



DEWAN REDAKSI
Jurnal Pendidikan Dompét Dhuafa

Penanggung Jawab :
Ahmad Sobari

Pemimpin Redaksi :
Pedri Haryadi

Dewan Editor :
Dezya Salsabila Prawira

Administrasi & Sirkulasi :
Dian Sumantri

Reviewer/ Mitra Bestari :
Agung Pardini
Eko Sriyanto
M. Syafi'ie el Bantani

Alamat Redaksi :
Divisi Penelitian Dan Pengembangan Makmal Pendidikan
Bumi Pengembangan Insani

Jl. Raya Parung – Bogor, Desa Jampang
Kec. Kemang, Kab. Bogor, Jawa Barat 16310

Telp. (0251) 8610817, 8610818, 8612044, Fax (0251) 8615016
Homepage : www.makmalpendidikan.net
Email: riset@makmalpendidikan.net

Jurnal Pendidikan Dompét Dhuafa merupakan jurnal ilmiah yang menyajikan artikel tentang pengetahuan dan informasi penelitian atau aplikasi penelitian dan pengembangan terkini seputar dunia pendidikan. Jurnal ini merupakan sarana publikasi dan ajang berbagi karya penelitian yang dilakukan oleh segenap peneliti pendidikan baik dari luar maupun dari dalam komponen program Pendidikan Dompét Dhuafa yang dikoordinatori oleh Makmal Pendidikan. Visi Makmal Pendidikan Dompét Dhuafa adalah terdepan dalam pengembangan pendidikan Indonesia. Pemuatan artikel di jurnal ini dapat dialamatkan ke kantor redaksi. Jurnal ini terbit secara berkala sebanyak dua kali dalam setahun (Mei dan November).

Tim Redaksi

Daftar Isi •

Dewan Redaksi	i
Daftar Isi	ii
Pengembangan Strategi Kesantunan Berbahasa Pada Kegiatan Pembelajaran Digital di Masa Pandemi Covid-19	
<i>Panji Pratama</i>	1
Alat Peraga Inovatif <i>Top Ranks</i> “Aplikasi dalam Pembelajaran IPA pada Konsep Ekosistem untuk Meningkatkan Dimensi Pengetahuan Metakognitif”	
<i>Epi Retnowati</i>	11
Pendidikan di Masa Pandemi Covid 19 Melalui Pembelajaran Metode <i>Serving By Touch Of Heart</i>	
<i>Endro Tri Susdarwono</i>	21
Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode <i>Team Games Tournament</i> pada Pembelajaran Online Matematika Kelas V SD Negeri Jagalan	
<i>Tri Susanto</i>	31
Pengaruh <i>Cyber Bullying</i> terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA PGRI 4 Cipayung	
<i>Petrus Dosi Goran, Askardiya Mirza Gayatri, dan Fajar Kurniadi</i>	37
Implementasi Manajemen Pendidikan Berbasis Masyarakat di SMP KSM Sonit Pulau Masoni Daerah Perbatasan Sulawesi Tengah	
<i>Trisandi dan Sedyanta Santosa</i>	43
The Inspiration of Qs Al Ala Verse 1-5 in The Strategy of Know Want Learn Method on Online Learning Pandemic Covid 19	
<i>Siti Nofianti</i>	53
Petunjuk Untuk Penulis	59
Informasi Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa	62

PENGEMBANGAN STRATEGI KESANTUNAN BERBAHASA PADA KEGIATAN PEMBELAJARAN DIGITAL DI MASA PANDEMI COVID-19

Panji Pratama

Mahasiswa Program Studi S3 Ilmu Pendidikan, Pascasarjana Universitas Islam Nusantara
SMAN 1 Nagrak
telagaremunggai@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengalaman guru tentang penggunaan kesantunan berbahasa pada pembelajaran digital selama pandemi COVID-2019. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif-kualitatif dengan sampel guru yang digunakan adalah 20 orang guru yang berasal dari guru SD, SMP, SMA, dan Perguruan Tinggi. Sampel tersebut dimintai tanggapannya untuk dianalisis strategi penggunaan kesantunan berbahasanya pada saat mengelola pembelajaran jarak jauh menggunakan aplikasi *video conference*. Dalam penelitian ini, penulis menemukan kata, frasa, atau kalimat yang dipersepsikan mengandung indikator *politeness* dan menumbuhkan respon positif siswa sebagai pihak yang diajak berkomunikasi dalam pembelajaran daring via *video conference*. Dalam penelitian ini juga penulis menemukan fakta menarik terkait latar belakang sampel guru yang beragama Islam. Para guru tersebut memakai strategi kesantunan berbahasa yang terinspirasi dari enam prinsip berbahasa santun dalam al-Quran, yaitu *qaulan sadidan*, *qaulan ma'rufan*, *qaulan balighan*, *qaulan maysuran*, *qaulan kariman*, dan *qaulan layyinan*. Dari hasil penelitian tersebut, penulis mendapatkan tujuh indikator nilai berbahasa santun yang dapat dijadikan rujukan dalam pengembangan strategi pendidikan kesantunan berbahasa selama manajemen pembelajaran jarak jauh.

Kata kunci: Kesantunan Berbahasa, Pandemi Covid-19, Pembelajaran Digital

Abstract

This study aims to test the teacher's experience of using politeness in digital learning during the COVID-2019 pandemic. This study used a descriptive-qualitative method with a sample of 20 teachers from elementary, junior high, high school and university teachers. The sample is asked for responses to analyze strategies for using language politeness when managing distance learning using video conferencing applications. In this study, the authors found words, phrases, or sentences that were perceived to contain indicators of politeness and fostered positive responses from students as parties invited to communicate in online learning via video conference. In this study, the authors also found interesting facts related to the background of the Muslim teacher sample. The teachers used politeness strategies inspired by the six principles of polite language in the Al-Quran, namely qaulan sadidan, qaulan ma'rufan, qaulan balighan, qaulan maysuran, qaulan kariman, and qaulan layyinan. From the results of this study, the authors obtained seven indicators of polite language value which can be used as a reference in developing a politeness education strategy during distance learning management.

Keywords: Digital Learning, Language Politeness, Pandemic Covid-19

Pendahuluan

Munculnya pandemi besar *Corona Viruses Deases* di akhir 2019 berdampak besar bagi manajemen pendidikan di seluruh dunia. Di Indonesia sendiri, alih-alih kegiatan pembelajaran dilakukan secara tatap muka, banyak sekolah yang berbondong-bondong memindahkan peserta didik ke lingkungan pembelajaran digital langsung. Hal ini dilakukan untuk mencegah penularan dan pembentukan *cluster* virus baru di lingkungan sekolah. Sayangnya, proses perubahan yang mendadak ini ternyata tidak diiringi

persiapan dan manajemen yang matang. Sekolah tidak cukup diberikan waktu untuk mengidentifikasi sumber daya populasi, kebutuhan desain instruksional guru, dan juga keterampilan literasi digital guru sendiri. Tidak adanya fase yang jelas mengenai kesiapan kurikulum transisi, mengakibatkan tidak terbukanya jalan bagi para guru untuk menavigasi pembelajaran digital dengan kondusif. Pada akhirnya, guru harus dengan cepat menyesuaikan dan merancah dirinya sendiri untuk kebutuhan pembelajaran online yang tetap harus dijalankan.

Terkait antisipasi penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19), Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) telah menerbitkan dua surat edaran terkait pencegahan dan penanganan virus tersebut. Yang pertama, Surat Edaran Nomor 2 Tahun 2020 tentang Pencegahan dan Penanganan COVID-19 di lingkungan Kemendikbud dan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan COVID-19 pada Satuan Pendidikan. Salah satu hal yang disoroti dalam surat edaran ini, adalah prosedur menghindari kontak fisik langsung antara warga satuan pendidikan (bersalaman, cium tangan, berpelukan, dan sebagainya), yang pada akhirnya mengubah tata kelola kegiatan pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran digital.

Di lain sisi, informasi mengenai kewaspadaan era disrupsi atau Revolusi Industri 4.0 sudah sering disampaikan oleh para ahli. Berdasarkan riset yang dirilis oleh Future of Humanity Institute, Universitas Oxford (2019), dinyatakan bahwa salah satu dampak negatif dari perkembangan teknologi dan kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) adalah tergantikannya peran manusia dalam berbagai lini kehidupan, baik dalam bidang administrasi, manufaktur, hingga *customer service* (<https://www.harianbhirawa.co.id>).

Bahkan, Prof. Clayton Christensen, pencipta teori disrupsi, pada tahun 2014 memberikan prediksi yang membuat dunia tercengang. Menurutinya, 50% dari seluruh universitas di AS akan bangkrut dalam 10-15 tahun ke depan. Penyebabnya adalah karena universitas-universitas itu terdisrupsi oleh beragam terobosan inovasi seperti online learning dan MOOCs (Massive Online Open Courses) (<https://www.yuswohady.com>).

Dari sisi peserta didik, disrupsi datang dari kaum milenial (dan neo-milenial atau generasi Z) yang perilaku belajarnya berbeda sama sekali dengan generasi sebelumnya. Peserta didik milenial adalah generasi yang *highly-mobile*, *apps-dependent*, dan selalu terhubung secara online ("*always connected*"). Mereka begitu cepat menerima dan berbagi informasi melalui jejaring sosial. Mereka adalah *self-learner* yang selalu mencari sendiri pengetahuan yang mereka butuhkan melalui YouTube atau Google. Mereka adalah generasi yang sangat melek visual (*visually-literate*), sehingga lebih menyukai belajar secara visual (melalui video di YouTube, *online games*, bahkan menggunakan *augmented reality*) daripada melalui teks (membaca buku). Mereka juga sangat melek data (*data-literate*) sehingga piawai berselancar di Google untuk aktif mengulik, memproses, mengurasi, dan menganalisis informasi ketimbang pasif berkubang di perpustakaan.

Meski demikian, ketika pandemi COVID-19 terjadi, tidak sedikit peserta didik yang mengalami gangguan psikologis. Mereka seolah kehilangan motivasi belajar, ketika kegiatan belajar mengajar yang biasanya tatap muka dialihkan ke moda digital. Moh Abdul Hakim PhD dari Universitas Sebelas Maret (UNS) Solo terlibat dalam survei global yang melibatkan peneliti dari 35 negara dengan tujuan untuk memetakan dampak psikologis pandemi dan

daya resiliensi masyarakat. Di Indonesia sendiri, survei ini melibatkan 1.319 responden. Faktannya, survei ini menempatkan anak-anak muda usia 21 ke bawah cenderung mengalami tekanan paling berat dibanding kelompok usia yang lebih tua (<https://vivanews.com>).

Martina (dalam Nurkholis, 2000: 43) mengatakan bahwa sangat mungkin banyak orang mengembangkan gejala yang mirip dengan virus corona, hanya karena kecemasan. Banyaknya informasi yang menjelaskan bahwa COVID-19 menyebabkan kematian membuat individu merasa cemas yang berlebihan. Kecemasan terhadap kematian yang berlebihan akan menimbulkan gangguan fungsi emosional seperti neurotisma, depresi, dan gangguan psikosomatis. Martina juga mengatakan bahwa serangan panik dapat dengan mudah disalahartikan sebagai permulaan virus corona. *Theory of somatic weakness* menyatakan bahwa psikosomatis dapat terjadi karena organ secara biologis sudah peka atau lemah.

Hal ini juga dialami oleh peserta didik yang sudah terlihat kejenuhan dan kebosanan dengan situasi dan kondisi seperti ini. Muhibbin Syah (dalam Nurkholis, 2000: 43), mengungkapkan bahwa jenuh dapat berarti jemu dan bosan di mana sistem akalinya tidak dapat bekerja sesuai dengan yang diharapkan dalam memproses item-item informasi atau pengalaman baru.

Selain kesulitan belajar, gangguan kesehatan mental juga akan banyak mempengaruhi keadaan psikis peserta didik di mana situasi saat ini menuntut mereka untuk waspada dengan lingkungan di mana mereka hidup sehari-hari. Kondisi ini menimbulkan gangguan kesehatan mental salah satunya yaitu gangguan psikomatik, rasa cemas, panik dan ketakutan adalah sebab utama gangguan ini berkelakar dalam tubuh manusia. Sugesti yang dibangun dalam pikiran sangat berpengaruh terhadap kondisi fisik dan psikis di situasi ini.

Bertolak dari latar belakang tersebut, tampaklah peran guru sebagai agen perubahan yang paling depan. Guru dituntut lebih keras untuk memberikan sumbangsih kinerjanya dalam rangka mengobati dampak pandemi COVID-19 di dunia pendidikan. Guru tidak hanya harus mampu meningkatkan keterampilan abad-21, tetapi juga menguasai kembali dasar-dasar falsafah pendidikan yang sejatinya pernah diutarakan Ki Hajar Dewantara. Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan adalah tuntunan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak. Adapun tujuannya adalah menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu agar mereka sebagai manusia dan anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya (Made Sugiarta, 2019: 146).

Hal ini juga sesuai kriteria guru profesional yang termaktub dalam Undang-Undang No. 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen, yakni guru yang memiliki kemampuan dan keahlian khusus dalam keguruan, sehingga ia mampu melakukan tugas dan fungsinya sebagai guru dengan kemampuan

maksimal. Ciri utama output pendidikan umum yang tampak secara langsung adalah kemampuan manusia dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa yang sesuai nilai-nilai etika, agama, dan sosial-budaya masyarakat di lingkungannya, karena salah satu peran pendidikan adalah mewariskan dan memelihara kebudayaan (Arbi, dalam Sauri, 2009: 29).

Sementara Barizi (dalam Sauri, 2009: 29) mengungkapkan bahwa untuk menjadi seorang guru profesional, hendaknya memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) Komitmen terhadap profesionalitas, (2) Menguasai ilmu dan mau mengembangkannya serta menjelaskan fungsinya dalam kehidupan, baik secara teoretis maupun praktis (*transformation of knowledge*, internalisasi, dan implementasi), (3) Mendidik dan menyiapkan peserta didik agar mampu berkreasi, mengatur, dan memelihara kreasi itu bagi kemanfaatan diri, masyarakat, dan alam sekitarnya, (4) Mampu menjadikan dirinya sebagai model, pusat panutan atau teladan, dan konsultan bagi peserta didik, dan (5) Mampu bertanggung jawab dalam membangun peradaban di masa depan.

Maka dari itu, guru dituntut untuk bisa berkomunikasi dengan baik terhadap peserta didiknya, terlebih terhadap peserta didik yang terdampak pandemi COVID-19. Guru diharuskan mengenal konteks pembelajaran digital sekaligus menganalisis kesiapan peserta didiknya. Guru tidak hanya menyampaikan materi semata saat pembelajaran jarak jauh berbasis *video confrence*, tetapi juga mengajak untuk berkomunikasi tentang konteks pembelajaran di sekitarnya (*problem based learning*). Dengan demikian, guru tersebut telah menanamkan kebermaknaan dalam pembelajaran dengan memasukkan nilai kepedulian terhadap peserta didiknya.

Tentunya, hal ini bisa dilakukan dengan pengembangan strategi kesantunan berbahasa yang terarah dan terpadu. Dalam kaitannya dengan “berbahasa”, maka output pendidikan umum adalah manusia yang mampu mengadopsi nilai sosial budaya masyarakat. Bahasa yang santun adalah bahasa yang diungkapkan berdasarkan tatanan nilai budaya masyarakatnya. Kesantunan berbahasa tercermin dalam tata cara berkomunikasi seseorang lewat tanda verbal atau tata cara berbahasa. Ketika berkomunikasi, kita tunduk pada norma-norma budaya, tidak hanya sekedar menyampaikan ide yang kita pikirkan. Tata cara berbahasa harus sesuai dengan unsur-unsur budaya yang ada dalam masyarakat tempat hidup dan dipergunakannya suatu bahasa dalam berkomunikasi. Dalam budaya Sunda misalnya, falsafah Silih Asah, Silih Asih, Silih Asuh dapat disampaikan dalam bentuk kepedulian terhadap sesama.

Sementara itu, Dahlan (dalam Sauri, 2009: 30) menegaskan bahwa Al-Quran menampilkan enam prinsip berbahasa santun yang seyogianya dijadikan pegangan bagi para guru profesional saat berbicara dihadapan para peserta didiknya, antara lain (1)

Qaulan sadida, (2) Qaulan ma'rufa, (3) Qaulan baligha, (4) Qaulan maysura, (5) Qaulan layyina, dan (6) Qaulan karima.

Selain itu, sebagai contoh, terdapat salah satu prinsip kesantunan berbahasa yang dikemukakan oleh Leech (1993: 206-207) yaitu maksim kesimpatian. Dalam maksim kesimpatian, para peserta tutur memaksimalkan sikap simpati antara pihak yang satu dengan pihak lainnya. Ketika seorang guru menuturkan “Yang sabar ya, anak-anak.”, maka dari tuturan tersebut, terlihat bahwa sang guru telah menunjukkan rasa simpatinya kepada peserta didiknya. Dengan demikian, orang yang mampu memaksimalkan rasa simpatinya kepada orang lain akan dianggap orang yang santun.

Pendapat ini diutarakan pula oleh Herbert Spencer (Soedarsono, 2008: 23), yang menegaskan bahwa sasaran pendidikan adalah membangun karakter. Diharapkan, guru dapat mengobati generasi yang kehilangan arah karena disrupsi teknologi dan pandemi COVID-19. Guru membantu peserta didik kembali memperoleh kepercayaan dirinya dalam belajar sekaligus menjadikan mereka siap dengan segala tantangan berat lain yang mungkin terjadi di masa depan. Semua itu dapat dilakukan dengan pendalaman berbahasa santun pada saat pengelolaan pembelajaran jarak jauh.

Kajian Literatur

Menurut Kenji Kitao (dalam Munir, 2017: 7), setidaknya-tidaknya ada 3 potensi atau fungsi pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu sebagai alat komunikasi, alat mengakses informasi, dan alat pendidikan atau pembelajaran.

A. Potensi Alat Komunikasi

Dengan menggunakan pembelajaran digital, dapat berkomunikasi ke mana saja secara cepat. Misalnya, dapat berkomunikasi dengan menggunakan *video confrence*. Berkomunikasi dengan *video confrence* berbeda dan lebih kondusif dan efisien dibandingkan dengan menggunakan chatting yang juga sama-sama mampu menyampaikan informasi sangat cepat. Pada komunikasi *video confrence*, biaya yang dikeluarkan adalah kuota internet. Tidak ada pengaruh jarak atau jauh-dekatnya orang yang dihubungi (komunikan), maka berbagai informasi yang perlu dikomunikasikan dapat terkirimkan dengan sangat cepat.

Dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran digital, dalam hal ini *video conference*, maka komunikasi dari seorang kepada banyak orang (*one-to-many communication*) dapat dilakukan secara simultan atau bersamaan.

B. Potensi Akses Informasi

Melalui pembelajaran digital, dapat diakses berbagai informasi. Pembelajar dapat mengakses

berbagai referensi, baik yang berupa hasil penelitian, maupun artikel hasil kajian dalam berbagai bidang. Pembelajaran digital merupakan perpustakaan yang terbesar dari perpustakaan yang ada di mana pun, sehingga pembelajar tidak harus langsung pergi ke perpustakaan untuk mencari berbagai referensi. Melalui pembelajaran digital informasi dalam berbagai bidang yang tersedia atau perkembangan yang terjadi di seluruh penjuru dunia (*global world*) dapat diakses dengan cepat diketahui oleh banyak orang.

Begitu pula dengan informasi yang menyangkut bidang pendidikan atau pembelajaran mudah, banyak, dan cepat untuk diakses. Pembelajar tidak harus hadir langsung di ruang kelas/kuliah untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, namun cukup hanya duduk saja dari tempat masing-masing di depan komputer/ponsel dan menggunakannya. Pembelajar dapat berinteraksi dengan sumber belajar, baik yang berupa materi pembelajaran itu sendiri maupun dengan pengajar yang membina atau bertanggung jawab mengenai materi pembelajaran. Dengan adanya pembelajaran digital ini pembelajar memiliki pilihan atau alternatif untuk belajar secara tatap muka atau melalui pembelajaran digital.

C. Potensi Pendidikan dan Pembelajaran

Perkembangan teknologi pembelajaran digital yang sangat pesat dan merambah ke seluruh penjuru dunia telah dimanfaatkan oleh berbagai negara, institusi, dan ahli untuk berbagai kepentingan termasuk di dalamnya untuk pendidikan dan pembelajaran. Upaya yang dilakukan adalah mengembangkan perangkat lunak (program aplikasi) yang dapat menunjang peningkatan mutu pendidikan atau pembelajaran.

Perangkat lunak yang telah dihasilkan akan memungkinkan para pengembang pembelajaran (*instructional developers*) bekerjasama dengan ahli materi pembelajaran (*content specialists*) mengemas materi pembelajaran elektronik (pembelajaran digital material).

Materi pembelajaran elektronik dikemas dan dimasukkan ke dalam jaringan sehingga dapat diakses melalui pembelajaran digital, kemudian dilakukan disosialisasikan ketersediaan program pembelajaran tersebut agar dapat diketahui oleh masyarakat luas khususnya para pembelajar. Para pengajar juga perlu memiliki kemampuan mengelola dengan baik penyelenggaraan kegiatan pembelajaran digital melalui internet.

Maka, berdasarkan potensi tersebut, peneliti memilih *video conference* sebagai salah satu alternatif pembelajaran digital. Hal ini dikarenakan karakteristik *video conference* adalah penggunaan komputer jaringan yang memungkinkan penggunaannya melakukan interaksi berupa gambar dan suara. *Video conference* memakai telekomunikasi untuk menyatukan beberapa orang di beberapa lokasi yang secara fisik terpisah, untuk suatu pertemuan. Masing-masing lokasi dilengkapi dengan sarana untuk mengirimkan dan menerima video, umumnya

melalui satelit. *Video conference* membantu mengatasi jarak dan waktu.

Selain itu, sesuai dengan pengertian *video conference* yakni seperangkat teknologi telekomunikasi interaktif yang memungkinkan dua pihak atau lebih di lokasi berbeda dapat berinteraksi melalui pengiriman dua arah audio dan video secara bersamaan (Munir, 2017: 172), maka konferensi video mempunyai beberapa keunggulan dibandingkan jenis pembelajaran digital lainnya.

Kelebihan *video convercing* adalah pengguna yang berpartisipasi dalam *video conference* dapat melihat dan mendengar satu sama lain secara real time. Teknologi ini memungkinkan pertemuan atau konferensi yang akan diadakan tanpa perlu semua peserta melakukan perjalanan ke satu lokasi, sehingga menghemat waktu dan biaya.

Selain itu, *video conference* mempunyai kelebihan-kelebihan lain, di antaranya: 1) Komunikasi menjadi lebih baik; 2) Informasi lebih dimengerti dan saling berbagi; 3) Aliran informasi lebih baik; 4) Bahasa tubuh, ekspresi wajah, sikap dan nada suara dapat mengungkapkan segalanya; 5) Perangkat kolaborasi dapat digunakan secara simultan; dan 6) Berbagi presentasi, dokumen dan aplikasi yang berkaitan dengan agenda meeting atau pertemuan.

Di lain sisi, aspek kesantunan berbahasa melibatkan dua aspek, aspek kebahasaan dan aspek non-kebahasaan (Pranowo, 2009: 76). Lebih lanjut, Pranowo menjelaskan bahwa aspek kebahasaan meliputi aspek intonasi, aspek nada bicara, pilihan kata, dan faktor struktur kalimat, sedangkan faktor non-kebahasaan adalah pranata sosial dan budaya masyarakat. Dari faktor-faktor kesantunan tersebut, penggalan potensi pembelajaran digital berbasis *video conference* dari aspek kebahasaan yang digunakan sangat berpengaruh untuk dilakukan. Gaya berkomunikasi guru ketika mengelola ruang belajar digital akan mencerminkan penggunaan bahasa yang santun.

Meskipun demikian, kesantunan berbahasa akan sangat efektif bila didukung faktor-faktor yang menjadi kesantunan berbahasa. Pranowo (2009: 111) menjelaskan bahwa sikap rendah hati, sikap empan papan (kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan tempat, waktu, dan mitra tutur), sikap menjaga perasaan, sikap mau berkorban, dan sikap mawas diri adalah nilai-nilai yang mampu menjadi pendukung kesantunan berbahasa. Dengan demikian, penanaman sikap-sikap tersebut juga merupakan sebuah keniscayaan untuk melestarikan budaya santun masyarakat.

Pranowo (2009: 122-124) menjelaskan bahwa di dalam budaya komunikasi masyarakat nusantara terkandung nilai-nilai kesantunan yang telah jamak ada. Hal itu dijelaskan sebagai berikut:

1. Maksim kebijaksanaan (*Tact Maxim*), mengamanatkan agar penutur selalu memberikan keuntungan kepada mitra tutur ketika berkomunikasi;

2. Maksim kedermawanan (*Generosity Maxim*), mengamanatkan agar penutur mau merugi kepada mitra tutur;
3. Maksim penghargaan (*Aprobation Maxim*), mengamanatkan kesediaan penutur untuk selalu memberikan pujian atas keberhasilan atau kelebihan mitra tutur;
4. Maksim kerendahan hati (*Modesty Maxim*), mengamanatkan penutur untuk tidak memuji/mengunggulkan diri sendiri;
5. Maksim pemufakatan (*Agreement Maxim*), mengamanatkan penutur mengusahakan sebanyak mungkin kesepakatan dengan mitra tutur;
6. Maksim kesimpatian (*Sympath Maxim*), mengamanatkan penutur memberikan apresiasi positif terhadap yang dilakukan mitra tutur.
7. Maksim pertimbangan (*Consideration Maxim*), mengamanatkan penutur hendaknya meminimalkan perasaan tidak senang dan memaksimalkan perasaan senang terhadap mitra tutur.

Hal-hal tersebut di atas, ternyata sesuai dengan yang disampaikan Leech (dalam Pranowo, 2009: 122), bahwa agar terciptanya kesantunan berbahasa harus memperhatikan, 1) maksim kebijaksanaan, 2) maksim kedermawanan, 3) maksim penghargaan, 4) maksim kerendahan hati, 5) maksim pemufakatan, 6) maksim kesimpatian, dan 7) maksim pertimbangan.

Oleh karena itu, sebuah konsep menggali kesantunan berbahasa pada potensi pembelajaran digital berbasis *video conference* dapat dilakukan terutama dengan menggali aspek-aspek kebahasaan yang terkandung dalam komunikasi dua arah. Dengan demikian, guru dapat lebih maksimal dalam memberikan perhatian pada peserta didik yang mengalami pemunduran kepercayaan diri dalam belajar.

Metode

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang dilakukan semata-mata hanya berdasarkan fakta dan fenomena yang memang secara empiris hidup pada penutur-penuturnya, sehingga yang dihasilkan atau yang dicatat berupa perian bahasa yang bisa dikatakan sifatnya seperti potret (Sudaryanto, 1993: 62). Sejalan dengan itu, Mahsun (2007: 257) menyatakan bahwa analisis kualitatif berfokus pada penunjukan makna, deskripsi, penjernihan, dan penempatan data pada konteksnya masing-masing dan sering kali melukiskannya dalam bentuk kata-kata daripada angka.

Data dalam penelitian ini adalah data kualitatif berupa kata, frasa, klausa, dan kalimat dari hasil percakapan antara guru terhadap peserta didik ketika pembelajaran digital yang berbasis *video conference*,

yakni di aplikasi zoom, webex, dan google meet. Sampel guru yang digunakan adalah 20 orang guru yang berasal dari guru SD, SMP, SMA, dan Perguruan Tinggi.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuesioner dan wawancara yang dalam bentuknya mendasarkan diri pada laporan tentang diri atau *self-report*, atau setidaknya pada pengetahuan dan atau keyakinan pribadi (Sutrisno Hadi, 2015: 217).

Pembahasan

Di bawah ini adalah hasil analisis terhadap kata, frasa, klausa, dan kalimat dari hasil percakapan antara sampel guru terhadap peserta didik ketika pembelajaran digital yang berbasis video conference, yakni di aplikasi zoom, webex, dan google meet. Analisis dilakukan dengan menggunakan prinsip kesantunan berbahasa Leech (dalam Pranowo, 2009) yang meliputi: 1) maksim kebijaksanaan, 2) maksim kedermawanan, 3) maksim penghargaan, 4) maksim kesederhanaan, 5) maksim pemufakatan, 6) maksim kesimpatian, dan 7) maksim pertimbangan.

A. Maksim Kebijaksanaan

Tabel 1.
Pernyataan Kesantunan Bahasa yang Digunakan Guru

Tataran	Isi Pernyataan	Jumlah Guru
Kalimat	“Sepertinya soal ini, Ananda ... bisa bantu jawab.”	4
Frasa	-	-
Kata	“Maaf”	12

Sebagaimana isi pernyataan yang tertera di tabel tersebut, terdapat sebuah strategi yang dilakukan guru untuk mengomunikasikan pesan dengan menggunakan kata “maaf”. Hal ini dilakukan 12 orang guru dengan intonasi yang halus pada saat diskusi atau pemaparan materi, tuturan yang tidak langsung, serta ketika ingin membantah pernyataan peserta didiknya. Dengan cara ini, guru-guru tersebut telah mematuhi maksim kebijaksanaan yang mengutamakan keuntungan orang lain.

Selain itu, dalam data ditemukan ungkapan yang lebih panjang dalam bentuk kalimat yang mengisyaratkan bahwa guru tersebut telah mematuhi maksim kebijaksanaan yang mengutamakan keuntungan orang lain. Pernyataan tersebut berupa ungkapan mempersilakan peserta didik untuk menjawab atau berbicara lebih dahulu. Kalimat

“Sepertinya soal ini, Ananda X bisa bantu jawab.” digunakan oleh 4 orang guru dengan niat memberikan kesempatan peserta didiknya terlebih dahulu untuk berekspresi.

Konsep kebijaksanaan yang dimodelkan para guru ini terinspirasi dari prinsip dakwah Qaulan Maysura yang bermakna ucapan yang mudah difahami, lunak, indah, halus, bagus, dan optimis.

B. Maksim Kedermawanan

Tabel 2.
Pernyataan Kesantunan Bahasa yang Digunakan Guru

Tataran	Isi Pernyataan	Jumlah Guru
Kalimat	“Coba siapa dulu yang bisa?”	10
Frasa	“Biar Bapak/Ibu saja yang ...”	2
Kata	“Silakan....”	16

Sebagaimana isi pernyataan yang tertera di tabel tersebut, terdapat sebuah strategi yang dilakukan guru untuk mengomunikasikan pesan dengan menggunakan kata “silakan”. Hal ini dilakukan 16 orang guru dengan nada bicara yang tidak memerintah pada saat diskusi atau pemaparan materi, menggapi langsung, serta ketika memberikan kesempatan kepada peserta didiknya. Dengan cara ini, guru-guru tersebut telah mematuhi maksim kedermawanan yang tidak memaksakan orang lain hal yang dia inginkan.

Selain itu, dalam data ditemukan ungkapan yang lebih panjang dalam bentuk kalimat yang mengisyaratkan bahwa guru tersebut telah mematuhi maksim kedermawanan yang mengutamakan memaksakan kehendak dirinya pada peserta didik. Pernyataan tersebut berupa ungkapan mempersilakan peserta didik untuk menjawab atau berbicara lebih dahulu. Kalimat “Coba siapa dulu yang bisa?” digunakan oleh 10 orang guru dengan niat memberikan kesempatan peserta didiknya terlebih dahulu untuk berekspresi dan diakhiri nada bicara tanda tanya yang halus.

Yang menarik, pada tataran maksim kedermawanan, muncul frasa “Biar Bapak/Ibu saja yang ...” yang dimaksudkan memberikan pertolongan kepada peserta didik yang kesulitan ketika menggunakan fasilitas *video conference*. Frasa yang muncul di luar percakapan pembelajaran ini dianggap mendekatkan secara intens hubungan guru dengan peserta didiknya. Cara seperti ini diniatkan para guru karena mengambil prinsip Qaulan Balighah yang bermakna ucapan yang bersifat benar, komunikatif, menyentuh hati, dan mengesankan

C. Maksim Penghargaan

Tabel 3.
Pernyataan Kesantunan Bahasa yang Digunakan Guru

Tataran	Isi Pernyataan	Jumlah Guru
Kalimat	“Yang penting mencoba dulu ya ...”	12
Frasa	“Hebat sekali ...”	18
Kata	“Bagus!”	12

Sebagaimana isi pernyataan yang tertera di tabel tersebut, terdapat sebuah strategi yang dilakukan guru untuk mengomunikasikan pesan dengan menggunakan kata “bagus” atau frasa “Hebat sekali...”. Diksi seperti ini disampaikan oleh 12 sampai 18 orang guru untuk memuji pendapat peserta didik. Dengan cara ini, guru-guru tersebut telah mematuhi maksim penghargaan yang selalu memberikan pujian atas keberhasilan atau kelebihan mitra tutur.

Ternyata, dalam data ditemukan juga ungkapan yang mengisyaratkan bahwa guru tersebut telah mematuhi maksim penghargaan yang meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. Pernyataan tersebut berupa ungkapan “Yang penting mencoba dulu ya ...” dan digunakan oleh 12 orang guru. Para guru beralasan dengan ungkapan ini, peserta didik akan lebih terpacu untuk komunikatif pada saat pembelajaran digital berbasis *video conference*. Konsep ini diambil oleh para guru karena terinspirasi oleh prinsip Qaulan Karima yang bermakna ucapan yang pemuliaan, penghormatan, pengagungan, penghargaan, dan lemah lembut.

D. Maksim Kerendahan Hati

Tabel 4.
Pernyataan Kesantunan Bahasa yang Digunakan Guru

Tataran	Isi Pernyataan	Jumlah Guru
Kalimat	“Kita sama-sama belajar di sini”	10
Frasa	“Bapak/Ibu akan berusaha ...”	7
Kata	“Hanya....”	2

Sebagaimana isi pernyataan yang tertera di tabel tersebut, terdapat sebuah strategi yang dilakukan 10 orang guru untuk mengomunikasikan pesan dengan menggunakan frasa “akan berusaha” untuk mengusahakan agar dirinya tidak memuji diri sendiri. Dengan cara ini, guru-guru tersebut telah mematuhi maksim kerendahan hati yang mengamankan penutur untuk tidak mengunggulkan diri sendiri.

Fakta menarik adalah ditemukannya pernyataan yang mengisyaratkan bahwa guru tersebut mengajak peserta didik agar tidak mengunggulkan diri sendiri. Pernyataan tersebut berupa pernyataan “Kita sama-sama belajar di sini” yang digunakan oleh 10 orang guru dengan intonasi yang cukup hati-hati. Para guru mempunyai niatan untuk mengajarkan nilai karakter sederhana dan rendah hati terhadap segala keunggulan dirinya.

Bahkan, pada tataran maksim kerendahan hati, muncul kata “hanya ...” yang diucapkan 2 orang guru pada saat menjelaskan jawaban dengan detail. Kata ini dimaksudkan untuk memotivasi peserta didik yang jarang berbicara atau belum muncul kepercayaan dirinya pada saat *video confrencing*. Kata yang muncul di luar percakapan pembelajaran ini dianggap strategi untuk mengajarkan nilai karakter tidak sombong dan hasil dari interpretasi guru terhadap prinsip Qaulan Sadida yang bermakna ucapan bersifat lemah lembut, jelas, jujur, tepat, baik, dan adil

E. Maksim Pemufakatan

Tabel 5.
Pernyataan Kesantunan Bahasa yang Digunakan Guru

Tataran	Isi Pernyataan	Jumlah Guru
Kalimat	“Betul sekali anak-anakku ...”	6
Frasa	“Setuju dengan ...”	10
Kata	“Boleh....”	10

Sebagaimana isi pernyataan yang tertera di tabel tersebut, terdapat sebuah strategi yang dilakukan guru untuk mengomunikasikan pesan dengan menggunakan kata “boleh” atau frasa “Setuju dengan ...”. Hal ini dilakukan 10 orang guru dalam situasi diskusi yang menyenangkan. Dengan cara ini, guru-guru tersebut telah mematuhi maksim pemufakatan yang mengusahakan sebanyak mungkin kesepakatan dengan mitra tutur.

Selain itu, dalam data ditemukan pernyataan halus yang menandakan bahwa guru tersebut telah mematuhi maksim pemufakatan. Pernyataan tersebut berupa ungkapan memotivasi kepada peserta didik

secara klasikal dengan kalimat “Betul sekali anak-anakku ..”. Cara ini digunakan oleh 6 orang guru dengan tujuan memberikan semangat kepada para peserta didik untuk terus menggali potensi dirinya. Cara seperti ini diniatkan para guru karena mengambil prinsip Qaulan Ma’rufa yang bermakna ucapan yang bersifat sopan, halus, baik, indah, benar, penghargaan, menyenangkan, baku, dan logis.

F. Maksim Kesimpatian

Tabel 6.
Pernyataan Kesantunan Bahasa yang Digunakan Guru

Tataran	Isi Pernyataan	Jumlah Guru
Kalimat	“Semoga kita lebih baik lagi di kemudian hari,”	13
Frasa	“Bapak/Ibu juga merasakan ...”	7
Kata	“Mari”	11

Sebagaimana isi pernyataan yang tertera di tabel tersebut, terdapat sebuah strategi yang dilakukan guru untuk mengomunikasikan pesan dengan menggunakan frasa “ikut merasakan ...”. Hal ini dilakukan 7 orang guru dengan nada bicara yang mengisyaratkan kepedulian ketika peserta didik mengemukakan problematika atau konteks pembelajaran yang dikaitkan dengan keseharian peserta didik. Dengan cara ini, guru-guru tersebut telah mematuhi maksim kesimpatian yang memberikan apresiasi positif terhadap yang dilakukan mitra tutur.

Selain itu, dalam data ditemukan ungkapan yang lebih panjang dalam bentuk kalimat yang menandakan bahwa guru tersebut telah mematuhi maksim kesimpatian berupa ungkapan harapan dan doa terhadap keberhasilan peserta didiknya. Kalimat “Semoga kita lebih baik lagi di kemudian hari,” digunakan oleh 13 orang guru dengan intonasi yang tulus.

Yang menarik, pada tataran maksim kesimpatian, muncul kata “mari ...” yang sering diutarakan guru untuk membantu peserta didik yang mengalami banyak cobaan dan kesulitan di masa pandemic COVID-19. Kata yang muncul di luar percakapan pembelajaran ini dianggap sebagai cara guru dalam menanamkan nilai karakter kerja keras dan peduli. Cara seperti ini diamanatkan para guru karena mengambil prinsip dakwah Qaulan Layyina yang bermakna ucapan yang lemah lembut, menyentuh hati, dan baik.

Selain enam prinsip kesantunan berbahasa yang telah dianalisis, peneliti juga menemukan satu maksim lain yang muncul di luar aspek kebahasaan

yakni maksim pertimbangan. Dari 20 sampel guru yang melakukan pembelajaran digital berbasis *video conference* mengaku bahwa mereka berupaya meminimalkan perasaan tidak senang dan memaksimalkan perasaan senang terhadap mitra tutur. Hal itu mereka lakukan dengan berbagai cara baik itu dengan bahasa tubuh, teknik *public speaking*, maupun umpan balik yang dilakukan.

Maksim pertimbangan terutama muncul ketika para guru memberikan pemahaman pada peserta didik bahwa meskipun pembelajaran dilakukan secara digital, kegiatan pembelajaran tetap harus memperhatikan etika dalam berbahasa karena bahasa adalah cerminan diri seseorang. Meski demikian, teknik dan cara yang dilakukan guru beragam dan mempertimbangkan aspek sosial dan budaya peserta didiknya.

Hal lain yang menjadi perhatian peneliti adalah latar belakang guru yang beragama Islam menjadi indikator lain kesantunan berbahasa. Pragmatika bahasa yang digunakan para guru untuk mendekatkan diri kepada para peserta didik secara praktis merupakan konsep teoritis yang diangkat dari al-Quran dan al-Hadis yang dikategorisasikan ke dalam enam prinsip berbahasa santun, yaitu qaulan sadidan, qaulan ma'rufan, qaulan balighan, qaulan maysuran, qaulan kariman, dan qaulan layyinan. Keenam prinsip tersebut dijabarkan dalam bentuk nilai-nilai berbahasa sebagai berikut: 1) percaya diri (self confidence), 2) kebenaran (truth), 3) tulus (sincerity), 4) khidmat (seriousness), 5) mengesankan (poise), dan 6) ramah (friendship), dan 7) rendah hati (humble).

Kesimpulan

Kesantunan berbahasa sebagai salah satu warisan pendidikan nilai dapat diarahkan kepada perwujudan manusia yang berkepribadian. Sosok manusia yang memiliki kepribadian ditampakkannya secara nyata melalui bahasa yang ditampilkannya. Internalisasi nilai-nilai, penghayatan yang mendalam, dan penciptaan iklim pembelajaran yang kondusif menjadi kunci utama untuk menghadapi disrupsi pendidikan yang terjadi. Baik dikarenakan perubahan zaman dan teknologi, maupun dikarenakan bencana yang mendadak seperti pandemic COVID-19.

Dengan demikian penelitian ini merekomendasikan pengembangan strategi kesantunan berbahasa dalam pengelolaan pembelajaran digital berbasis *video conference*. Diharapkan, strategi semacam ini sedikit banyaknya dapat mengobati dampak psikologis yang terjadi karena perubahan pola belajar dan permasalahan penyerta dari pandemic COVID-19.

Guru sebagai role-model pendidikan yang bertugas menginternalisasi nilai-nilai karakter kepada peserta didik, seyogyanya memberikan perhatian lebih besar pada pembinaan bahasa santun, karena sejatinya manusia berkarakter adalah tujuan pendidikan itu sendiri.

Daftar Pustaka

- Bozkurt, Aras and Ramesh C. Sharma. 2020. Emergency Remote Teaching in A Time of Global Crisis Due to CoronaVirus Pandemic. *Asian Journal of Distance Education*, Vol. 15 (1), 2020.
- Cahyono, Bambang Yudi. 1994. *Kristal-Kristal Ilmu Bahasa*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Hadi, Sutrisno. 2015. *Metodologi Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Howard, Patrick and Joy Howard. 2012. Pandemic and Pedagogy: Elementary School Teachers' Experience of H1N1 Influenza in the Classroom. *Phenomenology & Practice*, Vol. 6 (1), 2012.
- Olii, Helena. 2008. *Public Speaking*. Jakarta: Indeks.
- Munir. 2017. *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Nurkholis. 2020. Dampak Pandemi Novel-Corona Virus Disiase (Covid-19) Terhadap Psikologi Dan Pendidikan Serta Kebijakan Pemerintah. *Jurnal PGSD*, Vol. 6 (1), 2020.
- Purwati dan Gunawan, Indra. 2019. Kesantunan Berbahasa di Era Digital: Tinjauan Analisis Moral pada Komentar Berita Sepakbola di Akun Instagram @Pengamatsepakbola. *IJAS*, Vol. 1 (1), 2019.
- Sadapotto, Andi dan Hanafi, Muhammad. 2016. Kesantunan Berbahasa Dalam Perspektif Pragmatik. *Seminar Nasional Pendidikan Berkemajuan dan Menggembirakan (The Progressive & Fun Education Seminar) ke-1*
- Sanusi, Achmad. 2015. *Sistem Nilai*. Bandung: Nuansa Cendikia.
- Soedarsono, Soemarno. 2008. *Membangun Kembali Jati Diri Bangsa*. Jakarta: Gramedia PU.
- Sauri, Sofyan. 2003. *Pengembangan Strategi Pendidikan Berbahasa Santun Di Sekolah*. Universitas Pendidikan Indonesia: *Mimbar Pendidikan*, No. 1/XXII/2003.
- , 2010. *Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembinaan Profesionalisme Guru Berbasis Pendidikan Nilai*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol. 2 (2), 2010.
- Sauri, Sofyan dan Diding Nurdin. 2019. *Manajemen Pendidikan Berbasis Nilai*. Bandung: Refika.
- Sugiarta, I Made, Ida Bagus Putu Mardana, Agus Adiarta, dan I Wayan Artanayasa. 2019. *Filsafat Ki Hajar Dewantara (Tokoh Timur)*. *Jurnal Filsafat Indonesia*, Vol. 2 (3), 2019.
- Suprianto, Helmi. 2020. *Tantangan Pendidikan di Era Disrupsi*. <https://www.harianbhirawa.co.id/tantangan-pendidik-di-era-disrupsi/> (diakses tanggal 15 Juli 2020)
- Yuswohady. 2019. *Nadiem dan Disrupsi Pendidikan Kita*. <https://www.yuswohady.com/2019/10/25/nad>

- iem-dan-disrupsi-pendidikan-kita/ (diakses tanggal 15 Juli 2020)
- Wibowo, Faisal. 2012. Komunikasi dalam Perspektif Islam.
<https://www.kompasiana.com/faisalwibowo/550fdacc813311ae33bc61a2/komunikasi-dalam-perspektif-islam?page=all> (diakses tanggal 15 Juli 2020).
- Wood, Lesley and Linda Goba. 2011. Care and Support of Orphaned and Vulnerable Children at School: Helping Teachers to Respond. South African Journal of Education, Vol. 31, 2011.
- Wulan Dari, Ayu, Dian Eka Chandra W, dan Marina Siti Sugiyati. 2017. Analisis Kesantunan Berbahasa pada Kegiatan Pembelajaran Kelas VIII E SMPN 2 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2016/2017. Jurnal Ilmiah Korpus, Vol. 1 (1), 2017.

Riwayat Penulis

Panji Pratama sedang menyelesaikan studi doctoral di Universitas Islam Nusantara. Selain menjadi mahasiswa, penulis dikenal sebagai praktisi pendidikan, penyuluh antikorupsi, blogger, game designer, dan konsultan pendidikan dan kepenulisan. Selain menulis artikel ilmiah, juga menulis esai, novel, dan cerita anak. Beberapa tulisannya dimuat di Republika, Pikiran Rakyat, Padjadjaran News, Radar Sukabumi, Sukabumi Pos, Sukabumi Update, dan media lain baik online maupun koran dan majalah. Lebih lanjut, bisa kunjungi: <https://www.panji-pratama.live>.

Acknowledgement

I am deeply indebted to my supervisor, Professor DR. Sofyan Sauri, M.Pd., for warm support, inspiration and thoughtful guidance.

ALAT PERAGA INOVATIF TOP RANKS “APLIKASI DALAM PEMBELAJARAN IPA PADA KONSEP EKOSISTEM UNTUK MENINGKATKAN DIMENSI PENGETAHUAN METAKOGNITIF”

Epi Retnowati

Kepala SMP Utama YBM PLN
Mahasiswa Pascasarjana Universitas Indraprasta PGRI
epi_retnowati@yahoo.com

Abstrak

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan konsep pembelajaran mengenai fenomena-fenomena di alam dan erat kaitannya dengan kehidupan manusia. Pada hakikatnya IPA merupakan suatu penerapan, produk, dan proses. Pemahaman terhadap mata pelajaran IPA memerlukan kecermatan dan ketelitian yang baik karena di dalamnya terdapat penemuan-penemuan baik bersifat kualitatif maupun bersifat kuantitatif. Permasalahan yang sering terjadi pada mata pelajaran IPA SMP adalah peserta didik sulit memahami materi ekosistem sehingga prestasi belajarnya tidak memperlihatkan peningkatan kualitas dalam pembelajaran. Pada penelitian ini, penulis membuat sebuah karya pembelajaran berbentuk alat peraga yang diberi nama Alat Peraga Inovatif TOP RANKS (Topeng Organisme Pintar dari Koran Bekas). Alat peraga ini diaplikasikan dalam pembelajaran IPA SMP kelas VII pada konsep ekosistem untuk meningkatkan dimensi pengetahuan metakognitif. Tujuan karya inovatif pembelajaran ini adalah untuk mengaplikasikan alat peraga inovatif Top Ranks dalam mata pelajaran IPA SMP pada konsep ekosistem untuk meningkatkan dimensi pengetahuan metakognitif peserta didik kelas VII. Penerapan, pembuatan, dan penulisan karya inovatif pembelajaran ini berlangsung dari tanggal 26 Maret 2019 sampai 29 April 2019. Penelitian karya inovatif pembelajaran ini menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning*, *model Inquiry Learning*, serta metode diskusi dan simulasi. Hasil yang diperoleh dari penerapan karya inovatif pembelajaran ini adalah alat peraga inovatif Top Ranks dapat meningkatkan dimensi pengetahuan metakognitif peserta didik kelas VII pada konsep ekosistem di mata pelajaran IPA SMP. Hal tersebut dibuktikan dengan prestasi belajar atau posttest peserta didik mencapai 89.4 (KKM = 70) dengan ketuntasan 100%.

Kata kunci: Top Ranks, Ekosistem, Metakognitif

Abstract

Science is a concept of learning about phenomena in nature and is closely related to human life. In essence, science is an application, product and process. Understanding of science requires good accuracy and thoroughness because there are findings both qualitative and quantitative in it. The problem that often occurs in science for junior high school is that students find it difficult to understand about ecosystem so that their learning achievement did not show an increase of learning quality. In this study, the writer made a learning work in the form of teaching aids named TOP RANKS Innovative Teaching Aid (Smart Organism Mask from Old Newspapers). This teaching aid is applied in the seventh grade junior high school science learning on the concept of ecosystem to increase the dimension of metacognitive knowledge. The purpose of this innovative learning work is to apply innovative Top Ranks teaching aids in junior high school science of ecosystem concepts to increase the dimensions of metacognitive knowledge of seventh grade students. The application, creation, and writing of this innovative learning work took place from March 26th, 2019 to April 29th, 2019. This innovative learning research work uses the Contextual Teaching and Learning approach, the Inquiry Learning model, as well as discussion and simulation methods. The result obtained from the application of this innovative learning work is that the Top Ranks innovative props can improve the dimensions of metacognitive knowledge of seventh grade students on the concept of ecosystem in junior high school science learning. This is evidenced by the learning achievement or posttest of students reaching 89.4 (KKM = 70) with 100% completeness.

Keywords: Top Ranks, Ecosystem, Metacognitive

Pendahuluan

A. Latar Belakang

IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) merupakan konsep pembelajaran mengenai fenomena-fenomena di alam dan erat kaitannya dengan kehidupan manusia. Pada hakikatnya IPA merupakan suatu penerapan, produk, dan proses. Pembelajaran IPA memiliki peranan penting dalam proses perkembangan pendidikan dan teknologi karena pemahaman terhadap Ilmu Pengetahuan Alam memungkinkan ditemukannya temuan-temuan baru di kemudian hari. Salah satu berkembangnya suatu bangsa adalah berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologinya. Upaya agar Ilmu Pengetahuan dan Teknologi berkembang adalah mempersiapkan manusia-manusia yang memahami konsep pembelajaran IPA yang nantinya dapat diaplikasikan untuk menghasilkan penemuan-penemuan guna kepentingan kemajuan suatu bangsa dan kesejahteraan umat manusia.

Pemahaman terhadap mata pelajaran IPA memerlukan kecermatan dan ketelitian yang baik karena di dalamnya terdapat penemuan-penemuan baik bersifat kualitatif maupun bersifat kuantitatif. Permasalahan yang terjadi saat ini adalah berkurangnya minat peserta didik terhadap mata pelajaran IPA, hal ini dapat disebabkan oleh guru yang kurang menerapkan konsep IPA, fasilitas laboratorium yang kurang memadai, bahkan komunikasi antara peserta didik dan guru kurang baik dalam pembelajaran. Permasalahan yang sering terjadi pada mata pelajaran IPA SMP adalah peserta didik sulit memahami materi ekosistem sehingga prestasi belajar peserta didik SMP kelas VII tidak memperlihatkan peningkatan kualitas pembelajarannya. Guru sebagai pendidik memberikan pembelajaran yang membosankan karena seringkali menggunakan metode yang sama seperti ceramah sehingga tidak inovatif. Ranah pembelajaran yang diberikan guru biasanya masih bersifat C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), dan C3 (aplikasi). Konsep pembelajaran saat ini sudah harus sampai pada dimensi pengetahuan metakognitif yaitu C4 (analisis), C5 (evaluasi), dan C6 (menemukan/kreasi).

Pada naskah penelitian karya inovatif ini, penulis/guru berusaha membuat sebuah karya pembelajaran yang berbentuk alat peraga pembelajaran yang penulis beri nama Alat Peraga Inovatif TOP RANKS (Topeng Organisme Pintar dari Koran Bekas). Alat peraga ini diaplikasikan dalam pembelajaran IPA SMP kelas VII pada konsep ekosistem untuk meningkatkan dimensi pengetahuan metakognitif. Melalui pembelajaran dengan menggunakan alat peraga Inovatif Top Ranks diharapkan dapat menghasilkan peserta didik yang berfikir secara kritis dengan memanfaatkan daya penalaran secara efisien dan efektif, serta menumbuhkan sikap yang ilmiah sehingga nantinya

para peserta didik memiliki kemampuan berkualitas baik sebagai sumber daya manusia yang berguna untuk pembangunan di Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah alat peraga Top Ranks dapat meningkatkan dimensi pengetahuan metakognitif peserta didik kelas VII pada konsep ekosistem di mata pelajaran IPA SMP ?

C. Tujuan

Tujuan penelitian karya pembelajaran ini adalah mengaplikasikan alat peraga inovatif Top Ranks dalam mata pelajaran IPA SMP pada konsep ekosistem untuk meningkatkan dimensi pengetahuan metakognitif peserta didik kelas VII.

Kajian Literatur

A. Metakognitif

Metakognitif merupakan pengetahuan tentang proses berfikir seseorang yang bertujuan untuk memecahkan masalah (Desmita, 2010:132). Livingston (2018) mengatakan bahwa : “Metakognitif adalah proses berfikir seseorang yang diperoleh melalui pengetahuannya secara pribadi”. Livingston (2018) mengartikan “Metakognitif sebagai proses berfikir diri sendiri merupakan suatu objek dari kemampuan berfikir seseorang”. Dahar (2012:123) mengatakan bahwa : “Metakognitif merupakan kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran, dan memprediksi keberhasilan serta menentukan semua pilihan dalam rangka mengupayakan pencapaian tujuan tersebut”. Menurut Suparman (2012:13) metakognitif adalah “Proses berfikir seorang pengajar merupakan seni yang menekankan pada kreativitas dan pengadaptasian pribadi pengajar tersebut.

Berdasarkan beberapa teori tersebut, penulis menyimpulkan bahwa “definisi metakognitif adalah pengetahuan seseorang mengenai proses berfikirnya yang diperoleh melalui pengetahuannya secara pribadi, objek kemampuan berfikir seseorang adalah proses berfikirnya sendiri, pengetahuan dirinya sebagai pribadi pembelajar, menyesuaikan dan mengontrol dirinya serta bertujuan untuk memecahkan masalah”.

B. Alat Peraga Inovatif Top Ranks

Media pembelajaran adalah suatu perantara atau alat yang bermanfaat guna memudahkan proses pembelajaran dan memperlancar komunikasi antara peserta didik, guru, dan sumber belajar (Amanah, 2016 :1). Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap pelajaran.

Media pembelajaran memiliki 2 fungsi yaitu sebagai sumber belajar dan alat bantu belajar. Alat peraga merupakan tipe media pembelajaran realita.

Media pembelajaran realita adalah pembelajaran yang memanfaatkan benda sebenarnya dalam bentuk utuh sebagai bahan belajar (Amanah, 2016:21). Pemanfaatan benda realita tidak harus dihadirkan dalam kelas namun dapat langsung mengamati benda tersebut di tempatnya (alam). Apabila dalam pengamatan benda realita menjumpai kendala berupa objek-objek yang tidak terdapat di lingkungan sekolah, atau benda tersebut terlalu jauh untuk diamati langsung, maka guru dapat menyiapkan alat peraga tiruan / model dari benda realita tersebut.

Alat peraga inovatif Top Ranks (Topeng Organisme Pintar dari Koran Bekas) merupakan alat peraga inovatif yang dibuat menyerupai makhluk hidup seperti hewan dan tumbuhan sebagai tiruan atau pemodelan dari benda realita/asli.

C. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran merupakan cara pandang guru terhadap permasalahan yang ditemui dalam pembelajaran (Susilawati dkk., 2017:10). Pendekatan CTL (Contextual Teaching Learning) adalah pembelajaran yang memiliki tujuan agar peserta didik dapat memahami dengan baik tentang materi bidang studi yang menghubungkan pokok bahasan materi bidang studi dengan penerapannya dalam kegiatan kehidupan sehari-hari (Direktorat PSMA, 2017:9).

Model pembelajaran adalah pola konseptual yang menggambarkan tahapan dengan sistematis dalam mengonstruksikan pengetahuan belajar untuk memperoleh tujuan pembelajaran yang memiliki fungsi sebagai pedoman guru dalam proses pembelajaran (Susilawati dkk., 2017:11). Model Inquiry Learning merupakan kegiatan pembelajaran yang memfokuskan pengetahuan peserta didik dengan maksimal untuk menyelidiki dan mencari secara sistemik, logis, analitis, dan kritis sehingga hasil penemuan peserta didik dapat diformulasikan sendiri. Peserta didik diusahakan dapat mengumpulkan informasi, membuat hipotesis, dan mengujinya, sedangkan guru berperan sebagai pembimbing, pengarah, dan bisa sebagai sumber informasi data yang dibutuhkan (Direktorat PSMA, 2017:11).

Metode pembelajaran adalah koordinasi kumpulan prinsip untuk melaksanakan pembelajaran atau cara penyajian bahan pembelajaran pada situasi tertentu (Susilawati dkk., 2017:12). Metode diskusi adalah pengkajian terukur mengenai isu, tema atau permasalahan utama dan minat peserta didik. Pengkajian difokuskan pada penjabaran suatu permasalahan atau tema, mengumpulkan gagasan dan opini, menyelesaikan masalah atau mendesain kegiatan. Diskusi dijalankan secara bersama-sama (kelompok). Metode tersebut mampu membentuk peserta didik kreatif dalam memberi gagasan, mengasah kemampuan peserta didik untuk menyampaikan pendapat dengan verbal, serta mengasah kemampuan membiasakan bertukar pikiran dalam mengatasi masalah (Direktorat PSMA,

2017:9). Metode simulasi merupakan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan alat peraga berupa bahan dan alat imitasi untuk meningkatkan penguasaan konsep keterampilan pada bidang yang dipelajari peserta didik, dan dapat melakukan pembelajaran melalui kondisi imitasi sehingga peserta didik mampu mengembangkan kreativitas, memperkaya pengetahuan, memupuk keberanian dan percaya diri, keterampilan, dan sikap (Direktorat PSMA, 2017:10).

D. Konsep Ekosistem

Ekosistem adalah sistem yang dibentuk antara hubungan timbal balik makhluk hidup dengan lingkungannya. Ekosistem terdiri dari 2 bagian, yaitu:

a. Biotik

Biotik terdiri dari organisme yang hidup di dalam suatu ekosistem. Berdasarkan peranannya dalam ekosistem, komponen biotik dibagi menjadi 3 bagian, yaitu:

- Produsen (penghasil), contoh: Tumbuhan dan Fitoplankton
- Konsumen (pemakai), contoh: Sapi, Harimau, Elang
- Dekomposer (pengurai), contoh : Bakteri dan Jamur

b. Abiotik

Abiotik terdiri dari benda yang tidak hidup dan hidup di sekitar organisme, yaitu kelembaban, cahaya matahari, suhu, udara, air, dan tanah.

Peranan makhluk hidup dalam ekosistem terdiri dari organisme autotrof, heterotrof, detritivor, dan dekomposer. Organisme Heterotrof terdiri dari herbivora, karnivora, dan omnivora. Aliran energi dalam ekosistem terjadi pada interaksi makhluk hidup. Ketergantungan antara produsen, konsumen, dan pengurai terjadi dalam ekosistem. Peristiwa dimakan dan memakan terjadi pada ketiga komponen tersebut. Rantai makanan adalah interaksi saling memakan pada suatu komunitas, contoh : daun dimakan oleh ulat, ulat dimakan burung, burung mati diuraikan oleh bakteri. Jaring-jaring makanan merupakan gabungan rantai makanan yang saling berkorelasi / berasosiasi (Purwanto dkk, 2010).

E. Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan ide dasar penulis bisa dilihat pada penerapan model inquiry learning yang dilakukan oleh Eddy Mufiannoor. Mufiannoor (2017:73) mengatakan bahwa :”Penerapan pembelajaran inquiry pada konsep cahaya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP dengan nilai ketuntasan peserta didik sebesar 95,83%.

Haerunisa (2017:1237) mengatakan bahwa ”Penggunaan model inquiry learning pada pengembangan lembar kerja dapat meningkatkan

keterampilan berfikir kritis peserta didik SMP yang dibuktikan dengan tingkat keberhasilan 89,19%.

Hasil penelitian yang relevan juga bisa dilihat pada penerapan pendekatan contextual teaching and learning pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penerapan pendekatan tersebut dapat menumbuhkan keterampilan berkomunikasi dan kewirausahaan peserta didik SMA pada aplikasi pembelajaran surat niaga melalui proyek festival akulturasi kuliner nusantara. Nilai ketuntasan peserta didik yang diperoleh untuk keterampilan komunikasi rata-rata sebesar 85,1 dan nilai ketuntasan peserta didik untuk keterampilan kewirausahaan rata-rata sebesar 86,7 (Nurhayati, 2015:15).

Metode

A. Tempat dan Waktu

Penelitian dilaksanakan dalam pembelajaran IPA kelas VII semester 2 SMP Utama YBM PLN, Depok, Jawa Barat yang berlangsung pada hari Selasa (26 Maret 2019) dan hari Kamis (28 Maret 2019).

B. Metode dan Rancangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Dasar dari rancangan penelitian ini adalah pengembangan teori konstruktivisme berfokus pada membangun pemahaman peserta didik tentang realita, pendekatan contextual teaching and learning yang membuat pembelajaran menjadi bermakna karena menghubungkan pelajaran dengan manfaat dalam kehidupan sehari-hari, model pembelajaran inquiry yang membuat peserta didik merumuskan sendiri hasil penemuannya, metode pembelajaran diskusi yang membiasakan peserta didik bertukar fikiran dalam memecahkan masalah, serta metode pembelajaran simulasi yang menggunakan alat peraga sehingga meningkatkan daya kreativitas, pengetahuan, memupuk keberanian dan percaya diri, keterampilan, serta sikap peserta didik.

Berlandaskan implementasi teori, pendekatan, model, dan metode pembelajaran tersebut, maka bentuk penelitian karya inovatif pembelajaran pada naskah ini adalah alat peraga inovatif Top Ranks yang akan diaplikasikan dalam pembelajaran IPA pada konsep ekosistem untuk meningkatkan dimensi pengetahuan metakognitif.

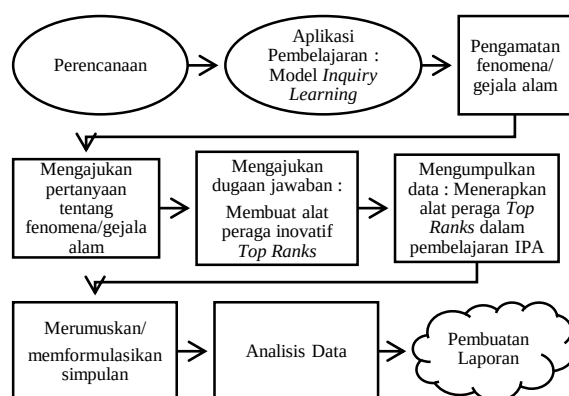
C. Proses Penemuan/Pembaharuan

Proses penemuan/pembaharuan alat peraga inovatif Top Ranks dapat dilihat pada bahasan berikut ini :

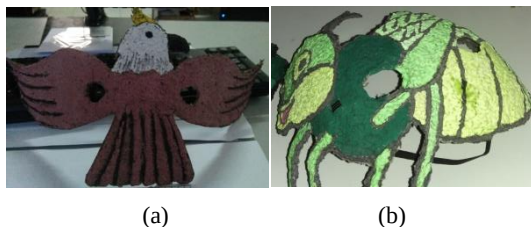
- Alat dan bahan pembuatan alat peraga inovatif Top Ranks :
 - Koran bekas
 - Kardus bekas
 - Baskom plastik
 - Lem kanji/sagu
 - Air

- Tahapan pembuatan alat peraga inovatif Top Ranks :

- Alat dan bahan disiapkan
- Koran bekas disobek-sobek sekecil mungkin
- Sobekan koran bekas direndam air dalam baskom plastik selama 12 jam
- Sobekan rendaman koran bekas yang sudah lembek dihancurkan menggunakan tangan sampai menjadi bubur koran.
- Membuat lem kanji dengan cara mencampurkan sagu dan air hangat
- Bubur koran dicampurkan dengan lem kanji yang jumlahnya disesuaikan agar jangan sampai bubur koran terlalu banyak dan lem kanji terlalu sedikit sehingga bubur koran dapat dibentuk dengan baik
- Campuran bubur koran dan lem kanji selanjutnya dibentuk topeng yang menyerupai organisme baik hewan maupun tumbuhan di atas kardus bekas
- Bentukan topeng yang sudah jadi selanjutnya dijemur di bawah sinar matahari selama 3 – 4 jam.
- Bentukan topeng tersebut selanjutnya disebut alat peraga inovatif **TOP RANKS (Topeng Organisme Pintar dari Koran Bekas)** yang siap digunakan.



Gambar 1. Bagan alir penelitian alat peraga inovatif Top Ranks dalam pembelajaran



Gambar 2. Alat peraga inovatif Top Ranks : (a) Top Ranks Burung, (b) Top Ranks Belalang.

D. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil pengamatan dianalisis kuantitatif secara deskriptif dengan menghitung nilai ketuntasan prestasi peserta didik.

Hasil dan Pembahasan

A. Aplikasi Praktis dalam Pembelajaran

Alat peraga inovatif Top Ranks diaplikasikan dalam pembelajaran IPA kelas VII semester 2 SMP Utama Depok Jawa Barat pada materi ekosistem yang berlangsung pada hari Selasa (26 Maret 2019) dan Kamis (28 Maret 2019).

Aplikasi alat peraga inovatif Top Ranks dalam Pembelajaran dapat dilihat pada tahapan berikut :

Pertemuan Pertama (Selasa, 26 Maret 2019)

a. Kegiatan Pendahuluan

- Doa dan salam
- Pemberian motivasi belajar
- Guru melakukan pretest untuk melihat kemampuan awal peserta didik terhadap materi pelajaran
- Guru menjelaskan tujuan dan materi pembelajaran yang akan dicapai
- Apersepsi : Guru menanyakan pengetahuan peserta didik mengenai “Ekosistem” dan manfaat mempelajari materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari

b. Kegiatan Inti

Pada materi ekosistem, guru menerapkan model pembelajaran Inquiry Learning yang memfokuskan kemampuan peserta didik dalam menyelidiki dan mencari dengan sistemik, analitis, logis, dan kritis sehingga mereka mampu memformulasikan penemuannya sendiri. Model pembelajaran Inquiry Learning memiliki 5 langkah pembelajaran. Langkah pembelajaran pertama sampai ketiga dilakukan pada pertemuan pertama, sedangkan langkah keempat sampai kelima dilakukan pada pertemuan kedua. Langkah-langkah model pembelajaran Inquiry Learning pada pertemuan pertama adalah sebagai berikut:

- 1) Mengobservasi atau mengamati berbagai gejala/fakta alam yang nantinya akan memberikan pengetahuan pembelajaran kepada peserta didik.
 - Guru mengajak peserta didik ke lingkungan sekitar sekolah, yaitu sebuah kebun yang luas di Kampung Sasak Kecamatan Cinere Depok Jawa Barat untuk mengamati berbagai fenomena alam terkait materi ekosistem khususnya yang berhubungan dengan interaksi antara makhluk hidup yang ada di kebun tersebut.
- 2) Mengemukakan pertanyaan mengenai gejala alam yang dihadapi untuk mengasah peserta didik menggali (mengeksplorasi) gejala tersebut melalui berbagai sumber belajar.
 - Guru menstimulasi pertanyaan dari peserta didik untuk

menemukan permasalahan yang terdapat dalam lingkungan kebun

- Peserta didik mengidentifikasi peristiwa atau kondisi dalam lingkungan kebun sehingga mendorong munculnya pertanyaan-pertanyaan dari para peserta didik.
- 3) Mengemukakan kemungkinan jawaban (dugaan) mampu mengasah kemampuan peserta didik dalam menghubungkan atau memberikan daya penalaran terhadap dugaan jawaban dari pertanyaan yang telah dilakukan.
 - Peserta didik melakukan diskusi kelompok tentang fenomena alam yang ada di lingkungan kebun.
 - Peserta didik memberikan jawaban dan tanggapan terhadap pertanyaan-pertanyaan yang timbul tentang fenomena alam tersebut.
 - Berdasarkan identifikasi, pertanyaan, dan jawaban tersebut peserta didik berdiskusi untuk merencanakan membuat suatu fenomena alam dalam sebuah ekosistem. Pada kegiatan ini, peserta didik membuat Topeng Organisme dari Koran Bekas.
 - c. Kegiatan Penutup
 - Guru dan peserta didik membuat rangkuman dan simpulan terhadap pokok bahasan materi yang sudah dipelajari.
 - Pengarahan pada peserta didik bahwa pada pertemuan selanjutnya mereka akan melanjutkan pembelajaran dengan menggunakan alat peraga yang dibuat bernama alat peraga inovatif Top Ranks di Taman PLN (Perusahaan Listrik Negara) yang merupakan lingkungan sekitar sekolah, sehingga peserta didik diminta mempersiapkan alat peraga termasuk membaca dan memahami materi ekosistem tersebut di rumah.
 - Mengucapkan Hamdallah

Pertemuan Kedua (Kamis, 28 Maret 2019)

1. Kegiatan Pendahuluan

- Doa dan salam
- Pemberian motivasi belajar
- Guru menjelaskan tujuan dan materi pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini

2. Kegiatan Inti

Langkah-langkah model pembelajaran Inquiry Learning pada pertemuan kedua yang merupakan lanjutan dari pertemuan pertama adalah sebagai berikut :

3. Peserta didik mengumpulkan data yang diperoleh

Guru memberi peluang untuk menerjemahkan dan menerapkan pengetahuan peserta didik ke dalam pembelajaran yang lain dan ke dalam kehidupannya. Peserta didik dapat memperagakan atau mengaplikasikan tingkat kecakapannya dengan pelajaran. Pada kegiatan ini, peserta didik mensimulasikan materi ekosistem dengan pokok bahasan rantai makanan dan jaring-jaring makanan dengan menggunakan media pembelajaran berupa alat peraga inovatif Top Ranks (Topeng Organisme Pintar dari Koran Bekas). Langkah pelaksanaannya sebagai berikut :

- Seluruh peserta didik didampingi oleh guru pengampu mata pelajaran menuju Taman PLN.
- Masing-masing peserta didik berkumpul pada kelompoknya dengan memakai topeng organisme (Top ranks) dan membawa tali rafia berukuran panjang satu meter.
- Guru menginstruksikan kepada masing-masing kelompok untuk membentuk rantai makanan menggunakan tali rafia secara berkompetisi.
- Kelompok yang pertama kali membentuk rantai makanan akan memperoleh nilai yang lebih baik.
- Guru menginstruksikan kepada masing-masing kelompok untuk menukar topeng organisme dengan kelompok lain secara acak, lalu melakukan kegiatan yang sama dari langkah nomor b sampai d.
- Simulasi terakhir dari kegiatan ini adalah seluruh peserta didik menukar Top Ranks dengan Top Ranks yang sudah dipersiapkan oleh guru.
- Seluruh peserta didik diinstruksikan oleh guru untuk membentuk jaring-jaring makanan.
- Guru menanyakan setiap peserta didik mengenai peranan unsur biotik (produsen, herbivora, karnivora) dan tingkatan trofik dalam ekosistem (trofik 1, trofik 2, trofik 3) berdasarkan urutan Top Ranks yang dipakai masing-masing peserta didik dalam jaring-jaring makanan yang dibentuk oleh seluruh peserta didik.

4. Memformulasikan simpulan-simpulan berdasarkan data yang telah dikumpulkan

dan dianalisis, sehingga peserta didik mampu menyampaikan (mempresentasikan) di depan peserta didik yang lain

- Membimbing peserta didik untuk menyusun simpulan berdasarkan simulasi dari alat peraga Top Ranks (laporan tertulis)
- Membimbing peserta didik untuk menyusun simpulan pada suatu peristiwa, permasalahan, atau interaksi makhluk hidup yang serupa sehingga dapat melatih keterampilan metakognitif peserta didik (laporan tertulis)
- Setiap kelompok mempresentasikan atau menyajikan simpulan berdasarkan simulasi dan peristiwa serupa.
- Guru membuka sesi tanya jawab pada setiap kelompok. Tanya jawab bisa dilakukan oleh guru maupun oleh peserta didik dari kelompok yang lain.
- Guru memilih peserta didik secara acak untuk menjelaskan kembali konsep materi yang telah disampaikan secara sistematis.
- Guru memberikan penguatan, pelurusan, dan melengkapi mengenai hasil kerja peserta didik yang bertujuan agar peserta didik mendapat pemahaman yang baik
- Guru memberikan motivasi atas kinerja para peserta didik

5. Kegiatan Penutup

- Guru dan peserta didik membuat rangkuman beserta simpulan terhadap materi yang telah dipelajari.
- Tes materi/postest yang telah diajarkan untuk melihat pemahaman peserta didik
- Mengucapkan Hamdallah



(a)

(b)

Gambar 3. Aplikasi alat peraga inovatif Top Ranks. (a) Aplikasi Top Ranks berupa jaring-jaring makanan pada konsep ekosistem, (b) Mengamati fenomena alam di kebun.

B. Data Hasil Aplikasi Praktis dalam Pembelajaran

Hasil aplikasi praktis dalam inovatif pembelajaran akan memperoleh data berupa hasil observasi (pengamatan) terhadap *postest* setelah dilakukan penerapan alat peraga inovatif Top Ranks pada peserta didik kelas VII semester 2 SMP Utama Depok. Data *postest* tersebut selanjutnya

dibandingkan dengan data *pretest* untuk melihat perkembangan hasil belajar peserta didik setelah dilakukan perlakuan menggunakan alat peraga inovatif *Top Ranks*. Data *posttest* merupakan data dimensi pengetahuan metakognitif peserta didik, karena *posttest* yang dilakukan, yaitu peserta didik diminta untuk menyusun konsep ekosistem berupa jaring-jaring makanan dimana interaksi makhluk hidup yang terjadi tidak sama atau di luar dari simulasi yang telah dilakukan kemudian masing-masing peserta didik diminta untuk menentukan peranan unsur biotik dan tingkatan trofik dari jaring-jaring makanan yang telah dibuat. Hal tersebut sejalan dengan dimensi pengetahuan metakognitif yang menyatakan bahwa metakognitif merupakan pengetahuan tentang proses berfikir seseorang yang bertujuan untuk memecahkan masalah. Proses berfikirnya adalah membuat jaring-jaring makanan yang berbeda dari simulasi, dan pemecahan masalahnya adalah peserta didik mampu untuk menentukan peranan unsur biotik dan tingkatan trofik makhluk hidup. Data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik

No	Nama Peserta Didik	Pretest	Posttest
1	Ahmad Faqih Yusuf	50	75
2	Amir Riwal Sulaiman	50	94,5
3	Anisa Febriyanti	62,5	97
4	Desi Selviana	50	100
5	Dhea Amelia Puspita sari	0	75
6	Erlia Afriyanti	50	99
7	Hafifah Anis Wijayanti	37,5	93
8	Irwan Firmansyah	44,5	98
9	Laela Dewi Safitri	50	97,5
10	Muhammad Mabi Palaka	50	100
11	Muhammad Rifai Maulana	48	75
12	Nabila Farikha Afriani	62,5	85
13	Nadya syah Putri	37,5	90
14	Naila Raisya	37,5	99
15	Nenden Nur Amelia	32	90
16	Nur Indriani Putri	40	75
17	Nuryanah	62,5	95

18	Rahma Amanila	62,5	98
19	Ramdhan Nugraha	32	92
20	Renaldi Junior	75	99
21	Risma Meilasari	49,5	75
22	Roenih	62,5	97
23	Safira Nuraini	39	85
24	Siti Mutmainah	44,5	100
25	Syarif Hidayatulloh	87,5	100
26	Tarwinih	40	75
27	Vania Anastasya	39	77
28	Zachra Astari	37,5	100
Rata-rata		43	89,4

C. Analisis Hasil Aplikasi Praktis dalam Pembelajaran

Pengukuran prestasi belajar peserta didik yang tuntas menggunakan rumus :

$$A = \frac{a}{b} \times 100\%$$

Keterangan :

A = Prestasi belajar peserta didik

a = Jumlah peserta didik yang tuntas dalam satu kelas

b = Jumlah seluruh peserta didik dalam satu kelas

KKM Mata Pelajaran IPA kelas VII SMP Utama = 70

- Prestasi belajar (nilai *pretest*) peserta didik untuk melihat kemampuan awal sebelum menggunakan alat peraga inovatif *Top Ranks* terlihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 2. Prestasi belajar peserta didik sebelum menggunakan alat peraga inovatif *Top Ranks* (nilai *pretest*).

No	Tingkat Ketuntasan	Jumlah	Persentase
1	Tuntas	2	7,14 %
2	Tidak tuntas	26	92,86 %

- Prestasi belajar (nilai *posttest*) peserta didik untuk melihat dimensi pengetahuan metakognitif setelah menggunakan alat peraga inovatif *Top Ranks* dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3. Prestasi belajar peserta didik setelah menggunakan alat peraga inovatif Top Ranks (nilai posttest)

No	Tingkat Ketuntasan	Jumlah	Persentase
1	Tuntas	28	100 %
2	Tidak tuntas	0	0 %

Berdasarkan tabel 2 dan tabel 3 dapat dilihat bahwa prestasi belajar peserta didik yang menggunakan alat peraga inovatif Top Ranks memiliki peningkatan (ketuntasan 100 %) dari peserta didik yang kemampuan awalnya atau belum mengalami proses pembelajaran menggunakan alat peraga inovatif Top Ranks (ketuntasan 7,14 %). Pada tabel 1 dan 3 juga dapat dibuktikan bahwa penggunaan alat peraga inovatif Top Ranks pada pembelajaran IPA kelas VII SMP Utama untuk menguasai konsep ekosistem, peserta didik memiliki peningkatan dalam kemampuan dimensi pengetahuan metakognitif dengan nilai rata-rata posttest peserta didik 89,4 atau ketuntasan 100 %.



Gambar 4. Grafik Prestasi belajar/Dimensi pengetahuan metakognitif peserta didik

Kesimpulan

A. Simpulan

Berdasarkan aplikasi alat peraga inovatif Top Ranks dalam pembelajaran yang menghasilkan data beserta analisisnya, maka simpulan dari karya inovatif pembelajaran ini adalah :

Alat peraga inovatif Top Ranks dapat meningkatkan dimensi pengetahuan metakognitif peserta didik kelas VII pada konsep ekosistem di mata pelajaran IPA SMP. Hal tersebut dibuktikan dengan prestasi belajar atau nilai posttest peserta didik rata-rata mencapai 89,4 (KKM = 70) dengan ketuntasan 100%.

B. Saran

1. Saran yang penulis ajukan di sini adalah alat peraga inovatif Top Ranks dapat dikembangkan lagi menjadi lebih bervariasi dengan jumlah interaksi antara makhluk

hidup yang lebih banyak (misalkan melakukan pengamatan di area yang lebih luas seperti hutan) sehingga akan menambah khazanah ilmu pengetahuan agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bagi peserta didik.

Daftar Pustaka

- Amanah. (2016). “Media Pembelajaran”. dalam Modul Guru Pembelajar. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam (PPPPTK IPA). Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, hal. 1, 21.
- Dahar RW. (2012). Teori-teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta : Penerbit Erlangga, hal. 132.
- Desmita. (2010). Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya, hal. 132.
- Direktorat PSMA. (2017). Model-model Pembelajaran. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, hal. 9-11.
- Haerunisa. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. Prosiding Seminar Nasional : Membangun guru Pendidikan Dasar yang Profesional dan Berkarakter, hal. 1237.
- Livingston. (2018). Metacognition : An Overview. Diunduh 4 April 2019 dari <http://gse.buffalo.edu/fas/shuell/cep564/metacog.htm/>.
- Mufiannoor B. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP melalui Penerapan Pembelajaran Inkuiri Terbimbing pada Konsep Cahaya. dalam Prosiding Seminar Nasional : Membangun guru Pendidikan Dasar yang Profesional dan Berkarakter, hal. 73.
- Nurhayati. 2015. Aplikasi pembelajaran Surat Niaga melalui Proyek Festival Akulturasi Kuliner Nusantara sebagai alat Menumbuhkan Keterampilan Berkomunikasi dan Kewirausahaan pada Siswa Kelas XI SMA SMART Ekselensia Indonesia. hal. 15, Laporan Penelitian, SMA SMART Ekselensia Indonesia.
- Purwanto R, Retnowati E, Nurihsan A, Rahmadi E. 2012. Buku Anti Remedial IPA Terpadu SMP Kelas VII. Jakarta : Penerbit Wahyu Media, hal. 193.
- Suparman. 2012. Desain Instruksional Modern. Jakarta : Penerbit Erlangga, hal 13.
- Susilawati, Devi, dan Soesanti. 2017. Teori Belajar dan Implementasinya dalam Pembelajaran IPA. dalam Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan. Pusat Pengembangan dan

Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam (PPPPTK IPA). Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga kependidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, hal. 10-12.

Riwayat Penulis

Lahir di Bogor, 18 Oktober 1984; Menyelesaikan program Sarjana (S1) di Program Fisika, Fakultas TEKSA (Teknik dan Sains) Universitas Nasional tahun 2006. Aktivitas penulis saat ini sebagai Kepala Sekolah sekaligus mengajar mata pelajaran IPA di SMP Utama YBM PLN Kota Depok, Sekretaris MKKS Kecamatan Cinere-Limo Kota Depok, Koordinator wilayah barat MGMP IPA Kota Depok.

Pengalaman mengajar : Asisten Dosen Fisika Dasar I, dan II Fakultas TEKSA Universitas Nasional (2005-2007).

Buku yang sudah diterbitkan adalah Anti remedial IPA kelas 7, 8, dan 9 (2010); Top No.1 tes potensi akademik bapenas untuk CPNS, S2, dan S3 (2014); Top No.1 Sukses UN IPS SMA (2015-2020); Top No.1 Sukses UN IPA SMA (2015-2020); Top No.1 Sukses UN SMP (2014-2020); SBMPTN Soshum (2020); dan SBMPTN Saintek (2020).

PENDIDIKAN DI MASA PANDEMIK COVID 19 MELALUI PEMBELAJARAN METODE SERVING BY TOUCH OF HEART

Endro Tri Susdarwono

Dosen, Universitas Peradaban
midas999saniscara@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan meneliti mengenai pendidikan di masa pandemik Covid 19 melalui pembelajaran metode serving by touch of heart. Metode ini adalah metode yang mendasarkan pada 2 teori yakni teori belajar meniru (modeling dari Baruda) dan teori belajar interaksi sosial dari Vygotsky. Dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah kombinasi antara kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan tentang bagaimana pembelajaran dalam pendidikan harus berjalan dengan ideal meskipun di masa pandemik. Adapun pendekatan kuantitatif yaitu uji-t untuk sampel nonindependen dan uji statistik dengan uji beda t-test dengan sampel berhubungan (related samples) untuk perbedaan setelah dilakukan treatment metode serving by touch of heart melalui hasil tes, sedangkan pengujian hipotesis atas tanda dilakukan untuk menguji motivasi belajar mahasiswa melalui survai. Kesimpulan dari penelitian eksperimen ini adalah pembelajaran dengan menggunakan metode serving by touch of heart mampu meningkatkan kemampuan belajar peserta didik selama masa pandemik Covid 19. Hal ini bisa dilihat baik dengan perhitungan uji-t sampel nonindependen maupun uji beda t-test dengan sampel berhubungan SPSS, didapatkan bahwa hipotesis nol ditolak dan menerima hipotesis alternatif, dimana dinyatakan bahwa kedua kelompok berbeda secara signifikan. Ini menunjukkan bahwa metode tersebut memiliki tingkat efektivitas untuk meningkatkan kemampuan belajar peserta didik. Sedangkan berdasarkan pengujian hipotesis atas tanda diperoleh hasil bahwa dengan adanya penggunaan metode serving by touch of heart mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik selama pendidikan di masa pandemik Covid 19.

Kata kunci: Metode Serving by Touch Of Heart, Pandemi Covid 19, Pendidikan, Pembelajaran

Abstract

This study aims to examine education during the Covid 19 pandemic through learning the serving by touch of heart method. This method is a method that is based on 2 theories, namely imitation learning theory (Baruda's modeling) and Vygotsky's theory of social interaction learning. In this research, the approach used is a combination of qualitative and quantitative. A qualitative approach is used to describe how learning in education should work ideally even during a pandemic. The quantitative approach, namely t-test for non-independent samples and statistical tests with different t-test with related samples for differences after serving by touch of heart treatment method through test results, while hypothesis testing on signs is carried out to test motivation, student learning through surveys. The conclusion of this experimental research is that learning using the serving by touch of heart method can improve the learning ability of students during the Covid 19 pandemic. It was found that the null hypothesis was rejected and accepted the alternative hypothesis, which stated that the two groups were significantly different. This shows that the method has a level of effectiveness to improve the learning abilities of students. Meanwhile, based on the hypothesis testing on the sign, the results show that the use of the serving by touch of heart method can increase the learning motivation of students during education during the Covid 19 pandemic.

Keywords: COVID-19 Pandemic, Education, Learning, Serving Method by Touch Of Heart

Pendahuluan

Melek huruf adalah langkah awal dalam pembangunan suatu negara. Langkah berikutnya adalah akses ke pendidikan berkualitas bagi semua anak sebagai kunci mengkonversi keterbelakangan

menjadi kemajuan. Garda terdepan dalam soal ini adalah guru atau pendidik. Di balik perdebatan yang rumit dan panjang soal pendidikan, berdiri para guru atau pendidik. Mereka bersahaja, berdiri di depan anak didiknya; mendidik, merangsang, dan menginspirasi. Dalam himpitan tekanan ekonomi,

guru atau pendidik tetap hadir untuk anak Indonesia. Hati mereka bergetar setiap melihat anak-anak itu menjadi “orang”. Pada pundak guru atau pendidik, kita titipkan persiapan masa depan Republik ini (Baswedan, 2015, p. 211).

Pendidikan merupakan proses yang berlangsung selama manusia hidup mulai dari dilahirkan hingga akhir hayat, dengan pendidikan manusia dapat mengembangkan potensinya dengan maksimal untuk proses hidup yang mumpuni. Menurut Zakiah et.al (2019) pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk manusia yang unggul. Pendidikan juga merupakan usaha sadar untuk menyiapkan generasi yang siap dalam meneruskan berbagai perubahan yang baik dimasa yang akan datang. Menurut (Sholekah, et.al, 2017) pendidikan merupakan wadah bagi peserta didik untuk mengembangkan berbagai kemampuan dan potensi yang dimiliki oleh diri individu. Karena setiap perubahan zaman dan teknologi pendidikan itu sangat diperlukan untuk mampu beradaptasi dengan berbagai perubahan. Pendidikan merupakan salah satu usaha manusia untuk mengubah dan membina kepribadian yang melandaskan dengan nilai-nilai baik di dalam masyarakat maupun kebudayaan melalui proses pendidikan karena dengan pendidikan manusia akan memperoleh ilmu pengetahuan untuk bekal mereka hidup (Suraji et.al, 2017).

Pembelajaran merupakan suatu upaya dalam memperbaiki kualitas mutu pendidikan (Raharjo & Sulaiman, 2017). Timbal balik antara pendidik dan peserta didik sangat diperlukan jika menginginkan pembelajaran ingin berjalan dengan baik (Marina & Suciati, 2019). Oleh karena itu, peserta didik dituntut untuk aktif, kreatif, dan inovatif dalam menanggapi dan mencerna setiap pembelajaran yang diajarkan oleh pendidik, sehingga materi yang disampaikan dapat diterima.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan peserta didik, peserta didik dengan pendidik, serta peserta didik dengan sumber belajar pada lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan serta diawasi supaya terlaksana secara efektif. Salah satu keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu dapat dilihat dari aspek kognitifnya. Proses belajar peserta didik hanya akan terjadi jika pengetahuan yang dipelajari bermakna bagi peserta didik. Suatu pengetahuan akan bermakna bagi peserta didik ketika peserta didik dapat mengumpulkan informasi pengetahuan lalu dapat menerapkannya ke dalam kehidupan sehari-hari (Aman, 2017).

Pandemi Covid 19 yang melanda Indonesia menyebabkan terganggunya proses pembelajaran dalam pendidikan yang ada di Indonesia. Di satu sisi diperlukan suatu upaya untuk mencegah penyebaran Covid 19 dengan memperkecil interaksi dengan orang banyak atau (Social distancing). Sementara di sisi lain pendidikan harus tetap berjalan, karena pendidikan adalah urusan mendasar bangsa yang lintas sektoral. Pendidikan bagi generasi bangsa harus

tetap ada dan berjalan ditengah pandemi Covid 19. Berbagai pemikiran dan metode sudah diberikan dalam menangani pendidikan di masa pandemi ini, namun pro dan kontra juga muncul ke permukaan. Banyak yang menganggap bahwa solusi yang diberikan melalui pembelajaran jarak jauh atau daring terlalu memberatkan anak didik dan orang tua mereka, bahkan tidak sedikit pendidik yang mengeluhkan pembelajaran daring.

Pendidikan adalah soal interaksi antarmanusia. Interaksi antara pendidik dan peserta didik, antara orangtua dan anak, antara guru dan murid, serta antara lingkungan dan para pembelajar. Guru adalah inti dari proses pendidikan. Guru menjadi kunci utama kualitas pendidikan. Namun demikian guru juga manusia biasa, dengan plus-minus sebagai manusia, guru tetap kunci utama. Seorang murid menyukai pelajaran bukan sekadar karena buku atau kurikulumnya, melainkan karena gurunya. Guru yang menyebarkan membuat murid menjauhi pelajarannya, guru yang menyenangkan dan menginspirasi membuat murid mencintai pelajarannya. Guru harus sadar diri. Dia memegang peran besar, mendasar, dan jangka panjang sifatnya.

Berdasarkan latar belakang di atas penelitian ini bermaksud meneliti mengenai pendidikan di masa pandemi Covid 19 melalui pembelajaran metode *serving by touch of heart*. Metode ini adalah metode yang mendasarkan pada 2 teori yakni teori belajar meniru (modeling dari Baruda) dan teori belajar interaksi sosial dari Vygotsky.

Menurut Baruda yang esensial adalah bahwa seseorang akan belajar dengan baik melalui peniruan. Peniruan dilakukan melalui apa yang dilihatnya dari seseorang, tayangan, dan lain-lain yang kemudian dijadikan sebagai model untuk ditiru. Pengertian meniru yang dimaksud bukan berarti mencontek, tetapi meniru hal-hal yang dilakukan oleh orang lain, terutama guru. Teori ini meyakini jika tulisan guru baik, guru berbicara sopan santun dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar, menunjukkan tingkah laku terpuji, serta menerangkan dengan jelas dan sistematis, maka murid akan menirunya. Begitu pun jika guru memberikan contoh-contoh yang tidak baik, siswa pun akan menirunya. Dengan demikian, guru harus dapat menjadi panutan dan teladan yang baik bagi siswanya (Lestari & Yudhanegara, 2017, p. 31).

Sedangkan teori belajar menurut Vygotsky menyatakan, bahwa dalam mengkonstruksi suatu konsep, siswa perlu memperhatikan lingkungan sosial. Teori ini menekankan, bahwa belajar dilakukan dengan adanya interaksi terhadap lingkungan sosial ataupun fisik seseorang sehingga teori ini dikenal dengan teori interaksi sosial/konstruktivisme sosial. Terdapat dua konsep penting dalam teori Vygotsky, yaitu Zone of Proximal Development (ZPD) dan scaffolding. ZPD merupakan jarak antara tingkat perkembangan sesungguhnya yang didefinisikan sebagai kemampuan penyelesaian masalah secara mandiri

dengan tingkat perkembangan potensial yang didefinisikan sebagai kemampuan penyelesaian masalah di bawah bimbingan orang dewasa (guru) atau melalui kerja sama dengan teman sejawat yang lebih mampu. Sementara itu, scaffolding merupakan pemberian sejumlah bantuan kepada siswa selama tahap-tahap awal pembelajaran untuk belajar dan menyelesaikan masalah, kemudian mengurangi bantuan tersebut secara bertahap dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengambil alih tanggung jawab yang semakin besar segera setelah ia dapat melakukannya. Bantuan tersebut dapat berupa petunjuk, dorongan, peringatan, memberikan contoh, dan tindakan lainnya yang memungkinkan siswa untuk belajar mandiri. Pembelajaran yang cocok diterapkan menurut teori ini adalah pembelajaran kooperatif.

Metode

Metode penelitian adalah cara alamiah untuk memperoleh data dengan kegunaan dan tujuan tertentu (Lestari & Yudhanegara, 2012). Dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah kombinasi antara kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan tentang pendidikan di masa pandemi, kesulitan pembelajaran di masa pandemi dan bagaimana pembelajaran dalam pendidikan harus berjalan dengan ideal meskipun di masa pandemi. Adapun metode kuantitatif yaitu uji-t untuk sampel nonindependen dan uji statistik dengan uji beda t-test dengan sampel berhubungan (*related samples*) untuk perbedaan setelah dilakukan *treatment* metode *serving by touch of heart* melalui hasil tes, sedangkan pengujian hipotesis atas tanda dilakukan untuk menguji motivasi belajar mahasiswa melalui survei.

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah eksperimen. Metode eksperimen adalah suatu metode penelitian yang berusaha mencari hubungan variabel tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat (Sugiyono, 2003). Sementara itu, Arikunto (2006) mengemukakan bahwa metode eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu.

Frenkel et al. (2012) mengatakan, bahwa “*Experimental research is one of the most powerful research methodologies that researchers can use. Of the many types of research that might be used, the experiment is the best way to establish cause-and-effect relationships among variables*”. Penelitian eksperimen adalah salah satu metode penelitian yang paling kuat yang dapat peneliti gunakan. Dari sekian banyak jenis penelitian yang mungkin digunakan, eksperimen adalah cara terbaik untuk menunjukkan hubungan sebab akibat antarvariabel.

Secara umum, karakteristik penelitian eksperimen dalam penelitian ini meliputi:

1. Manipulasi

Peneliti memanipulasi variabel bebas dengan memberikan perlakuan. Perlakuan tersebut bertujuan agar apa yang diharapkan peneliti dalam penelitian dapat tercapai. Variabel bebas yang dimanipulasi dalam penelitian ini adalah model/metode pembelajaran yakni menggunakan metode *serving by touch of hearth*.

2. Pengendalian atau kontrol

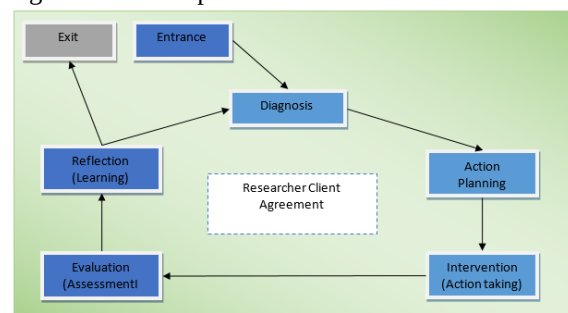
Pengendalian atau kontrol dilakukan dengan menambahkan faktor lain atau menambahkan faktor lain yang tidak diinginkan peneliti dari variabel yang diteliti. Faktor lain tersebut disebut juga sebagai variabel kontrol. Variabel kontrol ini dikendalikan dan dibuat konstan sehingga pengaruh variabel independen terhadap dependen tidak dipengaruhi faktor lain yang tidak diteliti. Pada desain penelitian eksperimen ini, variabel kontrol berupa nilai pretest kelompok, yaitu kelompok nilai yang dijadikan sebagai pembandingan dan belum mendapatkan perlakuan seperti pada kelompok nilai posttest.

3. Pengamatan

Setelah perlakuan diberikan selama kurun waktu tertentu, peneliti melakukan pengamatan atau pengukuran untuk mengetahui pengaruh dari manipulasi/perlakuan yang diberikan terhadap variabel yang diteliti. Pengamatan dilakukan melalui pengumpulan data berupa tes.

A. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah keseluruhan dari perencanaan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan mengantisipasi beberapa kesulitan yang mungkin timbul selama proses penelitian. Hal ini penting karena desain penelitian merupakan strategi untuk mendapatkan data yang dibutuhkan untuk keperluan pengujian hipotesis atau untuk menjawab pertanyaan penelitian, dan sebagai alat untuk mengontrol variabel yang berpengaruh dalam penelitian (Sugiyono, 2010). Berikut desain kualitatif yang akan digunakan dalam penelitian ini:



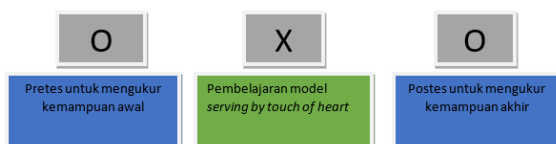
Gambar 1. Desain Penelitian Kualitatif

Sumber: diolah peneliti

Entrance dalam penelitian ini adalah kesulitan pendidikan di masa pandemi. Kemudian, peneliti melakukan identifikasi masalah untuk dapat mendiagnosis kesulitan belajar yang dialami siswa terhadap pendidikan di masa pandemi. Pada tahap diagnosis ini, peneliti melakukan wawancara langsung kepada *client* (siswa) untuk dapat

mengetahui kesulitan apa yang dialami serta apa saja faktor penyebabnya. Setelah diketahui kesulitan dan faktor penyebabnya, peneliti menyusun suatu rencana tindakan (*action planning*) untuk mengatasi kesulitan tersebut, peneliti merencanakan akan menggunakan model pembelajaran kooperatif *serving by touch* didasarkan pada Teori Belajar Interaksi Sosial dari Vygotsky dan Teori Belajar Meniru/ Modeling dari Baruda. Terhadap kesulitan belajar pada pendidikan di masa pandemik. Rencana yang telah disusun tersebut kemudian diterapkan, yaitu dengan memberikan model pembelajaran kooperatif *serving by touch* didasarkan pada Teori Belajar Interaksi Sosial dari Vygotsky dan Teori Belajar Meniru/ Modeling dari Baruda.

Setelah pembelajaran dengan model tersebut dilaksanakan, selanjutnya peneliti melakukan evaluasi/assessment. Evaluasi yang dilakukan bukan hanya dengan memberikan tes, melainkan juga dengan melakukan observasi terhadap pembelajaran selama menerapkan metode model pembelajaran kooperatif *serving by touch* didasarkan pada Teori Belajar Interaksi Sosial dari Vygotsky dan Teori Belajar Meniru/ Modeling dari Baruda. Keseluruhan hasil evaluasi, kemudian direfleksi (*refleksi/learning*) dengan melihat kelebihan dan kekurangan model pembelajaran dalam mengatasi kesulitan belajar terhadap pendidikan di masa pandemik. Jika hasil refleksi menunjukkan, bahwa masih terjadi kesulitan pada siswa, maka penelitian dilanjutkan kembali mengikuti tahapan-tahapan sebelumnya sehingga membentuk suatu siklus. Siklus berakhir jika hasil pada refleksi siklus terakhir menunjukkan, bahwa kesulitan siswa sudah teratasi atau siswa mampu belajar terhadap pendidikan di masa pandemik sesuai dengan kaidah belajar yang seharusnya (*exit*). Sedangkan desain kuantitatif yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa desain penelitian eksperimen *the one-group pretest-posttest design*. Desain ini digunakan karena dalam penelitian ini terdapat suatu kelompok yang diberi perlakuan (*treatment*) yaitu mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Peradaban, kemudian bermaksud untuk membandingkan keadaan sebelum dengan sesudah diberi perlakuan. Dengan demikian, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat jika dibandingkan dengan desain sebelumnya. Paradigma dalam penelitian diilustrasikan sebagai berikut:



Gambar 2. The One-Group Pretest-Posttest Design

Sumber: diolah peneliti

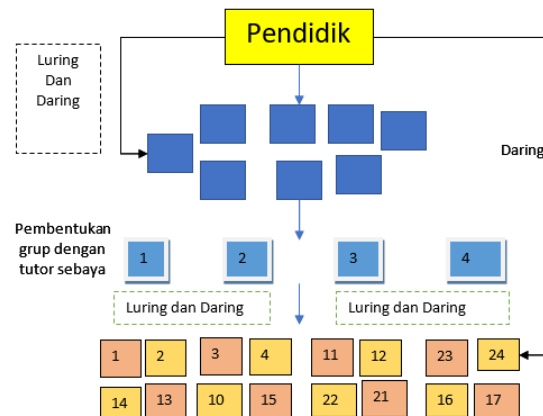
Keterangan:

X = perlakuan/*treatment* yang diberikan (variable independen)

O = postes (variabel dependen yang diobservasi)

Teknik sampling yang digunakan untuk desain ini adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan dalam mengambil sampling adalah penelitian dimaksudkan khusus untuk meneliti mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Peradaban untuk mata kuliah Sistem Politik Indonesia.

Berikut ini ilustrasi cara penerapan model pembelajaran kooperatif *serving by touch* didasarkan pada Teori Belajar Interaksi Sosial dari Vygotsky dan Teori Belajar Meniru/ Modeling dari Baruda.



Gambar 3. Metode *serving by touch of heart*

Pembahasan

Praktik pendidikan adalah kegiatan bersama yang bertujuan membantu pihak lain agar mengalami perubahan tingkah laku yang diharapkan. Praktik pendidikan dapat dilihat dari tiga aspek, yaitu: aspek tujuan, aspek proses kegiatan, dan aspek dorongan (motivasi). Tujuan praktik pendidikan adalah membantu pihak lain mengalami perubahan tingkah laku fundamental yang diharapkan. Proses kegiatan merupakan seperangkat kegiatan sosial/bersama, usaha menciptakan peristiwa pendidikan dan mengarahkannya, serta merupakan usaha secara sadar atau tidak sadar melaksanakan prinsip-prinsip pendidikan. Dorongan atau motivasi untuk melaksanakan praktik pendidikan muncul karena dirasakan adanya kewajiban untuk menolong orang lain (Sadullah, 2015, p. 2).

Terdapat tiga prinsip filsafat yang berkaitan dengan pendidikan, yaitu:

1. Persoalan etika atau teori nilai;
2. Persoalan epistemologi atau teori pengetahuan;
3. Persoalan metafisika atau teori hakikat realitas.

Untuk menentukan tujuan pendidikan, motivasi belajar, mengukur hasil, kita akan berhubungan dengan dunia nilai. Persoalan kurikulum akan berkaitan dengan epistemologi, sedangkan pembahasan tentang hakekat realitas, pandangan tentang hakekat dunia, dan hakekat manusia khususnya, diperlukan dalam menentukan tujuan akhir pendidikan.

Pendidikan dalam arti luas berarti suatu proses untuk mengembangkan semua aspek kepribadian manusia, yang mencakup pengetahuannya, nilai dan sikapnya, serta keterampilannya. Pendidikan untuk mencapai kepribadian individu yang lebih baik. Pendidikan sama sekali bukan untuk merusak kepribadian manusia, seperti halnya memberi bekal pengetahuan maupun keterampilan kepada generasi muda, bagaimana menjadi seorang penjahat atau seorang pencuri ulung.

Pendidikan pada hakikatnya akan mencakup kegiatan mendidik, mengajar, dan melatih, yang di dalam Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 mencakup kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan. Istilah mendidik, menunjukkan usaha yang lebih ditujukan pada pengembangan budi pekerti, hati Nurani, semangat, kecintaan, rasa kesucilaan, ketaqwaan, dan lain-lain. Istilah mengajar menurut Prof Sikum Pribadi (1981), berarti memberi pelajaran tentang berbagai ilmu yang bermanfaat bagi perkembangan kemampuan intelektual manusia. Sedangkan istilah melatih, merupakan suatu usaha untuk memberi sejumlah keterampilan tertentu, yang dilakukan secara berulang-ulang, sehingga akan terjadi suatu pembiasaan dalam bertindak.

Dari uraian diatas, pendidikan mengandung suatu pengertian yang sangat luas, menyangkut seluruh aspek kepribadian manusia. Pendidikan menyangkut hati nurani, nilai-nilai, perasaan, pengetahuan, dan keterampilan. Dengan pendidikan manusia ingin berusaha untuk meningkatkan dan mengembangkan serta memperbaiki nilai-nilai, hati nuraninya, perasaannya, pengetahuannya, dan keterampilannya.

Seperti yang telah dikemukakan di atas, pendidikan pada hakikatnya akan mencakup kegiatan mendidik, mengajar, dan melatih. Kegiatan tersebut kita laksanakan sebagai suatu usaha untuk mentransformasikan nilai-nilai. Maka, dalam pelaksanaannya, ketiga kegiatan tersebut harus berjalan secara terpadu dan berkelanjutan serta serasi dengan perkembangan peserta didik dan lingkungan hidupnya.

Nilai-nilai yang akan kita transformasikan tersebut mencakup nilai-nilai religi, nilai-nilai kebudayaan, nilai-nilai sains dan teknologi, nilai-nilai seni, dan nilai keterampilan. Nilai-nilai yang ditransformasikan tersebut dalam rangka mempertahankan, mengembangkan, bahkan kalau perlu mengubah kebudayaan yang dimiliki masyarakat. Maka, disini pendidikan akan berlangsung dalam kehidupannya.

Agar proses transformasi tersebut berjalan lancar, ada beberapa syarat yang harus dipenuhi dalam melaksanakan proses pendidikan, antara lain:

1. Adanya hubungan edukatif yang baik antara pendidik dan terdidik. Hubungan edukatif ini dapat diartikan sebagai suatu hubungan yang diliputi kasih sayang, sehingga terjadi hubungan yang didasarkan atas kewibawaan. Hubungan yang terjadi antara

pendidik dan peserta didik merupakan hubungan antara subjek dan subjek.

2. Adanya metode pendidikan yang sesuai. Sesuai dengan kemampuan pendidik, materi, kondisi, peserta didik, tujuan yang akan dicapai, dan kondisi lingkungan dimana pendidikan tersebut itu berlangsung.
3. Adanya sarana dan perlengkapan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan. Sarana tersebut harus didasarkan atas pengabdian pada peserta didik, harus sesuai dengan setiap nilai yang ditransformasikan.
4. Adanya suasana yang memadai, sehingga proses transformasi nilai-nilai tersebut berjalan dengan wajar, serta dalam suasana yang menyenangkan.

Tujuan pendidikan merupakan gambaran dari filsafah atau pandangan hidup manusia, baik secara perseorangan maupun kelompok, membicarakan tujuan pendidikan akan menyangkut sistem nilai dan norma-norma dalam suatu konteks kebudayaan, baik dalam mitos, kepercayaan dan religi, filsafat, ideologi, dan sebagainya. Dalam menentukan tujuan pendidikan ada beberapa nilai yang perlu diperhatikan, seperti yang dikemukakan oleh Hummel (1977: 39) antara lain:

- a. *Authonomy*. Gives individuals and groups the maximum awareness, knowledge and ability so that they can manage their personal and collective life to the greatest possible extent.
- b. *Equity*. Enable all citizens to participate in cultural and economic life by offering them an equal basic education.
- c. *Survival*. Permit every nation to transmit and enrich its cultural heritage over the generations, but also guide education towards mutual understanding and towards what has become a world wide realizations of common destiny.

Tujuan pendidikan harus mengandung ketiga nilai tersebut diatas. Pertama, *autonomy*, yaitu memberikan kesadaran, pengetahuan, dan kemampuan secara maksimum kepada individu maupun kelompok, untuk dapat hidup mandiri, dan hidup bersama dalam kehidupan yang lebih baik. Kedua *equity* (keadilan), berarti bahwa tujuan pendidikan tersebut harus memberi kesempatan kepada seluruh warga masyarakat untuk dapat berpartisipasi dalam kehidupan berbudaya dan kehidupan ekonomi, dengan memberinya pendidikan dasar yang sama. Ketiga, *survival*. Yang berarti bahwa dengan pendidikan akan menjamin pewarisan kebudayaan dari satu generasi kepada generasi berikutnya.

Berdasarkan ketiga nilai tersebut diatas, pendidikan mengemban tugas untuk menghasilkan generasi yang lebih baik, manusia-manusia yang berkebudayaan. Manusia sebagai individu yang memiliki kepribadian yang lebih baik. Nilai-nilai di atas menggambarkan pendidikan dalam suatu konteks

yang sangat luas, menyangkut kehidupan seluruh umat manusia, dimana digambarkan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk menciptakan suatu kehidupan yang lebih baik.

Dalam belajar dibutuhkan standar pendidikan yang lebih fleksibel, lebih dinamis, dan lebih terbuka terhadap dunia dan lingkungan sekitarnya. Dalam proses pendidikan harus lebih menekankan pembentukan individu daripada hanya belajar semata. Guru harus mampu membangkitkan motivasi dan kemauan yang kuat serta keingintahuan dalam diri siswa. Para siswa harus belajar bekerja, belajar menemukan dan mencipta, dan mengenal teori serta fakta-fakta. Para siswa harus dipersiapkan untuk belajar sendiri dan berlatih sendiri.

Dalam belajar harus dikembangkan tiga prinsip yang mencakup “*self management*”, “*self evaluation*”, “*self judgment*”. Para siswa harus mampu membimbing sendiri, menilai kemampuan, kemajuan serta kegagalan sendiri. Dengan hal-hal tersebut diharapkan apabila nanti telah dewasa, ia akan mampu membuat pilihan serta keputusan sendiri secara rasional.

Berdasarkan gambaran diatas maka pengujian yang digunakan adalah uji-t untuk sampel nonindependen. Sampel nonindependen adalah sampel yang dibentuk melalui penjadohan. Sampel penjadohan yang sempurna adalah kelompok sama yang dipakai pada waktu yang tidak bersamaan (satu kelompok yang menerima dua *treatment* pada waktu yang berbeda). Individu anggota sampel dalam penelitian ini tidak dipilih secara random. Situasi untuk dapat menetapkan signifikansi perbedaan antara *mean* kelompok tidak ditarik secara random karena individu-individu kelompok yang dipasangkan dipilih atas dasar satu karakteristik yaitu mahasiswa dalam satu program studi. *Treatment* atau perlakuan diberikan dalam waktu setengah semester. Kemudian dilakukan perbandingan antara nilai pretest dan postesnya.

Uji-t untuk sampel nonindependen digunakan untuk melihat apakah dua kelompok nilai tersebut berbeda secara signifikan. Satu kelompok, masing-masing terdiri dari 15 mahasiswa program studi ilmu komunikasi Universitas Peradaban untuk mata kuliah sistem politik indonesia. Untuk menetapkan signifikansi perbedaan antara *mean* kelompok nilai tersebut perlu dihitung koefisien korelasi antara skor-skor pretest dan posttest.

Rumus uji-t untuk sampel non independen:

$$t = \frac{M_D}{\sqrt{\frac{\sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{n}}{n(n-1)}}}$$

$$df = n - 1$$

Tingkat kebebasan dicari dengan rumus $n - 1$, jumlah pasangan dikurangi satu. Apabila nilai t hitung sama dengan atau lebih besar dibanding harga t tabel, peneliti menolak hipotesis nol; *mean-mean* berbeda secara signifikan pada suatu tingkat signifikansi yang dipilih.

Berikut data nilai pretest dan postes dari hasil penelitian mahasiswa disajikan melalui tabel 1:

Tabel 1. Nilai Pretest dan Posttest

Nilai pretest	Nilai posttest
50	60
52	52
64	70
64	72
66	74
70	74
74	76
74	78
76	80
80	80
82	84
82	84
84	86
86	90
86	90

Perhitungan uji-t untuk sampel nonindependen dalam penelitian ini. Rumus yang digunakan sesuai dengan formula 1. D adalah simbol yang baru; D singkatan dari “*defference*.” D adalah beda antara skor pasangan-pasangan yang dijodohkan. Jadi, masing-masing D sama dengan $M1 - M2$. Untuk data di atas beda skor pasangan yang pertama adalah $60 - 50 = 10$.

Berikut disajikan dalam tabel 2, yang merupakan tabel kerja. Setelah menghitung D setiap pasangan nilai dan sekaligus menghitung kuadrat dari D , jumlah dan mean dari D (MD) dapat kita peroleh. Mean dari D dihitung dengan cara yang sama ntuk mean yang lain, dengan menambahkan masing-masing D dan membagi dengan jumlah individu.

Tabel 2. Tabel Kerja Uji-t untuk Sampel Non-Independen

X ₁	X ₂	D	D ²
50	60	10	100
52	52	0	0

64	70	6	36
64	72	8	64
66	74	8	64
70	74	4	16
74	76	2	4
74	78	4	16
76	80	4	16
80	80	0	0
82	84	2	4
82	84	2	4
84	86	2	4
86	90	4	16
86	90	4	16

$\Sigma D = 60$ $\Sigma D^2 = 360$

$$MD = \frac{\Sigma D}{n}$$

$$MD = \frac{60}{15}$$

$$MD = 4$$

Setelah semua komponen didapatkan, maka substitusikan bilangan-bilangan tersebut pada rumus t.

$$t = \frac{M_D}{\sqrt{\frac{\Sigma D^2 - \frac{(\Sigma D)^2}{n}}{n(n-1)}}$$

$$= \frac{4}{\sqrt{\frac{360 - \frac{60^2}{15}}{15(15-1)}}$$

$$= \frac{4}{\sqrt{\frac{360 - 240}{15(14)}}$$

$$= \frac{4}{\sqrt{\frac{120}{210}}}$$

$$= \frac{4}{\sqrt{0,57}} = 5,29$$

Jadi, t-hitung = 5,29. Dengan $\alpha = 0,05$ maka sebelum menggunakan tabel, kita memerlukan df. Untuk uji-t sampel non-independen rumus tingkat kebebasan (df) adalah $n - 1$, jumlah pasangan dikurangi 1, $df = 15 - 1 = 14$. Jadi, kita memperoleh $t = 5,29$; $\alpha = 0,05$; $df = 14$. Sekarang dengan mempergunakan tabel t kita dapat mendapatkan nilai t tabel. nilai tabel-t yang diperlukan untuk menolak hipotesis nol adalah 2,131 (nilai kritis). Karena $5,29 \geq 2,131$, sehingga kita menolak hipotesis nol dan menerima hipotesis alternatif yang berarti bahwa kedua kelompok berbeda secara signifikan.

Sedangkan untuk pengujian uji statistik dengan SPSS digunakan uji beda t-test dengan sampel berhubungan (*related samples*). Dari output SPSS terlihat bahwa rata-rata nilai pretest kelompok sebesar 72,67 dan rata-rata nilai posttest kelompok setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan metode *serving by touch of hearth* sebesar 76,67. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 3

Tabel 3. Uji Beda t-test dengan Sampel Berhubungan

Nilai	Mean	N	Std. Deviation	Correlation	Sig
Pretest	72,67	15	11,56	0,969	0,00
Posttest	76,67	15	10,49		

Tabel 4. Uji Beda t-test dengan Sampel Berhubungan

	T	df	Sig.
Pretest- Posttest	5,292	14	0,00

Perbedaan nilai ini signifikan secara statistik terlihat dari tabel 4, nilai t statistik 5,292 yang lebih besar dari t-tabel 5% = 2,131.

Berdasarkan pengujian hipotesis atas tanda dari penyebaran kuesioner yang telah dilakukan, diperoleh informasi mengenai bagaimana motivasi siswa mengikuti pendidikan pada masa pandemik setelah menggunakan metode *serving by touch of heart*, dalam artian apakah menjadi meningkat atau malah menurun. Informasi mengenai hal ini ditampilkan dalam tabel berikut dimana dalam tabel

juga telah dicantumkan dampak penggunaan metode *serving by touch of heart* bagi masing-masing siswa dampak yang terjadi ditandai dengan tanda positif (+) dan negative (-).

Tabel 5. Pengujian Hipotesis atas Tanda

Nomor	Dampaknya Terhadap Motivasi	Tanda
1	Meningkat	+
2	Menurun	-
3	Meningkat	+
4	Meningkat	+
5	Meningkat	+
6	Meningkat	+
7	Meningkat	+
8	Meningkat	+
9	Meningkat	+
10	Menurun	-
11	Meningkat	+
12	Meningkat	+
13	Meningkat	+
14	Meningkat	+
15	Meningkat	+

Dari tampilan data yang tercantum dalam tabel tersebut, beberapa langkah pengujian hipotesis yang harus dilakukan di antaranya adalah:

- Merumuskan hipotesis nihil dan hipotesis alternative.

Setelah kita melihat tampilan data dalam tabel, terlihat bahwa jumlah tanda positif lebih besar, yakni 13. Dengan demikian, mengingat bahwa jumlah selisih positif lebih besar, pengujian hipotesis yang diberlakukan adalah pengujian sisi kanan.

Hipotesis nihil pada intinya menyatakan bahwa metode *serving touch of heart* tidak dapat meningkatkan motivasi siswa. Sedangkan hipotesis alternatif menyatakan bahwa metode *serving touch of heart* dapat meningkatkan motivasi siswa. Karena itulah, dalam kasus ini hipotesis nihil dan hipotesis alternatif dirumuskan secara simbolis sebagai berikut:

H₀: Pmotivasi belajar meningkat = Pmotivasi belajar tidak meningkat

H_a: Pmotivasi belajar meningkat > Pmotivasi belajar tidak meningkat

- Menentukan taraf signifikansi tertentu

Berkaitan dengan ilustrasi kasus ini, taraf signifikansi yang diberlakukan adalah 5% atau 0,05. Dalam tabel khai-kuadrat, nilai khai-kuadrat untuk derajat kebebasan sebesar 1 dan taraf signifikansi 0,05 adalah 3,841.

- Merumuskan kriteria pengujian

Untuk kasus ini, pengujian hipotesis yang diberlakukan adalah pengujian sisi kanan. Maka, kriteria pengujian yang diberlakukan dalam kasus ini adalah bahwa hipotesis nihil diterima apabila

$$x^2 \leq 3,841$$

Sedangkan hipotesis nihil ditolak jika

$$x^2 > 3,841$$

- Menghitung nilai khai-kuadrat

Dalam tabel, jumlah selisih atau tanda positif (n₁) adalah 13 dan jumlah selisih atau tanda negative (n₂) adalah 2. Sehingga, berdasarkan rumus untuk menghitung nilai khai-kuadrat yang telah ditampilkan di rumus, nilai khai-kuadratnya adalah sebesar

$$x^2 = \frac{[(n_1 - n_2) - 1]^2}{n_1 + n_2} = \frac{[(13 - 2) - 1]^2}{13 + 2} = \frac{100}{15} = 6,67$$

- Merumuskan kesimpulan akhir

Berdasarkan atas hasil perhitungan di atas, nilai khai-kuadrat adalah 6,67. Nilai khai-kuadrat itu lebih besar daripada nilai khai-kuadrat dalam tabel sebesar 3,841. Dengan demikian, hipotesis nihil yang menyatakan bahwa metode *serving touch of heart* ini tidak dapat meningkatkan motivasi belajar siswa ditolak. Sebaliknya, hipotesis alternative yang menyatakan bahwa metode *serving touch of heart* ini dapat meningkatkan motivasi belajar bisa diterima.

Kesimpulan

Dengan konsep belajar di atas, pendidik bukan hanya sekadar pengajar, melainkan harus menjadi pendorong dan fasilitator. Kelas-kelas tradisional yang hanya mengandalkan ceramah meskipun melalui daring, harus sudah ditinggalkan. Kelas harus sudah diganti dengan kelompok-kelompok belajar di mana para peserta didik dapat bekerja bersama-sama, dan juga belajar bersama-sama. Peserta didik tidak lagi dibebani tugas menghafal, melainkan juga harus mampu menggunakan seluruh media informasi, dari mulai perpustakaan, radio, televisi, sampai pada pemanfaatan komputer. Mereka harus belajar bersama-sama dengan teman dan pendidik, baik di sekolah maupun di luar sekolah.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka kesimpulan dari penelitian eksperimen ini adalah pembelajaran dengan menggunakan metode *serving by touch of heart* mampu meningkatkan kemampuan belajar peserta didik yang tadinya

merasa kesulitan hanya dengan menggunakan daring saja selama masa pandemi Covid 19. Hal ini bisa dilihat baik dengan perhitungan uji-t sampel nonindependen maupun uji beda t-test dengan sampel berhubungan SPSS, didapatkan bahwa hipotesis nol ditolak dan menerima hipotesis alternatif, dimana dinyatakan bahwa kedua kelompok berbeda secara signifikan. Ini menunjukkan bahwa metode tersebut memiliki tingkat efektivitas untuk meningkatkan kemampuan belajar peserta didik.

Sedangkan berdasarkan pengujian hipotesis atas tanda diperoleh hasil bahwa dengan adanya penggunaan metode *serving by touch of heart* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik selama pendidikan di masa pandemi Covid 19.

Daftar Pustaka

- Amam, A. (2017). Penilaian kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 2(1), 39-46.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fraenkel, J.R., Wallen, N.E., & Hyun, H.H. (2012). *How to Design and Evaluate Research in Education*. United States (New York): McGraw-Hill Companies. Inc.
- Hummel, Charles. (1967). *Education Today for the World of Tomorrow*. Paris Unesco.
- Lestari, Karunia Eka & Yudhanegara, Mokhammad Ridwan. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Marina, & Suciati, I. (2019). Pengaruh pendekatan kontekstual terhadap prestasi belajar matematika aritmetika social siswa kelas vii smp negeri 3 kota palu. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 44-52.
- Raharjo, J. F., & Sulaiman, H. (2017). Mengembangkan kemampuan pemahaman konsep matematika diskrit dan pembentukan karakter konstruktivis mahasiswa melalui pengembangan bahan ajar berbantuan aplikasi *education Edmodo* bermodelkan progresif pace (project, activity, cooperative and exercise). *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 2(1), 47-62.
- Sadulloh, Uyoh. (2015). *Pengantar Filsafat Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sholekah, L. M., Anggreini, D., & Waluyo, A. (2017). Analisis kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal matematika ditinjau dari koneksi matematis materi limit fungsi. *Wacana Akademika*, 1(2), 151 – 164, <https://doi.org/10.30738/wa.v1i2.1413>.
- Sholihah, D. A., & Mahnudi, A. (2015). Keefektifan experiential learning pembelajaran matematika mts materi bangun ruang sisi data. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(2), 175-185.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suraji, Maimunah, & Saragih, S. (2017). Karakteristik instrument penilaian hasil belajar matematika ranah kognitif yang dikembangkan mengacu pada model pisa. *Suska Journal of Mathematics Education*, 3(2), 130, <https://doi.org/10.24014/jme.v3i2.3897>.
- Zakiah, N. E., Surayo, Y., & Amam, A. (2019). Implementasi pendekatan kontekstual pada model pembelajaran berbasis masalah berdasarkan langkah-langkah polya. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 4(2), 111120.

Riwayat Penulis

Endro Tri Susdarwono was born in Pemalang, graduated from Bachelor of Mathematics and Natural Sciences University of DR. Soetomo Surabaya, Bachelor of Law, University of Semarang, Master of Political Science, Diponegoro University and has studied at the Defense University Defense Economics Study Program, now active as a Lecturer in the Communication Studies Program at the University of Peradaban.

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI METODE TEAM GAMES TOURNAMENT PADA PEMBELAJARAN ONLINE MATEMATIKA KELAS V SD NEGERI JAGALAN

Tri Susanto

Guru Kelas SDN Jagalan
Susantotri1986@gmail.com

Abstrak

Perubahan pembelajaran dari tatap muka menjadi daring menyebabkan siswa mengalami penurunan hasil belajar. Penurunan hasil belajar ini dikarenakan berbagai macam faktor salah satunya adalah siswa merasa bosan dan dalam pembelajaran daring. Perlu upaya untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa melalui pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, salah satunya adalah metode pembelajaran team games tournament Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan team games tournament selama pembelajaran daring matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Jagalan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus pembelajaran. Teknik pengumpulan data dikumpulkan dengan teknik observasi, tes dan catatan lapangan. Hasil penelitian dianalisis secara deskriptif kualitatif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada siklus kedua pada pembelajaran online dengan metode pembelajaran team games tournament dari rata-rata kelas 70,5 menjadi 81,5. Hambatan yang dialami selama pembelajaran online menggunakan metode team games tournament yaitu 1) siswa belum bisa bekerjasama secara online; 2) perhatian siswa pada saat bimbingan dengan guru masih kurang; 3) siswa belum percaya diri pada saat mengikuti kuis.

Kata kunci: Team Games Tournament, Matematika, Daring

Abstract

Changes in learning from face to face to online cause students to experience a decrease in learning outcomes. The decline in learning outcomes is due to various factors, one of which is that students feel bored and in online learning. Efforts are needed to improve student learning outcomes through interesting and fun learning, one of which is the team games tournament learning method. The purpose of this study is to find out how the application of the team games tournament during mathematics online learning can improve the learning outcomes of fifth grade students of SD Negeri Jagalan. This research uses classroom action research which consists of two learning cycles. Data collection techniques were collected by means of observation, tests and field notes. The results were analyzed descriptively qualitative quantitative. The results showed that there was an increase in student learning outcomes in the second cycle in online learning with the team games tournament learning method from a class average of 70.5 to 81.5. The obstacles experienced during online learning using the team games tournament method were 1) students were not able to cooperate online; 2) the attention of students during guidance with the teacher is still lacking; 3) the students were not confident when they took the quiz.

Keywords: Team Games Tournament, Mathematics, Online

Pendahuluan

Pada bulan maret 2020, pandemi covid mulai menyebar secara luas di Indonesia. Pandemi covid 19 memberikan dampak bagi segala bidang kehidupan termasuk bidang pendidikan. Pemerintah Indonesia menerapkan berbagai kebijakan untuk mengatasi masalah pandemi covid19. Salah satu upaya untuk meminimalisir penyebaran covid 19, pemerintah mengeluarkan kebijakan belajar dari rumah. Dalam Surat Edaran Kementerian Pendidikan

Nomor 4 Tahun 2020

tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19), dijelaskan bahwa Belajar dari Rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19. Aktivitas dan tugas pembelajaran Belajar dari Rumah dapat bervariasi antarsiswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses atau fasilitas

belajar di rumah. Bukti atau produk aktivitas Belajar dari Rumah diberi umpan baik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor atau nilai kuantitatif.

Perubahan pembelajaran secara langsung menjadi pembelajaran dari rumah melalui sistem pembelajaran online merupakan transformasi sistem pendidikan di Indonesia. Menurut Moore, dkk (dalam Firman dan Sari, 2020) Pembelajaran online merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Pembelajaran online yang dilaksanakan tidak hanya menjadi proses transfer pengetahuan tetapi juga mengembangkan potensi yang dimiliki siswa. Siswa memiliki potensi yang berbeda-beda, untuk menempuh suatu potensi yang baik dan prestasi maksimal maka dibutuhkan penekanan yang optimal.

Pembelajaran online dilaksanakan oleh semua mata pelajaran sehingga mata pelajaran yang disajikan guru tidak hanya menarik tetapi juga harus memberikan pemahaman kepada siswa. Mata pelajaran yang cukup sulit dipahami oleh siswa adalah matematika. Menjelaskan belajar matematika tidak sama dengan belajar ilmu yang lain. Matematika membutuhkan pemahaman konsep untuk memudahkan pemahaman dan keberhasilan anak pada pembelajaran matematika haruslah secara bertahap (Karso, 2011). Hudojo (dalam Lida, 2014) mengatakan bahwa mempelajari konsep B yang berdasarkan pada konsep A, seseorang perlu memahami konsep A terlebih dahulu. Tanpa memahami konsep A, tidak mungkin orang tersebut memahami konsep B. Ini berarti mempelajari matematika harus bertahap dan berurutan serta mendasarkan pada pengalaman belajar yang lalu. Hal inilah yang menjadikan matematika menjadi mata pelajaran yang dianggap sulit dipahami oleh siswa. Meskipun mata pelajaran yang sulit dipahami, matematika memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari.

Peranan penting matematika dalam kehidupan sehari-hari, menyebabkan siswa harus menguasai serta konsep matematika. Matematika memuat suatu kumpulan konsep dan operasi hitung tetapi dalam pengajaran matematika pemahaman siswa mengenai hal tersebut lebih objektif daripada mengembangkan kemampuan dalam perhitungannya (Hendriana dan Utari 2017). Guru yang baik seharusnya mengajarkan pengetahuan dan keterampilan matematika serta mengumpulkannya dalam suatu komponen tersendiri. Guru hanya mengelompokkan matematika sesuai dengan buku teks. Hal itu menyebabkan semakin meluasnya konsep yang dipelajari oleh siswa.

Guru dituntut untuk mengembangkan pembelajaran yang tidak hanya sekedar kegiatan transfer pengetahuan melainkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan pengamatan, peneliti selama pembelajaran online

dilaksanakan di SD Negeri Jagalan menunjukkan bahwa siswa mengalami penurunan semangat belajar khususnya siswa kelas V, hal ini ditunjukkan dengan hasil nilai pekerjaan yang menurun, siswa tidak disiplin mengumpulkan tugas. Dengan melihat fenomena-fenomena yang terjadi diatas maka peneliti mencoba mengembangkan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar selama pembelajaran online. Salah satu cara yang cukup efektif adalah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Hal ini melihat tipikal dari mayoritas siswa kelas V adalah persaingan ketat dalam pembelajaran dan apabila penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran yang bersifat permainan dan kompetisi. Hal inilah yang melatar belakangi peneliti untuk mengkaji mengenai peningkatan hasil belajar siswa melalui team games tournament pada pembelajaran online di SD Negeri Jagalan.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) yaitu merupakan pengamatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi didalam kelas (Suharsimi Arikunto, 2010). Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan peneliti menunjukan adanya penurunan hasil belajar selama pembelajaran online. Penelitian ini bersifat Collaborative Action Research (Penelitian Tindakan Kolaborasi) (dalam Sugiyono, 2012).

Peneliti bekerja sama dengan guru kelas yang lain dalam melakukan penelitian. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model tindakan Kemmis Taggart. Adapun model PTK tersebut, menggambarkan adanya empat langkah (dan pengulangannya), sehingga dalam penelitian ini dari dua siklus. Siklus I merupakan pelaksanaan dari tiga langkah utama meliputi perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action) dan pengamatan (observation) serta refleksi (reflection). Siklus II merupakan pengulangan langkah dari siklus I.

Penelitian ini berlangsung di SD Negeri Jagalan yang terletak di Jalan Suryo No.153, Jagalan, Kec. Jagalan, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57155. Penelitian ini dilaksanakan pada semester I tahun ajaran 2020/2021 tepatnya pada bulan September-Oktober 2020. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD N Jagalan. Terdapat siswa kelas V sejumlah 27 siswa. Peneliti menggunakan sampling purposive untuk menentukan kelas yang dijadikan subjek penelitian. Penentuan kelas ini sebagai subjek penelitian dikarenakan kelas ini mengalami penurunan hasil belajar yang cukup signifikan.

Teknik pengumpulan data dikumpulkan dengan teknik observasi, tes dan catatan lapangan, yang meliputi sebagai berikut: Observasi dilakukan pada waktu tindakan sedang berjalan, jadi keduanya

berlangsung dalam waktu yang sama. Observasi ini digunakan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran online dengan menggunakan metode team games tournament. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan siswa di kelas; tes hasil belajar (Achievement Test); catatan lapangan dipergunakan untuk mendapatkan data tentang hambatan yang terjadi selama kegiatan pembelajaran di kelas V SD Negeri Jagalan dengan memberikan lembar catatan lapangan kepada pengamat.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pengolahan data hasil observasi yaitu observasi keterlaksanaan pembelajaran pada umumnya dicari frekuensi jawaban responden untuk setiap alternatif yang ada pada setiap soal. Pengolahan data hasil tes yang digunakan dalam penelitian adalah nilai rata-rata kelas digunakan untuk memperoleh nilai rata-rata kelas, peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh seluruh siswa, selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas tersebut sehingga diperoleh rata-rata nilai tes formatif kelas; penilaian ketuntasan belajar digunakan untuk menghitung presentase ketuntasan belajar; analisis data hasil catatan lapangan didapat dari hasil mencatat kendala yang ditemui selama proses pembelajaran.

Catatan lapangan dianalisis dengan memperhatikan kelancaran kegiatan yang tidak sesuai dengan perencanaan, kemudian memperhatikan kendalakendala yang berhasil diatasi dan kendala yang belum teratasi. Indikator keberhasilan penelitian dikatakan berhasil jika ketercapaian tujuan kinerja siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) melalui pembelajaran online: (1) kegiatan pembelajaran aktivitas guru mencapai keberhasilan apabila keberhasilan mencapai lebih atau sama dengan 80%; (2) dalam kegiatan pembelajaran aktivitas siswa mencapai keberhasilan apabila keberhasilan mencapai lebih atau sama dengan 80%; (3) penelitian dapat dikatakan berhasil apabila pembelajaran di kelas tersebut telah mencapai ketuntasan belajar klasikal. Siswa dikatakan tuntas apabila presentase ketuntasan siswa mencapai lebih atau sama 80% dari jumlah siswa telah memperoleh nilai minimal 75 sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan oleh guru kelas; (4) kendala yang terjadi selama proses pembelajaran yang terangkum dalam catatan lapangan dapat diatasi, maka penelitian ini dikatakan berhasil.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar guru dan siswa selama pembelajaran online menggunakan team games tournament dan data hasil belajar. Pada bagian ini akan dijabarkan mengenai hasil penelitian yang dilakukan selama dua siklus di

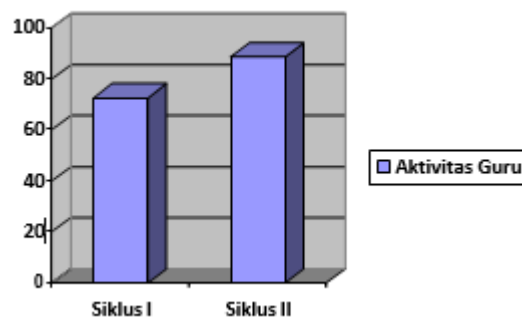
SD Negeri Jagalan. Analisis data disajikan secara deskriptif kuantitatif. Penyajian data ini berupa hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung dan data hasil belajar yang diberikan pada akhir siklus penelitian.

Tabel 1. Data Aktivitas Guru dan Siswa dalam Pembelajaran Online Menggunakan Team Games Tournament

No	Aktivitas yang dinilai	Siklus I	Siklus II
1	Aktivitas Guru	72,5%	88,5%
2	Aktivitas Siswa	70,5%	83,5%

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran online menggunakan metode team games tournament pada aktivitas guru siklus I belum mencapai target yang ditentukan yaitu (80%), kegiatan sudah terlaksana dengan baik dengan presentase keberhasilan sebesar 72,5%. Sedangkan aktivitas guru pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan siklus 1 dari menjadi 72,5% dengan kenaikan 88,5% dengan kenaikan 14%. Data aktivitas guru dalam pembelajaran online menggunakan metode team games tournament dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan aktivitas guru dari siklus I menuju siklus II. Berikut diagram mengenai peningkatan aktivitas guru

Diagram 1 Aktivitas Guru dalam Pembelajaran Online Menggunakan Metode Team Games Tournament

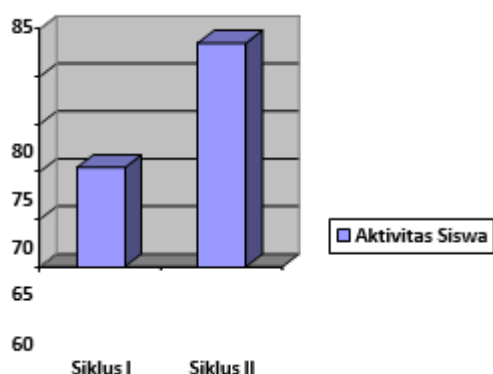


Aktivitas siswa dalam pembelajaran online menggunakan metode team games tournament menunjukkan 70,5% belum memenuhi indikator keberhasilan. Aktivitas siswa pada siklus I belum memenuhi skor tertinggi sehingga menjadi refleksi guru sebagai berikut 1) siswa harus bisa bekerjasama secara online; 2) perhatian siswa pada saat bimbingan dengan guru; 3) siswa belum percaya diri pada saat mengikuti kuis. Tindak lanjut yang dilakukan guru adalah memberikan motivasi kepada siswa pada saat pembelajaran online menggunakan team games tournament dan bekerjasama dengan orang tua untuk memberikan pendampingan dan pembimbingan terhadap siswa.

Aktivitas siswa pada siklus dua menunjukkan aktivitas siswa pada saat pembelajaran online

menggunakan *team games tournament* sudah mengalami kenaikan dan sudah memenuhi indikator ketercapaian yaitu 83,5%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kenaikan siklus dari 70,5% menjadi 83,5% dengan kenaikan 13,5%. Data aktivitas guru dalam pembelajaran *online* menggunakan metode *team games tournament* dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan aktivitas guru dari siklus I menuju siklus II. Berikut diagram mengenai peningkatan aktivitas guru.

Diagram 2 Aktivitas Guru dalam Pembelajaran Online Menggunakan Metode Team Games Tournament



Tabel 2 Data Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Online Menggunakan Team Games Tournament

No	Siklus	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	Rata Rata Kelas
1	Siklus 1	19	8	70,5
2	Siklus 2	23	4	81,5

Tabel 3 Data Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

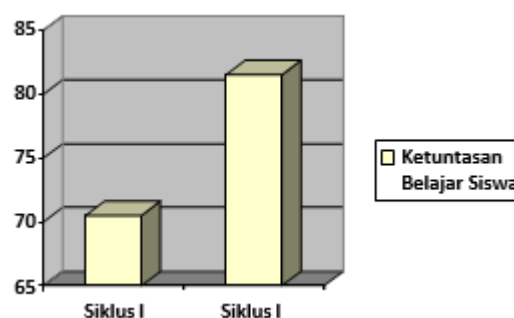
No	Siklus	Presentase Ketuntasan Siswa
1	Siklus 1	70,2%
2	Siklus 2	85%

Berdasarkan tabel 2 terlihat bahwa rata rata kelas pada siklus 1 adalah 70,5 hal ini belum mencapai nilai rata rata yang diharapkan yaitu nilai rata rata yang sekurang kurangnya mencapai 75. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar adalah 19 siswa atau 70,2% siswa di dalam kelas. Sedangkan siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar adalah 8 siswa atau 29,8% siswa didalam kelas. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Pada siklus II menunjukkan bahwa rata-rata kelas adalah 81,5 hal ini menunjukkan bahwa rata- rata

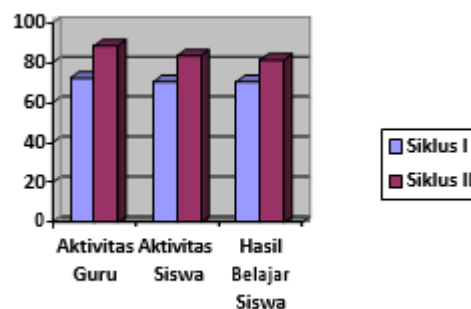
kelas sudah mencapai standar nilai kkm yang telah ditetapkan. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar adalah 23 siswa atau 85%% siswa di dalam kelas. Sedangkan siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar adalah 4 siswa atau 15% siswa didalam kelas. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Pada siklus II menunjukkan telah terjadi peningkatan hasil belajar dari rata-rata kelas 70,5 menjadi 81,5.

Diagram 3 Hasil Ketuntasan Belajar dalam Pembelajaran Online Menggunakan Metode Team Games Tournament



Dari paparan di atas, bisa disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Berikut adalah diagram data perbandingan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa (siklus I dan siklus II).

Diagram 4 data perbandingan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa (siklus I dan siklus II).



Berdasarkan diagram diatas maka dapat dilihat aktivitas guru pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan siklus 1 dari menjadi 72,5% dengan kenaikan 88,5% dengan kenaikan 14%. Aktivitas siswa menunjukkan adanya peningkatan kenaikan siklus dari 70,5% menjadi 83,5% dengan kenaikan 13,5%. Serta hasil belajar siswa pada siklus II menunjukkan telah terjadi peningkatan hasil belajar dari rata-rata kelas 70,5 menjadi 81,5.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian tindakan kelas mengenai pelaksanaan pembelajaran

online menggunakan metode team games tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Jagalan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Aktivitas guru dalam pembelajaran online menggunakan metode team games tournament mengalami peningkatan hingga siklus II. Pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan siklus 1 dari menjadi 72,5% dengan kenaikan 88,5% dengan kenaikan 14%.
2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran online menggunakan metode team games tournament mengalami peningkatan hingga siklus II. Aktivitas siswa pada siklus dua menunjukkan aktivitas siswa pada saat pembelajaran online menggunakan team games tournament sudah mengalami kenaikan dan sudah memenuhi indikator ketercapaian yaitu 83,5%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kenaikan siklus dari 70,5% menjadi 83,5% dengan kenaikan 13,5%.
3. Hasil belajar siswa pembelajaran online menggunakan metode team games tournament mengalami peningkatan hingga siklus II. Pada siklus II menunjukkan bahwa rata-rata kelas adalah 81,5 hal ini menunjukkan bahwa rata-rata kelas sudah mencapai standar nilai kkm yang telah ditetapkan. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar adalah 23 siswa atau 85% siswa di dalam kelas. Sedangkan siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar adalah 4 siswa atau 15% siswa didalam kelas. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Pada siklus II menunjukkan telah terjadi peningkatan hasil belajar dari rata-rata kelas 70,5 menjadi 81,5
4. Hambatan yang dialami selama pembelajaran online menggunakan metode team games tournament yaitu 1) siswa belum bisa bekerjasama secara online; 2) perhatian siswa pada saat bimbingan dengan guru masih kurang; 3) siswa belum percaya diri pada saat mengikuti kuis. Tindak lanjut yang dilakukan guru adalah memberikan motivasi kepada siswa pada saat pembelajaran online menggunakan team games tournament dan bekerjasama dengan orang tua untuk memberikan pendampingan dan pembimbingan terhadap siswa.

Daftar Pustaka

- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81-89
- Galih Wijayanto. 2013. Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas 3 SDN Jajartunggal III Surabaya. *Jurnal*

Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol 1 No 1

- Heris Hendriana dan Utari Soemarmo. 2014. *Penilaian Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Kemendikbud. 2020. Surat Edaran Kementerian Pendidikan Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19). Jakarta : Kemendikbud
- Kemendikbud. Permendikbud No.57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Jakarta. Kemendikbud.
- Lidia, Lida Fulan (2014) *Perbandingan Hasil Belajar dan Penalaran Siswa Yang Diajardengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif dan Pembelajaran Berdasarkan Masalah Pada Materi Persamaan Linier Satu Variabel (Plsv) di SMP Baitussalam Surabaya*. Skripsi. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Zainal Aqib. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Ar Ruzz Media.

Riwayat Penulis

Tri Susanto, S.Pd alumnus Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sebelas Maret Surakarta. Saat ini mengajar sebagai guru kelas di SD Negeri Jagalan, Surakarta. Sebagai Aparatur Sipil Negera (ASN) Golongan Penata Muda Tk I /III b, Ia melakukan penelitian tindakan kelas untuk mendukung kinerjanya sebagai guru kelas di SD Negeri Jagalan.

PENGARUH CYBER BULLYING TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA SMA PGRI 4 CIPAYUNG

Petrus Dosi Goran¹, Askardiya Mirza Gayatri², dan Fajar Kurniadi³

Universitas Indraprasta PGRI Jakarta
fajar.kurniadi@unindra.ac.id

Abstrak

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi Pengaruh Cyber Bullying Terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMA PGRI 4 Cipayung. Sekolah yang menjadi obyek penelitian ini adalah SMA PGRI 4 Cipayung. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survey dengan pendekatan korelasional yaitu untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas yaitu (Cyber Bullying) terhadap variabel terikat (Prestasi Belajar). populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA PGRI 4 Cipayung yang berjumlah 200 orang sampel ditemukan 67 orang. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui angket (kuesioner) dengan jumlah soal 35 butir. Melalui perhitungan diperoleh rxy sebesar 0,376 yang berarti terdapat pengaruh yang rendah antara Cyber Bullying terhadap Prestasi Belajar. Analisis koefisien determinasi diperoleh 14,1% dan sisanya 85,9% dikontribusikan oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Pengaruh tersebut telah diuji menggunakan pengujian hipotesis statistik sehingga diperoleh hasil thitung 3,267 > ttabel 1,99714. Ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara variabel x (Cyber Bullying) dan variabel y (Prestasi Belajar).

Kata kunci: Cyber Bullying, Prestasi Belajar

Abstract

The objective of this research is to identify the effect of cyber bullying on student achievement at SMA PGRI 4 Cipayung. The school that is the object of this research is SMA PGRI 4 Cipayung. The research method used in this research is a survey method with a correlational approach, namely to determine the effect of the independent variables (Cyber Bullying) on the dependent variable (Learning Achievement). The population in this study were students of class X SMA PGRI 4 Cipayung, totaling 200 people, the sample found 67 people. The data collection method used in this study was through a questionnaire with a total of 35 items. Through the calculation, it is obtained rxy of 0.376 which means that there is a low influence between cyber bullying on learning achievement. Analysis of the coefficient of determination obtained 14.1% and the remaining 85.9% contributed by other factors not examined in this study. This effect has been tested using statistical hypothesis testing in order to obtain the results of tcount 3.267 > t table 1.99714. This shows that there is a positive and significant influence between variable x (Cyber Bullying) and variable y (Learning Achievement).

Keywords: Cyber Bullying, Learning Achievement

Pendahuluan

Definisi siswa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah “Orang/anak yang sedang berguru (belajar, bersekolah)”. Pengertian siswa atau peserta didik menurut UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah “Anggota masyarakat yang bersedia mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu”. Desmita (2016:37) mengatakan bahwa “Dalam jenjang pendidikan yang dilalui, peserta didik akan melalui tingkatan SMA di mana pada masa ini peserta didik sedang berada pada tahap remaja yang merupakan

masa peralihan antara kehidupan anak-anak menuju kehidupan dewasa”.

Masa remaja merupakan masa peralihan antara masa anak-anak dan masa dewasa. “Rentang waktu usia remaja dibedakan atas 3 yaitu: usia 12-15 tahun merupakan masa remaja awal, usia 15-18 tahun merupakan masa remaja pertengahan, dan usia 18-22 tahun merupakan masa remaja akhir” (Desmita 2008:190).

“Remaja memiliki tugas-tugas perkembangan sebelum individu remaja tersebut beralih menjadi individu dewasa yang matang” (Putro, 2017:29).

Tugas perkembangan ini harus diselesaikan pada masa remaja, apabila tugas perkembangan ini

dicapai maka individu remaja akan merasa bahagia, sebaliknya apabila tugas perkembangan pada masa remaja tidak terselesaikan atau dicapai maka individu remaja tersebut akan merasa kecewa, merasa dimusuhi oleh lingkungan baik orang tua, teman maupun masyarakat dan akan mengalami kesulitan dalam menjalani tugas perkembangan selanjutnya” (Putra, 2017:27).

Menurut Havighurst dalam Putra (2017:27) mengatakan bahwa beberapa tugas perkembangan remaja adalah menerima keadaan dan penampilan diri, mencapai relasi yang baru dan lebih matang dengan teman sebaya baik sejenis maupun yang lawan jenis, mempersiapkan kemandirian, menyiapkan diri secara fisik dan psikologi dalam menghadapi perkawinan (kehidupan berkeluarga) serta mencapai nilai-nilai kedewasaan”

Remaja dalam melewati proses menuju dewasa sering mengalami berbagai konflik atau masalah. Salah satu masalah yang sering terjadi dan menjadi sorotan dalam kehidupan adalah kekerasan pada remaja yang terjadi baik di lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, maupun lingkungan tempat tinggal remaja. Kekerasan merupakan suatu hal yang paling banyak ditakuti oleh manusia. Baik kekerasan langsung maupun tidak langsung, baik kekerasan verbal maupun non verbal. Kekerasan bisa terjadi di mana saja seperti di rumah, di lingkungan kerja, bahkan di sekolah sekalipun. Bentuk kekerasan yang sering terjadi pada remaja adalah Bullying.

Bullying merupakan “Bentuk perilaku kekerasan yang terjadi karena pemaksaan secara psikologis ataupun fisik terhadap seseorang atau sekelompok orang yang lebih lemah oleh seseorang atau sekelompok orang yang memersepsikan dirinya memiliki kekuasaan untuk melakukan apa saja terhadap korbannya” (Zakiyah, 2017:326). Bullying juga dapat diartikan sebagai “Perilaku agresif yang terjadi akibat ketidakseimbangan kekuasaan dengan tujuan untuk membuat orang lain merasa tidak nyaman, merasa takut, dan sakit hati yang sering dilakukan karena perbedaan penampilan, kebudayaan, ras, agama, dan identitas gender orang lain” (Rohman, 2016:526).

Menurut data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada tahun 2016 merilis bahwa Indonesia saat ini mengalami kondisi lampu merah pada bullying pada anak maupun remaja dan meningkat 100 % dari tahun sebelumnya. Kasus bullying berdasarkan KPAI terdapat peningkatan yang signifikan dari 67 kasus di tahun 2014 menjadi 79 kasus di tahun 2016 (KPAI, 2017). Menurut data KPAI pada tahun 2018 terdapat 36 kasus atau 22,4% anak korban kekerasan dan bullying di Indonesia.

Bullying memiliki beberapa tipe yang berbeda yaitu secara fisik (memukul, mendorong, mencuri, merusak properti), secara verbal (menyebut nama, mengejek, menggoda dengan melecehkan, rasis), secara sosial (menyebarkan isu-isu atau merusak persahabatan), secara tertulis (menulis catatan atau tanda-tanda yang menghina atau menyakitkan), secara elektronik atau yang dikenal dengan cyber-

bullying yaitu dengan menyebarkan isu dan komentar menyakitkan melalui ponsel dan situs media social (Shams. 2016:1).

Menurut Smith dalam Baldry (2018:3) mengatakan bahwa Cyberbullying merupakan salah satu bentuk dari perilaku bullying atau penindasan yang dilakukan melalui media online atau sarana komunikasi dunia maya di mana hal ini merupakan tindakan yang dilakukan secara sengaja oleh seseorang atau sekelompok orang dan dilakukan secara berulang-ulang terhadap seorang korban.

Cyberbullying merupakan “Tindakan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang melalui media seperti pesan teks, gambar, video, panggilan telepon, email, situs di media sosial dengan tujuan untuk merendahkan atau melecehkan seseorang” (Sakban, 2018:205).

Menurut Cherian (2019:73) mengatakan bahwa “Kejadian cyberbullying dimulai pada usia sekitar 9-14 tahun, dan setelah 14 tahun dapat menjadi pelecehan di dunia maya atau gangguan seksual”. Hal ini mempengaruhi 65-85% anak-anak. 90% siswa sekolah menengah yang disurvei mengakui merasa terluka online, 65% siswa berusia antara 8-14 tahun terlibat secara langsung atau tidak langsung dalam kejadian cyberbullying sebagai pelaku, korban atau teman. Menurut data UNICEF Indonesia tahun 2014, dikatakan bahwa

Dari hasil survei yang dilakukan pada usia 10-19 tahun, dengan populasi 43,5 juta anak-anak dan remaja, 80% anak-anak menggunakan internet dan 70% digunakan untuk berkomunikasi secara online di media sosial, 42% responden menyadari risiko ditindas secara online, dan 13 % responden telah menjadi korban selama tiga bulan sebelumnya” (Bagaskara, 2019:302).

Penelitian yang dilakukan oleh Rahayu dalam Bagaskara (2019:303) menyatakan bahwa “28% dari 363 siswa mengalami cyberbullying dengan sarana yang digunakan yaitu situs jejaring sosial 35% dan pesan teks (SMS) 33 %” .

“Bentuk-bentuk cyberbullying yang paling sering dilakukan seperti mengejek atau mengolok-olok korban, memfitnah atau menyebarkan berita tidak baik tentang korban, menyebarkan foto atau video memalukan tentang korban” (Musdalifah dan Zanirah, 2018:61). Cherian (2019:74) mengungkapkan bahwa: Tipe-tipe cyberbullying yang biasa dilakukan adalah flaming atau berkelahi melalui dunia maya dengan mengirim pesan marah, mengganggu dengan berulang mengirim pesan yang menyinggung, memfitnah, meniru atau menyamar sebagai orang yang mengirim pesan yang dapat merusak reputasi, memberikan informasi yang memalukan, mengirim pesan yang mengancam atau cyberstalking.

Menurut Rifauddin dalam Susanti (2019:8) mengatakan bahwa, “Cyberbullying dapat mengakibatkan terjadinya depresi, kecemasan, ketidaknyamanan, penurunan prestasi belajar di sekolah, menghindar dari lingkungan sosial, dan upaya bunuh diri pada korban cyberbullyng”.

Sedangkan pada pelaku cyberbullying dapat dikenakan sanksi berupa hukuman pidana sesuai dengan UU No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Menurut Rahayu dalam Kurniawan, Karimah dan Pambudi (2018:98) mengatakan bahwa “Cyberbullying dapat menyebabkan seseorang merasa terintimidasi, diperlakukan tidak manusiawi, merasa tertekan, penghinaan terus-menerus, merasa dipojokkan bahkan dipermalukan yang dapat dilihat oleh seluruh orang di dunia”.

Menurut data Center for Disease Control (2015) dalam Sartana dan Afriyeni (2017:28), mengatakan bahwa “Siswa yang terlibat dalam perilaku perundungan memiliki risiko lebih tinggi untuk mengalami masalah akademis, korban cenderung sulit berkonsentrasi, memiliki nilai yang rendah, dan memiliki tingkat ketidakhadiran di sekolah yang lebih tinggi”.

Berdasarkan hasil penelitian, survey, dan data di atas, banyak remaja yang mengalami cyberbullying yang dapat berdampak pada penurunan prestasi belajar, maka peneliti tertarik untuk meneliti “Pengaruh Cyberbullying Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMA PGRI 4 Cipayung”.

Metode

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan dua cara, yaitu : Penelitian lapangan dan studi Kepustakaan . penelitian lapangan dengan cara mendatangi sekolah yang bersangkutan untuk melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan disekolah serta memperoleh data dan informasi mengenai masalah yang diteliti dan studi Kepustakaan dengan cara mempelajari, menulis dan menelaah berbagai bahan bacaan, buku-buku dan literatur lainnya di bidang pendidikan yang berhubungan dengan objek penelitian.

A. Teknik Analisis Data

Analisa data yang digunakan secara kuantitatif yaitu deskriptif statistik dalam bentuk analisa persentase sesuai kuesioner data yang terkumpul. Analisa persentase untuk mengidentifikasi pengaruh cyber bullying pada siswa dengan melakukan Editing, Coding, Entry, Cleaning

1. Analisis Korelasi

Adalah untuk mencari hubungan antara kedua variabel yang diteliti. Terdapat dua macam hubungan variabel, yaitu hubungan positif dan hubungan negatif.

Penentuan koefisien korelasi (r) dalam penelitian ini menggunakan koefisien korelasi Pearson (Pearson's Product Moment Coefficient of Correlation), yaitu :

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2][n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien validitas item yang dicari

X = Skor yang diperoleh subek dari seluruh item

Y = Skor total

$\sum X^2$ = Jumlah skor dalam distribusi X

$\sum Y^2$ = Jumlah skor dalam distribusi Y

n = banyaknya responden

2. Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana didasarkan pada hubungan fungsional atau kausal satu variabel independen terhadap satu variabel dependen. Pada penelitian ini variabel yang dianalisis adalah variabel independen yaitu cyber bullying (X), sedangkan variabel dependen adalah prestasi belajar siswa (Y). Persamaan umum yang digunakan pada regresi linier sederhana yaitu:

$$Y = a + bX$$

Keterangan

Y = kualitas produk (variabel dependen)

a = Harga Y, jika X = 0

b = Angka arah atau koefisien regresi

X = Subjek pada variabel independen

Sumber : Sugiyono, (2014:188)

Pembahasan

Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA PGRI 4 Jakarta yang terdiri atas 67 orang dengan jumlah 35 laki-laki dan 32 perempuan. Data dikumpulkan dari responden dengan menggunakan kuesioner direkapitulasi, kemudian dianalisis untuk mengetahui pengaruh cyber bullying terhadap prestasi belajar siswa. Pengolahan data dengan menggunakan uji regresi linier sederhana.

1. Koefisien Regresi Linier Sederhana

Regresi linier sederhana adalah regresi yang didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen. Analisis ini digunakan untuk mengetahui hubungan fungsional antara variabel (X) dengan variabel (Y). Rumus regresi linear sederhana yaitu: $Y = a + bX$

Tabel 1. Koefisien Regresi

Model	Unstandardized Coefficients		T	Sig
	B	Std. Error		
(Constant)	2,290	0,218	10,496	0,000
Cyber bullying	0,434	0,133	3,267	0,002

Dari tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai a (angka konstan dari unstandardized coefficients adalah 2,290, sedangkan nilai b yang merupakan angka koefisien regresi adalah 0,434, sehingga persamaan regresinya adalah: $Y = 2,990 + 0,434X$

Dari persamaan regresi di atas maka dapat disimpulkan bahwa jika cyberbullying bernilai 0, maka prestasi belajar siswa sebesar a atau 2,290, sedangkan jika pengaruh cyber bullying terhadap prestasi belajar siswa sebesar b atau 0,434, artinya bahwa setiap kenaikan 1% pada cyber bullying maka akan menyebabkan peningkatan prestasi belajar sebesar 0,434.

2. Koefisien Korelasi Sederhana

Analisis korelasi sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel X terhadap variabel Y yaitu pengaruh cyber bullying terhadap prestasi belajar siswa. Perhitungan koefisien regresi dihitung dengan menggunakan SPSS versi 23.

Tabel 2. Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,376	0,141	0,128	0,53846

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dilihat bahwa nilai koefisien regresi adalah 0,376. Untuk melakukan interpretasi koefisien korelasi menggunakan tabel pedoman.

Tabel 3. Interval koefisien

Interval koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat

Sumber : Sugiyono (2012:184)

Dari hasil perhitungan korelasi di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai koefisien korelasi adalah 0,376 yang berarti terdapat pengaruh yang rendah antara cyber bullying (X) terhadap prestasi belajar siswa (Y).

3. Analisis Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi cyber bullying terhadap prestasi belajar siswa. Untuk mengetahui nilai koefisien determinasi dihitung dengan menggunakan SPSS versi 23. Nilai koefisien determinasi (R Square atau R²) dapat dilihat pada tabel 4.3 adalah 0,141. Perhitungan koefisien determinasi dengan menggunakan rumus:

$$KD = r^2 \times 100\% \\ = 0,376^2 \times 100\%$$

$$= 0,141 \times 100\%$$

$$= 14,1\%$$

Dari perhitungan di atas didapatkan koefisien determinasi (KD) sebesar 0,141 atau 14,1%, yang berarti bahwa cyber bullying memberikan kontribusi sebesar 14,1% terhadap prestasi belajar siswa sedangkan sisanya sebesar 85,9% merupakan kontribusi dari faktor-faktor lain yang tidak diteliti.

4. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk membuktikan Hipotesis (Ho) atau hipotesis alternative yang diterima maka langkah selanjutnya adalah membandingkan thitung dengan tabel untuk mengetahui keberartian korelasi cyber bullying terhadap prestasi belajar. Oleh karena itu dilakukan uji t. Menentukan thitung :

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$T \text{ tabel} = a/2 ; Dk \\ = 0,05/2 ; 65 \\ = 1,99714$$

Jadi, t tabel adalah 1,99714

Pada penelitian ini t hitung ditentukan dengan menggunakan uji regresi linier di spss sehingga didapatkan t hitung adalah 3,267.

Dari hasil pengujian di atas menunjukkan bahwa t hitung > t tabel (3,267 > 1,997) maka Ho ditolak dan Ha diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara variabel X (cyber bullying) terhadap variabel Y (prestasi belajar siswa) di SMA PGRI 4 Jakarta.

Dari hasil analisis yang telah dilakukan berdasarkan data yang ada, maka yang dapat peneliti simpulkan dari hasil penelitian adalah:

Dari hasil analisis diperoleh persamaan regresi $Y = 2,990 + 0,434X$ dimana nilai konstanta (a) atau nilai tetap dari persamaan yaitu 2,990 yang berarti bahwa jika cyber bullying bernilai 0, maka prestasi belajar siswa sebesar a atau 2,290, sedangkan jika pengaruh cyber bullying terhadap prestasi belajar siswa sebesar b atau 0,434, artinya bahwa setiap kenaikan 1% pada cyber bullying maka akan menyebabkan peningkatan prestasi belajar sebesar 0,434.

Untuk mengetahui seberapa tingkat pengaruh (korelasi) antara cyber bullying terhadap prestasi belajar siswa, dapat dilihat dari product moment sebesar $r = 0,376$ yang menunjukkan bahwa ada pengaruh yang rendah antara cyber bullying (X) terhadap prestasi belajar siswa (Y).

Koefisien determinasi 14,1% menunjukkan bahwa kontribusi cyber bullying (X) terhadap prestasi belajar siswa (Y) sebesar 14,1% dan sisanya 85,9% dikontibusi oleh faktor lain.

Hal tersebut diperkuat dengan hasil yang diperoleh dari hasil pengujian hipotesis yang

menunjukkan bahwa thitung lebih besar dari ttabel yaitu $3,267 > 1,997$

Kesimpulan

Dari hasil analisis yang telah dilakukan berdasarkan data yang telah diolah di SPSS versi 23, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara cyber bullying terhadap prestasi belajar siswa. Hal tersebut diperkuat dengan pengujian hipotesis yang menunjukkan bahwa thitung lebih besar dari ttabel yaitu $3,267 > 1,997$.

Daftar Pustaka

- Abdullah, Aminol Rosid. (2019). Capailah Prestasimu. Malang: Guepedia.
- Arifin, Szaskya Armindhita. (2017). Cyberbullying Pada Media Sosial (Analisis Isi Tentang Aktivitas Cyberbullying pada Awakrin di Ask.fm Periode Januari 2016).
- Aryati, Y. D. (2018). Gambaran Cyberbullying pada Siswa SMA Negeri 3 Jember.
- Aziz Hsb, A. (2018). Kontribusi Lingkungan Belajar dan Proses Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa di Sekolah. Jurnal Tarbiyah Vol.25 No.2.
- Bagaskara, M. A. (2019). Hubungan Antara Konormitas dengan Perilaku Cyberbullying Siswa SMA di Samarinda Seberang. Jurnal Psikoborneo Vol. 7 No. 2.
- Baldry, A., Blaya, C., & Farrington, D. (2018). Cyberbullying and Cybervictimization. International Perspectives on Cyberbullying.
- Begun, J., Munir, N., & Baig, I. A. (2019). The Gender Based effect of Cyber Bullying on Academic Achievement and Behavior of Students at Higher Secondary Level. Global Social Sciences Review (GSSR) Vol IV No 1.
- Betts, L. R., Baguley, T., & Gardner, S. E. (2019). Examining Adults Participant Roles in Cyberbullying. Journal of Social and Personal Relationships.
- Bulu, Y., Maemunah, N., & Sulasmini. (2019). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Bullying pada Remaja Awal. Nursing News Vol.4 No.1.
- Capurso, S., Paradzik, L., & Mratovic, M. (2017). Cyberbullying Among Children and Adolescent-an Overview of Epidemiological Studies and Effective Prevention Programs. Criminology & Social Integration Journal Vol.25 No. 1.
- Cherian, V. E. (2019). Cyberbullying. Research Journal of Science and Technology Vo. 11 No. 1.
- Desmita. (2016). Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Dewi, N. K., & Affifah, D. (2019). Analisis Perilaku Cyberbullying Ditinjau dari Big Five Personality dan Kemampuan Literasi Sosial Media. Conselia: Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 9 No. 1.
- Hermalinda, Deswita, & Oktariana, E. (2017). Hubungan Karakteristik Remaja dengan Perilaku Bullying pada Siswa SMP di Kota Padang. Jurnal Keperawatan Soedirman Vol.12 No.1 .
- Honggowiyono, M.T, D. P. (2015). Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik. Malang: Gunung Samudera.
- Jihad, Asep & Haris, Abdul. (2013). Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kirom, A. (2017). Peran Guru dan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultural. Al-Murabbi:Jurnal Pendidikan Agama Islam Vol.3 No. 1.
- Kowalski et al. (2014). Bullying in the Digital Age: A Critical Review and Meta-Analisis of Cyberbullying Research Among Youth. American Psychological Bulletin Vol. 140 No.4.
- Kurniawan, M., Karimah, A., & Pambudi, D. (2018). Kekerasan di Dunia Maya: Survey Terhadap Siswa SD di Kabupaten Sleman. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD Vol. 6 No. 2.
- Lestari, W. S. (2016). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Bullying di Kalangan Peserta Didik (Studi Kasus pada Siswa SMPN 2 Kota Tangerang Selatan).
- Muzamil, M., & Shah, G. (2016). Cyberbullying and Self-Perceptions of Students Associated with Their Academic Performance. International Journal of Education and Development Using Information and Communication Technology (IJEDICT) Vol 12.
- Muzdalifah, F., & Zanirah, F. (2018). Pengaruh Keterampilan Sosial Terhadap Cyberbullying pada Remaja Pengguna Instagram. Jurnal Penelitian dan Pengukuran Psikologi.
- Ningsih, L. C., & Kustomo. (2018). Hubungan Kecerdasan Sosial dengan Hasil Belajar PPKN Peserta Didik di SMKN 2 Jombang Tahun Pelajaran 2018/2019. Conference on Research and Community Services.
- Nora, A. (2018). Perkembangan Peserta Didik. Yogyakarta: Deepublish.
- Novianti. (2019). Perlindungan Hukum Terhadap Anak Korban Bullying. Info Singkat Kajian Singkat Terhadap Isu Aktual dan Strategis Bidang Hukum Vol. XI No. 08.
- Pandie, M. M., & Weismann, I. T. (2016). Pengaruh Cyberbullying di Media Sosial Terhadap Perilaku Reaktif Sebagai Pelaku maupun Sebagai Korban Cyberbullying Pada Siswa Jristen SMP Nasional Makasar. Jurnal Jaffray Vol. 14 NO. 1.
- Putra, F. (2017). Ketercapaian Tugas-Tugas Perkembangan Siswa SMA dan Siswa Pondok

- Pesantren. Journal Counseling Care Vol. 1 No. 1.
- Putro, K. Z. (2017). Mamahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. APLIKASIA: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama Vol.17 No.1.
- Rohman , M. Z. (2016). Hubungan Antara Usia, Tingkatan Kelas, dan Jenis Kelamin dengan Kecenderungan Menjadi Korban Bullying. The 3rd University Research Colloquium.
- Rosyid, M. Z., Mustajab, & Abdullah, A. R. (2019). Prestasi Belajar. Malang: Literasi Nusantara.
- Sakban, A., Sahrul, Kasmawati, A., & Tahir, H. (2018). Tindakan Bullying di Media Sosial dan Pencegahannya. JISIP Vol. 2 No.3.
- Sartana, & Afriyeni, N. (2017). Perilaku Perundungan Maya (Cyberbullying) pada Remaja Awal. Jurnal Psikologi Insight.
- Setyowati, W. E., Heppy, R. D., & Setiani, A. R. (2017). Hubungan Antara Perilaku Bullying (Korban Bullying) dengan Kemampuan Interaksi Sosial pada Remaja SMA. UNISSULA PRESS.
- Shams et al. (2016). Factors Related to Bullying: a Qualitative Study of Early Adolescent Students. Iran Red Crescent Med.
- Sisdiknas. (2010). Himpunan Peraturan Perundang-Undangan Sistem Pendidikan Nasional. Bandung: Fokus Media.
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, D., Janati, Z., & Razzaq, A. (2019). Persepsi Siswa SMA Negeri 1 Sirih Pulau Padang Terhadap Cyberbullying di Jejaring Sosial Facebook. Buletin of Counseling and Psychotherapy.
- Syafi, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). Studi Tentang Prestasi belajar Siswa dalam berbagai Aspek dan Faktor yang Mempengaruhi. Jurnal Komunikasi Pendidikan Vol.2 No.2.
- UNESCO. (2017). School Violence and Bullying. United Nation Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Wood, S. (2014). Metodologi Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Zakiyah, E. Z., Humaedi, S., & Santoso, M. B. (2017). Faktor yang Mempengaruhi Remaja dalam Melakukan Bullying. Jurnal Penelitian & PPM Vol.4 No.2.
- Pusat Penelitian Kesehatan Universitas Indonesia. (2006). Survei nasional penyalahgunaan dan peredaran gelap narkoba pada kelompok rumah tangga di Indonesia, 2005. Depok:

Pusat Penelitian UI dan Badan Narkotika Nasional.

Riwayat Penulis

Petrus Dosi Goran merupakan peneliti muda di bidang ekonomi. Peneliti memulai kiprahnya dalam penelitian di tahun 2017.

Askardiya Mirza Gayatri merupakan peneliti yang sudah malang-melintang di dunia penelitian. Karya yang paling banyak adalah mengenai pemberdayaan UMKM di wilayah Jakarta dan Banten. Usahanya menghidupkan UMKM di wilayahnya turut mengembangkan geliat ekonomi.

Fajar Kurniadi merupakan seorang dosen dan peneliti di Universitas Indraprasta PGRI yang dinaungi keluarga kecil nan bahagia. Suami dari Anita Sari dan ayah dari Mas Shiddiq dan Kakak Zanka ini merupakan peneliti bidang pendidikan dan bahasa. Peneliti memulai penelitiannya di tahun 2007 saat bergabung di Universitas Indraprasta PGRI Jakarta. Penelitian pertama adalah mengenai penggunaan interferensi bahasa pada karya sastra Umar Khayam dan yang terbaru adalah penelitian mengenai penggunaan sisipan bahasa baru yang disajikan dalam Simposium Nasional di Jakarta pada 2019.

IMPLEMENTASI MANAJEMEN PENDIDIKAN BERBASIS MASYARAKAT DI SMP KSM SONIT PULAU MASONI DAERAH PERBATASAN SULAWESI TENGAH

Trisandi¹, Sedya Santosa²

Mahasiswa Magister Manajemen Pendidikan Islam¹, Dosen UIN Sunan Kalijaga²
Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta
trisandimpi@gmail.com¹, sedyasantosa28@gmail.com²

Abstrak

Artikel ini dilatarbelakangi oleh kesenjangan pendidikan terutama pada pemerataan pendidikan di daerah perbatasan wilayah Indonesia. Mengakibatkan adanya kecenderungan bahwa daerah-daerah perbatasan belum mampu mengelola pendidikannya secara mandiri. Sehingga banyak masyarakat di daerah perbatasan berinisiatif untuk mengelola dan mendirikan lembaga formal berbasis masyarakat. Tujuan dalam penelitian ini, adalah untuk mengkaji lebih dalam mengenai implementasi manajemen pendidikan berbasis masyarakat di SMP KSM Sonit Pulau Masoni Perbatasan Sulawesi Tengah. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pengambilan data secara observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi manajemen pendidikan berbasis masyarakat di SMP KSM Sonit Pulau Masoni Perbatasan Sulawesi Tengah, memberikan dampak yang besar terhadap perkembangan sekolah di wilayah perbatasan. Beberapa tahap dalam mengimplementasikan pendidikan berbasis masyarakat yaitu tahap perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan pengawasan. Program yang telah dilaksanakan meliputi, proses belajar mengajar kegiatan pramuka dan pengembangan budaya rumput laut. Pelaksanaan kegiatan sekolah masih belum berjalan secara maksimal disebabkan oleh beberapa kendala diantaranya, Pulau Masoni masuk daerah tertinggal, faktor geografis yang jauh dijangkau sehingga terisolir dari keramaian, kurang jumlah guru, peserta didik, minim anggaran, minim fasilitas sarana prasarana dan kurangnya keahlian dalam mengelola sekolah.

Keywords: Manajemen Pendidikan Berbasis Masyarakat, Daerah Perbatasan

Abstract

This article is motivated by educational disparities, especially in the distribution of education in the border areas of Indonesia. This results in a tendency that border areas are not yet able to manage their education independently. So that many people in border areas take the initiative to manage and establish community-based formal institutions. The purpose of this research is to examine more deeply about the implementation of community-based education management at SMP KSM Sonit Masoni Island, the Border of Central Sulawesi. The study used a descriptive qualitative method with data collection by observation, interviews and documentation. The results of this study indicate that the implementation of community-based education management at SMP KSM Sonit Masoni Island, the Border of Central Sulawesi, has a major impact on the development of schools in border areas. Several stages in implementing community-based education are the planning, organizing, implementing and monitoring stages. The program that has been implemented includes the teaching and learning process of scouting activities and the development of seaweed cultivation. The implementation of school activities is still not running optimally due to several obstacles including, Masoni Island is included in underdeveloped areas, geographic factors that are far away from the crowd, insufficient number of teachers, students, minimal budget, minimal facilities and infrastructure and lack of expertise in managing schools.

Keywords: Community Based Education Management, Border Areas

Pendahuluan

Potret pendidikan di Indonesia menunjukkan tingkat progresivitas yang masih rendah untuk berkembang dan maju (Qur'ani Habib and Machali, 2016: 214). Melalui tes Programme For International

Student Assessment (PISA) yang dilakukan sejak tahun 2000, menerbitkan hasil pengetahuan murid dalam hal membaca, mate-matika dan ilmu pengetahuan serta apa yang dapat mereka lakukan dengan pengetahuan tersebut. Indonesia mendapatkan angka 371 dalam hal membaca, untuk

metematematika 379 dan 396 terkait dengan ilmu pengetahuan. Sementara Malaysia mendapatkan nilai lebih tinggi dari Indonesia, mendapatkan nilai membaca sebesar 415, Matematika 440 dan 438 untuk Sains (<https://www.tribunnews.com/>). Dalam hasil PISA menunjukan bahwa pendidikan di Indonesia masih kurang maksimal dalam menyelenggarakan pendidikan yang efektif dan kreatif. Disebabkan karena kondisi pendidikan di Indonesia mengalami keterpurukan, sebagaimana menurut data World Bank dalam laporan yang berjudul *Education Indonesia: From Crisis To Recovery* yang dikutip oleh Imam Machali dan Ara Hidayat (Machali and Hidayat, 2018:353) mengatakan bahwa kompleksitas pengorganisasian pendidikan di Indonesia diatur oleh tiga lembaga yang sama-sama mempunyai peranan sentral dalam pendidikan yaitu Depdiknas, Depdagri dan Depag. Kompleksitas ini berakibat fatal karena membuat rancunya pembagian tanggung jawab dan peranan manajerial, keterlambatan dan terpilah-pilahnya sistem perencanaan dan pembiayaan, serta perebutan kewenangan atas guru antara lembaga tersebut (Machali and Hidayat, 2018: 353).

Kesenjangan serta penurunan kualitas pada pendidikan mempengaruhi aspek penting seperti ekonomi sehingga memperlambat perkembangan dan kemajuan pada setiap daerah terutama daerah di perbatasan Indonesia. Setidaknya ada beberapa argumen yang mendukung pernyataan mengenai perlu adanya perbaikan pendidikan pada masyarakat lokal di perbatasan yaitu masyarakat perbatasan yang ada di NKRI cenderung masuk dalam kategori masyarakat yang tertinggal dari berbagai aspek pembangunan (Prasojo, 2013: 418). Hal ini karena masyarakat perbatasan lebih banyak hidup di pulau-pulau terpencil yang sulit terjangkau, tercantum dalam Undang-undang Nomor 6 Tahun 1996 tentang Perairan Indonesia menetapkan bahwa negara Indonesia merupakan negara kepulauan (Archipelago State) (Yustiani, 2018: 122).

Hadirnya Pendidikan Berbasis Masyarakat ditengah masyarakat membuat perubahan pada setiap daerah untuk mengelola pendidikan secara mandiri. Salah satunya masyarakat Pulau Masoni, yang mencoba menyelenggarakan pendidikan berbasis masyarakat. Hal ini dilakukan oleh masyarakat Pulau Masoni karena masyarakat lokal mulai sadar terhadap pentingnya pendidikan. Dengan kata lain, pendidikan berbasis masyarakat yang diselenggarakan adalah konsep pendidikan “dari masyarakat, oleh masyarakat dan untuk masyarakat” (Suharto, 2005: 333).

Pulau Masoni merupakan wilayah perbatasan Sulawesi Tengah bagian Timur atau perbatasan langsung dengan Provinsi Maluku Utara (Ternate). Pulau Masoni termasuk wilayah tertinggal di Indonesia, wilayahnya yang tertinggal mempengaruhi semua aspek penting seperti ekonomi dan pendidikan. Kebutuhan di Pulau ini hanya bergantung pada alam yaitu dengan cara melaut atau menangkap ikan sebagai sumber utama makanan di

Pulau Masoni. Untuk pendidikannya tidak terlalu menggembirakan karena banyak masyarakat di pulau ini yang putus sekolah, akibat akses yang cukup jauh untuk melanjutkan studi yang lebih tinggi.

Pengembangan pendidikan formal berbasis masyarakat yang diselenggarakan oleh masyarakat Pulau Masoni, memberikan perubahan pada masyarakat, terutama untuk anak-anak Pulau Masoni yang saat ini sudah dapat melanjutkan studinya ketingkat menengah pertama. Lembaga yang didirikan oleh masyarakat Pulau Masoni yaitu sekolah menengah pertama (SMP) yang dibantu oleh pihak Yayasan Karya Sama Membangun, dimana yayasan ini bergerak pada pendidikan di daerah perbatasan. Nama sekolah yang didirikan oleh masyarakat Pulau Masoni bersama Yayasan KSM yaitu SMP KSM Sonit. Berangkat dari permasalahan yang sangat kompleks di Pulau Masoni dan pendirian sekolah secara mandiri, peneliti merasa tertarik untuk mengkaji lebih jauh tentang pengelolaan sekolah yang dilakukan masyarakat dan pelaksanaan program SMP KSM Sonit.

A. Manajemen Pendidikan Berbasis Masyarakat

1. Manajemen Pendidikan

Manajemen merupakan cabang ilmu dan seni dalam mengelola suatu lembaga yang menerapkan perencanaan yang matang, pengorganisasian, menggerakkan serta melakukan pengawasan agar lembaga yang dijalankan dapat berjalan secara efektif dan efisien. Manajemen adalah suatu proses yang membedakan atas tindakan perencanaan, pengorganisasian, penggerakan pelaksanaan, dan pengendalian yang dilakukan untuk menentukan serta mencapai sasaran yang telah ditentukan melalui pemanfaatan sumber daya manusia dan sumber-sumber daya lainnya (Sodiah, 2016: 90). Menurut Shrode dan Voich, menyatakan bahwa kerangka dasar manajemen meliputi: “philosophy, Assumption, Principles, and theory, which are basic to the study of any discipline of management”. Secara sederhana dikatakan bahwa falsafah merupakan pandangan hidup atau persepsi tentang kebenaran yang dikembangkan dari berfikir praktis (Soter, 2018: 20). Artinya manajemen yang dimaksud oleh Shrode dan Voich yaitu suatu cara berfikir yang terkondisikan dengan lingkungan, perangkat organisasi, nilai-nilai dan keyakinan yang menjadi dasar tanggung jawab seorang manajer.

Menurut George R. Terry yang dikutip oleh Suwandi, Manajemen merupakan suatu proses khas yang terdiri dari tindakan-tindakan perencanaan, pengorganisasian, penggerakan dan pengendalian yang dilakukan untuk menentukan serta mencapai sasaran yang telah ditentukan melalui pemanfaatan sumberdaya manusia dan sumber daya lainnya (Suwandi, 2017: 3). Diperkuat oleh penjelasan Luther Gulick yang dikutip oleh I Ketut Soter dalam jurnalnya bahwa manajemen dikatakan sebagai ilmu karena manajemen dipandang sebagai suatu bidang pengetahuan yang secara sistematis berusaha

memahami mengapa dan bagaimana orang bekerja sama (Soter, 2018: 18).

Pendidikan merupakan suatu bentuk untuk memanusiakan manusia. Pengangkatan manusia muda ketaraf mendidik. Artinya bahwa pendidikan bertujuan untuk memanusiakan manusia yang dulu belum mengetahui apa-apa dengan adanya pendidikan seseorang dengan mengetahui bahkan dapat mengembangkannya kearah yang lebih baik. Dalam Dictionary of Education dinyatakan bahwa pendidikan adalah: (a) proses seseorang mengembangkan kemampuan, sikap, dan tingkah laku lainnya di dalam masyarakat tempat mereka hidup, (b) proses sosial yang terjadi pada orang yang dihadapkan pada pengaruh lingkungan yang terpilih dan terkontrol (khususnya yang datang dari sekolah), sehingga mereka dapat memperoleh perkembangan kemampuan sosial dan kemampuan individu optimal (Soter, 2018: 18).

Manajemen pendidikan pada hakeketnya adalah menyangkut tujuan pendidikan, manusia yang melakukan kerjasama proses sistemik dan sistematis serta sumber-sumber yang didayagunakan. Bidang manajemen pendidikan mencakup kegiatan perencanaan, pengorganisasian, penggerakan, pengawasan dan penataan terhadap sumber daya pendidikan (Mulyasa, 2003: 23). Dalam pengelolaan Lembaga pendidikan dibutuhkan manajemen pendidikan dalam melihat fungsi-fungsi manajemen agar pengelolaan sekolah atau lembaga pendidikan berjalan secara efektif dan efisien. Ada empat fungsi manajemen yaitu planning (perencanaan), organizing (pengorganisasian), actuating (pelaksanaan), dan controlling (pengawasan)" (Arikunto and Yuliana, 2012: 2-3). Fungsi manajemen dapat diterapkan pada pengelolaan lembaga pendidikan. Hal ini sebagai acuan untuk mengelola lembaga secara efektif dan efisien. Namun, harus disadari bahwa fungsi manajemen akan berjalan dengan baik jika stakeholder dan semua anggota ikut serta dalam memfungsikan fungsi manajemen. Hal ini karena fungsi manajemen merupakan sebuah sistem yang dapat memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam mengatur sebuah lembaga.

2. Pendidikan Berbasis Masyarakat

Salah satu problematika kehidupan bangsa yang terpenting di abad ke-21 adalah moral dan akhlak. Kemerosotan nilai-nilai moral yang mulai melanda masyarakat kita saat ini tidak lepas dari ketidakefektifan penanaman nilai-nilai moral, baik di lingkungan sekolah maupun di masyarakat secara keseluruhan (Nurdin, 2012: 187). Hal ini akibat banyaknya masyarakat yang kurang menyerap dan mengerti artinya pendidikan secara baik. Sehingga Pendidikan berbasis masyarakat hadir untuk memperbaiki ketimpangan sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat.

Secara konseptual, sebagaimana yang ditulis oleh Winarno Surakhmad yang dikutip oleh Zubaidi dalam jurnalanya Community-Based Education (Pendidikan Berbasis Masyarakat) atau CBE adalah

model penyelenggaraan pendidikan yang bertumpu pada prinsip "dari masyarakat, oleh masyarakat dan untuk masyarakat" (Masdudi, 2014: 97). Seperti halnya menurut Compton and H. McClusky yang dikutip oleh Imam Machali dan Ara Hidayat disebut dengan istilah "community education for development" merupakan sebuah sistem yang memberikan peluang sama bagi setiap orang untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan teknologi melalui pembelajaran seumur hidup (Machali and Hidayat, 2018: 354).

Konsep Pendidikan berbasis masyarakat muncul akibat adanya anjuran undang-undang untuk melaksanakan pendidikan sepanjang hayat. Artinya pendidikan harus dilaksanakan baik secara formal, informal maupun non formal karena pendidikan saat ini dihadapi dengan perkembangan dunia yang sangat cepat sehingga pendidikan berperan aktif dalam melaksanakan tugas untuk mencerdaskan anak-anak bangsa. Pendidikan berbasis masyarakat berasumsi bahwa masyarakat juga mempunyai andil yang sama dalam menjalankan roda pendidikan tujuannya untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang kompleks di dalam masyarakat.

Menurut Sihombing dan Supriadi dikutip oleh Toto Suharto, Pendidikan berbasis masyarakat sesungguhnya bukan hanya dapat dilaksanakan melalui jalur pendidikan luar sekolah (nonformal) sebagaimana dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 13 ayat (1) menyebutkan bahwa "Jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya" (Suharto, 2005: 334). Ditegaskan juga pada ayat 6 bahwa: "Pendidikan diselenggarakan dengan memberdayakan semua komponen masyarakat melalui peran serta dalam penyelenggaraan dan pengendalian mutu layanan pendidikan" (Masduki, 2019: 115). Artinya pendidikan berbasis masyarakat juga dapat melaksanakan pendidikan secara formal maupun informal sesuai kebutuhan masyarakat pada suatu daerah. Pendidikan yang berlangsung di masyarakat akan efektif ditumbuhkembangkan oleh tokoh masyarakat (Nurdin, 2012: 187). Peran masyarakat terhadap pendidikan sangat besar seperti keterlibatan masyarakat dalam pengambilan keputusan, pendelegasian kewenangan, konsultasi masalah sekolah sampai sumbangan dan pelayanan terhadap sekolah. Model peran masyarakat ini agar memberikan suatu dampak yang baik terutama pada hubungan antara pihak sekolah dan masyarakat.

Menurut Resbin L. Sihite dalam M. Rohman yang dikutip oleh Sodiah, mengemukakan tujuh peran serta masyarakat dalam pendidikan, yaitu:

- a. Sebagai sumber pendidikan
- b. Sebagai pelaku pendidikan
- c. Pelaksana pendidikan
- d. Pengguna hasil pendidikan
- e. Perencanaan pendidikan
- f. Pengawasan pendidikan
- g. Evaluasi program pendidikan (Sodiah, 2016: 94).

Pendidikan berbasis masyarakat merupakan pendidikan yang mengutamakan kebutuhan masyarakat. Artinya masyarakat ditempatkan sebagai subyek atau pelaku pendidikan langsung. Sehingga masyarakat dituntut untuk berperan serta berpartisipasi dalam setiap program pendidikan yang diselenggarakan. Dengan demikian, masyarakat diberi peluang dalam mengelola, mendesain, merencanakan, membiayai serta menilai apa yang diperlukan secara spesifik dalam penyelenggaraan sebuah program pendidikan di tengah masyarakat.

B. Dinamika Kehidupan Masyarakat Lokal

Indonesia merupakan negara kepulauan (lebih kurang 17.508 buah pulau besar dan kecil) yang memiliki wilayah laut seluas 5.866 juta km persegi, sedangkan wilayah daratan hanya seluas 2.027 juta km persegi atau sepertiga wilayah laut Indonesia (Wijaya and Dkk, 2009: 353). Pasal 25A UUD 1945 telah menegaskan bahwa "Negara Kesatuan Republik Indonesia adalah sebuah Negara kepulauan yang berciri nusantara dengan wilayah yang batas-batas dan haknya ditetapkan dengan Undang-Undang" (Juditha, 2014: 111). Wilayahnya yang dikelilingi pulau-pulau kecil yang tersebar di berbagai daerah menyebabkan adanya keterlambatan dalam segi pembangunan baik dari sumber daya manusia, ekonomi bahkan yang paling urgen yaitu pendidikan juga tertinggal. Sehingga isu-isu mengenai pulau-pulau di perbatasan di Indonesia selayaknya menjadi perhatian yang lebih serius oleh berbagai pihak baik pemerintah daerah maupun pemerintah pusat karena pulau-pulau kecil di perbatasan daerah maupun negara merupakan kunci perkembangan Indonesia yang lebih maju.

Setidaknya ada beberapa argumen yang sangat mendukung untuk mengkaji lebih dalam mengenai kehidupan lokal pada masyarakat di perbatasan. Pertama, daerah perbatasan adalah wilayah strategis yang menjadi wajah sebuah negara, dalam hal ini Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), karena wilayah-wilayah tersebut menjadi pintu masuk bagi warga asing atau pihak luar lainnya yang berkepentingan untuk masuk ke wilayah NKRI. Kedua, masyarakat perbatasan yang ada di NKRI cenderung masuk dalam kategori masyarakat yang tertinggal dari berbagai aspek pembangunan. Ketiga, kajian mengenai masyarakat lokal di wilayah-wilayah perbatasan di Indonesia belum terlalu menggembirakan baik dari segi jumlah (Prasojo, 2013: 418).

Melalui studi yang dilakukan G.J. Hugo (dkk) yang dikutip oleh Zainuddin Djafar, mobilitas penduduk yang terjadi di berbagai wilayah perbatasan Indonesia dapat dipahami dan hal tersebut adalah refleksi dan respon atas terjadinya ketimpangan ekonomi, kondisi sosial dan kenyamanan yang tidak kondusif bagi suatu bentuk kehidupan yang stabil dan mapan di wilayah perbatasan yang jauh dari pemerintahan pusat di Jakarta (Djafar, 2008: 112). Wilayah perbatasan juga sangat minim infrastruktur mengakibatkan informasi sangat sulit

untuk diakses oleh masyarakat (R.A.P, 2015: 89). Kondisi tersebut yang menyebabkan masyarakat lokal yang ada di perbatasan kurang berkembang seperti layaknya daerah-daerah di perkotaan. Perhatian dan penekanan pembangunan pada aspek-aspek sosial-ekonomi di wilayah perbatasan jelas harus pula mendapat prioritas yang sama. Pembangunan yang dirasakan selama ini hampir pada semua wilayah perbatasan di Indonesia berjalan amat lamban (Djafar, 2008: 108). Menurut Lia Roslana dkk yang dikutip oleh Siti Muri'ah, terdapat berbagai isu penting di perbatasan antara lain: Isu Batas Negara Pertahanan dan Keamanan Daerah Perbatasan, Isu Kelembagaan, Isu Perekonomian Masyarakat, Isu Pendidikan, Isu Infrastruktur, Isu Potensi Daerah. Keberadaan berbagai isu tersebut sebenarnya telah terjadi sekian lama, akan tetapi sampai sekarang isu-isu tersebut masih relevan di kawasan perbatasan dan menjadi bahan permasalahan yang tidak kunjung terselesaikan (Muri'ah, 2018: 138).

C. Problem Pendidikan di Perbatasan

Pendidikan nasional memiliki cita-cita untuk mencerdaskan kehidupan bangsanya hal itu sesuai dengan pembukaan UUD 1945. Sehingga pemerataan pendidikan dari pusat sampai ke pulau-pulau terpencil di perbatasan Indonesia perlu disetarakan tanpa terkecuali. Sebagaimana Pasal 26 hasil Deklarasi Universal Hak Asasi Manusia (Universal Declaration of Human Right) tahun 1948 menyebutkan: "Everyone has the right to education. Education shall be free, at least in the elementary and fundamental stages. Elementary education shall be compulsory. Technical and professional education shall be made generally available and higher education shall be equally accessible to all on the basis of merit" (Machali, 2012: 2).

Berdasarkan kutipan di atas, menurut Imam Machali dalam jurnalnya mengatakan, pada dasarnya semua orang berhak mendapatkan pendidikan yang berkualitas terutama pada level pendidikan dasar. Visi dan misi pendidikan nasional berangkat dari paradigma pembangunan pendidikan nasional yaitu "membangun manusia Indonesia seutuhnya, yang berfungsi sebagai subyek yang memiliki kapasitas untuk mengaktualisasikan potensi dan dimensi kemanusiaan secara optimal" (Machali, 2012: 2). Sehingga pemerintah daerah harus mengupayakan serta komitmen dalam mengembangkan sumber daya manusia secara maksimal baik melalui pemberdayaan ekonomi ataupun pendidikan agar nawacita bangsa dalam pemerataan keadilan dan pembangunan dapat dirasakan oleh setiap daerah-daerah termasuk daerah di pulau-pulau kecil bahkan yang paling perbatasan Indonesia.

Permasalahan di dunia pendidikan di daerah terpencil maupun daerah tertinggal, dan perbatasan. Sulitnya membangun sarana pendidikan standar karena kesulitan komunikasi atau langkanya alat-alat bantu proses belajar mengajar. Begitu pula tuntutan sistem pendidikan yang standar mengenai

jenjang pendidikan serta kurikulum nasional menghambat daerah 3T dan perbatasan untuk mengejar ketertinggalan (Suciati, 2016: 77). Berbagai faktor penyebab rendahnya kualitas pendidikan di kawasan perbatasan seperti kurangnya tenaga guru, minimnya fasilitas dan sarana prasarana, maupun rendahnya kesadaran masyarakat akan arti pentingnya pendidikan turut andil dalam menciptakan jurang pemisah dengan kondisi pendidikan di perkotaan (Yosada, Prosiding) Daerah perbatasan memerlukan sentuhan penyelenggaraan pendidikan bermutu agar mampu meningkatkan kualitas SDM-nya. Atas dasar itu untuk menghasilkan penyelenggaraan pendidikan di daerah perbatasan yang bermutu, jelas diperlukan perhatian dan analisisnya terhadap segenap sub-sistem atau komponen pendidikan yang ada, di antaranya masukan siswa, sarana-prasarana, ketenagaan, biaya pendidikan, kurikulum, dan hasil belajar (Agung, 2012: 175). Sehingga pendidikan di daerah perbatasan sangat memerlukan kehadiran pemerintah untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi di lapangan tujuannya meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Pada tahun 2015, telah ditetapkan 122 kabupaten sebagai daerah tertinggal dan 43 daerah terdepan dan terluar berdasarkan Surat No. 2421/Dt.7.2/04/2015 tanggal 21 April 2015 oleh Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional/Badan Perencanaan Pembangunan Nasional (Kemen PPN/BAPPENAS) (Itasari, 2018: 182). Menurut Bappenas, BPS and World Bank yang dikutip oleh Syachrumasyah Asri dalam jurnal Elfendri, mengatakan bahwa Perencanaan Jangka Panjang Pendidikan, target untuk peningkatan pemerataan (equity), dihitung dari akses perolehan pendidikan dasar dan menengah akan dicapai secara universal pada tahun 2015. Pelaksanaan undang-undang tersebut akan dapat berjalan efektif bila kemampuan sumberdaya manusia (SDM) di daerah ditingkatkan kualitasnya (Asri, 2017: 27). Langkah yang sangat baik untuk memajukan pendidikan pada daerah-daerah yang kurang tersentuh dengan pendidikan yang layak seperti halnya dengan pendidikan daerah lain. Sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang sejak lama terjadi di lingkungan pendidikan seperti pembangunan sarana dan prasarana dan juga permasalahan pada lingkungan guru seperti guru honor yang sampai saat ini masih digaji tidak sesuai dengan jam kerja mereka. Menyebabkan banyaknya guru yang meninggalkan daerah tersebut karena persoalan gaji dan ada juga yang bertahan untuk mengajar karena mempunyai kepedulian yang sangat besar terhadap pendidikan terutama untuk memajukan daerah tersebut.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian lapangan (field research), dengan jenis penelitian kualitatif yang

bersifat deskriptif, yaitu jenis penelitian yang berupaya mengungkapkan suatu masalah dan keadaan sebagaimana adanya. Sehingga melalui penelitian ini, diupayakan untuk mengungkap dan menyikap fakta yang ada di lapangan (kondisi real) (Wasito, 1997: 21). Hal ini dimaksudkan untuk dapat menguraikan kondisi/keadaan real di lapangan terkait dengan implementasi manajemen pendidikan berbasis masyarakat di SMP KSM Sonit Pulau Masoni Perbatasan Sulawesi Tengah. Sementara sumber data dalam penelitian ini, menggunakan dua sumber yakni, sumber data dokumen dan sumber data informan. Adapun informan yang dijadikan narasumber dalam penelitian ini, ialah Masyarakat Pulau Masoni, Yayasan Karya Sama Membangun, Kepala Sekolah, Guru, dan Tenaga Administrasi.

Pembahasan

A. Sejarah SMP Karya Sama Membangun (KSM) Sonit Pulau Masoni Perbatasan Sulawesi Tengah.

SMP KSM Sonit secara geografis, berada di wilayah perbatasan Sulawesi Tengah bagian timur atau perbatasan langsung dengan Maluku Utara (Ternate). Secara spesifik SMP KSM Sonit berada di Desa Sonit Kecamatan Bokan Kepulauan Kabupaten Banggai Laut Provinsi Sulawesi Tengah, dengan jumlah penduduk kurang lebih 150 kepala rumah tangga.

Latar belakang berdirinya SMP KSM Sonit, yaitu diawali dengan kunjungan Ketua Yayasan Karya Sama Membangun Pusat Banggai yang bernama Bapak Herto Sampelan, S.Pd pada tahun 2003. Beliau tertarik karena Desa Sonit mempunyai Sekolah Dasar (SD) yang mencetak tamatan puluhan siswa, sementara lulusan biasanya sebagian kecil yang dapat melanjutkan ke tingkat SMP atau sederajat, itupun belum tentu tamat dikarenakan jarak yang begitu jauh serta transportasi yang tidak mendukung, sementara di Desa Sonit belum ada SMP atau sederajat yang didirikan. Ternyata masyarakat Pulau Masoni juga berharap agar adanya SMP di Pulau Masoni. Dengan persamaan itu, pihak yayasan mengadakan musyawarah dengan melibatkan Kepala Desa, Sekdes, BPD, Aparat Desa, Tokoh Masyarakat, Tokoh Agama dan masyarakat dan hasil kesepakatan untuk membangun SMP yang diberi nama SMP KSM Sonit dan dikelola oleh Masyarakat dan Yayasan.

B. Implementasi Manajemen Pendidikan Berbasis Masyarakat di SMP KSM Sonit

Proses Implementasi Manajemen Pendidikan Berbasis Masyarakat di SMP KSM Sonit Pulau Masoni Perbatasan Sulawesi Tengah, dilakukan melalui empat tahap penting, yaitu; perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan Pengawasan.

1. Tahap Perencanaan

Pulau Masoni merupakan wilayah yang berada di perbatasan Sulawesi Tengah bagian timur

atau lebih dekat dengan salah satu Kabupaten di Provinsi Maluku Utara. Wilayahnya yang terpencil membuat wilayah ini tertinggal pada semua bidang termasuk pendidikan. Pihak Yayasan Karya Sama Membangun (KSM) yang bergerak dibidang pendidikan pada waktu itu tepatnya pada tahun 2002, merencanakan untuk bekerja sama dengan masyarakat Pulau Masoni untuk melakukan pembangunan sekolah formal yang diwadahi oleh masyarakat itu sendiri. Berikut ini tahapan perencanaan yang dilakukan oleh Yayasan kepada masyarakat dalam membangun sekolah di Pulau Masoni.

a. Observasi

Pihak Yayasan Karya Sama Membangun yang bergerak dibidang pendidikan pada tahun 2002 melakukan observasi awal ke Pulau Masoni perbatasan Sulawesi Tengah. Tujuan Yayasan pada saat itu pada dasarnya ingin membantu anak-anak suku Bajo yang tersebar di pulau-pulau Sulawesi Tengah. Salah satunya Pulau Masoni yang merupakan wilayah yang dihuni oleh mayoritas Suku Bajo. Adanya persamaan suku dengan masyarakat Pulau Masoni sehingga pihak yayasan meninjau langsung dan melihat kondisi masyarakat Pulau Masoni. Hasil observasi yang dilakukan oleh pihak Yayasan ditemukan banyak sekali masyarakat Pulau Masoni yang putus sekolah akibat tidak adanya lembaga formal pada tingkat menengah pertama (SMP) di daerah tersebut dan aksesnyapun ke kecamatan yang merupakan tempat untuk melanjutkan studi belum tersedia.

Kondisi masyarakat Pulau Masoni dari segi pendidikan masih cukup tertinggal. Sehingga respon yayasan karya sama membangun (KSM) setelah melakukan observasi dan melihat kondisi masyarakat yaitu perlu adanya bantuan dibidang pendidikan agar pulau perbatasan Sulawesi Tengah tidak lagi tertinggal dan dapat berkembang.

b. Musyawarah

Setelah tinjauan langsung ke lokasi (Pulau Masoni) pihak Yayasan karya sama membangun (KSM) tepatnya pada tahun 2002, langsung melakukan musyawarah dengan tokoh-tokoh penting di Pulau Masoni seperti Kepala Desa, BPD, Tokoh Masyarakat, dan Tokoh Agama. Musyawarah yang dilakukan oleh pihak Yayasan dengan sejumlah tokoh masyarakat agar menemukan jalan keluar terhadap permasalahan yang urgen di Pulau Masoni. Hasil dari muswarah tersebut perwakilan dari sejumlah masyarakat menyetujui usulan dari Yayasan KSM. Namun, harus diadakan rapat bersama masyarakat secara terbuka agar adanya kesepakatan dengan masyarakat

dan mendengar usulan serta saran dari masyarakat yang lain.

c. Rapat Terbuka

Setelah melakukan musyawarah bersama perwakilan masyarakat Pulau Masoni, selanjutnya pihak Yayasan melakukan rapat terbuka yang dihadiri sejumlah, Kepala Desa, BPD, Kepala Sekolah SDN Sonit dan Masyarakat Pulau Masoni. Dalam agenda membahas pembangunan sekolah tingkat menengah pertama (SMP) di Pulau Masoni. Hasil rapat terbuka tersebut, menghasilkan beberapa kesepakatan, diantaranya, Yayasan karya sama membangun (KSM) sebagai pengelola tertinggi sekolah, segala urusan anggaran sekolah diserahkan kepada Yayasan dan masyarakat, pemilihan kepala sekolah harus dirapatkan bersama masyarakat, kurikulum sekolah mengikuti pemerintah, untuk tanah atau tempat pembangunan sekolah diserahkan kepada masyarakat, dan pihak sekolah harus bekerjasama dengan pemerintah. Pada hasil rapat tersebut bahwa pembangunan sekolah di Pulau Masoni secara meyeluruh disetujui oleh pihak masyarakat. Sehingga pihak Yayasan bergerak cepat untuk membentuk panitia untuk mengurus pembangunan sekolah.

2. Tahap Pengorganisasian

Setelah melakukan tahapan perencanaan yang matang yang ditandai dengan adanya respon masyarakat terhadap pembangunan dan pengembangan sekolah di Pulau Masoni. Berikut ini, hal yang dilakukan oleh pihak Yayasan KSM bersama masyarakat dalam tahap pengorganisasian sekolah:

- a. Pemilihan Kepala Sekolah
- b. Pemilihan Ketua Komite Sekolah
- c. Perekrutan Guru
- d. Perekrutan Peserta Didik
- e. Membangun Mitra Kerja dengan Pemerintah
- f. Kegiatan Pembelajaran
- g. Anggaran Sekolah
- h. Kurikulum Sekolah

3. Tahap Pelaksanaan

SMP KSM Sonit merupakan lembaga formal yang didirikan oleh masyarakat dan dikelola oleh masyarakat di wilayah perbatasan. SMP KSM mengembangkan beberapa program sekolah diantaranya:

a. Proses Belajar Mengajar

SMP KSM Sonit menerapkan program proses belajar mengajar di dalam kelas mengikuti program dari pemerintah. Sekolah ini menerapkan kurikulum 2013 sebagai acuan dalam melaksanakan pembelajaran. Walaupun dalam melaksanakan kurikulum 2013 masih banyak terkendala oleh beberapa faktor yaitu

fasilitas pembelajaran yang belum lengkap, ruangan kelas yang belum memadai dan kondisi guru yang belum siap dalam menerapkan kurikulum 2013. SMP KSM Sonit memiliki 10 mata pelajaran, dengan total alokasi waktu yang dibutuhkan sejumlah 20 jam. Mata pelajaran ini dikembangkan dan diajarkan kepada peserta didik.

b. Kegiatan Pramuka

Kegiatan pramuka merupakan kegiatan ekstra yang sering dilakukan oleh semua sekolah, salah satunya SMP KSM Sonit juga turut mengembangkan program pramuka sebagai kegiatan ekstrakurikuler sekolah. Kegiatan pramuka di SMP KSM Sonit dijadwalkan satu tahun satu kali pelaksanaan. Namun, jika dana sekolah tidak mencukupi maka kegiatan pramuka ditunda, hal ini sering terjadi di SMP KSM Sonit, ketika hendak melaksanakan kegiatan pramuka terhambat karena dana anggaran sekolah sangat minim sehingga penyelenggaraannya pun ditunda sampai tahun berikutnya.

c. Pengembangan Budidaya Rumput Laut

Secara geografis, SMP KSM Sonit berada di wilayah yang sangat jauh dari keramaian, wilayahnya berada di pulau kecil Indonesia. Pokok pekerjaan di Pulau ini yaitu sebagai nelayan, dimana masyarakatnya hidup bersama Alam dan memanfaatkan Alam sebagai sumber kebutuhan masyarakat. Pengembangan Budidaya rumput laut sebagai kegiatan ekstrakurikuler di SMP KSM Sonit merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan diluar sekolah. Hal ini dilakukan agar peserta didik paham tentang pengembangan budidaya rumput laut, yang selama ini dijadikan sebagai pokok pekerjaan oleh masyarakat Pulau Masoni untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Kegiatan budidaya rumput laut dilakukan setiap bulan tergantung pada kondisi alam. Karena kondisi alam sangat menentukan perkembangan dari rumput laut dan mencegah adanya kerusakan pada rumput laut.

Kegiatan budidaya rumput laut tidak terlalu berjalan secara maksimal karena kondisi alam di Pulau Masoni selalu berubah-ubah. Sehingga pihak sekolah menganjurkan peserta didik cukup mengamati masyarakat Pulau Masoni dalam membudidayakan rumput laut sampai tahap pengeringan. Hal ini dilakukan agar peserta didik tidak ketinggalan dalam proses pembelajaran ekstra yang telah diagenkan oleh sekolah.

4. Tahap Pengawasan

Berikut ini pengawasan yang dilakukan oleh pihak pengelola sekolah di SMP KSM Sonit Pulau Masoni Perbatasan Sulawesi Tengah.

a. Yayasan Karya Sama Membangun

Yayasan Karya Sama Membangun (KSM) merupakan salah satu pihak yang bertugas mengawasi kegiatan sekolah di SMP KSM Sonit Pulau Masoni Perbatasan Sulawesi Tengah. Yayasan KSM bertugas mengawasi seluruh kegiatan sekolah dari program sekolah, anggaran sekolah, sarana prasarana, sampai kegiatan proses pembelajaran dan ekstrakurikuler. Pihak Yayasan mengawasi kegiatan sekolah pada akhir semester. Tujuan dari pengawasan ini agar adanya perbaikan pada program yang telah diadakan.

Pengawasan yang dilakukan oleh pihak Yayasan KSM, seperti halnya menurut narasumber yaitu agar adanya perkembangan dan kemajuan sekolah di wilayah perbatasan. Karena di wilayah perbatasan sangat jarang sekali diawasi oleh pemerintah daerah setempat, mungkin disebabkan wilayahnya yang jauh untuk dijangkau dengan kondisi geografis yang cukup ekstrim untuk dilewati.

b. Kepala Sekolah

Kepala sekolah SMP KSM Sonit bertugas mengawasi kegiatan sekolah yang telah di programkan, dari pengelolaan anggaran, jadwal mengajar, jadwal ujian, sarana prasarana sekolah, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), kedisiplinan peserta didik, Proses pembelajaran di dalam kelas, kegiatan ekstrakurikuler sekolah serta output lulusan sekolah. Untuk lulusan SMP KSM Sonit terus diawasi oleh kepala sekolah setiap tahunnya, mengingat tujuan dari sekolah untuk menghasilkan lulusan yang dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Tercatat dua tahun terakhir yaitu pada tahun 2019 ada 12 peserta didik yang dapat melanjutkan studinya ke tingkat SMA dari jumlah keseluruhan ada 14 peserta didik dan di tahun 2020, ada 11 peserta didik yang dapat melanjutkan studinya dari jumlah keseluruhan 13 peserta didik.

C. Hambatan Pelaksanaan Pendidikan Berbasis Masyarakat di SMP KSM Sonit

Pelaksanaan pendidikan berbasis masyarakat telah diterapkan oleh pihak SMP KSM Sonit mempunyai banyak sekali hambatan sehingga mempengaruhi jalannya perkembangan sekolah di Pulau Masoni, diantaranya:

a. Wilayah Tertinggal

Pulau Masoni masuk dalam daftar wilayah tertinggal di Indonesia. Dari daftar wilayah tertinggal, wilayah Kabupaten Banggai Laut termasuk dalam

daftar. Wilayah Kabupaten Banggai Laut memiliki luas wilayah 725,67 Km², jumlah penduduknya 16.018 orang, jumlah sekolah 35 dengan jumlah guru dan kepala sekolah 399 orang (Hasthoro, 2016:24). Wilayah kabupaten Banggai Laut merupakan wilayah baru. Pada tahun 2014 wilayah ini memisahkan diri dengan wilayah kabupaten Banggai Kepulauan. Sehingga banyak daerah-daerah masuk dalam daftar daerah tertinggal termasuk wilayah yang paling jauh yaitu Pulau Masoni tepat di Desa Sonit perbatasan Sulawesi Tengah bagian timur yang berhadapan langsung dengan Pulau Taliabo Provinsi Maluku Utara yang masuk juga dalam daftar wilayah tertinggal di Indonesia.

b. Kondisi Geografis

Kondisi geografis di Pulau Masoni sangat mempengaruhi perkembangan sekolah, dapat dilihat dari akses sekolah ke Kabupaten memerlukan 8-10 jam menggunakan kapal laut yang beroperasi satu minggu sekali. Kondisi ini yang menjadi alasan awal keterlambatan pembangunan sekolah. Aksesnya yang sangat jauh dari pemerintah membuat pengelola sekolah kesulitan untuk mencari dana dengan pihak luar.

c. Minimnya Anggaran Sekolah

Anggaran sekolah dilibatkan sepenuhnya kepada yayasan, masyarakat dan sedikit dari pemerintah melalui dana BOS. Namun, anggaran di SMP KSM masih sangat sedikit untuk melakukan perubahan pada sekolah. Misalnya anggaran pembangunan sekolah sampai sekarang belum tersedia sehingga ruangan kelas di SMP KSM Sonit harus di batasi dengan tripleks agar mencukupi untuk ruang proses belajar mengajar.

d. Kurangnya Jumlah Guru

Pendidik atau kata lain guru merupakan kunci tombak keberhasilan sekolah dengan adanya guru yang berkompeten dibidangnya akan membawa dampak yang sangat baik terhadap sekolah. Guru di SMP KSM Sonit, hanya ada 4 orang saja sebagai pendidik, 1 orang kepala sekolah dan 1 orang tenaga administrasi. SMP KSM Sonit memang perlu adanya penambahan jumlah guru agar jam kerja guru untuk mengajar peserta didik bisa berjalan dengan efektif dan juga kepala sekolah bisa fokus untuk membangun sekolah.

e. Kurangnya Jumlah Peserta Didik

Jumlah murid di SMP KSM Sonit yaitu 39 orang. Peserta didiknya hanya berada di wilayah Pulau Masoni. Tiap tahunnya yang mendaftar di SMP KSM Sonit hanya kurang lebih 10-15 orang bahkan pernah hanya 7 orang saja. Hal ini karena SMP KSM Sonit hanya menunggu seberapa banyak lulusan Sekolah Dasar yang ada di Pulau Masoni.

f. Minimnya Fasilitas Sarana Dan Prasarana

Fasilitas SMP KSM Sonit dari Sarana dan prasarannya masih sangat perlu diperhatikan, dimana sekolah ini hanya terdapat satu buah gedung dan di dalamnya terdapat dua ruangan. Ruang tersebut merupakan tempat proses pembelajaran dilakukan dan tempat guru, staf administrasi dan kepala sekolah. Karena kondisi ruangan tidak

mencukupi, ruangan dipetak menggunakan tripleks dimana kelas VII, VIII, ruang kepala sekolah, dan ruang dewan guru berada satu ruangan dan kelas IX bersama mini perpustakaan satukan dalam satu ruangan.

Kesimpulan

Implementasi Manajemen Pendidikan Berbasis Masyarakat di SMP KSM Sonit Pulau Masoni Perbatasan Sulawesi Tengah, memberikan dampak yang besar terhadap perkembangan sekolah yang dikembangkan oleh masyarakat. Beberapa tahap yang dilaksanakan oleh masyarakat Pulau Masoni perbatasan Sulawesi Tengah dalam mengimplementasikan pendidikan berbasis masyarakat yaitu tahap perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan serta pengawasan. Program yang telah dilaksanakan di SMP KSM Sonit yaitu proses belajar mengajar, pramuka dan pengembangan budidaya rumput laut. Pelaksanaan pendidikan di Pulau Masoni, tidak berjalan secara baik karena terjadi beberapa hambatan, diantaranya, Pulau Masoni masuk daerah tertinggal, kondisi geografis, minimnya anggaran sekolah, kurangnya jumlah guru, peserta didik dan minimnya fasilitas sarana prasarana sekolah.

Daftar Pustaka

- Agung, Iskandar. 2012. "Kajian Penyelenggaraan Pendidikan Di Daerah Perbatasan." *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD* NI 7 (2): 173-84.
- Arikunto, Suharsimi, and Lia Yuliana. 2012. *Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Asri, Syachrumayah. 2017. "Kebijakan Pemerataan Dan Peningkatan Mutu Pendidikan Di Wilayah Perbatasan." *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 1 (1).
- Djafar, Zainuddin. 2008. "Masyarakat Perbatasan RI-Malaysia Dan Kasus Askar Wataniah: Relevansi Perubahan Kebijakan Kesejahteraan." *Jurnal Masyarakat & Budaya* 10 (1).
- <https://www.tribunnews.com/internasional/2019/12/04/daftar-peringkat-pendidikan-di-dunia-indonesia-jauh-tertinggal-dari-malaysia-dan-brunei-mengapa-diakses-pada-tanggal-16-september-2020-jam-13.00-wib>.
- Itasari, Endah Rantau. 2018. "Implementasi Pemenuhan Hak Pendidikan Warga Negara Indonesia Di Perbatasan Darat Antara Indonesia Dan Malaysia." *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial* 4 (2).
- Juditha, Christiany. 2014. "Tingkat Literasi Media Masyarakat Di Wilayah Perbatasan Papua." *Journal Communication Spectrum* 3 (2).
- Machali, Imam. 2012. "Islam Memandang Hak Asasi Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Islam* XVII (1).

- Machali, Imam, and Ara Hidayat. 2018. *The Handbook Of Education Management: Teori Dan Praktik Pengelolaan Sekolah/Madrasah Di Indonesia*. Cet. ke-II. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Masdudi. 2014. "Demokratisasi Manajemen Pendidikan Berbasis Masyarakat." *Jurnal Edueksos* III (2).
- Masduki, Moh. 2019. "Pendidikan Berbasis Masyarakat Dalam Pendidikan Islam." *Qalamuna* 11 (2).
- Mulyasa, E. 2003. *Menjadi Kepala Sekolah Professional*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Muri'ah, Siti. 2018. "Strategi Pengembangan Pendidikan Wilayah Perbatasan (Studi Kasus Pada Madrasah Ibtidaiyah Tapal Batas Sebatik Dan Nunukan)." *FENOMENA* 10 (2).
- Nuridin, Diding. 2012. "Model Manajemen Pendidikan Nilai Berbasis Sekolah, Keluarga, Dan Masyarakat." *Jurnal Administrasi Pendidikan* XIV (1).
- Prasojo, Zaenuddin Hudi. 2013. "Dinamika Masyarakat Lokal Di Perbatasan." *Walisono: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan* 21 (2). doi:10.21580/ws.2013.21.2.252.
- Qur'ani Habib, Abdau, and Imam Machali. 2016. "Efektivitas Penerapan Manajemen Berbasis Sekolah Dalam Perspektif Balanced Scorecard Terhadap Mutu Pembelajaran Siswa Kelas XI Dan Kelas XII Di MAN Maguwoharjo Sleman." *Jurnal Pendidikan Madrasah* 1 (2): 213–32.
- R.A.P, Tristania. 2015. "Terpaan Media Pada Masyarakat Wilayah Perbatasan Indonesia-Malaysia Di Provinsi Riau." *Jurnal Penelitian Komunikasi Dan Pembangunan* 16 (2).
- Sodiah. 2016. "Manajemen Lembaga Pendidikan Islam Berbasis Masyarakat Dan Sekolah." *Sosial Budaya* Vol. 13 (No. 1): 89–100.
- Soter, I Ketut. 2018. "Manajemen Pendidikan Berorientasi Masa Depan." *Jurnal Bawi Ayah* Volume 9 (Nomor 2).
- Suciati, Ariningsih. 2016. "Pengembangan Model Pendidikan Menengah "Sekolah Kebangsaan " Di Daerah Terpencil, Tertinggal, Terluar Dan Perbatasan Sebagai Implementasi Pembelajaran PKn." *JURNAL MORAL KEMASYARAKATAN* 1 (1).
- Suharto, Toto. 2005. "Konsep Dasar Pendidikan Berbasis Masyarakat." *Cakrawala Pendidikan* XXIV (No. 3).
- Suwandi. 2017. "Manajemen Pendidikan Life Skill (Studi Pondok Pesantren Al Istiqomah Desa Tanjungsari Kebumen)." *Jurnal Kajian Manajemen Pendidikan Islam Dan Studi Sosial* Cakrawala 1 (1).
- Wasito, Herman. 1997. *Pengantar Metodologi Penelitian*, Buku Panduan Mahasiswa. Jakarta: PT Gramedia Utama.
- Wijaya, Antony, and Dkk. 2009. "Manajemen Konflik Sosial Dalam Masyarakat Nelayan (Studi Kasus Pertentangan Dan Pertikaian Nelayan Tradisional Di Kelurahan Pasar Bengkulu Dengan Nelayan Modern Di Kelurahan Kandang Kota Bengkulu)." *Wacana* 12 (2).
- Yustiani. 2018. "Nasionalisme Melalui Pendidikan Di Sekolah Pada Siswa SMA Di Wilayah Perbatasan Kalimantan Barat." *Jurnal SMaRT Studi Masyarakat, Religi Dan Tradisi* 04 (01): 111–24.

Riwayat Penulis

Trisandi, S.Pd., lahir di Desa Kasuari Kecamatan Bongan Kepulauan Kabupaten Banggai Laut Provinsi Sulawesi Tengah, tanggal 30 desember 1995. Pendidikan dasar sampai sekolah menengah atas diselesaikan di kota kelahiran kota Banggai Laut sampai pada tahun 2014. Setelah itu penulis melanjutkan studi sarjana di Provinsi Gorontalo tepatnya di IAIN Sultan Amai Gorontalo dengan Jurusan Manajemen Pendidikan Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan. Pada tahun 2018 penulis menyelesaikan studi dengan gelar sarjana pendidikan (S.Pd) predikat Cum Laude. Setelah itu penulis melanjutkan studi magister di Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan Jurusan Manajemen Pendidikan Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan.

Beberapa karya penulis telah terpublikasi diantaranya:

- Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah (MPMBS) di Daerah Perbatasan: Studi di SMP N 2 Bongan Kepulauan, Banggai Laut, Sulawesi Tengah (Manageria: *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Volume 4, Nomor 2, November 2019 dan Telah dipresentasikan pada kegiatan nasional (ACOMT) dari kementerian agama Yogyakarta)
- Pengaruh pengelolaan guru kelas terhadap efektivitas proses pembelajaran di MA Muhammadiyah kabila provinsi Gorontalo
- Goresan Qalbu (Ajang Puisi Nasional Tahun 2020)
- Identity Achievement Pada Perempuan Muslim Dalam Ruang Publik: Studi Pada Perempuan Muslim Minang yang menolak Pekerjaan untuk Menanggalkan Jilbab (Telah dipresentasikan pada kegiatan nasional (Graduate forum) pasca sarjana UIN Yogyakarta tahun 2019)

Potret Pendidikan Masyarakat Suku Sama-Bajau Di Tengah Era Disrupsi: Studi Di Pulau Masoni Pesisir Perbatasan Sulawesi Tengah (Telah di bukukan pada kegiatan fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan program magister tahun 2020).

Lampiran

Data-data penelitian lapangan (data-data sekolah yang terkait):

1. Hasil wawancara bersama ketua Yayasan SMP KSM Sonit, pada tanggal 04 September 2020 jam 14.00-15.30 wita.
2. Hasil wawancara bersama kepala sekolah SMP KSM Sonit, pada tanggal 08 september 2020 jam 10.00-11.30 Wita.
3. Hasil wawancara bersama Guru KSM Sonit, pada tanggal 09 september 2020 jam 09.00-10.30 wita.

THE INSPIRATION OF QS AL ALAQ VERSE 1-5 IN THE STRATEGY OF KNOW WANT LEARN METHOD ON ONLINE LEARNING PANDEMIC COVID 19

Siti Nofianti

Social Science Teacher, SMPIT LHI BANGUNTAPAN

Noviasoediro04@gmail.com

Abstract

In the era 4.0, Integrated Islamic School (IIS) teachers were not only demanded to prepare for interesting and fun learning but also the learning which has good values that taken from the Quran and hadiths. The inspiration of Surah Al-Alaq verses 1 to 5 can be a guide to develop the learning method for social science subject. Based on the interpretation study of QS Al Alaq 1-5, which has a similarity to KWL method (Know, Want, Learn). The purpose of this study is to develop the KWL learning method that inspired by the Quran Surah Al Alaq 1-5 in social studies subject. This paper uses research development method which has a Teaching Design and Development according to Dick & Carey. The results of this research on learning methods can be used effectively and provide an understanding towards social studies learning. This method combines the concept of Al Quran on Surah Al-Alaq verses 1 to 5 about how to understand all kinds of knowledge, starting from reading, writing and then applying the material that has been studied. Therefore, students are not only able to memorize social studies learning materials but also understand the concepts and are able to formulate social problems that exist in society.

Keywords: QS Al Alaq, KWL, Social science

Introduction

In the era 4.0, Integrated Islamic School (IIS) teachers were not only demanded to prepare for interesting and fun learning but also the learning which has good values that taken from the Quran and hadiths. Integrated Islamic School Teachers choose to spread the da'wah in every lesson conducted. They have to use Al Quran and hadiths as guidelines in developing the learning process at school. Surah Al-Alaq verse 1 to 5 is one of the inspirations that used as a guide in developing the learning process.

Surah Al-Alaq verses 1 to 5 describes that in order to understand all kinds of knowledge, someone has to be good at reading. In reading, it must be preceded by saying the name of God or by saying "Bismillah" first and remembering the power that is owned by Him, so that the knowledge obtained from reading it will increase the closeness of the human relationship with his khaliq (creator). In addition, surah Al-Alaq demands human to read which leading to think regularly or systematically in studying His words and creations, thinking by correlating the qauliah and the kauniah verses, humans will be able to find the concepts of science and knowledge.

The knowledge is obtained starting by reading, because reading is the key to knowledge. Because humans are born with knowing nothing, human knowledge is obtained through the process of learning and experience received by thought and the

sense of hearing and sight to achieve glory and happiness both in this world and in the hereafter. Ibn Kathir's Tafsir (2016) explains that sometimes knowledge is in the mind and sometimes it is in writing. Logically, speaking and writing require the acquisition of knowledge and it is not vice versa.

Therefore, Allah said in Surah Al Alaq verse 3 to 5. "Read! And your Lord is the Most generous. Who thought by pen. Thought humanity what they knew not"

This research inspired by the verse to develop learning methods in social studies subjects. Purnomo, et al (2016) explain that Social Sciences (IPS) subjects that taught in elementary and secondary schools in Indonesia have the literally equivalent of social studies in the United States. Social studies often described as a reduction of the various branches of social science disciplines such as: history, geography, economics, sociology, anthropology, politics, psychology, and so on which are used in the field of education. Social studies subjects are often considered as a rote subject so that children tend to be lazy and bored.

This issue requires the creativity of Integrated Islamic School teachers to present learning method that is not only interesting but also understandable for students. The inspiration from the verses of the Surah Al-Alaq verses 1 to 5 guides the researcher in developing appropriate learning methods for social studies subjects. It found that based on the study of the interpretation of QS Al Alaq 1-5, it has similarities to the KWL (Know, Want, Learn)

method. The KWL method is a learning method that requires students to understand the entire reading content, creating questions, answering questions, and reading (Dewi, et al, 2014)

Pujiono (2008) explains that the KWL method consists of three steps, which are the K- What I Know, the W- What I Want to Learn, and the L- What I learn. Learned. K-W-L was developed and tested to determine the teacher's framework for knowing student abilities.

The KWL method is a learning method that requires students in understanding reading content, making questions, answering questions, and reading. The KWL method requires students to have a purpose in reading by formulating a number of questions and finding answers to the questions (Dewi, 2014)

The development of this method is expected to provide understanding to students in social studies learning. This method combines the concept of Al Quran, Surah Al-Alaq verse 1 to 5 about how to understand all kinds of knowledge, starting from reading, writing and then applying the material that have been learnt. Therefore, students are not only be able to memorize social studies materials but also understand the concepts and formulate the social problems that exist in society.

Research Method

This research uses research development method which focuses on the design of learning methods. This study aims to produce a learning tool, which is the Learning Implementation Plan (LIP), therefore the development model that implemented in this study is the Teaching Design and Development Model according to Dick & Carey. The components of the Dick and Carey model include learners (students), educators (teachers), materials, learning resources, and the environment. Those components interact in the learning process to achieve predetermined goals (Aji, 2016). Rusmana, et al (2017) this model can be described as follows:

S

A. Objective Identification

The first step for developing this research is determining the learning objectives. The definition of teaching objectives may refer to a specific curriculum or may also come from a list of objectives as a result of a need assessment, or from practical experiences with learners' learning difficulties in the classroom.

B. Conducting Instructional Analysis

After identifying the learning objectives, the next is determining the learning type that needed by the students. The purpose of the analysis is to identify specific skills that have to be learned. This analysis will produce a chart or diagram of a skill / concept and show the relationship between these skills / concept.

C. Identifying Early Behavior / Students Characteristics

On analyzing skills that need to be trained and the stages of procedures that need to be passed, it is also necessary to consider the students previous skill when starting learning process.

D. Formulating Performance Objectives

Based on instructional analysis and statements about the initial behavior of students, a special statement will be formulated about what students should do after completing the learning process.

E. Developing Criteria -Referenced Test Items

The development of Criteria -Referenced Test Items is based on formulated objectives, the development of assessment items to measure students' abilities as predicted in the objectives.

F. Developing Instructional Strategy

The strategy including pre-instructional activity, information delivery, practice and feedback, testing which is conducted through activities.

G. Developing and Select Instructional Materials

This stage will use learning methods to produce learning method which includes instructions for students, learning materials, tests and teacher guides.

H. Designing and conducting formative evaluation

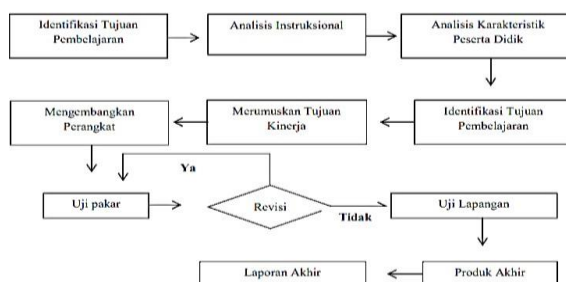
Evaluation is conducted to collect data that used to identify the ways to improve learning method.

I. Writing tools

The results in the steps above are the basis for writing the required tools. The results of the equipment are then validated and tested in the classroom / implemented in the classroom.

J. Instructional Revision

This stage repeats the instructional tools development cycle. Data from summative evaluations that have been implemented in the previous stage are summarized and analyzed and interpreted to identify the difficulties which is experienced by students in achieving the learning objectives.



Picture 1. Research plot

This study uses observation data collection techniques, questionnaires and documentation. The data collection instruments used were observation sheets, questionnaires and documentation. The observation sheet is the researchers' notes observations about the research implementation. Questionnaire is a data collection technique which is done by giving a set of questions or written statements to the respondent to be answered (Sugiyono, 2015). The questionnaire is used to measure the quality of the media that being developed. The questionnaire instrument in this study was used to obtain data from the teacher and students as the material for evaluating the method that being developed.

This research was conducted on August 2020-October 2020 at SMPIT LHI. The subject in this study was the students of class 7B SMPIT LHI. This study used quantitative descriptive data analysis techniques that are directed to answer the problem formulation that has been determined. Considering that the data is quantitative, the data analysis uses available statistical methods.

Results and Discussion

At the initial stage, researchers need to review the material that will be provided in the learning activities to the current semester. After reviewing the material, the next step is identifying learning objectives because in the curriculum there are competencies and learning objectives to be achieved. Learning objectives analysis is useful for determining the competencies in which learning methods will be developed. This analysis is conducted due to a possibility that not all competencies in the curriculum can be provided with the teaching materials.

Based on the previous analysis, the curriculum that used in this learning method development is the 2013 curriculum. In the next stage, instructional analysis includes analysis of specific instructional objectives and general instructional objectives in the material to be given to students. The next stage is the analysis of the characteristics of students, where things that need to be considered to determine the characteristics of students include: individual academic ability, group work ability, learning motivation, and previous learning experiences.

Relating to the development of learning methods, students characteristic need to be known to compile the skills which has been taught and the procedures stages that must be passed by students. Then, formulating learning objectives and competencies to be achieved by students after learning and teaching activities with the learning method that will be made. After that, the researchers compiled a Learning Implementation Plan using the KWL method. The researchers prepare appropriate learning media to teach social studies materials using the KWL method. The social studies material that has been developed using the KWL method is the natural resources potential.

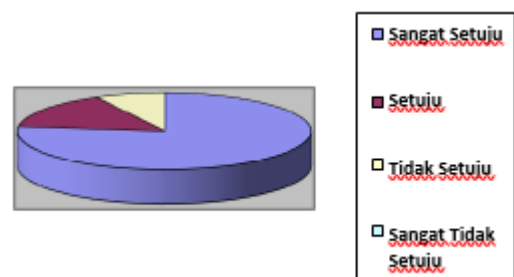
Based on the observations results, the implementation of KWL method is conducted well and in accordance with the Learning Implementation Plan. The teacher gave an introduction as usual. The next step is on the main activity which is the students reciting Surah Al Anam verse 99 about the creation of plant resources as a sign of the power of Allah SWT. Then the students reflecting on the verse and linking the material in the module. The students take a note of the important points in the module then creating questions then exchanging questions and answers with other students. Then the students presented their understanding of the concepts that they had formulated. At the end, students do a quiz in the form of problem-solving cases or case studies. The most active students, having a good record and are able to solve cases well will receive a reward. The lesson closed with learning reflections, conclusions and prayer from the teacher.

Based on the results of the questionnaire shows that

1. Students are interested in the KWL method

The majority of the students very interested in the KWL method. There were 20 students who were very interested in the KWL method. This is proofed by the diagram.

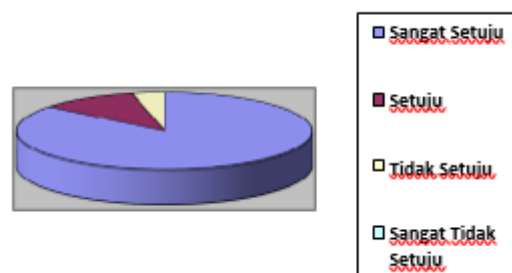
Diagram 1. Statement Items 1



2. Students found something new by using the KWL method

The majority of the students found something new by using the KWL method. There were 24 students who got something new by using the KWL method. This is proofed by the diagram.

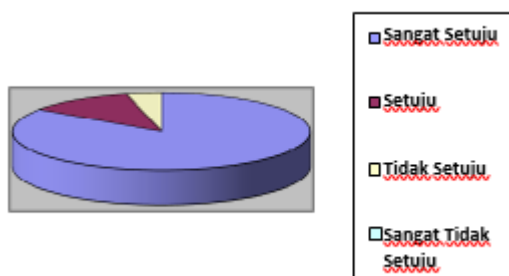
Diagram 2. Statement Items 2



3. Students found it is easier to understand the material

The majority of students found it is easier to understand the material using the KWL method. There were 22 students who found it easier to understand the material using the KWL method. This is proofed by the diagram.

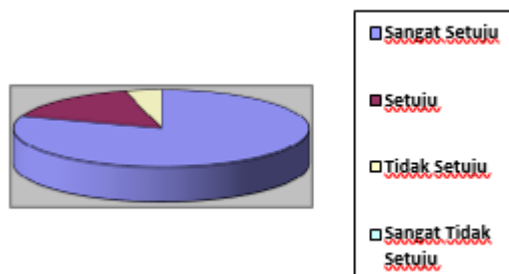
Diagram 3. Statement Items 3



4. Students are able to complete case studies

The majority of students are able to complete the case studies. There were 20 students who got something new by using the KWL method. This is proofed by the diagram.

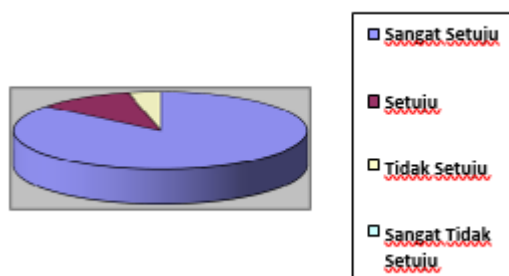
Diagram 4. Statement Items 4



5. Students felt pleased because they have perfect notes

The majority of students felt pleased because they have perfect notes. There were 24 students who got something new by using the KWL method. This is proofed by the diagram.

Diagram 5. Statement Items 5



Conclusion

Based on the development research conducted, it is concluded that to develop KWL learning methods that inspired by the Quran Surat Al Alaq 1-5 on social studies subjects which went through several stages including potential and problems, data collection, initial product design, product design revision, testing limited product, final product revision. After going through all these stages, producing a learning method that can be used as an effective alternative learning method, especially for social studies learning. This learning method creating

the learning process more attractive to students and they become more active and enthusiastic in learning. This method development is able to provide understanding to students in social studies learning. This method combines the concept of Al Quran, Surah Al-Alaq verses 1 to 5 about how to understand all kinds of knowledge, starting from reading, writing and then applying the material that has been studied. Therefore, the students are not only able to memorize social studies learning materials but also understand the concepts and are able to formulate social problems that exist in society.

Suggestions for this research are

1. The KWL learning method that combines the concept of Al Quran, Surah Al-Alaq verses 1 to 5, is expected to have a follow-up development for other materials.
2. This method is expected to have a follow-up method development that can be conducted online.

References

- Abul Fida' 'Imaduddin Isma'il Bin Umar Bin Katsir Al Qurasyi Al Bushrawi. Tafsir Ibnu Katsir Juz 7,8,9. Solo : Penerbit Insan Kamil
- Abul Fida' 'Imaduddin Isma'il Bin Umar Bin Katsir Al Qurasyi Al Bushrawi. Tafsir Ibnu Katsir Juz 28,29,30. Solo : Penerbit Insan Kamil
- Abdul, Gafur. 2012. Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran. Yogyakarta: Ombak.
- Aji, Wisnu Nugroho. (2016). Model Pembelajaran Dick And Carrey Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. Kajian Linguistik dan Sastra, Vol. 1 No. 2, Desember 2016, 119-126
- Dewi, Ni Putu Wiwik Candra, dkk. 2014. Penerapan Strategi KWL (Know, Want To Know, Learned) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Intensif Siswa Di Kelas VII D SMP Negeri 1 Sawan. e-Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sasstra Indonesia, Undiksha Volume : Vol: 2 No: 1 Tahun:2014
- Mushlih, Ahmad, dkk. (2014). Buku Siswa Digital Mata Pelajaran IPS Kelas 7 Kurikulum 2013 Edisi Revisi. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pujiono, Setiawan (2008). Metode K-W-L Dalam Pembelajaran Membaca Kritis. Makalah Dipresentasikan pada Pelatihan Model-model Pembelajaran untuk Guru Bahasa Indonesia Se-Yogyakarta Minggu, 6 April 2008
- Purnomo, Arif, dkk. 2016. Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Materi Kontroversi (Controversy Issues) di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kota Semarang. Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 33 Nomor 1 Tahun 2016

- Rusmana, Indra Martha,dkk. (2017). Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Ganda Terhadap Motivasi Dan Sikap Belajar Peserta Didik. (JPPM Vol. 10 No. 1 (2017)
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung :Alfabeta

Author's Biography

Siti Nofiati, S.Pd was born in Cilacap on November 19, 1992. She completed his undergraduate education at the Faculty of Social Science Yogyakarta State University (UNY), Sosial Studies Program. She is a teacher at SMPIT LHI Banguntapan. She get achievement the 3rd place on Mobile Application Ki Hajar Competition in Yogyakarta year 2019.

PETUNJUK UNTUK PENULIS

JUDUL ARTIKEL/ KARYA ILMIAH

(all caps, Times New Roman, 14 pt, bold, centered, rapat margin atas)

(Kosong satu spasi tunggal, 14 pt)

Penulis pertama, Penulis kedua, dan Penulis ketiga (TNR, 12 pt, bold)

Keterangan Jabatan, Nama instansi pendidikan/ lembaga/ kelompok penelitian (TNR, 10 pt)

E-mail: penulis@domain.com (TNR, 10 pt, italic)

(kosong dua spasi tunggal, 12 pt)

Abstrak (12 pt, bold)

(kosong satu spasi tunggal, 12 pt)

Abstrak dibuat dalam Bahasa Indonesia, kecuali untuk artikel/ karya ilmiah berbahasa Inggris tidak menggunakan abstrak berbahasa Indonesia. Abstrak Bahasa Indonesia ditulis terlebih dahulu diikuti abstrak Bahasa Inggris. Jenis huruf *Times New Roman*, 10 pt, spasi tunggal, *justified*. Abstrak berisi tujuan penelitian, metode penelitian, serta hasil analisis dan tidak lebih dari 250 kata. (kosong satu spasi tunggal, 10 pt)

Kata kunci : berisi kata-kata atau frasa-frasa yang erat kaitannya dengan artikel/ karya ilmiah dan tidak lebih dari 5 (lima) kata atau frasa (TNR, 10 pt)

(kosong dua spasi tunggal, 10 pt)

Abstract (12 pt, bold, italic)

(kosong satu spasi tunggal, 12 pt)

Abstract in English. Times New Roman, 10 pt, italic, single spaced, justified. Abstracts contains research objectives, research methods, the results and not more than 250 words. (one blank single space, 10 pt)

Key words: containing words or phrases that are closely related to the article/ research and not more than 5 (five) words or phrases

(kosong tiga spasi tunggal, 12 pt)

Pendahuluan (12 pt, bold)

(satu spasi kosong, 10 pt)

Naskah ditulis dengan *Times New Roman* ukuran 10 pt, spasi tunggal, *justified*. Naskah ditulis pada kertas berukuran A4 (210 mm x 297 mm) dengan margin atas 2.5 cm, bawah 2 cm, kiri halaman ganjil dan kanan halaman genap 3 cm, kanan halaman ganjil dan kiri halaman genap 2 cm. Panjang naskah hendaknya tidak melebihi 15 halaman termasuk gambar dan tabel. Judul naskah singkat dan informatif serta tidak melebihi 20 kata. **Naskah ditulis dalam dua kolom** dengan spasi antar kolom 1 cm. Nomor halaman ditulis dengan *Times New Roman* 10 pt di bagian bawah halaman dari sisi yang memiliki margin 2 cm (*outer*).

Penulisan *heading* dan *subheading* diawali huruf besar dan diberi nomor dengan angka Arab. Sistematika penulisan sekurang-kurangnya mencakup **Pendahuluan, Metode Penelitian, Analisis dan Interpretasi Data, Kesimpulan dan/ atau Diskusi, serta Daftar Acuan. Ucapan Terima Kasih/ Penghargaan** (jika ada) diletakkan setelah **Kesimpulan** dan sebelum **Daftar Acuan**. Jarak antara subjudul diberi satu spasi kosong 12 pt. **Singkatan/ Istilah/ Notasi/ Simbol**

Penggunaan singkatan diperbolehkan, tetapi harus dituliskan secara lengkap pada saat pertama kali disebutkan lalu dibubuhkan singkatannya dalam tanda kurung. Istilah/ kata asing atau daerah ditulis dengan huruf *italic*.

A. Tabel

Ditulis dengan *Times New Roman* 10 pt dan diletakkan berjarak satu spasi tunggal di bawah judul tabel. Judul tabel ditulis dengan huruf ukuran 9 pt **bold** dan ditempatkan di atas tabel. Jarak tabel dengan paragraph adalah satu spasi tunggal.

B. Gambar

Diletakkan simetris dalam kolom halaman, berjarak satu spasi tunggal dari paragraph. Keterangan gambar diletakkan di bawah gambar dan berjarak satu spasi tunggal dari gambar. Penulisan keterangan gambar menggunakan huruf berukuran 9 pt, **bold**. Gambar yang telah dipublikasikan oleh penulis lain harus mendapat ijin tertulis dari penulis dan penerbitnya.

C. Kutipan

Kutipan dalam naskah menggunakan sistem kutipan langsung. Penggunaan catatan kaki sedapat mungkin dihindari. Ada beberapa cara penulisan kutipan. Kutipan langsung dari halaman tertentu ditulis sebagai berikut (Grimes, 2001:157). Jika yang diacu adalah pokok pikiran dari beberapa halaman, cara penulisannya adalah sebagai berikut (Grimes, 2001:98-157), atau jika yang diacu adalah pokok pikiran dari keseluruhan naskah, cara penulisannya sebagai berikut (Grimes, 2001).

Daftar Pustaka

(kosong satu spasi tunggal, 10 pt)

Contoh penulisan daftar acuan adalah sebagai berikut:

A. Acuan dari buku

Creswell, J. W. (2008). *Educational research: Planning, conduction, and evaluating quantitative and qualitative research* (3rd ed.) Upper Saddle River, NJ: Pearson Education, Inc.

B. Acuan bab dalam buku

Markus, H. R., Kitayama, S., & Heiman, R. J. (1996). Culture and basic psychological principles. Dalam E. T. Higgins & A. W. Kruglanski (Eds.), *Social psychology: Handbook of basic principles*. New York: The Guilford Press.

C. Acuan dari dokumen online

Van Wagner, K. (2006). Guide to APA format. *About Psychology*. Diunduh 16 November 2006 dari <http://psychology.about.com/od/apastyle/gui>.

D. Acuan artikel dalam jurnal

Wassman, J. & Dasen, P. R. (1998). Balinese spatial orientation. *Journal of Royal Anthropological Institute*, 4, 689-731.

E. Acuan dari jurnal online

Jenet, B. L. (2006). A meta-analysis on online social behavior. *Journal of Internet Psychology*, 4. Diunduh 16 November 2006 dari <http://www.Journalofinternetpsychology.com/archives/volume4/3924.html>.

F. Artikel dari Database

Henriques, J. B., & Davidson, R. J. (1991). Left frontal hypoactivation in depression. *Journal of Abnormal Psychology*, 100, 535-545. Diunduh 16 November 2006 dari PsychINFO database.

G. Acuan dari forum, diskusi, berita online

Leptkin, J. L. (2006, November 16). Study tips for psychology students [Msg. 11]. Pesan disampaikan dalam <http://groups.psychelp.com/forums/messages/48382.html>.

H. Acuan dari makalah

Santamaria, J. O. (September 1991). *How the 21st century will impact on human resource development (HRD) professionals and practitioners in organizations*. Makalah dipresentasikan pada International Conference on Education, Bandung, Indonesia.

I. Acuan dari tugas akhir, skripsi, tesis dan disertasi

Santoso, G. A. (1993). *Faktor-faktor sosial-psikologis yang berpengaruh terhadap tindakan orang-tua untuk melanjutkan pendidikan anak ke sekolah lanjutan tingkat pertama (Studi lapangan di pedesaan Jawa Barat dengan analisis model persamaan struktural)*. Disertasi Doktor Program Pascasarjana Universitas Indonesia, Jakarta.

J. Acuan dari laporan penelitian

Villegas, M., & Tinsley, J. (2003). *Does education play a role in body image dissatisfaction?*. Laporan Penelitian, Buena Vista University. Pusat Penelitian Kesehatan Universitas Indonesia. (2006). *Survei nasional penyalahgunaan dan peredaran gelap narkoba pada kelompok rumah tangga di Indonesia*, 2005. Depok: Pusat Penelitian UI dan Badan Narkotika Nasional.

K. Acuan dari ensiklopedia atau kamus

Sadie, S. (Ed.). (1980). *The new grove dictionary of music and musicians* (6th ed., Vols 1-20). London: Macmillan.

Lampiran

(kosong satu spasi tunggal, 10 pt)

Lampiran/ *Appendices* hanya digunakan jika benar-benar sangat diperlukan untuk mendukung naskah, misalnya kuesioner, kutipan undang-undang, transliterasi naskah, transkripsi rekaman yang dianalisis, peta, gambar, tabel/ bagian hasil perhitungan analisis, atau rumus-rumus perhitungan. Lampiran diletakkan setelah Daftar Acuan/ Reference.

Riwayat Penulis

(kosong satu spasi tunggal, 10 pt)

Riwayat penulis berisi profil singkat penulis seperti tempat dan tanggal lahir, asal universitas, instansi, dll. Pada bagian ini dapat juga dimasukkan aktivitas penulis saat ini, karya yang dihasilkan, atau hal-hal lain yang menggambarkan penulis berdasarkan prestasi yang dicapainya. Riwayat penulis dibuat tidak lebih dari 200 kata. Apabila suatu naskah ditulis oleh beberapa orang, maka keterangan antar satu penulis dengan yang lain dipisahkan dengan menempatkan riwayat masing-masing penulis dalam paragraf yang berbeda.

Pengajuan Naskah

Naskah yang diajukan penulis merupakan karya ilmiah orisinal, belum pernah diterbitkan dan tidak sedang diajukan untuk diterbitkan di tempat lain. Untuk kemudahan komunikasi, penulis diminta memberikan alamat surat menyurat dan e-mail, nomor telepon dan/atau fax yang bisa dihubungi.

Penulis mengirimkan naskah versi softcopy melalui Website Jurnal kami di <https://jurnal.makmalpendidikan.net/index.php/JPD/submissions>. Kemudian melakukan konfirmasi ke alamat email kami di: makmalpendidikan@dompetdhuafa.org dengan menyertakan Nama Penulis, Judul Jurnal, Afiliasi, dan Email dari masing-masing penulis.

Naskah ditulis sesuai dengan petunjuk penulisan Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa. Panjang maksimum naskah adalah 15 halaman kertas A4. Untuk keseragaman, Dewan Editor berhak mengadakan penyesuaian format.

Semua naskah yang diajukan ke Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa akan melalui penilaian oleh Tim Riset Pendidikan Dompot Dhuafa dan/ atau editor. Sistem penilaian bersifat anonim dan independen. Editor menetapkan keputusan akhir naskah yang diterima untuk diterbitkan.

Penulis akan menerima pemberitahuan dari editor jika (1) naskahnya diterima untuk diterbitkan, diminta melakukan perbaikan (jika ada) dan segera mengembalikan revisi naskah, atau (3) naskahnya ditolak. Perubahan yang dilakukan pada revisi naskah dituliskan dalam daftar. Hanya perubahan kecil yang dapat dilakukan, tidak diperkenankan melakukan perubahan besar pada revisi naskah.

Penulis diminta memeriksa dengan seksama susunan kata dan penyuntingan serta kelengkapan dan kebenaran teks, tabel, dan gambar dari naskah yang telah direvisi. Naskah dengan kesalahan pengetikan yang cukup banyak akan dikembalikan kepada penulis untuk diketik ulang. Naskah yang sudah dinyatakan diterima akan diminta untuk diperbaiki formatnya jika penulisan tidak sesuai dengan petunjuk yang telah ditetapkan.

Penulis yang naskahnya ditolak berhak meminta kepada editor untuk mencari satu penilai lain, jika penulis dapat berargumentasi bahwa penilai tidak objektif dalam menilai naskahnya.

Reprint sebanyak 1 (satu) eksemplar akan diberikan secara cuma-cuma kepada penulis. Pemesanan tambahan reprint akan dikenai tambahan biaya kepada penulis.

INFORMASI JURNAL PENDIDIKAN DOMPET DHUAFA

Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa hingga saat ini telah terbit sebanyak 18 edisi yang terbagi ke dalam 10 volume, yaitu:

1. Volume 1 nomor 1 edisi November 2011
2. Volume 2 nomor 1 edisi Mei 2012
3. Volume 2 nomor 2 edisi November 2012
4. Volume 3 nomor 1 edisi Mei 2013
5. Volume 3 nomor 2 edisi November 2013
6. Volume 4 nomor 1 edisi Mei 2014
7. Volume 4 nomor 2 edisi November 2014
8. Volume 5 nomor 1 edisi Mei 2015
9. Volume 5 nomor 2 edisi November 2015
10. Volume 6 nomor 1 edisi Mei 2016
11. Volume 6 nomor 2 edisi November 2016
12. Volume 7 nomor 1 edisi Mei 2017
13. Volume 7 nomor 2 edisi November 2017
14. Volume 8 nomor 1 edisi Mei 2018
15. Volume 8 nomor 2 edisi November 2018
16. Volume 9 nomor 1 edisi Mei 2019
17. Volume 9 nomor 2 edisi November 2019
18. Volume 10 nomor 1 edisi Mei 2020
19. Volume 10 nomor 2 edisi November 2020

Untuk pendaftaran naskah silahkan
Submit di:

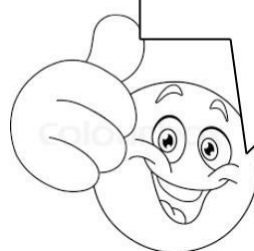
<https://jurnal.makmalpendidikan.net/>

atau hubungi:

085695989185 (Pedri H)

Email:

makmalpendidikan@dompetdhuafa.org



Review Edisi Sebelumnya:



Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa Volume 9 nomor 02, edisi November 2019,

Daftar isi:

- Penggunaan Pendapatan Asli Daerah untuk Anggaran Pendidikan (Studi Kasus pada Kota Palu) (Syugiarto)
- Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus pada Keterampilan Menggantung Anak Melalui Kegiatan Menggantung Pola pada Peserta Didik Kelas A School for Refugees Dompot Dhuafa Tahun Ajaran 2019-2020 (Sidik Eka Hermawan dan Fitriani Wahyu Setyaningrum)
- Pengembangan Keterampilan Berpikir Matematis melalui Pembelajaran Matematika (Asep Sapa'at)
- Penelitian Evaluasi Peningkatan Membaca Permulaan Menggunakan Media Kartu Bergambar pada Siswa Kelas B School for Refugees Dompot Dhuafa Tahun Ajaran 2019/2020 (Aulia Rachmawati dan Fitri Setyo N)
- Strategi Kepala Sekolah dalam Mewujudkan Kelas Unggulan (Internasional Plus Class) di SMA Sains Al-Qur'an Wahid Hasyim Yogyakarta (Trisandi)
- A Case Study of A Narrative Approach to Authentic Indonesian Education: Harmony Between Education and The Natural Environment (Endro Tri Susdarwono dan Yonimah Nurul Husna)
- Social Interaction Application in Android-Based Mobile Learning (Siti Nofiaty)

Untuk lebih lengkapnya dapat dilihat pada web E-Jurnal <https://jurnal.makmalpendidikan.net/> atau di website Makmal Pendidikan <http://www.makmalpendidikan.net/>

Untuk pemesanan silahkan buka link:

<http://bit.ly/pemesananjurnal> kemudian WA atau SMS ke 085695989185

Untuk memberikan feedback/tanggapan terhadap Jurnal Pendidikan DD silahkan isi di :
<http://bit.ly/feedbackjurnalPDD>