dan gambar 1 terlihat bahwa dari keempat indikator *self efficacy* semuanya berada pada kategori tinggi. Indikator I yaitu pengalaman langsung dengan skor rata-rata sebesar 3,19 dengan standar deviasi sebesar 0,23. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa yang memprogramkan mata kuliah profesi kependidikan mempunyai keyakinan diri mampu untuk menyelesaikan tugas-tugas profesi kependidikan secara langsung. Indikator II yaitu pengalaman dari orang lain dengan skor rata-rata sebesar 3,13 dengan

standar deviasi 0,2. Hal ini menunjukkan mahasiswa profesi kependidikan matematika mampu menyelesaikan masalah-masalah mata kuliah profesi kependidikan dengan memanfaatkan pengalaman dari orang lain selama pembelajaran jarak jauh di tengah pandemik covid-19. Indikator III yaitu aspek sosial dengan skor rata-rata 3,10 dengan standar deviasi 0,3, menunjukkan mahasiswa mempunyai kepercayaan diri yang dipengaruhi faktor dari sosialnya. Serta indikator IV yaitu aspek psikologis dengan skor rata-rata 3,04 dengan standar deviasi 0,53 menunjukkan bahwa mahasiswa mempunyai emosi yang positif yang mampu meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa dalam menyelesaikan masalah-masalah kuliah profesi kependidikan.

Berdasarkan hasil wawancara dari 3 mahasiswa diperoleh informasi bahwa penyebab *self efficacy* mahasiswa tinggi adalah mahasiswa menganggap harus menghadapi dan menyelesaikan tugas-tugas profesi kependidikan walaupun tugas tersebut sulit untuk mendapatkan nilai hasil belajar yang tinggi, mahasiswa mempunyai komitmen yang kuat untuk mencapai tujuannya, dan mahasiswa tidak pantang menyerah untuk berusaha kembali bila hasil yang didapatkan masih kurang memuaskan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang menyatakan bahwa dampak dari tingginya *self efficacy* individu salah satunya adalah mempunyai komitmen yang kuat dalam pekerjaannya (Lianto, 2019). Selain itu penelitian lain menjelaskan peserta didik dengan *self efficacy* yang tinggi mengejar tujuan penugasan yang melibatkan tantangan dan mendapatkan pengetahuan baru serta tujuan kinerja yang melibatkan nilai bagus dan mengungguli orang lain (Lianto, 2019). Serta individu dengan *self efficacy* tinggi akan melakukan usaha yang lebih banyak dan tidak mudah menyerah terhadap tantangan yang dihadapinya (Oktariani, 2018).

#### D. Conclusion

*Self efficacy* mahasiswa pendidikan matematika yang memprogramkan mata kuliah profesi kependidikan berada pada kategori tinggi. Hal ini disebabkan karena mahasiswa menganggap harus menghadapi dan menyelesaikan tugas-tugas profesi kependidikan walaupun tugas tersebut sulit untuk mendapatkan nilai hasil belajar yang tinggi, mahasiswa mempunyai komitmen yang kuat untuk mencapai tujuannya, dan mahasiswa tidak pantang menyerah untuk berusaha kembali bila hasil yang didapatkan masih kurang memuaskan.

#### E. References

- Astuti, R., & Gunawan, W. (2016). Sources of Career Self-Efficacy on Adolescents. *Jurnal Psikogenesis*, 4(2), 141–151.
- Farman, Arbain, & Hali, F. (2021). Learning Style Preferences Based on Class and Gender. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13(1), 164–172. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i1.368>
- Hali, F. (2021). Analisis Kemandirian Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Jarak Jauh Mata Kuliah Analisis Kompleks Di Tengah Pandemi Covid-19. *Sultra Educational Journal (Seduj)*, 1(2), 1–6.
- Hardianto, G., Erlamsyah, E., & Nurfahanah, N. (2016). Hubungan antara Self-Efficacy Akademik dengan Hasil Belajar Siswa. *Konselor*, 3(1), 22. <https://doi.org/10.24036/02014312978-0-00>.
- Hasanah, U., Dewi, N., & Rosyida, I. (2019). Self-Efficacy Siswa SMP Pada Pembelajaran Model Learning Cycle 7E ( Elicit , Engange , Explore , Explain , Elaborate , Evaluate , and Extend ). *Prisma Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 551–555.
- Jendra, A. F., & Sugiyo, S. (2020). Pengaruh Efikasi Diri Terhadap Kecemasan Presentasi Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Wuryantoro. *KONSELING EDUKASI "Journal of Guidance and Counseling"*, 4(1), 138–159. <https://doi.org/10.21043/konseling.v4i1.5992>
- Latisi, M. P., Sofia, L., & Suhesty, A. (2021). Hubungan Antara Efikasi Diri Dengan Orientasi Masa Depan Pada Siswa SMA Negeri X Samarinda. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1), 188–201. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo>
- Lianto, L. (2019). Self-Efficacy: A Brief Literature Review. *Jurnal Manajemen Motivasi*, 15(2), 55. <https://doi.org/10.29406/jmm.v15i2.1409>
- Lidiawati, K. R., Sinaga, N., & Rebecca, I. (2020). Peranan efikasi diri dan intelegensi terhadap prestasi belajar pada mahasiswa di Universitas XYZ. *Jurnal Psikologi Udayana*, 7(2), 110–120. <https://doi.org/10.24843/JPU.2020.v07.i02.p10>
- Oktariani. (2018). Peranan Self Efficacy Dalam Meningkatkan Prestasi. *Kognisi Jurnal*, 3(1), 41–50.

- Pudjiastuti, E. (2012). Hubungan Self Efficacy dengan Perilaku Menyontek Mahasiswa Psikologi. *Mimbar*, 28(1103–112). <https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/mimbar/article/view/344>
- Ratna, H., & Arjanggal, R. (2019). PERAN EFIKASI DIRI DAN DUKUNGAN SOSIAL TEMAN SEBAYA TERHADAP BELAJAR BERDASAR REGULASI DIRI PADA MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG. *Proyeksi: Jurnal Psikologi*, 14(1), 53–62.
- Sohibun, S., Febriani, Y., & Maisaroh, I. (2017). Peranan Mata Kuliah Profesi Kependidikan dan Microteaching terhadap Kompetensi Profesional Mahasiswa PPL Fisika. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(1), 57. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i1.1739>
- Tangkeallo, G. A., Purbojo, R., & Sitorus, K. S. (2014). Hubungan antara self Efficacy dengan Orientasi Masa Depan Mahasiswa Tingkat Akhir. *Jurnal Psikologi*, 10(1), 25–32.
- Warsito, H. (2009). Hubungan Antara Self-Efficacy Dengan Penyesuaian Akademik Dan Prestasi Akademik. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, IX(1), 29–47.



## Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Matematika pada Siswa Kelas XI DI SMA SR Babelan

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
Nari Universitas Indraprasta PGRI Jakarta <a href="mailto:ahmadsunari132@gmail.com">ahmadsunari132@gmail.com</a>	ISSN: 2776-5148 Vol. 1, No. 3, Desember 2021 <a href="http://almufi.com/index.php/AJP">http://almufi.com/index.php/AJP</a>

© 2021 Almufi All rights reserved

### *Saran Penulisan Referensi:*

Nari. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Matematika pada Siswa Kelas XI DI SMA SR Babelan. *Almufi Jurnal Pendidikan*, 1 (3), 200-204

### **Abstrak**

Minat belajar adalah bagian dalam sebuah proses pembelajaran yang sangat diharapkan oleh seorang guru untuk mengetahui kesukaan siswanya dalam proses pemberian materi pada saat pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa baik pembelajaran daring selama proses pembelajaran daring dapat mempengaruhi minat belajar matematika siswa pada mata pelajaran Matematika. Penelitian ini termasuk dalam pengertian kuantitatif. Peneliti ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh terhadap variabel yang ditentukan. Sumber penelitian adalah siswa kelas XI SMA Sekolah Rakyat Babelan yang berjumlah 50 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh pembelajaran daring terhadap minat belajar matematika siswa pada mata pelajaran matematika berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan  $\text{sig} = 0,000 < 0,05$  dan  $F\text{-hitung} = 1238,668$ .

**Kata Kunci:** Pembelajaran daring, Minat Belajar, Matematika

### **Abstract**

Interest in learning is part of a learning process that is expected by a teacher to find out the likes of his students in the process of giving material during learning. The purpose of this study is to find out how well online learning during the online learning process can affect students' interest in learning mathematics in Mathematics. This research is included in the quantitative sense. Researchers want to know whether there is an effect on the specified variable. The source of the research was the students of class XI SMA Sekolah Rakyat Babelan, totaling 50 students. The results of the study indicate that the influence of online learning on students' interest in learning Mathematics in Mathematics subjects has an effect on student learning outcomes. This is evidenced by the acquisition of  $\text{sig} = 0.000 < 0.05$  and  $F\text{-count} = 1238,668$ .

**Key Words:** Online learning, interest in learning mathematics

## A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hak asasi semua manusia dalam proses mempersiapkan dirinya menuju masa depan yang lebih baik, sebagai sarana dalam melestarikan kehidupannya. Pendidikan terutama di sekolah bukan hanya berperan dalam memberikan ilmu pengetahuan, tetapi juga menghasilkan mutu dari hasil pendidikan yang di peroleh siswa di kelas, karena itu potensi yang siswa miliki selain aspek kognitif, aspek afektif dan psikomotorik maupun subjek belajar lainnya perlu mendapat perhatian yang proporsional agar dapat berkembang secara optimal, sehingga menjadikan manusia mampu bersaing dalam dunia global saat ini yang menuntut adanya sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan dapat menyesuaikan diri terhadap perubahan-perubahan yang ada melalui proses pembelajaran dalam berbagai jenjang pendidikan.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi yang bersifat timbal balik antara guru dengan siswa, maupun antara siswa dengan siswa, sehingga terjadi perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tujuan pembelajaran dapat dikategorikan menjadi tujuan yang bersifat *kognitif* (pengetahuan), *afektif* (sikap), dan *psikomotorik* (keterampilan). Melalui pembelajaran disadari atau tidak seseorang akan mendapatkan pengetahuan, kecakapan, dan kebiasaan yang bertambah, salah satunya untuk mendapatkan pengetahuan tentang matematika. Tujuan umum dalam pembelajaran matematika adalah berfikir logis, analitis, kritis, kreatif dan kemampuan bekerjasama. Mengingat pendidikan memegang peranan penting dalam pembangunan bangsa maka sudah seyogyanya aspek ini menjadi perhatian pemerintah dalam rangka peningkatan sumberdaya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu, perlu disadari bahwa untuk menjadikan pendidikan sebagai motor penggerak dan penopang proses pembangunan sangat di tentukan oleh relevannya program yang sedang diupayakan.

Dimasa sekarang Kejadian alam yang tak terduga menghantui masyarakat Dunia khususnya masyarakat Indonesia kejadian ini sudah berlangsung satu tahun lebih yaitu datangnya sebuah wabah yang dinamakan virus corona atau yang dikenal pandemic covid 19, yaitu sejenis penyakit yang menular yang berawal terjadi didaerah wuhan negri cina, sampai sekarang belum ada tanda-tanda hilangnya pandemi covid 19 tersebut hamper setiap hari kasus tersebut meningkat, dari kejadian tersebut pemerintah Indonesia membatasi warganya untuk beraktifitas diluar yang mengabitkan terjadinya kerumunan, karna bahaya virus covid 19 yaitu dapat menular sehingga diharapkan agar kita saling berjauhan, akibatnya disemua sektor yang terjadi aktivitas manusia kini dibatasi.

Hal ini berdampak pada kegiatan pendidikan yaitu kegiatan belajar mengajar yang biasanya dilakukan didalam kelas kini berganti dengan kegiatan belajar dirumah, sehingga tidak terjadinya tatap muka guru dengan siswa, disinilah guru dituntut untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan system online atau daring.

Semakin berkembangnya teknologi system pebelajaran daring mulai dikembangkan dengan berbagai media yang ada salah satunya dengan media pembelajaran agar proses pembelajaran jarak jauh atau daring bisa terlaksana dengan baik dan sesuai harapan walaupun banyak kendala yang terjadi.

Pembelajaran daring merupakan salah satu cara menanggulangi masalah pendidikan tentang penyelenggaraan pembelajaran. Definisi pembelajaran daring adalah metode belajar yang menggunakan model interaktif berbasis Internet dan Learning Manajemen System (LMS). Seperti menggunakan Zoom, Google Meet, Google Drive, dan sebagainya. Kegiatan daring diantaranya Webinar, kelas online, seluruh kegiatan dilakukan menggunakan jaringan internet dan komputer (Simanihuruk, et al., 2019)

Bilfaqih & Qomarudin (2015: 1) "menjelaskan pengertian pembelajaran dalam jaringan adalah suatu program pelaksanaan kelas di dalam jaringan yang dapat menjangkau target kelompok yang luas serta masif.

Mustofa, dkk, (2019) mengemukakan pendapat mengenai pembelajaran daring secara sederhana yakni salah satu metode pembelajaran online yang dilakukan melalui jaringan internet.

Thorme dalam (Kuntarto, 2017) "pembelajaran dalam jaringan merupakan suatu pengajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia, kelas virtual ,streaming video, pesan suara, teks online animasi, CD ROM, email, telepon konferensi, hingga video streaming online".

Meidawati (2019) pembelajaran daring sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah di mana peserta didik dan pendidik berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan didalamnya. Pada tataran pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat *mobile* seperti *smartphone* atau telepon, laptop, komputer, tablet, dan *iphone* yang digunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan di mana saja

Gikas & Grant (2013). Berbagai media juga dapat digunakan dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran secara daring. Misalnya kelas-kelas virtual menggunakan layanan *Google Classroom*, *Edmodo*, dan *Schoology* dan aplikasi instan seperti Zoom dan *Whatsapp*.

Pemahaman tentang minat belajar, maka dalam pembahasan ini terlebih dahulu akan diuraikan menjadi minat dan belajar. Secara bahasa minat berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu (Depdikbud, 1990). Minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat besar sekali pengaruhnya terhadap kegiatan seseorang sebab dengan minat ia akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu. Sedangkan pengertian minat secara istilah telah banyak dikemukakan oleh para ahli, di antaranya yang dikemukakan oleh Hilgard yang dikutip oleh Slameto (2015) menyatakan "*Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity and content*."

Sardiman (1988) menyatakan bahwa minat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan kebutuhannya sendiri. Sedangkan menurut Pasaribu dan Simanjuntak (1983) mengartikan minat sebagai "suatu motif yang menyebabkan individu berhubungan secara aktif dengan sesuatu yang menariknya. Selanjutnya, menurut Daradjat (1995) mengartikan minat adalah "kecenderungan jiwa yang tetap ke jurusan sesuatu hal yang berharga bagi orang."

Pembelajaran daring yang sudah marak kita dengar dan dilakukan sebagai pengganti pembelajaran luring atau tatap muka adalah suatu kegiatan yang mau atau tidak mau harus kita lakukan dalam kondisi seperti ini, setiap guru dihadapkan dengan segala problem yang terjadi dimasa pembelajaran daring. Lebih lebih adalah guru mata pelajaran Matematika yang memerlukan tenaga ekstra untuk menyampaikan materi pembelajaran. Namun guru harus tetap berkreasi agar pembelajaran tetap berjalan. Dari sinilah peneliti mencoba untuk mengetahui sejauh mana minat belajar siswa dimasa pembelajaran daring ini. Oleh karena itu, penelitian ini membahas bagaimana pengaruh pembelajaran daring (X) terhadap Minat belajar Matematika (Y).

## B. Metodologi

Penelitian ini termasuk pada penelitian kuantitatif asosiatif. Populasi dalam penelitian ini peneliti menggunakan seluruh siswa kelas XI terdiri atas 2 kelas, berjumlah 50 siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SMA SR Babelan tahun ajaran 2021/2022, pada bulan September – November 2021. Sampel pada penelitian ini menggunakan Non Probabilty Sampel dengan Sampling Jenuh (Boring Sampling). Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yang diperoleh dengan penyebaran kuesioner kepada seluh sampel dalam penelitian ini.

## C. Hasil dan Pembahasan

### 1. Uji Normalitas Data

Berikut disajikan hasil analisis uji normalitas data

Tabel 1. Uji Normalitas Data

Statistic		Unstandardized Residual
N		50
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	2,32020350
Most Extreme Differences	Absolute	,157
	Positive	,056
	Negative	-,157
Test Statistic		,157
Asymp. Sig. (2-tailed)		,310 <sup>c</sup>

Berdasarkan tabel 1 kolom *Asymp. Sig. (2-tailed)*, *Kolmogorov-Smirnov* Nilainya sebesar 0,310 dengan demikian lebih besar dari  $\alpha = 0,05$ , sehingga  $H_0$  diterima, artinya bahwa data dari semua sampel pada penelitian ini berasal dari populasi terdistribusi normal.

## 2. Uji Regresi Berganda

Setelah melakukan analisis uji hipotesis pengaruh menggunakan bantuan SPSS berikut disajikan hasil analisis regresi uji hipotesis penelitian ini.

Tabel 2. Hasil Analisis Koefisien korelasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,981 <sup>a</sup>	,963	,962	2,344

Tabel 3. Hasil Analisis Varians

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	6807,096	1	6807,096	1238,668	,000 <sup>b</sup>
	Residual	263,786	48	5,495		
	Total	7070,880	49			

Tabel 4. Hasil Analisis Koefisien Regresi

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	14,195	2,649		5,359	,000
1 Pembelajaran Daring	1,032	,029	,981	35,195	,000

Sumber : Data Olahan SPSS Penelitian Tahun 2021

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa koefisien korelasi ganda korelasi variabel bebas Pembelajaran daring (X) terhadap Minat Belajar Matematika (Y) adalah sebesar 0,981. Dari perhitungan tersebut diperoleh bahwa koefisien korelasi tersebut signifikan, dengan kata lain bahwa terdapat korelasi yang signifikan variabel bebas Pembelajaran daring (X) terhadap Minat Belajar Matematika (Y) adalah sebesar 0,981. Sedangkan koefisien determinasi sebesar

0,963. Menunjukkan bahwa besarnya kontribusi Pembelajaran daring (X) terhadap Minat Belajar Matematika (Y) adalah sebesar 9,63% dan sisanya karena pengaruh faktor lain.

Sedangkan pengujian signifikansi garis regresi tersebut adalah diketahui persamaan garis regresi yang mempresentasikan pengaruh variabel X terhadap variabel Y yaitu  $\hat{Y} = 14,195 + 1,032 (X)$ , dengan memperhatikan hasil perhitungan yang ada pada tabel 4, menurut ketentuan yang ada kriteria signifikansi tersebut adalah "jika nilai *sig.*  $< \alpha = 0,05$  maka  $H_0$  ditolak", yang berarti bahwa nilai *sig.*  $0,000 < \alpha = 0,05$  koefisien regresi tersebut signifikan, dengan kata lain terdapat pengaruh yang signifikan variabel bebas X terhadap variabel terikat Y.

Pada tabel terlihat bahwa nilai *sig.*  $= 0,000 < 0,05$  dan *F*-hitung  $= 1238,668$  maka  $H_0$  ditolak yang berarti bahwa koefisien regresi tersebut signifikan, dengan kata lain bahwa terdapat pengaruh yang signifikan variabel bebas Pembelajaran daring (X) terhadap Minat Belajar Matematika (Y). Dari hasil pengujian regresi tersebut maka bisa disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan variabel bebas Pembelajaran daring (X) terhadap Minat Belajar Siswa (Y).

Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh Pembelajaran daring terhadap Minat Belajar Matematika. Dari deskripsi hasil analisis data di atas berdasarkan hasil analisis korelasi diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,981 setelah dilakukan pengujian dengan program SPSS terbukti bahwa koefisien korelasi tersebut signifikan. Hal ini berarti bahwa terdapat korelasi

variabel bebas X (Pembelajaran daring) terhadap variabel terikat Y (Minat Belajar Matematika).

Sedangkan dari analisis regresi diperoleh persamaan garis regresi  $\hat{Y} = 14,195 + 1,032(X)$ . Nilai konstanta = 14,195, menunjukkan bahwa siswa dengan Pembelajaran daring dapat meraih hasil belajar yang baik. Sedangkan nilai koefisien regresi sebesar 1,032 menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif variabel bebas X (Pembelajaran daring) terhadap variabel terikat Y (Minat Belajar Matematika). Setelah dilakukan pengujian linearitas garis regresi dengan menggunakan program SPSS diperoleh bahwa garis regresi tersebut linear.

Dari pengujian signifikan koefisien regresi yang juga dilakukan dengan program SPSS diperoleh bahwa koefisien regresi tersebut signifikan yaitu ditunjukkan oleh nilai  $sig. 0,000 < \alpha = 0,05$  dan F-hitung = 1238,668 regresi tersebut signifikan, yang berarti benar bahwa terdapat pengaruh yang signifikan variabel bebas X (Pembelajaran daring) terhadap variabel terikat Y (Minat Belajar Matematika).

#### D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan Pengaruh Pembelajaran daring terhadap Minat Belajar Matematika pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas XI di SMA SEKOLAH RAKYAT Babelan.

#### E. Referensi

- Bilfaqih, Y., Qomarudin, M.N., (2015). *Esensi Penyusunan Materi Daring Untuk Pendidikan Dan Pelatihan*. Yogyakarta: DeePublish
- Daradjat, Z, (1995). *Pendidikan Islam Dalam Keluarga ilmu Sekolah*. Jakarta: Ruhama.
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *Internet and Higher Education*. <https://doi.org/10.1016/j.jheduc.2013.06.002>
- Miljam, S. (2015). *Populasi dan Sampel dalam Penelitian Kuantitatif* (online). ([http://sandimilzam.blogspot.com/2015/06/v-behaviorurldefaultvml\\_71.html](http://sandimilzam.blogspot.com/2015/06/v-behaviorurldefaultvml_71.html)) diakses 10 Oktober 2021. Pukul 09.10 WIB.
- Mustofa, M. I., Chodzirin, M., Sayekti, L., & Fauzan, R. (2019). Formulasi model perkuliahan daring sebagai upaya menekan disparitas kualitas perguruan tinggi. *Walisongo Journal of Information Technology*, 1(2), 151-160.
- Noor, J. (2014). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Rusli, M., Dadang, H. & Supuwingsih, N. N. (2017). *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif – Prinsip Dasar & Model Pengembangan*. Yogyakarta: ANDI.
- Simanihuruk, L., Simarmata, J., Sudirman, A., Hasibuan, M. S., Safitri, M., Sulaiman, O. K., Ramadhani, R., & Sahir, S. H. (2019). *E-Learning: Implementasi, Strategi dan Inovasinya* (T. Limbong (ed.); 1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sobron, A. N., Bayu, B., Rani, R., & Meidawati, M. (2019, October). Pengaruh daring learning terhadap hasil belajar IPA siswa Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional Sains & Entrepreneurship*, 1(1).
- Suharwoto, G. (2020). *Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19, Tantangan yang Mendewasakan*. (online). Diakses 12 Oktober 2021. Pukul 13.25 WIB. [www.timesindonesia.co.id/read/news/261667/pembelajaran-online-di-tengah-pandemi-covid19-tantangan-yang-mendewasakan](http://www.timesindonesia.co.id/read/news/261667/pembelajaran-online-di-tengah-pandemi-covid19-tantangan-yang-mendewasakan)
- Widodo & Widayanti, L. (2013). Peningkatan Aktivitas Belajar Mengajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning pada Siswa kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo tahun pelajaran 2012/2013. *Jurnal Fisika Indonesia*, 17 (49).
- Yuliani, M., Simarmata, J., Susanti, S. S., Mahawati, E., Sudra, R. I., Dwiyanto, H., ... & Yuniwati, I. (2020). *Pembelajaran daring untuk pendidikan: Teori dan penerapan*. Yayasan Kita Menulis.