



Volume XVIII Edisi Januari 2022 - Maret 2022

E-Jurnal

Dinas Pendidikan Kota Surabaya



ISSN : 2337 - 3253

DISPENDIK SURABAYA

JL. JAGIR WONOKROMO 354 SBY

dispendik.surabaya.go.id

“E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya merupakan jurnal on-line yang berisi tentang kumpulan karya tulis ilmiah dari guru-guru kota Surabaya yang dipersembahkan untuk memperkaya khazanah pendidikan di Indonesia”



[dispendiksby1](https://twitter.com/dispendiksby1)



[dispendiksby](https://www.instagram.com/dispendiksby)



Dinas Pendidikan
Kota Surabaya



dispendik.surabaya.go.id



dispendiksby@gmail.com



031-8499515



9 772337 325880

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan hidayah-Nya dapat diterbitkan E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya Volume XVIII.

E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya merupakan sebuah bentuk media guru dalam mendedikasikan ilmu pengetahuan kedalam sebuah bentuk karya ilmiah.

E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya memiliki standar mutu dan kualitas penulisan karya ilmiah guru secara umum yang nantinya dapat bermanfaat dalam mengurus kenaikan pangkat.

Proses pengumpulan poin angka kredit yang di dapat dari sebuah karya ilmiah dimulai melalui tahapan pelatihan penulisan karya ilmiah, membuat karya tulis, melakukan resume kegiatan pelatihan, hingga publikasi karya ilmiah.

Selamat dan sukses atas karya ilmiah yang telah dihasilkan semoga kedepan E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya mampu sebagai inspirasi dalam peningkatan mutu dan kualitas guru-guru di Indonesia.

SURABAYA, 15 MARET 2022

KEPALA DINAS

IR. YUSUF MASRUH, MM
PEMBINA Tk. I
NIP. 19671224 199412 1 001

SUSUNAN PENGURUS
E-JURNAL DINAS PENDIDIKAN KOTA SURABAYA

PELINDUNG

Ir. Yusuf Masruh, M.M.

PENASEHAT

Dra. Ida Widayati, M.M.

PIMPINAN REDAKSI

Ahmad Sya'roni, S. Pd., M. Pd.

DEWAN REDAKSI

Dedi Prasetyawan, S. Psi.

Dra. Munaiyah, M. Pd.

Dr. Khamim Rosyidi Irsyad, S. Pd., M. Si., M. Pd.

Drs. Sutrisno, M. Pd.

REDAKTUR PELAKSANA

Tri Endang Prasetyaningsih, M. Pd.

Dr. Triworo Parnoningrum, S. Pd., M. Pd.

Anton Setiawan, M. Pd.

Hanifa, M. Pd.

Uswatun Khasanah, M. Pd.

Risa Puji Lestari, M. Pd.

EDITORIAL

Muhammad Sufyan, M. Si

Drs. Adji Suharko, M. Pd.

Atiko, S.S., M. MPd., M.M.

Darto, S. Pd., M. Pd.

Sastro, S. Pd., M. Pd.

Sri Kis Untari, S. Pd., M.M.

Puguh Handoyo, S. Pd. SD, M. Pd.

PUBLIKASI DOKUMENTASI

Chrisma Rachmadya Priyanto, S.H., M. Pd.

MITRA BESTARI

Prof. Dr. Sarmini, M. Hum.

Mamik Suparmi, M. Pd.

Prof. Dr. Wasis, M. Si.

Prof. Dr. Yatim Riyanto, M. Pd.

ALAMAT REDAKSI :

Dinas Pendidikan Kota Surabaya

Jl. Jagir Wonokromo 354-356

Website : dispendik.surabaya.go.id

Email : ejurnal.dispendiksby@gmail.com

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Pengurus	ii
Daftar Isi	iii
Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Materi Mengukur Satuan Panjang dengan Menggunakan Metode Quizizz (Nur Dwi Sholihah)	1
Peningkatan Hasil Belajar IPA Sistem Organisasi Kehidupan Melalui <i>Tems Microsoft Office 365</i> (Karlin)	17
Mengurangi Perilaku Menyontek dengan Menggunakan Teknik <i>Assertive Training</i> (Arbanga Setianing Agami).....	24
<i>Multilevel Teaching Special Education</i> sebagai Akselerasi Pengembangan Pendidikan Berkarakter Siswa Inklusi Melalui Pendekatan Keterampilan Proses (Citra Setianing Putri).....	29
Upaya Menurunkan Prokrastinasi Akademik Akibat Kecanduan <i>Game Online</i> Selama Masa Pandemi Covid-19 Melalui Konseling Kognitif Perilaku (Eka Erawati).....	39
Penggunaan Permainan Trimino dan Musik Sebagai Media Belajar <i>Tenses</i> (Ninik)	51
Pembiasaan Tadarus Al-Quran <i>Online</i> Melalui <i>Youtube</i> Dimasa Pandemi (Nur Faizah).....	57
Peningkatan Kemampuan Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran Melalui Pendampingan MGMP Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) (Afandi)	65
Pemanfaatan Pembelajaran Daring dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Bahasa Inggris Peserta Didik (Khoiril).....	81
Efektivitas Pemakaian Aplikasi Daring <i>Google Classroom</i> Melalui Layanan Bimbingan Klasikal (Sholihah)	94

Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode <i>Blended Learning</i> Materi <i>Present Tense</i> (Nurhayati).....	103
Peningkatan Hasil Belajar Materi Bercerita dengan Bahasa Ungkapan Melalui Penerapan Pendekatan <i>Communicative Language</i> (Mega Syafitri)	114
Penggunaan <i>Microsoft Sway</i> Pada Pembelajaran <i>Hybrid Learning</i> untuk Meningkatkan Ketrampilan Menulis Bahasa Inggris Siswa (Sulastri)	122
Media Pembelajaran Pecahan Melalui Aplikasi <i>Xrecorder</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Rohmatun Ni'mah).....	131
Implementasi “PROLIGA” (Program Literasi Keluarga) dalam Pembelajaran <i>Online</i> Tetap Keren Untuk menumbuhkan Karakter Gemar Membaca (Sus Indrawati)	137



**PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATERI MENGUKUR
SATUAN PANJANG DENGAN MENGGUNAKAN METODE *QUIZIZZ*
(Nur Dwi Sholihah)**

ABSTRACT

The purpose of this classroom action research is to improve (1) student motivation and learning outcomes, (2) mathematics understanding of the material measuring units of length, and (3) student responses to the use of the Quizizz method. The research procedure consists of two cycles, and each cycle includes planning, implementation, observation, and reflection. The research was conducted at SDN Kedungdoro IV / 309 Surabaya, with the subjects of grade 2-B students totaling 33 students consisting of 12 boys and 21 girls.

Analysis of data mem akai technical description of comparability with the data of quantitative (percentage) and engineering analysis of critical with the data qualitatively. Results of the study showed that (1) the motivation and the result of learning of students increased indicated prasiklus with a mean of 12.5% cycle I be 28.1% and cycle II became 90.6%; (2) Method of Quizizz can improve motivation and results of learning, especially in the matter of Measuring Unit length with an indication of the increase in the activity of teachers (the achievement of the final 90%), the activities of students (achievement of the final 80%), and the completeness of the results of learning students in classical (achievement of the final 85%). (3) students' positive responses to the use of the Quizizz method.

Keywords : *quizizz, motivation, results of learning, unit of length*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting untuk mencetak peserta didik menjadi generasi penerus bangsa yang dapat membangun dan memajukan mulai dari bidang perekonomian, pertahanan keamanan dan masih banyak lagi lainnya. Untuk dapat membentuk lulusan yang ideal maka guru sebagai pemberi motivasi sehingga peserta didik mampu mengembangkan potensi, kecakapan serta membentuk karakteristik pribadi yang bukan hanya sekedar memberikan pengetahuan, nilai-nilai atau melatih keterampilan. Pendidikan yang diperoleh peserta didik erat kaitannya dengan pembelajaran yang disampaikan oleh tenaga pendidik. Pada Undang-undang nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 disebutkan bahwa pendidik dan tenaga pendidik berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Terutama Pada pembelajaran Matematika, pemahaman dan konsep harus lebih ditekankan lagi agar tersimpan dalam memori jangka panjang dan dapat mengembangkannya sesuai

kebutuhan permasalahan yang dihadapi sehingga pola pikir peserta didik dapat berkembang pada tingkatan yang lebih tinggi seperti pemecahan masalah dan berfikir kreatif.. Namun, kondisi saat ini sangat berbeda dengan pembelajaran sebelumnya yang disebabkan karena adanya Pandemi *Covid-19* dimana pembelajaran dilakukan dengan Jarak Jauh yang mengharuskan siswa belajar dari rumah, sedangkan guru memberikan materi dan evaluasi dengan cara daring online. Tak sedikit permasalahan dan kendala yang di hadapi guru dalam menerapkan Pembelajaran Jarak Jauh di masa pandemic *Covid-19* ini. Salah satu permasalahan yang terjadi saat ini di Kelas 2B SDN Kedungdoro IV/309 Surabaya yang masih sangat jauh dari kata ideal. Beberapa aplikasi yang disarankan untuk pembelajaran online ada berbagai macam diantaranya adalah *Google Form, Video Conference, Meet, Microsoft 365* dan masih banyak lagi lainnya.

Berdasarkan hasil survey dan wawancara pada siswa dan orang tua siswa yang juga berperan serta dalam

mendampingi anak dalam pembelajaran daring, maka dapat disimpulkan penyebab rendahnya keaktifan peserta didik pada pembelajaran daring Matematika sehari-hari adalah dikarenakan (1) metode pembelajaran yang digunakan kurang menarik (2) strategi pembelajaran yang digunakan klasikal dan monoton. Kurang variatifnya Pembelajaran Jarak Jauh tersebut mengakibatkan penurunan hasil belajar siswa pada pembelajaran daring Matematika. Peserta didik yang aktif dalam pembelajaran daring sebelum menggunakan metode *Quizizz* kurang dari 65% ini menyebabkan guru harus menerapkan metode pembelajaran yang menarik sehingga memotivasi siswa dalam mengikuti Pembelajaran Jarak jauh pada pembelajaran matematika di Semester 2 untuk materi pengukuran satuan panjang. Namun setelah menerapkan metode *Quizizz games* siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran daring online sehingga keaktifan siswa mencapai 100%.

Tuntutan untuk kita sebagai seorang pendidik yang harus bisa bereksplorasi dan menyediakan pembelajaran daring online yang menarik bagi peserta didik sehingga merasa nyaman dan senang dalam mengerjakan tugas daring di masa Pandemi *Covid-19* ini. *Quizizz* adalah salah satu alternatif pilihan terbaik guru yang dapat digunakan untuk peningkatan keaktifan pembelajaran daring Matematika materi mengukur satuan panjang. Dari penjelasan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk membuat Penelitian Tindakan kelas yang berjudul "Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Materi Mengukur Satuan Panjang dengan Menggunakan Metode *Quizizz* pada Siswa Kelas 2B SDN Kedungdoro IV/309 Surabaya".

KAJIAN PUSTAKA

1. Motivasi

Motivasi berasal Bahasa latin yaitu kata *movere* yang memiliki arti dorongan di dalam diri seseorang untuk dapat bertindak sehingga mencapai tujuan tertentu. Motivasi adalah hasrat, dorongan dan kebutuhan seseorang untuk dapat melakukan aktivitas tertentu. Sehingga motivasi diartikan sebagai kekuatan yang mendorong tindakan menuju suatu tujuan (Cleopatra M, 2015). Menurut Sondang P. Siagian (2004:138), memberikan definisi motivasi sebagai daya dorong yang mengakibatkan seseorang mau dan rela untuk mengerahkan kemampuan, tenaga dan waktunya dalam rangka pencapaian tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Motivasi dapat dikatakan sebagai pengaruh kebutuhan dan keinginan pada intensitas dan arah seseorang yang menggerakkan orang tersebut untuk mencapai tujuan dari tingkat tertentu. Menurut Mc. Donald yang dikutip oleh Oemar Hamalik (2002:1973), motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam diri pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif, dan reaksi untuk mencapai tujuan, juga sebagai dorongan dari dalam diri seseorang dan dorongan ini merupakan motor penggerak.

Menurut Afifudin (dalam Ridwan, 2008), pengertian motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri anak yang mampu menimbulkan kesemangatan atau kegairahan belajar. Menurut Winkel (2003) dalam Puspitasari (2012) definisi atau pengertian motivasi belajar adalah segala usaha di dalam diri sendiri yang menimbulkan kegiatan belajar, dan menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar serta memberi arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual dan berperan dalam hal menumbuhkan semangat belajar untuk

individu. Menurut Clayton Alderfer dalam Hamdu (2011) pengertian motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan segala kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin.

Motivasi belajar dalam diri seseorang akan menimbulkan gairah atau meningkatkan semangat dalam belajar. Motivasi belajar mengandung usaha untuk mencapai tujuan belajar yaitu pemahaman materi dan pengembangan belajar. Selain itu, motivasi belajar adalah sebuah penggerak atau pendorong yang membuat seseorang akan tertarik kepada belajar sehingga akan belajar secara terus-menerus (Novianti N.R, 2011). Motivasi belajar yang rendah dapat menimbulkan dampak negatif bagi siswa, Motivasi belajar yang rendah dapat menyebabkan rendahnya keberhasilan dalam belajar sehingga akan merendahkan prestasi belajar siswa (Rimba Rizki R, 2017). Motivasi belajar dalam diri siswa satu dengan siswa yang lain berbeda, ada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan ada juga siswa yang memiliki motivasi belajar rendah (Wulandari B dan Surjono H.D, 2013).

2. Hasil Belajar

Arti hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah *kognitif, afektif, dan psikomotoris* dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu (Jihad dan Haris, 2012). Definisi hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, proses mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2013).

Pengertian hasil belajar menurut Susanto adalah suatu perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan

psikomotor (Susanto, 2013). Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu (Nawawi, 2013). Sudjana (2008:22) menyatakan bahwa dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.

3. Metode Quizizz

Metode *Quizizz* adalah Suatu metode pembelajaran menggunakan aplikasi online yang menarik dengan modifikasi games di dalamnya yang dapat digunakan guru sebagai variasi dan inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran agar siswa tertarik dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran daring online. Metode pembelajaran adalah teknik yang dikuasai pendidik atau guru untuk menyajikan materi pelajaran kepada peserta didik di kelas, baik secara individu maupun kelompok agar materi pelajaran dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh peserta didik dengan baik (Ahmadi dan Prasetya, 2015:52). Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal (Sanjaya, 2016:147).

4. Pembelajaran Mengukur Satuan Panjang

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang kompleks yang keberhasilannya dapat dilihat dari dua aspek yaitu aspek produk dan aspek proses. Keberhasilan pembelajaran dilihat dari sisi produk adalah keberhasilan siswa mengenai hasil yang diperoleh dengan mengabaikan proses

pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran dilihat dari sisi hasil memang mudah dilihat dan ditentukan kriterianya, akan tetapi hal ini dapat mengurangi makna proses pembelajaran sebagai proses yang mengandung nilai-nilai pendidikan (Sanjaya, 2011:13-14).

Sebuah satuan panjang mengacu pada kemanasukaan yang dipilih dan diterima sebagai standar referensi untuk pengukuran panjang. Satuan paling umum dalam penggunaan modern adalah satuan A.S. dalam Amerika Serikat dan satuan metrik di tempat lain. Satuan imperial Inggris masih digunakan untuk beberapa tujuan di Britania Raya dan beberapa negara-negara lainnya. Sistem metrik dibagi lagi menjadi satuan SI dan non-SI (Hinkelman, Edward G.; Sibylla Putzi, 2005).

5. Metode Quizizz

Metode *Quizizz* untuk Pembelajaran Mengukur Satuan Panjang

Metode *Quizizz* adalah salah satu metode pembelajaran yang sangat efektif untuk diterapkan pada peserta didik. Aplikasi *Quizizz* sangat banyak sekali manfaatnya, bisa untuk memberikan materi pembelajaran dan bisa juga untuk membuat evaluasi pembelajaran. Dengan penampilan yang mudah diakses peserta didik dan model aplikasi yang menyerupai games, maka aplikasi ini mudah untuk menarik minat siswa untuk belajar dan sebagai upaya guru untuk memotivasi belajar siswa.

Dengan metode *Quizizz* yang menerapkan pembelajaran dengan cara belajar sekaligus bermain dapat memudahkan guru untuk mengajak peserta didik mengikuti materi pembelajaran mengukur satuan panjang. Memang tidak mudah untuk menghafal tangga konversi bagi siswa, namun dengan sedikit permainan dapat membantu siswa menghafal dan memahami pembelajaran mengukur satuan panjang. *Quizizz* sangat membantu guru untuk memotivasi belajar siswa

dalam mengikuti pembelajaran terutama dalam materi mengukur satuan panjang sehingga hasil belajar yang dicapai siswa dalam materi ini memenuhi standar KKM di kelas.

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Menurut pengertiannya penelitian tindakan adalah penelitian tentang hal-hal yang terjadi di masyarakat atau sekelompok sasaran, dan hasilnya langsung dapat dikenakan pada masyarakat yang bersangkutan (Arikunto, Suharsimi 2002: 82). Ciri atau karakteristik utama dalam penelitian tindakan adalah adanya partisipasi dan kolaborasi antara penulis dengan anggota kelompok sasaran. Penelitian tindakan adalah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dalam bentuk proses pengembangan inovatif yang dicoba sambil jalan dalam mendeteksi memecahkan masalah. Dalam prosesnya pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan tersebut dapat mendukung satu sama lain.

Sedangkan tujuan penelitian tindakan harus memenuhi beberapa prinsip sebagai berikut :

1. Permasalahan atau topik yang dipilih harus memenuhi kriteria, yaitu benar-benar nyata dan penting, menarik perhatian dan mampu ditangani serta dalam jangkauan kewenangan penulis untuk melakukan perubahan.
2. Kegiatan penelitian, baik intervensi maupun pengamatan yang dilakukan tidak boleh sampai mengganggu atau menghambat kegiatan utama.
3. Jenis intervensi yang dicobakan harus efektif dan efisien
4. Metodologi yang harus jelas, rinci dan terbuka, setiap langkah dari tindakan dirumuskan dengan tegas, sehingga orang yang berminat terhadap penelitian

tersebut dapat mengecek setiap hipotesis dan pembuktiannya.

5. Kegiatan penelitian diharapkan dapat merupakan proses kegiatan yang berkelanjutan (*ongoing*), mengingat bahwa pengembangan dan perbaikan terhadap kualitas tindakan memang tidak dapat berhenti tetapi menjadi tantangan setiap waktu. (Arikunto, Suharsimi, 2002: 82-83).

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto, Suharsimi, 2002: 83), yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

SIKLUS 1

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini guru membuat kegiatan perencanaan meliputi :

- 1) Menyusun RPP yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
- 2) Mempersiapkan media yang akan digunakan.
- 3) Menyiapkan pedoman pengamatan (observasi) atau instrumen penelitian untuk memantau proses pembelajaran yang berlangsung.
- 4) Membuat alat evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan.

2. Tahap Pelaksanaan

Melaksanakan tindakan pembelajaran pada pertemuan ke-1 dan ke-2 sesuai dengan

RPP yang telah disiapkan untuk diterapkan pada siswa kelas 2B di SDN Kedungdoro IV/309 Surabaya. Dengan langkah sebagai berikut :

- 1) Melakukan apersepsi
- 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 3) Mendeskripsikan materi Mengukur satuan panjang dengan menggunakan buku siswa dan buku guru.
- 4) Memanfaatkan media pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- 5) Melakukan tanya jawab tentang materi untuk mengukur pemahaman awal siswa.
- 6) Memberi kesempatan bagi siswa untuk mempraktekkan cara Mengukur satuan panjang.
- 7) Membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam mempraktekkan kegiatan Mengukur satuan panjang.
- 8) Memberi penghargaan berupa reward kepada siswa yang berprestasi.
- 9) Memberi motivasi kepada siswa yang masih belum menguasai materi pembelajaran
- 10) Menyimpulkan bersama-sama materi pembelajaran dan melakukan refleksi dan tindak lanjut.

3. Tahap Pengamatan

Selama proses pembelajaran dilakukan observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan pengelolaan pembelajaran. Diakhir siklus I dilakukan pula tes hasil pembelajaran siswa sebagai formatif I. tahapan ini dilakukan saat pembelajaran pertemuan ke-1 dan ke-2

berlangsung yaitu tanggal 8 Februari 2021 dan 9 Februari 2021. Pengamatan dilakukan oleh guru dengan menggunakan instrument penilaian yang telah dibuat oleh guru untuk mengamati siswa melalui penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan. Cara yang digunakan oleh guru dengan mengamati keaktifan dan kehadiran siswa selama pembelajaran berlangsung.

4. Tahap Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan oleh guru berdasarkan hasil observasi dan evaluasi hasil pembelajaran matematika materi mengukur satuan panjang dengan menggunakan teknik analisa data. Tahapan ini dilakukan diakhir pembelajaran pertemuan ke-1 dan ke-2 yaitu tanggal 8 Februari 2021 dan 9 Februari 2021. Hasil dari refleksi siklus I kemudian ditindaklanjuti oleh guru sehingga perlu adanya perbaikan dan penguatan rencana tindakan pada siklus II berikutnya yang bertujuan memperbaiki motivasi belajar dan hasil belajar siswa yang memuaskan dengan menggunakan metode Quizizz.

SIKLUS 2

1. Tahap Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi terhadap proses pembelajaran pada siklus I maka pada siklus II disusun scenario metode pembelajaran Quizizz dengan revisi tindakan untuk memperbaiki proses. Guru kemudian menyusun kegiatan perencanaan meliputi :

- 1) Penyusunan perangkat pembelajaran yang terdiri dari Silabus, RPP, LKS.

Dalam rencana pelaksanaan pembelajaran dalam lembar kegiatan siswa untuk Kegiatan Pembelajaran (KBM) pertama pertemuan ke-3 dan ke-4 yang disesuaikan dengan model pembelajaran dengan metode Quizizz.

- 2) Penyusunan Instrumen penelitian berupa tes dan nontes dimana bila melakukan tes guru membuat soal tulis, sedangkan bila nontes guru akan melakukan pengamatan pada aktivitas siswa, dokumentasi hasil karya siswa dan foto-foto pembelajaran hampir sama dengan penyusunan instrumen perencanaan sebelumnya.

2. Tahap Pelaksanaan

Melaksanakan tindakan pembelajaran pada pertemuan ke-3 dan ke-4 sesuai dengan RPP yang telah disiapkan untuk diterapkan pada siswa kelas 2B di SDN Kedungdoro IV/309 Surabaya.

Langkah-langkah perbaikan serta pengembangan RPP sebagai berikut:

- 1) Melakukan apersepsi
- 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 3) Mendeskripsikan materi Mengukur Satuan Panjang dengan menggunakan buku siswa dan buku guru.
- 4) Memanfaatkan Metode Quizizz dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- 5) Melakukan tanya jawab tentang materi untuk mengukur pemahaman awal siswa.

- 6) Memberi kesempatan bagi siswa untuk mempraktekkan cara metode Quizziz.
 - 7) Membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam mempraktekkan metode Quizziz.
 - 8) Memberi penghargaan berupa reward kepada siswa yang berprestasi.
 - 9) Memberi motivasi kepada siswa yang masih belum menguasai materi pembelajaran
- Menyimpulkan bersama-sama materi pembelajaran dan melakukan refleksi dan tindak lanjut

3. Tahap Pengamatan

Selama proses pembelajaran dilakukan observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan pengelolaan pembelajaran. Diakhir siklus II dilakukan pula tes hasil pembelajaran siswa sebagai formatif II. tahapan ini dilakukan saat pembelajaran pertemuan ke-3 dan ke-4 berlangsung yaitu tanggal 15 Februari 2021 dan 16 Februari 2021. Pengamatan dilakukan oleh guru dengan menggunakan instrumen penilaian yang telah dibuat oleh guru untuk mengamati siswa melalui penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan. Cara yang digunakan oleh guru dengan mengamati keaktifan dan kehadiran siswa selama pembelajaran berlangsung.

4. Tahap Refleksi

Setelah kegiatan refleksi pembelajaran siklus II dilakukan oleh guru berdasarkan hasil observasi dan evaluasi hasil pembelajaran matematika materi

mengukur satuan panjang dengan menggunakan metode Quizziz. Tahapan ini dilakukan diakhir pembelajaran pertemuan ke-3 dan ke-4 yaitu tanggal 15 Februari 2021 dan 16 Februari 2021. Hasil dari refleksi siklus II berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan ketuntasan hasil belajar siswa ditelaah dan berhasil 100%.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas 2B semester 2 tahun pelajaran 2020-2021 di SDN Kedungdoro IV/309 Surabaya yang beralamat di Jl. Plemahan VI No.4 dengan Jumlah siswa 33 anak terdiri dari 12 laki-laki dan 21 perempuan. Karena adanya kendala yang dihadapi oleh siswa dan guru mengenai keaktifan, kedisiplinan, dan kehadiran siswa yang pada awalnya banyak yang tidak memberi respon dan umpan balik, misalnya dalam pengumpulan tugas dan mengikuti pembelajaran, maka dari itu guru yang juga peneliti Nur Dwi Sholihah guru kelas 2B di SDN Kedungdoro IV/309 Surabaya memutuskan untuk memodifikasi pembelajaran sehingga dapat menyajikan ke siswa dengan menyenangkan.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan guru adalah :

1. Instrumen tes guru membuat soal tulis ataupun online (kuis) untuk siswa dengan tujuan mengukur pengetahuan siswa tentang materi yang telah diajarkan.

Tes ini dilakukan setelah guru memberikan materi dan penjelasan mengenai mengukur satuan panjang. Pada siklus I guru memberikan tes tulis dengan mengerjakan soal dan latihan pada buku tema 5. Sedangkan pada siklus II guru memberikan kuis pada aplikasi Quizizz dimana kuis ini siswa dapat bermain sekaligus belajar untuk mencapai skor tertinggi sehingga mendapatkan reward dari guru.

2. Instrumen nontes guru akan melakukan pengamatan pada aktivitas siswa, dokumentasi hasil karya siswa dan foto-foto pembelajaran. Instrumen ini ditujukan untuk mengukur keterampilan siswa, seberapa kreatif dan inovatif dalam menyelesaikan tugas atau pekerjaan rumah. Biasanya tugas ini akan diberikan guru pada siswa setelah evaluasi tes tulis atau kuis online saat pembelajaran berakhir, dan tugas bisa dikumpulkan di luar jam pembelajaran. Cara mengerjakannya biasanya bisa dengan mendokumentasikan tahapan hingga selesai pembuatan tugas foto.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan cara :

1. Data dari instrumen tes adalah hasil evaluasi tulis maupun tes online yang sudah di rekap dari data siklus I dan siklus II.
2. Data dari instrumen nontes adalah hasil pencatatan dan penilaian dokumentasi hasil

karya siswa dan foto-foto pembelajaran yang sudah di rekap dari data siklus I dan siklus II.

E. Teknik Analisis Data

Pengumpulan data yang ada, selanjutnya dianalisis. Untuk menganalisis data tersebut, penulis memerlukan analisis data yang sesuai agar data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan, maka dalam penelitian ini penulis menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

1. Analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan oleh penulis yang memuat gambaran tingkat pengetahuan siswa terhadap suatu mata pelajaran, aktivitas dan antusiasme siswa saat mengikuti pelajaran setiap siklus.

2. Analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil tes siswa yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan siswa tentang materi pelajaran dari setiap siklus, di mana siswa secara individu telah belajar tuntas atau berhasil apabila sekurang-kurangnya mendapat nilai 70.

F. Indikator Keberhasilan Penelitian

Dalam penelitian ini, indikator keberhasilannya adalah sebagai berikut:

1. Siswa dikatakan tuntas dalam belajar, apabila memperoleh KKM 70 untuk materi mata pelajaran Tematik.

2. Dalam kegiatan pembelajaran, aktivitas guru dan siswa mencapai keberhasilan apabila secara klasikal memperoleh presentase 75 %

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. DESKRIPSI SIKLUS I

1. Hasil Penelitian Siklus I

Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siklus I ini dilaksanakan pada hari Senin, 8 Februari 2021 secara daring. Mata pelajaran yang dijadikan sebagai bahan penelitian adalah Matematika materi mengukur satuan panjang. Subjek penelitian siswa Kelas 2-B Kedungdoro IV/309 Surabaya. Langkah-langkah yang dilakukan pada siklus I adalah :

a. Perencanaan

- 1) Menentukan mata pelajaran yang akan dijadikan bahan penelitian dalam hal ini adalah mata pelajaran Matematika materi mengukur panjang.
- 2) Menyusun RPP yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
- 3) Mempersiapkan media yang akan digunakan.
- 4) Menyiapkan pedoman pengamatan (observasi) atau instrument penelitian untuk memantau proses pembelajaran yang berlangsung.
- 5) Membuat alat evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan.

Setelah semua persiapan selesai maka langkah selanjutnya adalah meminta Pengamat untuk mengamati proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti. Pengamat diminta untuk mengisi lembar observasi yang telah disiapkan sesuai dengan proses pembelajaran.

b. Pelaksanan

Pada tahap ini yang dilakukan adalah melaksanakan kegiatan perbaikan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disiapkan sebelumnya. Tahap-tahap tersebut adalah :

- 1) Melakukan apersepsi
- 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 3) Mendeskripsikan materi mengukur satuan panjang dengan menggunakan buku siswa dan buku guru.
- 4) Memanfaatkan media pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- 5) Melakukan tanya jawab tentang materi untuk mengukur pemahaman awal siswa.
- 6) Memberi kesempatan bagi siswa untuk mempraktekkan cara mengukur satuan panjang pada buku atau sumber lainnya.
- 7) Membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi mengukur satuan panjang.
- 8) Memberi penghargaan berupa reward kepada siswa yang berprestasi.
- 9) Memberi motivasi kepada siswa yang masih belum menguasai materi pembelajaran
- 10) Menyimpulkan bersama-sama materi pembelajaran dan melakukan refleksi dan tindak lanjut.

c. Pengamatan

Tahap pengamatan ini meliputi pengamatan terhadap aktivitas guru, aktivitas siswa,

dan hasil belajar siswa. Hasil pengamatan dapat dilihat pada deskripsi berikut:

1) Aktivitas Guru

Pengamatan dilakukan selama kegiatan perbaikan pembelajaran berlangsung. Pengamatan ini dilakukan oleh rekan sejawat dengan cara guru melakukan kolaborasi. Hal ini dilakukan untuk memudahkan guru dalam melakukan penelitian ini. Guru menjadi fokus pada proses perbaikan pembelajaran yang sedang berlangsung dan tidak memikirkan hal-hal yang tidak berkaitan dengan pembelajaran.

Kegiatan pengamatan ini dilakukan oleh Guru Kelas 2-A. Yang harus diperhatikan oleh pengamat adalah mengamati aktivitas guru dan siswa selama kegiatan perbaikan pembelajaran berlangsung.

2) Aktivitas Siswa

Kegiatan observasi yang kedua adalah mengamati aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

3) Hasil Belajar Siswa

Hal ketiga yang menjadi perhatian peneliti adalah pencapaian hasil belajar siswa. Perolehan hasil akhir belajar siswa ini sangat penting karena menjadi pokok permasalahan penyebab dilakukannya penelitian ini.

Dari perhitungan di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 64% siswa nilainya masih dibawah

KKM dan sebanyak 36% siswa nilainya sudah melampaui KKM pembelajaran Matematika yaitu 70.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi ini guru yang bertindak sebagai peneliti merenungkan kegiatan apa saja yang telah dilaksanakan dengan baik, dan kegiatan apa saja yang belum terlaksana secara maksimal. Berdasarkan pengamatan dari Pengamat yang hasilnya terangkum dalam lembar pengamatan atau lembar observasi diperoleh hasil sebagai berikut:

- 1) Pada kegiatan awal guru sudah melaksanakan apersepsi, tetapi apersepsi yang dilakukan guru tidak dihubungkan dengan materi pelajaran yang akan dipelajari.
- 2) Guru sudah menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai setelah pembelajaran selesai tetapi tidak spesifik dan terinci.
- 3) Meskipun penguasaan materi dari guru sudah cukup baik tetapi guru tidak memotivasi siswa untuk memunculkan rasa keingintahuan siswa.
- 4) Guru tidak memberikan timbal balik secara terus menerus kepada siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini menyebabkan siswa tidak aktif terlibat dalam kegiatan belajar mengajar.
- 5) Banyak siswa masih takut bertanya meskipun guru sudah memberikan kesempatan untuk bertanya.
- 6) Guru tidak membimbing secara khusus kepada siswa

yang mengalami kesulitan pada saat mengerjakan tugas. Guru hanya menjelaskan secara klasikal daring apabila terdapat kesulitan pada salah satu siswa.

- 7) Guru sudah melakukan kegiatan refleksi dan menyimpulkan materi pelajaran dengan melibatkan siswa.
- 8) Tingkat keaktifan siswa secara klasikal daring masih rendah. Penyebab dari rendahnya tingkat keaktifan siswa karena guru belum maksimal dalam memberikan timbal balik pada siswa dan belum maksimal melibatkan siswa secara terus menerus selama kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung.
- 9) Hasil akhir belajar siswa masih banyak yang dibawah KKM (sebanyak 62% dari seluruh jumlah siswa)

B. DESKRIPSI SIKLUS II

1. Hasil Penelitian Siklus II

Kegiatan perbaikan pembelajaran siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 15 Februari 2021 secara daring. Langkah-langkah yang dilakukan pada siklus II adalah:

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini langkah pertama yang dilakukan adalah menyusun rencana perbaikan pembelajaran dalam bentuk RPP. Rencana perbaikan pembelajaran ini meliputi:

- 1) Menentukan mata pelajaran yang akan dijadikan bahan penelitian dalam hal ini adalah mata pelajaran Tematik dengan materi Mengukur satuan panjang.

- 2) Menyusun RPP yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
- 3) Mempersiapkan media yang akan digunakan.
- 4) Menyiapkan pedoman pengamatan (observasi) atau instrumen penelitian untuk memantau proses pembelajaran yang berlangsung.
- 5) Membuat alat evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan.

Setelah semua persiapan selesai maka langkah selanjutnya adalah meminta Pengamat untuk mengamati proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti. Pengamat diminta untuk mengisi lembar observasi yang telah disiapkan sesuai dengan proses pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Pada tahap ini yang dilakukan adalah melaksanakan kegiatan perbaikan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disiapkan sebelumnya. Tahap-tahap tersebut adalah :

- 1) Melakukan apersepsi
- 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 3) Mendeskripsikan materi mengukur satuan panjang dengan menggunakan buku siswa dan buku guru.
- 4) Memanfaatkan metode *Quizizz* pada mata pelajaran matematika dengan materi mengukur satuan panjang dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- 5) Melakukan tanya jawab tentang materi untuk

mengukur pemahaman awal siswa.

- 6) Memberi kesempatan bagi siswa untuk mempraktekkan cara menggunakan Quizziz.
- 7) Membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam mempraktekkan penggunaan Quizziz..
- 8) Memberi penghargaan berupa reward kepada siswa yang berprestasi.
- 9) Memberi motivasi kepada siswa yang masih belum menguasai materi pembelajaran
- 10) Menyimpulkan bersama-sama materi pembelajaran dan melakukan refleksi dan tindak lanjut.

c. Pengamatan

Tahap pengamatan ini meliputi pengamatan terhadap aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Hasil pengamatan dapat dilihat pada deskripsi berikut:

1) Aktivitas Guru

Pengamatan dilakukan selama kegiatan perbaikan pembelajaran berlangsung. Pengamatan ini dilakukan oleh rekan sejawat dengan cara guru melakukan kolaborasi. Hal ini dilakukan untuk memudahkan guru dalam melakukan penelitian ini. Guru menjadi fokus pada proses perbaikan pembelajaran yang sedang berlangsung dan tidak memikirkan hal-hal yang tidak berkaitan dengan pembelajaran.

Kegiatan pengamatan ini dilakukan oleh Guru Kelas 2-A. Yang harus

diperhatikan oleh pengamat adalah mengamati aktivitas guru dan siswa selama kegiatan perbaikan pembelajaran berlangsung.

2) Aktivitas Siswa

Kegiatan observasi yang kedua adalah mengamati aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

3) Hasil Belajar Siswa

Hal ketiga yang menjadi perhatian peneliti adalah pencapaian hasil belajar siswa. Perolehan hasil akhir belajar siswa ini sangat penting karena menjadi pokok permasalahan penyebab dilakukannya penelitian ini.

Dari perhitungan di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 15% siswa nilainya masih dibawah KKM dan sebanyak 85% siswa nilainya sudah melampaui KKM pembelajaran Matematika yaitu 70.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi ini guru yang bertindak sebagai peneliti merenungkan kegiatan apa saja yang telah dilaksanakan dengan baik, dan kegiatan apa saja yang belum terlaksana secara maksimal. Berdasarkan pengamatan dari Pengamat yang hasilnya terangkum dalam lembar pengamatan atau lembar observasi diperoleh hasil sebagai berikut :

- 1) Pada kegiatan awal pembelajaran guru sudah melaksanakan apersepsi dengan melakukan tanya jawab dengan siswa serta

menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari

- 2) Guru sudah menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi dan menjelaskannya secara terperinci kepada siswa.
- 3) Guru mampu memotivasi rasa keingintahuan siswa tentang materi pelajaran yang dipelajari dengan baik.
- 4) Guru memberikan balikan kepada siswa secara intens dan terus menerus sehingga siswa terlibat lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar.
- 5) Beberapa siswa masih takut bertanya meskipun guru sudah memberikan kesempatan untuk bertanya.
- 6) Guru membimbing secara khusus kepada siswa yang mengalami kesulitan pada saat mengerjakan tugas.
- 7) Guru sudah melakukan kegiatan refleksi dan menyimpulkan materi pelajaran dengan melibatkan siswa, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapatnya tentang pembelajaran yang selesai dilaksanakan.

Ada peningkatan pemahaman matematika materi mengukur satuan panjang, salah satu di antaranya adalah proses pembelajaran berjalan dengan baik karena materi pelajaran yang dipelajari atau masalah diselesaikan (dalam istilah metode *Quizizz* adalah sistem informasi yang akan dipelajari) diketahui ciri-cirinya. Materi pelajaran tertentu lebih tepat disajikan dalam urutan yang teratur,

linier, dan sekuensial, sedangkan materi pelajaran lainnya lebih tepat bila disajikan dalam bentuk terbuka dan memberi kebebasan kepada siswa untuk berimajinasi dan berpikir (Ahmadi dan Prasetya, 2015). Konsep belajar *Quizizz* tersebut sangat penting untuk digunakan dalam pembelajaran matematika materi mengukur satuan panjang.

C. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan II didapatkan peningkatan hasil belajar siswa dalam perkalian dan pembagian pecahan. Berdasarkan hasil yang diperoleh bisa dikatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan telah berhasil yaitu ditandai dengan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dalam Materi Mengukur Satuan Panjang dengan menggunakan Metode *Quizizz* pada siswa Kelas 2-B Kedungdoro IV/309 Surabaya. Temuan-temuan yang muncul dari kegiatan Penelitian Tindakan Kelas ini akan dibahas dalam tiap siklus.

1. Siklus I

Pada kegiatan Penelitian siklus I guru sudah cukup dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang ditunjukkan oleh persentase perolehan nilai aktivitas guru dalam lembar pengamatan aktivitas guru yaitu 65%. Beberapa langkah pembelajaran telah dilakukan guru dengan baik tetapi ada beberapa langkah pembelajaran yang tidak dilaksanakan dengan maksimal. Langkah pembelajaran yang sudah dilaksanakan antara lain pada kegiatan awal guru melakukan apersepsi, memotivasi siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran meskipun masih belum terinci dan tidak spesifik. Pada kegiatan inti guru sudah berusaha untuk melibatkan siswa

selama proses pembelajaran meskipun masih belum maksimal. Pada kegiatan penutup guru dan siswa membuat kesimpulan meskipun keterlibatan siswa dalam menyimpulkan materi masih belum maksimal.

2. Siklus II

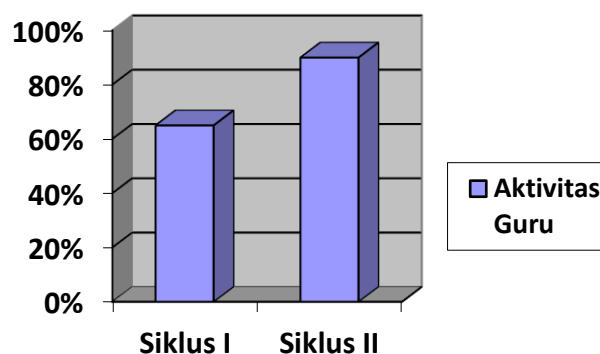
Pada kegiatan perbaikan pembelajaran siklus II guru banyak memperbaiki kekurangannya selama pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus I diantaranya, pada kegiatan awal apersepsi yang dilakukan guru dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Penyampaian tujuan pembelajaran lebih terarah, sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi, dan lebih spesifik. Penjelasan dari guru tidak hanya dilakukan secara klasikal daring tetapi juga menggunakan metode Quizziz.. Pada kegiatan akhir guru lebih melibatkan siswa dalam pengambilan kesimpulan, selain itu guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeluarkan pendapatnya tentang pembelajaran yang mereka jalani, mana yang disukai dan mana yang tidak.

Berdasarkan pembahasan di atas dan dari hasil akhir lembar pengamatan aktivitas guru, lembar pengamatan aktivitas siswa, lembar penilaian akhir pembelajaran siswa dapat dikatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas ini telah berhasil dilaksanakan dengan baik. Metode Quizizz dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika materi mengukur satuan panjang dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase aktivitas guru dari 65% pada siklus I meningkat menjadi 90% pada siklus II, persentase keaktifan siswa dari 55% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II, yang terakhir hasil belajar siswa yang pada siklus I sebanyak 64%

siswa nilainya masih dibawah KKM turun menjadi 15% pada siklus II, sedangkan siswa yang nilainya melampaui KKM dari 36% pada siklus I meningkat menjadi 85% pada siklus II.

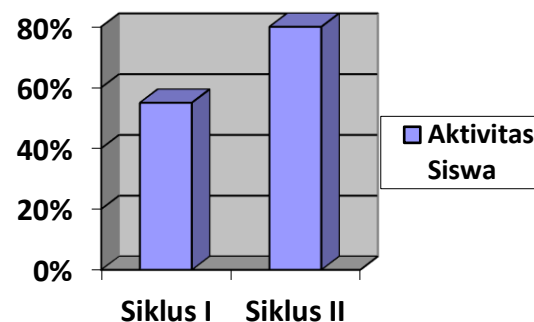
Untuk lebih jelasnya pengolahan data dari hasil penelitian dapat dilihat melalui grafik-grafik berikut:

Grafik 4.1
Aktivitas Guru



Berdasarkan data yang terangkum pada Grafik 4.1 tentang Kemampuan Mengajar Guru memperlihatkan peningkatan aktivitas guru yang signifikan sebesar 35% yaitu dari 65% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode Quizizz dalam pembelajaran Tematik dapat meningkatkan aktivitas guru selama proses belajar mengajar. Dengan meningkatnya aktivitas guru dalam mengajar maka akan diikuti pula meningkatnya kemampuan guru dalam menyampaikan pelajaran.

Grafik 4.2
Aktivitas Siswa



Pada Grafik 4.2 dapat dilihat adanya peningkatan keaktifan siswa selama proses belajar berlangsung. Berdasarkan data yang diperoleh selama kegiatan observasi tentang aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II yang terangkum dalam grafik 4.2 maka terlihat adanya peningkatan keaktifan siswa sebesar 35% yaitu dari 55% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II. Dengan adanya data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode quizizz pada pembelajaran matematika materi mengukur satuan panjang dapat meningkatkan aktivitas siswa dan melibatkan siswa secara lebih aktif selama proses pembelajaran dan merespon positif. Respons positif tersebut diperkuat pendapat Sanjaya (2016) bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sehingga menjadikan pembelajaran menjadi efektif dan diterima siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

- (1) Motivasi dan hasil belajar siswa meningkat ditunjukkan mulai dari siklus dengan rerata 12,5%, siklus I menjadi 28,1%, dan siklus II menjadi 90,6%.
- (2) Metode Quizizz dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar materi Mengukur Satuan Panjang pada siswa kelas 2-B SD Negeri Kedungdoro IV/309 Surabaya dengan indikasi adanya peningkatan pada aktivitas guru (capaian akhir 90%), peningkatan pada aktivitas siswa (capaian akhir 80%), dan peningkatan pada ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal (capaian akhir 85%).
- (3) Respons positif siswa terhadap penggunaan metode Quizizz.

SARAN

Berdasarkan simpulan di atas, guru matematika disarankan menggunakan:

- (1) Metode Quizizz dalam pembelajaran materi khususnya pada mata pelajaran matematika, karena dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa;
- (2) Metode Quizizz dengan menambah jumlah siklus agar hasil belajarnya lebih maksimal, karena dapat meningkatkan pemahaman matematika materi mengukur satuan panjang; dan
- (3) Metode Quizizz direspons positif siswa. Oleh sebab itu, penggunaan metode Quizizz dalam berbagai pembelajaran sangat dianjurkan khususnya pembelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi dan Prasetya. 2015. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Penerbit CV. Pustaka Setia.
- Cleopatra, M. 2015. Pengaruh Gaya Hidup dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5 (2), 168–181.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Penerbit Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2002. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung : Penerbit Sinar Baru Algesindo.
- Hamdu. 2011. Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12 (1), 92.
- Hinkelman, Edward G.; Sibylla Putzi. 2005. *Kamus Perdagangan*

- Internasional: Buku Pegangan Komunitas Perdagangan Global*. World Trade Press. p. 245. ISBN 9781885073723.
- Jihad dan Haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Penerbit Multi Pressindo.
- Novianti, N. R. 2011. Kontribusi pengelolaan laboratorium dan motivasi belajar siswa terhadap efektivitas proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan MIPA*, Edisi Khusus, 1, 158-166.
- Ovrina. 2020. *Belajar Asyik Dengan Quizizz Ditengah Pandemi Covid-19*, (online), (<https://lpmpbengkulu.kemdikbud.go.id/blog/belajar-asyik-dengan-quizizz-ditengah-pandemi-covid-19/>, diakses tanggal 25 Januari 2021).
- Puspitasari. 2012. *Hubungan antara Persepsi Terhadap Iklim Kelas dengan Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Bancak*. Disertasi tidak diterbitkan. Yogyakarta : Fakultas Psikologi Universitas Ahmad Dahlan.
- Rimba Rizki, R. 2017. *Penerapan Pembelajaran Daring Kombinasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Paket C Vokasi Di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Pioneer Karanganyar*, (online), (<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-luar-sekolah/article/view/19586/17904>, diakses tanggal 25 Januari 2021).
- Sanjaya. 2011, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Penerbit Kencana.
- Sanjaya. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Prenadamedia Group
- Siagian, Sondang P. 2004. *Teori Motivasi dan Aplikasinya*. Edisi 3. Jakarta : Penerbit Rineka Cipta.
- Sudjana. 2008. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Penerbit PT. Remaja Rosdakarya.
- Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Penerbit Kencana Prenadamedia Group.
- Wulandari, B. dan Surjono, H. D. 2013. *Pengaruh Problem-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Motivasi Belajar PLC Di SMK*, (online), (<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/view/1600/1333>, diakses tanggal 25 Januari 2021).

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA SISTEM ORGANISASI KEHIDUPAN
MELALUI TEAMS MICROSOFT OFFICE 365
(Karlin)**

ABSTRACT

This study aims to improve student learning outcomes by using Microsoft Office 365 Teams. This application is a place of learning for teachers for online students provided by the Surabaya City Education Office. Teachers can post to provide teaching materials, assignments, and evaluation questions to students. Teachers can also do Meet through the Microsoft Office 365 Teams application.

The data analysis technique used in this research is quantitative data. The research data collection instrument used was the evaluation questions given to students through Microsoft Office 365 Teams.

The results of this study were the percentage of student learning outcomes that completed the learning process using Microsoft Office 365 Teams in the first cycle, which was 62.07% with an average value of 67.62 which is categorized as sufficient, this is because some students who have not immediately activated in Microsoft Office 365 Teams then experience an increase in the second cycle to 87.09% with an average value of 78.38 which is categorized as good along with many students who have activated and joined Microsoft Office 365 Teams so that it can be concluded that implementing Microsoft Office 365 Teams can improve student learning outcomes.

Keyword: *learning outcomes, Teams, Microsoft Office 365*

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 merupakan musibah tidak hanya di Indonesia, namun juga di dunia. Seluruh aspek kehidupan manusia terganggu, termasuk dunia pendidikan. Namun dalam situasi apapun, pendidikan harus berjalan. Untuk menekan angka penyebaran Covid-19 dan kegiatan pendidikan dapat berjalan sebagaimana mestinya maka pemerintah Indonesia melakukan beberapa upaya untuk mengurangi angka tersebut, salah satunya diterapkan dalam sistem pendidikan di Indonesia. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan sistem *online* atau sistem dalam jaringan (*daring*) sejak bulan Maret 2020. Sistem pembelajaran tersebut dilakukan tanpa tatap muka secara langsung, melainkan dilakukan dengan sistem pembelajaran jarak jauh.

Namun dengan sistem pembelajaran jarak jauh tidak menutup kemungkinan akan timbulnya beberapa masalah-masalah dalam berlangsungnya proses pembelajaran. Dengan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh ini,

tentunya peserta didik maupun tenaga pendidik dari semua kalangan diharuskan memiliki akses jaringan internet yang baik. Banyak daerah-daerah yang memiliki akses internet kurang baik atau tidak lancar sehingga menjadi salah satu kendala berlangsungnya kegiatan belajar mengajar dengan baik. Selain itu, kemampuan ekonomi menengah ke bawah sehingga mereka terkendala di masalah fasilitas *smartphone* ataupun kuota. Peran serta orang tua yang diharapkan dapat bekerjasama untuk mengawasi peserta didik belajar di rumah juga tidak dapat dilakukan secara maksimal. Mengingat kesibukan orang tua dan efek psikologis orang tua dan guru terhadap peserta didik berbeda. Oleh karena itu pengawasan terhadap peserta didik ketika belajar di rumah sangat minim.

Pada pembelajaran *daring*, guru sudah berusaha maksimal dengan memberikan bahan ajar yang cukup detail materinya, disertai berbagai contoh soal yang tingkat kesukarannya berbeda. Guru juga berusaha menjelaskan secara sinkron

menggunakan aplikasi *meet* di *Teams Microsoft Office 365* dilengkapi dengan media power point yang menarik. Selain itu, guru juga membuat video pembelajaran yang diunggah ke *Youtube* sehingga dapat diakses oleh peserta didik.

Pembelajaran daring secara mandiri di rumah masing-masing menjadi alasan lainnya bagi peserta didik tidak bisa memahami materi. Proses pembelajaran tatap muka yang biasa dilakukan selain berinteraksi dengan guru, mereka juga bisa berinteraksi dengan teman. Peserta didik dapat berdiskusi dan saling tanya jawab mengenai materi. Berbagai kendala tersebut mengakibatkan hasil belajar IPA rendah. Oleh karena harus ada solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut. Dalam hal ini peneliti memilih aplikasi *Teams Microsoft Office 365* dari Dinas Pendidikan Surabaya yang akan digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII C SMP Negeri 31 Surabaya.

Sistem Organisasi Kehidupan merupakan materi dengan Kompetensi Dasar yaitu mengidentifikasi sistem organisasi kehidupan mulai dari tingkat sel sampai organisme dan komposisi utama penyusun sel yang diajarkan pada mata pelajaran IPA Terpadu kelas VII semester 2. Organisasi kehidupan adalah urutan organisasi dari sel membentuk jaringan, jaringan membentuk organ, organ membentuk sistem organ, dan seterusnya. Sel adalah bagian terkecil dan fungsional dari penyusun tubuh makhluk hidup. Jaringan adalah kumpulan sel yang memiliki bentuk dan fungsi sama. Organ adalah Kumpulan beberapa jaringan yang saling bekerjasama untuk melakukan fungsi kerja tertentu. Sistem Organ adalah Kumpulan organ yang saling bekerjasama untuk melakukan serangkaian kerja. Organisme adalah Kumpulan sistem organ (Contoh : Tumbuhan, Hewan, Manusia).

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini salah satunya adalah

penelitian yang dilakukan oleh Sri Rahayu, S.Pd dengan judul Pemanfaatan Microsoft 365 online dalam pembelajaran praktik untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas 7 Labschool Cibubur pada mata pelajaran informatika.

Penggunaan aplikasi *Teams Microsoft Office 365* dapat digunakan siswa di rumah pada *smartphone* masing-masing. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan berbagai pertimbangan melalui kajian teoritik tentang penggunaan aplikasi pembelajaran kekinian yang dikaitkan dengan karakteristik peserta didik abad 21 maka peneliti memilih aplikasi *Teams Microsoft Office 365*.

Dengan pemberian tindakan menggunakan aplikasi *Teams Microsoft Office 365* dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas VII C SMP Negeri 31 Surabaya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Rancangan penelitian tindakan kelas dipilih karena masalah yang akan dipecahkan berasal dari praktik pembelajaran di kelas secara online sebagai upaya untuk memperbaiki pembelajaran dan meningkatkan kemampuan peserta didik. Hal ini sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII C yang terdiri dari 24 peserta didik laki-laki dan 15 peserta didik perempuan dengan jumlah seluruhnya yaitu 39 dengan rincian 37 peserta didik reguler dan 2 peserta didik berkebutuhan khusus dimana peserta didik kelas VII C memiliki tingkat kecerdasan yang berbeda-beda. Perbedaan tingkat kecerdasan ini dikarenakan latar belakang mereka yang berbeda. Latar belakang peserta didik yang berasal dari keluarga yang berbeda mengakibatkan tingkat kecerdasan dan pola berpikir peserta didik menjadi

berbeda sehingga hasil belajarnya pun berbeda pula.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan selama pembelajaran *online* di lembar kerja *Teams Microsoft Office 365*. Analisis data ini dilakukan setelah data yang diperoleh dari sampel melalui instrumen yang dipilih dan akan digunakan untuk menjawab masalah dalam penelitian atau untuk menguji hipotesis yang diajukan melalui penyajian data. Data yang terkumpul tidak seluruhnya disajikan dalam pelaporan penelitian, penyajian data ini adalah dalam rangka untuk memperlihatkan data kepada para pembaca tentang realitas yang sebenarnya terjadi sesuai dengan fokus dan tema penelitian, oleh karena itu data yang disajikan dalam penelitian tentunya adalah data yang terkait dengan tema bahasan saja yang perlu disajikan. Aktivitas dalam analisis data yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan/verifikasi data (*conclusion drawing/verification*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. SIKLUS 1

Siklus I dilaksanakan dalam satu kali pertemuan yaitu pada hari selasa tanggal 12 Januari 2021 pukul 09.00 pada kelas VII C SMP Negeri 31 Surabaya. Kegiatan pada siklus 1 meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan evaluasi.

1. Pelaksanaan Siklus I

Guru menginformasikan pembelajaran yang akan dilaksanakan kepada peserta didik melalui *WhatsApp Group*. Selain itu, guru juga menginformasikan *Meet* yang akan digunakan pada proses pembelajaran. Sebelum pelaksanaan pembelajaran, guru mengunggah LKPD melalui *Teams* dan membagikan bahan ajar IPA di *Teams Microsoft Office 365*.

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada saat pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- 1) Melalui aplikasi *Teams Microsoft Office 365* guru serta peserta didik mengucapkan salam, berdoa bersama, mengecek kehadiran, apersepsi, dan menyampaikan tujuan, manfaat serta langkah-langkah kegiatan pembelajaran.
- 2) Pada kegiatan inti, guru menyampaikan materi melalui buku siswa IPA. Setelah menyampaikan materi pembelajaran, guru memberi penjelasan terkait tata cara pengerjaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) membuat rangkuman secara daring untuk diposting pada lembar kerja di *Teams Microsoft Office 365* kemudian guru melakukan evaluasi terhadap rangkuman jawaban LKPD.
- 3) Pada kegiatan penutup guru melalui *meet* dengan peserta didik membuat kesimpulan dan refleksi pembelajaran. Peserta didik diberikan soal ulangan harian melalui aplikasi *Teams Microsoft Office 365*.
- 4) Peserta didik diminta untuk mengisi evaluasi belajar pada aplikasi *Teams Microsoft Office 365*. Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama dan mengucapkan salam.
- 5) Observasi dilakukan oleh observer melalui ketuntasan siswa dalam *memposting* tugas merangkum dan hasil ulangan harian dalam aplikasi *Teams Microsoft Office 365*.

2. Observasi Siklus 1

Melakukan observasi dari pembelajaran ini secara garis besar mengenai hal-hal yang diamati dalam kegiatan observasi ini meliputi sikap dan keterampilan yang ada pada RPP, kemudian hasil evaluasi belajar peserta didik yang dapat dilihat dari soal ulangan yang dikerjakan.

Terdapat 18 peserta didik yang mendapatkan nilai 75 dan 11 peserta didik mendapatkan nilai di bawah 75 sehingga belum tuntas. Berdasarkan rumus berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- S: Nilai yang dicari/diharapkan
- R: Jumlah skor dari item/soal yang dijawab benar
- N: Skor maksimal ideal dari tes tersebut.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus 1

No	Aspek	Ket
1	Nilai terendah	30
2	Nilai tertinggi	100
3	Nilai rata-rata	67,62
4	Jumlah siswa tuntas	18
5	Jumlah siswa tidak tuntas	11
6	Persentase siswa tuntas	62,07 %
7	Persentase siswa tidak tuntas	37,93 %

Dari tabel 1 di atas dapat kita lihat bahwa nilai terendah yang dicapai siswa yaitu 30. Untuk nilai tertinggi yaitu 100, serta nilai rata-rata 67,62. Siswa yang tuntas terdapat 18 orang dengan prosentase 62,07 % sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 11 orang dengan prosentase 37,93 %.

Refleksi dilaksanakan setelah kegiatan pembelajaran pada siklus I dengan menggunakan aplikasi *Teams Microsoft Office 365*. Kegiatan ini dilaksanakan untuk *me-review* ulang kegiatan sehingga dapat dijadikan sebagai acuan untuk siklus berikutnya. Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran dan pengamatan atas

tindakan pada pelaksanaan siklus 1 dengan rata-rata nilai 67,62 dan sebanyak 18 peserta didik mendapatkan nilai KKM . Berdasarkan indikator pembelajaran berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% siswa tuntas atau mendapatkan nilai sama atau lebih dari KKM yaitu 75. Namun pada siklus 1 ini siswa yang tuntas hanya 62,07 % sehingga pembelajaran akan dilanjutkan ke siklus 2 dengan melakukan perbaikan-perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus 2.

B. SIKLUS 2

Siklus 2 dilaksanakan dalam satu kali pertemuan yaitu pada hari selasa tanggal 26 Januari 2021 pukul 09.00 pada kelas VII C SMP Negeri 31 Surabaya. Kegiatan pada siklus 2 meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan evaluasi.

1. Perencanaan Siklus 2

Kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan *platform* apa yang akan digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Platform yang akan digunakan yaitu *Meet* di *Teams Microsoft Office 365*.
- 2) Menyusun perangkat pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran, terdiri atas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan penelitian, bahan ajar utama yang diberikan melalui lembar kerja aplikasi *Teams Microsoft Office 365* Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), lembar penilaian, serta evaluasi belajar yaitu menggunakan aplikasi *Teams Microsoft Office 365*
- 3) Menyusun lembar observasi guru

2. Pelaksanaan Siklus 2

Guru menginformasikan pembelajaran yang akan dilaksanakan kepada peserta didik melalui *WhatsApp* Group. Selain itu, guru juga menginformasikan *meet* yang akan

digunakan pada proses pembelajaran. Sebelum pelaksanaan pembelajaran, guru mengunggah LKPD melalui *Teams* dan membagikan bahan ajar IPA di *Meet* di *Teams Microsoft Office 365*.

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada saat pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- 1) Melalui aplikasi *Meet* di *Teams Microsoft Office 365* guru serta peserta didik mengucapkan salam, berdoa bersama, mengecek kehadiran, apersepsi, dan menyampaikan tujuan, manfaat serta langkah-langkah kegiatan pembelajaran.
- 2) Pada kegiatan inti, guru menyampaikan materi melalui buku siswa IPA. Setelah menyampaikan materi pembelajaran, guru memberi penjelasan terkait tata cara pengerjaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) membuat rangkuman secara daring untuk diposting pada lembar kerja di *Meet* di *Teams Microsoft Office 365*. Kemudian guru melakukan evaluasi terhadap rangkuman jawaban LKPD.
- 3) Pada kegiatan penutup guru melalui aplikasi *meet* dan peserta didik membuat kesimpulan dan refleksi pembelajaran. Peserta didik diberikan soal ulangan harian melalui aplikasi di *Teams Microsoft Office 365*.
- 4) Peserta didik diminta untuk mengisi evaluasi belajar pada aplikasi *Teams Microsoft Office 365*.
- 5) Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama dan mengucapkan salam.
- 6) Observasi dilakukan oleh observer melalui ketuntasan siswa dalam memposting tugas merangkum dan hasil ulangan harian dalam aplikasi *Teams Microsoft Office 365*.

3. Observasi Siklus 2

Melakukan observasi dari pembelajaran ini secara garis besar mengenai hal-hal yang diamati dalam

kegiatan observasi ini meliputi sikap dan keterampilan yang ada pada RPP, kemudian hasil evaluasi belajar peserta didik yang dapat dilihat dari soal ulangan yang dikerjakan.

Terdapat 27 peserta didik yang mendapatkan nilai 75 dan 4 peserta didik mendapatkan nilai di bawah 75 sehingga belum tuntas. Berdasarkan rumus berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

S: Nilai yang dicari/diharapkan

R: Jumlah skor dari item/soal yang dijawab benar

N: Skor maksimal ideal dari tes tersebut.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus 2

No	Aspek	Keterangan
1	Nilai terendah	10
2	Nilai tertinggi	100
3	Nilai rata-rata	78,38
4	Jumlah siswa tuntas	27
5	Jumlah siswa tidak tuntas	4
6	Persentase siswa tuntas	87,09 %
7	Persentase siswa tidak tuntas	12,91 %

Dari tabel 2 di atas dapat kita lihat bahwa nilai terendah yang dicapai siswa yaitu 10. Untuk nilai tertinggi yaitu 100, serta nilai rata-rata 78,38. Siswa yang tuntas terdapat 27 orang dengan persentase 87,09 % sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 4 orang dengan persentase 12,91 %.

Refleksi dilaksanakan setelah kegiatan pembelajaran pada siklus 2 dengan menggunakan aplikasi *Teams Microsoft Office 365*. Kegiatan ini dilaksanakan untuk *me-review* ulang kegiatan apakah dalam siklus ke 2 ini

kegiatan pembelajaran sudah berhasil atau belum. Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran dan pengamatan atas tindakan pada pelaksanaan siklus 2 diperoleh rata-rata nilai 78,38 dan sebanyak 87,09 % yang tuntas. Berdasarkan indikator keberhasilan yaitu pembelajaran berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% siswa tuntas atau mendapatkan nilai sama atau lebih dari KKM yaitu 75. Pada siklus 2 ini siswa yang tuntas yaitu 87,09 % sehingga pembelajaran pada siklus ke 2 ini dikatakan berhasil.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil kegiatan penelitian tindakan kelas yang peneliti lakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi *Teams Microsoft Office 365* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII C SMP Negeri 31 Surabaya. Hasil observasi terhadap hasil belajar selama proses pembelajaran sudah menunjukkan peningkatan. Terlihat dari siklus 1 peserta didik yang tuntas sebanyak 62,07 % dengan rata-rata nilai 67,62. Hal ini disebabkan karena siswa yang belum segera aktivasi dalam *Teams Microsoft Office 365*. Kemudian pada siklus 2 peserta didik banyak yang sudah melakukan aktivasi bergabung pada *Teams Microsoft Office 365* sehingga peserta didik yang tuntas pembelajaran mengalami peningkatan yaitu menjadi 87,09 % dengan nilai rata-rata 78,38 sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi *Teams Microsoft Office 365* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII C SMP Negeri 31 Surabaya pada materi Sistem Organisasi Kehidupan. Berdasarkan hasil penelitian ini terdapat banyak manfaat dan kelebihan pembelajaran menggunakan aplikasi *Teams Microsoft Office 365* sehingga perlu dikembangkan lagi baik

dalam pelajaran IPA maupun pelajaran lainnya.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan hasil yang didapat disarankan hal-hal sebagai berikut siswa diharapkan segera aktivasi untuk bergabung pada *Teams Microsoft Office 365*, siswa lebih meningkatkan lagi keaktifan saat proses belajar daring berlangsung, siswa diharapkan dapat lebih fokus atau konsentrasi saat proses belajar daring berlangsung sedangkan bagi guru diharapkan dapat menciptakan situasi yang membuat siswa lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran daring dan guru diharapkan dapat lebih aktif, kreatif, dan inovatif sehingga proses pembelajaran daring membuat siswa lebih bersemangat dan lebih berpikir kritis.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- A.M, Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ananda., Miftakhul., Yunita (2018). *Indonesia Cerdas Pendamping Bahan ajar IPA Kelas VII*. Surabaya: PT JePe Press Media Utama.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam dinamika belajar siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hanafi. (2014). "Konsep Belajar dan Pembelajaran". *Jurnal Lentera Pendidikan*. Volume 17, Nomor 1. Hlm. 68.
- Koenig Bauer, Kirk (2017). "*Office 365 untuk pendidikan, cara modern*

untuk bekerjasama di ruang kelas". [www Microsoft.com](http://www.microsoft.com). Diakses 22 Februari 2021.

Sri Rahayu, S.Pd (2020). "Pemanfaatan Microsoft 365 Online dalam Pembelajaran Praktik untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas 7 SMP LabSchool Cibubur Mata Pelajaran Informatika". *Jurnal Publikasi. Prodi Teknologi Komunikasi dan Informatika. Universitas Negeri Makassar*.

Suardi Wekke, Ismail. (2018). *Strategi Pembelajaran di Abad Digital*. Jakarta: Gawe Buku.

Suprijono, Agus (2013). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wahono Widodo., Fida Rachmawati., Siti Nurul Hidayati (2017). *Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VII*. Jakarta: Kemendikbud.

**MENGURANGI PERILAKU MENYONTEK
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *ASSERTIVE TRAINING*
(Arbanga Setianing Agami)**

ABSTRACT

This study aims to determine the reduced cheating behaviour of class IX K students at SMPN 16 Surabaya by using assertive training. This study used classroom action research type with the subjects students of class IX K SMPN 16 Surabaya who indicated that they had cheating behaviour.

Each cycle referred to planning, implementing, observing, and reflecting. The process of collecting data in this study was through observation, interviews, and a scale of cheating behaviour. The validity of the extract. Cheating behaviour scale reliability was tested using Alpha Cronbach. Data analysis used qualitative and quantitative techniques. The result showed that assertive training as a group counseling technique at SMPN 16 Surabaya can reduce students cheating behaviour.

The assertive training itself consists of an understanding of cheating behaviour, the impact of cheating behaviour, assertive training techniques, identifying cheating behaviour that has been done by the students, role playing and discussion. The success in reducing this cheating behaviour can be seen from the results of the students' cheating behaviour scale where at the post students' average score was 78,25 which has included in the moderate category, after the implementation of cycle I the student's average score was still moderate but experienced a reduction of 66,56 with an average percentage of 15,04%, and the second cycle an average of 50,20 which is included in the low category with a reduction percentage of 20,69%. The study was stopped until cycle II because it had reached the limit of the indicator, where 75% of the students had reduced it to the low category, where the score was below 60

Keywords: *cheating behaviour, assertive training, junior high school students*

PENDAHULUAN

Di Indonesia Proses Belajar Mengajar dilakukan dengan cara tatap muka. Tetapi sekarang semenjak pandemi covid-19 proses belajar mengajar dilakukan secara jarak jauh atau yang kita sebut daring, yaitu Belajar dari rumah (BDR) dengan memanfaatkan jaringan internet, serta teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Dengan sistem belajar daring saat ini, besar kemungkinan kecurangan dalam proses pembelajaran bisa dilakukan oleh siswa sehingga perlu dilakukan tindakan preventif agar peserta didik tidak melakukan tindakan perilaku menyontek. Hal ini dibuktikan dengan hasil data awal peneliti yang mengungkapkan bahwa masih ada siswa yang mengerjakan tugas dengan cara menyalin tugas temannya dan menjawab soal ujian dengan tidak jujur seperti mencari jawaban soal ujian di aplikasi

yang disediakan secara Online. Kemudian, hasil penelitian yang dilakukan oleh Winda (2017) mengungkapkan bahwa masih ada siswa yang mengerjakan tugas ataupun PR di sekolah dengan melihat salinan hasil pekerjaan dari teman-temannya dan ada siswa yang menyalin jawaban dari orang lain pada saat ujian. Melihat data ini, maka perlu kiranya dilakukan tindakan untuk mengurangi perilaku menyontek yang dilakukan siswa di kelas virtual.

Walaupun perencanaan dan persiapan sudah disiapkan dengan baik oleh pemerintah, namun dalam pelaksanaannya belum tentu bisa berjalan dengan baik karena akan ada kendala dalam penerapannya mulai dari fasilitas, dana/biaya, kesiapan guru, siswa dan lingkungan yang mendukung. Pada saat pelaksanaan proses belajar mengajar secara daring, akan muncul dua karakter siswa yaitu karakter positif yang aktif

terlibat dalam kegiatan pembelajaran dan karakter negatif, yang pasif dan melakukan perbuatan curang dalam kegiatan pembelajaran seperti menyontek atau meniru tugas dan ujian. Banyak hal yang bisa dilakukan oleh guru di sekolah termasuk guru Bimbingan dan Konseling di sekolah dalam usaha mengurangi perilaku menyontek siswa. Salah satu kegiatan yang bisa dilakukan yaitu dengan memberikan layanan bimbingan dan konseling merupakan suatu lembaga yang memberikan pengajaran pada peserta didik.

Menyontek atau meniru tugas dan ujian. Banyak hal yang bisa dilakukan oleh guru di sekolah termasuk guru Bimbingan dan Konseling di sekolah dalam usaha mengurangi perilaku menyontek siswa. Salah satu kegiatan yang bisa dilakukan yaitu dengan memberikan layanan bimbingan dan konseling merupakan suatu lembaga yang memberikan pengajaran pada peserta didik.

Kegagalan dianggap sebagai ancaman bagi peserta didik, karena kegagalan merupakan stimulus yang tidak menyenangkan. Respon yang dilakukan peserta didik dalam menghadapi ancaman kegagalan bermacam-macam, misalnya mempelajari materi secara teratur atau mempelajari soal-soal latihan yang diberikan guru. Peserta didik melakukan hal ini karena peserta didik ingin memperoleh nilai yang maksimal sekalipun peserta didik tidak mengerjakan tugas rumah secara maksimal, Dody Hartanto (Budi Astuti, 2012:3). Perilaku menyontek yang ditunjukkan dilakukan dengan cara meminta jawaban pada teman atau meminjam buku PR. Peserta didik yang diminta jawaban atau PR juga memberikan pekerjaannya kepada teman yang menyontek dengan alasan tidak bisa menolak atau merasa takut dan tidak enak hati jika akan menolak. Berdasarkan masalah tersebut, Upaya yang akan dilakukan oleh peneliti untuk

Mengurangi perilaku menyontek salah satunya menggunakan *assertive training*.

Corey (2009: 429) menyatakan bahwa asumsi dasar dari pelatihan asertif adalah setiap orang memiliki hak untuk mengungkapkan perasaannya, pendapat, apa yang diyakini serta sikapnya terhadap orang lain dengan tetap menghormati dan menghargai hak-hak orang tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang ada dan penjelasan mengenai *assertive training* maka peneliti dalam membantu Mengurangi perilaku menyontek pada peserta didik adalah memberikan layanan konseling dengan menggunakan teknik *assertive training*, dalam menggunakan teknik asertif ini, peneliti berusaha memberikan keberanian pada konseli dalam menghadapi kesulitan terhadap orang lain. Pelaksanaan teknik asertif ini adalah dengan *role playing*, peserta didik nantinya akan dilatih untuk menghadapi kondisi yang tidak menyenangkan yang berasal dari lingkungannya.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan melalui 2 siklus, dan 3 tindakan pada tiap siklusnya. Pada siklus I *assertive training* dilakukan belum ada perubahan yang cukup signifikan, oleh sebab itu hal yang perlu disempurnakan dari siklus II adalah pemilihan video dan juga permainan peran peserta didik, sehingga peserta didik tampak memiliki pemahaman mengenai materi. Pengaruh kemampuan asertif peserta didik kelas IX K terhadap perilaku menyontek dapat diketahui melalui skor rata-rata, yang tadinya 78,25 skor setelah siklus I menjadi 66,56 dan setelah siklus II menjadi 50,20. Hasil prosentasi reduksi perilaku menyontek juga meningkat rata-rata prosentase reduksi perilaku menyontek pada siklus I berjumlah 15,04%, setelah dilakukan siklus ke-II prosentase reduksi perilaku menyontek menjadi 20,69%. Dilihat pula dari hasil observasi diketahui ada perubahan yang cukup signifikan. Wawancara yang dilakukan kepada 7

peserta didik juga sudah menunjukkan hasil bahwa perilaku menyontek peserta didik sudah mengalami reduksi. Siklus

tersebut digambarkan pada tabel dan grafik berikut.

Keterangan	Siklus 1											Siklus 2			
	No	Nama Subjek	Pra Tindakan		Pasca tindakan I		Reduksi	Prosentase	Pasca tindakan II		Reduksi	Prosentase			
			Skor	Kategori	Skor	Kategori			Skor	Kategori					
1	RA	69	Sedang	66	Sedang	3	4,8%	42	Rendah	24	36,3%				
2	TM	79	Sedang	62	Sedang	17	21,51%	54	Rendah	8	12,94%				
3	LL	88	Sedang	76	Sedang	12	13,16%	53	Rendah	23	30,26%				
4	APR	72	Sedang	60	Sedang	12	16,66%	43	Rendah	17	10,2%				
5	OD	76	Sedang	73	Sedang	3	3,94%	55	Rendah	18	13,14%				
6	EN	79	Sedang	60	Sedang	19	24,05%	48	Rendah	25	18,25%				
7	MD	96	Tinggi	81	Sedang	15	15,62%	60	Rendah	21	17,01%				
8	DR	79	Sedang	70	Sedang	9	11,38%	57	Rendah	13	9,11%				
9	SS	91	Tinggi	80	Sedang	11	12,08%	57	Rendah	23	18,48%				
10	FV	79	Sedang	56	Rendah	23	29,11%	37	Rendah	19	32,92%				
11	BG	81	Sedang	63	Sedang	18	22,22%	58	Rendah	5	7,93%				
12	DK	71	Sedang	71	Sedang	0	0%	47	Rendah	24	33,80%				
13	DA	92	Tinggi	81	Sedang	11	11,95%	61	Sedang	20	24,69%				
14	DP	62	Sedang	45	Rendah	17	27,41%	30	Rendah	15	33,33%				
15	AR	65	Sedang	60	Sedang	5	7,62%	54	Rendah	7	11,47%				
16	WR	73	Sedang	61	Sedang	14	19,17%	48	Sedang	13	21,31%				
Rata-rata		78,25		66,56			15,04%	50,20			20,69%				

Tabel Perbandingan Siklus 1 dan Siklus 2



Gambar Perbandingan grafik antara siklus 1 dan siklus 2

Menyontek merupakan perilaku yang dapat terjadi karena adanya pengaruh dari dalam diri maupun interaksi sosial dengan dunia luar, sebagai sebuah bentuk perilaku menyontek merupakan hasil bentuk akibat dari pengamatan atau hasil interaksi dengan lingkungan. Perilaku menyontek antara individu satu dengan individu yang lain berbeda-beda tergantung pengaruh yang disebabkan dari luar. Menyontek merupakan perbuatan tidak jujur yang dilakukan

individu ketika sedang menghadapi tes ataupun sedang mengerjakan tugas-tugas yang diberikan kepada individu. Dody Hartanto (Budi Astuti, 2012: 3) yang menjelaskan bahwa perilaku plagiat merupakan bagian dari perilaku menyontek yang dimaknai sebagai mengambil kata atau ide dari pekerjaan orang lain. Menyontek ini tidak hanya dilakukan ketika ujian. Menyontek ini juga dilakukan saat peserta didik menyalin tugas temannya *copi paste* baik tugas rumah maupun tugas di kelas virtual.

Perilaku menyontek diawali dengan rendahnya keyakinan diri individu. Ketidak yakinan terhadap kemampuan diri menjadi penyebab utama terjadinya perilaku menyontek yang selama ini dilakukan oleh peserta didik, Evan & Carigh (Dody Hartanto, 2010:46). Penanganan perilaku menyontek dapat dilakukan dengan mengubah *minset* individu, Michael H.Romanowski(Dody Hartanto, 2010:46). Merubah *minset* ini bermanfaat bagi peserta didik yang melakukan perilaku menyontek, baik peserta didik yang meminta contekan maupun peserta didik yang memberi contekan. Mengurangi kecemasan peserta didik adalah hal utama untuk Mengurangi perilaku menyontek, timbulnya kecemasan bagi peserta didik dikarenakan peserta didik tidak percaya akan kemampuan yang dimiliki oleh diri sendiri. Untuk Mengurangi perilaku menyontek seluruh guru termasuk guru BK harus memberikan strategi untuk Mengurangi perilaku menyontek yang dialami peserta didik. Metode *assertive training* sebagai salah satu salah satu teknik layanan pribadi dan sosial dapat membantu peserta didik untuk mengkaji suatu pokok masalah tentang menjaga hak dirinya tanpa melanggar hak orang lain. *Assertive Training* mengajarkan individu untuk mendapat umpan balik yang efektif. Komunikasi yang asertif akan membantu seseorang untuk saling memahami, saling menghargai, sehingga individu mampu mengeluarkan pendapatnya dan percaya diri. Cara berkomunikasi seperti ini mampu membantu individu untuk menyelesaikan konflik dengan orang lain. Towned Anni (2019:9) memaparkan bahwa *assertive training* memiliki tujuan untuk mengajarkan individu mengespresikan diri mereka dengan cara mencerminkan kepekaan terhadap perasaan dan hak perasaan orang lain. Sikap asertif yang dimaksud bukanlah sikap agresi, dengan demikian individu yang asertif dapat membela hak –hak mereka tanpa

mengabaikan perasaan orang lain. Dody Hartantao (2010: 61) menjelaskan bahwa *assertive training* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk Mengurangi perilaku menyontek peserta didik. Berperilaku asertif berarti mencegah diri menjadi korban yang selalu dimanfaatkan oleh orang lain dan mampu mendapatkan hak-hak pribadi individu. Bersikap asertif akan membantu melindungi harga diri, bersikap nyaman pada diri sendiri. Individu yang bersikap asertif dituntut untuk jujur terhadap dirinya sendiri dan jujur dalam mengekspresikan perasaan, pendapat dan kebutuhan secara proporsional, tanpa ada maksud untuk memanipulasi apa yang diinginkan secara jelas dengan menghormati hak pribadi dan hak orang lain. *Assertive training* dibutuhkan sebagai salah satu teknik yang tepat untuk Mengurangi Perilaku Menyontek Peserta Didid

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh kesimpulan bahwa *assertive training* sebagai salah satu layanan bimbingan dan konseling mampu dijadikan alternative untuk Mengurangi perilaku menyontek peserta didik. Hasil rata-rata skor perilaku menyontek peserta didik mengalami reduksi, pada tindakan rata-rata sebesar 78,25 yang termasuk dalam kategori sedang, setelah dilakukan siklus I hasil skor rata-rata perilaku menyontek peserta didik menjadi 66,56 yang termasuk kedalam kategori sedang, dan keberhasilan pada siklus I mencapai 38%. Siklus II memberikan skor rata-rata 50,20 yang termasuk kategori rendah, karena sudah melampaui batas indikator keberhasilan, yaitu nilai rata-rata perilaku menyontek peserta didik kurang dari 60 atau berada kedalam kategori rendah dengan prosentase keberhasilan yang mencapai 82%, serta didukung hasil observasi dan wawancara yang mendukung, maka dapat disimpulkan

bahwa assertive training dapat Mengurangi perilaku menyontek peserta didik. Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari tiga tindakan. Kegiatan yang dilakukan adalah:

1. Pemberian pemahaman mengenai perilaku menyontek, dampak yang ditimbulkan akibat perilaku menyontek.
2. Mengidentifikasi perilaku menyontek yang sudah pernah dilakukan oleh peserta didik.
3. Memberikan bimbingan klasikal dengan cara bermain peran dan diskusi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Widiyanto.(2014). Reduksi Overconvormity Melalui Asseetive Training Pada Siswa Kelas XII IPS SMA N 1 Sedayu.*Skripsi*. Psikologi Pendidikan dan Bimbingan. Bimbingan dan Konseling. Fkultas Ilmu Pendidikan, UNY.
- Aniez Rahmawati Muslifah. (2012). Perilaku Menyontek Siswa Ditinjau Dari Kecenderungan Locus Of Control. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Kesehatan. Universitas Sahid Surakarta.
- Dody Hartanto. (2012). *Menyontek Mengungkap Akar Masalah dan Solusinya*. Jakarta: Indeks
- Dzakiyatus Sholicah Alcanifah. (2011). Peningkatan Asrtif Melalui Assertive Training Pada Siswa Kelas XI IPS SMA N I Sedayu.*Skripsi* Tidak Diterbitkan. Fakultas Ilmu Pendidikan.
- Icha Satria Figraha Arozi. (2012). Upaya Meningkatkan Perilaku Asertif Siswa Melalui Teknik Sosiodrma Pada Siswa SMA. *Skripsi*. Program Bimbingan dan Konseling. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta
- Intansari,dkk. (2013). Locus Of Control dan Perilaku Menyontek Serta Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. *Skripsi*. Fakultas Tabiyah.Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri.
- Khoridatul Afroh. (2014). Hubungan Antara Penalaran Moral Dengan Perilaku Menyontek Pada Siswa Di Madrasah Tasawiyah Negri Gondowulung Bantul. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora. UIN Sunanakalijaga.
- Nurmayasari, K & Murusdi, H. (2015). *Hubungan Antara Berpikir Positif dan Perilaku Menyontek Pada Siswa Kelas X SMK Koperasi Yogyakarta*. Jurnal Fakultas Psikologi. 3(1): 8-15.
- Prayitno. (2012). Jenis Layanan dan Kegiatan
- Situasi COVID-19. (2020, July 8). Retrieved from <https://www.covid19.go.id/situasivirus-corona/> Subana,
- Uni Setiyani. (2017). *Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Intensitas Menyontek Pada Siswa SMA Neger 2 Semarang*. Program studi psikologi. Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro

Winda, A. A. (2017). Peran Guru BK dalam Mengurangi Perilaku Siswa Mencontek di MTs Swasta Proyek Kandepag Medan TA 2016/2017. (Thesis, Sumatera Utara: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).



**MULTILEVEL TEACHING SPECIAL EDUCATION SEBAGAI AKSELERASI
PENGEMBANGAN PENDIDIKAN BERKARAKTER SISWA INKLUSI
MELALUI PENDEKATAN KETERAMPILAN PROSES
(Citra Setianing Putri)**

ABSTRACT

The development of national character is one of the important pillars of national development, national character is the "rudder" for the life of the nation and state, character building is a long process that must be pursued continuously. The fact that there is an anti-reality inclusive education system. The current inclusive school curriculum still seems to mix fantasy and reality on the ground. Inclusive schools not only hide reality but also support the wrong perception imagination.

Therefore, this paper seeks to initiate a special learning method through the Multilevel Teaching Special Education model as an acceleration of the development of inclusive student character education through a process skills approach. The purpose of this paper is to explain the strategic steps of the Multilevel Teaching Special Education method in accelerating the development of inclusive student character education through a process skills approach.

This research method is carried out by collecting data obtained from various reviews and observations then the data is analyzed by qualitative description techniques and the data is processed by synthetic analysis to solve problems.

The results obtained are (1) the Multilevel Teaching Special Education method is the basis for the formation of knowledge in process skills by regulating up-line and down-line systems. down line who has received knowledge from the teacher, namely a special assistant teacher who will later use the knowledge obtained as a self-assignment to provide examples of the behavior of the nation's character to two other inclusive students and so on; (2) In the micro context, character development takes place in the context of an educational unit or school holistically (the whole school reform). Inclusive schools as a leading sector for inclusive students, seek to utilize and empower all existing learning environments to initiate, improve, strengthen, and continuously improve the character education process in inclusive schools.

The conclusion obtained is to improve the quality of inclusive education in a sustainable, continuous, and integrated manner. The essence of character education is a philosophy and refers to cultural change in an organization (inclusive education), and can touch people's hearts and minds towards the desired quality.

Keywords: *multilevel teaching special education, character education, inclusive students*

PENDAHULUAN

Pembangunan karakter bangsa merupakan salah satu pilar penting pembangunan bangsa, karakter bangsa merupakan "kemudi" bagi kehidupan berbangsa dan bernegara, pembangunan karakter merupakan proses panjang yang harus diupayakan secara terus menerus. Pembangunan karakter bangsa telah dilakukan tetapi hasilnya belum seperti yang diharapkan. Berbagai fenomena akhir-akhir ini menyadarkan pentingnya revitalisasi pembangunan karakter bangsa.

Beberapa pendekatan yang digunakan dalam strategi pembangunan

karakter adalah sebagai berikut:

- a. Sosialisasi: Penyebaran semua pemangku kepentingan akan pentingnya karakter bangsa. Media cetak dan elektronik perlu berperan serta dalam sosialisasi.
- b. Pendidikan: Formal (sekolah) non formal (kursus), informal di rumah, tempat kerja dan masyarakat. Metoda: Intervensi regulasi serta pelatihan dan habituasi (pembiasaan).
- c. Pemberdayaan: Perilaku berkarakter dibina dan dikuatkan dengan penanaman nilai-nilai kehidupan agar menjadi budaya.

d. Kerjasama: Membangun kerjasama sinergis antara semua pemangku kepentingan.

Komitmen nasional tentang perlunya pendidikan karakter, secara imperatif tertuang dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam Pasal 3 UU tersebut dinyatakan bahwa "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab." Jika dicermati 5 (lima) dari 8 (delapan) potensi peserta didik yg ingin dikembangkan sangat terkait erat dengan karakter.

Pada penjelasan pasal 15 UU Nomor 20 tahun 2003 tentang pendidikan khusus disebutkan bahwa "pendidikan khusus merupakan pendidikan untuk peserta didik yang berkelainan atau peserta didik yang memiliki kecerdasan luar biasa yang diselenggarakan secara inklusif atau berupa satuan pendidikan khusus pada tingkat pendidikan dasar dan menengah". Pasal inilah yang memungkinkan terobosan bentuk pelayanan pendidikan bagi anak berkelainan berupa penyelenggaraan pendidikan inklusif.

Fakta yang ada sistem pendidikan inklusi antirealitas. Kurikulum pendidikan di sekolah inklusif yang berlaku sekarang masih terasa membaurkan antara khayalan dan realitas di lapangan. Sekolah tidak hanya menyembunyikan realita akan tetapi juga menyokong imajinasi menyimpang yang salah kaprah (*wrong perception imagination*). Untuk menyelamatkan imajinasi dan institusi sebagai sebuah perubahan siswa inklusi maka diperlukan

pendidikan yang membebaskan. Pendidikan inklusi harus bisa membebaskan dari keterkungkungan pesan dan citra budaya yang mengajarkan siswa inklusi dari realitas kehidupan (Megawangi, 2004; Megawangi, 2007).

Dengan adanya permasalahan yang timbul berkenaan dengan pembangunan berkarakter seperti diatas telah berdampak : (1) Disorientasi dan belum terhayatinya nilai-nilai luhur pancasila; (2) Keterbatasan perangkat terpadu untuk pembangunan karakter bangsa; (3) Bergesernya nilai-nilai kehidupan; (4) Memudarnya nilai-nilai budaya bangsa; (5) Ancaman disintegrasikan bangsa; (6) Melemahnya kemandirian bangsa, maka posisi kemajuan Sumber Daya Manusia (SDM) bangsa kita mulai terancam.

Oleh karena itu untuk menumbuhkan nilai-nilai pendidikan karakter pada siswa inklusi dan lingkungan sekitarnya, karya tulis ini berusaha menggagas suatu metode pembelajaran khusus melalui model *Multilevel Teaching Special Education* sebagai akselerasi pengembangan pendidikan berkarakter siswa inklusi melalui pendekatan keterampilan proses.

Dari uraian di atas maka adapun tujuan penulisan dalam karya tulis ini yaitu sebagai berikut:

1. Menjelaskan langkah-langkah strategis metode *Multilevel Teaching Special Education* dalam akselerasi pengembangan pendidikan berkarakter siswa inklusi melalui pendekatan keterampilan proses.
2. Mendiskripsikan mekanisme proses membangun karakter bangsa melalui *Multilevel Teaching Special Education* pendekatan keterampilan proses.
3. Mendeskripsikan hasil yang diperoleh terhadap adanya perlakuan metode *Multilevel Teaching Special Education* pendekatan keterampilan proses.
- 4.

METODE PENELITIAN

Prosedur Pengumpulan Data

1. Pengamatan kualitatif : melakukan pengamatan terhadap siswa inklusi SMP Negeri 47 Surabaya terhadap perilaku karakter yang dilakukan di lingkungan sekolah dan memberikan contoh kepada temannya.
2. studi literatur : didapatkan data dari media informasi, dilakukan studi literatur terhadap berbagai buku, jurnal, disertasi, majalah, dan media masabidang pendidikan karakter dan keterampilan proses sesuai dengan topik yang dipilih.

Pengolahan Data

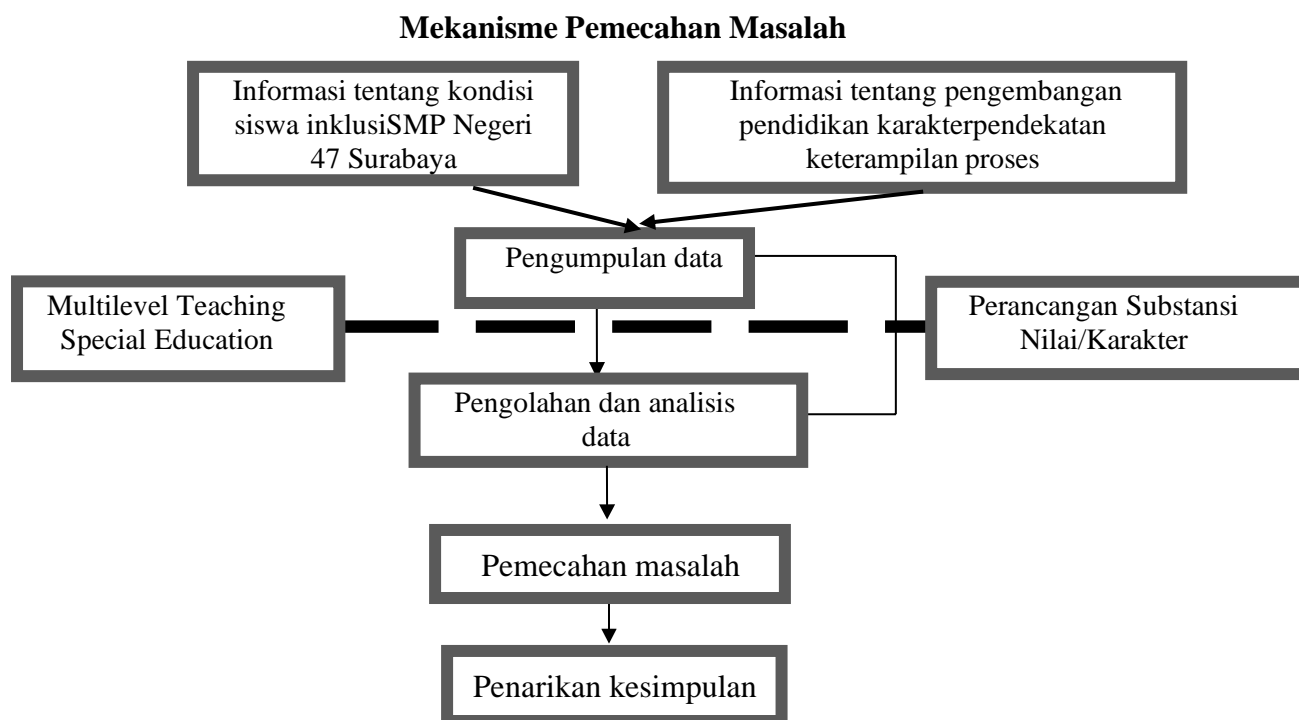
Setelah diperoleh data-data dari berbagai pengamatan dan tinjauan kemudian data dianalisis dengan teknik deskripsi kualitatif. Kemudian data diolah dengan analisis sintesis untuk memecahkan permasalahan.

Analisis Sintetis

1. Metode analisis komparatif untuk melihat perbandingan antara pikiran utama penulisan ini dengan hasil pengamatan dan teori yang relevan.
2. Metode analisis deskripsi untuk mengolah dan menafsirkan data yang telah diperoleh sehingga didapatkan gambaran jelas tentang keadaan sebenarnya pada obyek yang sedang dikaji.

Rekomendasi

Setelah dilakukannya sebuah analisis, penulis memberikan alternatif model pemecahan masalah atau gagasan kreatif sebagai solusi permasalahan yang diangkat dalam penulisan ini kemudian disusun menjadi suatu hasil pembahasan dan kesatuan suatu kesimpulan. Kemudian dilakukannya sebuah rekomendasi hasil pemecahan masalah menjadi sebuah adopsi pengetahuan, sebagai landasan berfikir penengahan masalah yang telah dirumuskan.



Gambar 1. Skema Pemecahan Masalah

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif,

sedangkan prosedur pengumpulan data dilakukan dengan melakukan

pengamatan terhadap siswa inklusi SMP Negeri 47 Surabaya dan melalui studi literatur. Selanjutnya dilakukan perbandingan terhadap berbagai informasi yang ada. Kemudian informasi yang paling tepat diolah dan dianalisis untuk digunakan dapat dalam memecahkan masalah. Pada akhirnya penjelasan-penjelasan yang ditampilkan merupakan dasar untuk menarik suatu kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengantar *Multilevel Teaching Special Education* Pendekatan Keterampilan Proses

Metode *Multilevel Teaching Special Education* merupakan dasar dari pembentukan pengetahuan dalam keterampilan proses dengan mengatur sistem *up line* dan *down line*. *Up line* dapat diartikan sebagai subyek yang memberikan materi pengembangan karakter bangsa pada *down line* yang berperan dalam posisi ini adalah pengajar yakni guru pendamping khusus, sedangkan *down line* adalah subyek yang telah mendapat pengetahuan dari pengajar yang nantinya pengetahuannya yang didapat digunakan sebagai penugasan diri untuk memberikan contoh perilaku karakter bangsa kepada dua siswa inklusi lainnya begitu pula dan seterusnya, dikarenakan siswa inklusi lebih mudah mengimitasi atau mencontoh perilaku yang dilakukan oleh teman sebayanya. Terdapat beberapa langkah-langkah metode *Multilevel Teaching Special Education*, yaitu:

1. Merancang materi pembelajaran pentingnya substansi pendidikan karakter
2. Pemberian substansi materi pentingnya substansi pendidikan karakter pada siswa inklusi.
3. Menyusun perangkat evaluasi pada

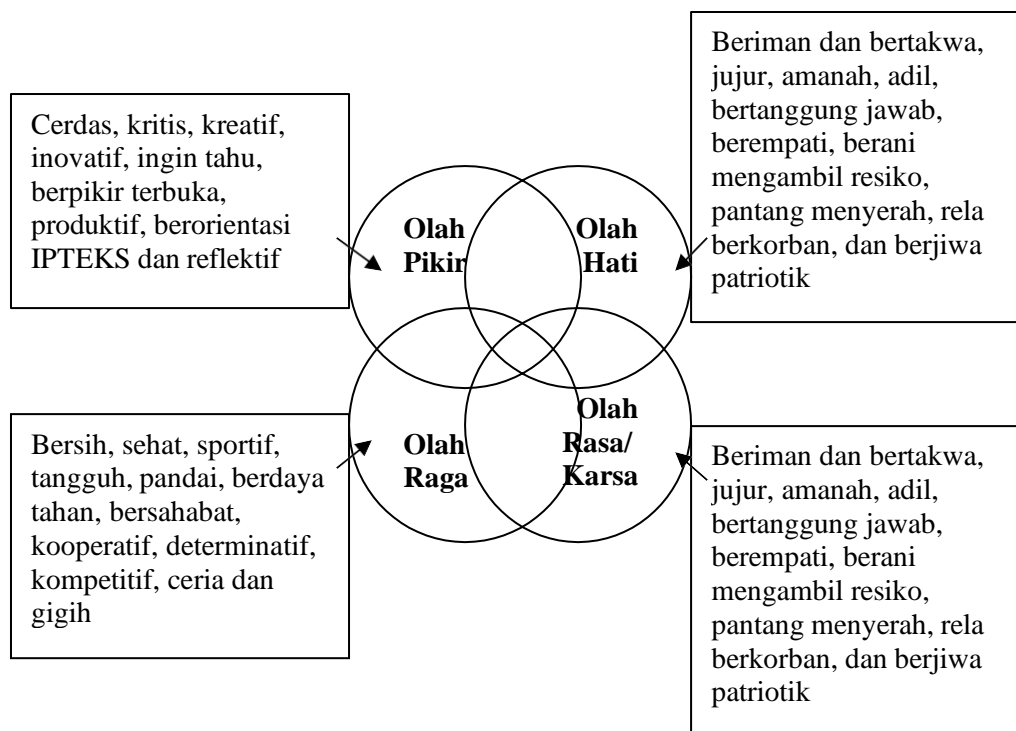
siswa inklusi berkenaan dengan hasil belajar siswa inklusi terhadap pentingnya substansi pendidikan karakter pada siswa inklusi.

4. Menguji pemahaman siswa inklusi dengan mini tes dengan pendekatan *assessment as learning*.
5. Menganalisa data ketercapaian pemahaman materi oleh siswa inklusi secara teori dan persen beda hasil penilaian oleh diri siswa inklusi dan guru pendamping khusus sebagai landasan evaluasi praktik.
6. Siswa inklusi memberikan contoh perilaku karakter bangsa pada dua siswa inklusi lainnya.
7. Mengkomunikasikan proses, hasil dan kendala dalam melakukan contoh perilaku karakter bangsa oleh siswa inklusi.

Dalam pembelajaran karakter bangsa, ketujuh langkah-langkah metode tersebut dikembangkan dan dijabarkan menjadi sebuah keterampilan proses yang dapat diajarkan dan dilatihkan kepada siswa inklusi. Menurut Wetzel (2008), keterampilan proses merupakan dasar dari pemecahan masalah dalam kehidupan dan metode praktis. Keterampilan proses dikelompokkan menjadi keterampilan proses dasar dan keterampilan proses terpadu.

Subtansi Materi Pendidikan Karakter dengan *Multilevel Teaching Special Education* Pendekatan Keterampilan Proses

Dalam pendidikan karakter secara universal, proses olah karakter terbagi atas beberapa bagian yang diberi kontribusi seperti, oleh pikir, olah hati, olah ragadan oleh rasa. Adapun substansi sub bagian olah empat rana tersebut dapat dipaparkan pada gambar 2 berikut.



Gambar 2. Subtansi Olah Pendidikan Berkarakter

Secara psikologis dan sosial kultural pembentukan karakter dalam diri individu merupakan fungsi dari seluruh potensi individu manusia (kognitif, afektif, konatif, dan psikomotorik) dalam konteks interaksi sosial kultural (dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat) dan berlangsung sepanjang hayat. Konfigurasi karakter dalam konteks totalitas proses psikologis dan sosial-kultural tersebut dapat dikelompokkan dalam: Olah Hati (*Spiritual and emotional development*), Olah Pikir (*intellectual development*), Olah Raga dan Kinestetik (*Physical and kinesthetic development*), dan Olah Rasa dan Karsa (*Affective and Creativity development*).

Secara substantif karakter terdiri atas 3 (tiga) *operatives values (values in action)*, atau tiga unjuk perilaku yang satu sama lain saling berkaitan, yakni *moral knowing, moral feeling, and moral behavior*. Lickona (1992) menegaskan bahwa “*In character education, it’s clear we want our children are able to judge what is right, care deeply about what is*

right, and then do what they believe to be right- even in the face of pressure form without and temptation from within (dalam pendidikan karakter kita ingin agar anak mampu menilai apa yang baik, memelihara secara tulus apa yang dikatakan baik itu, dan mewujudkan apa yang diyakini baik walaupun dalam situasi tertekan dan penuh godaan).

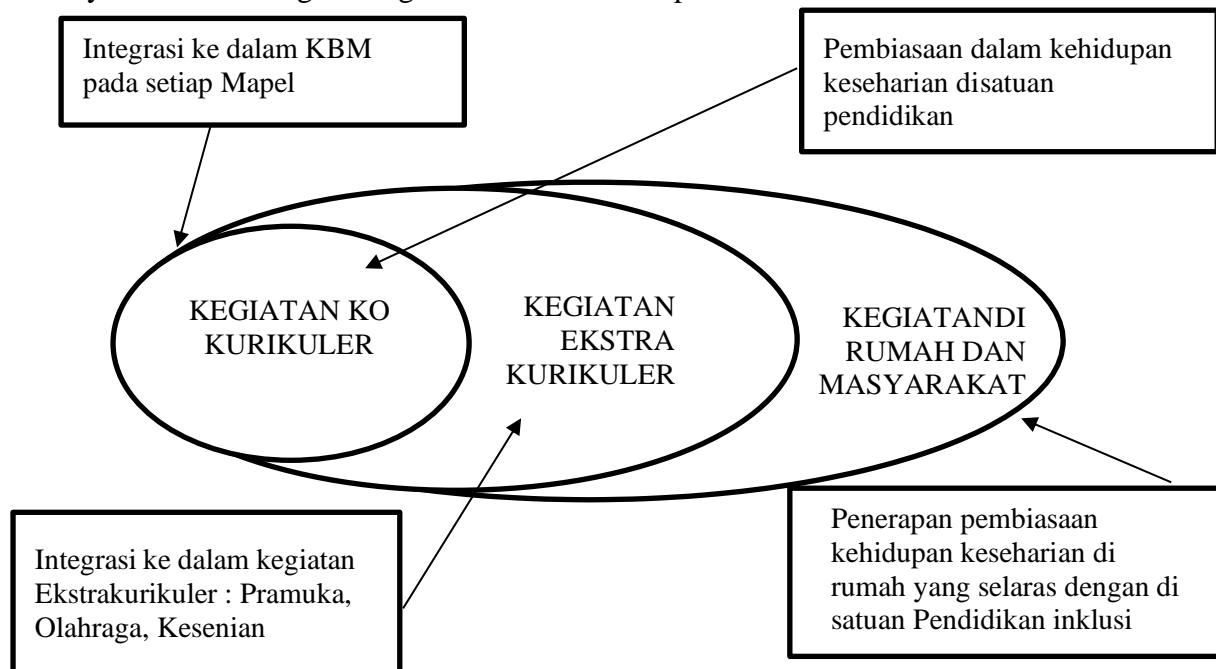
Pengembangan Budaya dan Karakter pada Konteks Mikro Multilevel Teaching Special Education Pendekatan Keterampilan Proses

Pada konteks mikro pengembangan karakter berlangsung dalam konteks suatu satuan pendidikan inklusi atau sekolah inklusif secara holistik (*the whole school reform*). Sekolah Inklusif sebagai *leading sector* bagi siswa inklusi, berupaya memanfaatkan dan memberdayakan semua lingkungan belajar yang ada untuk menginisiasi, memperbaiki, menguatkan, dan menyempurnakan secara terus menerus proses pendidikan karakter di sekolah

inklusif. Secara mikro pengembangan nilai/karakter dapat dibagi dalam empat pilar, yakni kegiatan belajar-mengajar di kelas, kegiatan keseharian dalam bentuk budaya sekolah (*school culture*); kegiatan ko-kurikuler dan/atau ekstra kurikuler, serta kegiatan keseharian di rumah, dan dalam masyarakat.

Dalam kegiatan belajar-mengajar di kelas pengembangan nilai/karakter dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan terintegrasi dalam semua mata pelajaran (*embeded approach*). Khusus, untuk mata pelajaran Pendidikan Agama dan Pendidikan Kewarganegaraan, karena memang misinya adalah mengembangkan nilai

dan sikap maka pengembangan nilai atau karakter harus menjadi fokus utama yang dapat menggunakan berbagai strategi/metode pendidikan nilai (*value* atau *character education*). Untuk kedua mata pelajaran tersebut nilai/karakter dikembangkan sebagai dampak pembelajaran (*instructional effects*) dan juga dampak pengiring (*nurturant effects*). Sementara itu untuk mata pelajaran lainnya, yang secara formal memiliki misi utama selain pengembangan nilai/karakter, wajib dikembangkan kegiatan yang memiliki dampak pengiring (*nurturant effects*) berkembangnya nilai atau karakter dalam diri peserta didik.



Gambar 3. Pengembangan Budaya dan Karakter pada Konteks Mikro

Dalam kegiatan ko-kurikuler, yakni kegiatan belajar di luar kelas yang terkait langsung pada suatu materi dari suatu mata pelajaran, atau kegiatan ekstra kurikuler, yakni kegiatan sekolah yang bersifat umum dan tidak terkait langsung pada suatu mata pelajaran, seperti kegiatan Dokter Kecil, Palang Merah Remaja, Pecinta Alam dll, perlu dikembangkan proses pembiasaan dan penguatan (*reinforcement*) dalam rangka

pengembangan nilai atau karakter.

Penilaian Hasil Belajar *Multilevel Teaching Special Education Pendekatan Keterampilan Proses*

Penilaian pencapaian nilai-nilai budaya dan karakter didasarkan pada indikator. Sebagai contoh, indikator untuk nilai *jujur* di suatu semester dirumuskan dengan “*mengatakan dengan sesungguhnya perasaan dirinya*

mengenai apa yang dilihat, diamati, dipelajari dan dirasakan” maka guru pendamping khusus mengamati (melalui berbagai cara) apakah yang dikatakan seorang siswa inklusi itu jujur mewakili perasaan dirinya. Mungkin saja siswa inklusi menyatakan perasaannya itu secara lisan tetapi dapat juga dilakukan secara tertulis atau bahkan dengan bahasa tubuh. Perasaan yang dinyatakan itu mungkin saja memiliki gradasi dari perasaan yang tidak berbeda dengan perasaan umum teman sekelasnya sampai bahkan kepada yang bertentangan dengan perasaan umum teman sekelasnya. Penilaian dilakukan secara terus menerus, setiap saat guru pendamping khusus berada di kelas atau di sekolah.

Model *anecdotal record* (catatan yang dibuat guru ketika melihat adanya perilaku yang berkenaan dengan nilai yang dikembangkan) selalu dapat digunakan guru pendamping khusus. Selain itu guru pendamping khusus dapat pula memberikan tugas yang berisikan suatu persoalan atau kejadian yang memberikan kesempatan kepada siswa inklusi untuk menunjukkan nilai yang dimilikinya. Sebagai contoh, siswa inklusi dimintakan menyatakan sikapnya terhadap upaya menolong pemalas, memberikan bantuan terhadap orang kikir, atau hal-hal lain yang bersifat bukan kontroversial sampai kepada hal yang dapat mengundang konflik pada dirinya. Dari hasil pengamatan, catatan anekdotal, tugas, laporan, dan sebagainya guru pendamping khusus dapat

memberikan kesimpulannya/ pertimbangan tentang pencapaian suatu indikator atau bahkan suatu nilai. Kesimpulan/ pertimbangan tersebut dapat dinyatakan dalam pernyataan kualitatif sebagai berikut ini.

Perilaku yang dikembangkan dalam indikator pendidikan budaya dan karakter bangsa bersifat progresif. Artinya, perilaku tersebut berkembang semakin kompleks antara satu jenjang kelas dengan jenjang kelas di atasnya dan bahkan dalam jenjang kelas yang sama. Guru pendamping khusus memiliki kebebasan dalam menentukan berapa lama suatu perilaku harus dikembangkan sebelum ditingkatkan ke perilaku yang lebih kompleks. Misalkan, ”membagi makanan kepada teman” sebagai indikator kepedulian sosial. Guru pendamping khusus dapat mengembangkannya menjadi “membagi makanan”, membagi pensil, membagi buku, dan sebagainya. Indikator berfungsi bagi guru pendamping khusus sebagai kriteria untuk memberikan pertimbangan apakah perilaku untuk nilai tersebut telah menjadi perilaku yang dimiliki siswa inklusi. Untuk mengetahui bahwa suatu sekolah itu telah melaksanakan pembelajaran yang mengembangkan karakter dikembangkan instrumen assessment sebagai berikut.

Asesmen dilakukan dengan observasi, dilanjutkan dengan monitoring pelaksanaan dan refleksi dapat dipaparkan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Indikator Penilaian Karakter *Multilevel Teaching Special Education*

No.	Indikator
1.	1) Menaati peraturan perundang-undangan dan ketentuan lainnya 2) Menunjukkan perilaku disiplin
2.	1) Bertutur kata secara santun 2) Berpenampilan (fisik) secara sopan 3) Berperilaku santun
3.	1) Menunjukkan diri sebagai pendidik 2) Menunjukkan komitmen terhadap tugas sebagai pendidik 3) Menjaga kode etik profesi pendidik
4.	1) Menaati tata tertib secara konsisten 2) Memiliki disiplin diri secara konsisten
5.	1) Melaksanakan tugas secara mandiri 2) Mengambil keputusan secara mandiri 3) Menilai diri sendiri (melakukan refleksi diri)
6.	1) Bekerja keras 2) Melaksanakan tugas secara bertanggung jawab 3) Mengembangkan diri secara terus menerus sebagai pendidik
7.	1) Bertindak atas dasar kemanfaatan peserta didik 2) Bertindak atas dasar kemanfaatan sekolah 3) Bertindak atas dasar kemanfaatan masyarakat
8.	1) Menerima kritik dan saran untuk perbaikan 2) Menempatkan diri secara proporsional
9.	1) Mengemukakan pendapat yang berpengaruh positif terhadap peserta didik 2) Menunjukkan tindakan yang berpengaruh positif terhadap peserta didik
10.	1) Berperilaku yang dihormati oleh peserta didik 2) Berperilaku yang dihormati oleh sejawat 3) Berperilaku yang dihormati oleh masyarakat
11.	1) Menghargai ajaran agama 2) Menerapkan ajaran agama 3) Menerapkan norma kejujuran 4) Menunjukkan keikhlasan
12.	1) Bertutur kata sopan sehingga menjadi teladan Berperilaku terpuji sehingga menjadi teladan 2) Berperilaku bersih sehingga menjadi teladan 3) Berperilaku disiplin sehingga menjadi teladan Berperilaku jujur sehingga menjadi teladan 4) Berperilaku peduli sehingga menjadi teladan
13.	1) Mengkomunikasikan dan memaknai pesan (<i>message</i>) secara santun
14.	1) Mengembangkan hubungan atas dasar prinsip saling menghormati 2) Mengembangkan hubungan atas dasar prinsip keterbukaan 3) Mengembangkan hubungan berdasarkan asah, asih, asuh
15.	1) Bekerja sama atas dasar prinsip saling menghormati 2) Bekerja sama atas dasar prinsip keterbukaan 3) Bekerja sama atas dasar prinsip saling memberi dan menerima

Model yang digunakan adalah TOT. Setiap siswa inklusi yang sudah dilatih wajib memberikan contoh perilaku kepada dua siswa inklusi lainnya dan melaporkan hasil evaluasi, demikian seterusnya pada masa-masa antara dilakukan monitoring dan evaluasi terhadap kegiatan tersebut. Menurut Mochtar Buchori (2007), pendidikan karakter seharusnya membawa peserta didik ke pengenalan nilai secara kognitif, penghayatan nilai secara afektif, dan akhirnya ke pengamalan nilai secara nyata. Permasalahan pendidikan karakter

yang selama ini ada di Sekolah perlu segera dikaji, dan dicari alternatif-alternatif solusinya, serta perlu dikembangkannya secara lebih operasional sehingga mudah diimplementasikan di sekolah. Keberhasilan program pendidikan karakter dapat diketahui melalui pencapaian indikator oleh peserta didik sebagaimana tercantum dalam Standar Kompetensi Lulusan Sekolah Menengah, yang antara lain dapat ditentukan pada table 2 berikut.

Tabel 2. Indikator Standar Kompetensi Lulusan Sekolah Menengah

No.	Indikator
1.	Mengamalkan ajaran agama yang dianut sesuai dengan tahap perkembangan remaja;
2.	Memahami kekurangan dan kelebihan diri sendiri;
3.	Menunjukkan sikap percaya diri;
4.	Mematuhi aturan-aturan sosial yang berlaku dalam lingkungan yang lebih luas;
5.	Menghargai keberagaman agama, budaya, suku, ras, dan golongan sosial ekonomi dalam lingkup nasional;
6.	Mencari dan menerapkan informasi dari lingkungan sekitar dan sumber-sumber lain secara logis, kritis, dan kreatif;
7.	Menunjukkan kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif;
8.	Menunjukkan kemampuan belajar secara mandiri sesuai dengan potensi yang dimilikinya;
9.	Menunjukkan kemampuan menganalisis dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari;
10.	Mendeskripsikan gejala alam dan sosial;
11.	Memanfaatkan lingkungan secara bertanggung jawab;
12.	Menerapkan nilai-nilai kebersamaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara demi terwujudnya persatuan dalam negara kesatuan Republik Indonesia;
13.	Menghargai karya seni dan budaya nasional;
14.	Menerapkan hidup bersih, sehat, bugar, aman, dan memanfaatkan waktu luang dengan baik;
15.	Berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan santun;
16.	Memahami hak dan kewajiban diri dan orang lain dalam pergaulan di masyarakat; Menghargai adanya perbedaan pendapat;
17.	Menunjukkan kegemaran membaca dan menulis naskah pendek sederhana;
18.	Menunjukkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris sederhana;
19.	Memiliki jiwa kewirausahaan.

KESIMPULAN

1. Metode Multilevel Teaching Special Education merupakan dasar dari pembentukan pengetahuan dalam keterampilan proses dengan mengatur sistem up line dan down line. down line yang telah mendapat pengetahuan dari pengajar yang nantinya pengetahuan yang didapat digunakan sebagai penugasan diri untuk memberikan contoh perilaku karakter bangsa kepada 2 siswa inklusi lainnya dan seterusnya.
2. Pada konteks mikro pengembangan karakter berlangsung dalam konteks suatu satuan pendidikan atau sekolah secara holistik (the whole school reform). Sekolah inklusif sebagai leading sector siswa inklusi, berupaya memanfaatkan dan memberdayakan semua lingkungan belajar yang ada untuk menginisiasi, memperbaiki, menguatkan, dan menyempurnakan secara terus menerus proses pendidikan karakter di sekolah inklusif.
3. Meningkatkan mutu pendidikan secara berkelanjutan, terus – menerus, dan terpadu. Esensi dari pendidikan karakter adalah suatu filosofi dan menunjuk pada perubahan budaya dalam suatu organisasi (pendidikan), serta dapat menyentuh hati dan pikiran orang menuju mutu yang diidamkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2003. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Alvita, O.N. 2007. Pendidikan Holistik Berbasis Karakter pada Anak

Usia Prasekolah: Jawaban Membangun Bangsa. Essay pada Lomba Essay Optimisme Anak Bangsa Tingkat Nasional.

- Danim, Sudarwan. 2003. *Agenda Pembaruan Sistem Pendidikan*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar
- Direktorat Pembinaan Sekolah Luar Biasa. 2008. *Pengadaan dan Pembinaan Tenaga Kependidikan Inklusif*. Jakarta: Dit PSLB Depdiknas.
- Fattah, Nanang. 1999. *Landasan Manajemen Pendidikan*. Bandung: Remaja RosdaKarya.
- Gardner, H. 2003. *Kecerdasan Majemuk*. Batam Centre: Interaksara.
- Megawangi Ratna. 2004. *Pendidikan Karakter : Solusi Tepat Membangun Bangsa*. Jakarta : Indonesia Heritage Foundation
- Megawangi Ratna dkk. 2004. *Pendidikan Karakter : untuk Membangun Manusia yang Lifelong Learners*. Jakarta : Indonesia Heritage Foundation
- Megawangi, R. 2007. *Semua Berakar pada Karakter*. Jakarta:FEUI Press. Soemanto, Wasty. Drs. 1990. *Psikologi Pendidikan (Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan)*. Malang: Rineka Cipta
- Smith, J. 2006. *Inklusi Sekolah Ramah Untuk Semua*. Bandung: Nuansa.

**UPAYA MENURUNKAN PROKRASTINASI AKADEMIK
AKIBAT KECANDUAN *GAME ON LINE* SELAMA MASA PANDEMI COVID
19 MELALUI KONSELING KOGNITIF PERILAKU
(Eka Erawati)**

ABSTRACT

During the COVID-19 pandemic, many students experienced problems with academic procrastination due to online game addiction. This study aims to investigate the effectiveness of Behavioral Cognitive Counseling in reducing student academic procrastination due to online game addiction in junior high school students. . To achieve this goal, this study used Guidance and Counseling action research (GCAR).

This research was conducted in two cycles. Each cycle consists of four activities; (1) planning, (2) action, (3) observing results, and (4) reflection. Furthermore, the data on the number of tasks that have been done by students who have been given course in the first and second cycles, were analyzed using using percentage descriptive statistical analysis techniques. The results of data analysis obtained that the average percentage of the academic procrastination level was 83.2%. In the cycle I decreased 47.6% and in the cycle II there was a decrease to 16.4%. This proves that the cognitive counseling behavior approach is effective in reducing academic procrastination due to online game addiction of Junior high school students.

Keywords: *academic procrastination, game addiction, cognitive behavior counseling*

PENDAHULUAN

Prokrastinasi merupakan perilaku yang cenderung melakukan penundaan dalam hal mengawali penyelesaian tugas dengan melakukan aktivitas lain yang tidak bermanfaat sehingga menyebabkan adanya hambatan dalam pengerjaan tugas, tidak selesai tepat pada waktunya, dan sering terlambat (Solomon & Rothblum, 1984). Prokrastinasi akademik berkaitan dengan aspek pikiran dan perilaku seperti: (a) irrational beliefs, (b) self statement and private self consciousness, (c) locus of control and learned helplessness, serta (d) irrational perfectionism (Ferrari et al, 1995). Steel & Klingsieck, (2016) mengungkapkan bahwa prokrastinasi akademik biasanya mengacu pada penundaan sukarela yang berkaitan dengan keterlambatan. Berdasarkan beberapa uraian tersebut, diketahui bahwa prokrastinasi akademik merupakan perilaku maladaptif yang berkaitan erat dengan pola pikir siswa.

Pola pikir siswa dapat membuat siswa berpikir bahwa menyelesaikan tugas sesegera mungkin adalah pilihan yang terbaik atau justru sebaliknya, yaitu

menunda-nunda mengerjakan tugas merupakan hal yang menyenangkan karena dapat melakukan kegiatan lain daripada mengerjakan tugas. Prokrastinasi akademik mengacu pada empat indikator yang menjadi tolak ukur yaitu: menunda untuk menyelesaikan tugas, keterlambatan dalam mengumpulkan tugas, ketidaksesuaian waktu mengerjakan berdasarkan rencana dan kinerja, melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan (Ferrari et al., 1995).

Selama kurun waktu masa pandemi covid 19 beberpa penelitian menunjukkan kecenderungan kenaikan tingkat prokstatinasi pada para siswa. Berdasarkan hasil penelitian Gracelyta (2021) menunjukkan bahwa tingkat prokrastinasi akademik siswa di masa pandemi Covid-19 kelas XI SMA Negeri 1 Martapura yang dilakukan kepada 161 sampel terdapat 52 siswa (32,30%) terkategori rendah, 102 siswa (63,35%) dengan kategori sedang dan 7 lainnya terkategori tinggi (4,35%). Dapat disimpulkan bahwa siswa kelas XI di sekolah tersebut tergolong kategori

sedang terdapat 102 siswa (63,35%) yang artinya siswa masih suka menunda-nunda untuk menyelesaikan tugas sampai batas waktu pengumpulan tugas.

Penelitian Khoiri, dkk (2021) menunjukkan ada beberapa model prokastinasi selama pembelajaran Daring. Model pertama ,siswa yang menggantungkan tugas kepada orang lain dikarenakan mengandalkan pekerjaan temannya untuk akhirnya dicontek. Model Kedua mengungkapkan bahwa terdapat pula siswa yang melakukan prokrastinasi akademik dengan model memilih mengerjakan aktivitas lain daripada mengerjakan tugas yang diberikan oleh sekolah selama masa pandemi, dimana hal ini disebabkan oleh kurangnya motivasi dan pengawasan dari orang tua saat sekolah di rumah atau School From Home (SFH). Ketiga terdapat model prokrastinasi mengerjakan tugas mendekat waktu pengumpulan tugas, hal ini terjadi dikarenakan siswa memilih untuk mengerjakan tugas di saat waktu pengumpulan tugas sudah dekat. Berbagai model prokrastinasi akademik siswa di masa pandemi tersebut merupakan sebuah manajemen diri yang buruk untuk dapat mencapai potensi akademik yang optimal

Hasil penelitian Purwanto dkk. (2020) menunjukkan terdapat beberapa kendala yang dialami oleh murid, guru dan orang tua dalam kegiatan belajar mengajar online yaitu penguasaan teknologi masih kurang, penambahan biaya kuota internet, adanya pekerjaan tambahan bagi orang tua dalam mendampingi anak belajar, komunikasi dan sosialisasi antar siswa, guru dan orang tua menjadi berkurang dan Jam kerja yang menjadi tidak terbatas bagi guru karena harus berkomunikasi dan berkoordinasi dengan orang tua, guru lain, dan kepala sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara penulis sebagai guru Bimbingan dan Konseling (BK) dengan guru pengajar

dan wali kelas VIII SMP Negeri 55 selama pembelajaran daring siswa banyak yang tidak mengumpulkan tugas dan mengikuti kegiatan video converence. Pada umumnya guru akan memaklumi bagi siswa yang ada kendala minim fasilitas seperti Hand Phone (HP) yang belum support dengan aplikasi pembelajaran online .

Bagi siswa dengan kendala minim fasilitas sekolah sudah memberikan alternatif dengan mendatangkan siswa tersebut untuk mengerjakan di ruangg Laoratorium Komputer sekolah. Adapun bagi siswa yang terkendala tidak memiliki HP dan tidak bisa hadir ke sekolah, diberikan layanan kunjungan rumah. Keluhan dari guru adalah sebagian siswa yang tidak mengerjakan tugas atau menunda-nunda tugas justru adalah para siswa yang sudah memiliki fasilitas paket data atau *wifi* dan HP *smartphone* dengan spek (speksifikasi) tinggi. Kategori HP dengan spek tinggi yang dimaksud adalah HP yang memiliki Ram minimal 3 dan kapasitas memori minimal 32 GB.

Berdasarkan hasil wawancara guru BK dengan para siswa yang mengalami gejala prokrastinasi di atas terdapat beberapa alasan yang hampir sama mengapa mereka tidak mengerjakan tugas dan mengikuti video converence (vicon). Umumnya para siswa ini tidur larut malam bahkan ada yang baru tertidur pukul 06.00 pagi dikarenakan ermain game on line. Permainan ini adakalanya dimainkan secara beersama atau dikenal *dengan main bareng (mabar)*. Diantara para siswa juga ada yang mengikuti turnamen *game on line*. Mereka baru tidur dini hari atau pagi hari dan bangun siang atau sore hari. Alhasil pada masa-masa pembelajaran daring para siswa ini tidak pernah ikut, dan ketinggalan berbagai informasi tugas-tugas yang harus dikerjakan.

Kondisi prokrastinasi yang diakibatkan oleh kecanduan game sejalan dengan penelitian dari safitri, dkk (2020)

bahwa permainan game online PUBG berdampak pada perilaku prokrastinasi siswa, antara lain siswa menjadi lupa belajar sehingga tugas sekolah menjadi tertunda dan terbengkalai sehingga dapat menimbulkan perilaku prokrastinasi, masih banyaknya siswa yang mengerjakan tugas secara tidak tepat waktu, banyak siswa yang mengabaikan tugas, serta siswa sering membicarakan game online PUBG dengan temannya.

Seseorang yang mengalami adiksi terhadap game online bisa saja mengorbankan waktu, kesehatan dan keuangan, hal ini dikarenakan kesenangan yang diberikan dalam permainan game online membuat seseorang menjadi banyak mengorbankan segala hal. Berbagai macam pendapat dikemukakan oleh para ahli mengenai adiksi (kecanduan) , menurut Yee (2006: 309), menyatakan bahwa adiksi (kecanduan) adalah suatu perilaku yang tidak sehat yang berlangsung terus-menerus yang sulit untuk dihentikan oleh individu yang bersangkutan. Sedangkan menurut Hovart (Yee, 2002) adiksi diartikan sebagai suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan akibat atau dampak yang negative.

Berkaitan dengan pengertian adiksi yang telah dipaparkan oleh para ahli dapat disimpulkan adiksi terhadap game online bisa diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dalam bermain game online tanpa menghiraukan segala sesuatu yang terjadi disekitarnya dan dapat menimbulkan dampak negatif bagi individu. Jessica (1999) menyatakan bahwa perilaku kecanduan terhadap game online dapat disebabkan oleh ketersediaan dan bertambahnya jenis-jenis game dipasaran yang semakin pesat seiring dengan perkembangan teknologi.

Fase adiksi terhadap bermain game online merupakan keadaan dimana seseorang akan sangat sulit melepas

permainan tersebut. Adiksi terhadap game online menimbulkan kerugian yang sangat signifikan, salah satunya adalah seseorang menjadi lupa akan dunia nyatanya. Siswa lupa dengan tugas utamanya untuk belajar di jam sekolah dan mengerjakan tugas-tugas.

Perolehan data siswa yang mengalami penundaan tugas diperoleh dari aplikasi teams office 365. Aplikasi ini menjadi platform pembelajaran on line di SMPN 55 Suarabya sejak tahun ajaran 2020-2021 hingga tahun ajaran 2021-2022 . Melalui aplikasi ini guru pengajar , wali kelas, guru BK dan Kepala Sekolah bisa memantau langsung kemajuan pembelajaran siswa. Mereka juga bisa menyampaikan kepada orangtua siswa mengenai rekam jejak digital kemajuan selama pembelajaran daring.

Solomon & Rothblum (1984) mengemukakan dampak lain dari prokrastinasi akademik adalah tugas tidak selesai, atau selesai tetapi hasil yang diperoleh tidak maksimal, karena dikejar deadline. Hal tersebut menjadi salah satu masalah di kalangan siswa dan berdampak buruk terhadap prestasi akademik serta pembentukan kebiasaan belajar siswa. Apabila hal ini tidak segera diselesaikan maka siswa akan tetap melakukan prokrastinasi akademik, prestasi akademik siswa menjadi tidak optimal, dan pada akhirnya kualitas pendidikan menjadi rendah. Oleh sebab itu, menurunkan tingkat prokrastinasi akademik siswa SMP sangat penting untuk dilakukan guna mewujudkan generasi bangsa yang cerdas dan unggul.

Terdapat beberapa penelitian menggunakan pendekatan tertentu dalam Bimbingan dan Konseling untuk menanggulangi prokrastinasi akademik. Pendekatan tersebut adalah: pelatihan keterampilan berbasis Cognitive Behavioral Theory (Toker & Avci, 2015), pelatihan keterampilan berpikir positif (Moradi, 2017), intervensi kelompok psycho-educational berbasis terapi realitas (Çelik & Odacı, 2018 juga teknik

self-instruction dan time manajemen (Asri & Kadafi, 2020),

Dalam sejumlah penelitian diketahui bahwa kecanduan game on line efektif penanganannya dengan Restrukturisasi Kognitif (Persada, dkk, 2017) dan pendekatan kognitif behavior (Young, K. S. 2007). Dalam penelitian Hanifah, (2015) dijelaskan secara rinci tentang bahwa Konseling Kognitif Perilaku (KKP) efektif untuk mereduksi kecanduan game online pada aspek salience, mood modification, conflict dan time restrictions, tetapi tidak efektif pada aspek tolerance dalam mereduksi kecanduan game online pada satu subjek penelitian.

Berdasarkan pertimbangan di atas, maka penelitian ini mencoba menggunakan konseling dengan pendekatan *cognitive behavior modification* yang melatih siswa mengubah cara belajar pada diri sendiri, sehingga mereka dapat menghadapi masalahnya secara lebih efektif, khususnya yang berkaitan dengan prokrastinasi akademik yang diakibatkan oleh *game on line*.

Penelitian tentang penggunaan *cognitive behavior modification* dalam Menurunkan tingkat prokrastinasi akibat kecanduan game online pada siswa remaja ini dilandasi juga oleh sejumlah penelitian lain. Penggunaan game online yang berlebihan dapat dikategorikan pada perilaku kompulsif. Secara khusus, terapi perilaku kognitif telah diusulkan sebagai modus pilihan pengobatan terapi untuk penggunaan internet kompulsif (Young, 2007).

Pemilihan pendekatan *cognitive behavior modification* melalui konseling perilaku kognitif didasarkan pada prokrastinasi merupakan perilaku maladaptif yang berkaitan erat dengan pola pikir, sedangkan pendekatan *cognitive behavior modification* adalah pendekatan yang berfokus pada perubahan self declaration negatif menjadi self declaration positif (Lotfi et al, 2011).

Penelitian ini bertujuan mengetahui efektifitas konseling kognitif perilaku untuk menurunkan tingkat prokrastinasi akademik siswa SMP.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) atau dikenal juga dengan Guidance and Counseling action research (GCAR). GCAR adalah action research yang dilaksanakan oleh guru pembimbing (konselor sekolah) di sekolah. Action research pada hakikatnya merupakan kegiatan penelitian yang dilakukan secara bersiklus (berdaur-ulang), dalam rangka memecahkan masalah, sampai masalah itu terpecahkan. Action research yang juga disebut practitioner research, teacher research, dan counselor research (Gall, Gall, and Borg, 2003).

Konsep pokok GCAR merujuk dari action research Kurt Lewin terdiri dari empat komponen, yaitu: (1) perencanaan (planning), (2) tindakan (acting), (3) pengamatan (observing), dan (4) refleksi (reflecting). Hubungan keempat komponen itu dipandang sebagai satu siklus.

Perencanaan merupakan perangkat rencana tindakan (action) yang akan dilakukan berupa rencana pelayanan bimbingan dan konseling yang hendak diteliti oleh guru pembimbing (konselor sekolah). **Tindakan** berupa kegiatan melaksanakan secara cermat dari perangkat rencana tindakan yang telah disusun. **Pengamatan** adalah kegiatan mengukur variabel terikat yang dipengaruhi oleh tindakan yang telah dilaksanakan. **Refleksi** adalah upaya untuk menemukan dan mengungkapkan berbagai kekurangan serta menunjukkan hasil yang diperoleh atas pelaksanaan tindakan (action).

Dalam GCAR, kegiatan refleksi difokuskan untuk menyempurnakan dan mengembangkan suatu perencanaan (planning) pada siklus berikutnya.

Dengan demikian, rencana dan tindakan pada siklus berikutnya akan menjadi lebih baik daripada rencana dan tindakan siklus sebelumnya.

Pengambilan sampel dilakukan melalui teknik purposive sampling dari keseluruhan siswa kelas VIII SMPN 55 Surabaya. Instrumen yang digunakan yaitu; data hasil observasi jumlah tugas yang telah dikerjakan siswa secara on line melalui aplikasi teams Microsoft office 365 , hasil wawancara siswa dengan konselor dengan memperhatikan pengukuran skala kecenderungan kecanduan *game on line* yang dikembangkan oleh Persada, dkk (2017).

Subjek penelitian terdiri dari 10 orang siswa kelas VIII SMP Negeri 55 Surabaya. Dengan tingkat proktastinasi paling tinggi dari 216 siswa di jenjang kelas VIII. Semuanya berjenis kelamin Laki-laki. Masing-masing berinisial A,B,C,D,E,F,G,I dan J. Penelitian dilakukan selama kurun waktu dua bulan. Dengan rincian. Siklus 1 pada tanggal 1September -15 Oktober 2021 dan siklus 2 dari tanggal 16 oktober-30 Oktober 2021

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) *instrumen perlakuan/intervensi* berupa Rancangan Program Layanan (RPL) konselingindividual dengan pendekatan kognitif perilaku dan (2) *instrumen pengumpulan data* yaitu data hasil observasi jumlah tugas yang diberikan secara on line melalui aplikasi teams Microsoft office 365.

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif untuk mengetahui sejauh mana dampak tindakan pada variable masalah. Alat statistik yang digunakan adalah prosentase. Rumus prosentase yang dapat digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Jumlah tugas yang Belum dikerjakan

N = Jumlah tugas yang harus diselesaikan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dari observasi dengan guru mata pelajaran diperoleh penjelasan bahwa terdapat beberapa siswa sering tidak mengumpulkan tugas atau terlambat mengumpulkan tugas. Pengumpulan data ini dilaksanakan tanggal 1-30 September 2021. Data ini diperoleh dari pengumpulan tugas siswa melalui aplikasi Microsoft office teams 365. Dari 11 mata pelajaran diperoleh sebanyak 10 siswa yang sering tidak mengumpulkan tugas atau terlambat mengumpulkan tugas. Data tahap awal dapat diperoleh sebagai berikut:

NO	Nama Siswa	Jumlah Tugas (Assignment) 11 mata pelajaran	Jumlah tugas yang belum dikerjakan	Prosentase prokrastinasi
1	A	25	24	96%
2	B	25	23	92%
3	C	25	22	88%
4	D	25	21	84%
5	E	25	21	84%
6	F	25	20	80%
7	G	25	20	80%
8	H	25	20	80%
9	I	25	19	76%
10	J	25	18	72%
Rata-rata			20,8	83,2%

Tabel 1. Data Awal Prokrastinasi

Setelah peroleh data awal penelitian peneliti melakukan kegiatan siklus 1 dengan tahapan sebagai berikut;

1. Perencanaan (1 Oktober 2021)

- a. Menyiapkan Jadwal Layanan Konseling untuk masing-masing siswa /konseli
- b. Membuat Rancangan Program Layanan (RPL) konseling individual dengan pendekatan konseling kognitif perilaku

2. Pelaksanaan (4-8 Oktober 2021)

Masing-masing siswa /konseli diberikan waktu maksimal 2 Jam pertemuan. Dalam sehari ada dua konseli yang dilayani. Sehingga dalam 5 hari ada 10 konseli dari subjek penelitian yang mengikuti sesi konseling. Berikut adalah gambaran masing-masing tahap kegiatan konseling.

Tahap Awal

- a. Konselor membuka dengan salam dan menyapa konseli serta menanyakan kabar konseli
- b. Konselor menyampaikan tujuan kegiatan konseling

Tahap Transisi

- a. Konseli memperkenalkan diri
- b. Konselor dan konseli menyepakati lama waktu sesi konseling yang dibutuhkan

Tahap Inti

- a. Konselor menyampaikan bahwa kasus yang akan dibahas merupakan kasus prokrastinasi akademik yang dialami oleh anggota kelompok berdasarkan data awal diperoleh data dari aplikasi *teams office 365* , laporan guru pengajar dan wali kelas
- b. Konselor meminta konseli untuk menentukan akar masalah yang ingin diselesaikan serta tujuan akhir yang ingin dicapai.
- c. Konseli diminta untuk menyampaikan dan mencatat aktivitas kesehariannya. Termasuk lamanya durasi bermain game on line.
- d. Konseli juga diminta menuliskan apa yang dia pikirkan saat banyak tugas-tugas sekolahnya terbengkalai.
- e. Konselor mengajak konseli merefleksikan bagaimana dampak bermain game on line terhadap masa depannya di sekolah, kesehatan fisik

- dan hubungan sosial dengan keluarganya.
- f. Konseli diminta menata ulang kembali dengan membuat jadwal / time schedule kegiatan sehari-hari selama belajar di rumah agar tugas-tugasnya bisa segera diselesaikan
 - g. Konselor membuat kesepakatan tentang apa yang akan diperoleh konseli jika dia bisa menepati time schedule yang telah dibuatnya dan apa akibatnya jika tidak dilaksanakan. Dalam kesepakatan ini game on line adalah alat untuk mengontrol perilaku prokrastinasi. Siswa diberikan kesempatan bermain maksimal 3 jam sehari jika seluruh tugas sudah rampung, dan siswa dilarang bermain game selama tugas-tugas belum diselesaikan. Kesepakatan ini atas sepengetahuan orangtua/Wali dari Konseli

Tahap Penutup

- a. Konselor mmenjelaskan ringkasan hasil konseling
- b. Konseli memberikan kesan dan pesan tentang pelaksanaan konseling

- c. Konseli membuat kesepakatan tertulis tentang tindak lanjut yang akan dilakukan untuk mengurangi kegiatan bermain game dan mengerjakan tugas-tugas sekolah yang tertunda

3. Pengamatan (11-15 Oktober)

Dari hasil wawancara konseling dapat diketahui para konseli bermain game on line dengan durasi rata-rata 8-12jam per hari. Waktu bermain di kisaran pukul 16.00 – 00.00. Bahkan saat turnamen mereka bisa bermain hingga dini hari dan pagi hari. Jenis game on line yang dimainkan hampir semua siswa adalah *free fire* , *mobile legend* dan PubG. Konsep bermain dilakukan secara on line bersama atau dikenal dengan istilah mabar.

Setelah dibuat kesepakatan pengurangan durasi bermain game dimana masing masing konseli menyepakati mengurangi 50 % durasi bermain game dalam sehari diperoleh data prokrastinasi sebagai berikut;

Tabel 2. Data Prokrastinasi siklus 1

NO	Nama Siswa	Jumlah Keseluruhan Tugas (Assigment) 11 mata pelajaran	Jumlah tugas yang belum dikerjakan	Prosentase prokrastinasi
1	A	25	14	56%
2	B	25	14	56%
3	C	25	15	60%
4	D	25	14	56%
5	E	25	11	44%
6	F	25	10	40%
7	G	25	10	40%
8	H	25	9	36%
9	I	25	12	48%
10	J	25	10	40%
		Rata-rata	11,9	47,6%

4. Analisa dan Refleksi (15 Oktober)

Dari deskripsi data pengamatan diketahui bahwa para siswa menghabiskan lebih dari 1/3 waktunya

dalam sehari untuk bermain game on line. Mereka bermain mulai sore hingga dini hari. Mereka tidur pagi hingga siang hari, dimana pada jam

tersebut seharusnya mereka mengikuti pembelajaran on line. Akibat minim informasi dan interaksi dengan guru, mereka merasa tidak memiliki kemampuan mengerjakan tugas dan mengabaikan. Jika pada pertemuan tatap muka, konsekuensi reward dan punishment bisa diberikan segera maka pada saat on line mereka merasa Tindakan penundaan tugas tidak mendapatkan konsekuensi sanksi dari guru. Orang tua juga tidak sepenuhnya bisa menontrol dikarenakan tidak semua memiliki pemahaman terhadap cara kerja system pembelajaran on line. Orang tua cenderung menganggap aman jika tidak ada informasi dari sekolah, karena merasa putra-putranya setia hari memegang HP yang salah satu aktivitasnya mengerjakan tugas-tugas sekolah.

Dari hasil Refleksi Siklus 1, diketahui bahwa masing-masing siswa belum mengalami penurunan penurunan tingkat prokrastinasi secara signifikan. Rata-rata siswa baru mengalami penurunan sebesar 47,6%. Sesuai tujuan penelitian ini dimana siswa bisa menuntaskan keseluruhan tugasnya maka perlu diberikan siklus II dengan memperbaiki tahap Tindakan. Berikut adalah kegiatan pada tahap siklus II

1. **Perencanaan** (16 Oktober 2021)

- a. Menyiapkan Jadwal Layanan Konseling Individual masing-masing siswa
- b. Membuat Rancangan Program Layanan (RPL) konseling individual dengan pendekatan konseling kognitif perilaku yang dimodifikasi dari siklus I

2. **Pelaksanaan** (18-22 Oktober 2021)

Masing-masing siswa (konseli) diberikan waktu maksimal 2 Jam pertemuan. Dalam sehari ada dua konseli yang dilayani. Sehingga dalam 5 hari ada 10 konseli dari subjek penelitian yang mengikuti sesi konseling. Berikut adalah gambaran

masing-masing tahap kegiatan konseling.

Tahap Awal

- a. Konselor membuka dengan salam dan menyapa konseli serta menanyakan kabar konseli
- b. Konselor menyampaikan tujuan kegiatan konseling

Tahap Transisi

Membuat kesepakatan waktu lama konseli dan hal yang ingin dicapai

Tahap Inti

- a. Konselor menyampaikan bahwa tingkat kemajuan setelah pertemuan tahap I belum banyak mengalami kemajuan sehingga perlu dilanjutkan pertemuan konseling tahap II
- b. Konselor meminta konseli untuk menyampaikan kemajuan yang sudah dicapai dari pertemuan tahap I. secara lisan dan tertulis konseli diminta menyampaikan apa kendala belum menuntaskan semua tugas
- c. Siswa diminta menyampaikan apa yang dia rasakan dan dia pikirkan jika HP sementara diamankan di sekolah dan akan dikembalikan jika tugas-tugas belum selesai. Sebagai gantinya siswa bisa mengerjakan tugasnya di laboratorium sekolah
- d. Siswa diminta membuat target nilai yang ingin diraih pada semua mata pelajaran. Apa yang ingin diraih dengan nilai-nilai tersebut. Konselor mengarahkan pada arah studi lanjut setelah SMP dan cita-cita yang ingin diraih siswa
- e. Konselor mengajak siswa berpikir apa peran dari penyedia layanan game dan teman bermain game terhadap kehidupannya sehari-hari. Misalnya apakah mereka bisa merawat jika siswa tersebut sakit, bisa memberi makan saat lapar,

bisa memberi nilai saat butuh melanjutkan sekolah ?

- f. Konseli diminta membuat kontrak belajar yang berisi Komitmen merubah jam tidur dan mengikuti pembelajaran on line pagi hari, menetapkan target selesai mengerjakan, kesiapan sanksi HP ditahan di sekolah jika tugas belum selesai, membuat target nilai yang kan diraih dan cita-cita yang ingin dicapai pada masa mendatang

Tahap Penutup

- a. Konselor menjelaskan ringkasan hasil konseling
 b. Konseli memberikan kesan dan pesan tentang pelaksanaan konseling

3. Pengamatan (25-31 Oktober)

Dari hasil wawancara konseling dapat diketahui para konseli sepakat mengurangi durasi bermain game on line dengan Teknik memecah waktu. Mereka akan bermain pada pukul 15.30-17.30 dan dilanjutkan pukul 19.00 – 21.00. Pukul 21.00 HP akan ditipkan pada orangtua atau wali mereka.

Setelah dibuat kesepakatan pengurangan durasi bermain game dimana masing-masing konseli menyepakti mengurangi 50 % dari durasi sehari-hari diperoleh data prokrastinasi sebagai berikut;

Tabel 3. Data Prokrastinasi siklus II

NO	Nama Siswa	Jumlah Keseluruhan Tugas (Assignment) 11 mata pelajaran	Jumlah tugas yang belum dikerjakan	Prosentase prokrastinasi
1	A	25	5	20%
2	B	25	5	20%
3	C	25	7	28%
4	D	25	4	16%
5	E	25	3	12%
6	F	25	5	20%
7	G	25	4	16%
8	H	25	3	12%
9	I	25	2	8%
10	J	25	3	12%
		Rata-rata	4,1	16,4%

Dari pelaksanaan Siklus ke I dan II bisa digambarkan tingkat penurunan prokrastinasi akademik sebagai berikut:

Tabel 4. Tingkat penurunan Prokrastinasi dari siklus I ke siklus II

NO	Nama Siswa	Tingkat prokrastinasi awal penelitian	Tingkat prokrastinasi Siklus I	Tingkat prokrastinasi Siklus II
1.	A	96%	56%	20%
2	B	92%	56%	20%
3	C	88%	60%	28%
4	D	84%	56%	16%
5	E	84%	44%	12%
6	F	80%	40%	20%
7	G	80%	40%	16%
8	H	80%	36%	12%
9.	I	76%	48%	8%
10	J	72%	40%	12%
Rata-rata		83,2%	47,6%	16,4%

Dari data tabel di atas dapat dilihat penurunan tingkat prokrastinasi akademik siswa berdasarkan data awal yang diperoleh guru mata pelajaran sebelum dilaksanakan tindakan sebesar 83,2 % dan setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I menjadi 47,6 % dan siklus II mengalami penurunan secara signifikan menjadi 16,4 %

KESIMPULAN

Pendekatan Konseling Kognitif Perilaku efektif untuk menurunkan prokrastinasi akademik siswa pada siswa SMP. Dari rata-rata prosentase 83,2 % pada Data awal dan menjadi 47,6% setelah siklus 1 ada penurunan sejumlah 35,6%. Adapun siklus II angka rerata prokrastinasi turun di angka 16,4 % atau terjadi penurunan dari data awal sejumlah 66,8%. Penurunan prokrastinasi disebabkan adanya intervensi perubahan pola pikir dan komitmen perubahan perilaku interaksi dengan game on line. Konseling individual berfokus merubah pemikiran negatif menjadi perilaku positif menggunakan Konseling kognitif perilaku dengan membantu siswa mengobservasi diri, melakukan dialog internal baru, dan belajar keterampilan baru untuk menjadi individu yang lebih bertanggung jawab terhadap tugas-tugasnya di sekolah

DAFTAR PUSTAKA

- Asri & Kadafi, (2020). " Pengaruh Teknik Self-Instruction dan Time Management dalam Konseling Kelompok untuk Menurunkan Prokrastinasi Akademik" *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 5(3), 2020, 112.
- Çelik, Ç. B., & Odacı, H. (2018). Psycho-educational group intervention based on reality therapy to cope with academic procrastination. *Journal of Rational-Emotive & Cognitive-Behavior Therapy*, 36(3), 220–233.
- Ferrari, J.R., Jhonson, J.L., & McCown, W. G. (1995). *Procrastination And Task Avoidance: Theory, Research and Treatment*.
- Gall, M., D., Gall, J., P., Borg, W., R. 2003. *Educational Research. An Introduction*, Seventh Edition. New York: Longman.
- Gracelyta & Harlina (2021) "Tingkat Prokrastinasi Akademik Siswa di Masa Pandemi Covid-19". *Jurnal Konseling Komprehensif: Kajian Teori dan Praktik Bimbingan dan*

- Hulaifah, (2016). *Konseling Kognitif Perilaku (KKP) untuk mereduksi kecanduan game online (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 112 Jakarta Tahun Ajaran 2015/2016)* Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu/perpustakaan.upi.edu.
- Jessica, M. (1999). History of game online. [Online]. Tersedia: http://tharsis_gate.org/articles/imaginary/history~3.htm. [3 April 2015].
- Khoiri, dkk (2021) “model Prokrastinasi Akademik Siswa SMP di masa pandemi”. Prosiding Seminar & Lokakarya Nasional Bimbingan dan Konseling 2021 PD ABKIN JATIM & UNIPA SBY.
- Lotfi, S., dkk. (2011). The effect of Meichenbaum’s cognitive behaviour modification therapy on reduction of test anxiety symptoms in high school girls. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 30, 835–838.
- Moradi, S. (2017). The effectiveness of positive thinking skills on academic procrastination of high school female students Kermanshah City. *Interdisciplinary Journal of Virtual Learning in Medical Sciences*, 8(1).
- Persada, G., Hafina, A., & Nurhuda, N. (2017). Program Konseling Restrukturisasi Kognitif Untuk Mereduksi Kecenderungan Adiksi Game Online Pada Remaja. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 1(1), 79-92.
- Purwanto, dkk.2020. “Studi Explorative Dampak Pandemic Covid19 Terhadap Proses Pembelajaran Online Di Sekolah Dasar” *Jurnal Of Education, Psychology And Counseling Vol 2 Nomor 1 2020* (hal 1-2).
- Solomon, L. J., & Rothblum, E. D. (1984). Academic Procrastination: Frequency and Cognitive Behavioral Correlates. *Journal of Counseling Psychology*, 31(4) 503–509.
- Steel, P., & Klingsieck, K. B. (2016). Academic procrastination: Psychological antecedents revisited. *Australian Psychologist*, 51(1), 36–46.
- Safitri, dkk (2020).” Dampak Game Online Pubg terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa” *International Journal of Natural Sciences and Engineering Volume 4, Number 1, Tahun 2020*, pp. 30-38.
- Toker, B., & Avci, R. (2015). Effect of cognitive-behavioral-theory-based skill training on academic procrastination behaviors of university students. *Educational Sciences: Theory and Practice*, 15(5), 1157–1168.
- Yee, N. (2002). *Ariadne-understanding MMORPG addiction*. New York: Mc Graw Hill Companies, Inc.
- Yee, N. (2006). The demographics, motivations and derived experiences of users of massively-multiuser online graphical environments disorder. *cyberpsychology &, behavioral. Jurnal Psikologi*, 1(3), 237-244

- Young, K. S. (2007). Cognitive behavior therapy with internet addicts: Treatment outcomes and implications. *Cyberpsychology and Behavior*, 10(5), 671–679.
- Daniel, W.W. (1980). *Statistika nonparametrik terapan*. (Terjemahan Tri Kuntjoro). Jakarta: Gramedia.
- Dewi, N. K & Affifah, D. R. (2019). Analisis perilaku cyberbullying ditinjau dari big five personality dan kemampuan literasi sosial media. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9 (1), 35-39. Doi: [10.25273/counsellia.v9i1.4301](https://doi.org/10.25273/counsellia.v9i1.4301)
- Slavin, R. (2006). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Boston: Allyn and Bacon.
- Wardani, S.Y. (2015). *Pengembangan Modul Informasi Karier untuk Meningkatkan Pemahaman Karier Siswa SMK di Kabupaten Madiun* (Tesis, Universitas Negeri Semarang).
- Zimmerman, B.J., & Moylan, A.R. (2009). Self-Regulation: Where Metacognition and Motivation Intersect. Dalam Hacker, D.J. (Eds.), *Handbook of Metacognition in Education*. New York: Routledge.



**PENGGUNAAN PERMAINAN TRIMINO DAN MUSIK SEBAGAI
MEDIA BELAJAR *TENSES*
(Ninik)**

ABSTRACT

Learning tenses for students in grade 7 is a material that is considered difficult and tedious for that it requires conducive, fun, active, innovative and creative learning in the classroom so that students can receive lessons by understanding sentence patterns and how to use them to communicate according to the right time. But in fact, the students still have difficulty on learning grammar / tenses because they are not able to understand sentence patterns in placing verbs of the tenses correctly and there are still many student scores still lower the KKM (< 78) still low average 75% of the academic years 2017 – 2018.

Therefore we need a way or method that are able to foster interest and motivation to learn so that students feel happy, have no difficulty and are not tired of learning grammar / tenses, that is, students are asked to pay attention to learning grammar / tenses and are asked to identify the Description Text in further.

Using trimino and music as media of learning tenses in which the results are obtained that is proved by the results of student scores reaching or up to the KKM, the academic years 2018-2019 and 2019-2020 respectively 95% and 97% which tended to increase with an average of 96%. Thus the trimino and music game media are able to be recommended to students.

Students are happy to learn in groups in the trimino game and the presence of song is recommended to the teacher because it is easier to observe student responses so that students' learning abilities are able to be further improved. And schools can build independent mindsets and creativity in learning tenses in English subject matter.

Keywords: *trimino game, music, tenses*

PENDAHULUAN

Belajar tenses bagi siswa kelas 7 merupakan materi yang dianggap sulit dan menjemukan untuk itu diperlukan pembelajaran kondusif, menyenangkan, aktif, inovatif dan kreatif di kelas agar siswa dapat menerima pelajaran dengan memahami pola kalimat dan bagaimana menggunakannya untuk berkomunikasi sesuai dengan waktu yang benar.

Namun pada kenyataannya siswa sulit belajar tenses karena kurang dapat memahami pola kalimat dalam menempatkan kata kerja sesuai dengan tensesnya. Di tahun pelajaran 2017-2018 rata-rata kelas didapatkan sebesar 75% dan masih banyak siswa yang belum mencapai KKM (< 78). Dilihat dari nilai tugas siswa yang diberikan masih banyak nilai kurang, dari pengamatan pembelajaran masih banyak siswa merasa kesulitan menggunakan pola kalimat sesuai dengan tenses yang benar. Ketika siswa diberikan angket masih banyak

yang menjawab tidak menyukai pelajaran tenses karena harus memahami aturan pola kalimat yang benar.

Dengan menggunakan media permainan trimino dan musik ini didapatkan hasil yang memuaskan. Dibuktikan dengan hasil evaluasi melengkapi soal tenses dengan memilih dan menggunakan kata kerja dalam pola kalimat yang benar pada tahun pelajaran 2018-2019 dan tahun pelajaran 2019-2020 yakni 95% dan 97% yang cenderung meningkat yakni 96% dan sudah mencapai KKM (= 78).

Dengan demikian media permainan trimino dan musik ini dapat direkomendasikan kepada siswa karena siswa menjadi senang belajar berkelompok dalam permainan Trimino dan iringan lagu direkomendasikan kepada guru karena memudahkan guru dalam menanamkan konsep tentang guru lebih mudah mengamati respon siswa agar kemampuan belajar siswa dapat

lebih meningkat. Dan bagi sekolah media permainan trimino dan musik ini dapat meningkatkan prestasi lulusan dalam penggunaan bahasa asing.

Sejalan dengan latar belakang masalah, penulis merumuskan masalah untuk memberikan interpretasi yang cukup jelas sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mendeskripsikan belajar bahasa inggris 4 tenses(Simple Present, Simple Past, Present Perfect, Future Tense) melalui permainan Trimino dan iringan musik lagu Baney ' I Love You , You Love Me'?
2. Bagaimana mendeskripsikan hasil belajar siswa belajar bahasa inggris 4 tenses (Simple Present, Simple Past, Present Perfect, Future Tense) menggunakan media permainan trimino dan mengevaluasinya?

Tujuan penulisan Best Practice ini adalah :

1. Mendiskripsikan cara yang dapat digunakan sebagai sarana belajar bahasa inggris 4 tenses(Simple Present, Simple Past, Present Perfect, Future Tense) melalui permainan Trimino dan iringan musik lagu Baney ' I Love You , You Love Me ' .
2. Mendiskripsikan hasil belajar siswa dalam penguasaan 4 tenses (Simple Present, Simple Past, Present Perfect, Future Tense) menggunakan media permainan trimino dan mengevaluasinya.

Manfaat penulisan pengalaman baik ini bagi siswa yaitu siswa menjadi senang belajar berkelompok dalam permainan Trimino dan iringan lagu. Bagi Guru yakni Guru lebih mudah mengamati respon siswa agar kemampuan belajar siswa dapat lebih meningkat. Dan bagi Sekolah, sekolah dapat membangun pola pikir dan kreatifitas mandiri dalam belajar Tenses pada materi pelajaran Bahasa Inggris.

KAJIAN PUSTAKA

A. Kebijakan Pemerintah tentang Pembelajaran Abad 21

Mengembangkan kecakapan abad 21 dalam proses pembelajaran yang meliputi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), yaitu Critical Thinking and Problem Solving (berpikir kritis dan menyelesaikan masalah), Creativity (kreativitas), Communication Skills (kemampuan berkomunikasi), dan Ability to Work Collaboratively (kemampuan untuk bekerja samadan kecakapan literasi dasar yakni literasi baca tulis, numerasi, sains, finansial, digital dan budaya dan kewarganegaraan.

B. Pembelajaran Aktif

Menurut Hornby, berarti: "in the habit of doing things, energetic". Pembelajaran yang aktif berarti pembelajaran yang memerlukan keaktifan semua siswa dan guru secara fisik, mental, emosional, bahkan moral dan spiritual (Umi Kulsum, Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis PAIKEM, (Surabaya: Gena Pratama Pustaka, 2011).

C. Tenses

Tenses adalah bentuk kata kerja dalam bahasa Inggris untuk menunjukkan waktu (sekarang, masa depan, atau masa lalu) terjadinya suatu perbuatan atau peristiwa.

Contoh- contoh kalimat

1. Kalimat Simple Present Tense adalah untuk menyatakan fakta, kebiasaan, dan kejadian yang terjadi pada saat sekarang ini.
Contoh :My mom is very beautiful, Ranu does not work hard to get the scholarship
2. Kalimat Simple Past Tense adalah untuk menunjukkan bahwa suatu kejadian terjadi di masa lampau.
Contoh : My sister always met her boyfriend last week, Doni says that the school party started at 9 p.m.
3. Kalimat Simple Future Tense adalah untuk menyatakan bahwa suatu aksi terjadi dimasa depan, secara spontan atau terencana.Contoh:she will join with us after check in at the hotel, Nanda is going to be a doctor after she graduated 2 years later.

D. Peran musik dalam Pembelajaran

Don Campbell, dalam bukunya yang berjudul "The Mozart Effect" keuntungan-keuntungan yang didapatkan dari musik yang dimanfaatkan dalam pembelajaran, di antaranya adalah meningkatkan nilai tes, mempercepat waktu pembelajaran, menenangkan anak-anak dan orang dewasa yang hiperaktif, mengurangi tingkat kesalahan (Lely Halimah, July 2016 Edu Humaniora Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru 2(2)DOI: 10.17509/eh.v2i2.2763)

METODE

1. Tahap Perencanaan

a. Pola penggunaan media papan trimino dengan kartu seri soal 4 tenses. Penggunaan media ini adalah pembelajaran berkelompok dan bergiliran dengan pola bermain merangkai 3 seri pertanyaan soal dan jawaban dalam 3 sisi pada satu kartu berbentuk bangun segitiga (pada satu sisi terdapat satu soal tenses dan disetiap kartu soal terdapat 3 sisi, sehingga ada 3 soal dalam 1 kartu begitu pula seri kartu jawabannya) dengan musik iringan lagu tanda mulai bermain dan menghitung nilai jawaban benar selama rentang waktu permainan.

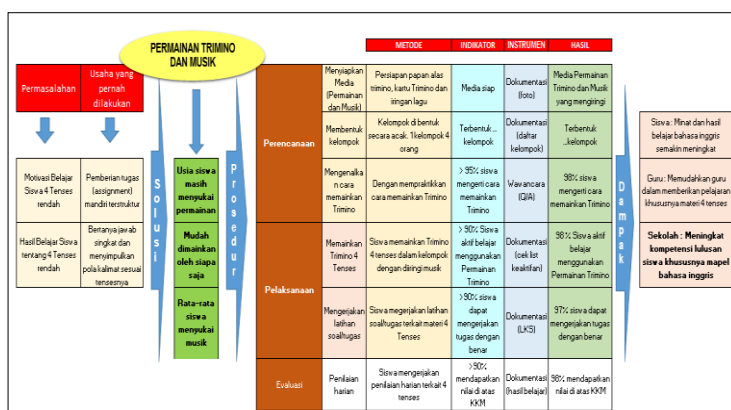
b. Pemahaman dan Aplikasi Konsep pengetahuan tentang 4 tenses (Simple Present, Simple Past, Present Perfect, Future Tense) dalam pola bermain kelompok. Dalam permainan kelompok terbagi 8 kelompok bermain, setiap kelompok terdiri atas 4 siswa secara berurutan memasang seri kartu soal dan jawaban tentang 4 tenses serta menemukan pasangn kartu yang sesuai dengan jawabannya. Untuk sajian musik lagu bisa disertakan saat pertama mengawali/ memulai permainan atau juga bisa diteruskan hingga permainan selesai sesuai waktu yang sudah ditentukan. Dalam hal ini guru menjadi fasilitator permainan.

c. Kemampuan selanjutnya yang diharapkan dapat dicapai setelah fase bermain dan belajar dengan penggunaan media papan permainan trimino dengan seri kartu tentang 4 tenses (Simple Present, Simple Past, Present Perfect, Future Tense) dan menyelesaikan semua soal tenses yang diberikan dalam kartu Trimino melalui permainan Trimino adalah peserta dapat megidentifikasi Teks Deskripsi dan menjawab soal wacana Deskripsi.

2. Tahap Pelaksanaan

Penulis menggunakan data hasil evaluasi soal latihan 4 tenses (Simple Present, Simple Past, Present Perfect, Future Tense) yang dilaksanakan di kelas 7A dengan jumlah 38 siswa selama dua tahun berturut-turut tahun ajaran 2018-2019 dan 2019-2020 dilanjutkan dengan meminta siswa untuk mengidentifikasi teks Deskripsi dan menjawab soal wacana Deskripsi. Penggunaan media permainan trimino yang asyik dan menyenangkan untuk belajar 4 tenses (Simple Present, Simple Past, Present Perfect, Future Tense). Menguasai kalimat struktur dan pola kalimat yang benar sesuai tensesnya.

3. Alur Pembelajaran 4 Tenses



HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan memanfaatkan permainan trimino sebagai media belajar tenses / grammar siswa kelas 7A di semester genap sebesar 96% hampir seluruh siswa nilainya tuntas selama 2 tahun terakhir, tahun ajaran 2018–2019 dan 2019-2020 dengan KKM=80 jika dibandingkan

dengan pembelajaran sebelumnya yang hanya pemberian tugas belum mencapai ketuntasan belajar maksimal.

Ada keberhasilan pembelajaran pada indikator belajar grammar siswa kelas 7A di semester genap sebesar 96% (hampir seluruh siswa nilainya tuntas selama 2 tahun terakhir, tahun ajaran 2018 – 2019 dan 2019-2020 dengan KKM 78 jika dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya yang hanya pemberian tugas dan memiliki ketuntasan belajar 75 % di tahun ajaran 2017 – 2018.

Relevansi belajar grammar pada siswa kelas 7 melalui materi grammar 4 tenses dapat pula disajikan dalam waktu yang sama. Evaluasi kesalahan siswa secara struktural 4 tenses dapat diukur dari soal-soal yang diberikan pada saat permainan Trimino. Guru meminta siswa untuk membuat kerja kelompok dan melengkapi soal tenses dalam kelompok mereka sebagai bahan evaluasi. Para anggota dapat bertanya kepada pemimpin / rekan atau teman-teman lain dalam kelompok permainan trimino mereka seperti: kosakata, tata bahasa, arti kata-kata yang belum / tidak diketahui sekaligus mengenal bentuk kata kerja sesuai dengan tenses yang tepat.

Pembelajaran 4 tenses digunakan untuk belajar memahami bentuk kata kerja dan pola kalimat yang akan digunakan untuk belajar reading yakni Teks Deskripsi. Mengidentifikasi teks Deskripsi adalah pengukuran selanjutnya terkait dengan menggambarkan orang (ibu, guru, famous figure, dll), mendeskripsikan benda (my doll, my bag, my watch, orchid, flower, etc) dan mendeskripsikan tempat (Kenjeran Beach, Surabaya Zoo, Surabaya

Bridge, my school, my house, Paris, Mount Bromo, Surabaya,etc). Hal tersebut di atas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 : Ketuntasan siswa sebelum dan setelah menggunakan Trimino.

KELAS (Ketuntasan Akademik)	Tahun Ajaran 2017-2018 (penugasan)	Tahun Ajaran 2018-2019 (trimino)	Tahun Ajaran 2019-2020 (trimino)
7A	75%	95%	97%



Gambar 1 :Siswa sedang bermain Trimino berkelompok



Gambar 2 : Siswa mencari seri jawaban permainan Trimino untuk menyelesaikan soal



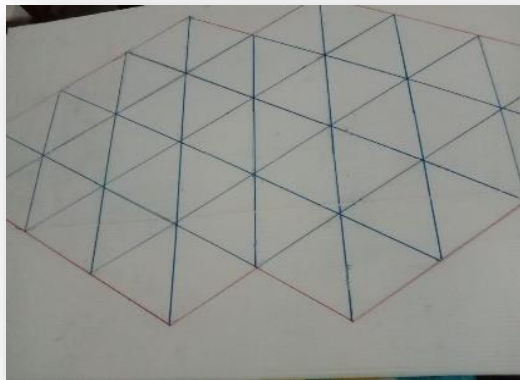
Gambar 3 :Kartu Soal Trimino



Gambar 4 : Kartu Jawaban Trimino



Gambar 5 : Kartu seri soal dan jawaban Trimino



Gambar 6 : Papan Trimino

KESIMPULAN

Penggunaan media permainan trimino dengan seri kartu soal 4 tenses (Simple Present, Simple Past, Present Perfect, Future Tense) yang asyik dan menyenangkan dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa dalam penguasaan tenses dapat menentukan kata kerja sesuai tensesnya, musik melalui permainan trimino dan dapat mengidentifikasi teks Deskripsi dengan benar.

Memudahkan guru dalam menyampaikan materi grammar dengan 4 tenses sesuai konteks kalimatnya. Pemanfaatan permainan trimino dalam belajar tenses berturut-turut dalam 2 tahun terakhir di kelas 7A tahun ajaran 2018 – 2019 dan 2019-2020 dan didapatkan hasil memuaskan. Belajar grammar tidak lagi menjemukan malah sangat termotivasi melalui permainan trimino dan lagu. Didapat ketuntasan belajar siswa yang maksimal selama penerapan permainan trimino dan lagu dalam belajar grammar 4 tenses.

Mengupayakan proses belajar-mengajar yang lebih efektif dan kreatif dalam keterampilan dan penguasaan tenses (grammar), guru dapat menyeting pembelajaran menggunakan media permainan berkelompok menyenangkan sebagai sarana belajar. Penyajian lagu dalam pembelajaran guna mengaktifkan kecerdasan emosional siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan kompetensi dan kemampuannya agar belajar tenses tidak lagi menjemukan.

DAFTAR PUSTAKA

Azar, Betty Schramper .1989.Understanding and Using English Grammar.Prentice- of Tense".English Teaching Forum Volume XIV number 4 pages 23-25.

Crystal, David.1988.Rediscover Grammar.Longman Group Limited, Hongkong.CV Rajawali, Jakarta. Hall, Inc, Engelwood Cliffs, New Jersey.

Hornby, A.S.1980.Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English.Oxford.

Halimah, Lely . July2016.EduHumanioraJurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru 2(2)DOI: 10.17509/eh.v2i2.2763.

Lif Khoiru Ahmadi dan Sofan Amri, PAIKEM GEMBROT, (Jakarta: PT.

Prestasi Pustakaraya, 2011), cet.ke-1, h. 3.

Pembelajaran abad 21
<https://news.okezone.com/read/2018/08/31/65/1944054/sukseskan-kurikulum-untuk-era-baru-abad-21-kemendikbud-gembleng-500-000-guru>. 2018.

Selinker, Larry and Trimble, Louise.1976."Scientific and Technical Writing: The choice.

Sharma, SK.1981."Error Analysis: Why and How".Forum Volume III number3 pages 2 SK Sharma, of Tense".English Teaching Forum Volume XIV number 4 pages 23-25.

Swan, Michael.1986.Practical English Usage.Oxford University Press, Walton street.

M.Amirin, Tatang .1990.Menyusun Rencana Penelitian. Penelitian. Penelitian.

Umi Kulsum, Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis PAIKEM, (Surabaya: Gena Pratama Pustaka, 2011), cet.ke-1, h. 57 University Press, Walton street Oxford.

<https://www.wordsmile.com/pengertian-rumus-contoh-kalimat-16-tenses-inggris>.

<https://visitpare.com/pojok-bahasa/tenses-bahasa-inggris/>.

Lely Halimah, July2016 EduHumaniora Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru 2(2) (DOI: 10.17509/eh.v2i2.2763).



**PEMBIASAAN TADARUS AL QURAN ONLINE MELALUI YOUTUBE
DIMASA PANDEMI
(Nur Faizah)**

ABSTRACT

One of the efforts to strengthen character education at SMP Negeri 22 Surabaya is the habit of tadarus Al-Quran. With this habit, it is hoped that students will become individuals who are diligent and love the Qur'an, can practice it in daily life and be useful in their lives in the future. The habit of tadarus Al Quran was originally carried out face-to-face directly, but during this pandemic the Al Quran habituation activity was carried out from their respective homes with the first way that students were scheduled to read the Koran first before starting learning.

Both students were asked to report the reading of the Koran that was read every day through their respective homeroom teachers. It turns out that students' responses to the habit of Tadarus Al-Quran are still low, only 30% of students carry out the habituation. The author makes another alternative Al-Quran recitation habituation program to overcome these problems, namely by using YouTube Media when reading the Al-Quran together.

The implementation of Al-Quran recitation habituation was reported by students using Absent via a link drive. This is considered the best alternative, because with YouTube students can follow the reading of the Koran every day. And by being absent through the link drive, students are more closely monitored in following the habit of tadarus Al-Quran. The Al-Quran recitation habituation method through YouTube media is considered representative in the implementation of online Al-Quran recitation habituation while still paying attention to the substance of the activity, namely students' skills in reading the Koran.

From the implementation of the online Al-Quran recitation habituation activity through the YouTube media, it produced better results than before. The enthusiasm of students in carrying out these activities increased. This can be monitored from a recap of absences that have been filled out by students via the link drive. More than 80% of students follow the habit of tadarus Al-Quran. Students' skills in reading the Qur'an are also getting better. This is evidenced by the voice recordings of students reading the Koran which were taken randomly via Whatsapp and the results of interviews with students, parents and teachers through a questionnaire.

Keywords: *absen link drive, media YouTube, tadarus Al-Quran*

PENDAHULUAN

Penguatan Pendidikan Karakter yang selanjutnya disingkat PPK merupakan bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM). Dalam implementasinya muatan karakter diintegrasikan melalui kurikulum dan pembiasaan di sekolah baik pada jenjang pendidikan dasar maupun menengah. Selain itu PPK diselenggarakan dengan mengoptimalkan tripusat pendidikan yaitu sekolah, keluarga dan masyarakat.

Penyelenggaraan PPK melalui keluarga dilaksanakan dengan jalan kegiatan bersama dengan melibatkan keluarga di sekolah, rumah dan lingkungan masyarakat. Sedangkan penyelenggaraan PPK melalui masyarakat dilaksanakan dengan jalan

melibatkan perorangan, kelompok masyarakat, dan/atau lembaga.

Adapun prinsip PPK dilembaga pendidikan formal sesuai dengan Permendikbud No 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter pasal 3 dilakukan dengan menggunakan prinsip-prinsip; a) Berorientasi pada berkembangnya potensi peserta didik secara menyeluruh dan terpadu, b) keteladanan dalam penerapan pendidikan karakter pada masing-masing lingkungan pendidikan, dan c) Berlangsung melalui pembiasaan dan sepanjang waktu dalam kehidupan sehari-hari

Dari prinsip PPK pada point c) di atas dijabarkan oleh SMP Negeri 22 Surabaya dalam visi sekolah yaitu Unggul dalam prestasi, cerdas , berbudi

luhur, berwawasan global, berbudaya lingkungan berdasarkan Iman dan Taqwa. Untuk mewujudkan visi sekolah tersebut SMP Negeri 22 Surabaya menerapkan pembiasaan Tadarus Al Quran yang wajib dilaksanakan oleh seluruh siswa yang beragama Islam.

Pembiasaan Tadarus Al Quran di SMP Negeri 22 Surabaya sudah dilaksanakan sejak sebelum masa pandemi yaitu dengan perwakilan siswa memimpin di pusat dan diikuti oleh seluruh siswa di kelas masing-masing. Pembiasaan ini dilaksanakan setiap hari sebelum pembelajaran dimulai. Salah satu alasan dipilihnya pembiasaan tadarus karena kelancaran siswa dalam membaca Al Qur'an masih dirasa kurang, dan tidak setiap hari siswa membaca Al Quran. Siswa hanya membaca Al Quran bila kegiatan tersebut diprogramkan dari sekolah.

Pada masa pandemi yang mengharuskan seluruh siswa belajar dari rumah, kegiatan pembiasaan Tadarus Al Quran tetap dilaksanakan dari rumah masing-masing secara bersama-sama. Hal ini dilakukan agar pelaksanaan pembiasaan Tadarus Al Quran pada masa pandemi tetap berjalan. Yaitu dengan cara *pertama* siswa dihimbau untuk membaca Al Quran terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran yang sudah dijadwalkan. *Kedua* siswa diminta untuk melaporkan bacaan Al Quran nya setiap hari melalui wali kelas masing-masing. Namun dari analisa kegiatan tersebut, siswa masih kurang respon terhadap pembiasaan Tadarus Al Quran, dan hanya 30% siswa yang melaksanakan.

Berdasarkan hasil dari kegiatan yang sudah dilaksanakan tersebut, maka penulis membuat alternatif program pelaksanaan pembiasaan tadarus Al Quran pada masa pandemi yaitu dengan *pertama* menggunakan media YouTube saat membaca Al Quran bersama, *kedua* menggunakan link drive untuk laporan kehadiran pelaksanaan pembiasaan

tadarus Al Quran. Program ini merupakan alternatif terbaik, karena dengan media YouTube siswa bisa mengikuti bacaan yang dibaca saat itu setiap hari. Dan dengan absen pada link drive keaktifan siswa lebih terpantau dalam pelaksanaan mengikuti pembiasaan tadarus Al Quran.

KAJIAN PUSTAKA

Dalam proses pembentukan karakter untuk pembiasaan peserta didik dengan sifat-sifat terpuji yang baik perlu ada metode pembiasaan yang dapat diterapkan oleh guru, agar aktifitas yang dilakukan oleh peserta didik terekam secara positif dan dapat dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari.

Secara etimologi pembiasaan berasal dari kata "biasa". Kata "biasa" berarti lazim, seperti sedia kala, sudah merupakan hal yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari.(Depdikbud, 1995) Dengan awalan "pe" dan akhiran "an" menunjukkan arti proses membuat sesuatu seorang menjadi terbiasa.(Armai Arif, 2020) pembiasaan merupakan proses kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang yang bertujuan untuk membuat individu menjadi terbiasa dalam bersikap, berperilaku dan berpikir sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Dalam kehidupan sehari-hari pembiasaan itu sangat penting, karena banyak orang yang berbuat atau bertingkah laku hanya karena kebiasaan semata-mata. Tanpa pembiasaan hidup seseorang akan berjalan lambat, sebab sebelum melakukan sesuatu ia harus memikirkan terlebih dahulu apa yang akan dilakukan.

Seseorang yang telah mempunyai kebiasaan tertentu akan dapat melaksanakannya dengan mudah dan senang hati. Bahkan, segala sesuatu yang telah menjadi kebiasaan dalam usia muda sulit untuk dirubah dan tetap berlangsung sampai hari tua. Untuk mengubahnya seringkali diperlukan terapi dan pengendalian diri yang serius.

Metode Pembiasaan merupakan kegiatan yang dilakukan secara teratur dan berkesinambungan untuk melatih anak agar memiliki kebiasaan-kebiasaan tertentu, yang umumnya berhubungan dengan pengembangan kepribadian anak seperti emosi, disiplin, budi pekerti, kemandirian, penyesuaian diri, hidup bermasyarakat, dan lain sebagainya. (Ramli, 2021) Metode pembiasaan ini mendorong dan memberikan ruang kepada anak didik pada teori-teori yang menumbuhkan aplikasi langsung, sehingga teori yang berat menjadi ringan bagi anak didik bila kerap kali dilaksanakan. (Ulil Amri Syafri, 2012)

Demikian pula dengan pembiasaan tadarus Al Quran, maka seseorang yang sudah terbiasa membaca Al-Quran maka ia akan membacanya setiap hari.

Kata tadarus berasal dari kata “Darosa yadrusu” yang artinya mempelajari, meneliti, menela’ah, mengkaji dan mengambil pelajaran dari wahyu-wahyu Allah SWT. Lalu kata “Darosa” ketambahan huruf “ta” didepannya sehingga menjadi “Tadarasa Yatadarasu” maka maknanya bertambah menjadi saling belajar atau mempelajari secara lebih mendalam. (Imam Nawawi, 1996) Tadarus menurut bahasa berarti belajar. Sedangkan menurut istilah ini biasa diartikan dan digunakan dengan pengertian khusus, yaitu membaca Al-Qur’an semata-mata untuk ibadah kepada Allah dan memperdalam pemahaman terhadap ajaran Al-Qur’an. (Ahsin W Al Hafidz, 2006)

Tadarus sebagaimana yang diungkapkan Mulla Ali al-Qari dalam Misykatul-Mashabih yang dikutip oleh Ahmad Syarifudin mengatakan bahwa tadarus adalah kegiatan qira’ah sebagian orang atas sebagian yang lain sambil membetulkan lafal-lafalnya dan mengungkapkan makna-maknanya. (Ahmad Syaifuddin, 2008)

Berdasarkan pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa Tadarus

adalah membaca, mempelajari dan menelaah bersama-sama serta mengaktualisasikan kandungan isi Al-Qur’an. Hal ini merupakan ibadah yang sangat mulia disisi Allah SWT.

Berdasarkan pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa Tadarus adalah membaca, mempelajari dan menelaah bersama-sama serta mengaktualisasikan kandungan isi Al-Qur’an. Hal ini merupakan ibadah yang sangat mulia disisi Allah SWT.

Al-Qur’an menurut bahasa ialah bacaan atau yang dibaca. Al- Qur’an adalah mashdar yang diartikan dengan arti isim maf’ul yaitu maqru yaitu yang dibaca. Menurut istilah ahli agama (‘urf syara’) ialah nama bagi Kalamullah yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW. Yang ditulis dalam mashhaf.4 Menurut al-Lihyani, kata Al- Qur’an ditulis dengan huruf hamzah berdasarkan wazan (bentuk) ghufuran, bentuk masdar dari kata qara’a, artinya “yang dibaca.” Disisi lain, Al-Qur’an (QS. Al-Qiyamah: 17-18) juga memberi gambaran mengenai asal-usul kata Al-Qur’an, yaitu:

إِنَّ عَلَيْنَا جَمْعَهُ وَقُرْآنَهُ ﴿٧﴾ فَإِذَا قَرَأْنَاهُ فَاتَّبِعْ قُرْآنَهُ ﴿٨﴾

Artinya: “Sesungguhnya atas tanggungan Kamilah mengumpulkannya (di dadamu) dan (membuatmu pandai) membacanya. Apabila kami telah selesai membacakannya, maka ikutilah bacaanya itu.” (QS. Al-Qiyamah: 17-18). Ayat ini memberi pengertian, bahwa kata Al-Qur’an (dalam bahasa Arab) merupakan bentuk mashdar yang maknanya sejajar (pararel) dengan kata qira’ah yang berarti “bacaan”. Dengan berpegang pada ayat ini, beberapa ulama, seperti Manna Khalil Qaththan, Muhammad Salim Muhsan, Muhammad Bakar Ismail menguatkan pendapatnya. (Ali Romdhoni, 2013)

Berdasarkan pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa Tadarus Al-Qur’an adalah kegiatan membaca Al-Qur’an secara mendalam yang dilakukan oleh orang Islam, semata-mata untuk

ibadah kepada Allah dan memperdalam pemahaman terhadap ajaran Al- Qur'an.

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih.

Menurut Arsyad kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar" dalam bahasa arab media adalah pengantar atau perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. (Azhar Arsyad, 2017)

Menurut Wina Sanjaya, media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Media digunakan dalam bidang pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan. (Wina Sanjaya, 2011) Berdasarkan pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan.

Sedangkan belajar online secara umum adalah suatu pembelajaran yang dilakukan secara elektronik dengan menggunakan media berbasis komputer serta sebuah jaringan. (Kanal, 2021) Belajar Online atau Online learning merupakan bagian dari e-learning, e-learning merupakan suatu konsep yang lebih luas dibandingkan online learning, yaitu meliputi suatu rangkaian aplikasi dan proses-proses yang menggunakan semua media elektronik untuk membuat pelatihan dan pendidikan vokasional menjadi lebih fleksibel. Online learning

merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan internet, intranet dan ekstranet, atau pembelajaran yang menggunakan jaringan komputer yang terhubung secara langsung dan luas cakupannya (global). (Bintang Sirius, 2021)

Berdasarkan uraian para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

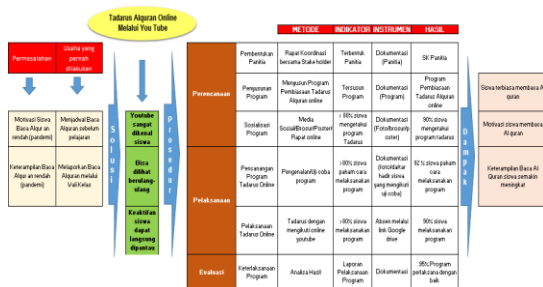
Sedangkan YouTube adalah sebuah situs web berbagi video yang dibuat oleh tiga mantan karyawan PayPal pada Februari 2005. Situs ini memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video. Perusahaan ini berkantor pusat di San Bruno, California, dan memakai teknologi Adobe Flash Video dan HTML5 untuk menampilkan berbagai macam konten video buatan pengguna, termasuk klip film, klip TV, dan video musik. Selain itu ada pula konten amatir seperti blog video, video orisinal pendek, dan video pendidikan. (Wikipedia, 2021) Menurut Budiargo Youtube adalah video online dan yang utama dari kegunaan situs ini adalah sebagai media untuk mencari, melihat dan berbagi video yang asli ke dan dari segala penjuru dunia melalui suatu web. (Dian Budiargo, 2015) Berdasarkan penjelasan diatas media belajar online youtube adalah suatu alat pengantar pesan dari guru terhadap siswa untuk mendorong proses pembelajaran agar lebih baik dan terkendali melalui video yang disediakan di web youtube sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami pendalaman materi pelajaran.

METODE

Media belajar online youtube merupakan suatu alat pengantar pesan dari guru terhadap siswa untuk

mendorong proses pembelajaran agar lebih baik dan terkendali melalui video yang disediakan di web youtube sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami pendalaman materi pelajaran.

Adapun Langkah- langkah atau prosedur yang dilakukan dalam pelaksanaan pembiasaan tadarus Al Quran melalui media online youtube adalah sebagai berikut ; pertama, adalah *perencanaan* yang meliputi pembentukan panitia, penyusunan program dan sosialisasi program. Dilanjutkan langkah kedua yaitu *pelaksanaan*. Pada tahap ini terdiri dari penancangan dan pelaksanaan program tadarus online. Pada tahap akhir adalah *evaluasi* yang mencakup keterlaksanaan program. Alur pemecahan masalah tampak dalam gambar berikut.



Gambar 1 : Alur Pemecahan Masalah

Pada tahap perencanaan, terbentuk panitia program tadarus Al Quran online yang terdiri dari waka kesiswaan, guru Pendidikan Agama Islam, guru Bimbingan Konseling dan wali kelas. Panitia yang sudah terbentuk menyusun program dan mensosialisasikan program melalui media sosial kepada seluruh guru, orang tua dan siswa SMPN 22 Surabaya.

Pada tahap pelaksanaan, sebelum program tadarus online dimulai, diadakan penancangan program dan siswa melakukan uji coba untuk memastikan program tadarus online berjalan dengan lancar. Sasaran adalah semua siswa kelas 7, 8 dan 9. Selanjutnya dilaksanakan Program Tadarus Al Quran melalui YouTube yang diikuti oleh semua siswa

SMP Negeri 22 Surabaya.

Dalam pelaksanaan pembiasaan tadarus Al Quran online melalui media youtube, siswa mendengarkan dan mengikuti bacaan Al Quran yang disampaikan oleh guru/narasumber melalui link YouTube yang mana sebelum kegiatan dimulai telah dibagikan oleh waka kesiswaan kepada wali kelas lalu dilanjutkan oleh wali kelas ke masing-masing kelas 7,8 dan 9 melalui WhatsApp Grup. Siswa Tadarus Al Quran dilaksanakan selama 30 menit dan setelah siswa mengikuti pembiasaan tadarus Al Quran mereka mengisi absen kehadiran melalui link drive yang juga sudah dibagikan oleh wali kelas melalui group WhatsApp.

Evaluasi dilaksanakan untuk menganalisa hasil kegiatan tadarus setiap bulan dan keterlaksanaan program secara keseluruhan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

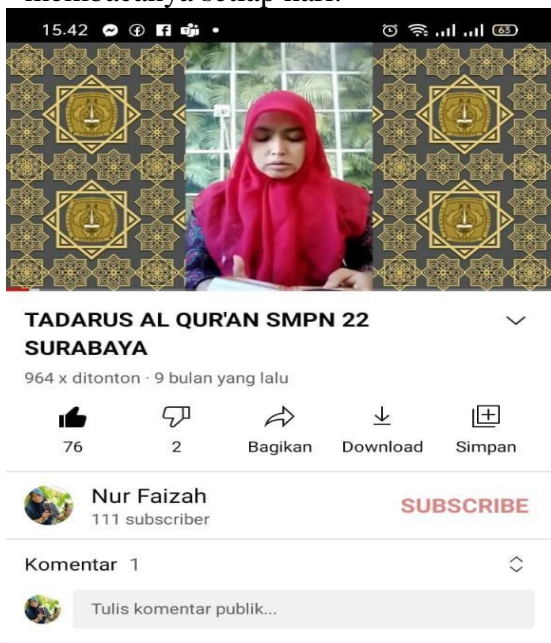
Dalam proses pembentukan karakter untuk pembiasaan peserta didik dengan sifat-sifat terpuji yang baik perlu ada metode pembiasaan yang dapat diterapkan oleh guru, agar aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik terekam secara positif dan dapat dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam kehidupan sehari-hari pembiasaan itu sangat penting, karena banyak orang yang berbuat atau bertingkah laku hanya karena kebiasaan semata-mata. Tanpa pembiasaan hidup seseorang akan berjalan lambat, sebab sebelum melakukan sesuatu ia harus memikirkan terlebih dahulu apa yang akan dilakukan.

Seseorang yang telah mempunyai kebiasaan tertentu akan dapat melaksanakannya dengan mudah dan senang hati. Bahkan, segala sesuatu yang telah menjadi kebiasaan dalam usia muda sulit untuk dirubah dan tetap berlangsung sampai hari tua. Untuk mengubahnya seringkali diperlukan terapi dan pengendalian diri yang serius.

Metode Pembiasaan merupakan kegiatan yang dilakukan secara teratur dan berkesinambungan untuk melatih anak agar memiliki kebiasaan-kebiasaan tertentu, yang umumnya berhubungan dengan pengembangan kepribadian anak seperti emosi, disiplin, budi pekerti, kemandirian, penyesuaian diri, hidup bermasyarakat, dan lain sebagainya.

Metode pembiasaan ini mendorong dan memberikan ruang kepada anak didik pada teori-teori yang menumbuhkan aplikasi langsung, sehingga teori yang berat menjadi ringan bagi anak didik bila kerap kali dilaksanakan. Demikian pula dengan pembiasaan tadarus Al Quran, maka seseorang yang sudah terbiasa membaca Al-Quran maka ia akan membacanya setiap hari.



Gambar 2 Tadarus Al Quran melalui YouTube

Penguatan Pendidikan Karakter yang selanjutnya disingkat PPK merupakan bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM). Dalam implementasinya muatan karakter diintegrasikan melalui kurikulum dan pembiasaan di sekolah baik pada jenjang pendidikan dasar maupun menengah. Selain itu PPK diselenggarakan dengan mengoptimalkan tripusat pendidikan

yaitu sekolah, keluarga dan masyarakat.

Penyelenggaraan PPK melalui keluarga dilaksanakan dengan jalan kegiatan bersama dengan melibatkan keluarga di sekolah, rumah dan lingkungan masyarakat. Sedangkan penyelenggaraan PPK melalui masyarakat dilaksanakan dengan jalan melibatkan perorangan, kelompok masyarakat, dan/atau lembaga.

Pembiasaan Tadarus Al Quran di SMP Negeri 22 Surabaya sudah dilaksanakan sejak sebelum masa pandemi yaitu dengan perwakilan siswa memimpin di pusat dan diikuti oleh seluruh siswa di kelas masing-masing. Pembiasaan ini dilaksanakan setiap hari sebelum pembelajaran dimulai. Salah satu alasan dipilihnya pembiasaan tadarus karena kelancaran siswa dalam membaca Al Qur'an masih dirasa kurang, dan tidak setiap hari siswa membaca Al Quran. Siswa hanya membaca Al Quran bila kegiatan tersebut diprogramkan dari sekolah.

Pada masa pandemi yang mengharuskan seluruh siswa belajar dari rumah, kegiatan pembiasaan Tadarus Al Quran tetap dilaksanakan dari rumah masing-masing secara bersama-sama. Hal ini dilakukan agar pelaksanaan pembiasaan Tadarus Al Quran pada masa pandemi tetap berjalan. Yaitu dengan cara *pertama* siswa dihimbau untuk membaca Al Quran terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran yang sudah dijadwalkan. *Kedua* siswa diminta untuk melaporkan bacaan Al Quran nya setiap hari melalui wali kelas masing-masing. Namun dari analisa kegiatan tersebut, siswa masih kurang respon terhadap pembiasaan Tadarus Al Quran, dan hanya 30% siswa yang melaksanakan.

Berdasarkan hasil dari kegiatan yang sudah dilaksanakan tersebut, maka penulis membuat alternatif program pelaksanaan pembiasaan tadarus Al Quran pada masa pandemi yaitu dengan *pertama* menggunakan media YouTube

saat membaca Al Quran bersama, *kedua* menggunakan link drive untuk laporan kehadiran pelaksanaan pembiasaan tadarus Al Quran. Program ini merupakan alternatif terbaik, karena dengan media YouTube siswa bisa mengikuti bacaan yang dibaca saat itu setiap hari. Dan dengan absen pada link drive keaktifan siswa lebih terpantau dalam pelaksanaan mengikuti pembiasaan tadarus Al Quran.

Hasil yang diperoleh dari pelaksanaan program pembiasaan tadarus Al Quran melalui YouTube ini memenuhi target yang diharapkan. 90% siswa mengikuti kegiatan tadarus Al Quran melalui media YouTube. Beberapa siswa diminta membaca Al Quran melalui WhatsApp atau media lainnya, menunjukkan peningkatan keterampilan dalam membaca Al Quran.

Kegiatan ini sangat efisien karena dilaksanakan secara terprogram dan melibatkan semua pihak.

KELAS	BULAN							
	AGUSTUS	SEPTEMBER	OKTOBER	NOVEMBER	DESEMBER	JANUARI	FEBRUARI	MARET
B-A	31	28	25	32	33	34	35	36
B-B	25	29	30	32	31	29	37	34
B-C	26	25	30	29	34	33	35	34
B-D	32	26	30	29	31	31	35	34
B-E	33	31	26	34	32	34	37	36
B-F	30	31	27	29	34	34	38	36
B-G	28	25	27	33	29	29	36	35
B-H	33	26	29	30	29	34	35	34
B-I	27	30	26	31	30	30	38	36
B-J	29	28	31	31	31	30	36	37
B-K	29	26	32	29	31	29	36	36
B-L	28	31	25	34	33	31	34	35
JUMLAH	351	336	338	373	378	378	432	422
RATA-RATA	29,25	28,00	28,17	31,08	31,50	31,50	36,00	35,25

REKAP DATA RATA-RATA PERBULAN KEHADIRAN SISWA
PROGRAM PEMBIASAAN TADARUS PAGI
SMP NEGERI 22 SURABAYA

BULAN = AGUSTUS 2020 - MARET 2021

KELAS	BULAN							
	AGUSTUS	SEPTEMBER	OKTOBER	NOVEMBER	DESEMBER	JANUARI	FEBRUARI	MARET
7-A	29	31	32	34	34	33	34	35
7-B	25	33	25	31	31	31	34	35
7-C	25	29	32	31	31	34	36	34
7-D	29	32	25	29	32	32	35	37
7-E	29	26	25	30	32	30	37	35
7-F	32	31	28	30	29	29	34	34
7-G	31	29	29	30	34	29	34	37
7-H	28	31	30	32	33	32	34	37
7-I	32	27	31	31	29	31	36	34
7-J	33	32	30	30	33	29	38	35
7-K	33	30	29	29	29	31	36	34
7-L	30	25	31	34	29	31	35	35
JUMLAH	356	356	348	371	376	372	421	422
RATA-RATA	29,67	29,67	29,00	30,92	31,33	31,00	35,25	35,17

KESIMPULAN

Pembiasaan Tadarus Al Quran melalui media online YouTube di SMP Negeri 22 Surabaya ini dilaksanakan secara terprogram melalui beberapa tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Masing masing tahapan terdiri dari kegiatan-kegiatan yang memiliki metode, indikator, dan instrument keterlaksanaan program. Hasil yang dicapai melampaui indikator yang telah ditetapkan. Siswa melaksanakan kegiatan tadarus Al Quran dengan mengikuti bacaan Al Quran melalui media YouTube yang disampaikan oleh guru/narasumber. Siswa mendokumentasikan kegiatan tersebut dan mengirimkan/ upload pada link google drive yang telah disediakan dalam bentuk

Hasil dari pembiasaan ini didapatkan bahwa siswa lebih antusias dalam melaksanakan tadarus Al Quran menggunakan media YouTube. Rata-rata 90% siswa melaksanakan program pembiasaan Al Quran setiap harinya dalam kurun waktu 6 bulan. Keterampilan siswa dalam membaca Al Quran meningkat. Dengan demikian pembiasaan tadarus Al Quran menggunakan media YouTube ini dapat membuat siswa aktif dan lebih terampil dalam membaca Al Quran.

DAFTAR PUSTAKA

- Armai Arif, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, (Jakarta: Ciputat Pers,2020).
- Ahsin W Al-Hafizd, *Kamus Ilmu Al Quran*,(Jakarta: Amzah, 2006).
- Ahmad Syaifuddin, *Mendidik Anak Membaca, Menulis dan Mencintai Al Quran*, (Jakarta : Gema Insani, 2008)
- Al Quran Surat Al Qiyamah Ayat 17-18, *Al Quran dan terjemahannya*, Departemen Agama Republik

- Indonesia, (Bandung: Diponegoro, 2010).
- Ali Romdhoni, *Al Quran dan Literasi, Sejarah rancang_Bangun Ilmu-Ilmu Keislaman*, (Depok : Literasi Nusantara, 2013).
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta : Rajagrafindo Persada.2017).
- Budiargo, Dian, *Berkomunikasi ala Net Generation* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kompas Gramedia,2015).
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*,(Jakarta: Balai Pustaka,1995) Edisi ke-2,Cet ke-4.
- Imam Nawawi, *Menjaga Kemuliaan Al Quran*, (Bandung : Al Bayan,1996).
- Kanal Pengetahuan, <https://www.kanal.web.id/pengertian-belajar-online>. Diakses pada tanggal 17 Februari 2021.
- Ramli, *Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*,<http://ramlimpd.blogspot.com/2010/10/pembelajaran-untuk-anak-usia-dini.html> Diakses pada tanggal 20 Maret 2021.
- Sirius, Bintang, <http://bintangsirius23.blogspot.com/2016/02/media-pembelajaran-online-learning.html> Diakses pada tanggal 17 Februari 2021.
- Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media, 2011) Hal 163.
- Ulil Amri Syafri, *Pendidikan Karakter Berbasis Al-Qur'an*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012).
- Wikipedia, <https://id.wikipedia.org> . Diakses pada tanggal 17 Februari 2021.
- Youtube.

**PENINGKATAN KEMAMPUAN GURU DALAM MELAKSANAKAN
PEMBELAJARAN MELALUI PENDAMPINGAN MGMP BERBASIS
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK)
(Afandi)**

ABSTRACT

There are many developments in the world of education that aim to improve the quality of student learning outcomes. There are still many teachers who are less capable and skilled in preparing lesson plans and managing learning process activities.

The purposes of this research are: 1) improve the ability and skills of teachers in preparing lesson plans and managing learning process activities; 2) improve the ability of teachers to utilize information and communication technology in supporting the teaching and learning process in the classroom; 3) to grow a positive perception of teachers towards the implementation of academic supervision carried out by the Principal and Supervisor as a learning process assistance service in improving the quality of education; 4) increase the intensity of the Subject Teachers' Deliberation (MGMP) activities as a vehicle for increasing the professionalism of teachers. The research was a school action research.

Data collection methods in the form of instruments, questionnaires and results observation. The source of this research data is data on the ability of teachers in the Sukomanunggal Junior High School, Surabaya City in carrying out learning that refers to the Minister of National Education Regulation No. 41 of 2007 can be improved through accompaniment in MGMP activities. The result of observation on the average level of teacher ability in the cycle I is 65,05% in the less category.

The average level of teacher ability in the cycle II increased by 72.14%, with a good category. And the average level of teacher ability in the cycle III increased again by 86.70% with a good category. The implementation of Information and Communication Technology-based mentoring carried out in Sukamanunggal District, Surabaya City was able to improve the ability of teachers to carry out the learning process. This is because the accompaniment process carried out is adjusted to the characteristics of the teacher and begins through the process of coaching, and training with colleagues.

Keywords: *teacher professionalism, teacher ability, use of ITC*

PENDAHULUAN

Guru memiliki posisi yang menentukan keberhasilan dalam pembelajaran karena fungsi guru memiliki fungsi utama mulai dari merancang, mengelola dan mengevaluasi pembelajaran dalam suatu sekolah. Keberhasilan suatu proses pembelajaran diawali dengan perencanaan yang sangat matang. Perencanaan pembelajaran yang dilakukan dengan baik, ini merupakan setengah dari suatu keberhasilan sudah dapat tercapai, tinggal setengahnya lagi yang terletak pada pelaksanaan pembelajaran. Secara umum pada saat ini ada gejala atau fenomena dalam proses pembelajaran seringkali tanpa didukung dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang baik,

pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan tanpa persiapan dari guru menjadikan proses pembelajaran yang tidak dapat diterima dan tidak menarik bahkan tidak menyenangkan bagi siswa, kedatangan guru tidak tepat waktu, meninggalkan kelas sebelum waktunya, kegiatan penilaian yang tidak terorganisir dengan baik sehingga hasil evaluasi tidak mengatasi fenomena tersebut maka guru dituntut mampu menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi analisis standar kompetensi, kompetensi dasar, silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Guru diharapkan menyusun sendiri perangkat pembelajaran tersebut disesuaikan dengan karakteristik siswa dan daya dukung sekolah.

Kenyataan di lapangan saat ini ditemukan berbagai masalah dalam penyelenggaraan pendidikan yang berakibat buruk pada peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. Permasalahan yang paling krusial adalah rendahnya kualitas proses pembelajaran yang dilakukan para guru, umumnya guru jarang membuat perencanaan pembelajaran yang dapat membangkitkan potensi siswa. Guru hanya sekedar menggugurkan kewajibannya.

Sementara itu sistem pembinaan profesional yang seharusnya dapat diberdayakan keberadaannya kini semakin jarang dimanfaatkan seperti forum Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP). MGMP adalah wadah pembinaan profesionalisme bagi guru dalam upaya peningkatan kemampuan profesional guru khususnya dalam melaksanakan dan mengelola pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama, yang berorientasi kepada peningkatan kualitas pengetahuan, penguasaan materi, teknik mengajar, interaksi guru dan siswa, metode mengajar, dan lain-lain yang berfokus pada penciptaan kegiatan belajar mengajar yang aktif.

Fokus pemberdayaan MGMP dalam kajian ini dimaksudkan sebagai suatu kegiatan untuk membantu, melayani, mengarahkan, atau mengatur semua kegiatan di dalam mencapai tujuan. Baedhowie, (dalam PMPTK, 2009:9) menyatakan bahwa tujuan MGMP adalah untuk lebih mengaktifkan komunikasi antar guru, baik yang sebidang (dalam kelompok mata pelajaran) atau dalam suatu klaster tertentu, sehingga dalam proses selanjutnya akan menjadi grup-grup dinamis (*dynamic groups*) yang aktif untuk berkembang dengan berbagai kegiatan inovatif.

Tujuan kegiatan MGMP adalah sebagai berikut. 1) memperluas wawasan dan pengetahuan guru dalam berbagai hal, seperti penyusunan dan

pengembangan silabus, Rencana Program Pembelajaran (RPP), menyusun bahan ajar berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), membahas materi esensial yang sulit dipahami, strategi/metode/ pendekatan/ media pembelajaran, sumber belajar, kriteria ketuntasan minimal, pembelajaran remedial, soal tes untuk berbagai kebutuhan, menganalisis hasil belajar, menyusun program dan pengayaan, dan membahas berbagai permasalahan serta mencari alternatif solusinya; 2) memberi kesempatan kepada guru untuk berbagi pengalaman serta saling memberikan bantuan dan umpan balik; 3) meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap serta mengadopsi pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif bagi guru; 4) memberdayakan dan membantu guru dalam melaksanakan tugas-tugas guru di sekolah dalam rangka meningkatkan pembelajaran sesuai standar mengubah budaya kerja dan mengembangkan profesionalisme guru dalam upaya menjamin mutu pendidikan; 5) meningkatkan mutu proses pendidikan dan pembelajaran yang tercermin dari peningkatan hasil belajar peserta didik dalam rangka mewujudkan pelayanan pendidikan yang berkualitas; 6) mengembangkan kegiatan *mentoring* dari guru *senior* kepada guru *junior*; dan 7) meningkatkan kesadaran guru terhadap permasalahan pembelajaran di kelas yang selama ini tidak disadari dan tidak terdokumentasi dengan baik. (Depdiknas, 2009: 12).

Gejala atau fenomena dalam proses pembelajaran yang tanpa didukung dengan perencanaan pembelajaran yang baik terjadi di MGMP Sekolah binaan SMP Kecamatan Sukomanunggal Surabaya. Mereka hanya menggunakan RPP yang diberikan dari MGMP Kota, melaksanakan proses pembelajaran tidak sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang tersedia. Melihat fenomena yang terjadi, maka dipandang perlu mengadakan penelitian tindakan

sekolah tentang meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang mengacu pada Permendiknas 41 tahun 2007 melalui pendampingan berbasis teknologi informasi dan komunikasi di MGMP Sekolah binaan SMP Kecamatan Sukomanunggal Surabaya, karena sekolah ini merupakan salah satu sekolah binaan peneliti, dan dari sebanyak 40 orang guru, peneliti melaksanakan penelitian terhadap guru. Setelah penulis melaksanakan pendampingan terhadap perangkat pembelajaran, khususnya pendampingan terhadap perencanaan pembelajaran, dan pelaksanaan pembelajaran, RPP belum disusun secara optimal. Kekurangan-kekurangan dalam penyusunan RPP, meliputi: 1) Penyusunan RPP belum berpedoman kepada Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007, tentang Standar Proses. 2) Sistematisa penyusunan RPP, tidak lengkap (misalnya prosedur penilaian dan alat penilaian). 3) Kurang tepatnya: (a) Indikator; (b) Penentuan metode/media pembelajaran; (c) Proses pembelajaran: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir kurang tepat; (d) Keselarasan tujuan atau indikator dengan materi, metode, media, langkah kegiatan dan evaluasi kurang sesuai.

Pembinaan yang telah dilakukan selama ini belum menunjukkan hasil yang maksimal. Dari 199 orang guru SMP di MGMP Sekolah binaan SMP Kecamatan Sukomanunggal yang telah menunjukkan kemampuan melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan Permendiknas No 47 Tahun 2007 tentang standar proses hanya 149 orang atau sekitar 80%, sisanya 20% atau sebanyak 40 orang belum menunjukkan kinerja yang memuaskan. Karena itu, peneliti memandang perlu melakukan suatu tindakan perbaikan. Tindakan yang dilakukan adalah dengan melakukan pendampingan secara efektif dan efisien kepada guru-guru, khususnya untuk kemampuan melaksanakan

Pembelajaran. Melalui pendampingan berbasis teknologi informasi dan komunikasi diharapkan guru dalam kegiatan belajar mengajar akan lebih profesional. Usaha ini merupakan suatu pembinaan guru yang dilakukan secara berkesinambungan.

Berdasarkan kelemahan-kelemahan itulah peneliti ingin meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajar, yang sesuai dengan Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007, tentang Standar Proses. Sebenarnya pembinaan oleh kepala sekolah dan pengawas telah dilakukan. Upaya pembinaan tersebut telah dilakukan di sekolah masing-masing maupun pada saat guru tersebut melakukan MGMP di Sekolah Binaan. Peneliti adalah di SMPN 25, SMPN 33, SMPN 50, SMPK Kalam Kudus, SMP Dewantara, SMP Manguni, SMP Widya Merti, SMP Taman Pelajar, SMP Pawiyatan, dan SMP Kartini.

Judul Penelitian Tidakkan Sekolah (PTS) yang digunakan berdasarkan latar belakang di atas adalah "**Peningkatan Kemampuan Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran melalui Pendampingan MGMP Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) di Wilayah Kecamatan Sukomanunggal**". Penelitian ini bertujuan untuk: Tujuan penelitian ini adalah untuk 1) meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru dalam menyusun perencanaan pembelajaran dan mengelola kegiatan proses pembelajaran; 2) meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam menunjang proses belajar mengajarnya di kelas; 3) menumbuhkan persepsi positif guru terhadap pelaksanaan pendampingan yang dilakukan oleh Kepala Sekolah dan Pengawas sebagai layanan bantuan proses pembelajaran dalam meningkatkan mutu pendidikan; 4) meningkatkan intensitas kegiatan

Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) sebagai wahana peningkatan kemampuan profesionalisme Guru.

Kemampuan Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran

Guru adalah pendidik, yang menjadi tokoh, panutan, dan identifikasi bagi para peserta didik, dan lingkungannya. Oleh karena itu guru harus memiliki standar kualitas pribadi tertentu, yang mencakup tanggungjawab, wibawa, mandiri, dan disiplin. Berkaitan dengan tanggungjawab; guru harus mengetahui serta memahami nilai, norma moral, dan sosial, serta berusaha berperilaku dan berbuat sesuai dengan nilai dan norma tersebut. Guru juga harus bertanggungjawab terhadap segala tindakannya dalam pembelajarannya di sekolah, dan dalam kehidupan masyarakat.

Kemampuan guru disebut juga kompetensi guru. Kompetensi guru merupakan seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru dalam melaksanakan tugas keprofesionalannya. Kompetensi guru sebagai agen pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah serta pendidikan anak usia dini yang meliputi: kompetensi pedagogik, kepribadian, profesional, dan sosial. Dalam hal keterampilan, seorang guru harus menguasai keterampilan mengajar, yaitu: membuka dan menutup pelajaran, bertanya, memberi penguatan, dan mengadakan variasi mengajar. Dalam proses belajar-mengajar, guru memegang peran sebagai sutradara sekaligus aktor dan merupakan faktor yang sangat dominan dalam menentukan keberhasilan proses belajar-mengajar di kelas

Teknologi Informasi dan Komunikasi

Perkembangan teknologi terutama teknologi komunikasi dan teknologi informasi (ICT), yang telah mempengaruhi seluruh aspek

kehidupan tak terkecuali pendidikan, sesungguhnya bias dimanfaatkan untuk memberikan dukungan terhadap adanya tuntutan reformasi dalam system pendidikan. Pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis TI baik yang bersifat *off-line* maupun *on-line*, bisa dimanfaatkan sebagai bahan masukan bagi pihak-pihak yang berminat.

Teknologi informasi dan Komunikasi (TIK), dalam jangka waktu yang relatif singkat, berkembang dengan sangat pesat. Pengguna Internet di Indonesia dari tahun ke tahun mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Berdasarkan data perkiraan APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) sampai dengan akhir tahun 2005 pengguna internet indonesia mencapai 16 juta pengguna, naik hampir 50 % dibandingkan dengan data pengguna internet tahun 2004 yang mencapai 11 juta pengguna (www.wahanakom.com).

Dalam kebijakan nasional, TIK menjadi kunci dalam 2 hal yaitu (1) efisiensi proses, dan (2) memenangkan kompetisi. Demikian juga dengan lembaga pendidikan (sekolah). Tanggung jawab sekolah dalam memasuki era globalisasi yaitu harus menyiapkan siswa untuk menghadapi semua tantangan yang berubah sangat cepat dalam masyarakat kita.

HASIL PENELITIAN

Kondisi Prasiklus

Berdasarkan hasil pengamatan dan pelaksanaan pendampingan sebelumnya Kecamatan Sukomanunggal Kota Surabaya, diperoleh data bahwa dari 199 guru yang telah didampingi oleh kepala sekolah dan pengawas yang telah menunjukkan kinerja dalam pelaksanaan pembelajaran hanya 80% saja atau

sebanyak 159 orang, sisanya 20% atau sebanyak 40 orang guru belum menunjukkan kinerja yang memuaskan. Kondisi ini sangat memprihatinkan mengingat peran dan tugas guru di kelas sangat penting dalam meningkatkan mutu proses pembelajaran.

Berdasarkan data di atas maka peneliti melakukan penelitian tindakan sekolah dengan melakukan pendampingan kepada 40 orang guru dari 11 sekolah. Dari data awal yang diperoleh penulis bahwa 40 orang guru tersebut memiliki kemampuan dalam proses belajar mengajar di bawah rata-rata atau sekitar 40 – 64 dengan kriteria kurang.

Langkah identifikasi dilakukan oleh peneliti kepada yaitu dengan cara menggunakan data hasil pendampingan MGMP meliputi perencanaan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan kepala sekolah dan peneliti yang telah dilakukan kepada 40 orang. Penelitian ini dilakukan pada hari Sabtu tanggal 24 Juli tahun 2021.

Di bawah ini disajikan hasil pendampingan pra-siklus yang dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan.

Tabel 1. Hasil Pelaksanaan Pendampingan Pra-Siklus

No.	Aspek yang didampingi	Jumlah Nilai	Rata-rata	Kategori
1	Perencanaan	2510,57	62,76	Kurang
2	Pelaksanaan	2581,50	64,54	Kurang
	Jumlah	5092,07	63,65	Kurang

Berdasarkan Tabel 4.1. di atas bahwa rata-rata tingkat kemampuan guru 63,65 dengan kategori kurang.

Hasil Penelitian Siklus I

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti menggunakan model pendampingan *Non Direktif*. Tindakan pertama yang dilaksanakan pertemuan MGMP adalah menyiapkan percakapan awal (*preconference*) tentang kendala yang dihadapi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran pada tahapan Siklus I. Hal ini dilakukan dengan cara

menanyakan pada bagian manakah guru memiliki kesulitan dalam melaksanakan proses pembelajaran yang mengacu kepada Permendiknas No 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses.

Berdasarkan data awal hasil pengolahan data dan percakapan awal yang dilakukan kepada 40 orang guru, peneliti melakukan sosialisasi melalui Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP). Pada kesempatan ini peneliti menyampaikan kondisi awal kemampuan Guru SMP di sekolah binaan, selanjutnya peneliti melakukan penelitian berkolaborasi dengan Guru Inti di MGMP melaksanakan kegiatan *workshop* dan diskusi tentang Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang Interaktif, menyenangkan dan menantang yang disesuaikan dengan program semester masing-masing guru yang dilanjutkan dengan implementasi RPP dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Pada tahap perencanaan ini juga peneliti menyusun jadwal pendampingan, menyiapkan instrumen pendampingan dan mensosialisasikannya kepada para guru di MGMP.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan Siklus 1 dilakukan pada Mulai tanggal 19 Agustus 2021. Sesuai dengan kesepakatan dengan para guru di Gugus Melati, Peneliti melakukan pendampingan yang akan menilai kemampuan mengajar para guru.

Di bawah ini merupakan tabel hasil pelaksanaan pendampingan Siklus I.

Tabel 2. Hasil Pelaksanaan Pendampingan Siklus I

Kegiatan	Pra-Siklus	Siklus I
Perencanaan	62.76	64.52
Pelaksanaan	64.54	65.58
Rata-rata	63.65	65.05
Kategori	Kurang	Kurang

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa keterlaksanaan perencanaan guru dalam Siklus I 64,52 sedangkan pemenuhan pelaksanaan standar proses mencapai nilai 65,05. Sehingga terjadi peningkatan rata-rata 1,4 dibanding kemampuan awal guru.

3. Tahap Pengamatan

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru pada siklus I ini merupakan implementasi dari RPP. Pengamatan yang dilakukan kepada 40 orang guru ditekankan pada kegiatan pendahuluan, kegiatan Inti, dan kegiatan penutup.

Pengamatan pada kegiatan pendahuluan, kegiatan inti difokuskan pada kegiatan eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi proses pembelajaran untuk mencapai indikator yang ditetapkan dan apakah proses tersebut dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Pada tahapan kegiatan inti secara umum guru belum dapat memanfaatkan alokasi waktu yang tersedia sesuai dengan tahapan pembelajaran.

Dalam kegiatan eksplorasi, umumnya guru belum dapat melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang topik/tema materi yang akan dipelajari dengan menerapkan prinsip *alam takambang jadi guru* dan belajar dari aneka sumber. Para guru juga masih mendominasi proses pembelajaran belum dapat memanfaatkan beragam pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar lain, sehingga dapat dinyatakan bahwa umumnya

guru di Gugus V belum dapat memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dengan kata lain belum dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Pada tahap elaborasi seharusnya guru memberikan dorongan agar membiasakan siswa membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna melalui tugas mandiri terstruktur atau tidak terstruktur, mengembangkan diskusi yang dapat memunculkan gagasan baru baik lisan maupun tertulis.

Proses elaborasi juga semestinya dapat memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif. Pada Siklus I yang diamati oleh observer belum nampak siswa dapat berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

Kegiatan individual dan kelompok masih didominasi oleh sebagian kecil kelompok yang aktif melakukan diskusi dan melaporkan secara lisan maupun tertulis. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kemampuan guru untuk memberikan kesempatan kepada siswa melakukan aktivitas individu dan kelompok yang dapat berdampak pada rendahnya rasa bangga dan rasa percaya diri siswa.

Pada tahapan konfirmasi guru belum dapat memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik, atau memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber. Hal inilah yang mengakibatkan siswa belum dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dalam mencapai indikator atau kompetensi

dasar.

Pada kegiatan akhir atau penutup observasi dilakukan oleh pendamping dengan memfokuskan pengamatan pada tahapan membuat rangkuman atau simpulan yang melibatkan siswa. Khusus tahapan penilaian semua guru dapat melalui tahapan ini hanya saja umumnya penilaian dilakukan kurang menggunakan variasi model penilaian, guru masih menggunakan tes lisan atau tertulis padahal semestinya memper-hatikan konteks atau esensi materi dan indikator yang ingin dicapai.

Pada kegiatan akhir juga jarang para guru melakukan proses refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram apalagi memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran, sehingga guru beranggapan kegiatan akhir ini merupakan akhir proses pembelajaran.

4. Tahap Refleksi dan Evaluasi

Pada tahapan Evaluasi dan refleksi, pendamping melakukan analisis dari kegiatan pendampingan yang telah dilakukan dengan mengikutsertakan semua guru kelas, dengan maksud sebagai pembinaan khusus. Guru yang dijadikan subyek penelitian dalam kegiatan tindakan balikan memaparkan pengalamannya dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Tahapan evaluasi dan refleksi yang pertama dilakukan secara individual melalui kegiatan pasca observasi sehingga diperoleh identifikasi kesulitan dan masalah yang dihadapi guru setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Kegiatan yang dilakukan pendamping berikutnya adalah melakukan pembinaan melalui Musyawarah Guru Mata Pelajaran di sekolah binaan Kecamatan

Sukomanunggal Surabaya yang disesuaikan dengan hasil analisis dan rekomendasi. Materi Kegiatan MGMP difokuskan kepada analisis kebutuhan guru terutama yang berkaitan dengan pelaksanaan Kegiatan Inti dalam proses pembelajaran antara lain penggunaan pendekatan, metode, model-model pembelajaran, penggunaan media dan sumber belajar, dan penilaian hasil belajar. Adapun model pelatihan di MGMP para guru belajar sesama guru dengan model *peer teaching* sebelum diterapkan dalam pembelajaran sesungguhnya di kelas.

Hasil Penelitian Siklus II

1. Tahap Perencanaan

Pelaksanaan pendampingan berlangsung dalam suatu siklus yang terdiri dari tiga tahap berikut:

- a. Tahap perencanaan awal, pada tahap ini pendamping memperhatikan hal-hal sebagai berikut (1) penciptaan suasana yang intim dan terbuka, (2) mengkaji rencana pembelajaran yang meliputi tujuan, metode, waktu, media, evaluasi hasil belajar, dan lain-lain yang terkait dengan pembelajaran, (3) menentukan fokus observasi, (4) menentukan alat bantu (instrumen) observasi, dan (5) menentukan teknik pelaksanaan observasi.
- b. Tahap pelaksanaan observasi, pada tahap ini beberapa hal yang harus diperhatikan, antara lain: (1) harus luwes, (2) tidak mengganggu proses pembelajaran, (3) tidak bersifat menilai, (4) mencatat dan merekam hal-hal yang terjadi dalam proses pembelajaran sesuai kesepakatan bersama, dan (5) menentukan teknik pelaksanaan observasi.
- c. Tahap akhir (diskusi balikan), pada tahap ini beberapa hal yang harus diperhatikan antara lain: (1) memberi penguatan; (2) mengulas

kembali tujuan pembelajaran; (3) mengulas kembali hal-hal yang telah disepakati bersama, (4) mengkaji data hasil pengamatan, (5) tidak bersifat menyalahkan, (6) data hasil pengamatan tidak disebarluaskan, (7) penyimpulan, (8) hindari saran secara langsung, dan (9) merumuskan kembali kesepakatan-kesepakatan sebagai tindak lanjut proses perbaikan.

Persiapan lain yang dilakukan oleh pendamping adalah menyiapkan instrumen pra observasi, observasi dan pasca observasi. Pada tahapan Pra Observasi pendamping memfokuskan pada perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan standar proses. Sedangkan tahapan observasi menggunakan instrumen yang telah disepakati dengan guru. Pada tahapan Pasca observasi merupakan diskusi balikan untuk merumuskan kesepakatan sebagai tindak lanjut proses perbaikan.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan Siklus II dilakukan mulai tanggal 11 September 2021 sampai dengan 3 Oktober 2021. Sesuai dengan kesepakatan dengan para guru di MGMP Kecamatan Sukomanunggal, Peneliti melakukan pendampingan yang akan menilai kemampuan mengajar para guru.

Di bawah ini merupakan tabel hasil pelaksanaan pendampingan siklus II.

Tabel 3. Hasil Pelaksanaan Pendampingan Siklus II

Kegiatan	Siklus I	Siklus II
Perencanaan	64.52	70.44
Pelaksanaan	65.58	73.84
Rata-rata	65.05	72.14
Kategori	Kurang	Baik

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa keterlaksanaan perencanaan guru dalam Siklus II menunjukkan perubahan yang cukup signifikan pada penyusunan RPP diperoleh nilai 70,44 dan pada tahap

pelaksanaan pembelajaran diperoleh nilai 73,84 dengan nilai rata-rata 72,14. Sehingga dapat diketahui bahwa telah terjadi peningkatan kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

3. Tahap Pengamatan

Pada tahap observasi, pendampingan melakukan pengamatan terhadap guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang mengacu kepada Permendiknas Nomor : 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses.

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru pada siklus II ini merupakan implementasi dari RPP. Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pengamatan yang dilakukan kepada 40 orang guru ditekankan pada kegiatan pendahuluan, kegiatan Inti, dan kegiatan penutup.

Pada kegiatan pendahuluan secara umum guru mampu menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari namun umumnya para guru belum menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai.

Pengamatan pada kegiatan inti difokuskan pada kegiatan eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi proses pembelajaran untuk mencapai indikator yang ditetapkan dan apakah proses tersebut dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Pada tahapan kegiatan inti secara umum guru belum dapat

memanfaatkan alokasi waktu yang tersedia sesuai dengan tahapan pembelajaran.

Dalam kegiatan *eksplorasi*, umumnya guru sudah melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang topik/tema materi yang akan dipelajari dari aneka sumber. Para guru juga sudah tidak mendominasi proses pembelajaran dan dapat memanfaatkan beragam pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar lain, sehingga dapat dinyatakan bahwa umumnya guru dapat memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dengan kata lain belum dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Pada tahap elaborasi guru memberikan dorongan agar membiasakan siswa membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna melalui tugas mandiri terstruktur atau tidak terstruktur, mengembangkan diskusi yang dapat memunculkan gagasan baru baik lisan maupun tertulis.

Pada Siklus II yang diamati oleh observer para siswa belum dapat berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajarnya. Karena proses diskusi masih didominasi oleh sekelompok siswa saja yang aktif melakukan diskusi dan melaporkan secara lisan maupun tertulis. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kemampuan guru untuk memberikan dorongan dan kesempatan kepada siswa melakukan aktivitas individu dan kelompok yang dapat berdampak pada rendahnya rasa bangga dan rasa percaya diri siswa.

Pada tahapan konfirmasi guru sudah mampu memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun

hadiah terhadap keberhasilan peserta didik, atau memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber.

Pada kegiatan akhir atau penutup observasi dilakukan oleh pendamping dengan memfokuskan pengamatan pada tahapan membuat rangkuman atau simpulan yang melibatkan siswa. Khusus tahapan penilaian semua guru dapat melalui tahapan ini umumnya belum penerapan jenis penilaian yang bervariasi sesuai dengan indikator yang diharapkan.

Pada kegiatan akhir guru mulai melakukan proses refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram hal ini terlihat dari guru dapat memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.

4. Tahap Refleksi dan Evaluasi

Pada tahapan Evaluasi dan refleksi. Guru yang dijadikan subyek penelitian dalam kegiatan tindakan balikan memaparkan pengalamannya dalam melaksanakan proses pembelajaran. Pendamping melakukan analisis dari kegiatan pendampingan yang telah dilakukan dengan mengikutsertakan semua guru kelas, dengan maksud sebagai pembinaan khusus melalui kegiatan kelompok kerja guru.

Tahapan evaluasi dan refleksi yang pertama dilakukan secara individual melalui kegiatan pasca observasi sehingga diperoleh identifikasi kesulitan dan masalah yang dihadapi guru setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran. Disini peran asesor sebagai fasilitator dan pendengar untuk dapat menumbuhkan motivasi dan keinginan guru memperbaiki proses kegiatan belajar mengajarnya di kelas pada saat pendampingan berikutnya.

Proses pembinaan selanjutnya

dilakukan pada kegiatan MGMP ini memfokuskan pada kekurangan guru dari hasil evaluasi dan refleksi Siklus II dan dilanjutkan dengan penyampaian materi latihan yang meliputi pemanfaatan TIK dalam pelaksanaan pembelajaran.

Kegiatan yang dilakukan pendamping berikutnya adalah melakukan pembinaan melalui Musyawarah Guru Mata Pelajaran di SMP Negeri 25 yang disesuaikan dengan hasil analisis dan rekomendasi. Materi Kegiatan MGMP difokuskan kepada analisis kebutuhan guru terutama yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan Inti dalam proses pembelajaran antara lain penggunaan pendekatan, metode, model-model pembelajaran, penggunaan media dan sumber belajar yang berbasis IT, dan penilaian hasil belajar.

Khusus pada penerapan pembelajaran berbasis IT guru dibina melalui pertemuan gugus untuk dapat memanfaatkan TIK dalam pembelajaran diantaranya membuat alat peraga menggunakan media power point, memperkenalkan penggunaan *camera digital* dan *Movie Maker*. Selanjutnya kegiatan *Peer Teaching* di MGMP dimanfaatkan oleh para guru sebagai latihan pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK di kelas.

Kegiatan Pembinaan diakhiri bersama dimana diperoleh kesepakatan antara pengawas dengan para guru bahwa kegiatan Siklus III berikut dilaksanakan pendampingan oleh kepala sekolah masing-masing, RPP dibuat guru harus dikirim melalui *email* pengawas kemudian proses pembelajaran harus direkam dengan *Handycam* selanjutnya dibuat copy melalui CDRW dan dikirim kepada pengawas.

Hasil Penelitian Siklus III

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan Siklus III, peneliti dengan para guru menyepakati bahwa proses pendampingan berikutnya dinilai oleh observer masing-masing kepala sekolah. Hasil Penyusunan RPP yang dibuat guru yang dipersiapkan untuk pelaksanaan proses pembelajaran dikirim melalui email pengawas. Sedangkan proses pelaksanaan pembelajaran yang didampingi oleh kepala sekolah harus direkam dengan *handycam* dan dibuat softcopinya selanjutnya diserahkan atau dikirim kepada pengawas sekolah.

Pengawas melakukan pengolahan data dengan menggunakan instrumen yang telah disepakati bersama untuk menilai RPP dan softcopy hasil rekaman pelaksanaan pembelajaran. Hasil penilaian yang dilakukan pengawas disosialisasikan baik secara individu maupun pada kegiatan kelompok kerja guru.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan Siklus III dilakukan sesuai jadwal yaitu pada tanggal 4 Oktober sampai dengan 11 Nopember 2021. Pendampingan yang dilakukan pada Siklus III berbeda dengan model pada siklus-siklus sebelumnya.

Tahapan pelaksanaan pendampingan Siklus III dimulai melalui kegiatan pra observasi oleh kepala sekolah kemudian kepala sekolah bersama guru melakukan kesepakatan untuk melaksanakan observasi kelas terhadap proses pelaksanaan pembelajaran di kelas yang menggunakan TIK dalam pembelajaran. Peneliti hanya menilai secara tidak langsung melalui RPP yang diemail dan hasil rekaman proses pembelajaran yang telah dilakukan para guru.

Setelah melihat dan melakukan pengamatan terhadap hasil penyusunan RPP dan rekaman proses

pembelajaran, Peneliti melakukan kegiatan pasca observasi secara individu kepada para guru.

Di bawah ini merupakan tabel hasil pelaksanaan pendampingan Siklus III, sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Pelaksanaan Pendampingan Siklus III

Kegiatan	Siklus II	Siklus III
Perencanaan	70.44	84.89
Pelaksanaan	73.84	88.5
Rata-rata	72.14	86.10
Kategori	Baik	Baik

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa keterlaksanaan perencanaan guru dalam Siklus III menunjukkan perubahan yang cukup signifikan pada penyusunan RPP diperoleh nilai 84,89 dan pada tahap pelaksanaan pembelajaran diperoleh nilai 88,50 dengan nilai rata-rata 86,70 dengan kategori Baik. Sehingga dapat diketahui bahwa telah terjadi peningkatan kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

3. Tahap Pengamatan

Pada tahap pengamatan ini peneliti melakukan penilaian terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikirim para guru melalui email pengawas, kemudian pengamatan dilanjutkan dengan mengamati proses pelaksanaan pembelajaran yang direkam oleh para guru (40 orang).

Pada tahap ini juga peneliti melakukan pengumpulan data yang diperoleh dari perencanaan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran. Adapun fokus penelitian adalah proses pelaksanaan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan dan menantang dan melibatkan peserta didik semaksimal mungkin dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan para guru juga menitik beratkan pada implementasi model pembelajaran yang inovatif dan

menggunakan media pembelajaran yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.

4. Tahap Refleksi dan Evaluasi

Berdasarkan hasil pengamatan dan penilaian terhadap komponen RPP dan Pelaksanaan Pembelajaran yang dilakukan oleh para guru di Gugus V Kecamatan Sukomanunggal diperoleh hasil bahwa secara umum para guru telah menunjukkan kemampuan yang baik dalam melaksanakan proses pembelajaran hal ini terlihat dari hasil rekaman rekaman yang telah dilakukan oleh masing-masing sekolah para guru dapat menggunakan pendekatan pembelajaran lain seperti misalnya pembelajaran kooperatif, pembelajaran beregu, pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek, dan pembelajaran dengan aneka sumber.

Pelaksanaan kegiatan inti yang merupakan proses pembelajaran untuk mencapai KD dapat dilakukan oleh para guru secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi (I2M3) peserta didik berpartisipasi aktif.

Kegiatan evaluasi dan refleksi siklus III dilaksanakan pada kegiatan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) di SMP Negeri 25. Pada tahapan evaluasi pengawas selaku peneliti menyampaikan hasil evaluasi kegiatan pendampingan yang telah dilakukan pada Siklus III. Pada kesempatan ini pendamping melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan proses pembelajaran yang dilaksanakan para guru dan telah mampu menunjukkan efektivitas proses pembelajaran yang optimal.

Pertemuan MGMP yang dilakukan menurut peneliti sangat efektif dalam pengembangan kompetensi guru. Pertemuan dalam kelompok kerja merupakan suatu pertemuan yang dihadiri oleh guru

pendamping. Melalui forum ini guru dan pengawas menyamakan persepsi menyangkut kegiatan pembelajaran, membahas isu-isu pendidikan dan pembelajaran yang sedang berkembang, serta bersama-sama mencari solusi pemecahannya, *sharing* dengan para guru tentang praktik baik yang perlu ditularkan.

PEMBAHASAN

Kemampuan Awal Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran Sebelum Penelitian

Gejala atau fenomena dalam proses pembelajaran yang tidak inspiratif, menyenangkan dan menantang, kurang memberikan motivasi kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif, siswa tidak diberikan ruang prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan perkembangan bakat, minat dan psikis dan psikologi siswa telah terjadi di SMP Negeri 25 Kecamatan Sukomanunggal Surabaya.

Dari 199 guru yang mampu melaksanakan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang cukup baik hanya sebanyak 159 orang saja atau 79% sisanya 21% atau sebanyak 40 orang guru sangat jauh dari harapan. Hasil pendampingan yang dilakukan kepada 40 orang guru tersebut menunjukkan nilai yang sangat memprihatinkan. Mereka tidak membuat perencanaan pembelajaran, sehingga pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan pun hanya sebatas menggugurkan tugas dan kewajiban saja.

Berdasarkan tabel 1 bahwa rata-rata tingkat kemampuan guru 63,65 dengan kategori kurang. Setelah dilakukan identifikasi penyebab rendahnya kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran, diperoleh hasil bahwa guru tidak melaksanakan pembelajaran sesuai skenario rencana pembelajaran, kurang mengarahkan belajar siswa sesuai dengan prinsip belajar yang mendidik, tidak memfasilitasi pengembangan potensi

seluruh siswa menguasai materi.

Dalam menggunakan pendekatan dan strategi pembelajaran guru memiliki kelemahan pada kemampuan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang direncanakan hal ini nampak pada rencana pembelajaran tidak disusun secara sistematis dan sistemik, guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang secara kreatif dan mandiri sehingga siswa tidak memiliki pengalaman belajar yang permanen. Seharusnya pembelajaran yang dibuat dapat memicu dan memelihara keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kemampuan Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran pada Siklus I

Berdasarkan kelemahan yang ditemukan pada kemampuan awal maka peneliti melakukan bimbingan dan pembinaan di Gugus V untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun dan melaksanakan pembelajaran. Adapun materi yang disajikan kepada guru meliputi kompetensi pedagogik dan profesional guru, permendikan no 41 Tahun 2007 dan kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran dan melaksanakan proses pembelajaran.

Setelah dilaksanakan proses siklus I para guru secara bertahap dapat menyusun dan melaksanakan proses pembelajaran. Sehingga hasil pendampingan Siklus I mengalami peningkatan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan tabel 2 dapat dijelaskan bahwa rata-rata kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran pra-siklus mencapai 63,65% sedangkan setelah dilaksanakan Siklus I mencapai 65,05%. Dengan kategori kurang. Sedangkan pada indikator kesesuaian dengan perencanaan pembelajaran umumnya guru dapat melaksanakan

pembelajaran sesuai skenario rencana pembelajaran dan mengarahkan belajar siswa sesuai dengan prinsip belajar yang mendidik.

Khusus penguasaan materi, umumnya guru sudah menunjukkan penguasaan struktur konsep, dan aplikasi materi. Namun guru belum memfasilitasi pengembangan potensi seluruh siswa menguasai materi.

Kelemahan utama guru dalam Pendampingan Siklus I terletak pada indikator penggunaan pendekatan dan strategi pembelajaran antara lain guru belum melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang direncanakan, guru belum melaksanakan pembelajaran aktif dan interaktif sehingga aktivitas kelas belum meningkat dalam mencapai prestasi belajar yang optimal. Guru juga belum menumbuhkan kreativitas siswa menguasai informasi dan menggunakan informasi. Guru juga belum memberikan ruang aktivitas kelas secara optimal sehingga tidak memberikan pengalaman belajar yang bernilai bagi siswa.

Kemampuan Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran pada Siklus II

Sebelum kegiatan Siklus II dilaksanakan peneliti mengadakan kegiatan bimbingan di MGMP dengan Materi Kegiatan MGMP difokuskan kepada analisis kebutuhan guru terutama yang berkaitan dengan pelaksanaan Kegiatan Inti dalam proses pembelajaran antara lain penggunaan pendekatan, metode, model-model pembelajaran, penggunaan media dan sumber belajar, dan penilaian hasil belajar. Adapun model pelatihan di MGMP para guru belajar sesama guru dengan model *peer teaching* sebelum diterapkan dalam pembelajaran sesungguhnya di kelas.

Setelah dilaksanakan Siklus II secara umum guru mampu menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dan

mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari namun umumnya para guru belum menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai.

Pengamatan pada kegiatan inti difokuskan pada kegiatan eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi proses pembelajaran untuk mencapai indikator yang ditetapkan dan apakah proses tersebut dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Pada tahapan kegiatan inti secara umum guru belum dapat memanfaatkan alokasi waktu yang tersedia sesuai dengan tahapan pembelajaran.

Berdasarkan tabel 3 dapat dijelaskan bahwa Pelaksanaan pendampingan yang dilakukan kepada guru di Gugus V Kecamatan Sukomanunggal pada Siklus II menunjukkan perubahan yang cukup signifikan pada penyusunan RPP diperoleh nilai 70,44% dan pada tahap pelaksanaan pembelajaran diperoleh nilai 73,84% dengan nilai rata-rata 72,14%. Peningkatan kemampuan guru tersebut disebabkan karena proses bimbingan yang didasarkan terhadap analisis kebutuhan guru, proses *Coaching* dan *peer teaching*

Kemampuan Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran pada Siklus III

Sebelum Pelaksanaan Siklus III, dilakukan kegiatan pembinaan di Musyawarah Guru Mata Pelajaran dengan memfokuskan pada kekurangan guru dari hasil evaluasi dan refleksi Siklus II dan dilanjutkan dengan penyampaian materi latihan yang meliputi

pemanfaatan TIK dalam pelaksanaan pembelajaran.

Materi Kegiatan MGMP juga difokuskan kepada analisis kebutuhan guru terutama yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan inti dalam proses pembelajaran antara lain penggunaan pendekatan, metode, model-model pembelajaran, penggunaan media dan sumber belajar yang berbasis IT, dan penilaian hasil belajar.

Khusus pada penerapan pembelajaran berbasis IT guru dibina melalui pertemuan gugus untuk dapat memanfaatkan TIK dalam pembelajaran diantaranya membuat alat peraga menggunakan media power point, memperkenalkan penggunaan *camera digital* dan *Movie Maker*. Selanjutnya kegiatan *Peer Teaching* di MGMP dimanfaatkan oleh para guru sebagai latihan pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK di kelas.

Kegiatan Pembinaan diakhiri bersama dimana diperoleh kesepakatan antara pengawas dengan para guru bahwa kegiatan Siklus III berikut dilaksanakan Pendampingan oleh kepala sekolah masing-masing, RPP dibuat guru harus dikirim melalui *email* pengawas kemudian proses pembelajaran harus direkam dengan *Handycam* selanjutnya dibuat copy melalui CDRW dan dikirim kepada pengawas.

Peneliti dengan para guru menyepakati bahwa proses Pendampingan berikutnya dinilai oleh observer masing-masing kepala sekolah. Hasil Penyusunan RPP yang dibuat guru yang dipersiapkan untuk pelaksanaan proses pembelajaran dikirim melalui email pengawas. Sedangkan proses pelaksanaan pembelajaran yang didampingi oleh kepala sekolah harus direkam dengan *handycam* dan dibuat softcopinya selanjutnya diserahkan atau dikirim kepada pengawas sekolah.

Pelaksanaan Siklus III, tidak dilaksanakan secara langsung melainkan didelegasikan kepada kepala sekolah

masing-masing guru tetapi pelaksanaan pembelajaran harus direkam dengan *Handycam* selanjutnya dibuat copy melalui CDRW dan dikirim kepada pengawas.

Pengawas melakukan pengolahan data dengan menggunakan instrumen yang telah disepakati bersama untuk menilai RPP dan softcopy hasil rekaman pelaksanaan pembelajaran. Hasil penilaian yang dilakukan pengawas disosialisasikan baik secara individu maupun pada kegiatan kelompok kerja guru.

Setelah melihat dan melakukan pengamatan terhadap hasil penyusunan RPP dan rekaman proses pembelajaran, Peneliti melakukan kegiatan pasca observasi secara individu kepada para guru dan dilakukan evaluasi secara menyeluruh melalui kegiatan kelompok kerja guru.

Berdasarkan tabel 4 dapat dijelaskan bahwa Pelaksanaan Pendampingan yang dilakukan kepada guru di Gugus V Kecamatan Sukomanunggal pada Siklus III menunjukkan perubahan yang cukup signifikan pada penyusunan RPP diperoleh nilai 84,89% dan pada tahap pelaksanaan pembelajaran diperoleh nilai 88,50% dengan nilai rata-rata 86,70%.

Peningkatan kemampuan guru tersebut disebabkan karena proses bimbingan yang didasarkan terhadap analisis kebutuhan guru, proses *Coaching* dan *peer teaching* yang dilanjutkan dengan pembuatan materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Sedangkan proses pembelajaran direkam dengan menggunakan *Handycam*. Proses ini membuat kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lebih terencana dan siswa menjadi lebih aktif demikian juga para guru berusaha semaksimal mungkin menunjukkan kemampuan profesionalnya dalam pelaksanaan pembelajaran.

Perbandingan Kemampuan Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran pada Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

Setelah dilaksanakan Penelitian Tindakan Sekolah Siklus I, II, dan III diperoleh perubahan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran pada tiap siklus. Peningkatan kemampuan guru pada tiap siklus tersebut tidak lepas dari program yang dikembangkan oleh pengawas melalui kegiatan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) di SMP Negeri 25 Kecamatan Sukomanunggal Kota Surabaya.

Pendampingan yang dilakukan peneliti telah mampu meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun RPP dan melaksanakan proses pembelajaran yang sesuai dengan Permen Diknas No. 41 tahun 2007. Pelaksanaan proses pembelajaran melalui pendampingan dilakukan dengan pendekatan kolaboratif dalam kegiatan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) dan dilakukan melalui saling berbagi pengalaman dengan guru lain, dengan pembina dari pengawas sekolah.

Pendampingan dipilih dalam penelitian ini melalui kegiatan pembinaan di dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran di Kecamatan Sukomanunggal mampu meningkatkan kemampuan menyusun RPP dan melaksanakan proses pembelajaran sehingga dengan kemauan sendiri mereka akan melakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap tugas pokoknya sebagai agen pembelajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan hasil penelitian pada Bab IV dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan guru di SMP Kecamatan Sukomanunggal Kota Surabaya dalam melaksanakan pembelajaran yang mengacu pada Permendiknas No. 41 Tahun 2007 dapat ditingkatkan melalui pendampingan dalam kegiatan MGMP. Hal ini terlihat dari rata-rata tingkat kemampuan guru pada siklus I

sebesar 65,05% yang tergolong kurang, dan meningkat pada siklus II menjadi 72,14% yang tergolong kurang dan pada siklus III meningkat menjadi 86,70% dengan kategori baik.

2. Pelaksanaan pendampingan berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi yang dilaksanakan di Kecamatan Sukomanunggal Kota Surabaya mampu meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Hal ini karena proses pendampingan yang dilakukan disesuaikan dengan karakteristik guru dan diawali melalui proses pembinaan, dan pelatihan dengan rekan sejawat.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat diajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, diharapkan mengikuti pembelajaran yang diterapkan oleh guru secara maksimal agar tujuan pembelajaran yang telah direncanakan akan dapat dicapai secara optimal.
2. Bagi guru, hendaknya mampu memanfaatkan Musyawarah Guru Mata Pelajaran sebagai wahana peningkatan kemampuan profesional sehingga dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilannya dalam melaksanakan proses pembelajaran yang insiratif, inovatif, menantang dan menyenangkan.
3. Bagi kepala sekolah, hendaknya mampu mengembangkan berbagai kebijakan sekolah agar dapat meningkatkan kualitas dan profesionalisme dari siswa, guru maupun kepala sekolah sendiri.
4. Bagi Dinas Pendidikan kota hendaknya mampu mengambil kebijakan pendidikan yang tepat, agar proses pembelajaran yang ada di sekolah dapat berjalan dengan tepat dan lancar. Selain itu diharapkan kebijakan-kebijakan yang dapat

- meningkatkan profesionalisme guru dapat ditingkatkan.
5. Bagi peneliti lain, hendaknya dapat melakukan penelitian lebih lanjut tentang efektivitas model ini, terhadap kemampuan dan keterampilan guru, melalui penerapan rancangan penelitian dan penggunaan instrumen yang lebih reliabel dan valid pada mata pelajaran lainnya.

Wetherington. H.C and W.H. Walt. Burton. 1986. *Teknik-teknik Belajar dan Mengajar* (Terjemahan) Bandung; Jemmars.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1997. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta; Bumi Aksara.
- Arikunto, suharsimi. 2001. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Azhar, lalu Muhammad. 1993. *Proses Belajar Mengajar Pendidikan*. Jakarta Usaha Nasion.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta Rineksa Cipta.
- Hadi, Sutrisno, 1982. *Metodologi Research, Jilid I*. Yogyakarta: YP Fak. Psikologi UGM.
- Margono, 1997. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta Rineksa Cipta
- Masriyah. 1999 *Analisis Butir Tes*. Surabaya: Universitas Press.
- Melvin. L. Siberman. 2004. *Active Learning, 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung Nusamedia dan Nuansa.
- Rustiyah, N.K. 1991 *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.
- Sukidin, dkk. 2002. *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Surabaya: Insan Cendikia.

PEMANFAATAN PEMBELAJARAN DARING DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR BAHASA INGGRIS PESERTA DIDIK (Khoiril)

ABSTRACT

Based on data, students are not accustomed to using online learning (Distance Learning) during the COVID 19 pandemic, namely the author uses Whats App (WA) and email media to provide materials and assignments to students. This choice is because WhatsApp (WA) and email are familiar and easy media for both teachers and students. As a result of the learning, students are asked to submit assignments in the form of word/image files to the teacher's email.

The conclusion in the first cycle, the results of Observation of Learning English is 59.825 or Enough, and the Assignment of Students on the one hand the average value is good, which is 84.75, but the number of students who have completed is only 31 people or 77.50%.

So learning activities have not been successful because they have not met the indicators of success. This researchers need to simply take the next action in cycle II. With the results of Learning Observations of 79.700 or High and Successful Student Assignments, 36 people, which means that learning completeness in cycle II reaches 90.00%, meaning that the evaluation test has been completed.

Keywords: *learning motivation with learning model*

PENDAHULUAN

Perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut , membuka pintu peserta didik tidak hanya belajar di dalam kelas yang dibimbing oleh guru saja, akan tetapi peserta didik dapat belajar di luar kelas seperti dari lingkungan masyarakat, pakar atau ilmunan, birokrat, media cetak maupun elektronik, serta sarana-sarana lain yang ada di sekitar kita. Dengan belajar seperti itu, peserta didik akan lebih leluasa menuangkan gagasan mereka yang dibangun berdasarkan informasi dan berbagai sumber.

Suasana atau iklim belajar mengajar harus diciptakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat memotivasi siswa untuk dengan senantiasa belajar dengan baik dan bersemangat. Sebagaimana diketahui bahwa metode belajar mengajar merupakan sarana interaksi guru dengan peserta didik di dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Inggris.

Pada saat sekarang negara Indonesia dalam keadaan bahaya nasional dikarenakan ada wabah CORONA atau Pandemi COVID19 sudah berdampak ke berbagai sektor kehidupan seperti

ekonomi, sosial, termasuk juga pendidikan. Jika kondisi seperti ini terus meningkat, maka sudah bisa dipastikan dampaknya terhadap sektor pendidikan juga akan semakin meningkat.

Dampak yang paling dirasakan adalah peserta didik di instansi penyelenggara pelayanan pendidikan, seperti sekolah disemua tingkatan, lembaga pendidikan non formal hingga perguruan tinggi. Dampak pandemi COVID-19 di bidang pendidikan sangatlah besar setelah dikeluarkannya Surat Edaran Mendikbud No 4 Tahun 2020.

Dalam surat tersebut dijelaskan adanya arahan pendidikan terkait dengan beberapa hal yaitu: dibatalkannya Ujian Nasional, belajar dari rumah, pelaksanaan Ujian Sekolah Secara Daring, pelaksanaan ujian kenaikan kelas tanpa mengumpulkan peserta didik, pelaksanaan PPDB secara daring, dan pemakaian dana BOS untuk membiayai pencegahan COVID 19.

Untuk ketentuan belajar dari rumah ada hal-hal yang perlu diperhatikan oleh guru yaitu: 1) Pembelajaran daring atau jarak jauh, memberikan pengalaman belajar yang bermakna, tanpa terbebani

tuntutan capaian kurikulum untuk kenaikan kelas dan kelulusan; 2) Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup; 3) Aktivitas dan tugas pembelajaran harus bervariasi dengan memperhatikan fasilitas yang ada pada peserta didik; 4) Hasil kerja peserta didik diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru. Kota Surabaya sesuai Surat Edaran Kepala Dinas Pendidikan Nomor : 420/5951/436.7.1/2020 tertanggal 20 Maret 2020, maka mulai 23 Maret 2020 semua lembaga pendidikan melaksanakan pembelajaran jarak jauh.

Ada 2 poin dari himbauan tersebut terkait pendidikan yaitu, himbauan untuk kegiatan belajar mengajar semua jenjang dilakukan dirumah peserta didik masing-masing dan para guru maupun pengajar dapat melakukan proses belajar mengajar melalui media daring (online). Pendidik/Guru harus memastikan kegiatan belajar-mengajar tetap berjalan meskipun peserta didik berada dirumah, inovasi pembelajaran merupakan solusi yang perlu didesain dan dilaksanakan oleh guru dengan memaksimalkan media yang ada seperti media daring (online).

Pembelajaran jarak jauh merupakan hal baru bagi guru dan peserta didik SMP Negeri 26 Surabaya. Pada awal pembelajaran online masa pandemi COVID-19, guru berusaha menggunakan media WhatsApp (WA) dan email untuk memberikan materi dan penugasan kepada peserta didik. Pemilihan media ini karena WhatsApp (WA) dan email merupakan media yang familiar dan mudah baik bagi guru maupun peserta didik. Hasil dari pembelajaran tersebut, peserta didik diminta untuk mengumpulkan tugas berupa file word/gambar ke email guru yang bersangkutan. Namun, ternyata pengumpulan tugas dengan menggunakan WA atau dikirim ke email tersebut mengalami banyak kendala.

Ketika tugas dikirim lewat WA guru, tidak jarang banyak peserta didik yang terlambat mengumpulkan tugasnya ke guru karena alasan lupa, ketiduran, tidak punya kuota, membantu orang tua di rumah atau yang lainnya. Untuk mengatasi hal tersebut, guru harus menyediakan waktunya untuk mengecek kelengkapan tugas dari semua peserta didik yang diampunya.

Permasalahan yang lain yang terjadi ketika tugas dikirim lewat email guru adalah ada beberapa file tugas peserta didik yang tidak dinamai dengan lengkap sehingga guru harus mengklarifikasi tentang pemilik file tersebut dengan menanyakan ulang ke kelasnya siapa yang punya tugas tersebut. Karena di email tidak ada pembagian kelas otomatis, guru harus membuat kelas-kelas sendiri dan memindahkan tugas peserta didik ampuannya tadi ke kelasnya masing-masing supaya memudahkan pengecekan tugas dari peserta didik yang diampunya.

Ketika ada beberapa peserta didik yang belum mengumpulkan tugas lewat email tersebut, guru meminta ketua kelas untuk mengingatkan beberapa temannya tersebut. Terkadang juga kendala teknis, peserta didik kesulitan mengirim tugasnya dalam bentuk file ke email gurunya, sehingga tugas belum terkirim ke email guru yang bersangkutan.

Beberapa kendala tersebut dan banyaknya hal yang harus ditangani guru dalam pembelajaran jarak jauh menyebabkan peserta didik tidak bisa segera melihat hasil tugasnya secara cepat sehingga menyebabkan peserta didik kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran online berikutnya. Hal itu bisa dilihat dari adanya beberapa peserta didik yang tidak mengikuti pembelajaran online dan tidak mengumpulkan tugasnya tepat waktu, dampaknya guru yang harus mengingatkan hal tersebut di group WA kelasnya.

Dari beberapa masalah diatas menunjukkan bahwa motivasi peserta

didik dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris secara online di awal masa pandemi Covid-19 masih kurang. Dari beberapa permasalahan tersebut akhirnya penulis memutuskan untuk memanfaatkan LMS (learning management sistem) untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan memudahkan guru dalam melangsungkan pembelajaran secara online dengan menggunakan Daring. Pemanfaatan pembelajaran Daring berpijak pada permasalahan rendahnya motivasi peserta didik SMP Negeri 26 Surabaya dalam belajar bahasa Inggris selama masa pandemi COVID-19.

Atas dasar latar belakang diatas, maka dirumuskan masalah yang muncul dalam penelitian ini adalah : Apakah pembelajaran Daring dapat berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar Bahasa Inggris pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 26 Surabaya. Tahun Pelajaran 2019 – 2020 (Selama Masa Pandemi COVID 19) ? dan bagaimana aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan Whats App (WA) dan email ?

KAJIAN PUSTAKA

Masalah 1

Pembelajaran Daring

Learning Management System (LMS) memungkinkan sebuah lembaga (baik pendidikan maupun perusahaan) untuk bisa menyediakan layanan pembelajaran e-learning dengan mudah. Dengan menggunakan LMS institusi pendidikan maupun perusahaan dapat menghadirkan sarana pembelajaran online tanpa perlu melakukan perancangan tentang elearning itu sendiri. Pembelajaran online (online learning) memiliki banyak padanan istilah yang sering digunakan termasuk e-learning, Internet learning, distributed learning, networked learning, telelearning, virtual learning, computer-assisted learning, web-based learning, dan distance learning (Anderson, 2008).

Semua istilah tersebut merujuk pada adanya jarak antara peserta didik dan pendidik atau instruktur, dimana peserta didik memanfaatkan teknologi internet untuk mengakses materi pelajaran, berinteraksi dengan pendidik dan peserta didik lainnya, dan memperoleh beberapa bentuk bantuan pemecahan masalah. Moodle adalah singkatan dari Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment. Intinya, Moodle merupakan platform yang dibuat khusus sebagai sebuah sistem manajemen pembelajaran. Platform ini bersifat open source dan bisa digunakan secara gratis.

Tujuan dari penggunaan Daring untuk komunikasi adalah sebagai berikut 1) sebagai media komunikasi 2) integrasi data 3) efisien waktu dan biaya 4) meningkatkan intensitas dan partisipasi komunikasi Dengan demikian, bisa menjadi solusi pembelajaran online yang murah tapi tetap efektif. Moodle memiliki fitur untuk menyajikan kelas (course), dimana pengajar bisa mengunggah materi ajar, soal dan tugas. Murid bisa masuk log ke Moodle kemudian memilih kelas yang disediakan atau didaftarkan (enrol) untuknya. Aktivitas murid di dalam Moodle ini akan terpantau progress dan nilainya.

Dalam buku panduan penggunaan pembelajaran ini merupakan sebuah moodle yang mengandung aplikasi learning management system (LMS) berbasis website yang di design sebagai media tambahan atau pengayaan pembelajaran yang akan melengkapi pembelajaran konvensional melalui kelas maya. Sistem ini merupakan media yang sangat efektif untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, serta dapat menarik siswa dalam belajar yang bisa dilaksanakan kapan saja dan dimana saja. Selain itu, sistem ini juga memudahkan guru untuk mengelola kelas dengan berbagai konten dan fitur yang dapat menunjang kelancaran proses kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Aplikasi web ini dibuat dan disentralkan dan dalam pengawasan Dinas Pendidikan Kota Surabaya.

Belajar secara Daring tentu memiliki tantangan tersendiri. Berbeda dengan yang lain, peserta didik bukan hanya membutuhkan suasana rumah yang mendukung untuk belajar, tetapi juga koneksi internet yang memadai, untuk lebih efektif ada beberapa cara, misalnya 1) Komunikasi antar guru dan peserta didik harus berjalan dengan baik pada saat melakukan video call. (2) Aktif dalam berdiskusi baik dengan guru maupun dengan teman-teman. (3) Manajemen waktu bagi para peserta didik sangat penting, pastikan membuat catatan apa saja tentang tugas yang dikerjakan, dan mana tugas-tugas yang harus segera diselesaikan. (4) Jangan lupa tetap bersosialisasi dengan orang lain, termasuk dengan anggota keluarga dirumah, semua teman-teman sekelas diluar sesi video call untuk mengasah kemampuan dalam mengerjakan tugas-tugas berikutnya.

Masalah 2

Motivasi Belajar

Pembicaraan motivasi belajar ini akan lebih menarik, manakala kita mau mencermati pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam proses pembelajaran reaksi peserta didik berbeda-beda, ada yang bersemangat bahkan ada santai sambil bersenda gurau dengan temanya. Terjadi perbedaan reaksi tersebut di atas karena pengaruh dari dalam maupun dari luar di individu, yaitu dorongan dasarnya berbeda. Dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku ini disebut motivasi Winataputra, (1994: 102).

Realita dalam proses pembelajaran masih ada guru yang kurang memperlihatkan masalah motivasi ini. Hal ini dapat dimaklumi karena kurang paham terhadap tujuan yang ingin dicapai, sehingga guru hanya terpacu pada upaya untuk mengabdikan materi.

Sedangkan materi sebenarnya hanya sebagai sarana mencapai tujuan. Timbulnya reaksi negatif yang dilakukan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, mengidentifikasi bahwa guru tidak berhasil dalam memberikan motivasi agar peserta didik belajar dengan baik.

Perlu disadari, bahwa motivasi adalah syarat mutlak untuk belajar Purwanti, (1985: 65). Pernyataan tersebut menunjukkan betapa penting motivasi belajar sebagai bagian integral untuk menciptakan sistem belajar yang dapat mendorong proses belajar berkesinambungan.

Pentingnya motivasi dalam belajar merupakan bahan kajian yang menarik bagi guru yang sekaligus mengandung konsekuensi, bahwa para guru perlu mempunyai wawasan yang mendalam mengenai motivasi belajar agar dapat membantu dalam meningkatkan motivasi belajar. Apa sebenarnya yang disebut motivasi ? Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang untuk bertingkah laku. Dorongan tersebut terdapat pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu.

Setiap perbuatan seseorang tentu ada yang mendasari. Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia. Ada tiga komponen utama dalam motivasi yaitu a) kebutuhan, b) dorongan, c) tujuan. Kebutuhan terjadi bila individu merasa ada ketidak seimbangan antara apa yang dimiliki dan yang diharapkan. Dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka memasuki harapan. Tujuan adalah hal ingin dicapai oleh seseorang individu (Dimiyati, 1994). Tiga komponen tersebut di atas merupakan tiga hal yang dapat dipindah-pindah dalam setiap kegiatan seseorang. Motivasi dipandang sebagai suatu proses dalam individu. Sebagai suatu proses motivasi memiliki tiga karakter yaitu: Motivasi dimulai dari

adanya perubahan energi dalam probadi, motivasi dimulai timbulnya perasaan dan motivasi dengan rekasi-reaksi untuk menjangapai tujuan Winataputra, (1994).

Pada pokoknya motivasi dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu: 1) motivasi intrinsik, 2) motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik timbulnya dari dalam diri individu. Motivasi ini lebih efektif untuk menimbulkan energi yang kuat di bandingkan dengan motivasi yang datang dari luar individu. Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor dari luar individu.

Apabila motivasi intrinsik dianggap lebih efektif dari pada motivasi ekstrinsik, benarkah selamanya demikian. Tentu tidak karena bila motivasi intrinsik dalam keadaan lemah, maka motivasi dari luar menjadi lebih efektif. Misalnya seorang guru yang mengetahui terdapat peserta didik kelihatan kurang bergairah dalam menyelesaikan tugas-tugas di kelas, kemudian guru tersebut mendekati dan memberi peringatan terhadap peserta didik tersebut dan dengan peringatan itu maka hal tersebut akan dapat menimbulkan motivasi belajar. Kekuatan yang mendorong terjadinya belajar sebagai motivasi belajar Dimiyati, (1994).

Usaha Meningkatkan Motivasi dalam Belajar

Untuk membelajarkan peserta didik secara baik dan menciptakan terjadinya kegiatan belajar yang efektif, maka perlu ada usaha dari guru untuk membangkitkan motivasi belajar. Bagi guru, motivasi belajar merupakan bagian integral dari program dan proses pembelajaran. Oleh karena itu guru berpeluang untuk meningkatkan motivasi belajar dengan optimalisasi terapan prinsip belajar, unsur dinamis belajar dan pembelajaran, pemanfaatan pengalaman dan kemampuan peserta didik, dan aspirasi dan cita-cita belajar Dimiyati, (1994: 100). Secara detil, upaya peningkatan motivasi belajar tersebut

mencakup hal-hal berikut : (1) optimalisasi terapan prinsip belajar, (2) optimalisasi unsur dinamis belajar dan pembelajaran, (3) optimalisasi pemanfaatan pengalaman dan kemampuan siswa, dan (4) pengembangan cita-cita dan aspirasi belajar.

Optimalisasi terapan prinsip belajar menuntut peran aktif guru agar dalam proses pembelajaran selalu berhubungan dengan beberapa prinsip belajar. Beberapa prinsip belajar tersebut antara lain sebagai berikut. a) Belajar menjadi bermakna bila peserta didik memahami tujuan belajar, oleh karena itu guru perlu menjelaskan tujuan belajar. Dengan penjelasan guru tersebut akan mengetahui apa yang akan dipelajari dan memahami mengapa hal tersebut patut dipelajari. Hal ini akan menumbuhkan memotivasi peserta didik. Ketidaktahuan subyek belajar tentang apa yang dipelajari dan mengapa hal tersebut dipelajari mengakibatkan ia tidak menaruh perhatian terhadap yang dipelajarinya Suparno, (1987: 17), b) Belajar menjadi bermakna bila peserta didik dihadapkan pada pemecahan masalah yang menantang, sehingga dibutuhkan kreativitas guru dalam menciptakan masalah yang menantang untuk berfikir kritis.

Disamping prinsip-prinsip belajar tersebut, prinsip belajar lainnya perlu mendapat perhatian guru dalam penerapannya. Upaya guru untuk mengoptimalkan unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran. Sedangkan dalam upaya optimalisasi pemanfaatan pengalaman dan kemampuan peserta didik dapat dilakukan dengan cara guru lebih banyak menggali hambatan-hambatan atau kesukaran yang dialami peserta didik dan membantu mengatasinya. Optimalisasi pemanfaatan pengalaman dan kemampuan dapat dilakukan sebagai berikut :

a) Peserta didik diberi tugas untuk membahas suatu bahan belajar dan

- diminta mencatat kesukaran-kesukaran yang di alami;
- b) Dari kesukaran-kesukaran yang di alami peserta didik, guru membantu memecahkan kesukaran-kesukaran tersebut bersama;
 - c) Guru memberi kesempatan kepada peserta didik yang mampu memecahkan masalah untuk membantu rekannya yang mengalami kesulitan;
 - d) Guru memberi penguatan kepada peserta didik yang mampu mengatasi kesulitan- kesulitannya.

Pandemi COVID 19 Kegiatan Belajar Mengajar selama Pandemi COVID-19 menjadi terhambat dalam mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan Republik Indonesia. Seperti yang diungkapkan oleh Martin (2020) dalam artikelnya yang dimuat secara online dalam UNSW Newsroom, dikatakan bahwa motivasi merupakan salah satu dari lima kunci pertimbangan dalam pembelajaran online karena motivasi mengacu pada energi dan usaha peserta didik saat mereka belajar. Barolli, Akio.K, Arjan.D and Giuseppe. M. (dalam Gumawang, 2013) mengungkapkan bahwa sistem e-learning yang berbasis web meningkatkan efisiensi belajar ketika ada cukup motivasi terstimulus yang diberikan kepada peserta didik. Berdasarkan pendapat para ahli di atas mengenai motivasi belajar dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang terjadi di dalam diri individu untuk melakukan suatu kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dalam belajar dapat tercapai.

Pandemi COVID-19

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pandemi adalah wabah yang berjangkit serempak di mana-mana, meliputi daerah geografi yang luas baik suatu negara atau dunia.

Menurut Wikipedia, pandemi dapat diartikan sebagai wabah penyakit yang terjadi pada skala global, mempengaruhi sejumlah besar orang dan penularannya sangat cepat. Sehingga, kanker tidak bisa dikatakan sebagai pandemi karena bukan penyakit yang menular walaupun tingkat kematiannya cukup tinggi.

COVID-19 berasal dari singkatan Corona virus Disease 2019, karena awal mula munculnya virus corona ini pada tahun 2019 di Wuhan, Cina dan dengan cepat sudah menyebar ke banyak negara termasuk Indonesia. Sehingga COVID-19 termasuk dalam kategori pandemi. Pandemi COVID-19 ini mengakibatkan terjadinya perubahan kebijakan secara mendasar dalam dunia pendidikan tanah air. Hal tersebut dikeluarkan melalui Surat edaran Nomor 4 Tahun 2020, yaitu tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (COVID-19), tertanggal 24 Maret 2020. Tepatnya ada 6 (enam) kebijakan yang dipaparkan dengan jelas. Namun, yang paling mendasar ialah perubahan cara belajar mengajar peserta didik dan guru yaitu kebijakan belajar dari rumah atau Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

Pelaksanaan Pembelajaran

Prosedur penelitian terdiri dari dua siklus atau lebih. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin di capai, seperti yang telah didesain dalam faktor yang diteliti. Untuk dapat melihat motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran bahasa Inggris. Observasi awal dilakukan untuk dapat mengetahui tindakan yang tepat yang diberikan dalam rangka peningkatan motivasi belajar bahasa Inggris. Dari evaluasi dan observasi awal maka dalam refleksi akan ditetapkan bahwa tindakan yang dipergunakan dengan pembelajaran dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar bahasa Inggris pada peserta didik kelas VIII J SMP Negeri 26 Surabaya.

Materi yang disampaikan pada pembelajaran online ini ada di Buku Guru bahasa Inggris Kelas VIII KBM Pandemi COVID-19. Adapun ada dua yaitu, *materi I tentang Adverbs of Time* dan *materi II tentang Announcement* dengan silabus bahasa Inggris Wajib, kelas VIII, (semester genap). Metode Pemecahan Masalah Pada awal pembelajaran online masa pandemi COVID-19, penulis menggunakan media WhatsApp (WA) dan email untuk memberikan materi dan penugasan kepada peserta didik. Pemilihan ini karena WhatsApp (WA) dan email merupakan media yang familiar dan mudah baik bagi guru maupun peserta didik. Hasil dari pembelajaran tersebut, peserta didik diminta untuk mengumpulkan tugas berupa file word/ gambar ke email guru yang bersangkutan.

Permasalahan mulai terjadi ketika beberapa file tugas peserta didik tidak dinamai dengan lengkap sehingga guru harus mengklarifikasi tentang pemilik file tersebut. Karena di email tidak ada pembagian kelas otomatis, guru harus membuat kelas-kelas sendiri dan memindahkan tugas-tugas tersebut supaya guru mudah melakukan pengecekan tugas dari peserta didik yang diampunya.



Skenario Pembelajaran

AKTIVITAS GURU	AKTIVITAS PESERTA DIDIK
Membuat Akun Sebagai Guru	Membuat akun sebagai peserta didik
Membuat kelas maya	Memasuki kelas maya
Mengupload materi	Membaca materi

Mengupload tugas terkait materi (disertai batasan waktu pengerjaannya)	Mengerjakan tugas yang diupload guru sesuai waktu yang diberikan oleh guru
Memonitoring pembelajaran tiap peserta didik	Mengkomunikasikan hasil pekerjaan/ materi yang belum paham ke guru
Merekap hasil tugas peserta didik	Menerima hasil tugas
Memberikan layanan konsultasi peserta didik terkait materi/tugas yang diberikan	Mengkonsultasikan materi / tugas yang belum dipahami ke guru
Memberikan umpan balik atas pekerjaan peserta didik	Menerima umpan balik dan menindak lanjuti
Mengupload soal evaluasi	Mengerjakan soal evaluasi
Merekap hasil evaluasi peserta didik	Menerima hasil evaluasi
Mengadakan remidi evaluasi bagi peserta didik yang belum tuntas nilainya	Bagi peserta didik yang belum tuntas nilainya, mengikuti remidi evaluasi
Merekap nilai tugas dan evaluasi	Menerima hasil tugas dan evaluasi

Indikator Kinerja

Sebagai indikator keberhasilan kinerja penelitian pengaruh pembelajaran Daring terhadap peningkatan motivasi belajar bahasa Inggris peserta didik kelas VIII J SMP Negeri 26 Surabaya adalah adanya observasi motivasi belajar, sedang ketuntasan kelas yang diharapkan mencapai 85 % ke atas dengan kumulatif ketuntasan minimum (KKM) 80, waktu pelaksanaan belajar mengajar dan evaluasi adalah guru berusaha menggunakan media WhatsApp (WA) dan email untuk memberikan materi dan penugasan kepada peserta didik dalam 1 (satu) minggu terdapat sekali kali tatap muka dengan video call. Hasil dari pembelajaran tersebut, peserta didik diminta untuk mengumpulkan tugas berupa file word/gambar ke email guru yang bersangkutan.

Pedoman Observasi

No	Indikator	Aspek yang diamati	Butir Soal
1	Tekun menghadapi tugas	Mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan guru sampai selesai dan dikumpulkan	1
		Menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru	2
2	Ulet dalam menghadapi kesulitan	Mendiskusikan jawaban dengan peserta didik lain ketika menghadapi kesulitan dalam mengerjakan tugas	3
		Berusaha mencapai solusi atau jalan keluar saat menghadapi kesulitan	4
		Bertanya kepada orang tua atau keluarga ketika menemui kesulitan tugas	5
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	Selalu menyiapkan perlengkapan untuk belajar	6
		Tidak mengobrol diluar konteks materi atau main game pada saat pembelajaran dari guru sedang berlangsung	7
		Selalu membaca petunjuk dan materi pelajaran bahasa Inggris yang diterimanya	8
4	Tidak bosan pada tugas rutin	Bersemerang dalam mengikuti pembelajaran dengan metode yang baru	9
		Antusias dan serius mengikuti tiap sesi dalam diskusi dan persentasi baik kelompoknya maupun kelompok lain	10
		Selalu aktif ketika guru menyampaikan pembahasan bahasa Inggris	11

5	Mempertahan kan pendapat	Dapat menjelaskan atau memberi pendapat atas hasil pekerjaan	12
		Dapat menjawab pertanyaan teman saat persentasi	13
		Mampu mempertahankan pendapatnya beserta alasannya terhadap usulan/masukan dari teman yang lain	14
6	Berpegang pada prinsip	Mau menerima saran/kritik dari teman atas pekerjaannya	15
		Mampu menyampaikan prinsipnya dihadapan guru	16
7	Tanggung jawab dalam tugas	Mengerjakan tugas atau pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru dengan penuh tanggung jawab	17
		Selalu menggunakan kesempatan untuk melibatkan teman dan keluarga agar pekerjaan bisa selesai	18
		Selalu menanggapi tugas yang diberikan oleh guru dengan senang hati	19
		Berupaya untuk menyelesaikan tugas lebih awal dibandingkan teman yang lain	20

Pedoman observasi menggunakan Numerical rating Scale (Wima, 2013: 96). Dalam Rating Scale aspek-aspek yang di observasi dijabarkan dalam bentuk kriteria tertentu, dengan 5 alternatif jawaban, yakni ;

Skor Pedoman Observasi

Kategori	Skor
Motivasi Sangat Tinggi	5
Motivasi Tinggi	4
Motivasi Sedang	3
Motivasi Rendah	2
Motivasi Sangat Rendah	1

- a. Data tentang situasi belajar mengajar pada saat dilaksanakannya tindakan dan diambil saat peneliti mengajar di kelas
- b. Data hasil belajar diambil dengan memberikan nilai penugasan dengan pembelajaran Daring yang telah dibuat peserta didik. Waktu pelaksanaan belajar mengajar/materi pembelajaran dan evaluasi dimanaguru berusaha menggunakan Video Call dan media WhatsApp (WA) dan email untuk memberikan jawaban penugasan oleh peserta didik

Analisis Data

Analisa data dilakukan secara kualitatif berdasarkan hasil observasi dengan bimbingan dan motivasi belajar. Sistem ini merupakan media yang sangat efektif untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, serta dapat menarik siswa dalam belajar yang bisa dilaksanakan kapan saja dan dimana saja. Selain itu, sistem ini juga memudahkan guru untuk mengelola kelas dengan berbagai konten dan fitur yang dapat menunjang kelancaran proses kegiatan belajar mengajar. Aplikasi web ini dibuat dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Melakukan reduksi yaitu mengecek dan mencatat kembali data-data yang telah terkumpul.
- 2) Melakukan interpretasi, yaitu menafsirkan yang diwujudkan dalam bentuk pernyataan.
- 3) Melakukan inferensi yaitu menyimpulkan, apakah dalam pembelajaran ada peningkatan motivasi belajar dibanding sebelum penelitian dan
- 4) Tahap tindak lanjut yaitu merumuskan langkah-langkah perbaikan siklus berikutnya atau dalam pelaksanaan dilapangan setelah siklus berakhir berdasarkan informasi yang telah ditetapkan.

Pengambilan kesimpulan berdasarkan analisis hasil observasi

dalam bentuk interpretasi dalam bentuk pernyataan. Dalam kegiatan analisis data menggunakan metode pengelolaan data dengan rumus :

$$P = \frac{F}{N}$$

Keterangan:

P = Prosentase

F = Frekuensi dari jawaban alternatif jawaban yang berhubungan dengan masalah yang ditanyakan

N = Jumlah seluruh responden yang menjawab pertanyaan

Secara garis besar sebagai ilustrasi untuk mendapatkan gambaran yang jelas maka hasil angket dijumlah. Kemudian diolah berdasarkan rumus prosentase. Besar kecilnya nilai prosentase tersebut diadakan rekapitulasi data untuk ditentukan rata-rata kelas berdasarkan prosentase data. Sebagai hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dilanjutkan dengan menginterpretasikan data, dengan menggunakan tabel kualifikasi prosentase yang mengacu pada petunjuk pelaksanaan penilaian di SMP Negeri 26 Surabaya, sebagai berikut

Tabel : 3.5

Kualifikasi Prosentase Hasil

No	Prosentase	Hasil
1	1 – 20 %	Kurang Sekali
2	21 – 40 %	Kurang
3	41 – 60 %	Cukup
4	61 – 80 %	Baik
5	81 – 100 %	Baik Sekali

(Depdikbud, 1995)

Hasil penelitian

Hasil Penelitian Siklus I

Berlangsung pada Minggu ke III dan IV bulan April 2020, dengan materi dan pemberian tugas Adverb of Time. Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan yaitu dengan mengamati motivasi belajar peserta didik setelah itu dilanjutkan dengan pemberian dan materi dan pemberian tugas sebagai hasil akhir dari siklus I. Hasil yang diperoleh dianalisis dan dievaluasi agar dapat

melihat berhasil tidaknya pelaksanaan pada siklus I ini.

Hasil observasi Motivasi Peserta didik pada siklus I mencapai hasil 59,820 % artinya Motivasi Belajar Peserta didik selama pembelajaran masih CUKUP dan Laporan Penugasan pembelajaran yqng diberikan oleh guru selama masa Pandemi COVID 19 mencapai nilai rata-rata 84,75 artinya pembelajaran Daring yang disampaikan oleh guru sudah berjalan dengan baik.

Dengan KKM Mata pelajaran bahasa Inggris kelas VIII J SMP Negeri 26 Surabaya adalah 80, sedang jumlah peserta didik yang tuntas belajar 29 orang dan yang belum tuntas 11 orang dari 40 orang, artinya ketuntasan belajar pada siklus I mencapai 77,50% artinya dari test evaluasi tersebut masih belum tuntas.



Aktivitas Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Dalam Siklus I

Hasil Motivasi Belajar dan Penugasan pada siklus I

No	Nama	Motivasi Belajar	Penugasan	
			Nilai	Ket
1	AA	82	80	T
2	AB	60	86	T
3	AC	54	72	TT
4	AD	70	84	T
5	AE	58	82	T
6	AF	48	70	TT
7	AG	70	82	T
8	AH	78	88	T
9	AI	64	80	T
10	AJ	58	82	T
11	AK	72	86	T
12	AL	68	84	T
13	AM	58	84	T
14	AN	48	74	TT
15	AO	64	80	T
16	AP	60	82	T
17	AQ	80	86	T
18	AR	0	66	TT
19	AS	72	82	T
20	AT	70	82	T
21	AU	60	80	T
22	AV	74	80	T
23	AW	66	82	T
24	AX	56	84	T
25	AY	50	70	TT
26	AZ	80	90	T
27	BA	60	80	T
28	BB	50	74	TT
29	BC	58	82	T
30	BD	80	90	T
31	BE	58	80	T
32	BF	62	84	T
33	BG	74	84	T
34	BH	70	84	T
35	BI	78	88	T
36	BJ	0	74	TT
37	BK	0	68	TT
38	BL	70	86	T
39	BM	50	74	TT
40	BN	58	80	T
	JUMLAH	2390	3390	
	HASIL	CUKUP	84,75	

Hasil Motivasi Belajar dan Penugasan peserta didik pada siklus I

1. Motivasi Belajar : Cukup
2. Jumlah peserta didik yang tuntas : 29 orang
3. Jumlah peserta didik yang tidak tuntas : 11 orang
4. Persentase ketuntasan belajar : 77,50%
5. Hasil ketuntasan belajar : Belum tuntas

Hasil Penelitian Siklus II

Berlangsung pada Minggu ke I dan ke II bulan Mei 2020, dengan materi dan pemberian tugas Announcement. Proses

refleksi siklus II ini dapat di lihat apakah penelitian sudah mencapai indikator keberhasilan yang sudah di tetapkan melalui pengamatan motivasi belajar peserta didik dan hasil penugasan. Apabila siklus II ini sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan maka peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitiannya.

Hasil observasi Motivasi belajar peserta didik pada siklus II mencapai 79,70 % yang berarti Motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sudah TINGGI dan Laporan Penugasan pembelajaran yang diberikan oleh guru selama masa Pandemi COVID 19 mencapai nilai rata-rata 86,40 artinya pembelajaran Daring yang disampaikan oleh guru sudah berjalan dengan baik.

Dengan KKM Mata pelajaran bahasa Inggris kelas VIII J SMP Negeri 26 Surabaya adalah 80, sedang jumlah peserta didik yang tuntas belajar 36 orang dan yang belum tuntas 4 orang dari 40 orang, artinya ketuntasan belajar pada siklus II mencapai 90,00 % artinya dari test evaluasi tersebut sudah tuntas.



Aktivitas Peserta Didik Dalam PJJ Siklus II

**Tabel. 4.2
Hasil Motivasi Belajar dan Penugasan pada siklus II**

No	Nama	Motivasi Belajar	Penugasan	
			Nilai	Ket
1	AA	82	100	T
2	AB	60	88	T
3	AC	54	90	T
4	AD	70	86	T
5	AE	58	92	T
6	AF	48	76	TT
7	AG	70	96	T
8	AH	78	86	T
9	AI	64	80	T
10	AJ	58	88	T
11	AK	78	86	T
12	AL	82	80	T
13	AM	84	86	T
14	AN	48	74	TT
15	AO	76	84	T
16	AP	86	90	T
17	AQ	78	90	T
18	AR	78	88	T
19	AS	76	92	T
20	AT	80	90	T
21	AU	80	80	T
22	AV	82	100	T
23	AW	76	80	T
24	AX	78	88	T
25	AY	84	82	T
26	AZ	84	92	T
27	BA	70	82	T
28	BB	76	78	TT
29	BC	68	96	T
30	BD	86	94	T
31	BE	82	86	T
32	BF	86	86	T
33	BG	74	90	T
34	BH	70	88	T
35	BI	78	76	TT
36	BJ	80	86	T
37	BK	74	90	T
38	BL	78	84	T
39	BM	84	84	T
40	BN	72	80	T
	JUMLAH	3188	3456	
	HASIL	TINGGI	86,40	

Hasil Motivasi Belajar dan Penugasan peserta didik pada siklus II

- 1) Motivasi Belajar Tinggi
- 2) Jumlah peserta didik yang tuntas : 36 orang
- 3) Jumlah peserta didik yang tidak tuntas : 4 orang
- 4) Persentase ketuntasan belajar : 90,00%
- 5) Hasil ketuntasan belajar : Sudah tuntas

Tabel. 4.3
Hambatan dan Solusi Pembelajaran Daring

No	Jenis Hambatan	Solusi
1	Hambatan teknis: Peserta didik tidak bisa login ke HP guru karena lupa username dan password	Guru menyarankan peserta didik untuk login ulang dan memberikan username dan password yang sudah tersimpan di sistem
	Pada saat pengerjaan soal tugas / evaluasi, tiba-tiba HP "hang"/ mati, sehingga soal belum dikerjakan secara lengkap dan belum tersubmit	Guru mereset ulang waktu pengerjaan sehingga peserta didik bisa mengulang mengerjakan tugas/evaluasi secara lengkap
2	Hambatan alat: Peserta didik tidak bisa mengerjakan soal yang ada di konten Evaluasi yang ada	Guru menyediakan soal evaluasi/penugasan cadangan dan disimpan di konten Tugas
3	Hambatan khusus: Peserta didik tidak bisa mengikuti pembelajaran online sesuai jadwal daring yang ada karena keterbatasan kuota internet	Guru akan memberikan kelonggaran waktu dengan mereset waktu pengerjaan soal Tugas dan Evaluasi sesuai kesepakatan
	Pembelajaran Daring adalah hal yang baru bagi peserta didik, maka penggunaan HP dan email masih terasa asing penggunaannya	Peranan orang tua, wali dan keluarga peserta didik sangat besar, sehingga dengan waktu yang tidak terlalu lama peserta didik sudah banyak yang bisa menggunakan HP dan email.

Guru dapat melaksanakan tugas utamanya memberikan layanan pembelajaran secara online kepada peserta didik dengan lebih tertata rapi. Pemberian materi, dan penugasan dapat dilakukan secara serempak untuk beberapa kelas karena sistem yang ada pada pembelajaran jarak jauh menyediakan untuk itu. Rekap nilai tugas dan evaluasi yang diberikan kepada peserta didik juga sudah diolah di sistem yang ada.

Guru bisa mengetahui nilai hasil tugas dan evaluasi dari peserta didik di dalam kelas masing-masing dan selanjutnya mengolah nilai-nilai tersebut sesuai yang dibutuhkan untuk administrasi mengajarnya. Di pihak sekolah, sebagai lembaga penyelenggara

pendidikan bagi masyarakat, pemanfaatan pembelajaran jarak jauh selama masa pandemi COVID-19 sangat dirasakan manfaatnya karena sekolah tetap bisa menyelenggarakan pembelajaran online bagi peserta didiknya meskipun proses pembelajarannya di rumah masing-masing.

Berdasarkan pembahasan di atas menunjukkan bahwa hipotesis tindakan dapat tercapai yaitu Pemanfaatan Pembelajaran Daring Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Peserta didik Kelas VIII J SMP Negeri 26 Surabaya. Selama Masa Pandemi COVID 19.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan;

Pelaksanaan dan hasil yang diperoleh dalam penugasan ini dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan pembelajaran jarak jauh yang menggunakan LMS (learning management system) dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris peserta didik kelas VIII J SMP Negeri 26 Surabaya. Pada masa pandemi COVID-19. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil perbandingan pembelajaran pada materi I tentang Adverbs of Time dan materi II tentang Announcement. Bahwa pada pembelajaran materi kedua, jumlah peserta didik yang terlambat pengumpulan tugas dan evaluasinya semakin sedikit dibandingkan dengan pembelajaran materi pertama. Begitu juga untuk rata-rata nilai tugas dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran materi kedua menunjukkan nilai yang lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas pada materi pertama, walaupun peningkatannya tidak sama untuk setiap kelas karena karakteristik peserta didik yang berbeda.

Saran

Dengan adanya hasil penugasan peserta didik tersebut diatas, penulis dapat merekomendasikan untuk pemanfaatan pembelajaran Daring pada pembelajaran masa yang akan datang, khususnya selama masa pandemi COVID 19 masih melanda kota Surabaya. Aplikasi pembelajaran jarak jauh sudah mempunyai fitur yang lengkap untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik (bisa diikuti dengan menggunakan HP), dan juga memudahkan guru untuk mengelola pembelajaran online karena sudah menyediakan fitur materi, latihan, tugas, evaluasi dan rekap nilai untuk tiap-tiap kelas maya yang diampunya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Terry. (2008). *The Theory and Practice of Online Learning 2 nd edition*. Edmonton: Athabasca University Press.
- Arikunto Suharsimi. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Atfillah, Dela. (2015). *Hubungan antara Iklim Sekolah dengan motivasi belajar siswa SMK Perbankan Padang*. Skripsi: Fakultas Psikologi Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang".
- Balai Tekkomdik DIY. (2015). *Buku Panduan Penggunaan JBClass*. Yogyakarta: BTKP DIY Kemdikbud. 2018.
- Kamus besar Bahasa Indonesia Edisi Kelima. Jakarta: Adi Perkasa.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta Jati.
- Gumawang. (2013). *Learning Management System (moodle) and ELearning Content Development*. Jurnal Sosioteknologi edisi 28 tahun 12: April 2013.
- Hamalik, Oemar. (2003). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2017). *Bahasa I Inggris "When English Rings a Bell"*. Jakarta : Erlangga.
- Martin, Andrew. (2020). *How to Optimize Online Learning in the Age of Coronavirus (COVID-19): A 5-point Guide for Educators*. from <https://newsroom.unsw.edu.au/news/social-affairs/how-optimise-online-learning-age-coronavirus>.
- Sanjaya, Wina. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Munib. (2004). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang : UPT UNNES PRESS.
- Sardiman. (2014). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. (2005). *Pembelajaran dan Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: kencana Prenada Media Group
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudirman. (2014). *Berbagai Pendekatan belajar dan Mengajar*. Jakarta : Bina Aksara.
- Usman dan Setyawati. (1993). *Menjadi Guru Yang Profesional*. Bandung : Alfa beta.

EFEKTIVITAS PEMAKAIAN APLIKASI DARING *GOOGLE CLASSROOM* MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL (Sholihah)

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic requires teachers to innovate in learning. One of the innovations that can be done is through technology, especially learning technology. Therefore, the researcher, who is also a BK teacher, seeks to find out how effective the use of the Google Classroom online application is for classical guidance services in class VIII-A of SMP Negeri 26 Surabaya in the 2020/2021 academic year. This research is a Classroom Action Research (CAR) which is carried out in cycles.

Sources of data were taken from questionnaires and observations of students' attitudes and interests in interacting with Google Classroom. At the pre-cycle stage, filling out student questionnaires showed an average score of 12.03, meaning that Google Classroom was still not effective for use as an online application in classical tutoring services. In the first cycle, the results of filling out student questionnaires showed an average score of 17.63.

These results indicate that Google Classroom is quite effective as an online application in classical tutoring services. In the second cycle of filling out the student questionnaire, the average score was 29.03, which means that Google Classroom has been very effective for use as an online application in classical tutoring services.

The final results in this study indicate that students can take classical guidance services calmly and understand the material for classical guidance services delivered by BK teachers through the Google Classroom application. In addition, students also feel proud and have a pleasant experience while using Google Classroom.

Keywords: *application Google Classroom, classical tutoring service*

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 tahun 2020 membawa perubahan dalam dunia pendidikan di Indonesia, diantaranya ditiadakannya Ujian Nasional (UN) dan Ujian Sekolah (US). Pembelajaran untuk semua jenjang pendidikan juga di alihkan menjadi belajar dari rumah (BDR).

Untuk menyesuaikan pandemi Covid-19 ini, bidang pendidikan di tuntut untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran. Salah satu inovasi yang bisa dilakukan adalah melalui teknologi, khususnya teknologi pembelajaran. Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi tentang proses dan sumber belajar.

Di SMP Negeri 26 Surabaya masih ditemui kegiatan pembelajaran yang belum memanfaatkan teknologi secara maksimal.. Guru-guru di SMP Negeri 26 Surabaya sudah mengandalkan teknologi dalam kehidupan sehari-hari seperti

penggunaan *smart phone* dan laptop. Kondisi ini berseberangan dengan kurangnya pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran.

Kurangnya minat guru serta minimnya informasi menjadi alasan kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Berdasarkan analisis situasi di atas, perlu adanya sosialisasi dan pelatihan. Pelatihan yang dilaksanakan ini diharapkan akan memberikan wawasan baru dalam kegiatan bimbingan klasikal, mengingat kemampuan program ini mampu menyederhanakan kegiatan pembelajaran. Program ini juga relatif mudah dilaksanakan karena tidak membutuhkan instalasi dan tidak membutuhkan perangkat khusus. Dengan dikuasanya model evaluasi daring ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas, efisiensi, minat, dan inovasi yang dilakukan oleh guru serta

meningkatkan kualitas pembelajaran secara umum.

Tujuan jangka panjang dari pelaksanaan program ini yaitu: 1) memberikan arahan dan pemahaman kepada guru guna meningkatkan kualitas evaluasi yang efektif dan efisien; 2) terwujud dan terselenggaranya sistem evaluasi berbasis daring dengan model *assessment* dalam genggaman; 3) transformasi dari sistem sistem evaluasi *paper based* ke evaluasi *paperless* (daring).

Adapun target khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini: 1) guru mengenal sistem evaluasi berbasis daring; 2) guru mampu menyusun soal berbasis daring dengan *model assessment* dalam genggaman secara mandiri; 3) guru mampu mengaplikasikan sistem evaluasi dalam pembelajaran.

Oleh karenanya, peneliti yang merupakan guru BK melaksanakan penelitian untuk mengetahui efektivitas pemakaian aplikasi daring Google Classroom pada pelayanan bimbingan klasikal di Kelas VIII-A SMP Negeri 26 Surabaya Tahun Pelajaran 2020/2021.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan apakah Google Classroom efektif di gunakan sebagai aplikasi daring dalam pelayanan bimbingan klasikal di SMP Negeri 26 Surabaya serta untuk mengetahui efektifitasnya sebagai aplikasi daring dalam pelayanan bimbingan klasikal di SMP Negeri 26 Surabaya

METODE PENELITIAN

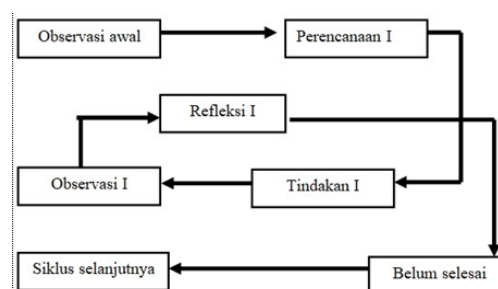
Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 26 Surabaya. Adapun waktu dan kegiatan penelitian ini diamati dalam tabel berikut ini.

Nc	Kegiatan	Agt	Sep	Okt
1	Obsevasi awal dan mencai ide judul			
2	Mencai Refeensi Penelitian			
3	Meneukan Judul dilanju menyusun BAB I			
4	Mencai Data data subek peneltuan			
5	Menusun Bab II samapai bab III			
6	ACC Proposal			
7	Menusun instumen Penelitian			
.8	Menguji coba instumen penelitian			
9	Pelaksanaan siklus I dan II			
10	Menganalisis Intumen Penelian			
11	Menusun Bab IV			
12	ACC Lapoan			

Tabel 1. Waktu Dan Kegiatan Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan merupakan suatu proses yang memberikan kepercayaan pada pengembangan kekuatan berpikir reflektif, diskusi, penentuan keputusan dan tindakan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan yang mereka hadapi.

Penelitian ini meliputi beberapa langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi yang dapat diamati dalam gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Langkah-langkah dalam penelitian

Adapun populasi penelitian ini adalah seluruh murid kelas VIII-A SMP Negeri 26 Surabaya Tahun Ajaran 2020/2021. Sampel dalam penelitian ini adalah beberapa murid kelas VIII-A SMP Negeri 26 Surabaya, yang di ambil secara acak. Sampel dalam penelitian ini dapat diamati dalam tabel 2 berikut ini.

Tabel 2 Sampel Penelitian

NO	NAMA
1	ACHMAD ZAKI ARDASIR
2	ACHMADILLAH YUSUF FAQIH FEBRIANTO
3	ADAM SATRIA DARMAWAN
4	ADRIANA SAFIRA CAHYANI
5	AHMAD JALALUDDIN RUMI
6	ALDEN PUTRA ARDINATA
7	ALDYTHIA FAUZAN GHULVANI
8	ALIFIA XIAOICHI ZAHIRAH
9	AMALIA RIZKA SHABIRAH
10	ANDINI ALYA SYAFIRA
11	AUREL BUNGASEPTI SURYANINGRUM
12	BERLIANY REVALINA
13	CANTIKA RINDU NURLIA HABIIBUNA
14	DEVA FANANY
15	ENDRA CHETTA NANDANA
16	ERENANDHITA NANDA PRATIWI
17	FAHIMA DINNIYAH CHAIRUNNISA
18	FAHREZY FITRIANSYAH
19	FIRLY KIRANIA NELVA RESYAH
20	GALANG PRATAMA PUTRA SATRYA
21	GHALIYAH HANUN PUTRI HERRINA
22	H Aidar FALAH
23	HISYAM MU'AMMAR RAMADHAN
24	IRFAN MALIK AL HAKIM
25	MEZALUNA RAZAR
26	MOCHAMAT DAVA ARIF SYAIFULLOH
27	MUHAMMAD FAREL NANDATYA
28	NADIA KALILA SAFA ALIA
29	NASYA AZZAHRA PUTRI ARINDI**)
30	NASYWA AULIA PURBOYO
31	NATASYA DIESTA YAHEZKIEL SEPTIA WAWANJAYA
32	NEZRIFA ARIELIA
33	RAFAEL MUKTI BA'ADILLAH
34	RAFIF JOHAR ALIM
35	RAHARDIAN WINDIARSA
36	SHAFINA DIAN KUSUMAWARDANI
37	SINTA WULANDARI
38	TENGGU RYAN ATILANA
39	VIORENCIA AZZALIA NALARISKA AZIZ
40	ZAZKHW ALEEMA TITANIA SARI

Terdapat 2 variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah *Google Classroom* dan variabel terikat adalah pelayanan bimbingan klasikal.

Sumber Data Penelitian, yaitu Data Primer dan data sekunder. Data primer dalam penelitian ini di peroleh dari murid yang merupakan subyek penelitian dalam

proses pengisian angket dan observasi. Adapun data sekunder dalam penelitian ini adalah penilaian sikap siswa yang di peroleh dari hasil observasi.

Instrumen penelitian ini meliputi :

1) Soal test untuk mengungkap kelayakan *Google Classroom* sebagai aplikasi daring dalam pelayanan bimbingan klasikal, 2) Lembar observasi untuk mengungkap bagaimana efektifitas *Google Classroom* yang di gunakan sebagai aplikasi daring dalam pelayanan bimbingan klasikal, 3) Pedoman wawancara untuk mengungkap apakah *Google Classroom* efektif di gunakan sebagai aplikasi daring dalam layanan bimbingan klasikal di SMP Negeri 26 Surabaya.

Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari teknik tes dan non-tes. Tes merupakan salah satu cara untuk menaksirkan besarnya kemampuan seseorang secara tidak langsung melalui respon seseorang terhadap stimulus atau pertanyaan.. Teknik non-tes diartikan sebagai sesuatu yang digunakan untuk mempermudah pihak-pihak tertentu untuk memperoleh kualitas atas suatu obyek dengan menggunakan teknik non-tes.

Teknik non tes yang di lakukan dalam penelitian ini berupa observasi wawancara dan angket. Observasi merupakan suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif dan rasional mengenai berbagai fenomena yang bertujuan untuk mengumpulkan data atau informasi dan mengukur faktor-faktor yang diamati khususnya kecakapan sosial. Wawancara merupakan salah satu bentuk instrumen evaluasi jenis non-tes yang dilakukan melalui percakapan dan tanya jawab baik secara langsung tanpa alat perantara maupun secara tidak langsung. Sementara angket merupakan alat untuk mengumpulkan dan mencatat data, informasi, pendapat, dan paham dalam hubungan kausal.

Adapun alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah berupa: 1) Soal tes untuk mengungkap kelayakan *Google Classroom* sebagai aplikasi daring dalam pelayanan bimbingan klasikal 2) Lembar observasi untuk mengungkap bagaimana efektifitas *Google Classroom* di gunakan sebagai aplikasi daring dalam layanan bimbingan klasikal 3) Pedoman wawancara untuk mengungkap apakah *Google Classroom* efektif di gunakan sebagai aplikasi daring dalam layanan bimbingan klasikal di SMP Negeri 26 Surabaya.

Teknik Pengolahan

Analisis data adalah proses mengolah data yang diperoleh dari hasil pengumpulan data. Analisis data yang dipergunakan meliputi analisis data kualitatif dan kuantitatif. Dalam analisis kualitatif, peneliti mengadopsi teknik Miles dan Hubberman (1992: 16) yang terdiri dari reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Dalam proses reduksi data, penulis menyederhanakan data melalui tahap seleksi, pemfokusan, pengabstrakan data mentah menjadi informasi bermakna.

Selama proses penyajian data, penulis menampilkan data yang berupa grafik, naratif maupun bagan. Penggunaan penyajian data merupakan bagian analisis yang saling berkaitan sehingga mendukung setiap penelitian. Tahap selanjutnya adalah penarikan kesimpulan. Proses ini merupakan tahap akhir dalam analisis yang mengacu pada data yang sudah direduksi yang tetap mengacu pada rumusan masalah. Setiap data yang sudah diperoleh dihubungkan dan dibandingkan sehingga dalam penarikan kesimpulan mendapatkan kemudahan karena didukung oleh sumber data lain sehingga kesimpulan merupakan jawaban permasalahan yang ada.

Dalam analisis kuantitatif, penulis memperhitungkan Prestasi belajar dengan penghitungan rata-rata serta

mengacu terhadap kategori pencapaian hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini di lakukan dalam siklus, yakni Pra-siklus, siklus I dan siklus II. Siklus I terdiri dari 2 pertemuan. Pertemuan pertama di lakukan tanggal 1 Oktober 2020, pertemuan ke 2 tanggal 2 Oktober 2020. Sedangkan siklus II juga dilakukan dengan 2 kali pertemuan, pertemuan pertama tanggal 15 Oktober 2020 dan pertemuan kedua tanggal 16 Oktober 2020. Pada kondisi awal, peneliti belum melaksanakan bimbingan klasikal menggunakan *Google Classroom*. Pada pra- siklus peneliti mengamati aktifitas siswa. Peneliti mengumpulkan subjek di dalam group WA (WhatsApp) untuk berkomunikasi. Selanjutnya peneliti melaksanakan tes dengan menggunakan angket untuk mengetahui efektivitas pemakaian aplikasi *Google Classroom* pada layanan bimbingan klasikal di Kelas VIII-A SMP Negeri 26 Surabaya. Berikut adalah angket yang di berikan kepada murid:

Tabel 3
KUESIONER

Petunjuk pengisian Berilah tanda (\surd) pada jawaban yang tersedia sesuai dengan pilihan Anda. Jawaban merentang mulai 1 sampai dengan 4 dengan ketentuan jawaban sebagai berikut:

- 1 = Sangat Tidak Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Setuju
- 4 = Sangat Setuju

Pastikan semua pertanyaan tidak ada yang terlewat.

Nama : _____

Kelas : _____

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		1	2	3	4
1	Saya mengetahui aplikasi google classroom				
2	Dengan diterapkannya google classroom, memudahkan saya dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal				
3	Dengan diterapkannya google classroom, saya dapat mengerjakan tugas bimbingan dimana pun saya berada ketika saya terhubung dengan internet				
4	Aplikasi google classroom sangat fleksibel bagi saya dalam memanfaatkan media pembelajaran digital				
5	Aplikasi google classroom memberikan saya manfaat dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal				
6	Saya memiliki pengalaman yang menyenangkan selama menggunakan google classroom				
7	Saya merasa bangga dengan menggunakan aplikasi google classroom				
8	Kondisi bimbingan sangat kondusif dalam proses layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan Aplikasi google classroom				
9	Saya mengikuti layanan bimbingan klasikal menggunakan aplikasi google classroom dengan lancar				
10	Saya memahami materi layanan bimbingan klasikal yang di sampaikan guru BK melalui aplikasi google classroom				

Kriteria Nilai:

27-40 : *Google Classroom* sangat efektif di gunakan sebagai aplikasi daring dalam pelayanan bimbingan klasikal

13-26 : *Google Classroom* cukup efektif di gunakan sebagai aplikasi daring dalam pelayanan bimbingan klasikal

≤ 12 : *Google Classroom* tidak efektif di gunakan sebagai aplikasi daring dalam pelayanan bimbingan klasikal.

Berikut adalah hasil pengisian angket efektivitas pemakaian aplikasi daring google classroom pada pelayanan bimbingan klasikal di Kelas VIII-A SMP Negeri 26 Surabaya pada pra siklus

Tabel 4 Rekapitulasi hasil pengisian angket siswa pada pra-siklus

No	Nama	Skor
1	ACHMAD ZAKI ARDASIR	10
2	ACHMADILLAH YUSUF FAQIH FEBRIANTO	12
3	ADAM SATRIA DARMAWAN	12
4	ADRIANA SAFIRA CAHYANI	15
5	AHMAD JALALUDDIN RUMI	10
6	ALDEN PUTRA ARDINATA	12
7	ALDYTHIA FAUZAN GHULVANI	12
8	ALIFIA XIAOICHI ZAHIRAH	10
9	AMALIA RIZKA SHABIRAH	12
10	ANDINI ALYA SYAFIRA	12
11	AUREL BUNGASEPTI SURYANINGRUM	10
12	BERLIANY REVALINA	12
13	CANTIKA RINDU NURLIA HABIIBUNA	15
14	DEVA FANANY	12
15	ENDRA CHETTA NANDANA	12
16	ERENANDHITA NANDA PRATIWI	12
17	FAHIMA DINNYAH CHAIRUNNISA	12
18	FAHREZY FITRIANSYAH	12
19	FIRLY KIRANIA NELVA RESYAH	12
20	GALANG PRATAMA PUTRA SATRYA	12
21	GHALIYAH HANUN PUTRI HERRINA	12
22	HAIDAR FALAH	15
23	HISYAM MU'AMMAR RAMADHAN	12
24	IRFAN MALIK AL HAKIM	12
25	MEZALUNA RAZAR	12
26	MOCHAMAT DAVA ARIF SYAIFULLOH	12
27	MUHAMMAD FAREL NANDATYA	12
28	NADIA KALILA SAFA ALIA	12
29	NASYA AZZAHRA PUTRI ARINDI**)	12
30	NASYWA AULIA PURBOYO	12
31	NATASYA DIESTA YAHEZKIEL SEPTIA WAWANJAYA	12
32	NEZRIFA ARIELIA	15
33	RAFAEL MUKTI BA'ADILLAH	12
34	RAFIF JOHAR ALIM	12
35	RAHARDIAN WINDIARSA	12
36	SHAFINA DIAN KUSUMAWARDANI	12
37	SINTA WULANDARI	12
38	TENGGU RYAN ATILANA	12
39	VIORENCIA AZZALIA NALARISKA AZIZ	12
40	ZAZKHWA ALEEMA TITANIA SARI	12
Skor rata-rata		12,03

Dari hasil observasi dan angket pra-siklus, peneliti merasa begitu penting untuk melaksanakan penelitian dengan menggunakan metode *Google Classroom*. Selanjutnya dilakukan

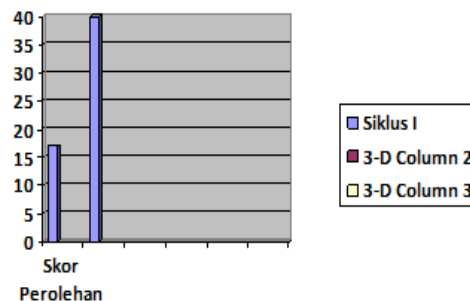
penelitian dalam siklus I dan berikut adalah hasil pengisian angket efektivitas pemakaian aplikasi daring *Google Classroom* pada layanan bimbingan klasikal di Kelas VIII-A SMP Negeri 26 Surabaya pada siklus I.

Tabel 5 Rekapitulasi hasil pengisian angket siswa pada siklus I

No	Nama	Skor
1	ACHMAD ZAKI ARDASIR	17
2	ACHMADILLAH YUSUF FAQIH FEBRIANTO	17
3	ADAM SATRIA DARMAWAN	17
4	ADRIANA SAFIRA CAHYANI	23
5	AHMAD JALALUDDIN RUMI	17
6	ALDEN PUTRA ARDINATA	20
7	ALDYTHIA FAUZAN GHULVANI	17
8	ALIFIA XIAOICHI ZAHIRAH	17
9	AMALIA RIZKA SHABIRAH	17
10	ANDINI ALYA SYAFIRA	17
11	AUREL BUNGASEPTI SURYANINGRUM	17
12	BERLIANY REVALINA	17
13	CANTIKA RINDU NURLIA HABIIBUNA	20
14	DEVA FANANY	17
15	ENDRA CHETTA NANDANA	17
16	ERENANDHITA NANDA PRATIWI	17
17	FAHIMA DINNIYAH CHAIRUNNISA	17
18	FAHREZY FITRIANSYAH	17
19	FIRLY KIRANIA NELVA RESYAH	17
20	GALANG PRATAMA PUTRA SATRYA	17
21	GHALIYAH HANUN PUTRI HERRINA	17
22	HAIDAR FALAH	20
23	HISYAM MUAMMAR RAMADHAN	17
24	IRFAN MALIK AL HAKIM	21
25	MEZALUNA RAZAR	17
26	MOCHAMAT DAVA ARIF SYAIFULLOH	17
27	MUHAMMAD FAREL NANDATYA	17
28	NADIA KALILA SAFA ALIA	17
29	NASYA AZZAHRA PUTRI ARINDI**)	17
30	NASYWA AULIA PURBOYO	17
31	NATASYA DIESTA YAHEZKIEL SEPTIA WAWANJAYA	17
32	NEZRIFA ARIELIA	20
33	RAFAEL MUKTI BA'ADILLAH	17
34	RAFIF JOHAR ALIM	21
35	RAHARDIAN WINDIARSA	17
36	SHAFINA DIAN KUSUMAWARDANI	17
37	SINTA WULANDARI	17
38	TENGGU RYAN ATILANA	17
39	VIORENCIA AZZALIA NALARISKA AZIZ	17
40	ZAZKHWA ALEEMA TITANIA SARI	17
Skor rata-rata		17,63

Pada siklus I pengisian angket siswa menunjukkan skor rata-rata 17,63, artinya *Google Classroom* cukup efektif di gunakan sebagai aplikasi daring dalam layanan bimbingan klasikal. Pada kegiatan observasi, guru menilai bahwa murid mengikuti layanan bimbingan klasikal dengan tenang, memahami materi layanan bimbingan klasikal yang di sampaikan guru BK melalui aplikasi *Google Classroom*, serta mengikuti layanan bimbingan klasikal menggunakan aplikasi *Google Classroom* dengan lancar. Selain itu, murid juga merasa bangga ketika menggunakan aplikasi *Google Classroom* dan memiliki pengalaman yang menyenangkan selama menggunakan *Google Classroom*. Analisis data siklus I dapat di gambarkan dalam grafik berikut:

Grafik 1 Efektivitas Pemakaian Aplikasi Daring Google Classroom Pada Pelayanan Bimbingan Klasikal Siklus I



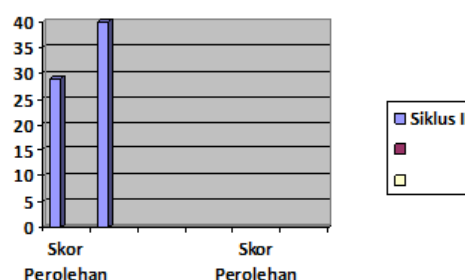
Hasil dalam siklus I dirasa masih belum memenuhi harapan. Oleh karenanya, peneliti merasa perlu untuk dilakukannya siklus II. Proses layanan dilakukan sama dengan siklus sebelumnya. Berikut adalah hasil pengisian angket efektivitas pemakaian aplikasi daring *Google Classroom* pada layanan bimbingan klasikal di Kelas VIII-A SMP Negeri 26 Surabaya pada siklus II:

Tabel 6 Rekapitulasi hasil pengisian angket siswa pada siklus II

No	Nama	Skor
1	ACHMAD ZAKI ARDASIR	28
2	ACHMADILLAH YUSUF FAQIH FEBRIANTO	28
3	ADAM SATRIA DARMAWAN	28
4	ADRIANA SAFIRA CAHYANI	30
5	AHMAD JALALUDDIN RUMI	28
6	ALDEN PUTRA ARDINATA	35
7	ALDYTHIA FAUZAN GHULVANI	28
8	ALIFIA XIAOICHI ZAHIRAH	28
9	AMALIA RIZKA SHABIRAH	28
10	ANDINI ALYA SYAFIRA	28
11	AUREL BUNGASEPTI SURYANINGRUM	28
12	BERLIANY REVALINA	28
13	CANTIKA RINDU NURLIA HABIIBUNA	35
14	DEVA FANANY	28
15	ENDRA CHETTA NANDANA	28
16	ERENANDHITA NANDA PRATIWI	28
17	FAHIMA DINNIYAH CHAIRUNNISA	28
18	FAHREZY FITRIANSYAH	28
19	FIRLY KIRANIA NELVA RESYAH	28
20	GALANG PRATAMA PUTRA SATRYA	28
21	GHALIYAH HANUN PUTRI HERRINA	28
22	HAIDAR FALAH	35
23	HISYAM MU'AMMAR RAMADHAN	30
24	IRFAN MALIK AL HAKIM	30
25	MEZALUNA RAZAR	30
26	MOCHAMAT DAVA ARIF SYAIFULLOH	30
27	MUHAMMAD FAREL NANDATYA	28
28	NADIA KALILA SAFA ALIA	28
29	NASYA AZZAHRA PUTRI ARINDI**)	28
30	NASYWA AULIA PURBOYO	28
31	NATASYA DIESTA YAHEZKIEL SEPTIA WAWANJAYA	28
32	NEZRIFA ARIELIA	35
33	RAFAEL MUKTI BA'ADILLAH	30
34	RAFIF JOHAR ALIM	30
35	RAHARDIAN WINDIARSA	30
36	SHAFINA DIAN KUSUMAWARDANI	30
37	SINTA WULANDARI	28
38	TENGGU RYAN ATILANA	28
39	VIORENCIA AZZALIA NALARISKA AZIZ	28
40	ZAZKHWA ALEEMA TITANIA SARI	28
Skor rata-rata		29,03

Analisis data siklus II dapat di gambarkan dalam grafik sebagai berikut:

Grafik 2 Efektivitas Pemakaian Aplikasi Daring Google Classroom Pada Pelayanan Bimbingan Klasikal Siklus II



Rendahnya kemauan guru dan siswa dan minimnya informasi menjadi alasan kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Berdasarkan analisis situasi di atas maka perlu adanya sosialisasi dan pelatihan penggunaan teknologi dalam pembelajaran khususnya kegiatan evaluasi. Pelatihan yang dilaksanakan ini diharapkan akan memberikan wawasan baru dalam kegiatan bimbingan klasikal, mengingat program ini mampu menyederhanakan kegiatan pembelajaran. Program ini juga relatif mudah dilaksanakan karena tidak membutuhkan instalasi dan tidak membutuhkan perangkat khusus. Dengan dikuasanya model evaluasi daring ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas, efisiensi, minat, dan inovasi yang dilakukan oleh guru serta meningkatkan kualitas pembelajaran secara umum.

Pada pra-siklus pengisian angket siswa menunjukkan skor rata-rata 12,03, artinya *Google Classroom* masih belum efektif untuk digunakan sebagai aplikasi daring dalam layanan bimbingan klasikal. Pada siklus I pengisian angket siswa menunjukkan skor rata-rata 17,63, artinya *Google Classroom* cukup efektif di gunakan sebagai aplikasi daring dalam pelayanan bimbingan klasikal. Pada siklus II pengisian angket siswa menunjukkan skor rata-rata 29,03, artinya *Google Classroom* sangat efektif di gunakan sebagai aplikasi daring dalam pelayanan bimbingan klasikal. Pada

kegiatan observasi, guru menilai bahwa murid mengikuti layanan bimbingan klasikal dengan tenang, memahami materi layanan bimbingan klasikal yang di sampaikan guru BK melalui aplikasi *Google Classroom*, serta mengikuti layanan bimbingan klasikal menggunakan dengan lancar. Selain itu, murid juga merasa bangga dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom* dan memiliki pengalaman yang menyenangkan selama menggunakan aplikasi tersebut. Berikut adalah grafik peningkatan efektifitas *Google Classroom* sebagai aplikasi daring dalam layanan bimbingan klasikal dari Pra siklus, siklus I ke siklus II:

Grafik 3 Peningkatan efektifitas google classroom sebagai aplikasi daring dalam pelayanan bimbingan klasikal dari Pra siklus, siklus I ke siklus II:



KESIMPULAN

Rendahnya kemauan guru dan murid dan minimnya informasi menjadi alasan kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Berdasarkan analisis situasi di atas, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya sosialisasi dan pelatihan penggunaan teknologi dalam pembelajaran khususnya kegiatan evaluasi. Pelatihan yang dilaksanakan ini diharapkan akan memberikan wawasan baru dalam kegiatan bimbingan klasikal, mengingat kemampuan program ini mampu menyederhanakan kegiatan pembelajaran. Program ini juga relatif mudah dilaksanakan karena tidak

membutuhkan instalasi dan tidak membutuhkan perangkat khusus. Dengan dikuasainya model evaluasi daring ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas, efisiensi, minat, dan inovasi yang dilakukan oleh guru serta meningkatkan kualitas pembelajaran secara umum.

Ada beberapa hal yang perlu mendapat perhatian yang merupakan saran peneliti kepada para pembaca umumnya, serta pihak-pihak yang berkepentingan. Pertama, *Google Classroom* dapat diterapkan pada kelas yang mempunyai karakteristik seperti kelas yang dijadikan subyek penelitian ini. Kedua, hendaknya pembelajaran dengan *Google Classroom* ini dapat diterapkan pada mata pelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Iqbal Hasan. 2004. *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Muhibbin Syah. 2002. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung : Remaja Rosda Karya, 2005.
- Nana Sudjana, Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, Bandung: Sinar Baru, 1989.
- Pemecahan (Problem Solving) Topik Vektor.
- Mastoni. Rahmawati. 2020. *Desain Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Google Classroom*, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana. Palembang: Universitas PGRI Palembang.

Pius A. Partanto dan M. Dahlan Al Barry.
1994. *Kamus Ilmiah Populer*,
Surabaya: Arloka.

Saminanto. 2010. *Ayo Praktik PTK
(Penelitian Tindakan Kelas)*,
Semarang: RaSAIL.

Suharsimi Arikunto, dkk. 2010.
Penelitian Tindakan Kelas,
Jakarta: PT. Bumi Aksara.



**PENINGKATAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN METODE
BLENDED LEARNING MATERI PRESENT TENSE
(Nurhayati)**

ABSTRACT

This research is motivated by the problem of lack of interest in student learning and the value of student learning outcomes that are still below the KKM for English subjects. To solve this problem, the Blended Learning Learning Method is used. This study aims to describe the process of learning English in Transactional Text material, knowing student responses to the application of the Blended Learning learning method.

The subjects of this study were students of class VIII G SMPN 28 Surabaya as many as 36 Even Semester students for the 2019-2020 school year. Data collection to determine the increase in student interest in learning is done through questionnaires, formative tests and observations. The results of the observations showed that students' interest and learning outcomes had increased in each cycle.

The results of the questionnaire in the pre-cycle showed that the average score of student interest in learning was 16.64 and was included in the still low category, while the average score of 58.8 learning outcomes did not meet the indicators of success because it was still below the KKM. In cycle one the average score of student interest in learning has increased, namely 22.47 and is included in the category enough then for student learning outcomes, the average score of 80.63 has increased and exceeded the KKM. In the second cycle, the success indicator of interest was reached because 83% (30 students) of all VIII G class students got a learning interest score of 25.

The indicator of student learning outcomes has also been achieved because the average value of student learning outcomes in cycle II is 83.47. KKM and exceeds the value of student learning outcomes in cycle I. Thus, it can be concluded that learning English at kd 3.8 using the Blended Learning learning method can increase student interest and learning outcomes during the COVID-19 pandemic.

Keywords: *blended learning, interest to learning, result study*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara menurut Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Pendidikan nasional pasal 1 ayat 1. (Sisdiknas, 2011 : 3)

Pemerintah juga mengatur Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Fungsi dari pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan

kehidupan bangsa. (Sisdiknas, 2003:2). Dalam rangka menjalankan fungsi dari pendidikan nasional, perlu ada wadah yang menjalankan fungsi tersebut yaitu sekolah. Namun di situasi saat ini sekolah baik di dalam negeri maupun luar negeri bahkan hampir di seluruh dunia terkena dampak dari Corona *Virus Disease* 2019 (COVID-19). Semua sektor merasakan dampak Corona. Dunia pendidikan salah satunya. Dilihat dari kejadian sekitar yang sedang terjadi, siswa, orang tua siswa, guru, Kepala Sekolah, dan seluruh warga sekolah juga terdampak di masa pandemic ini.

Setelah munculnya wabah, sistem pendidikan pun menuntut adanya inovasi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19) dan Menteri

Pendidikan dan Kebudayaan yang menganjurkan seluruh kegiatan di institusi pendidikan harus jaga jarak dan seluruh penyampaian materi akan disampaikan di rumah masing-masing. Setiap institusi pun dituntut untuk memberikan inovasi terbaru untuk membentuk proses pembelajaran yang efektif.

Tidak semua institusi pendidikan menjalankan pembelajaran dengan maksimal selama pandemi. Kebanyakan dari mereka masih belum bisa menyesuaikan karena terkendala sarana dan prasarana. Siswa juga mengalami kebosanan dalam menerima materi pembelajaran. Oleh karenanya, perlu metode pembelajaran yang bervariasi yang dapat menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih menyenangkan. Berdasarkan hasil belajar Bahasa Inggris kelas VIII, dari 36 siswa hanya 12 siswa (32%) yang nilainya di atas rata-rata dan sisanya sebanyak 24 siswa (68%) berada di bawah rata-rata. Berdasarkan data masalah dan awal ini, penulis melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan metode *Blended Learning* untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar.

KAJIAN PUSTAKA

Blended Learning

Blended Learning berasal dari bahasa Inggris yang terdiri dari dua suku kata, *Blended* dan *Learning*. *Blended* artinya campuran atau perpaduan menurut Echols dan Shadily (2000 : 68). Sedangkan makna *Learning* menurut mereka artinya mempelajari atau pengetahuan. Sehingga menurut Husamah (2014 : 11) *Blended Learning* adalah gabungan atau kombinasi pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dan virtual. Sedangkan menurut Dwiyo (2018 : 51) pembelajaran berbasis *Blended Learning* adalah pembelajaran yang mengkombinasikan keunggulan belajar melalui dua sumber belajar utama, yakni pembelajaran Offline dan Online. Metode pembelajaran ini merupakan metode pembelajaran yang

memadukan antara pembelajaran tradisional (face-to-face) dengan pembelajaran berbasis teknologi (online) antara pembelajaran *synchronic* dan *asynchronic* (Banados, 2006 : Kaur, 2013: Neumeier, 25).

Blended Learning dapat disebut sebagai kolaborasi antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online melalui portal *e-Learning*, Blog, Website, jejaring sosial dan yang terbaru ada platform Office 365, dan Zoom. pelaksanaan metode *Blended Learning* mencakup :

- (1) Waktu pembelajaran memanfaatkan teknologi internet
- (2) Waktu pembelajaran menggunakan aplikasi online yang disepakati sebelumnya, seperti Web dan Microsoft Office 365.
- (3) Waktu pembelajaran menggunakan media sosial dan aplikasi komunikasi melalui media sosial Whatsapp, Zoom, dan Teams di Microsoft Office 365.

Komposisi pembelajaran *Blended Learning* menurut Dwiyo (2016:147) yang digunakan yakni 50/50. Beliau juga menyatakan bahwa pembelajaran *Blended Learning* sebagai upaya memfasilitasi terjadinya belajar dengan selalu mengkombinasikan kegiatan tatap muka dan e-learning. Sehingga metode pembelajaran ini dapat disebut sebagai metode pembelajaran yang mengkolaborasikan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online, dan menggunakan aplikasi atau media internet untuk menunjang proses pembelajaran yang efektif. Dalam mengkolaborasikan pembelajaran tatap muka dan daring, Metode pembelajaran ini juga bisa digunakan melalui *Video Convergence*.

Minat Belajar Siswa

Minat adalah sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih (Elizabeth B. Hurlock 1978:114). Slameto (2010: 180) Juga menjelaskan

minat merupakan rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada keterpaksaan. Sehingga minat itu timbul tanpa ada paksaan atau orang yang menyuruh atau meminta. Sedangkan menurut Djaali (2006:121) minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu bunga antar diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Pendapat lain tentang minat juga diutarakan oleh Muhibbin Syah (2010 : 133) yakni kecenderungan dan kegairahan atau keinginan yang tinggi terhadap sesuatu itulah yang dinamakan minat.

Minat memiliki berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi dan berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dipicu oleh kegiatan itu sendiri merupakan definisi minat menurut Crow & Crow (dalam Djaali, 2006: 121). Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal untuk mencapai tujuan yang diminati tersebut (Dalyono, 2009:56).

Berdasarkan penjelasan minat dari beberapa ahli diatas, maka minat dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat mendorong seseorang untuk mencapai yang diminati. Minat, sangatlah penting dalam kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar dikatakan efektif jika terdapat minat dan perhatian dalam kegiatan tersebut (Moh.Uzer Usman dalam Yuni Farchanah, 2010: 14-15). Ketika kegiatan belajar mengajar siswa memiliki minat belajar seperti yang diungkapkan oleh Syaiful Bahri Djamarah (2011:166-167) yang diekspresikan melalui :

1. Pertanyaan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai sesuatu daripada yang lainnya.
2. Partisipasi aktif dalam suatu kegiatan.
3. Perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminati tanpa menghiraukan yang lain.

Slameto (2010: 180) juga mengutarakan siswa yang memiliki minat mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

1. Ada rasa suka dan senang pada suatu hal tanpa ada yang menyuruh.
2. Diekspresikan melalui suatu pernyataan.
3. Lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya.
4. Dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas.
5. Cenderung untuk memberikan perhatian lebih besar terhadap subjek tersebut.

Berdasarkan penjelasan minat diatas, maka dapat dirumuskan bahwa minat belajar dapat dibagi menjadi tiga indikator, yaitu :

1. Perhatian dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Partisipasi dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Perasaan senang terhadap kegiatan belajar mengajar

Ketiga indikator inilah yang digunakan oleh peneliti untuk menyusun kisi-kisi angket minat belajar siswa dan lembar observasi minat belajar siswa. Muhibbin Syah (2010 : 134) mengutarakan bahwa minat dalam kegiatan belajar mengajar sangat mempengaruhi proses penerimaan ilmu maupun hasil belajar siswa. Sehingga minat belajar dapat memengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar dalam bidang tertentu. Minat juga sebagai alat motivasi yang utama dan menumbuhkan gairah belajar siswa dalam rentang waktu tertentu (Syaiful Bahri Djamarah, 2011 : 167). Dengan adanya minat belajar siswa yang besar terhadap suatu pembelajaran maka berdampak pada pemusatan perhatian (Muhibbin Syah, 2010: 134) yang menyebabkan kegiatan belajar mengajar akan berjalan lancar. Sehingga guru dapat berusaha untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun cara guru dalam meningkatkan dan mengembangkan minat belajar siswa menurut Slameto (2010 : 180-181), sebagai berikut

1. Menggunakan minat-minat siswa yang telah ada

Minat-minat yang sudah ada merupakan cara yang paling efektif untuk membangkitkan minat siswa pada subyek baru.

2. Membentuk minat-minat baru pada diri siswa

Membentuk minat-minat baru pada diri siswa, berarti memberikan informasi pada siswa mengenai hubungan antara materi pelajaran yang akan disampaikan dengan materi pelajaran yang lalu, menguraikan kegunaannya bagi siswa di masa mendatang.

3. Memberikan alat pemicu

Tindakan Memberikan alat yang dipakai untuk memicu seseorang agar mau melakukan sesuatu yang tidak mau dilakukany atau yang tidak dilakukanya dengan baik.

Ada juga pendapat dari Syaiful Bahri Djamarah (2011:167) terkait cara guru membangkitkan minat belajar siswa, sebagai berikut :

1. Membandingkan adanya suatu kebutuhan pada siswa agar siswa tidak belajar dengan paksaan.
2. Menghubungkan bahan ajar yang akan diberikan dengan persoalan pengalaman yang dimiliki siswa, sehingga siswa mudah menerima pelajaran.
3. Siswa diberikan kesempatan mendapatkan hasil belajar yang baik dengan menyediakan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif.
4. Menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik mengajar dalam konteks perbedaan individual siswa.

Berdasarkan penjelasan teori-teori di atas, minat belajar siswa dapat dikatakan sebagai kecenderungan siswa dalam memusatkan perhatian pada saat kegiatan belajar mengajar untuk mencapai kegiatan belajar mengajar yang efektif. Sehingga diperlukan juga cara-cara yang sesuai dengan kondisi siswa untuk mencapai hal tersebut.

Hasil Belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999:250), hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesikannya bahan pelajaran. Menurut Hamalik (2006:30), hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Berdasarkan teori *Taksonomi Bloom* hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah, dua diantaranya adalah kognitif, dan afektif. Perinciannya adalah sebagai berikut :

1. **Ranah Kognitif** berkenaan dengan **hasil belajar intelektual** yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian
2. **Ranah Afektif** berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi Howard Kingsley membagi 3 macam hasil belajar:

1. Keterampilan dan kebiasaan
2. Pengetahuan dan pengertian
3. Sikap dan cita-cita

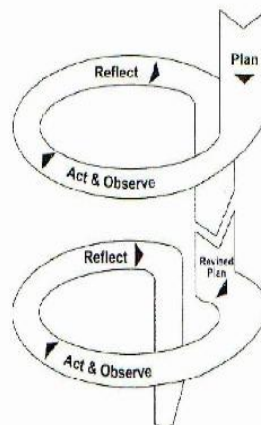
Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah *penelitian Tindakan* yang dilaksanakan di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung dan bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. Fokus PTK pada kelas atau pada proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas (Asrul dan Amirudin: 2011 hal. 69). Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang dilakukan oleh seseorang secara individual atau kolektif untuk mengubah atau memperbaiki permasalahan dalam suatu kelompok (Trianto, 2010: 14). Suharsimi Arikunto (2010: 1). Penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memperbaiki minat belajar siswa kelas VIIIIG terhadap pembelajaran Bahasa Inggris KD. 3.8 selama pandemi COVID-19 disemester genap tahun pelajaran 2019-2020.

Penelitian ini dilakukan dengan bekerja sama dengan guru Kelas VIIIIG SMPN 28 Surabaya dan peneliti juga terlibat secara langsung secara terus menerus sejak awal sampai berakhir penelitian. Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif dan partisipatif. (Trianto, 2010: 28). Peneliti terlibat dalam penyusunan RPP dengan pertimbangan guru, menyiapkan kelengkapan instrumen penelitian, dan sebagai pengamat tindakan serta memandu siswa dalam mengisi angket minat belajar. Sedangkan peran guru dalam penelitian ini yaitu pelaksana tindakan menggunakan metode *Blended Learning* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di semester genap tahun pelajaran 2019-2020 pada saat pandemi COVID-19 yang telah disusun dalam RPP, dan sebagai partner peneliti untuk melakukan refleksi di setiap siklusnya.

Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VIIIIG SMPN 28 Surabaya yaitu sebanyak 36 siswa. Terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Sedangkan objek penelitian ini adalah Minat dan hasil Belajar Bahasa Inggris

siswa di semester genap tahun pelajaran 2019-2020 masa pandemi Covid-19 menggunakan Metode pembelajaran *Blended Learning*.



Gambar PTK
(Metode Kemmis dan Taggart)

Pelaksanaan Pembelajaran

Siklus Pertama

1. Perencanaan

- a) Menentukan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator yang akan diajarkan
- b) Menentukan tema materi yang akan diajarkan
- c) Menata dan mempresentasikan penerapan Metode *Blended Learning* dalam rencana program pembelajaran, langkah-langkahnya yaitu:
 - Menyusun tujuan pembelajaran
 - Menentukan materi
 - Menentukan alat dan bahan yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran
 - Membuat lembar kerja Peserta Didik
 - Merumuskan kegiatan belajar mengajar (KBM)
- d) Menyusun alat evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- e) Menyiapkan instrumen pengumpul data.

2. Pelaksanaan dan Observasi

1. Kegiatan Awal

- a) Aktivitas belajar dimulai dengan memberi salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa pada aplikasi Zoom Meeting.
- b) Pembelajaran dilanjutkan dengan membaca do'a masing-masing di rumah. Dengan bimbingan guru.
- c) Apersepsi
- d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- e) Guru menyampaikan langkah pembelajaran hari ini

2. Kegiatan Inti

- a) Siswa mengamati video tentang Teks Transaksional yang sudah di share di Grup aplikasi WA.
- b) Siswa berdiskusi dengan guru untuk menyampaikan pendapatnya tentang materi yang disampaikan.
- c) Siswa mengamati gambar yang diberikan guru
- d) Siswa meresume materi yang sudah dipelajari.

3. Kegiatan Penutup

- a) Siswa diberikan kesempatan berbicara/ bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya
- b) Siswa bersama guru melakukan refleksi hari ini.
- c) Guru memberikan penguatan, kesimpulan, dan motivasi.
- d) Siswa diingatkan untuk mengerjakan tugas Evaluasi dan atau latihan-latihan Soal berupa link tugas yang dibagikan guru melalui grup Whatsapp.
- e) Guru mengingatkan untuk selalu menjaga kebersihan, dan kesehatan siswa di rumah.
- f) Salam dan do'a penutup di pimpin oleh guru.

Dalam tahap ini juga dilaksanakan pengamatan berdasarkan lembar observasi untuk guru dalam kegiatan belajar mengajar. Selain melakukan

pengamatan, pada tahap ini juga melakukan dokumentasi kegiatan belajar mengajar

3. Refleksi

Pelaksanaan refleksi berupa diskusi antara peneliti dan guru yang bersangkutan. Kegiatan ini digunakan untuk merenungkan kembali terhadap apa yang belum dicapai atau sudah dicapai sehingga dapat dilakukan perbaikan-perbaikan pada siklus berikutnya serta apa saja yang harus menjadi perhatian pada tindakan selanjutnya. Setelah refleksi dilakukan peneliti melakukan perbaikan-perbaikan sesuai dengan hasil refleksi yang telah dilakukan. Perbaikan yang belum terlaksana pada siklus pertama itu akan dilaksanakan dalam siklus selanjutnya dan seterusnya.

Siklus kedua

Tahapan-tahapan yang ada pada siklus I yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pelaksanaan observasi, dan pelaksanaan refleksi pada siklus II merupakan hasil perbaikan dari masalah-masalah yang timbul pada siklus I. Jika siklus I dinyatakan berhasil meningkatkan minat dan hasil belajarnya tanpa kendala, maka tidak perlu melanjutkan pada siklus II. Namun, Jika siklus II pembelajaran yang direncanakan belum berhasil, maka dilakukan tindakan siklus III dan seterusnya. Siklus tersebut merupakan perbaikan dari siklus sebelumnya sampai target ketuntasan belajar siswa tercapai dan disesuaikan pula dengan indikator pada kompetensi dasar yang akan diajarkan.

Instrumen Penelitian

Adapun Instrument yang digunakan dalam penelitian ini :

1. Angket atau Kuisisioner Minat Belajar Siswa. Berikut Lembar Angket atau Kuisisioner :

Dengan keterangan Setiap butir pernyataan memiliki pilihan jawaban sebagai berikut:

- Ya, bernilai 3
- Kadang-kadang, bernilai 2
- Tidak, bernilai 1

**Tabel
Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa**

No.	Aspek	Deskriptor	Indikator	Penilaian				Ket.
				1	2	3	4	
1.	Tertarik	Tertarik pada pelajaran	1.1 Masuk kelas sebelum pembelajaran					
			1.2 Membaca kembali materi yang sudah dipelajari					
2.	Perhatian	Perhatian terhadap pembelajaran	2.1 Mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru					
			2.2 Mencatat penjelasan guru					
3.	Motivasi	Motivasi belajar	3.1 Mendapat nilai yang tinggi					
			3.2 Mendapat manfaat dari mempelajari materi					
4.	Perasaan senang	Senang dan bersemangat dalam belajar	4.1 Senang dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran					
			4.2 Senang jika tidak belajar Bahasa Inggris					

2. Lembar Observasi Minat Belajar siswa

Lembar observasi minat belajar siswa dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Berikut Lembar Observasi :

Tabel Observasi Minat Belajar Siswa

Variabel	Indikator	Butir Pernyataan	Nomor Item
Minat Belajar	Perhatian dalam KBM	<ul style="list-style-type: none"> Saya tidak berbicara sendiri ketika guru mengajar. Saya tidak mengantuk ketika guru mengajar. Saya tidak sibuk dengan kegiatan lain dengan keluarga di rumah selama pembelajaran 	1, 3, 5, 10
	Partisipasi dalam KBM	<ul style="list-style-type: none"> Saya menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Saya bertanya kepada guru jika tidak bisa menjawab soal. Saya selalu memberikan tanggapan pada saat pembelajaran jika diminta guru. 	2, 6, 8
	Perasaan senang terhadap KBM	<ul style="list-style-type: none"> Saya merasa senang ketika guru menjelaskan materi Saya senang jika guru mengajar dengan media pembelajaran video selama pembelajaran daring. Saya merasa gembira ketika guru memberikan Lembar kerja yang menarik dan mudah diakses selama pembelajaran masa pandemi covid. 	4, 7, 9

3. Lembar Observasi Guru

Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati sejauh mana guru mengerti tentang metode *Blanded Learning*.

Tabel Lembar Observasi Guru

Aspek yang diamati	Indikator	Ya/Tidak	Ket.
Kegiatan Awal	1. Membuka pelajaran Mengucapkan salam		
	2. Melakukan persepsi		
Kegiatan Inti	3. Penerapan Metode <i>Blanded Learning</i> a. Guru memandu siswa untuk mengakses WA Group kelas dan menginformasikan link materi b. Guru memberi kesempatan siswa untuk menyimak video pembelajaran di youtube dan menganalisis informasi. c. Bertukar pendapat (diskusi tanya jawab secara langsung) dengan guru dan teman		
	4. Siswa diminta meresume materi yang sudah dipelajari.		
	5. Siswa diminta mengerjakan latihan-latihan soal tentang Teks Transaksional yang sudah di siapkan oleh guru		
Kegiatan Akhir	6. Memberikan motivasi		
	7. Menutup pelajaran		

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian dapat dilihat pada table berikut:

Tabel Minat Belajar Siswa

No	Tindakan	Rata-rata Hasil Belajar	Kategori
1	Pra Siklus	58,8	Dibawah KKM
2	Siklus I	80.63	Mencapai dan melebihi KKM
3	Siklus II	83.47222	Mencapai dan melebihi KKM

Berdasarkan tabel di atas yang dikumpulkan melalui hasil tes pra siklus menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa ketika pra siklus menunjukkan angka 16,47 dimana dalam pengkategorian minat belajar termasuk dalam kategori rendah. Karena rata-rata minat belajar siswa pra siklus belum termasuk dalam kategori tinggi maka dilakukan siklus 1 dengan hasil minat belajar siswa menunjukkan siswa kelas VIIIG SMPN 28 Surabaya belum ada yang

memperoleh skor minat belajar ≥ 25 . Hal tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan minat belajar siswa dalam penelitian ini yaitu, 80% dari jumlah siswa kelas VIIIG SMPN 28. Meskipun begitu skor yang didapat oleh siswa dari pra siklus dan siklus 1 mengalami peningkatan dari kondisi awal yaitu 16,47 menjadi 22,47 dimana dari kategori minat belajar rendah menjadi kategori cukup.

Hasil minat belajar pada siklus 1 belum memenuhi indikator minat belajar tinggi maka dilaksanakan siklus 2 dengan memberikan perlakuan yang lebih pada kendala-kendala yang dihadapi pada siklus 1. Dan diapat hasil dari siklus 2 diperoleh minat belajar siswa kelas VIIIG SMPN 28 Surabaya yang memiliki minat belajar ≥ 25 sebesar 83% (30 siswa).

Hal tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II ini indikator keberhasilan minat penelitian sudah tercapai. Selain itu, rata-rata minat belajar siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I yaitu 22,47 menjadi 25,44 dengan kategori minat belajar tinggi.

Tabel Rata-rata Hasil Belajar Siswa

No	Tindakan	Rata-rata Minat Belajar	Kategori
1	Pra Siklus	16,47	Rendah
2	Siklus I	22,47	Cukup
3	Siklus II	25,44	Tinggi

Berdasarkan tabel tersebut yang dikumpulkan melalui hasil tes evaluasi pra siklus menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar siswa masih rendah dan belum memenuhi KKM 75. Karena nilai hasil belajar siswa pada pra siklus belum termasuk dalam indikator hasil belajar siswa yang melampaui KKM maka dilakukan siklus I dengan rata-rata nilai hasil belajar siswa sudah memenuhi indikator keberhasilan hasil belajar siswa yang melebihi KKM. Akan tetapi dilakukan siklus II untuk melihat apakah nilai hasil belajar siswa bisa melampaui

atau melebihi hasil nilai hasil belajar siswa pada siklus I.

Dalam pelaksanaan tindakan di siklus II ini, selain terjadi peningkatan minat dan hasil belajar, hasil refleksi siklus I yang dihadapi sudah mulai nampak hasilnya dengan rekomendasi yang telah direncanakan pada refleksi siklus I. Siswa mulai terlihat tertib pada saat menyampaikan pendapat dan menanggapi pembelajaran. Guru juga sudah mulai mensiasati kurangnya pemahaman fitur media pembelajaran online dengan langkah-langkah pembelajaran yang sudah disesuaikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas VIII G SMPN 28 Surabaya dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Blended Learning* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran Bahasa Inggris di SMPN 28 Surabaya. Hal tersebut terlihat dalam penelitian ini karena indikator keberhasilan penelitian terhadap minat belajar siswa telah mencapai yaitu 80%, dimana siswa kelas VIII G SMPN 28 Surabaya memperoleh skor minat belajar minimal sebesar 25 pada siklus ke II. Walaupun Pada siklus I perolehan skor minat belajar siswa kelas VIII G SMPN 28 belum mencapai indikator keberhasilan. Tetapi pada siklus I sudah ada peningkatan skor minat belajar siswa dari kategori rendah menjadi kategori cukup. dan siklus II terdapat 83% (30 siswa) siswa kelas VIII G SMPN 28 Surabaya memperoleh skor minat belajar ≥ 25 (kategori minat belajar tinggi). Selain itu, Terjadi peningkatan rata-rata minat belajar siswa dari pra siklus ke siklus berikutnya. Pada pra siklus menunjukkan angka 16,47 dengan kategori minat belajar rendah, siklus I menunjukkan angka 22,47 dengan kategori minat belajar cukup, dan siklus II menunjukkan angka 25,44 dengan kategori minat belajar tinggi.

Indikator keberhasilan penelitian terhadap hasil belajar siswa telah terpenuhi karena nilai hasil belajar siswa sudah melebihi KKM dan mengalami peningkatan disetiap siklusnya. Rata-rata nilai hasil belajar siswa pada pra siklus 58,8 yang mana belum memenuhi KKM, lalu pada siklus I rata-rata nilai hasil belajar siswa mengalami peningkatan menjadi 80,63. Pada siklus II nilai rata-rata Hasil belajar siswa menjadi 83,47 atau meningkat 2,84 dari siklus I dan nilai tersebut sudah melebihi nilai KKM yang harus dicapai.

SARAN

Penggunaan metode *Blended Learning*. dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, bagi guru hendaknya metode ini dapat diterapkan pada materi pembelajaran lain maupun pada mata pelajaran lain. Karena penggunaan metode *Blended Learning* dapat memotifasi siswa dan membuat pembelajaran tidak membosankan sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa selama pembelajaran daring masa pandemi covid-19. Selain itu metode pembelajaran ini juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahri, Djamarah, Syaiful. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Banados, E. (2006) A blended-learning pedagogical model for teaching and learning EFL successfully through an online interactive multimedia environment. *CALICO Journal* 23/3. pp.533-550.
- Bell, K. (2015) *The Teacher's Guide to Google Classroom*. Texas: Shake UpLearnig, LLC
- D, Wasis Dwiyo.2018. Pembelajaran Berbasis Blended Learning. Depok: RajaGrafindo Persada.

- D, Wasis, Dwiwogo. 2016. Pembelajaran Visioner. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Husamah. 2014. Pembelajaran Bauran (Blended Learning) Terampil Memadukan Keunggulan Pembelajaran Face to Face, E-Learning Offline-Online dan Mobile Learning. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- John, M.Echols dan Hassan Shadily. 2000. Kamus Inggris Indonesia. Jakarta:PT Gramedia.
- Johnson, c.P. & Marsh, D. (2014) Blended Language Learning: An Effective Solution but not Without Its Challenges. *Higher Learning Research Communication*, 4(3), 23-41. <http://dx.doi.org/10.18870/hlrc.v4i3.213>
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. (2010). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Menteri Pendidikan. (2020). *Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat CoronaVirus (COVID-19)*.
- Singgih, Prihadi. 2013. Model Blended Learning Teori dan Praktek dalam Pembelajaran Geografi. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Slameto. (2010). *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono, Anas (2011). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto dan Cipi Safruddin Abdul Jabar. (2010). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi, Arikunto, Suhardjono, & Supardi. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi, dan Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: PT Rineka Cipta.
- Suryosubroto. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suwandi, Sarwiji. 2011. Model-Model Asesmen dalam Pembelajaran. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Trianto. (2010). *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Teori & Praktik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Yurianto, Ahmad, Bambang Wibowo, K. P. (2020). *Pedoman Pencegahan Dan Pengendalian Coronavirus Disease (Covid-19)* (M. I. Listiana Azizah, Adistikah Aqmarina (Ed.)).
- Zain, Aswan dan Syaiful Bahri Djamarah. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI BERCERITA DENGAN BAHASA
UNGKAPAN MELALUI PENERAPAN PENDEKATAN *COMMUNICATIVE
LANGUAGE*
(Mega Syafitri)**

ABSTRACT

For more than a year, elementary students are required to study online from their homes or through a distance learning system (PJJ). Basically, the online learning system can be applied at various levels of education, from kindergarten to lectures. It's just that there needs to be different emphasis and attention at each level. Even small elementary school students need more interaction with their surroundings.

Therefore, a good blended learning system is needed so that the usefulness of the assignments that students receive can be maximized. This study tries to explore the problem of low learning outcomes in Storytelling with Expression Language or Poetry experienced by Grade 1 students of SD Negeri Komplek Kenjeran II/506 Surabaya. This study aims to determine whether or not there is an increase and how much increase in learning outcomes in Storytelling with Expressive Language or Poetry matter through the application of the Communicative Language Approach to students of class 1 of SD Negeri Komplek Kenjeran II/506 Surabaya.

Action research was carried out in two learning cycles by applying the Communicative Language Approach and student learning outcomes on storytelling matter with Expressive Language or Poetry as the object of research. Based on the exposure of the research results and discussion, it can be concluded that there is an increase in learning outcomes for Storytelling in Expression or Poetry through the application of the Communicative Language Approach to students of class 1 of SD Negeri Komplek Kenjeran II/506 Surabaya.

Keywords: *tell story, approach, communicative language*

PENDAHULUAN

Setiap kurikulum yang telah berlaku di Indonesia dari periode sebelum tahun 1945 hingga kurikulum 2013, memiliki beberapa perbedaan sistem. Perbedaan sistem yang terjadi bisa merupakan kelebihan maupun kekurangan dari kurikulum itu sendiri. Kekurangan dan kelebihan tersebut dapat berasal dari landasan, komponen, evaluasi, prinsip, pendekatan, maupun model pengembangan kurikulum. Untuk memperbaiki kekurangan yang ada, maka disusunlah kurikulum yang baru yang diharapkan akan sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan tuntutan zaman. Oleh karena itu, kurikulum di Indonesia akan senantiasa berkembang maupun berubah sesuai yang disebutkan sebelumnya.

Selama satu tahun lebih, siswa SD juga diharuskan untuk belajar dalam jaringan (*daring*) dari rumah masing-masing atau sistem pembelajaran jarak jauh (PJJ). Pada dasarnya, sistem belajar

daring bisa diterapkan di berbagai jenjang pendidikan, dari jenjang TK sampai perkuliahan. Hanya saja perlu ada penekanan dan perhatian yang berbeda setiap jenjangnya. Siswa SD yang masih kecil pun butuh interaksi lebih dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karenanya, dibutuhkan sistem *blended learning* yang baik agar kebermanfaatan tugas yang siswa terima bisa maksimal.

Peran orang tua penting untuk kolaborasi dengan guru, karena sekarang orang tua lah yang menjadi guru siswanya. Jadi, rumah itu harus nyaman untuk belajar dan orang tua perlu paham untuk membimbing anak, setidaknya kalau tidak mengerti materi dia harus bisa mengawasi anak ketika mengerjakan tugas. Dibutuhkan perencanaan inovatif dalam hal ini untuk memaksimalkan proses serta hasil belajar siswa pada jenjang Sekolah Dasar yang notabene masih sangat membutuhkan bimbingan dari orang tua dan guru.

Bahasa Indonesia sebagai salah satu bidang studi yang memiliki tujuan membekali siswa untuk mengembangkan bahasa di samping aspek penalaran dan hafalan sehingga pengetahuan dan informasi yang diterima siswa sebatas produk bahasa dan sastra. Padahal dalam proses belajar mengajar keterlibatan siswa secara totalitas, artinya melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran dan psikomotor (keterampilan, salah satunya sambil menulis). Jadi dalam proses belajar mengajar, seorang guru harus mengajak siswa untuk mendengarkan, menyajikan media yang dapat dilihat, memberi kesempatan untuk menulis dan mengajukan pertanyaan atau tanggapan, sehingga terjadi dialog kreatif yang menunjukkan proses belajar mengajar yang interaktif.

Berdasarkan latar belakang di atas penelitian ini mencoba untuk mengupas masalah rendahnya hasil belajar pada materi Bercerita dengan Bahasa Ungkapan yang dialami oleh siswa Kelas 1 SD Negeri Komplek Kenjeran II/506 Surabaya. Materi tersebut tertuang dalam Kompetensi Dasar 3.11, dan 4.11 tentang bentuk ungkapan diri.

Penulis sebagai Guru Kelas bertanggung jawab untuk menemukan solusi untuk meningkatkan hasil belajar pada materi Bercerita dengan Bahasa Ungkapan. Perspektif yang diambil adalah meningkatkan aktivitas siswa pada proses belajar mengajar. Hal ini berkaitan dengan pemilihan pendekatan pembelajaran, oleh karenanya inovasi penerapan model dan pendekatan pembelajaran harus dilakukan melalui bentuk penerapan Pendekatan *Communicative Language*.

Beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 1 SD Negeri Komplek Kenjeran II/506 yang dihadapi oleh penulis sebagai pengajar, antara lain dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Di Kelas 1 untuk Materi Bercerita dengan Bahasa Ungkapan, dari 35

siswa yang mencapai ketuntasan belajar hanya 14% dengan rata-rata 53,8.

2. Penerapan pembelajaran secara daring dengan minimnya alat peraga yang digunakan.
3. Siswa yang tidak mencapai ketuntasan belajar sebagian besar memiliki persentase absen yang tinggi atau sering tidak mengikuti sesi pembelajaran daring kelas dengan dan atau tanpa sebab.

Dari tiga permasalahan pembelajaran tersebut, penulis menganggap perlu adanya analisis masalah mana yang dianggap penting dan harus segera dipecahkan atau merupakan akar permasalahan yang sesungguhnya untuk kemudian diuraikan alternatif pemecahannya dengan konsep-konsep pembelajaran.

Salah satunya, guru yang dalam hal ini penulis- dituntut untuk mampu menyesuaikan, memilih dan memadukan berbagai jenis pendekatan serta pendekatan pembelajaran dalam menyampaikan materi. Hal ini bertujuan untuk mempermudah siswa dalam menerima materi yang disampaikan dan menghindari rasa jenuh siswa, sehingga diharapkan dengan menggunakan Pendekatan *Communicative Language* dalam pembelajaran tematik ini dapat meningkatkan hasil belajar pada materi Bercerita dengan Bahasa Ungkapan Kelas 1 SD Negeri Komplek Kenjeran II/506 Surabaya.

Dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas, dapat dirumuskan bahwa yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah ada peningkatan hasil belajar pada materi Bercerita dengan Bahasa Ungkapan melalui penerapan Pendekatan *Communicative Language* pada siswa Kelas 1 SD Negeri Komplek Kenjeran II/506 Surabaya?
2. Jika ada, seberapa besar peningkatan hasil belajar pada materi Bercerita dengan Bahasa Ungkapan melalui

penerapan Pendekatan *Communicative Language* pada siswa Kelas 1 SD Negeri Komplek Kenjeran II/506 Surabaya?

Dari rumusan masalah tersebut maka penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar pada materi Bercerita dengan Bahasa Ungkapan melalui penerapan Pendekatan *Communicative Language* pada siswa Kelas 1 SD Negeri Komplek Kenjeran II/506 Surabaya.
2. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar pada materi Bercerita dengan Bahasa Ungkapan melalui penerapan Pendekatan *Communicative Language* pada siswa Kelas 1 SD Negeri Komplek Kenjeran II/506 Surabaya.

METODE PENELITIAN

1. Setting Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu proses dinamis yang berlangsung dalam satu atau lebih siklus, dan masing-masing siklus terdiri dari empat momen (fase) dalam spiral perencanaan, tindakan (action), observasi, dan refleksi yang oleh Kemmis dan McTaggart (1988) diilustrasikan dalam model PTK spiral.

Dengan demikian penulis dapat memperbaiki strategi tersebut secara optimal sehingga pengimplementasian strategi revisi ini nantinya dapat mencapai semua target keberhasilan. Strategi yang sudah diperbaiki (revised strategy) inilah yang menjadi fase perencanaan (plan) pada siklus berikutnya, yang nantinya diimplemetasikan, diobservasi, dan direfleksi kembali. Siklus tersebut dapat diulang beberapa kali hingga seluruh kriteria keberhasilan tercapai. Jumlah siklus tidak dapat diprediksi pada awal penelitian. Jika setelah siklus pertama semua kriteria keberhasilan dapat dicapai maka penelitian dapat dihentikan. Namun selama kriteria- kriteria

keberhasilan itu belum tercapai, revisi terhadap strategi perlu dilakukan dan siklus berikutnya dilaksanakan.

2. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan oleh penulis di SD Negeri Komplek Kenjeran II/506 Surabaya. Pelaksanaan penelitian dijadwalkan oleh penulis dengan rincian jadwal sebagai berikut:

Tabel 1. Waktu Pelaksanaan Tindakan

Jenis Kegiatan	Agt	Sep	Okt
Konsultasi dengan Kepala Sekolah.	M1		
Mengajukan proposal penelitian.	M1		
Mengajukan RPP	M2		
Revisi RPP.	M3		
Evaluasi kualitas RPP tahap akhir.	M4		
Konsultasi dengan Observer.	M4	M1-4	
Pelaksanaan siklus I.		M1-4	
Pelaksanaan siklus II.		M1-4	
Menyusun laporan tindakan.			M1-3

Kelas yang dijadikan obyek penelitian dan penelitian adalah Kelas 1 SD Negeri Komplek Kenjeran II/506 Surabaya yang masih aktif pada tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 35 siswa.

3. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data PTK biasanya dilakukan dengan menggunakan (1) teknik dokumentasi, berupa data kelas, siswa dan perangkat pembelajaran guru, (2) teknik observasi, yang digunakan untuk mengukur atau menilai hasil dan proses belajar misalnya tingkah laku siswa pada proses belajar mengajar, serta (3) teknik tes yang digunakan secara tidak langsung.

4. Validasi Data

Untuk mendapatkan data yang mendukung dan sesuai dengan karakteristik fokus permasalahan dan tujuan penelitian, teknik validasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah

audit trail. triangulasi data. Triangulasi data yaitu mengecek keabsahan (validasi) data dengan mengkonfirmasi data yang sama dari sumber yang berbeda untuk memastikan keabsahan (derajat kepercayaan).

5. Teknik Analisa Data

Teknik analisis data adalah kegiatan mencermati, menguraikan, dan mengkaitkan setiap informasi yang terkait dengan kondisi awal, proses belajar, dan hasil pembelajaran untuk memperoleh simpulan tentang keberhasilan tindakan perbaikan pembelajaran.

a. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Pada data-data kuantitatif seperti nilai hasil belajar, skor angket, persentase, distribusi frekuensi yang dapat dilakukan dengan 2 cara yaitu : (1) Analisis secara deskriptif, analisis ini dilakukan dengan cara seperti menghitung jumlah, rata-rata, nilai persentase, dan membuat grafik, (2) Analisis secara statistik, analisis ini dilakukan dengan cara seperti menghitung nilai beda terkecil dan nilai korelasi antar variabel.

Analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil tes siswa yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi pelajaran dari setiap siklus, di mana siswa secara individu telah belajar tuntas atau berhasil apabila sekurang-kurangnya mendapat nilai 70 (dengan nilai maksimal 100).

Standar penentuan ketuntasan belajar siswa menurut Sudjana (2006:109) sbb :

$$P = \frac{\sum X}{n} \times 100\% N$$

Sedangkan untuk mencari persentase ketuntasan secara klasikal menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum n}{n} \times 100\% N$$

b. Teknik Analisis Data Kualitatif

Pada data kualitatif dapat dilakukan analisis :

a. Analisis Interaktif

Analisis ini dilakukan dengan : (1) memilih atau mereduksi data terhadap hasil temuan data yang relevan dengan penelitian diambil sementara data yang tidak relevan dibuang, (2) mendeskripsikan semua data yang relevan hasil temuan, dan (3) menarik kesimpulan berdasarkan deskripsi hasil temuan,serta (4) melakukan verifikasi

b. Analisis dengan mencari pola

Analisis ini dilakukan dengan cara mencari pola berdasarkan hasil refleksi dari guru, kemudian digabung dengan data-data yang diperoleh pengamat pada saat observasi.

Pengelolaan kegiatan belajar mengajar dianalisis dengan ketentuan sebagai berikut :

1 = Kurang sekali

2 = Kurang

3 = Baik

4 = Baik sekali

Data pengamatan dianalisis dengan menghitung rata-rata pada setiap siklus yang dilaksanakan, selanjutnya nilai rata-rata tersebut diklasifikasikan dengan kriteria sebagai berikut :

76 – 100% = Sangat baik

66 – 75% = Baik

46 – 65% = Cukup

0 – 45% = Kurang

6. Indikator Kinerja

Indikator-indikator untuk menilai aktivitas guru adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Indikator Aktivitas Guru

No	Indikator Yang Dinilai
1	Presentasi cerita dengan Bahasa Ungkapan.
2	Mengajukan pertanyaan berdasarkan cerita.
3	Mengembangkan ungkapan-ungkapan komunikatif.
4	Memberi kesempatan bagi siswa untuk bercerita, siswa lain berpendapat.

5	Melaksanakan evaluasi.
---	------------------------

Sedangkan indikator-indikator untuk menilai prestasi belajar siswa adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Indikator Prestasi Belajar Siswa

No	Indikator Yang Dinilai
1	Memperhatikan presentasi guru tentang cerita dengan Bahasa Ungkapan.
2	Melakukan tanya jawab berdasarkan cerita secara aktif.
3	Mengimplementasikan ungkapan-ungkapan komunikatif.
4	Aktif dalam kegiatan bercerita.
5	Menyimpulkan materi tentang Bahasa Ungkapan.

PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal

Rekapitulasi Nilai Pre-Test Materi Bercerita dengan Bahasa Ungkapan Siswa Kelas 1 yang dilakukan sebelum penelitian tindakan memiliki rata-rata 53,8 dengan hanya 5 orang siswa dari 35 orang siswa yang telah mencapai Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) sehingga ketuntasan klasikal hanya mencapai 14%.

Deskripsi Siklus I

Pembelajaran pada siklus I dilaksanakan dalam waktu 2 x 3 x 35 menit. Pertemuan siklus I direncanakan pada hari Senin, tanggal 6 dan 13 September 2021, jam pelajaran 1 sampai dengan 3, dengan materi Bercerita dengan Bahasa Ungkapan. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

- Presentasi dialog singkat yang didahului dengan motivasi sekitar situasi dalam dialog tersebut.
- Praktek mengucapkan ujaran-ujaran yang tepat.
- Pertanyaan berdasarkan dialog yang dihubungkan dengan pengalaman sehari-hari dilanjutkan dengan variasi dari pengembangan kelas.

- Mempelajari ungkapan-ungkapan komunikatif yang ada dalam kelas dialog tersebut dikontraskan dengan pengembangan yang mungkin telah dimiliki oleh para siswa.
- Kesimpulan secara umum tentang fokus penggunaan komunikasi yang ada dalam dialog tersebut baik yang sering digunakan dalam bahasa lisan ataupun tertulis.
- Kegiatan percakapan yang dilanjutkan dengan percakapan bebas.
- Menirukan dialog tanpa teks yang dapat diperagakan dalam bentukrole-play.
- Memberi pekerjaan rumah tertulis ataupun orally.
- Evaluasi dengan bentuk ungkapan yang diperagakan secara oral.

Selain bagi siswa, Pendekatan *Communicative Language* ini merupakan hal yang baru bagi penulis sehingga sempat agak bingung bagaimana cara menjelaskan aturan pelaksanaannya pada siswa. Di samping itu, penulis sempat meragukan apakah dengan model dan pendekatan pembelajaran ini hasil belajar pada materi Bercerita dengan Bahasa Ungkapan siswa berubah.

Deskripsi Siklus II

Pembelajaran pada siklus I dilaksanakan dalam waktu 2 x 3 x 35 menit. Pertemuan siklus II direncanakan pada hari Senin, tanggal 20 dan 27 September 2021, jam pelajaran 1 sampai dengan 3, dengan materi Bercerita dengan Bahasa Ungkapan. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

- Presentasi dialog singkat yang didahului dengan motivasi sekitar situasi dalam dialog tersebut.
- Praktek mengucapkan ujaran-ujaran yang tepat.
- Pertanyaan berdasarkan dialog yang dihubungkan dengan pengalaman sehari-hari dilanjutkan dengan variasi dari pengembangan kelas.
- Mempelajari ungkapan-ungkapan komunikatif yang ada dalam kelas

- dialog tersebut dikontraskan dengan pengembangan yang mungkin telah dimiliki oleh para siswa.
- e. Kesimpulan secara umum tentang fokus penggunaan komunikasi yang ada dalam dialog tersebut baik yang sering digunakan dalam bahasa lisan ataupun tertulis.
 - f. Kegiatan percakapan yang dilanjutkan dengan percakapan bebas.
 - g. Menirukan dialog tanpa teks yang dapat diperagakan dalam bentukrole-play.
 - h. Memberi pekerjaan rumah tertulis ataupun orally.
 - i. Evaluasi dengan bentuk ungkapan yang diperagakan secara oral.

Selain bagi siswa, Pendekatan *Communicative Language* ini merupakan hal yang menyenangkan bagi penulis sehingga pembelajaran menjadi hidup dan aktivitas siswa dalam belajar semakin meningkat. Pendekatan *Communicative Language* ini harus dilaksanakan secara berkesinambungan sebagai upaya pembiasaan bagi siswa.

Pembahasan

Penilaian observer tentang Aktivitas Guru pada Siklus I termasuk dalam kategori baik. Hal ini terlihat pada tahap pembelajaran kegiatan awal. Hal ini dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memotivasi siswa. Pada tahap kegiatan inti guru masih belum bisa melakukan improvisasi dan belum mengerti tentang langkah-langkah penyelesaian dalam pemecahan. Maka dari tinjauan ini, observer menyimpulkan bahwa pada tahap kegiatan Siklus I, tampaknya guru masih perlu bimbingan dalam hal mengimprovisasi langkah demi langkah dari pendekatan yang digunakan.

Dan berdasarkan hasil observasi pada indikator aktivitas dan hasil, dapat disimpulkan bahwa pada siklus I rata-rata nilai hasil belajar pada materi Bercerita dengan Bahasa Ungkapan siswa adalah 71,3 dan rata-rata kemampuan siswa dalam melaksanakan Pendekatan

Communicative Language adalah 13,8 atau 69%. Hal ini bila diinterpretasikan ke dalam tabel interpretasi dengan rata-rata 71,3 maka termasuk ke dalam kategori baik.

Sedangkan siswa yang tuntas berjumlah 21 siswa, dan siswa yang belum tuntas berjumlah 14 orang. Dari perhitungan berdasarkan banyak siswa yang tuntas, maka dapat disimpulkan bahwa ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 60% dengan kategori cukup.

Selanjutnya pada siklus II, penilaian observer tentang Aktivitas Guru termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini terlihat pada tahap pembelajaran kegiatan awal. Hal ini dipengaruhi oleh kepandaian guru dalam memotivasi siswa. Pada tahap kegiatan inti guru telah berhasil melakukan improvisasi pada langkah-langkah penyelesaian. Maka dari tinjauan ini, observer menyimpulkan bahwa pada tahap kegiatan Siklus II secara global berjalan dengan lancar.

Dan berdasarkan hasil observasi pada indikator aktivitas dan hasil, dapat disimpulkan bahwa pada siklus II rata-rata nilai hasil belajar pada materi Bercerita dengan Bahasa Ungkapan siswa adalah 77,7 dan rata-rata kemampuan siswa dalam melaksanakan Pendekatan *Communicative Language* adalah 15,2 atau 76%. Hal ini bila diinterpretasikan ke dalam tabel interpretasi dengan rata-rata 77,7 maka termasuk ke dalam kategori baik.

Sedangkan siswa yang tuntas berjumlah 29 siswa, dan siswa yang belum tuntas berjumlah 6 orang. Dari perhitungan berdasarkan banyak siswa yang tuntas, maka dapat disimpulkan bahwa ketuntasan klasikal pada siklus II sebesar 83% dengan kategori sangat baik.

Dengan demikian penerapan Pendekatan *Communicative Language* memiliki efektifitas untuk meningkatkan nilai autentik dan hasil belajar pada materi Bercerita dengan Bahasa Ungkapan siswa. Hal ini terlihat dari tanjakan persentase hasil belajar pada

materi Bercerita dengan Bahasa Ungkapan siswa dari sebelum diterapkan pendekatan pembelajaran iniyang hanya memiliki rata-rata 53,8 menjadi 71,3 pada siklus I dan 77,7 pada siklus II.

Peningkatan kemampuan siswa dalam melaksanakan Pendekatan *Communicative Language* sebesar 24% dari dua siklus ini jika ditelusuri lebih dalam adalah karena adanya faktor motivasi dari dalam diri siswa itu sendiri, apakah mereka mau menunjukkan seluruh aktivitas belajar yang menjadi indikator penelitian sepenuh hati mereka atau tidak. Model dan pendekatan pembelajaran yang diterapkan hanyalah faktor stimulus untuk memunculkan pembiasaan pada diri siswa.

Anggapan penulis ini tentu saja masih perlu dibuktikan dengan penelitian tindakan kelas lanjutan dari penelitian ini tiga atau empat bulan ke depan untuk menilai apakah pembiasaan dengan penggunaan model dan pendekatan pembelajaran tertentu memiliki signifikansi yang besar terhadap peningkatan hasil belajar pada materi Bercerita dengan Bahasa Ungkapan siswa.

PENUTUP

Berdasarkan paparan hasil penelitian dan pembahasan, dapat dirumuskan kesimpulan yaitu : Ada peningkatan hasil belajar pada materi Bercerita dengan Bahasa Ungkapan melalui penerapan Pendekatan *Communicative Language* pada siswa Kelas 1 SD Negeri Komplek Kenjeran II/506 Surabaya. Peningkatan hasil belajar pada materi Bercerita dengan Bahasa Ungkapan melalui penerapan Pendekatan *Communicative Language* pada siswa Kelas 1 SD Negeri Komplek Kenjeran II/506 Surabaya rata-rata sebesar 24%.

Dari hasil kesimpulan maka penulis sampaikan bahwa penerapan Pendekatan *Communicative Language* ini dapat meningkatkan hasil belajar pada materi

Bercerita dengan Bahasa Ungkapan siswa dan membutuhkan langkah tindak lanjut dan pembiasaan agar terbentuk karakter yang baik pada diri siswa agar kelak berguna bagi bangsa, negara dan agamanya.

Oleh karenanya, penulis memberikan beberapa saran agar suasana proses belajar mengajar menyenangkan, maka Guru Kelas harus kreatif dengan menerapkan berbagai model dan pendekatan pembelajaran yang PAKEMIP, Guru Kelas seyogyanya sering memberi peluang kepada siswanya untuk berkomunikasi antarteman, guru dan masyarakat sekolah, tentang materi ajar, serta orang tua harus turut dilibatkan karena bagaimanapun juga 100% waktu sehari semalam siswa dihabiskan di rumah selama pembelajaran masih dilakukan secara daring, yang sepenuhnya merupakan tanggung jawab orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsjad, Maidar G dan Mukti U.S. 1993. Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia. Jakarta : Erlangga.
- Bachir, S, Bachtiar. (2005). Pengembangan Kegiatan Bercerita, Teknik dan Prosedurnya. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hymes, Dell. 1972. Reinventing Anthropology. New York: Happer and Row. Kemmis, S. & Mc. Taggart, R. 1988. The Action Research Planner. Victoria: Deakin. University Press.
- Mudini dan Salamat Purba. 2009. Pembelajaran Bercerita. Jakarta: Modul. Suplemen KKG Bermutu
- Sudjana, dkk. 2006. Penelitian dan Penilaian Pendidikan. Bandung:

SinarBaru Algensindo.

Tarigan, Henry Guntur. 1981. Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung. Angkasa.

Yeti, Mulyati. 2009. Keterampilan Berbahasa Indonesia. Jakarta : Universitas Terbuka.



**PENGGUNAAN MICROSOFT SWAY PADA PEMBELAJARAN HYBRID
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETRAMPILAN MENULIS
BAHASA INGGRIS SISWA
(Sulastri)**

ABSTRACT

This two cycles Class Action Research aims to describe the process, results, and responses to the application of Microsoft Sway learning media in Hybrid Learning learning to improve English writing skills for class IX C students of SMP Negeri 18 Surabaya in the 2021-2022 academic year. Data collection is done by observation, questionnaires, and tests.

Based on the results of the questionnaire, student responses to learning using Microsoft Sway media also showed positive results because the percentage of student scores increased to 86%. This is indicated by the increasing students' writing skills. Increased from cycles I, and II. In Cycle I, the average score of students in writing was 70 with 60% completeness, in Cycle II it was 78 with 86% completeness.

This Cycle II, students' classical writing skills had been achieved. For this reason, it is recommended for teachers, especially English subject teachers to apply the Microsoft Sway media use model as an interesting alternative for learning.

Keyword: *skill writing, hybrid learning, media Microsoft Sway*

PENDAHULUAN

Indonesia telah mengalami masa pandemi Covid 19 selama kurang lebih dua tahun. Hal ini berdampak pada Kegiatan Belajar Mengajar di sekolah di seluruh Indonesia. Sekolah menggunakan metode PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) atau biasa disebut dengan pembelajaran Daring. Metode ini juga digunakan di SMP Negeri 18 Surabaya. Setelah melewati masa pandemi Covid 19 selama kurang lebih dua tahun tersebut, memasuki semester Ganjil Tahun 2021-2022 sudah mulai dilaksanakan metode PTMT (Pembelajaran Tatap Muka Terbatas)

Pembelajaran PTMT saat ini telah menjadi kebutuhan yang urgent. Hal ini karena dilandasi oleh kekhawatiran para Bapak Ibu Guru, para orang tua dan juga penentu kebijakan pendidikan di Indonesia. Kami semua mngkhawatirkan akan terjadinya Learning Loss. Disamping itu banyak siswa yang menginginkan adanya Pembelajaran Tatap Muka di sekolah. Mereka mengatakan bahwa dengan pembelajaran Tatap Muka maka pelajaran akan lebih mudah dimengerti daripada dengan pembelajaran online. Kami para guru

juga belum bisa memastikan bahwa siswa bisa mencapai 100% kompetensi yang dibutuhkan pada setiap mata pelajaran.. Kami juga menemukan banyak siswa yang menurun prestasi belajarnya.hal ini dibuktikan dengan menurunnya nilai tugas dan nilai ulangan.

Pada pembelajaran PTMT di sekolah kami menggunakan metode Hybrid learning. Hybrid Learning adalah merupakan metode pembelajaran yang menggabungkan antara Pembelajaran Tatap Muka (PTM) dan Pembelajaran Online atau pembelajaran Daring. Pada Pembelajaran Hybrid Learning guru dituntut untuk lebih menguasai IT karena guru mengajar dua macam siswa pada satu tempat. Bagaimana caranya agar siswa yang berada di rumah dapat memperoleh pelajaran yang sama dalam waktu yang sama.

Pada pembelajaran Tatap Muka biasa, sebelum pandemi, banyak guru mengalami kesulitan untuk membiasakan anak belajar menulis. Apalagi pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas dengan menggunakan Hybrid Learning. Keadaan seperti juga terjadi di SMP Negeri 18 Surabaya. Dari 35 siswa kelas IX C SMP NEGERI 18 Surabaya pada

saat pembelajaran Bahasa Inggris tanpa menggunakan media, siswa yang mendapatkan nilai \geq KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) hanya sebanyak 20 siswa dari 35 siswa. Hal tersebut mengindikasikan bahwa prestasi belajar siswa masih perlu ditingkatkan.

Indikator keberhasilan belajar siswa tercapai apabila secara klasikal, siswa yang mencapai KKM dari seluruh siswa sekurang-kurangnya 85%. Menurut data, secara klasikal, siswa yang sudah memenuhi ketuntasan belajar baru mencapai 60 %, masih jauh dari hasil yang diharapkan. KKM yang ditetapkan oleh sekolah sebesar 75. Penilaian tugas tersebut didasarkan pada aspek pemilihan kata, struktur, koherensi, dan kelogisan. Kelemahan yang paling utama terletak pada aspek pemilihan kata, siswa mengalami kesulitan dalam memilih kata-kata yang tepat untuk digunakan dalam menulis procedure text. Target pembelajaran Bahasa Inggris di SMP adalah memberikan kemampuan berbahasa Inggris yang berterima pada tingkat internasional. Maka teks bahasa Inggris yang diciptakan siswa seharusnya merupakan teks yang berterima, yang gramatikal, yang tertata dengan baik.

Untuk mengatasi masalah tersebut, ada alternatif tindakan yang diasumsikan dapat mengatasi rendahnya prestasi belajar siswa kelas IX C yakni menggunakan media microsoft sway. Media tersebut dirasa cocok diterapkan karena dalam pelaksanaannya membuat siswa lebih bersemangat dan nilai cenderung naik. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui serta respon mereka.

Hybrid Learning adalah merupakan metode pembelajaran yang menggabungkan antara Pembelajaran Tatap Muka (PTM) dan Pembelajaran Online atau pembelajaran Daring. Hybrid learning adalah salah satu alternatif dalam menghadapi era digital ini. Hybrid Learning adalah pembelajaran langsung atau tatap muka yang dilakukan secara

sinkronous dalam waktu dan tempat yang sama Berdasarkan teori pembelajaran Keller, Gagne, Bloom, Merrill, Clark dan Grey terdapat lima kunci utama dalam penerapan proses pembelajaran hybrid learning. Lima kunci utama tersebut adalah : **Live event**, diartikan sebagai pembelajaran langsung atau tatap muka yang dilakukan secara sinkronous dalam waktu dan tempat yang sama. Bisa juga waktu yang sama dengan tempat berbeda. **Self-paced learning**, berarti mengkombinasikannya dengan pembelajaran mandiri yang memungkinkan siswa belajar kapan saja dan dimana saja secara daring. **Collaboration**, yaitu kolaborasi antara guru dan siswa, juga kolaborasi antar sesama siswa dalam kegiatan belajar mengajar. **Assessment**, artinya guru harus mampu meracik kombinasi jenis assessment daring atau luring. Bentuknya bisa berupa tes maupun nontes seperti proyek kelas. **Performance support materials**, yaitu untuk memastikan bahan belajar disiapkan dalam bentuk digital. Tujuannya agar bahan belajar tersebut dapat dengan mudah diakses oleh siswa, baik secara daring maupun luring.

Sway adalah aplikasi baru dari Microsoft Office yang memudahkan kita membuat dan berbagi laporan, kisah pribadi, dan presentasi yang interaktif, serta banyak hal lainnya. Mulai dengan menambahkan teks dan gambar kita sendiri, mencari dan mengimpor konten yang relevan dari sumber lain, lalu biarkan Sway menyelesaikannya. Dengan Sway, kita tidak lagi dibatasi untuk memilih template siap pakai yang menjadikan tampilan presentasi tampak sama seperti milik orang lain, juga tidak harus memiliki kemampuan desain khusus untuk mengubah dan menampilkan informasi dalam cara yang modern, interaktif, dan menarik.

Ketrampilan menulis adalah menyalin kata-kata dan kalimat-kalimat, serta mengembangkan dan menuangkan pikiran-pikiran dalam suatu struktur

tulisan yang teratur. Procedure text adalah sebuah jenis teks dalam Bahasa Inggris yang berisi tujuan dan langkah-langkah untuk membuat atau melakukan sesuatu yang berkaitan dengan tujuan tersebut. Fungsi dari teks ini adalah untuk menunjukkan bagaimana cara melakukan sesuatu melalui langkah-langkah yang berurutan sehingga pembaca bisa mencapai tujuannya.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 18 Surabaya Di kelas IX-C. SMP ini terletak di Jl Bambang Sutoro kompleks Angkatan Laut, kenjeran - Surabaya . Secara keseluruhan ada 26 rombongan belajar, Kelas 7 ada 9 rombongan belajar, kelas 8 ada 7, dan kelas 9 ada 10. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, model *Stephen Kemmis dan Mc. Taggart (1998)* yang diadopsi oleh Suranto (2000; 49). Model ini menggunakan sistem spiral refleksi diri yang dimulai dari rencana, tindakan, pengamatan, refleksi dan perencanaan kembali yang merupakan dasar untuk suatu anjang-ancang pemecahan masalah.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa : silabus pembelajaran, rencana pelaksanaan pembelajaran, bahan ajar, media pembelajaran berupa gambar orang terkenal, instrument penilaian dan hasil observasi terhadap kegiatan pembelajaran. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas 9-C SMPN 18 Surabaya. tahun pelajaran 2021 - 2022.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik dokumentasi dari hasil belajar peserta didik kelas IX-C pada Tahun Pelajaran 2021 - 2022. Untuk kepentingan analisa data maka digunakan pedoman untuk mengkonfersi nilai seperti pada Tabel berikut:

Tabel 3.2 Pedoman Konversi Nilai

SKOR	KUALIFIKASI
90 – 100	Amat Baik
80 – <90	Baik
60 – <80	Cukup
0 – <60	Kurang

Proses pembelajaran dilakukan secara online dengan menggunakan media microsoft sway. Tugas diberikan melalui microsoft teams, dan pembahasan materi dilakukan melalui video conference dengan Microsoft Teams. Pada tahap kegiatan inti yang pertama adalah sebagai berikut. Setelah salam pembuka dan menanyakan kabar siswa, guru menunjukkan gambar berbagai jenis makanan dan gambar kata kerja yang digunakan dalam procedure text. Siswa diminta mengidentifikasi gambar tersebut secara berkelompok, memberi nama gambar, mengucapkan dengan jelas,. kemudian menuliskan kata-kata tersebut di bukunya. Tahap kedua adalah siswa berlatih membuat kalimat dari kosa kata yang sudah diperoleh .Tahap ketiga adalah menyusun kata acak menjadi kalimat. Menyusun kalimat menjadi procedure text.. Siswa kemudian menyimpulkan tentang ciri-ciri kebahasaan dan langkah retorika procedure text. Siswa membaca uraian tentang procedure text memberikan penguatan dan penyimpulan. Selanjutnya siswa membuat peta konsep. Tahap keempat adalah siswa berlatih membuat procedure teks berdasarkan gambar yang telah tersedia secara individu. Siswa menulis tugas di buku kemudian difoto dan dikumpulkan lewat WA group.

Data yang diperoleh dari observasi dikumpulkan, berdasarkan hasil ini peneliti melakukan analisis tentang pembelajaran yang telah dilakukan kemudian melakukan refleksi. Berdasarkan hasil analisis dan refleksi tersebut peneliti akan tahu kekurangan dan kelebihan dari aktivitas pembelajaran yang telah direncanakan. Setelah mengevaluasi program pembelajaran

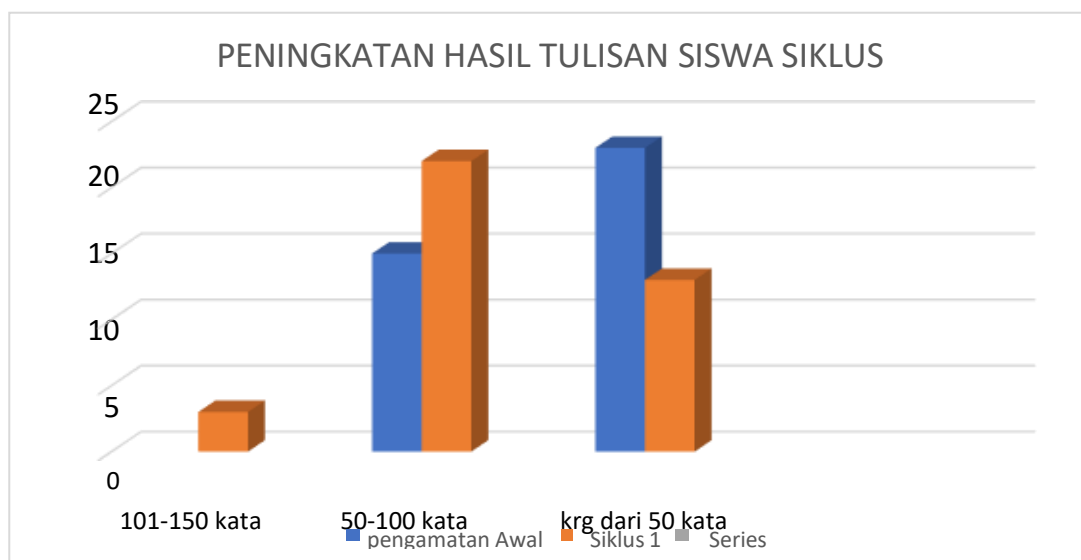
peneliti merencanakan aktivitas pembelajaran pada siklus berikutnya sebagai perbaikan dari siklus pertama dan begitu juga pada siklus-siklus berikutnya sampai peneliti merasa puas dengan hasil yang direncanakan.

Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif yang digunakan terhadap data kualitatif yang diperoleh dari hasil pengamatan selama berlangsungnya pembelajaran, dan juga menggunakan analisis kuantitatif yaitu digunakan terhadap hasil procedure text. Siswa dikatakan berhasil, apabila hasil tulisan mereka sudah sesuai dengan criteria penilaian menulis, yaitu pemahan (sesuai topik), koherensi (keterkaitan dengan pokok bahasan), struktur kalimat, kreativitas dan kerapian.

HASIL

Ketika peneliti membelajarkan siswa tentang menulis procedure text

Peningkatan Hasil Tulisan Siswa Siklus I



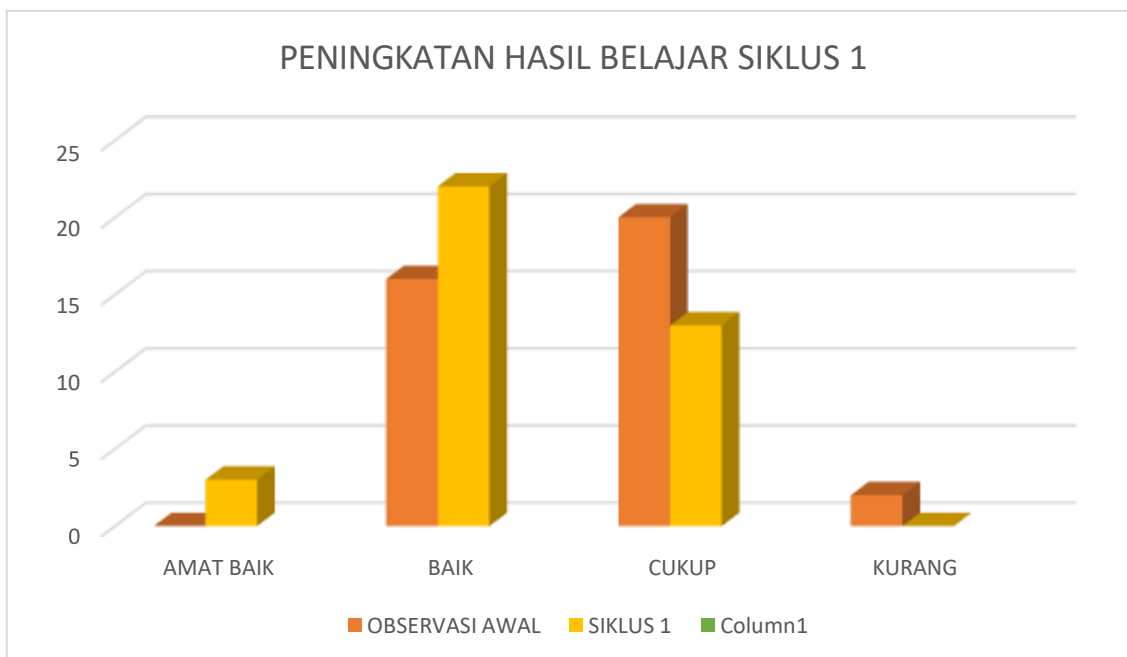
No.	Jumlah kata	Pengamatan Pendahuluan		Siklus I	
		Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)
1	101-150 kata	-	-	3	0.86
2	50-100 kata	15	42,86	20	57.14
3	Kurang Dari 50 kata	20	57.14	12	34.29

Peningkatan Hasil Belajar Siklus I

ternyata kemampuan menulis siswa masih rendah. Berangkat dari masalah tersebut guru dalam hal ini merangkap sebagai peneliti mencoba mencari jalan keluar dengan menggunakan media microsoft sway untuk meningkatkan keterampilan menulis procedure text. Secara rinci pelaksanaan tindakan sebagai berikut :

SIKLUS I

Pada awal siswa ditunjukkan gambar berbagai makanan dan kata kerja yang berhubungan dengan procedure text dan diminta menjawab pertanyaan tentang gambar tersebut. Sejumlah 35 siswa dari data aktivitas siswa dalam pembelajaran menulis procedure text dan penerapan pengelolaan pembelajaran dapat diperoleh rincian tingkat keberhasilan siswa sebagai berikut :



Aspek yang Diukur	Tahap Observasi Awal	Siklus I	Peningkatan	Persentase Peningkatan
Rata-rata kelas	42.86	65.71	22.85	22.85 %
Amat Baik	0 (0 %)	3 orang (0.86 %)	3	(0.86 %)
Baik	15 orang (42,86%)	20 orang (57,14 %)	5	1,43 %
Cukup	20 orang (57,14%)	12 Orang (34,29%)	-	-
Kurang	0 Orang (0 %)	0 (0 %)	-	-
Ketuntasan klasikal	15 orang (42,86%)	23 orang (65,71 %)	8	2,29%

Pada siklus 1 ini, rata-rata siswa sudah memahami topik. Sehingga pada pembelajaran yang akan datang perlu ditambah tema yang lain. Tulisan siswa sudah terkait dengan wacana. Siswa pada umumnya cukup bisa menggunakan tanda baca. Untuk mencapai hasil yang optimal maka siswa perlu latihan lebih intensif. Masih ada temuan peserta didik yang berdasarkan hasil observasi kurang terlibat aktif dalam diskusi saat presentasi dari siswa lain. Mereka juga tidak aktif dalam menjawab masalah yang dilontarkan siswa lain. Ada beberapa siswa belum dapat membuat tulisan dengan benar. Selain itu gambar yang diberikan guru tidak disertai kosa kata, sehingga siswa kesulitan dalam membuat

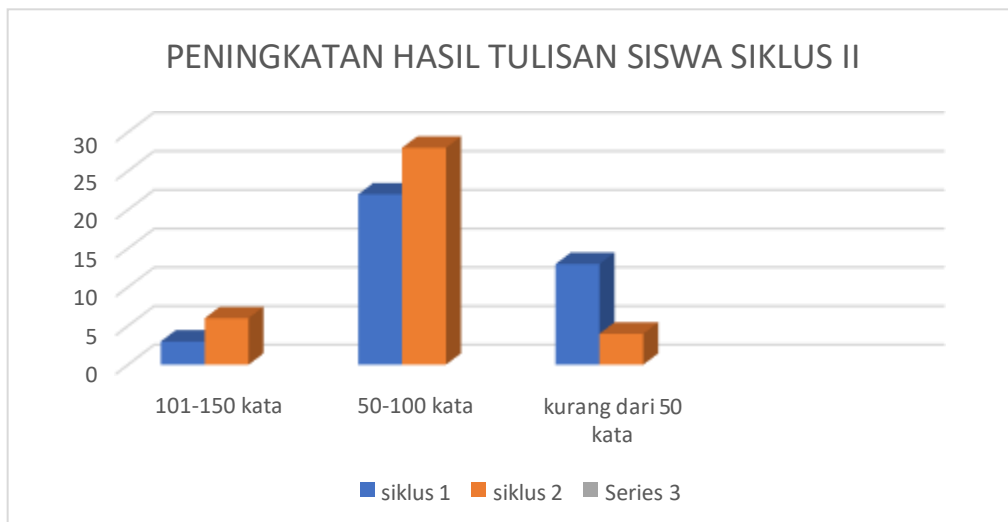
kalimat

SIKLUS II

Pada siklus II ini rencana pembelajaran dirancang dengan aktivitas lanjutan dari siklus I antara lain: Topik bahasan tentang *How To make Fried Noodle*. Gambar diberi keterangan kosa kata. Target penulisan kalimat kali ini adalah perbaikan penggunaan kata keterangan dalam pembuatan procedure text, misalnya: first, second, then, after that, finally dan sebagainya. Selama proses pembelajaran siswa terkesan lancar karena mereka sudah lebih menguasai materi yang diajarkan. Masih ada beberapa siswa yang masih menggunakan *kata kerja yang kurang*

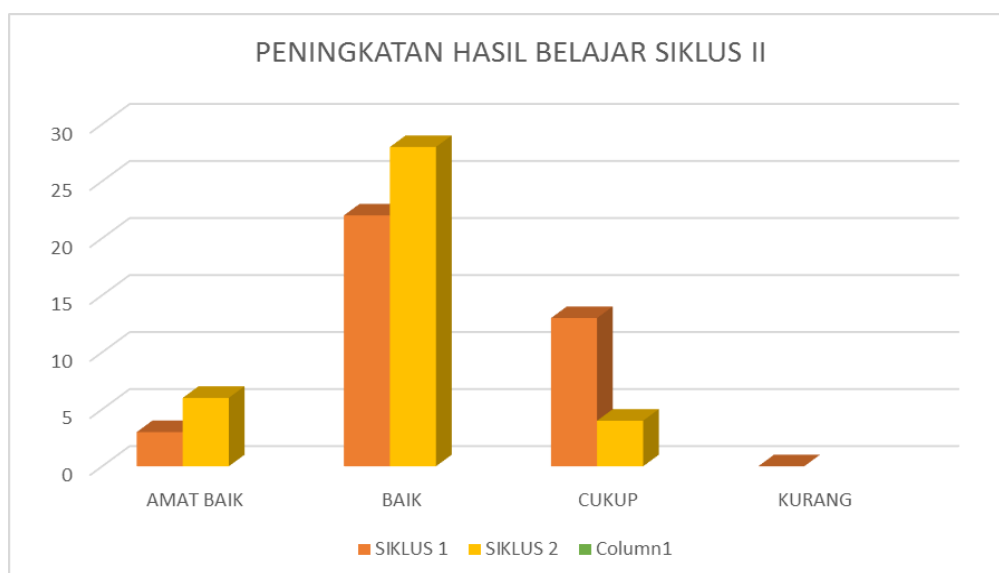
tepat, misalnya chop dengan slice, stir dengan mix untuk tetapi sebagian besar sudah benar

Peningkatan Hasil Tulisan Siswa Siklus II



No.	Jumlah Kata	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)
1	101-150	3	0,86	6	17,00 %
2	50-100	20	57,14	25	71,43%
3	Kurang dari 50	12	34,29	4	11,42 %

Peningkatan Hasil Belajar Siklus II



Aspek yang Diukur	Siklus I	Siklus II	Peningkatan	Persentase Peningkatan
Rata-rata kelas	65.71	88.57	22.86	22.86 %
Amat Baik	3 (8.57%)	6 (17 %)	3	8.57 %
Baik	20 orang (57.14 %)	25 (71.43%)	5	14.29%
Cukup	12 orang (34,29%)	4 (11,42%)	-	
Kurang	0	0		
Ketuntasan klasikal	23 orang (65.71 %)	31 (88.57%)	8	

PEMBAHASAN

Pada proses pembelajaran guru harus pandai-pandai memilih media pembelajaran. Pada awal pembelajaran siklus II terlihat semua siswa tertarik dengan penunjukan gambar karena gambarnya jelas dan menarik, serta sudah ada penjelasan kosa katanya. Disamping itu guru juga memberi penjelasan tentang fungsi sosial (*lifeskills*) yang akan mereka dapatkan dalam pembelajaran procedure text, yaitu sebagai keterampilan yang dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk menjelaskan tentang cara membuat atau menggunakan sesuatu.

Pada tahapan *Latihan* siswa mendapat kesempatan mengungkapkan ide- ide atau pendapatnya berdasarkan pengalaman belajar mereka, didalam aktivitas ini membentuk rasa percaya diri siswa, rasa senang, minat belajar dan kebermaknaan pembelajaran. Hal ini terlihat ketika mereka membacakan hasil tulisan mereka. Mereka menyampaikannya dengan ceria, penuh harapan bahwa idenya akan bermanfaat atau terpakai.

Keterampilan siswa di dalam menggunakan bahasa Inggris secara tertulis khususnya untuk menulis procedure text *meningkat*. Terbukti dari analisis data secara kuantitatif menunjukkan bahwa nilai hasil belajar siswa pada umumnya diatas KKM Di samping itu terbentuk sikap percaya diri siswa, sikap bersosial, toleransi, dan

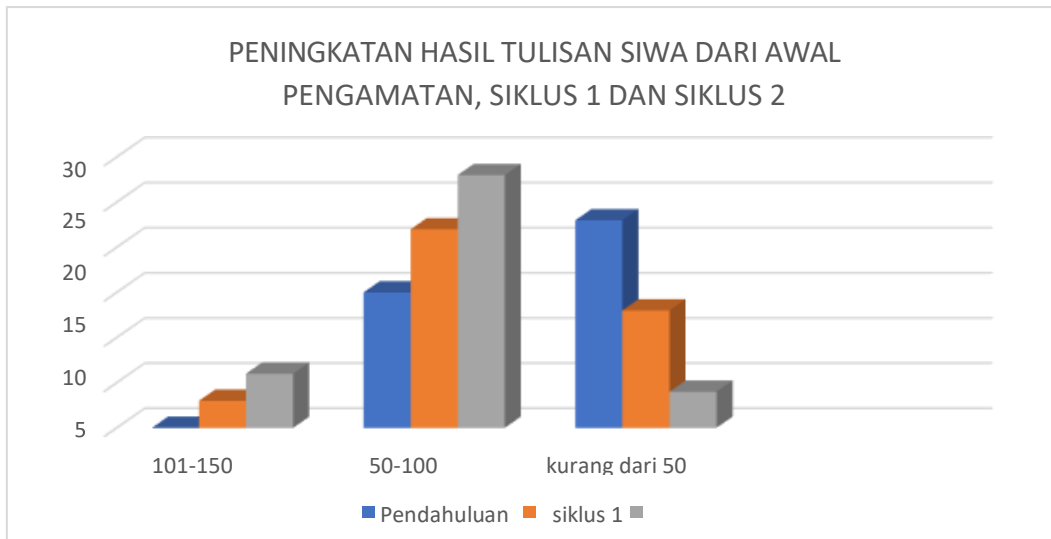
minat belajar untuk aktualisasi diri.

Adapun gambaran peningkatan keterampilan menulis procedure text siswa kelas IX SMP Negeri 18 Surabaya dapat dipaparkan sebagai berikut. (a) 100% siswa telah mencapai KKM yang ditunjukkan dari hasil belajar proses pembelajaran dengan kondisi siswa sudah mampu menulis dengan baik. (b) Begitu juga pada penilaian Individu diperoleh data semua siswa yang berjumlah 35 mencapai KKM dengan nilai yang variatif. (c) Secara kualitatif terlihat rasa percaya diri siswa meningkat dan siswa senang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media microsoft sway ini. (d) Hasil analisis angket siswa juga menunjukkan bahwa dari 35 siswa memberi centangan pada kolom “ya” pada angket proses pembelajaran sesuai yang dialami siswa. Seluruh siswa juga menyatakan bahwa selama pembelajaran melalui aktivitas menganalisa gambar ini menyenangkan, membuat mereka percaya diri, siswa lebih sering mengungkapkan kemampuan mereka sendiri dan siswa merasa keterampilan menuliskan bahasa Inggris mereka meningkat.

Berdasarkan temuan dari mulai awal pengamatan, siklus 1 sampai siklus 2 maka dapat dilihat kesimpulan dari penelitian ini dalam tabel dan diagram dibawah ini.

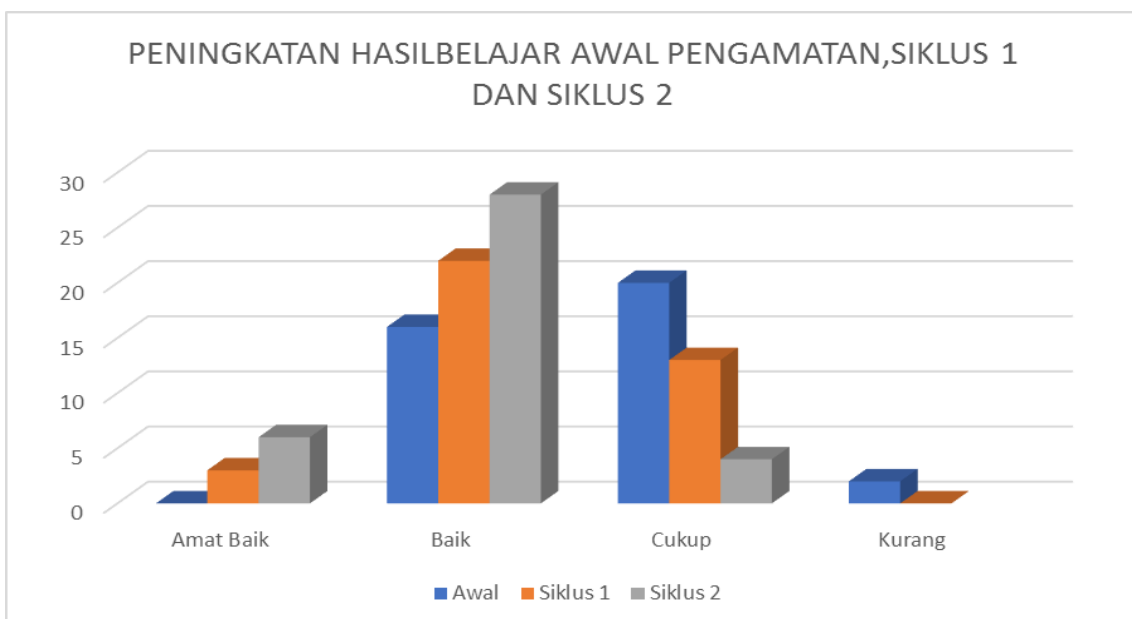
Peningkatan Hasil Tulisan Siswa Dari Pengamatan Pendahuluan, Siklus I dan II

NO	JUMLAH KATA	PENDAHULUAN	SIKLUS 1	SIKLUS 2
1	101-150	-	3	6
2	50-100	15	20	25
3	Kurang dari 50	20	12	4



Peningkatan Hasil Belajar Awal, Siklus I dan Siklus II

Kategori Nilai	Awal Pengamatan	Siklus I	Siklus II
Rata-rata kelas	42.86	65.71	88.57
Amat Baik	0 (0%)	3 (7,89%)	6 (15,78%)
Baik	15 orang (42,10%)	20 orang (57,89%)	25 (73,68%)
Cukup	20 orang (52,63%)	12 orang (34,21%)	4 (10,52%)
Kurang	0	0	0
Ketuntasan klasikal	15 orang (42,86%)	23 orang (65,71%)	31 (88,57%)



SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Melalui serangkaian penelitian telah terbukti bahwa Penggunaan media microsoft sway dapat meningkatkan keterampilan menulis Bahasa Inggris kelas IX C SMP Negeri 18 Surabaya Semester 1 Tahun 2021 - 2022. Pembelajaran bahasa Inggris procedure text dengan media microsoft sway, dilakukan melalui empat tahapan pembelajaran yaitu (1) Guru menunjukkan gambar makanan dan kata kerja kemudian siswa diminta menjawab pertanyaan guru tentang gambar tersebut. (2) Tahap kedua, siswa diminta membuat kalimat berdasarkan gambar (3) Siswa menyusun kata acak menjadi kalimat dan kalimat acak menjadi procedure text. (4) Tahap berikutnya adalah *Latihan*, Melatih siswa membuat procedure text berdasarkan gambar yang tersedia. Pembelajaran menggunakan media microsoft sway mengkondisikan siswa belajar berpendapat dan mengungkapkan pengetahuannya, mengaplikasikan, merefleksi dan memperluas pengalaman belajar mereka maka akan membentuk sikap percaya diri siswa karena siswa terlibat langsung mengaplikasikan pengetahuannya.

SARAN

Dari pengalaman melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas ini bagi yang akan menerapkan pembelajaran menggunakan media microsoft sway disarankan guru perlu memotivasi siswa terlebih dahulu berupa pemberian gambar yang menarik disertai kosa kata. Peta konsep tentang hal-hal esensi yang perlu di diskripsikan akan membantu siswa didalam belajar dan berlatih untuk mencapai kompetensi

DAFTAR PUSTAKA

Kurikulum 2013, *Bab Pembukaan*, Puskur Balitbang Depdiknas, 2013

Calhoun ,Emily F, 1999. *Teaching Beginning Reading and Writing With The Picture Word Inductive Model*, Association For Supervision and Curriculum Development, ASCD, Alexandria Virginia.

Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Revisi

Hasan, Z. M; Sukaryana, I. W. & Waioedy. 1997. *Penelitian tindakan (Action Research)*. Jakarta: Deparemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Lie, Anita. 2005. *Cooperative Learning. Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.

[http://fatkhan.web.id/pengertian-dan-langkah-langkah-model-pembelajaran-picture-picture/diakses tanggal 4 September 2021.](http://fatkhan.web.id/pengertian-dan-langkah-langkah-model-pembelajaran-picture-picture/diakses_tanggal_4_September_2021)

<https://ainamulyana.blogspot.com/2016/01/prestasi-belajar-siswa-pengertian-dan.html> diakses tanggal 5 September 2021.

<https://support.microsoft.com/id-id/office/memulai-menggunakan-sway-2076c468-63f4-4a89-ae5f-424796714a8a> diakses tanggal 5 September 2021.

<https://www.studiobelajar.com/procedur-e-text/> diakses tanggal 5 September 2021.

[https://sevima.com/apa-perbedaan-blended-learning-dan-hybrid-learning/diakses tanggal 5 September 2021.](https://sevima.com/apa-perbedaan-blended-learning-dan-hybrid-learning/diakses_tanggal_5_September_2021)



MEDIA PEMBELAJARAN PECAHAN MELALUI APLIKASI XRECORDER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA (Rohmatun Ni'mah)

ABSTRACT

The purpose of this study was to examine the improvement of student learning outcomes with the application of fractional learning media through the XRecorder application. This research was conducted at SDN Ploso III/174 Surabaya Class V in August 2021. The method used in this research is Classroom Action Research (CAR) which consists of four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection.

The research instrument used was a written test. The results of the study reveal that the use of fractions learning media through the XRecorder application can improve student learning outcomes. This can be seen from the results of student tests in the first cycle, the average value of class V has a value of 76,3%, then in the second cycle it has increased to 84.5% and when the third cycle has increased to 86,7%.

Keywords: *instructional media, fraction, Xrecorder, results study*

PENDAHULUAN

Pandemi covid-19 yang melanda Indonesia sejak Maret 2020, menyebabkan kegiatan pembelajaran secara jarak jauh atau pembelajaran daring diterapkan pada wilayah berzona merah. Pembelajaran jarak jauh merupakan Keputusan Pemerintah untuk mencegah penyebaran virus covid-19. Pembelajaran jarak jauh adalah siswa belajar dari rumah dan guru mengajardari rumah. Beragam permasalahan siswa, guru, dan sekolah yang ada di berbagai daerah. Guru dituntut untuk meningkatkan kemampuan ilmu teknologi dan kemampuan mengajarnya supaya tetap bisa melakukan proses pembelajaran kepada siswa apapun kondisinya. Beragam teknik pembelajaran yang dilakukan oleh guru-guru demi tercapainya tujuan pembelajaran, mulai dari penggunaan *platform* pembelajaran, media pembelajaran, dan bahan ajar selama pandemi ini. Disini guru dituntut secara kreatif menggunakan berbagai cara supaya hasil belajar siswa dapat maksimal meski harus belajar dari rumah.

Salah satu masalah yang dijumpai siswa saat pelaksanaan pembelajaran daring adalah dalam pembelajaran matematika. Penggunaan media pendidikan dapat membantu proses belajar siswa dalam poses belajar

mengajar yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Selain itu, hasil belajar siswa sangat kurang akibat penggunaan media pembelajaran matematika yang kurang tepat, sehingga Siswa perlu adanya media pembelajaran yang efektif, simple, dan hemat kuota agar siswa dapat terus belajar ditengah keterbatasan masa pandemi.

Media pembelajaran, menurut Gerlach & Ely (dalam Rayandra, 2011), memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan atau sikap memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam hal ini pendidik juga bisa termasuk salah satu bentuk media pembelajaran sehingga menjadi kajian strategi penyampaian pembelajaran (Degeng, 2001).

Menurut Hamalik hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Hasil belajar dapat diartikan sebagai

hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

Pecahan adalah perbandingan bagian yang sama terhadap keseluruhan dari suatu benda “yaitu apabila suatu benda dibagi menjadi beberapa bagian yang sama, maka perbandingan itu menciptakan lambang dasar suatu pecahan. Sedangkan maksud dari himpunan bagian yang sama terhadap keseluruhan dari suatu himpunan semula” adalah suatu himpunan dibagi atas himpunan bagian yang sama, maka perbandingan setiap himpunan bagian yang sama itu terhadap keseluruhan himpunan semula akan menciptakan lambang dasar suatu pecahan.

XRecorder merupakan salah satu aplikasi yang dapat diunduh melalui AppStore maupun Playstore. Aplikasi tersebut dapat digunakan untuk merekam layar, menampilkan gambar guru secara langsung ke layar, dan dapat mencoret-coret layar saat melakukan pembelajaran materi pecahan. Secara tidak langsung guru dapat menjelaskan Langkah demi langkah materi pecahan kepada siswa dengan efektif dan efisien.

Hasil belajar merupakan permasalahan dalam matematika yang dinilai membutuhkan perhatian utama. Upaya yang dapat dilakukan untuk menjawab permasalahan tersebut adalah dengan menawarkan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Salah satu materi yang dinilai perlu dibenahi dalam matematika di sekolah dasar adalah masalah pecahan. Materi pecahan erat hubungannya dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Berdasarkan pengamatan di SDN Ploso III/174 kelas V terdapat

permasalahan dalam pembelajaran matematika materi pecahan, yaitu:

- a. Hasil nilai belajar siswa kelas V pada nilai Matematika Materi Pecahan menunjukkan nilai rata-rata 68,18. Berikut sebaran nilainya.

Tabel 1. Berikut Sebaran Nilai pada Materi Pecahan

80 – 71	8	24,2 %
<70	15	45,5 %
Rata-Rata		68,18

Sebaran Nilai	Banyak Siswa	Presentase
100 - 91	4	12,1 %
90 – 81	6	18,2 %

Hasil disini merupakan hasil yang sangat rendah masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu pembelajaran pecahan melalui aplikasi *XRecorder*. Media pembelajaran pecahan melalui aplikasi *XRecorder* yang simple, praktis, dan hemat kuota dapat diimplementasikan dengan mudah kepada siswa. Guru dapat langsung 70. Sebesar 45,5% siswa belum mencapai nilai KKM. Disini membuktikan bahwa hasil belajar siswa pada materi pecahan masih tergolong rendah. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak cocok digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara online.

- b. Kegiatan pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan oleh sekolah menggunakan *Microsoft Teams*, yang jarang bisa diikuti oleh siswa karena keterbatasan gawai dan kuota.
- c. Guru belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan mudah bagi siswa.

Melihat hasil pengamatan yang menunjukkan masih rendahnya hasil belajar siswa kelas V SDN Ploso III 174 Surabaya, salah satu upaya yang

dapat dilakukan adalah mengaplikasikan penggunaan media pembelajaran yaitu media mengupload video pembelajaran yang sudah dibuat melalui aplikasi *XRecorder* pada *YouTube*, *Google Drive*, maupun *WhatsApp Grup*.

Hasil penelitian ini seyogyanya mampu melihat sejauh mana minat belajar siswa dalam belajar matematika. Dengan pengaplikasian dengan media pembelajaran pecahan melalui aplikasi *XRecorder* diharapkan mampu memberikan kontribusi positif bagi pengajar dan peserta didik.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan beberapa masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Ploso III/174 Surabaya?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran pecahan melalui aplikasi *XRecorder* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Ploso III/174 Surabaya?

Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Ploso III/174 Surabaya dengan media pembelajaran pecahan melalui aplikasi *XRecorder* pada semester ganjil tahun pelajaran 2021-2022, serta untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran jarak jauh sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika.

METODE PENELITIAN

Model penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas ini menggunakan model John Elliot. Model John Elliot ini detail dan rinci karena masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Berikut penjelasannya

yaitu:

1. Perencanaan (*planning*)

Pada tahap pertama ini peneliti harus menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa dan bagaimana tindakan dilakukan. Kegiatan-kegiatan pada tahap perencanaan adalah penentuan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian pembuatan instrumen observasi untuk merekam fakta selama berlangsungnya tindakan.

2. Pelaksanaan (*acting*)

Tahap ini adalah waktu untuk melaksanakan isi perencanaan yaitu melaksanakan tindakan di kelas. Peneliti melaksanakan tindakan dengan berusaha agar mengikuti apa yang sudah dirumuskan dalam tahap perencanaan, juga harus berlaku wajar, tidak dibuat-buat. Kesesuaian antara *planning* dan *acting* akan diperhatikan secara seksama dalam refleksi.

3. Pengamatan (*Observing*)

Sesungguhnya tahap pengamatan dilaksanakan bersamaan dengan tahap pelaksanaan. Peneliti harus melakukan pengamatan terhadap apa yang terjadi ketika tindakan berlangsung. Sambil melakukan pengamatan ini, guru pelaksana mencatat sedikit demi sedikit apa yang terjadi agar memperoleh data yang akurat untuk perbaikansiklus berikutnya.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap ini merefleksikan dari hasil kegiatan yang telah dilaksanakan, kemudian membuat rencana tindak lanjut untuk kegiatan berikutnya.

HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Berikut tabel yang menunjukkan hasil belajar siswa pada siklus I.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Siklus I

Nama Siswa	Nilai
Rata-rata Kelas	78,3
AP	100
FR	85
AT	75

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Ploso III/174 Surabaya pada semester ganjil tahun pelajaran 2021-2022 sebanyak 33 siswa yang terdiri dari 16 siswa perempuan dan 17 siswa laki-laki.

Dari hasil analisis tes evaluasi hasil Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus semester ganjil tahun pelajaran 2021-2022.

Data yang digunakan untuk menganalisis proses pembelajaran diperoleh berdasarkan hasil observasi dan respon angket siswa. Sedangkan data hasil belajar siswa diambil berdasarkan hasil tes evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh seluruh siswa tiap akhir siklus.

Analisis data dilakukan pada setiap berlangsungnya siklus. Proses analisis data terdiri atas data saat penelitian di lapangan dan data yang sudah terkumpul. Data yang terkumpul berupa hasil tes evaluasi hasil belajar, hasil observasi, dan hasil angket respon siswa. belajar siswa materi pecahan setelah menerapkan media pembelajaran melalui aplikasi *XRecorder* pada siklus I rata-rata nilai 78,3 dan 3 siswa sebagai subyek penelitian, dengan nilai terbesar 100, dan nilai terkecil 75. Nilai ini sudah mencapai hasil yang diharapkan yaitu nilai rata-rata hasil belajar siswa pada materi pecahan setelah menerapkan media pembelajaran melalui aplikasi *XRecorder* sudah di atas KKM sebesar 75. Namun pada siklus I ini masih perlu perbaikan-perbaikan dalam pembelajaran. Masih belum mencapai target kriteria yang peneliti tetapkan yaitu KKM 85.

Berikut tabel yang menunjukkan

menunjukkan hasil belajar siswa pada siklus II.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus II

Nama Siswa	Nilai
Rata-rata Kelas	84,5
AP	100
FR	65
AT	85

Dari tes evaluasi hasil belajar siswa materi pecahan setelah menerapkan media pembelajaran melalui aplikasi *XRecorder* pada siklus III diperoleh materi pecahan setelah menerapkan media pembelajaran melalui aplikasi *XRecorder* pada siklus II diperoleh rata-rata kelas yaitu 84,5 dan hasil 3 siswa sebagai analisis mendalam pada subyek penelitian, dengan nilai terbesar 100, dan nilai terkecil 65. Terdapat nilai dari siswa berinisial FR belum mencapai hasil yang diharapkan yaitu nilai salah satu tes belum mencapai nilai KKM sebesar 75. Disini terlihat ada penurunan nilai dari siswa FR, sehingga masih diperlukan penelitian siklus III untuk memperbaiki pembelajaran sehingga hasilnya lebih maksimal sesuai dengan kriteria yang sudah ditargetnya peneliti. Berikut tabel menunjukkan hasil belajar siswa pada siklus III.

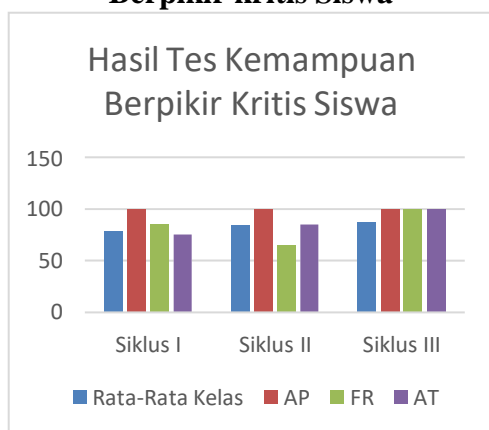
Tabel 4. Hasil Belajar Siswa Siklus III

Nama Siswa	Nilai
Rata-rata kelas	86,7
AP	100
FR	100
AT	100

Dari tes evaluasi hasil belajar siswa rata-rata kelas sudah semakin baik dari siklus sebelumnya dan nilai tes ketiga siswa perwakilan sudah menunjukkan kemampuan yang maksimal. Pada siklus ini sudah terlihat peningkatan yang luar biasa pada kelas V dan dibuktikan dari hasil ketiga siswa tersebut dan sudah memenuhi target kriteria keberhasilan penelitian ini.

Analisis data dari hasil tes evaluasi hasil belajar siswa pada siklus I, siklus II, dan siklus III sudah menunjukkan peningkatan yang sangat baik. Hal tersebut dapat membuktikan bahwa peneliti dalam melakukan penelitian tindakan kelas pada kelas V dengan menerapkan media pembelajaran melalui aplikasi *XRecorder* sudah dengan baik dijalankan peneliti. Hasil belajar siswa tiap siklus disajikan dalam diagram pada gambar berikut ini.

Diagram 1. Hasil Tes Kemampuan Berpikir kritis Siswa



Pada siklus I, nilai rata-rata kelas memiliki nilai 78,3, kemudian pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 84,5 dan Ketika di siklus III sudah meningkat menjadi 86,7 sesuai dengan kriteria penelitian ini sudah mencapai target keberhasilan. Kriteria hasil belajar siswa pada materi pecahan dengan menerapkan media pembelajaran melalui aplikasi *XRecorder* yang ditetapkan Peneliti yaitu rata-rata kelas 85. Perwakilan siswa dari berkemampuan tinggi yaitu AP siswa tersebut sudah menunjukkan konsistensinya dalam menyelesaikan tes evaluasi pecahan yaitu dengan mendapatkan nilai 100. Siswa FR sebagai perwakilan siswa berkemampuan sedang, mengalami penurunan ketika di siklus II yang semula 85 menjadi 65. Penurunan ini diakibatkan FR kurang serius dalam memahami materi pembelajaran siswa.

Ketika di siklus III FR menunjukkan kegigihannya dalam belajar sehingga dalam tes evaluasi siswa FR mendapatkan nilai 100. Siswa AT sebagai perwakilan kemampuan rendah menunjukkan keseriusannya dalam belajar dan *treatment* yang digunakan peneliti dalam penelitian ini terbukti dalam tes evaluasi siswa AT mengalami peningkatan terus dari siklus I, siklus II, dan siklus III.

Hasil tes belajar siswa dengan menerapkan media pembelajaran melalui aplikasi *XRecorder* semakin membaik dari siklus I, siklus II, dan siklus II dan sudah mencapai target yang diinginkan peneliti. Untuk itu peneliti memutuskan untuk mengakhiri penelitian pada siklus III ini karena sudah terbukti dengan adanya media pembelajaran melalui aplikasi *XRecorder* pada kegiatan pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data serta pembahasan pada setiap siklus I, II, dan III diperoleh data :

1. Penerapan media pembelajaran melalui aplikasi *XRecorder* pada kegiatan pembelajaran matematika materi pecahan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Ploso III/174 Surabaya. Hal itu terlihat dari hasil tes kemampuan berpikir kritis siswa pada siklus I, nilai rata-rata kelas memiliki nilai 78,3, kemudian pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 84,5 dan Ketika siklus III sudah naik menjadi 86,7.
2. Penerapan media pembelajaran melalui aplikasi *XRecorder* pada kegiatan pembelajaran matematika kelas V SDN Ploso III/174 Surabaya dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan respon angket siswa yang sangat antusias dengan media pembelajaran yang digunakan peneliti.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka peneliti menyarankan beberapa hal, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk sekolah, diharapkan agar mendukung dan memfasilitasi serta memprogramkan kegiatan penelitian Tindakan kelas ini terutama dalam penggunaan media pembelajaran melalui aplikasi *XRecorder* dalam pembelajaran jarak jauh.
2. Untuk guru kelas diharapkan dapat mengimplemntasikan aplikasi *XRecorder* dalam menyusun media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran matematika.
3. Untuk peneliti selanjutnya yang akan melaksanakan penelitian Tindakan kelas disarankan untuk meneliti dengan media pembelajaran melalui aplikasi *XRecorder* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Degeng, N. S. (2001). *Media Pembelajaran alam kumpulan makalah PEKERTI (Pengembangan Keterampilan Instruntur) untuk Quatum Teaching*. Karya tidak diterbitkan.
- Hidayat, Amir F. (2013). *JR 02 Modul Penelitian Tindakan Kelas Bahasa Jerman*. Bandung: Universitas PendidikanIndonesia.
- Hidayat, Amir F. (2013). *JR 02 Modul Penelitian Tindakan Kelas Bahasa Jerman*. Bandung: Universitas PendidikanIndonesia
- Muchtar A Karim. 1996. *Pendidikan Matematika I*. Jakarta: Depdikbud.
- Nugroho, Heru Santoso Wahito. (2017). *Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dalam Pendidikan Kesehatan*. Ponorogo: Forum Ilmiah Kesehatan (Forikes)

Hamaili, Oemar. (2007) *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

**IMPLEMENTASI “PROLIGA”(PROGRAM LITERASI KELUARGA)
DALAM PEMBELAJARAN ONLINE TETAP KEREN
UNTUK MENUMBUHKAN KARAKTER GEMAR MEMBACA
(Sus Indrawati)**

ABSTRACT

Technological developments cannot be resisted or avoided, but must be adapted to today's educational needs. So as educators today must be able to adapt and side by side with developments that occur. Civilizations are always evolving, including how teachers provide literacy and communication education from an early age.

Starting from communicating with stone media, now slowly but surely being replaced by digital media. In addition to adapting to changing times, the concept of digital learning must also be supported by the capability of educators to apply digital media in their daily lives. Starting with the covid 19 pandemic which has hit since approximately 2.5 years ago, teachers inevitably, may or may not, are ready or not, have to teach with a virtual face-to-face system, or known as online/online learning. How to keep online learning cool at At Taqwa preschool, At Taqwa preschool teachers have made many interesting programs, one of which is the “PROLIGA” (Family Literacy Program) activity, which is a metamorphosis of SMART activities that cannot be done again because children have to learn from home. From these problems, I tried to write this research at At Taqwa preschool so that I can share experiences in distance learning even though online but still cool.

This best practice aims to provide an overview of how the implementation of PROLIGA activities which have been carried out for approximately 1.5 years can foster a child's reading habit. The data collection in the preparation of this best practice was carried out at the Play group level TK A and TK B At-Taqwa on the theme Ourselves and the Environment. Data collection techniques used are observation, documentation, interviews. After collecting data through observation, documentation and interviews with teachers at At Taqwa preschool about PROLIGA activities, it can be concluded that these activities have many benefits for children and parents at home and can grow the character of reading fondness in At Taqwa preschool children. bonding with parents is getting better.

Keyword: *literacy, character, love to read*

PENDAHULUAN

Literasi Digital dalam era sekarang ini sangatlah penting dilakukan, terutama saat badai Covid -19 yang tiba tiba datang tanpa diundang, sempat memporak porandakan dunia pendidikan. Sangat disayangkan dan bersedih ketika mendengar beberapa sekolah di sekitar daerah kami terpaksa tutup karena tidak mendapaPreschoolan murid. Ketidakmampuan para guru dan manajemen sekolah untuk beradaptasi dalam lingkungan yang berarus tinggi dalam hal digitalisasi dan IT menjadi salah satu penyebab utama dalam hal tersebut. Bagaimanapun juga sekolah yang para pemeran utamanya adalah guru harus mampu untuk beradaptasi dan juga menginovasi pembelajaran serta program

di sekolahnya. Dalam masa pandemi Covid 19 seperti sekarang ini, yang mensyaratkan secara cepat dan tidak langsung membuat para guru dan manajemen sekolah harus memiliki kemampuan literasi yang baik, terutama dalam hal pemecahan masalah. Program program pembelajaran dan pendukung yang sebelumnya yang biasanya bisa dengan mudah diimplementasikan di sekolah harus bisa dibawa ke rumah dalam pembelajaran jarak jauh yang secara tiba tiba harus dilakukan. Dalam rangka menjawab tantangan tersebut, selain kemampuan literasi itu sendiri, para guru dan manajemen sekolah juga harus memiliki kemampuan literasi digital, yakni memiliki pengetahuan dan kecakapan dalam memanfaatkan media

digital, seperti alat komunikasi, internet dan lain sebagainya.

Dalam pembelajaran jarak jauh atau yang lebih keren biasa disebut dengan daring atau online ini preschool At Taqwa mempunyai berbagai program yang sangat menarik dan menghadirkan solusi bagi para orangtua dirumah yang tiba tiba juga menjadi guru bagi anak anaknya, walaupun memang tugas utama mendidik adalah tugas dari orangtua. Masa pandemi ini juga menjadi ladang rasa syukur sekaligus lahan untuk melatih sabar bagi kami sebagai para guru sekaligus orangtua anak anak Ketika disekolah, bersyukur karena masih diberikan perlindungan oleh Allah SWT berupa kesehatan hingga sekarang, sehingga bisa beradaptasi dan berkesempatan menginovasi dalam pembelajaran jarak jauh dan sebagainya, bersabar karena masih belum bisa bertemu langsung dengan seluruh siswa dalam satu kelas. Adapun salah satu inovasi yang dilakukan oleh para guru preschool At Taqwa dalam rangka menciptakan pembelajaran "*Daring is still Amazing*" atau "Online tetap Keren" adalah "PROLIGA" yakni program literasi keluarga.

Fokus program literasi yang kami pilih dan sudah disesuaikan dengan standart tingkat pencapaian perkembangan (STPPA) adalah membaca, berbicara dan pemecahan masalah sederhana. Membaca merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan pada saat kita sedang ingin tahu sesuatu. Dengan membaca, wawasan dan tingkat pengetahuan kita akan bertambah. Saat ini pemerintah dalam hal ini kementerian pendidikan telah mencanangkan program Literasi Digital.

Hasil survey yang dilakukan oleh PISA (Programme for International Student Assessment) dan OECD (Organisation for Economic Co-operation and Development) yang melakukan penelitian tentang tingkat kemampuan membaca, sains dan

matematika menunjukkan bukti kemampuan membaca, sains dan matematika bagi perkembangan sebuah negara. Karena negara negara yang menduduki hasil survey ini merupakan negara negara yang semakin menunjukkan eksistensinya di kancah perekonomian dunia. Dan hasilnya Negara negara Asia menduduki peringkat teratas mengalahkan negara negara Eropa dan Amerika (*sumber: Negara negara dengan minat baca, sains dan matematika paling tinggi di Dunia-by Biancanerra on 04/02/2014*). Membaca dapat menjadi kebutuhan seseorang akan pengetahuan. Bisa juga menjadi pilihan seseorang untuk mengambil keputusan. Anak anak adalah pribadi yang masih akan dibentuk oleh lingkungan untuk menjadi apa yang diinginkan oleh lingkungan itu sendiri misalnya saja dalam lingkungan pra sekolah, membaca masih merupakan kegiatan pembiasaan yang harus dibentuk dengan tujuan membiasakan anak untuk membaca dan mencintai buku, walaupun masih sebatas membaca gambar gambar yang ada dalam buku itu.

Pada anak usia pra sekolah, kegiatan literasi harus dilakukan dengan sangat menyenangkan dan dengan media media yang sangat menarik perhatian mereka, seperti buku yang penuh dengan gambar, berwarna warni, dapat disentuh dan tidak mudah robek serta yang tulisannya besar dan sesuai dengan perkembangan usianya. Pemilihan waktu yang tepat dan pengkondisian suasana yang menyenangkan mampu menumbuhkan minat baca anak usia prasekolah ini. Mereka akan lebih senang membaca jika didampingi oleh orang tua atau guru mereka dalam mengekspresikan cerita atau bacaan yang ada dalam buku tersebut. Jika kegiatan membaca ini sudah di stimulus dan dibiasakan sejak usia dini, maka minat dan budaya membaca di usia perkembangan selanjutnya akan lebih mudah diterapkan.

Dengan melihat betapa pentingnya kemampuan literasi dalam upaya membangun Indonesia maju tentunya hal ini memerlukan tekad yang kuat, kerja keras dan kerjasama yang apik dari berbagai pihak seperti pemerintah, guru, orang tua dan anak. Dengan demikian apakah membaca itu kebutuhan atau sebuah pilihan, tergantung dari sudut pandang mana kita melihatnya. Dapat juga sebagai suatu kebutuhan dan pilihan dapat dilakukan secara bersama sama. Yang terpenting disini adalah bagaimana mewujudkan budaya literasi sebagai suatu gerakan untuk mengubah peradaban suatu bangsa khususnya Indonesia tercinta.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

Bagaimana implementasi “PROLIGA” (Program Literasi Keluarga) dalam pembelajaran online tetap keren untuk menumbuhkan karakter gemar membaca di Preschool At Taqwa Surabaya?

TUJUAN

Dari rumusan masalah di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penulisan penelitian ini bertujuan untuk :

Mendiskripsikan pelaksanaan kegiatan “PROLIGA”(Program Literasi Keluarga) dalam pembelajaran online tetap keren untuk menumbuhkan karakter gemar membaca di Preschool At Taqwa Surabaya.

MANFAAT

Penulisan penelitian ini ini terdapat 2 manfaat, yaitu manfaat yang bersifat teoritis dan manfaat yang bersifat praktis. Adapun manfaat tersebut adalah sebagai berikut :

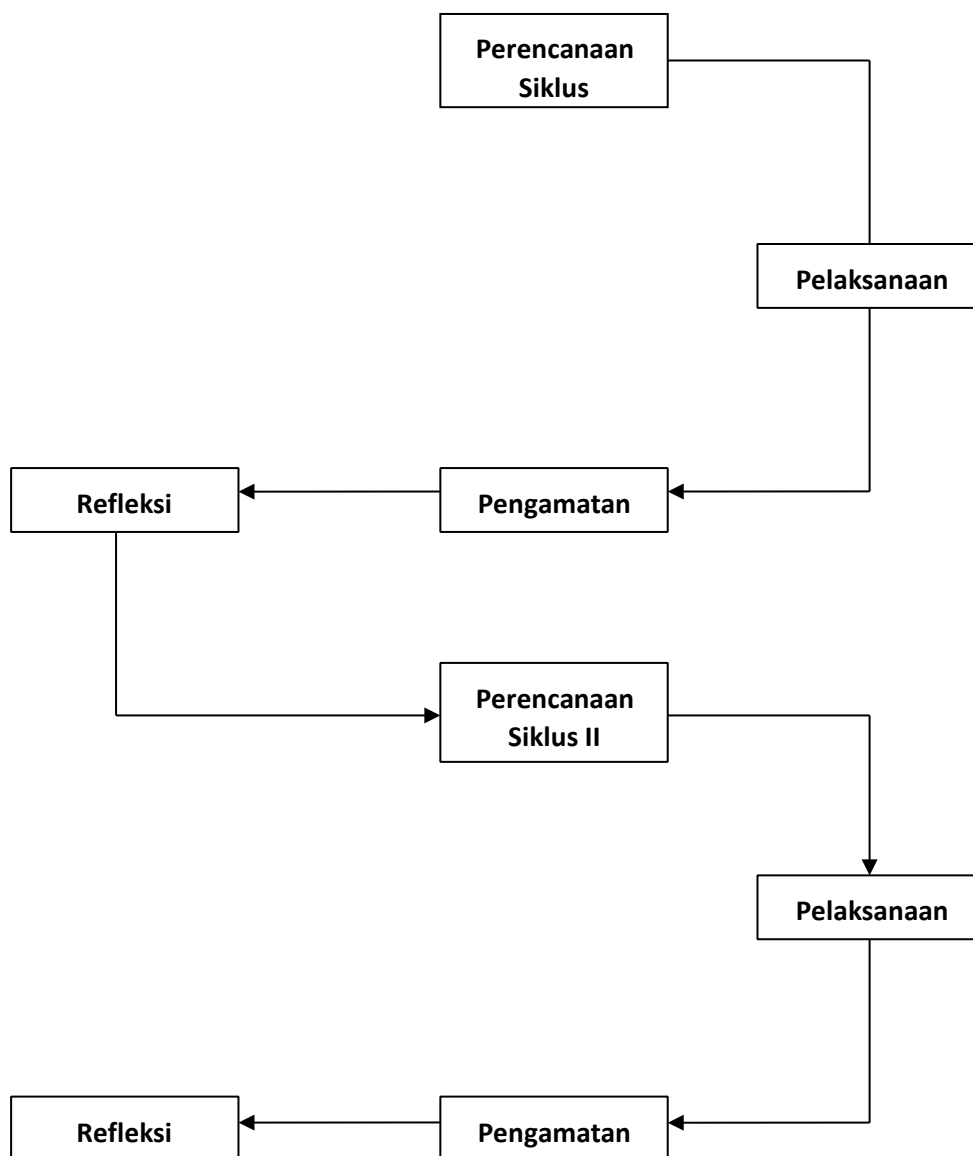
1. Manfaat yang bersifat teoritis yakni :

- a) Dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan bagi pendidikan anak usia dini.
 - b) Dapat memberikan masukan dalam mengembangkan kegiatan yang menyenangkan dan bermakna pada Anak Usia Dini dalam pembelajaran Online/Daring
2. Manfaat yang bersifat praktis dari penulisan penelitian ini ini yaitu :
 - a) Bagi Anak
 1. Memberikan pengalaman langsung kepada anak tentang kegiatan Literasi.
 2. Membiasakan anak untuk gemar membaca melalui kegiatan “PROLIGA”.
 3. Memberikan suasana yang menyenangkan bagi anak dan menguatkan bonding antara mereka dengan orangtuanya.
 4. Menstimulasi berkembangnya karakter gemar membaca dalam diri anak.
 - b) Bagi sekolah
 1. Sebagai upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dalam inovasi pembelajaran jarak jauh.
 2. Sebagai acuan dalam penelitian dan pengembangan sekolah.
 3. Dapat meningkatkan keterampilan guru dalam memilih metode pembelajaran jarak jauh yang dapat menanamkan keimanan, dan membiasakan berakhlakul karimah.
 4. Sebagai inovasi pembelajaran di sekolah dengan kegiatan yang menyenangkan dan bermakna.

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan 2 siklus, sesuai bagan rancangan penelitian siklus dibawah ini :



Gambar 3.1 Siklus Rancangan Penelitian

B. Tempat dan Subyek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK At Taqwa Wiyung Surabaya. Lokasi sekolah ini berada di Jl. Griya Babatan Mukti Blok J no 32 Wiyung Surabaya dan Berdiri pada Tahun 2001.

Adapun Subyek Penelitian ini adalah seluruh siswa Taman Kanak Kanak pada tahun pelajaran 2020/2021 yang jumlahnya sebanyak 140 siswa, dengan sampel yang diambil adalah 30 siswa yang terdiri atas 15 laki laki dan 15 perempuan. Penelitian ini dilaksanakan

pada semester kedua tahun pelajaran 2020/2021.

C. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dimaksudkan untuk mengadakan pengenalan terhadap diri siswa yang melatarbelakangi atau menjadi penyebab dari problem problem yang dihadapinya. Sehubungan dengan masalah pengumpulan data dikenal berbagai macam teknik dalam pelaksanaannya, dimana teknik teknik ini disebut dengan teknik pengumpulan data (M. As'ad,11). Teknik pengumpulan data

yang digunakan dalam penelitian ini yaitu : (1) Observasi (2) Wawancara, dan yang ke (3) Dokumentasi.

Berikut ini di deskripsikan ketiga teknik pengumpulan data.

A. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis dan disengaja, melalui pengamatan dan pencatatan terhadap gejala-gejala yang diselidiki. (Dewa Ketut Sukardi, 2002:153).

Teknik ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang perilaku siswa dan peneliti seperti yang terjadi dalam kenyataannya. Observasi diperlukan untuk menjajaki masalah yang sedang diselidiki. Jadi, observasi berfungsi sebagai eksplorasi terhadap masalah yang sedang diselidiki sehingga memperoleh gambaran yang lebih jelas tentang masalah dan dimungkinkan memperoleh petunjuk tentang cara pemecahannya.

Dengan demikian, observasi dilakukan secara sistematis dan disengaja, artinya observasi serta pencatatannya dilakukan menurut prosedur dan aturan-aturan tertentu sehingga dapat diulang kembali oleh peneliti lain. Selain itu, observasi harus dapat memberi kemungkinan untuk menafsirkan secara ilmiah.

Adapun beberapa aspek yang diamati oleh peneliti antara lain tentang karakter apa saja yang muncul, kondisi sebelum dan sesudah adanya kegiatan PROLIGA.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, dapat diketahui tentang kondisi sekolah, mengetahui sebelum dan sesudah adanya nilai karakter yang akan muncul pada kegiatan "PROLIGA", mengetahui sifat dan sikap guru dalam membimbing anak didik, mengetahui proses KBM dengan menggunakan bimbingan individu dan kelompok, serta mengetahui hasil dari proses KBM yang terjadi selama

pembelajaran pada setiap tema di Taman Kanak-Kanak At Taqwa.

B. Wawancara / Interview

Wawancara adalah suatu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya-jawab antara interviewer (penanya) dan interviewee (responden = penjawab). (Ibid, 159).

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti tersebut, peneliti dapat mengetahui kondisi anak sebelum dan sesudah diberikan kegiatan "PROLIGA" sampai pada akhir tahun ajaran selama pandemic dan melakukan pembelajaran melalui daring, serta dapat diketahui hasil dari implementasi kegiatan PROLIGA untuk menumbuhkan sikap gemar membaca dengan memperoleh hasil yang sangat baik.

C. Dokumentasi

Studi dokumentasi adalah salah satu cara pengumpulan data dengan menggunakan dokumen-dokumen sebagai sumber data. (Dewa Ketut Sukardi, 165). Metode ini digunakan untuk memperoleh data tertulis mulai dari perilaku anak antara sebelum dan sesudah pendidikan karakter dengan menggunakan metode bermain peran dan pengalaman langsung saat perayaan akhir tema. Data umum tentang lokasi dan sebagainya.

D. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan menguraikan data ke dalam pola, kategori dan suatu uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data (Lexy Moleong, 1996,103).

Teknik analisis data ini dilakukan setelah proses pengumpulan data diperoleh, terkumpul dan diolah, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Data yang sudah diolah tersebut digunakan untuk mengetahui nilai karakter jujur dan kerja keras yang

dilakukan anak melalui metode bermain peran, serta mengamati perilaku siswa antara sebelum dan sesudah adanya nilai karakter jujur dan kerja keras melalui metode bermain peran dengan bentuk skala penilaian sikap yang diamati lalu diberi skor, kemudian skor tersebut dijumlahkan dan ditanyakan mengenai perubahan perilaku serta mendokumentasikan melalui buku karakter siswa (student profile).

Peneliti menggunakan langkah langkah sebagai berikut :

- A. Menyediakan format penilaian aspek perilaku
- B. Mengamati siswa dalam kegiatan PROLIGA
- C. Melakukan wawancara sederhana dengan anak dan guru yang mengajar
- D. Menghitung skor jawaban siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut

$$S = R/N \times 100$$

Keterangan Rumus

S = Nilai yang akan di amati

R = Jumlah Responden

N = Skor maksimum dari wawancara

Adapun tahap analisisnya sebagai berikut:

- Menghitung Mean (M) dengan rumus

$$M = \frac{\sum x \cdot n}{n}$$




Keterangan

M= Mean, nilai rata rata

X= Jumlah skor

N= Jumlah siswa

- Mengukur keberhasilan penelitian pada masing masing siklus sesuai dengan kriteria keberhasilan atau pencapaian target rata rata bintang 3 atau dalam kategori MB (mulai berkembang) Skala Penilaian sebagai berikut :

Kategori	Nilai	Ring rata rata
BT : belum terlihat (apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator		1- 1,5
MT : Mulai terlihat (apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan tanda tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten)		1,6 – 2,5
MB : Mulai berkembang (apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator, dan mulai konsisten).		2,6 - 3,5
MK : membudaya (apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten)		3,5 – 4

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi kegiatan Proliga dalam kaitannya menstimulasi berkembangnya Karakter Gemar Membaca

Ada beberapa alasan mengapa kegiatan PROLIGA (program Literasi Keluarga) ini sampai teretuskan oleh forum rapat guru saat itu, salah satu diantaranya adalah karena adanya kegiatan SMART (share motivation and read together) yang telah berjalan selama beberapa tahun sebelum pandemi covid 19 melanda Indonesia, sudah tidak dapat lagi berjalan karena semua siswa tidak dapat datang lagi ke sekolah bertemu dengan guru dan teman teman mereka. Seluruh aktifitas

pembelajaran yang saat itu juga harus dialihkan semua ke rumah. Dalam kegiatan SMART yang dilaksanakan setiap pagi itu diawali dengan anak-anak datang ke sekolah, menaruh tas di lokernya masing-masing. Kemudian saat bel masuk kelas berbunyi, maka semua anak berbaris di depan kelasnya masing-masing dan dipimpin oleh guru kelasnya untuk melakukan kegiatan sebagai berikut :

1. Bernyanyi lagu sesuai tema yang sedang berjalan
2. Muroj'ah surat-surat pendek yang sudah dihafalkan
3. Bermain tepuk
4. Memilih buku yang disediakan, membaca sesuai kemampuan (sesuai tahapan membaca setiap anak)
5. Tanya-jawab tentang judul/gambar buku yang sudah dibaca
6. Mengembalikan buku yang sudah dibaca
7. Melakukan aktifitas motorik kasar
8. Membaca kartu kata bergambar sebagai kunci masuk kelas

Dengan kegiatan tersebut, diharapkan anak terbiasa membaca sesuai tahapan masing-masing anak, dan pada akhirnya setiap anak dibiasakan dan diharapkan dapat memiliki sikap gemar membaca buku sesuai cita-cita dan budaya bangsa.

Kegiatan PROLIGA (Program Literasi Keluarga) merupakan alternatif solusi dari permasalahan yang kami alami saat melakukan pembelajaran jarak jauh atau online, terutama dalam hal pembiasaan karakter yang baik /akhlak mulia yang selama ini dapat dibentuk dari lingkungan sekolah yang setiap hari dapat secara langsung berkontak fisik dengan anak-anak. Proliga merupakan kegiatan rutin yang dilakukan oleh siswa dan orangtua di rumah pada setiap tema yang sedang berjalan. Membiasakan anak untuk gemar membaca atau mempunyai profile yang berakhlak mulia tentu bukan perkara mudah ataupun instan, proses

yang tidaklah sama antara anak yang satu dengan yang lain, antara keluarga yang satu dengan keluarga yang lain tidak boleh dibandingkan. Niat yang tulus, lillahita'ala dan sungguh-sungguh dalam menjalani proses yang tidak instan adalah kunci sukses dari setiap kegiatan yang telah direncanakan. Sebelum melakukan kegiatan PROLIGA ini ada beberapa persiapan, diantaranya adalah :

1. Sosialisasi kepada seluruh orangtua / wali murid untuk pelaksanaan kegiatan ini.
2. Memberikan motivasi dan bimbingan teknis berupa video tutorial terkait pelaksanaan kegiatan PROLIGA di rumah. Dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan hingga tahap evaluasi dan mendokumentasikan serta menaunkannya dalam medsos. Kegiatan ini dilakukan pada setiap akhir tema dengan materi cerita yang berbeda pada setiap temanya.
3. Orangtua mengirimkan video hasil kegiatan PROLIGA dengan anandanya di rumah kepada ustadz kelasnya masing-masing untuk dinilai proses membacakan buku dan kemampuan anak untuk menyimak cerita dalam interaksi tersebut.
4. Guru akan menampilkan seluruh siswa dalam kegiatan akhir PROLIGA dalam kelas online secara bergantian dan meminta anak untuk perform menceritakan kembali kisah yang sudah diceritakan oleh orangtua kepadanya di rumah pada setiap akhir tema berjalan.
5. Melaksanakan monitoring dan evaluasi terhadap kegiatan tsb, dan menganalisa apakah tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Dalam pelaksanaan PROLIGA ini dibutuhkan Kerjasama yang sangat aktif dan baik dengan para orangtua, agar kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar. Faktor yang menyebabkan kurangnya

penguasaan kemampuan literasi pada anak usia dini adalah stimulasi dan metode pembelajaran yang kurang memperhatikan karakteristik anak. Oleh karenanya, preschool At Taqwa mencoba membuat program literasi ini menjadi kegiatan dengan metode dan media yang menyenangkan bagi anak. Pengalaman literasi anak pada usia prasekolah diyakini akan membentuk fondasi yang kuat pada perkembangan membacanya. Pengetahuan, keterampilan dan sikap anak prasekolah yang menjadi dasar membaca dan menulis disebut dengan kemampuan literasi awal. Dengan media pembelajaran digital ini nantinya diharapkan memudahkan guru dan orang dewasa lain yang berada di lingkungan anak hendaknya memberikan stimulasi dan menyediakan ruang yang cukup bagi tumbuhnya kemampuan literasi anak.

Evaluasi dan Hasil yang Dicapai

Sebuah program dinyatakan berhasil jika tujuan pembelajaran yang di tetapkan telah terlaksana dan tercapai dengan baik. Untuk itu monitoring evaluasi sangatlah penting untuk menilai ketercapaian tujuan tersebut. Tidak hanya sebatas terlaksana atau tidak terlaksana, namun diperlukan standar ukuran yang sesuai dengan STPPA dari semua program kegiatan PAUD. Alhamdulillah atas karunia dan izin dari Allah SWT, program kegiatan ini dapat menumbuhkan karakter gemar membaca, disamping juga mendapatkan banyak sekali manfaat dari program kegiatan PROLIGA. Adapun hasil yang dapat menunjukkan kemampuan berbahasa, baik dalam bahasa reseptif maupun ekspresif menunjukkan perkembangan yang sangat baik, begitu juga dengan indikator taqwa juga mengalami peningkatan yang cukup baik. Hal ini disebabkan dengan adanya pembiasaan yang baik, dan juga kualitas bacaan yang baik dan disampaikan oleh orang-orang tercinta disekeliling anak-anak, serta keistiqomahan dari program ini sehingga

dapat membentuk kebiasaan taqwa sejak usia dini.

KESIMPULAN

Kegiatan “PROLIGA” merupakan salah satu kegiatan yang dapat digunakan untuk mengenalkan, mengajarkan, dan menumbuhkan karakter gemar membaca pada anak. Membiasakan anak dalam kegiatan membaca, mendengarkan cerita dan menceritakan kembali merupakan kegiatan pembiasaan yang sangat baik untuk dilakukan terus menerus, dan juga dengan kemampuan berbahasa menyimak, melalui mendengarkan cerita, dan mengungkapkan bahasa melalui kegiatan menceritakan kembali cerita yang sudah ia dengar, serta menuliskan kata-kata kunci sederhana merupakan implementasi dari kegiatan PROLIGA yang dapat menumbuhkan karakter gemar membaca. Karakter gemar membaca dan karakter baik lainnya seperti memilih buku yang dia suka, meletakkan buku pada tempatnya setelah digunakan dan melatih anak untuk disiplin dalam setiap kegiatan pada anak usia dini. Diharapkan nantinya siswa dapat menerapkan sikap-sikap baik tersebut pada kehidupan di masyarakat. Sikap-sikap baik tersebut juga akan dapat berguna bagi diri sendiri dan lingkungan masyarakat nantinya.

SARAN

Diharapkan setiap guru, termasuk orangtua di rumah dapat menjadi fasilitator yang baik bagi anak-anak dalam menyampaikan ilmu kepada anak dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami anak, sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai dan ilmu yang diberikan dapat teraplikasikan dalam kehidupan nyata. Guru hendaknya kreatif dan inovatif untuk menciptakan program, sarana belajar atau media yang dapat dipakai dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Tafsir, Ahmad *metodologi pengajaran agama islam*:Bandung P.T Remaja Rosdakarya, 2003

Balitbang kementerian Pendidikan Nasional 2010 *Pedoman pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter bangsa*, jakarta: Balitbang Kementerian Pendidikan Nasional 2010

Balitbang kementerian Pendidikan Nasional 2020 *Media Pembelajaran Digital*, modul 4 PJJ Jakarta: Balitbang Kementerian Pendidikan Nasional 2020

Departemen Pendidikan Nasional 2003. Undang Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional 2003

Hamka, Tafsir Al-Azhar. Jakarta: Pustaka Panji Mas, 2005.

<https://www.kompasiana.com/aufklarung/552f9b916ea834cb788b4596/agama-danmembaca>

Megawangi, Ratna. *Pendidikan yang Patut dan Menyenangkan*, Jakarta : Indonesia Heritage Fondatiaon 2004

Mujib, Ahmad. 2016. "*Literasi Dalam Al-Quran Dan Kontribusinya Terhadap Pengembangan Epistemologi Ilmu Pendidikan Islam*", Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Jurusan Pendidikan Agama Islam, IAIN Ponorogo, 2016.

Sudariyah, Membaca dalam perspektif Al Qur'an, Thesis, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016



DINAS PENDIDIKAN KOTA SURABAYA

Jl. Jagir Wonokromo 354 - 456 Surabaya

Telepon : 031-8411613, 8499515
Email : dispendik@surabaya.go.id
Website : www.dispendik.surabaya.go.id
Instagram : [dispendiksby](https://www.instagram.com/dispendiksby)
Twitter : [dispendiksby1](https://twitter.com/dispendiksby1)
Youtube : Dinas Pendidikan Kota Surabaya