



LPMP Review

Media Informasi LPMP Provinsi Kalimantan Barat

Edisi III Tahun 2021



Liputan Utama

Pelaksanaan Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK)
Provinsi Kalimantan Barat Tahun 2021

Forum Pemangku Kepentingan Daerah Program
Sekolah Penggerak Kota Pontianak Dan Kabupaten Ketapang

LPMP Inside

Melalui Digulis LPMP Kalimantan Barat Meraih Modis Pisan Award

Peduli Banjir Kalimantan Barat

Advokasi Implementasi Program Penguatan
Sarana Pembelajaran Jarak Jauh

Artikel Pendidikan

Kolaborasi Guru Dan Orang Tua Dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)

Tulisan Ilmiah Populer Sebagai Sarana Pengembangan Profesi Guru

Membangun Karakter Dan Budaya Lokal

Praktek Baik Blended Learning Dalam Masa Pandemi :
Sekolah dalam Sampan SMP Negeri 4 Sungai Kakap

ISSN 1829-9547



Daftar Isi

	Halaman
Sambutan Kepala LPMP Provinsi Kalimantan Barat	1
Pelaksanaan Asesmen Nasional Berbasis Kompetensi (ANBK) Provinsi Kalimantan Barat Tahun 2021	2
Forum Pemangku Kepentingan Daerah Program Sekolah Penggerak Kota Pontianak Dan Kabupaten Ketapang	4
Pendampingan Fasilitasi Standar Nasional Pendidikan (SNP) Pada Satuan Pendidikan Di Provinsi Kalimantan Barat	5
Melalui Digulis LPMP Kalimantan Barat Meraih Modis Pisan Award	6
Peduli Banjir Kalimantan Barat	7
Adokasi Implementasi Program Penguatan Sarana Pembelajaran Jarak Jauh	8
Kolaborasi Guru Dan Orang Tua Dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)	9
Tulisan Ilmiah Populer Sebagai Sarana Pengembangan Profesi Guru	12
Membangun Karakter Dan Budaya Lokal	14
Penerapan Metode <i>Snowball Throwing</i> Pada Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis Dalam Upaya Peningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X BDP Di SMK Negeri 1 Mempawah Hulu	15
Peningkatan Keterampilan Pelaksanaan Pembelajaran Daring Guru Kelas Atas Melalui Pendampingan Tutor Sebaya Di SDN Mempawah	18
Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Dengan Menggunakan Media Rakit Atraktif Pada Siswa Kelas I SDN 24 Sungai Mawang Tahun Pelajaran 2020/2021	22
Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Melalui Media Quizizz Pada Siswa Kelas X MIPA SMAN 1 Binjai Hulu	25
Praktek Baik <i>Blended Learning</i> Dalam Masa Pandemi : Sekolah dalam Sampan SMP Negeri 4 Sungai Kakap	29
Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pokok Himpunan Menggunakan Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Kelas VII Smpn 04 Satap Mukok	31



LPMP Review

Edisi III Tahun 2021

Susunan Redaksi

Penanggung Jawab : Asep Sukmayadi, S.Ip, M.Si

Redaktur : Dra. Dwi Karyani, M.Pd

Penyunting/Editor : Sri Rahayu, SE - Chakim Musthofa, S.I.Pust

Desain Grafis : Irfan Marindra, S.Kom, M.Pd - Oktariana Dwi Wulandari, M.Pd

Photographer : Ardhian Singgih Pamungkas, S.Pd - Amin Fahrur Ridho, S.Pd

Sekretariat : Mujahir, M.Pd - Helda Rosida, S.Sos - Diana Sari, ST

Informasi

Redaksi LPMP Review mengharapkan partisipasi pembaca untuk mengirimkan tulisan, gambar dan foto yang relevan. Karakteristik isi tulisan antara lain : menarik, relevan dengan pembelajaran di kelas, informatif, inovatif, dan dapat digunakan. Tulisan berkisar 3-5 halaman dengan spasi tunggal atau 5-10 halaman dengan spasi ganda berupa *soft copy* dalam bentuk file *Microsoft Word*.

Contact Person : Helda Rosida (0812 5722 6871) E-Mail : fansmaniac@gmail.com

Alamat Kantor Redaksi : Jl. Abdul Muis Tanjung Hulu, Pontianak Kalimantan Barat Telp. (0561) 742110, Fax. (0561) 746618

Sambutan Kepala LPMP Provinsi Kalimantan Barat



Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah... segala puji dan syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga kita masih dapat terus mengabdikan diri kita kepada bangsa dan negara kita tercinta.

Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan (LPMP) Provinsi Kalimantan Barat sebagai salah satu UPT Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi terus berupaya meningkatkan fungsinya dalam mewujudkan peningkatan mutu pendidikan di Provinsi Kalimantan Barat. Oleh karenanya, Buletin LPMP Review ini merupakan salah satu media bagi LPMP Provinsi Kalimantan Barat dalam menyampaikan informasi dan publikasi terkait segala kegiatan yang telah dilaksanakan dan juga sebagai media bagi Tenaga Pendidik dalam menyampaikan tulisan ilmiah terkait pendidikan yang juga berperan penting dalam upaya kita bersama yakni peningkatan mutu pendidikan.



LPMP Provinsi Kalimantan Barat sangat berharap bahwa dengan adanya media informasi ini memberikan gambaran dan wadah bagi dunia pendidikan khususnya di Kalimantan Barat ini dalam penyampaian informasi dan dapat mereview kinerja dari LPMP kepada masyarakat umum terutama di bidang pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Akhirnya, semoga buletin ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan kami juga mengharapkan peran aktif dan partisipasi dari semua pihak pemerhati pendidikan untuk dapat turut serta menyumbangkan tulisannya sehingga buletin ini dapat semakin lengkap dan bermanfaat. Permohonan maaf kami sampaikan apabila buletin ini masih terdapat banyak kekurangan.

Saya ucapkan selamat membaca dan mari terus tingkatkan mutu pendidikan.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Kepala LPMP Provinsi Kalimantan Barat

Asep Sukmayadi, S.IP, M.Si

PELAKSANAAN ASESMEN NASIONAL BERBASIS KOMPUTER (ANBK) PROVINSI KALIMANTAN BARAT TAHUN 2021



Asesmen Nasional merupakan program penilaian terhadap mutu setiap sekolah, madrasah, dan program kesetaraan pada jenjang dasar dan menengah. Mutu satuan pendidikan dinilai berdasarkan hasil belajar peserta didik yang mendasar yang meliputi aspek literasi, numerasi, dan karakter, serta kualitas proses belajar-mengajar dan iklim satuan pendidikan yang mendukung pembelajaran. Informasi-informasi tersebut diperoleh dari tiga instrumen utama, yaitu Asesmen Kompetensi Minimum (AKM), Survei Karakter, dan Survei Lingkungan Belajar.

Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) adalah pengukuran kompetensi peserta didik dalam literasi membaca dan literasi matematika atau numerasi. Literasi membaca merupakan kemampuan untuk memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan merefleksikan berbagai jenis teks untuk menyelesaikan masalah serta mengembangkan kapasitas individu sebagai warga Indonesia dan warga dunia agar dapat berkontribusi secara produktif di masyarakat. Numerasi adalah kemampuan berpikir menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika untuk menyelesaikan masalah sehari-hari pada berbagai jenis konteks yang relevan untuk individu sebagai warga negara Indonesia dan dunia. Selanjutnya survei karakter dilaksanakan untuk sikap, kebiasaan, nilai-nilai (*values*) berdasarkan enam aspek Profil Pelajar Pancasila.

Sedangkan survei lingkungan belajar adalah pengukuran kualitas pembelajaran dan iklim sekolah yang menunjang pembelajaran pada satuan pendidikan.

Asesmen Nasional perlu dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Asesmen ini dirancang untuk menghasilkan informasi akurat guna memperbaiki kualitas belajar-mengajar, yang pada gilirannya akan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Asesmen Nasional menghasilkan informasi untuk memantau perkembangan mutu dari waktu ke waktu, dan kesenjangan antar bagian di dalam sistem pendidikan (misalnya kesenjangan antarkelompok sosial ekonomi dalam satuan pendidikan, kesenjangan antara satuan pendidikan negeri dan swasta di suatu wilayah, kesenjangan antardaerah, atau pun kesenjangan antarkelompok berdasarkan atribut tertentu). Asesmen Nasional bertujuan untuk menunjukkan apa yang seharusnya menjadi tujuan utama satuan pendidikan, yakni pengembangan kompetensi dan karakter peserta didik. Asesmen Nasional juga memberi gambaran tentang karakteristik esensial sebuah satuan pendidikan yang efektif untuk mencapai tujuan utama tersebut. Hal ini diharapkan dapat mendorong satuan pendidikan dan dinas pendidikan untuk memfokuskan sumber daya pada perbaikan mutu pembelajaran.

Dalam pelaksanaannya, Asesmen Nasional dilaksanakan dengan menggunakan sistem tes berbasis komputer yang disebut Asesmen Nasional



Berbasis Komputer (ANBK). Sedangkan moda tes yang dapat dipilih adalah moda tes komputer daring (*online*) dan semi daring (*semi online*). Mekanisme dan prosedur pelaksanaan ANBK mengacu kepada Prosedur Operasional Standar (POS) AN yang ditetapkan oleh Kepala Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Nomor 030/H/PG.00/2021. POS Asesmen Nasional Tahun 2021 diterbitkan untuk melaksanakan ketentuan Pasal 12 Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 17 Tahun 2021 tentang Asesmen Nasional.

Lingkup peserta ANBK pada satuan pendidikan terdiri atas kepala satuan pendidikan, seluruh pendidik dan peserta didik sebagai sampel pada satuan pendidikan. Peserta didik mengikuti AKM, Survei Karakter, dan Survei Lingkungan Belajar, sementara untuk seluruh pendidik dan kepala satuan pendidikan mengikuti Survei Lingkungan Belajar. Peserta didik yang mengikuti ANBK berstatus masih aktif belajar dengan ketentuan untuk jenjang SD/MI dan yang sederajat merupakan peserta didik kelas 5, jenjang SMP/MTs dan yang sederajat merupakan peserta didik kelas 8, dan jenjang SMA/MA/SMK/MAK dan yang sederajat adalah peserta didik kelas 11. Seluruh peserta didik yang mengikuti ANBK terpilih secara acak (*random*) di setiap satuan pendidikan dengan metode yang ditetapkan oleh ementerian. Jumlah peserta didik yang dipilih untuk mengikuti ANBK pada setiap satuan pendidikan maksimal berjumlah 30 orang untuk jenjang SD/MI, dan

45 orang untuk jenjang SMP/MTS, SMA/MA/SMK/MAK dengan cadangan masing-masing jenjang sebanyak 5 orang.

Dalam upaya memastikan pelaksanaan ANBK di satuan pendidikan berjalan dengan baik dan lancar maka LPMP Provinsi Kalimantan Barat melaksanakan kegiatan monitoring dan evaluasi pelaksanaan ANBK jenjang SD, SMP dan SMA di 14 kabuipaten/kota provinsi Kalimantan Barat. Pelaksanaan ANBK jenjang SMA, MA dan yang sederajat dilaksanakan pada tanggal 27 s.d. 30 September 2021, jenjang SMP/MTs dan yang sederajat pada tanggal 4 s.d. 7 Oktober 2021 dan jenjang SD/MI dan yang sederajat pada tanggal 8 s.d. 11 November 2021 untuk gelombang pertama dan tanggal 15 s.d. 18 November 2021 untuk gelombang kedua.

Secara umum pelaksanaan ANBK berjalan dengan lancar. Adapun kendala yang dihadapi antara lain tidak adanya jaringan internet dan masih minimnya sarana parasarana IT penunjang ANBK, sehingga beberapa satuan pendidikan masih melaksanakan ANBK dengan menumpang ke satuan pendidikan lain. Oleh karena itu kepala satuan pendidikan tersebut berharap agar instansi terkait dapat menyediakan sarana prasarana seperti jaringan internet dan sarana IT penunjang ANBK sehingga seluruh satuan pendidikan dapat melaksanakan secara mandiri. Semoga hasil ANBK dapat bermanfaat bagi peningkatan mutu pendidikan. (DS)

FORUM PEMANGKU KEPENTINGAN DAERAH PROGRAM SEKOLAH PENGGERAK KOTA PONTIANAK DAN KABUPATEN KETAPANG



Program Sekolah Penggerak telah bergulir secara serentak. Giatnya telah terselenggara di seluruh Indonesia termasuk kabupaten Ketapang dan Pontianak. Beberapa sekolah telah memulai aksi, inisiasi dan inovasi. Dalam pelaksanaannya didampingi oleh pelatih ahli. Program Sekolah Penggerak menciptakan generasi unggul melalui proyek pembangunan Pelajar Pancasila yang sesuai dengan nilai-nilai dan karakter bangsa Indonesia.

Satuan pendidikan yang berstatus Sekolah Penggerak mendapatkan kebebasan memilih proyek dengan tema yang telah ditetapkan. Tema-tema tersebut bisa dipilih sesuai jenjang pendidikan. Beberapa tema proyek antara lain tema gaya hidup berkelanjutan (untuk jenjang SD-SMA/SMK), tema kearifan lokal (untuk jenjang SD-SMA/SMK), tema Bhinneka Tunggal Ika (untuk jenjang SD-SMA/SMK), tema bangunlah jiwa dan raganya (untuk jenjang SMP-SMA/SMK), tema suara demokrasi (untuk jenjang SMP-SMA/SMK), tema berekayasa dan berteknologi untuk membangun NKRI (untuk jenjang SD-SMA/SMK), tema kewirausahaan (untuk jenjang SD-SMA/SMK). Untuk SD wajib memilih minimal 2 tema untuk dilaksanakan per tahun. Sedangkan untuk tingkat SMP dan SMA wajib memilih minimal 3 tema per tahun.

Sebagai bentuk fasilitasi dalam penyelenggaraan dan penguatan Program Sekolah Penggerak, Kemendikbudristek perlu mengadakan Forum Pemangku Kepentingan Daerah. Forum ini merupakan kegiatan diskusi berkenaan dengan berbagai upaya peningkatan mutu penyelenggaraan pendidikan yang dapat dilakukan oleh pemangku kepentingan di masing-masing satuan pendidikan. Pada Forum Pemangku Kepentingan Daerah, seluruh pemangku kepentingan merefleksikan capaian kemajuan pendidikan di daerahnya sekali dalam satu semester.

Kegiatan diselenggarakan pada 18 – 19 November 2021 di 2 tempat berbeda yaitu Pontianak dan Ketapang dalam waktu yang sama. Hotel Gajah Mada menjadi pusat kegiatan di kota Pontianak. Sedangkan di Ketapang kegiatan dilakukan di hotel Aston.

Berbagai pihak menghadiri kegiatan ini yang terdiri dari unsur PMO (*project management officer*) dari Disdikbud Provinsi, Disdikbud kabupaten/ kota dan LPMP Provinsi Kalimantan Barat, Pelatih Ahli, Komite Pembelajaran di Sekolah Penggerak (pengawas

sekolah, kepala sekolah, guru) perwakilan siswa SMP dan SMA, perwakilan orang tua serta perwakilan masyarakat.

Acara dibuka oleh kepala LPMP Provinsi Kalimantan Barat, Asep Sukmayadi, S.IP, M.Si. Dalam sambutannya kepala LPMP Provinsi Kalimantan Barat mengingatkan bahwa setiap Sekolah Penggerak harus cepat beradaptasi dengan kondisi yang tidak dapat diprediksi. Selayaknya sekolah selalu tanggap dan menyiapkan diri. Sekolah Penggerak harus cepat melakukan perubahan mengikuti perkembangan zaman. Implementasinya bisa disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Pembelajaran yang berpusat pada siswa perlu diprioritaskan.

Dalam pandangan yang lain, Dr. Amrazi Zakso selaku perwakilan masyarakat yang juga hadir dalam kegiatan ini, menegaskan kepala sekolah dan guru menjadi tokoh perubahan. Peran penting keduanya mampu mengubah sekolah untuk terus berbenah. Kepala sekolah, guru dan komite sekolah perlu bersinergi untuk wujudkan pengembangan pembelajaran yang bermutu.

Selama 2 hari pelaksanaan seluruh peserta berbagi gagasan dan pengetahuan. Seluruh peserta juga berbagi praktik baik, pembuatan mimpi bersama, pembuatan strategi bersama, perencanaan tindak lanjut, analisis benang merah serta apresiasi dan diakhiri dengan komitmen bersama. Pelatih ahli dalam kegiatan ini bertugas membimbing dalam pengenalan dan kesepakatan.

Kegiatan yang dilaksanakan secara luring ini menerapkan protokol kesehatan dengan ketat. Sebelum kegiatan dimulai seluruh peserta menjalani tes Antigen. Panitia menyediakan *handsanitizer*, kewajiban pemakaian masker selama kegiatan serta jaga jarak antarpeserta menjadi prosedur standar operasional kegiatan yang kami tegakkan.

Di akhir kegiatan kepala LPMP Provinsi Kalimantan Barat menyerahkan plakat sebagai penghargaan atas dimulainya proyek-proyek di Sekolah Penggerak. Seluruh peserta juga menandatangani komitmen bersama sebagai bukti telah berpartisipasi dalam Program Sekolah Penggerak di satuan pendidikan masing-masing.

Forum ini mengukuhkan sebanyak 19 sekolah di kabupaten Ketapang dan 16 sekolah di kota Pontianak siap melaksanakan Sekolah Penggerak. Seluruhnya siap memberi dampak wujudkan Merdeka Belajar (*kim*).

PENDAMPINGAN FASILITASI STANDAR NASIONAL PENDIDIKAN (SNP) PADA SATUAN PENDIDIKAN DI PROVINSI KALIMANTAN BARAT



Dimasa pandemi yang telah berlangsung hampir 2 tahun di bumi pertiwi ini, khususnya di Provinsi Kalimantan Barat, tidak menyurutkan semangat dan cita-cita LPMP Provinsi Kalimantan Barat untuk tetap memfasilitasi satuan pendidikan dalam rangka meningkatkan mutu hasil belajar siswa di Bumi Khatulistiwa.

Sebagaimana kita ketahui pada awal mula diberlakukannya pembelajaran daring di seluruh pelosok Indonesia, para siswa mengalami beberapa kesulitan mulai dari gaptak (gagap teknologi), kendala internet, kendala jaringan di beberapa daerah terpencil, susah sinyal, pembengkakan biaya kuota, kurang paham dengan beberapa mata pelajaran yang bersifat praktek dan menghitung. Selain itu, keluhan dari para orang tua murid pada tingkat TK dan SD pun muncul karena telah menambah beban mereka untuk mengawasi dan mendampingi anaknya dalam proses pembelajaran. Tidak hanya murid, pengajar pun harus beradaptasi lagi dengan adanya pembelajaran jarak jauh (daring) yang dimana sistem pembelajaran tersebut memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Selain itu juga pandemi Covid-19 ini mengakibatkan hilangnya kesempatan untuk belajar (*learning lost*) yang berakibat pada penurunan penguasaan kompetensi peserta didik.

Namun, seiring dengan berjalannya waktu, masyarakat sudah terbiasa dengan kehidupan *new normal* dan harus menerima serta mendukung adanya kebijakan yang telah di buat oleh pemerintah dalam dunia pendidikan. Sebab pada masa pandemi ini, sistem pembelajaran daring merupakan langkah yang paling tepat untuk mengurangi penyebaran Virus Covid-19. Pembelajaran harus tetap berlangsung dengan tetap memperhatikan kesehatan,

keselamatan, serta mempertimbangkan tumbuh kembang dan hak anak selama pandemi Covid-19, hal ini melatarbelakangi LPMP Provinsi Kalimantan Barat melaksanakan kegiatan pendampingan fasilitasi Standar Nasional Pendidikan (SNP) pada satuan pendidikan jenjang SD, SMP, SMA dan SLB di Provinsi Kalimantan Barat.

Kegiatan pendampingan ini merupakan pendampingan tahap 1 untuk 14 kabupaten/kota dilaksanakan pada tanggal 27 s.d 29 September (angkatan 1) dan pada tanggal 3 s/d 6 Oktober 2021 (angkatan 2), pendampingan difokuskan dengan memberikan pengetahuan terkait dengan:

1. Kebijakan kurikulum di masa pandemi untuk standar isi, yang bertujuan untuk memberikan fleksibilitas satuan pendidikan dalam rangka menentukan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik pada kondisi khusus;
2. Proses pembelajaran di masa pandemi untuk standar proses, yang bertujuan agar satuan pendidikan mampu mengelola pembelajaran di masa pandemi, disesuaikan dengan situasi dan kondisi sekolah untuk menentukan apakah pembelajaran dilaksanakan secara daring (pembelajaran jarak jauh) atau melakukan proses pembelajaran tatap muka secara terbatas dengan tetap menerapkan ketentuan-ketentuan yang sudah diberlakukan.

56 satuan pendidikan jenjang SD, SMP, SMA dan SLB yang tersebar di 14 Kabupaten/Kota menjadi sasaran pendampingan pada kegiatan ini dengan harapan Satuan pendidikan dapat meningkatkan kualitas dan adaptasi pembelajaran terutama di masa pandemi Covid-19 dalam rangka mengurangi dampak *learning lost* yang selama ini dikhawatirkan dunia pendidikan (*helda*).

MELALUI DIGULIS LPMP KALIMANTAN BARAT MERAH MODIS PISAN AWARD



LPMP Provinsi Kalimantan Barat mengadaptasi dan mereplikasi inovasi layanan pendidikan Modis Pisan (Mobil Pendidikan Semua Pintar Sains) dari PPPPTK IPA dengan branding bercita rasa lokal yaitu DIGULIS. Digulis adalah salah satu icon di Kota Pontianak berupa Tugu Bambu Runcing atau Tugu Bundaran Untan yang merupakan sebuah monumen yang terletak di Bundaran Universitas Tanjungpura. Terkait dengan pelaksanaan penguatan literasi sains kepada peserta didik, DIGULIS adalah kepanjangan dari *Do it and Grow up with Literacy Science*.

Kegiatan DIGULIS dilakukan secara berkolaborasi antara tenaga fungsional LPMP Provinsi Kalimantan Barat dengan Duta Sains Kalimantan Barat, yang tentunya atas dukungan dan kerjasama dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Kalimantan Barat dan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten/Kota.

Kegiatan DIGULIS yang dilaksanakan pada tanggal 3 Mei 2021 untuk jenjang SMP, 4 Mei 2021 untuk jenjang SMA dan 5 Mei 2021 untuk jenjang SD melibatkan 50 peserta didik jenjang SD, 50 peserta didik jenjang SMP dan 50 peserta didik jenjang SMA di Provinsi Kalimantan Barat dengan sebaran jumlah sekolah sebanyak 4 sekolah untuk jenjang SD dan 3 sekolah untuk jenjang SMP di Kota Pontianak serta 1 sekolah jenjang SMA di Bengkayang. Adapun bentuk kegiatannya adalah demonstrasi sains dan pemutaran film yang diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik dan motivasi serta rasa keingintahuan terhadap sains.

Kegiatan ini selanjutnya diadaptasi oleh salah satu sekolah jenjang SD yg mengikuti kegiatan DIGULIS yaitu SDN 37 Pontianak Tenggara dengan nama branding BALAK SAINS PRENEUR yang merupakan kolaborasi SDN 37 Pontianak Tenggara dengan sekolah lain yang ada di Kota Pontianak. BALAK SAINS PRENEUR juga didukung oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Pontianak, LPMP Kalimantan Barat, dan Komunitas Sains Kalbar (MOU). Adapun bentuk kegiatan adalah peserta didik melakukan praktik sains dengan memanfaatkan bahan sederhana yang akan menghasilkan produk bermanfaat dimana selanjutnya akan di kemas dalam branding yang menarik dan akan dipasarkan melalui media sosial (*online dan offline*).

Pada tanggal 22 November 2021 bertempat di Hotel Ibis Trans Studio Bandung, LPMP Provinsi Kalimantan Barat menerima Modis Pisan Award dari PPPPTK IPA. Modis Pisan Award merupakan apresiasi dan penghargaan kepada LPMP yang telah melakukan adaptasi dan replikasi pelaksanaan penguatan literasi sains peserta didik. LPMP yang menerima Modis Pisan Award diminta untuk memaparkan *best practice* pelaksanaan adaptasi dan replikasi Modis Pisan yang telah dilaksanakan agar menjadi motivasi dan contoh pelaksanaan kegiatan penguatan literasi sains kepada peserta didik. Semoga kedepannya akan banyak adaptasi, replikasi dan modifikasi program penguatan literasi dan numerasi khususnya penguatan literasi sains. (Oktariana)

PEDULI BANJIR KALIMANTAN BARAT



Banjir yang tak kunjung surut, warga terdampak bencana semakin bertambah, berita tentang Bencana Banjir yang melanda Kabupaten Sintang dan Kabupaten Melawi, Kalimantan Barat, menjadi *headline news* di semua media *online* maupun media *offline*. Berdasarkan hasil penjelajahan di dunia maya, sampai dengan saat ini, masih ada tujuh kecamatan di Sintang yang masih terendam banjir. Tujuh kecamatan itu diantaranya Dedai, Kelay Permai, Binjai Hulu, Ketungau Hilir, Sepauk, Tempunak, dan yang terparah adalah kecamatan Sintang. Tiga kecamatan lainnya yang tergolong parah, yakni Dedai, Tempunak dan Sepauk. Sedangkan di kabupaten Melawi terdapat 4 desa yang terendam banjir yaitu : Desa Tanjung Tengah dan Desa Tanjung Sari di Kecamatan Nanga Pinoh serta Desa Sungai Sampuk dan Desa Lihai di Kecamatan Menukung.

Sesuai arahan Bapak Kepala LPMP Provinsi Kalimantan Barat, Kasubbag Tata Usaha, Bapak Kurniadi, M.M, menghimbau kepada seluruh pegawai LPMP Provinsi Kalimantan Barat baik yang berstatus sebagai pegawai negeri maupun tenaga kontrak, untuk memberikan sumbangan seikhlasnya untuk membantu meringankan beban saudara-saudara kita yang terdampak banjir. Melalui wadah yang sudah tercipta sejak Ramadhan 1442 H yaitu Program SENYUM (SEdekah NYata Untuk Mereka), Tim Program SENYUM segera merapatkan barisan untuk bersama-sama bergerak melakukan penggalangan dana PEDULI Bencana Banjir Kalimantan Barat, baik melalui transfer maupun pembukaan “Kotak SENYUM”.

Dengan Semangat “Bersama Kita Bisa”, penggalangan dana untuk Peduli Bencana Banjir Kalimantan Barat terlaksana dengan lancar dan sesuai dengan rencana. Pembukaan Kotak Senyum

dilakukan oleh Bapak Kurniadi, M.M, selaku Kasubbag Tata Usaha dan Ketua Reformasi Birokrasi LPMP Provinsi Kalimantan Barat, yang disaksikan oleh Perwakilan dari Tim SPI, Perwakilan dari Fungsi, Perwakilan dari Tim Program SENYUM dan perwakilan dari staf LPMP Provinsi Kalimantan Barat. Pembukaan Kotak Senyum dilaksanakan hari Senin, 22 November 2021 yang selanjutnya dilakukan penghitungan isi dari Kotak SENYUM beserta penggalangan dana yang melalui transfer. Hasil akhir perhitungan menunjukkan angka Rp. 12.600.000,-

Sesuai dengan kesepakatan seluruh Keluarga Besar LPMP Provinsi Kalimantan Barat, dana tersebut dititipkan ke Lembaga yang Lebih Kompeten dalam hal penanggulangan bencana alam, dengan harapan bantuan tersebut bisa sampai ke pelosok negeri. Dalam hal ini Tim Rumah Zakat menjadi pilihan utama kami dalam penyaluran penggalangan dana bencana banjir Kalimantan Barat.

Tim Relawan Program SENYUM kali ini diwakili oleh Urai Winda Fidyah Sari, Sri Rahayu dan Ida Aisha untuk mengantarkan Amanah dari Keluarga Besar LPMP Provinsi Kalimantan Barat tersebut ke Rumah Zakat yang berada di Jl. Irian No.35, Akcaya, Kec. Pontianak Selatan, Kota Pontianak, Kalimantan Barat 78121.

Semoga bantuan yang diserahkan bisa sedikit meringankan beban dari saudara-saudara kita yang terdampak dan membawa berkah bagi seluruh Keluarga Besar LPMP Provinsi Kalimantan Barat. Karna sejatinya, Segala Kebaikan yang Kita perbuat, akan Kembali untuk diri kita sendiri.

Dengan berpegang teguh pada Tata Nilai RELIGUS, semoga Program SENYUM bisa selalu mengambil andil dalam menciptakan Garis SENYUM bagi mereka yang sedang berduka. (Winda)

ADVOKASI IMPLEMENTASI PROGRAM Penguatan SARANA PEMBELAJARAN JARAK JAUH



Pandemi Covid-19 berdampak pada perubahan tata kelola pendidikan khususnya dalam layanan pembelajaran sejak bulan Maret tahun 2020 yang lalu. Pembelajaran dilaksanakan tanpa tatap muka (belajar dari rumah) sesuai dengan surat edaran Sekretaris Jenderal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 15 tahun 2020. Pola pembelajaran dari rumah diserahkan kepada satuan pendidikan di bawah supervisi pemerintah daerah dengan mempertimbangkan kesiapan satuan pendidikan dan peserta didik. Beragam praktik dikembangkan oleh masing-masing sekolah, baik pembelajaran dalam jaringan (daring), pembelajaran di luar jaringan (luring) atau kombinasi keduanya.

Kondisi ini dapat menyebabkan ketimpangan kualitas pembelajaran antar peserta didik dalam satu sekolah maupun antar sekolah. Kompetensi guru dalam pembelajaran jarak jauh dan keterjangkauan terhadap akses teknologi yang berbeda merupakan beberapa kondisi yang menentukan kualitas pembelajaran jarak jauh. Perbedaan akses layanan pendidikan jarak jauh melatarbelakangi terbitnya Keputusan Mendikbud nomor 719/P/2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum pada Satuan Pendidikan dalam Kondisi Khusus yang berakibat pada kemungkinan terjadinya perbedaan muatan kurikulum dan beban belajar antar sekolah.

Hasil berbagai studi menunjukkan bahwa pengelolaan pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 menyebabkan siswa mengalami ketertinggalan pembelajaran (*learning loss*) yaitu hilangnya kapasitas siswa dalam pembelajaran dan ketertinggalan literasi (*literacy loss*). Dua istilah ini bertemu pada titik yang sama, yakni kehilangan kapasitas belajar. Ketertinggalan literasi dan ketertinggalan pembelajaran menyebabkan menurunnya penguasaan pelajaran dan perkembangan afeksi siswa pada pembelajaran jarak jauh. Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan Persatuan Bangsa Bangsa (UNESCO) menyatakan terjadinya pembelajaran terputus (*interrupted learning*) sebagai konsekuensi yang paling merugikan akibat penutupan sekolah, keadaan ini pada gilirannya akan berdampak negatif terhadap hasil belajar siswa, terutama siswa yang kurang beruntung akibat ketersediaan akses terhadap sumber belajar yang tidak merata. Oleh karenanya, untuk mengurangi terjadinya ketertinggalan literasi dan ketertinggalan pembelajaran yang berkelanjutan dibutuhkan berbagai pendekatan kreatif agar siswa dapat terus belajar di masa pandemi dan masa *new normal* ketika pandemi mulai landai.

Untuk mendapatkan gambaran ketersediaan akses terhadap sumber belajar serta keterjangkauan terhadap akses teknologi pada satuan pendidikan, berbagai pihak harus bersinergi dalam meningkatkan penguatan sarana telekomunikasi di satuan pendidikan sehingga perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh dapat berjalan dengan baik dan semua peserta didik dapat

memperoleh layanan pembelajaran yang adil dan tidak terhalang dengan keterbatasan sarana telekomunikasi. Disamping itu, pemerintah daerah perlu didampingi dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran terkait dengan terjadinya ketimpangan kualitas hasil pembelajaran jarak jauh yang telah dilalui pada tahun pembelajaran sebelumnya.

Untuk memfasilitasi berbagai pihak dalam mendapatkan kondisi sarana telekomunikasi dalam mendukung pembelajaran jarak jauh, LPMP Provinsi Kalimantan Barat melaksanakan kegiatan Advokasi Implementasi Program Penguatan Sarana Pembelajaran Jarak Jauh Provinsi Kalimantan Barat Tahun 2021 yang dilaksanakan selama 3 (tiga) hari pada tanggal 11 s.d. 13 Oktober 2021 bertempat di Hotel Gajahmada Jl. Gajahmada No. 177-183 Pontianak. Kegiatan tersebut antara lain bertujuan untuk menyamakan persepsi mengenai kebutuhan sarana telekomunikasi dalam mendukung pembelajaran jarak jauh, menyamakan persepsi mengenai program penguatan sarana pembelajaran jarak jauh, dan menyusun pola dan kegiatan pendampingan pemerintah daerah dalam mendukung program penguatan sarana pembelajaran jarak jauh.

Kegiatan yang dibuka oleh Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Kalimantan Barat, melibatkan unsur Unit Pelaksana Teknis Direktorat Jenderal PAUD, Dikdas dan Dikmen Kemendikbudristek (LPMP Provinsi Kalimantan Barat dan BP PAUD dan Dikmas Provinsi Kalimantan Barat), Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, Bappeda, BPKAD, Dinas Komunikasi dan Informatika, Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi/Kabupaten/Kota se-Kalimantan Barat. Narasumber kegiatan ini terdiri dari Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Kalimantan Barat, Kepala LPMP Provinsi Kalimantan Barat, Kepala BP PAUD dan Dikmas Provinsi Kalimantan Barat, Kepala Bidang Aplikasi Informatika Diskominfo Provinsi Kalimantan Barat, Kepala Sub Bidang PSDM Bappeda Provinsi Kalimantan Barat, Pengembang Teknologi Pembelajaran LPMP Provinsi Kalimantan Barat, dan Widyaprada BP PAUD dan Dikmas Provinsi Kalimantan Barat.

Secara umum, kegiatan ini menghasilkan rencana aksi pemerintah daerah dalam penguatan sarana telekomunikasi untuk mendukung pembelajaran jarak jauh di masa pandemi. Saran dan masukan mengenai penguatan sarana pembelajaran jarak jauh yang dihasilkan dari kegiatan ini adalah adanya surat resmi dari LPMP kepada Gubernur/Bupati/Walikota terhadap hasil kegiatan ini, peta jalan kegiatan ini dapat disampaikan kepada gubernur untuk dapat membuat program kerja yang mendukung penguatan sarana pembelajaran jarak jauh, adanya surat edaran Gubernur sebagai dasar pendukung anggaran penunjang pembelajaran jarak jauh, dan melakukan koordinasi antar instansi terkait dalam penguatan sarana pembelajaran jarak jauh. (ER)

KOLABORASI GURU DAN ORANG TUA DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH (PJJ)

Jeperis Nahampun*

A. Pengantar

Setiap orang tua menginginkan anaknya rajin belajar dan menjadi anak yang berbakti serta memiliki kompetensi yang dapat diandalkan di salah satu bidang. Harapan generasi unggul adalah impian setiap orang tua agar kelak generasi masa depan lebih hebat dari generasi sekarang. Pendidikan adalah salah satu jembatan untuk mewujudkan. Pendidikan yang menanamkan nilai-nilai karakter, kepribadian dan kemandirian. Tujuannya agar kelak generasi masa depan mempunyai karakter mulia disertai dengan kompetensi yang melekat dengan dirinya, berguna bagi agama, nusa dan bangsa.

Abi Sujak (2020) dalam bukunya berjudul *Mengajar Generasi Z* menyebutkan generasi Z yaitu penduduk yang lahir tahun 2000 sampai dengan sekarang. Generasi ini juga disebut *postmillennial* (pascamillennial), *iGen* yaitu generasi yang lahir di era internet, *Zoomers*, *Gen Tech*, *Net Gen*, *Neo Digital Native*. Sebelumnya ada generasi X yaitu penduduk yang lahir tahun 1965 - 1979, dan generasi Y yaitu penduduk yang lahir tahun 1980 sampai dengan 1996 yang selanjutnya disebut generasi Millennial.

Setiap generasi hidup pada masanya. Tak terkecuali saat ini. Generasi X, Y, Z yang masih hidup mengalami masa pandemi Covid-19 yang tidak mengenal bangsa, jenis kelamin, suku, ras dan agama. Covid-19 menjadi menakutkan karena mudah tertular dan menyebabkan banyak yang meninggal. Pandemi Covid-19 juga mengubah kehidupan manusia dari kondisi normal menjadi kehidupan yang harus taat protokol kesehatan bagi setiap orang.

Menurut UNESCO lebih dari 91 % siswa di dunia terpengaruh dengan adanya penutupan sekolah. Solusi yang bisa dilakukan adalah dengan pembelajaran jarak jauh. Namun banyak sekolah terkendala dengan berbagai infrastruktur atau aplikasi sebagai media pembelajaran jarak jauh dan kemampuan orang tua dalam mendukung model pembelajaran ini. Untuk itulah diperlukan kolaborasi antara guru dengan orang tua siswa.

B. Sulitnya Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19

Salah satu problematika bidang pendidikan di masa pandemi Covid-19 adalah tidak dapat diselenggarakannya pembelajaran seperti biasa. Di masa pandemi Covid-19 pemerintah menyarankan untuk lebih mengutamakan kesehatan siswa dibandingkan dengan tetap melakukan pembelajaran. Oleh karena itu ada 2 jenis pembelajaran yang dapat dilakukan, yaitu: pembelajaran tatap muka dan pembelajaran jarak jauh.

1. Pembelajaran tatap muka

Pembelajaran tatap muka adalah pembelajaran yang dilakukan di kelas atau di luar kelas dimana guru dan siswa berada dalam suatu tempat yang sama. Guru dapat mengelola kelas dengan leluasa mengikuti strategi/metode/model pembelajaran yang dirancang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Yang menjadi perhatian pada saat pembelajaran tatap muka adalah ruang kelas. Ruang kelas sangat penting diperhatikan bagaimana siswa bisa berinteraksi dengan

aktif, aman, nyaman, tenang dan menyenangkan (Puti A. Hamid, 2018). Jika siswa berada dalam ruang kelas selama 7-8 jam maka perlu pengaturan yang baik agar siswa merdeka dalam belajar.



Gambar 1.1. Suasana pembelajaran tatap muka sebelum pandemi Covid-19

2. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)

Pendidikan Jarak Jauh adalah pendidikan dimana peserta didiknya terpisah dari guru. Pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi informasi dan komunikasi. Secara umum, prinsip dalam penyelenggaraan PJJ meliputi perluasan akses pendidikan yang lebih fleksibel, pemerataan kesempatan mendapatkan pendidikan dan kualitas.

Sejak diterbitkannya Surat Edaran Kemdikbud No. 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam masa darurat pandemi Covid-19, sekolah menerapkan PJJ. Pembelajaran jarak jauh terbagi atas 2 jenis yaitu pembelajaran dalam jaringan (daring) dan pembelajaran di luar jaringan (luring).

Pembelajaran jarak jauh mulai diterapkan sejak bulan Maret 2020 dengan berpedoman pada Surat Edaran Kemdikbud. Sejak saat itu semua siswa belajar dari rumah dipandu ibu dan bapak guru dari sekolah. Kondisi yang sangat berbeda dari keadaan normal membuat guru di seluruh Indonesia menghadapi sejumlah tantangan dan kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh yang tidak pernah diprediksi sebelumnya.

Kesulitan pembelajaran jarak jauh sangat dirasakan para guru di daerah pedalaman. Jika melaksanakan pembelajaran jarak jauh moda daring, tidak ada jaringan internet dan listrik. Selain infrastruktur tidak tersedia, kompetensi guru di daerah juga masih perlu ditingkatkan. Masih banyak guru di daerah belum memiliki laptop atau gawai (*gadget*) untuk membantu kelancaran pembelajaran mulai dari persiapan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran.

Kesulitan melakukan pembelajaran jarak jauh sebaiknya tidak dikeluhkan terus menerus. Alangkah baiknya jika para guru dan pendidik lainnya berusaha terus mencari solusi terbaik mengatasi hal tersebut. Sebelum merancang pembelajaran jarak jauh maka langkah awal yang perlu dilakukan oleh guru adalah mengetahui tujuan pembelajaran jarak jauh.



Gambar 1.2. Kepala sekolah di kabupaten Melawi menelepon siswa dengan cara menaiki pohon karet untuk mendapat sinyal

Kesulitan yang lebih banyak dialami guru dalam pembelajaran jarak jauh di Indonesia adalah tidak tersedianya perangkat teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Beberapa guru bercerita bahwa dari 50 siswa di sekolahnya, rata-rata hanya 20% yang memiliki *handphone*. Untuk daerah pedalaman masih banyak daerah yang belum merasakan layanan sinyal dan layanan data untuk berkomunikasi serta mengakses internet menggunakan *handphone*.

Dalam pengamatan penulis, beberapa kendala yang dihadapi guru dan orang tua sehingga pembelajaran jarak jauh sulit dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Lokasi dan domisili siswa sangat jauh, berada di pedalaman, ladang dan perkebunan.
2. Jaringan internet tidak ada.
3. Siswa/orang tua siswa tidak memiliki *handphone* dan laptop.
4. Guru tidak memiliki kesiapan dalam pembelajaran jarak jauh.
5. Kendala listrik tidak memadai.
6. Masih banyak orang tua dan guru yang tidak memahami cara menggunakan TIK dalam mendampingi belajar anak-anaknya.

C. Media Pembelajaran Jarak Jauh

Pembelajaran jarak jauh menjadi solusi melanjutkan proses belajar mengajar dengan cara belajar dari rumah (BDR). Sebelum dilaksanakannya belajar dari rumah, terlebih dahulu sekolah berkolaborasi dengan orang tua siswa untuk mengidentifikasi media pembelajaran apa yang akan lebih mudah digunakan oleh siswa. Perangkat yang mendukung pembelajaran jarak jauh adalah berkaitan dengan aplikasi dan TIK. Jika hasil kesepakatan guru dan orang tua melaksanakan pembelajaran jarak jauh menggunakan gawai (*gadget*) atau laptop maka ada beberapa alternatif media dan sumber belajar yang tersedia sebagaimana termaktub dalam SE Kemdikbud nomor 15 tahun 2020.

Adapun proses pembelajaran jika menggunakan Pembelajaran Jarak Jauh metode dalam jaringan (*daring*) adalah sebagai berikut :

1. Memberikan petunjuk, *link* video tutorial dan penugasan mandiri secara *daring* baik dengan menggunakan aplikasi *group* (Whatsapp/Telegram).
2. Menggunakan *Learning Management System* (*Google Classroom, Moodle, Kelas Maya*).

Classroom, Moodle, Kelas Maya).

3. Memberikan petunjuk, *link*, video tutorial dan penugasan mandiri secara *daring* dan dikombinasikan dengan tatap muka secara virtual.
4. Melakukan tatap muka/tutorial secara virtual (*Webex, Zoom, Google Meet, Lark, Skype, Hangout* dan berlangsung secara kalsikal.)

Sedangkan proses pembelajaran metode luar jaringan (*luring*) adalah sebagai berikut :

1. Memberikan materi dan penugasan untuk dikerjakan sebelum siswa belajar di rumah yang nantinya dikumpulkan pada saat masuk sekolah.
2. Memberikan materi dan penugasan dengan cara mengantar langsung ke setiap siswa untuk beberapa hari kemudian diambil lagi.
3. Guru mengunjungi setiap siswa ke rumah masing-masing secara berkala.
4. Siswa diberi “*tugas mandiri/project*” selama belajar di rumah.
5. Siswa diminta mengisi *Jurnal Belajar Mandiri* setiap hari dan diketahui oleh orang tua.
6. *Jurnal Belajar Mandiri* dari siswa dikoreksi oleh masing-masing guru mata pelajaran.

Penggunaan TIK dan jaringan internet penting bagi masa depan pendidikan di Indonesia pada masa pandemi Covid-19. Saat ini, dunia Pendidikan kita membutuhkan terobosan pada akses, metode maupun cara penggunaan teknologi pembelajaran yang efektif. Kita tidak bisa menunggu perubahan saja, semua elemen Pendidikan harus menjemput perubahan ini dengan mengantisipasinya. Perlu mengenali manfaat teknologi digital hingga perangkat penggunaannya (Gogot Suharwoto, 2018).

D. Pentingnya Kolaborasi Guru dan Orang Tua

Kolaborasi adalah menjalin hubungan antara dua belah pihak dengan maksud dan tujuan tertentu. Dalam hal ini guru dan orang tua siswa. Orang tua adalah orang yang pertama mengenal dan mengasuh anaknya. Segala kasih sayang diberikan kepada anak sejak mulai lahir, tumbuh kembang dan kehidupan.

Kebijakan pemerintah mengubah pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh sangat sulit dilakukan terutama jenjang PAUD, TK dan SD. Kolaborasi antara orang tua siswa dan guru sangat diperlukan selama pembelajaran jarak jauh baik dalam jaringan maupun di luar jaringan.

Selama pembelajaran masa normal di sekolah, banyak orang tua tidak peduli dengan belajar anak di sekolah maupun di rumah. Semua itu karena beberapa alasan, seperti orang tua sibuk dengan pekerjaannya, berangkat pagi pulang malam. Ada juga alasan karena tidak paham mata pelajaran yang diajarkan guru.

Bagi orang tua yang berkecukupan secara finansial dapat mendaftarkan anaknya di kelompok bimbingan belajar, sehingga ada tutor untuk membantu anak dalam belajar. Tetapi bagi orang tua yang kurang berkecukupan finansial tidak sempat membantu anaknya untuk mendaftar ke bimbingan belajar maka anak akan semakin liar dengan melampiaskan kebebasan untuk bermain *online game*.

Pada pembelajaran jarak jauh baik *luring* maupun *daring*, guru harus mengajak orang tua berkolaborasi menjalin kesepakatan mengenai model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak. Berbagai peran orang tua/wali siswa dalam pembelajaran jarak jauh metode dalam jaringan (*daring*) bisa diimplementasikan dalam upaya sebagai berikut :



1. Berkolaborasi dengan guru menyepakati menggunakan cara apa yang dapat dilakukan belajar dari rumah untuk berkomunikasi.
2. Mendiskusikan rencana pembelajaran yang inklusif bersama guru sesuai kondisi anak didik.
3. Menyiapkan segala perangkat pembelajaran dan jadwal pertemuan dengan berkolaborasi dengan guru.
4. Memastikan anak siap mengikuti pembelajaran.
5. Menyiapkan waktu untuk mendukung proses pembelajaran jarak jauh.
6. Mendorong anak agar aktif selama proses pembelajaran.
7. Memastikan anak mengisi lembar aktivitas sebagai bahan pemantauan belajar harian.
8. Mengumpulkan foto lembar aktivitas dan penugasan setiap hari.
9. Secara aktif berdiskusi dengan guru terkait tantangan dan kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran daring.
10. Memastikan tempat dan fasilitas belajar nyaman.

Peran orang tua/wali siswa dalam pembelajaran jarak jauh metode luar jaringan (luring):

1. Mengambil bahan ajar ke sekolah sesuai dengan waktu yang dijadwalkan sekolah.
2. Lembar pemantauan aktivitas harian dikumpulkan setiap akhir minggu sekaligus mengambil jadwal dan penugasan untuk minggu berikutnya.

Jamaluddin (2015) mengungkapkan model kolaborasi antara guru dan orang tua dalam rangka pembelajaran jarak jauh bisa dilakukan melalui langkah-langkah berikut :

1. Guru dan orang tua saling memberikan informasi jika ada anak bermasalah.
2. Mengadakan tambahan belajar di sore hari.
3. Memberi bantuan finansial dalam rangka kebutuhan pendidikan.
4. Pertemuan antara orang tua, siswa dan guru dijadwalkan

- secara berkala.
5. Melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran.
6. Membimbing anak belajar di rumah.
7. Mengundang orang tua jika ada kegiatan yang dilaksanakan.
8. Orang tua memberi catatan/paraf pada tugas siswa.
9. Koordinasi guru dan orang tua dalam perolehan nilai siswa tiap semester.
10. Koordinasi orang tua dan guru dalam penentuan minat dan bakat siswa.
11. Kunjungan rumah (*home visit*)
12. Berkolaborasi memfasilitasi kebutuhan sekolah baik dari segi finansial ataupun dukungan moral.
13. Kerja bakti di sekolah.
14. Mengawasi anak di rumah terkait kebijakan sekolah.
15. Mengadakan *parenting day*.
16. Memotivasi anak ikut mengikuti lomba – lomba sesuai minat dan bakat.

Daftar Pustaka

Abi Sujak. (2020). Mengajar Generasi Z. Yogyakarta. Pustaka Insan Madani.

Datuk Dr. Sufean Husin. (2021). Pembelajaran Tatap Muka dan kesejahteraan Murid. Mataram. Makalah Webinar LPMP Provinsi NTB.

Gogot Suharwoto. (2018). Digital Education: Teknologi sebagai Instrumen Transformasi Pendidikan. Jakarta. Pustekkom Kemdikbud.

Jamaluddin. (2015). Model Kolaborasi Guru, Orang tua dan Masyarakat. Jakarta. [s.n].

Puti A. Hamid. (2018). Memanusiakan Ruang Kelas dalam Buku Memanusiakan Hubungan. Jakarta. Komunitas Guru Belajar.

Sulihin Mustafa, dkk. (2021). Pembelajaran Tatap Muka (PTM) Pada Masa Pandemi Covid-19 di SMA. Jakarta. Direktorat Sekolah Menengah Atas.

Surat Edaran Kemdikbud Nomor 15 Tahun 2020 Tentang Panduan Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah masa Pandemi. Jakarta. Kemendikbudristek.

* Penulis adalah Widyaprada Ahli Madya LPMP Provinsi Kalimantan Barat

TULISAN ILMIAH POPULER SEBAGAI SARANA PENGEMBANGAN PROFESI GURU

Oleh : Suprpti *)

Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi (Permen PAN dan RB) Nomor 16 Tahun 2009 tentang Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya ditentukan bahwa salah satu kegiatan pengembangan profesi adalah publikasi ilmiah. Publikasi ilmiah adalah karya tulis ilmiah yang telah dipublikasikan kepada masyarakat. Bentuk publikasi ilmiah yang dapat dilakukan oleh guru adalah presentasi di forum ilmiah, publikasi hasil penelitian atau gagasan inovatif pada bidang pendidikan formal, dan publikasi buku teks pelajaran, buku pengayaan dan/atau pedoman guru. Sementara itu, untuk publikasi ilmiah hasil penelitian atau gagasan ilmiah bidang pendidikan formal meliputi laporan hasil penelitian, makalah berupa tinjauan ilmiah, tulisan ilmiah populer, dan artikel ilmiah dalam bidang pendidikan. Sejalan dengan Permen PAN dan RB Nomor 16 Tahun 2009, dalam Permendikbud Nomor 16 Tahun 2007 dinyatakan bahwa guru wajib memiliki empat kompetensi, satu diantaranya adalah kompetensi profesional, dimana guru wajib mengembangkan karirnya. Dalam pengembangan karirnya guru wajib memenuhi syarat berupa penulisan karya tulis ilmiah. Untuk itu kemampuan guru dalam menulis menjadi tuntutan profesi. Sementara kondisi riil dilapangan sebagian besar guru masih mengalami kesulitan dalam hal menulis, karena rendahnya kemampuan dan minat menulis di kalangan guru.

Karya ilmiah digunakan untuk mengkaji tulisan menggunakan metode ilmiah, dalam hal ini bukan berarti bahwa tulisan ilmiah selalu berupa hasil penelitian ilmiah. Sebagai contoh tulisan yang berupa petunjuk teknik atau bahkan cerita pengalaman nyata dan pengalaman biasa, yang bukan hasil penelitian ilmiah tetapi disajikan dalam bentuk yang mendalam sebagai hasil ilmiah. Itulah sebabnya tulisan tentang bagaimana bertanam lidah buaya, pemeliharaan ikan arwana, proses pembuatan lempok, atau dalam pembelajaran misalnya bagaimana melaksanakan pembelajaran yang berkualitas, bagaimana memotivasi belajar siswa, dan lain-lain, dapat disajikan secara ilmiah.

Ciri khas karya tulis yang disusun berdasarkan metode ilmiah adalah keobyektifan pandangan yang dikemukakan, dan kedalaman makna yang disajikan. Keobyektifan dan kedalaman merupakan dua hal yang senantiasa diusahakan agar tulisan dapat dirasakan ilmiah.

Sebuah tulisan akan dirasakan ilmiah apabila tulisan itu mengandung kebenaran secara obyektif, karena didukung oleh informasi yang sudah teruji kebenarannya yaitu dengan data pengamatan yang tidak subyektif, dan disajikan secara mendalam, berkat penalaran dan analisa yang mampu menulik ke dasar masalah. Tulisan ilmiah akan kehilangan keilmiahannya apabila yang dikemukakan ilmu pengetahuan saja yang sudah diketahui oleh umum dan berulang kali dikemukakan.

Karya ilmiah menuntut adanya keterampilan khusus dari penulisannya, karena disamping harus mengumpulkan data, menganalisa data, dengan menggunakan metode ilmiah juga menyajikan dalam bentuk tulisan. Atau boleh dikatakan bahwa pembaca tidak menafsirkan arti kata-katanya satu persatu. Itulah sebabnya tulisan ilmiah mengandung makna denotatif.

Menulis karya ilmiah khususnya ilmiah populer, guru perlu mendapatkan informasi atau acuan tentang cara-cara atau tips menulisnya. Hal ini dipandang penting guna mempermudah guru dalam menulis karya ilmiah populer. Dalam tulisan ini akan memaparkan tentang tips menulis karya tulis ilmiah populer.

Karya ilmiah populer yang baik bukan berarti menulis hasil penelitian dengan lengkap. Prinsip utamanya adalah mencari sudut

pandang yang unik dan cerdas, serta menggugah rasa ingin tahu pembaca. Sebetulnya menulis karya ilmiah populer itu mudah, berbeda dengan menulis cerpen atau non-fiksi. Yang penting adalah bahwa penulis harus mengumpulkan fakta-fakta, menyeleksi, menetapkan fokus dan meramu *story*. Berdasarkan Buku 4 Pembinaan dan Pengembangan Profesi Guru, tulisan ilmiah populer adalah tulisan ilmiah yang dipublikasikan di media (koran, majalah, atau sejenisnya). Tulisan ilmiah populer dalam kaitannya dengan upaya pengembangan profesi guru merupakan tulisan yang lebih banyak mengandung isi pengetahuan, berupa ide, atau gagasan pengalaman penulis yang menyangkut bidang pendidikan.

Untuk mempermudah guru dalam membuat tulisan ilmiah populer, ada beberapa tips yang dapat membantu dalam meramu karya ilmiah populer, diantaranya adalah :

1. Menyusun strategi sebelum menulis

Sebelum mulai menulis karya ilmiah populer, kita harus memikirkan strategi berikut :

- Kepada siapa tulisan disajikan?
- Media apa yang akan digunakan?
- Gaya penulisan apa yang paling tepat?
- Kira-kira berapa lama pembaca meluangkan waktu untuk membaca tulisan?

Empat *point* di atas sebenarnya merupakan teknik dasar jenis tulisan apapun. Untuk karya ilmiah populer, teknik ini sangatlah penting. Kita perlu ketahui bahwa menulis karya ilmiah populer sama dengan menterjemahkan ilmu yang "*njelimet*" ke dalam bahasa yang dimengerti secara umum.

2. Membedik pembaca

Tulisan ilmiah populer biasanya didedikasikan untuk pembaca awam. Bukan *expert* yang memang berkecimpung di bidangnya. Untuk itu perlu memosisikan diri pada pembaca. Perlu dipikirkan mengapa perlu berbagi ilmu? Apa yang membuat pembaca tertarik dengan tulisan tersebut? Untuk itu ada beberapa cara menggelitik motivasi pembaca, misalnya :

- mengaitkan topik dengan dengan kondisi aktual
- mengaitkan topik dengan kegiatan sehari-hari
- menyajikan *value added*
- memperkenalkan ilmu atau temuan baru

Dengan contoh-contoh di atas terlihat adanya perbedaan yang menyolok antara karya ilmiah dan ilmiah populer. Karya ilmiah populer seringkali mengangkat topik yang berkaitan dengan masyarakat awam.

3. Meramu karya ilmiah populer

Setelah mendapatkan topik yang pas dan bahan-bahan sudah terkumpul, tahap berikutnya adalah meramu bahan-bahan menjadi tulisan yang menarik. Karya tulis ilmiah populer mencoba mengail minat pembaca dari sejak awal tulisan. Oleh karena itu, *leading* (pembukaan) sebuah karya ilmiah populer harus merangsang motivasi pembaca. *Leading* memuat informasi singkat apa isi tulisan, tapi bukan rangkuman yang mengurai semuanya.

4. Pemaparan informasi

Pemaparan informasi dalam tubuh tulisan harus fokus, sesuai dengan tema yang dipaparkan dalam *leading*. Buat alur yang menarik, sehingga pembaca mau mengikuti paragraf demi paragraf

demikian paragraf sampai selesai. Ada beberapa cara pemaparan yang baik, yaitu :

- a. **Alur berbentuk piramida terbalik**, yang berarti bahwa penulisan dimulai dari informasi yang paling penting sampai ke detail yang kurang penting.
- b. **Merubah numerasi dan pembagian bab**, struktur klasik sebuah karya ilmiah adalah bab utama, sub bab, dan seterusnya atau dengan pembagian A, A.1, A.2, dan seterusnya. Pembagian seperti ini bila digunakan dalam karya ilmiah populer terkesan sangat kaku, tetapi jika tulisan karya ilmiah populer tersebut sangat kompleks, pembagian struktur seperti ini sangat diperlukan.
- c. **Alur kronologis**, alur ini mengikuti satuan waktu : jam, hari, bulan, atau tahun. Contoh : Karya ilmiah populer tentang pertumbuhan tanaman selama empat musim. Informasi di sini akan terstruktur sesuai dengan kronologis musim.
- d. **Alur proses**, alur ini mirip dengan alur kronologis, dalam alur ini mengikuti proses-proses yang berurutan. Contoh : *tutorial software*.
- e. **Deduksi**, penulisan karya ilmiah populer yang berdasar pada deduksi memulai alur penjelasan dari hal yang umum menuju hal yang khusus.
- f. **Induksi**, alur induksi kebalikan dari alur deduksi, disini dimulai dari informasi atau fakta-fakta khusus untuk menentukan kesimpulan yang berlaku umum.
- g. **Reportase**, jenis pemaparan ini, penulis bertutur tentang apa yang direkam, dilihat atau dirasakan dari tempat kejadian. Dengan penuturan yang baik, pembaca akan merasa *live* di tempat kejadian.

Secara umum sistematika penulisan karya ilmiah terdiri dari judul, pendahuluan, isi tulisan, dan penutup. Demikian juga dengan sistematika dalam penulisan karya tulis ilmiah populer, meskipun sebutannya mengandung kata atau istilah populer, namun karena dikategorikan sebagai karya tulis ilmiah maka harus mengikuti sistematika sebagai berikut :

1. Judul

Judul karya ilmiah populer atau artikel secara singkat tetapi jelas, harus menunjukkan inti yang terkandung dalam isi tulisan.

2. Pengantar atau Pendahuluan

Bagian ini untuk menjelaskan secara singkat dan ringkas maksud tulisan tersebut dibuat, yaitu tentang apa, alasan ditulis, dan harapan penulis untuk apa tulisan tersebut. Pengantar merupakan pembuka suatu proyek persoalan yang akan dibahas dalam tulisan. Pengantar tidak boleh terlalu panjang, apalagi memasuki pembahasan pokok persoalan. Pengantar hanya merupakan pengenalan ke arah yang akan dituju oleh penulis dalam tulisannya. Di dalam pendahuluan, dilakukan pembatasan masalah dan pengertian-pengertian sehingga pembaca sudah dibawa ke arah tertentu.

3. Isi Tulisan

Isi tulisan juga biasa disebut dengan istilah inti atau pembahasan pengembangan, yang merupakan tahap pemasaran pokok persoalan. Pada bagian ini penulis menjalin gagasan secara sistematis dan logis, dan menuangkan seluruh pemikirannya tentang pokok yang dibahas untuk menuju kepada suatu klimaks. Bagian ini juga merupakan tempat untuk menyampaikan uraian tentang ide atau gagasan penulis yang diharapkan dapat diterima oleh masyarakat karena memang masih baru, masuk akal, dan bermanfaat bagi kemaslahatan kehidupan manusia.



4. Penutup

Penutup merupakan bagian yang menunjukkan harapan penulis tentang pemanfaatan atau penerapan ide atau gagasannya. Bagian ini merupakan bagian akhir tulisan yang berisi kesimpulan, saran atau pendapat penulis tentang pokok persoalan yang dikemukakannya sebagai arahan bagi pembaca. Ada dua cara menuliskan penutup. Pertama, **penutup yang bersifat terbuka**, yaitu dengan memberikan peluang atau kesempatan kepada pembaca agar menarik kesimpulan sendiri mengenai pokok persoalan yang dibahas. Kedua, **penutup yang bersifat tertutup**, yaitu penutup tulisan yang menyodorkan pendapat yang bersifat akhir. Pendapat yang bersifat akhir ini dibuat penulis dan disodorkan kepada pembaca tanpa ada kesempatan bagi pembaca untuk menarik kesimpulan sendiri.

Sebagai catatan, dalam karya tulis ilmiah populer, tidak perlu menulis "judul, pendahuluan, isi tulisan atau penutup" untuk menunjukkan sub bagian tersebut sebagaimana dalam tulisan ilmiah, langsung saja menulis apa yang akan dikemukakan dalam sub bagian tersebut. Sebagai contoh : untuk menuliskan judul, tidak perlu dituliskan "Judul :" tetapi langsung tuliskan judulnya.

Berdasarkan uraian di atas, karya tulis ilmiah populer diharapkan mampu untuk mengkomunikasikan gagasan ilmiahnya secara lengkap dan gamblang agar mudah dipahami oleh pembaca. Dalam menulis karya ilmiah populer diperlukan persiapan yang seksama dan pemikiran yang matang dan runtut. Selain itu, dalam menyampaikan gagasan atau pikiran, tidak mungkin mengabaikan perkembangan yang terjadi di sekitar, khususnya yang terjadi dalam bidang keilmuan. Dan salah satu sarana utama dalam menyusun dan menyampaikan pemikiran adalah bahasa, karena bahasa merupakan sebuah sistem komunikasi yang memiliki aturan-aturan sendiri.

Demikian pemaparan singkat berkaitan dengan tulisan ilmiah populer sebagai sarana pengembangan profesi guru. Mudah-mudahan dengan tulisan ini dapat memotivasi guru untuk membuat tulisan ilmiah populer, yang merupakan salah satu alternatif untuk kegiatan publikasi ilmiah yang bisa dilakukan oleh guru dalam mengumpulkan angka kredit sebesar 2 apabila dimuat di media massa tingkat nasional, dan 1,5 apabila dimuat di media massa tingkat provinsi. Semoga!!!

*) Penulis adalah Widyaprada LPMP Provinsi Kalimantan Barat

DAFTAR REFERENSI

1. Dalman. 2015. *Menulis Karya Ilmiah*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
2. Kemdikbud. 2016. *Pembinaan dan Pengembangan Profesi Guru : Buku 4*. Jakarta : Dirjen GTK, Kemdikbud.
3. Nur Rahmat. 2018. *Modul Pelatihan Penulisan Karya Tulis Ilmiah Bagi Guru*. Palembang : Noer Fikri Offset.

MEMBANGUN KARAKTER DAN BUDAYA LOKAL

Oleh : Suparja*

Perkembangan teknologi menjadi pendorong manusia menjadi lebih maju, mandiri dan berinovasi agar dapat menyesuaikan dalam tatanan kehidupan global. Di sisi lain pembangunan manusia seutuhnya merupakan cita-cita mulia yang ingin dicapai oleh bangsa Indonesia agar menuju manusia yang madani. Pembangunan manusia yang madani merupakan bagian dari implementasi pelaksanaan karakter, inovasi dan berfikir positif.

Masyarakat madani merupakan masyarakat Indonesia yang memiliki (1) adab dan karakter pluralistik/ keberagaman, (2) sikap saling pengertian antara sesama anggota masyarakat, (3) toleransi yang tinggi dan (4) memiliki sanksi moral. Karakteristik senantiasa mewarnai kehidupan masyarakat madani Indonesia di masa depan. Keberadaan masyarakat Indonesia dapat dicermati melalui perjalanan bangsa Indonesia.

Dalam pandangan Islam masyarakat madani atau *civil society* diatur menjadi 3 bagian, yaitu *pertama*, masyarakat terbaik atau *khairah ummah*. Konsep masyarakat jenis ini telah dijelaskan dalam Al Quran Surah Ali-Imran 3:110 sebagai konsep yang ideal. *Kedua*, masyarakat seimbang atau *ummatah wasathan*. *Ketiga*, masyarakat moderat atau *ummah muqtashidah*.

Sedangkan karakteristik pembangunan masyarakat madani menurut perspektif Islam dibagi menjadi tiga karakteristik, yaitu *pertama*, Islam Humanis artinya ajaran Islam yang dibawa oleh Rasulullah merupakan kompatibel yang sesuai dengan fitrah dari manusia. Firman Allah dalam Al Quran Surah Al-Rum ayat 30 yang artinya adalah "Maka hadapkanlah wajah dengan lurus pada Agama Allah dan tetap berada dalam fitrah Allah yang sudah menciptakan manusia sesuai dengan fitrahnya". *Kedua*, Islam Moderat yaitu menjelaskan tentang ajaran Islam yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Karakteristik agama Islam bersifat kompatibel yang sesuai fitrah dan naluri dari manusia. Berawal dari asas atau karakteristik ini konsep kemasyarakatan tetap memegang teguh nilai-nilai dan norma dalam agama Islam. *Ketiga*, Islam Toleran yaitu berkaitan dengan hubungan antarsesama agama Islam dengan penganut agama lain. Apabila dikaitkan dengan hubungan antarsesama, maka hal ini berkaitan dengan sikap kelonggaran dan kemudahan.

Nilai religius yang diimplementasikan berdasarkan nilai-nilai ketuhanan atau ajaran agama merupakan bagian hakiki dalam kehidupan berbangsa dan bernegara dengan menjunjung tinggi hak hidup yang bersuku-suku, berbahasa dan berkeyakinan sesuai dengan keimanannya. Inilah nilai karakter bangsa Indonesia yang selayaknya terpelihara dengan semangat kebhinekaan dalam wujud menghargai hak dan kewajiban orang lain, selalu patuh terhadap peraturan sosial, sopan dan santun, menghargai karya dan prestasi orang lain dan demokratis.

Karakter sebagai bagian dari budaya lokal sebagaimana pendapat Ajawaila merupakan ciri khas budaya sebuah kelompok masyarakat lokal. Menurut Britannica istilah budaya lokal biasanya digunakan untuk mencirikan pengalaman kehidupan sehari-hari di tempat-tempat tertentu yang dapat diidentifikasi. *Wisconsin Teachers of Local Culture (WTCL)* mendefinisikan budaya lokal sebagai pengetahuan sehari-hari orang berasal dari berbagi pengalaman hidup dan informasi yang diterima dari keluarga, teman, tetangga, dan rekan kerja.

Menurut Irwan Abdullah definisi kebudayaan hampir selalu terikat pada batas-batas fisik dan geografis yang jelas. Misalnya budaya Jawa yang merujuk pada tradisi yang berkembang di pulau Jawa. Oleh karena itu batas geografis telah dijadikan landasan untuk merumuskan definisi suatu kebudayaan lokal. Namun dalam proses perubahan sosial budaya telah muncul kecenderungan mencairnya batas-batas fisik suatu kebudayaan. Hal itu dipengaruhi oleh faktor percepatan migrasi dan penyebaran media komunikasi secara global sehingga tidak ada budaya lokal suatu kelompok masyarakat yang masih sedemikian asli.

Budaya lokal bisa berupa hasil seni, tradisi, pola pikir dan hukum adat. Karena itu, pada dasarnya setiap komunitas masyarakat memiliki budaya lokal (*local wisdom*). Dalam masyarakat tradisional pun terdapat budaya lokal sebagai proses untuk menjadi pintar dan berpengetahuan (*being smart and knowledgeable*). Budaya lokal berisi berbagai macam kearifan lokal (pengetahuan lokal) yang digunakan oleh kelompok manusia menyelenggarakan kehidupannya.

Budaya lokal muncul saat masyarakat suatu daerah telah memiliki pola pikir dan kehidupan sosial yang sama sehingga menjadi suatu kebiasaan yang membedakan mereka dengan masyarakat yang lain. Berpijak pada keragaman budaya di sejumlah daerah tersebut maka muncullah kesatuan budaya yang disebut budaya nasional, yang pada dasarnya digali dari kekayaan budaya lokal yang merupakan nilai-nilai lokal hasil budi daya masyarakat suatu daerah yang terbentuk secara alami dan diperoleh melalui proses belajar dari waktu ke waktu.

Pada saat nenek moyang bangsa Indonesia datang secara bergelombang dari daerah Cina Selatan sekitar 2.000 tahun sebelum Masehi, keadaan geografis Indonesia yang luas tersebut telah memaksa nenek moyang bangsa Indonesia untuk menetap di daerah yang terpisah satu sama lain. Isolasi geografis tersebut mengakibatkan masyarakat yang menempati setiap pulau di Nusantara tumbuh menjadi kesatuan suku bangsa yang hidup terisolasi dari suku bangsa lainnya. Setiap suku bangsa tersebut tumbuh menjadi kelompok masyarakat yang disatukan oleh ikatan-ikatan emosional serta memandang diri mereka sebagai suatu kelompok masyarakat tersendiri. Selanjutnya kelompok suku bangsa tersebut mengembangkan kepercayaan bahwa mereka memiliki asal-usul keturunan yang sama dengan didukung oleh suatu kepercayaan yang berbentuk mitos-mitos yang hidup di dalam masyarakat.

Menurut Hildred Geertz dalam bukunya *Aneka Budaya dan Komunitas di Indonesia*, di Indonesia terdapat lebih 300 dari suku bangsa yang berbicara dalam 250 bahasa yang berbeda dan memiliki karakteristik budaya lokal yang berbeda pula. Wilayah Indonesia memiliki kondisi geografis dan iklim yang berbeda-beda. Misalnya, wilayah pesisir pantai Sumatera yang beriklim tropis hingga wilayah pegunungan Jayawijaya di provinsi Papua yang bersalju. Perbedaan iklim dan kondisi geografis tersebut berpengaruh terhadap kemajemukan budaya lokal di Indonesia.

Di Indonesia keberagaman budaya dan adat istiadat dalam masyarakat tumbuh dan berkembang sesuai dengan alam dan lingkungannya. Keadaan geografis yang terisolir menyebabkan masyarakat mengembangkan pola hidup dan adat sendiri yang berbeda-beda. Namun demikian di beberapa aspek juga terdapat memiliki persamaan seperti bentuk rumah adat, adat perkawinan dan persamaan hukum adat.

Simpulannya pembangunan karakter tidak dapat dilepaskan dari budaya lokal yang dimiliki bangsa Indonesia sebagai soko guru dalam penyatuan keberagaman. Keberagaman yang disatukan dapat dilihat bersatunya tanah air, bahasa dan bangsa Indonesia dengan dasar kebhinekaan. Semua perbedaan merupakan hikmah untuk menjadi bangsa yang satu dan besar menjadi rumpun bangsa Indonesia yang tak dapat dipisahkan satu sama lainnya.

Referensi

Annual Estimates of the Resident Population for the United States, Regions, States, and Puerto Rico: April 1, 2000 to July 1, 2000" United States Census; Bureau. Di akses tanggal 17 Oktober 2021.

Ajawaila, J. W. 2005. *Dinamika Budaya Orang Maluku*. Dalam *Maluku Menyambut Masa Depan*. Ambon. Lembaga Kebudayaan Daerah Maluku.

Depuy and a corps of Eminent Writers. 1899. *New Americanited Encyclopedia Britannica*. ChiCaGo. USA. The Riverside Publishing Company.

Geertz, Hilded 1981. *The Religion of Java*. Los Angeles. University of Chicago Press.

<https://tirtoid/gc6P>. Di akses tanggal 14 Oktober 2021.

<https://www.iainpare.ac.id/opini-perspektif-nilai-nilai-budaya-lokal-dan-hubungannya-dengan-agama/>. Di akses tanggal 15 oktober 2021.

*penulis adalah kepala SDN 02 Sanggau

PENERAPAN METODE *SNOWBALL THROWING* PADA MATA PELAJARAN EKONOMI BISNIS DALAM UPAYA PENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X BDP DI SMK NEGERI 1 MEMPAWAH HULU

THE APPLICATION OF THE SNOWBALL THROWING METHOD IN BUSINESS ECONOMICS LESSONS IN EFFORTS TO IMPROVE LEARNING ACTIVITIES AND OUTCOMES OF STUDENTS OF CLASS X BDP AT SMK NEGERI 1 MEMPAWAH HULU

Oleh :
MARSELUS

SMK Negeri 1 Mempawah Hulu Kabupaten Landak Provinsi Kalimantan Barat
E-mail: marselus456@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ekonomi bisnis kelas X BDP melalui penerapan metode pembelajaran *Snowball Throwing* (Bola Salju) pada mata pelajaran ekonomi bisnis di SMK Negeri 1 Mempawah Hulu Tahun Ajaran 2019/2020. Melalui metode *Snowball Throwing* ini diharapkan siswa mampu mencapai tujuan peningkatan aktivitas dan hasil belajar ekonomi bisnis. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua tahapan siklus. Siklus I terdiri dari dua kali pertemuan dan siklus II terdiri dari satu kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X BDP SMK Negeri 1 Mempawah Hulu yang berjumlah 22 siswa. Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah apabila 75% siswa aktif terlibat dalam pembelajaran dan juga terjadi peningkatan hasil belajar pada tiap siklus melalui *post test* dan apabila 75% siswa dapat mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yaitu 75. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan metode *Snowball Throwing* di kelas X BDP skor aktivitas belajar siswa pada masing-masing indikator secara keseluruhan meningkat 19,17%, dari rata-rata siklus I sebesar 60% menjadi 79,17% pada siklus II. Peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa meningkat dari siklus I sebanyak 11 siswa (74%) menjadi 16 siswa (84%) yang mencapai nilai KKM pada siklus II.

Kata kunci: metode pembelajaran *Snowball Throwing*, aktivitas belajar ekonomi bisnis, hasil belajar ekonomi bisnis.

Abstract: This study aims to improve activities and learning outcomes of business economics class X BDP through the application of the *Snowball Throwing* learning method (*Snowball*) on business economics subjects at SMK Negeri 1 Mempawah Hulu for the Academic Year 2019/2020. Through the *Snowball Throwing* method, students are expected to be able to achieve the goal of increasing business economics activities and learning outcomes. This research is a Classroom Action Research (CAR) which was conducted in two cycle stages. Cycle I consisted of two meetings and cycle II consisted of one meeting. Each cycle consists of four stages, namely planning, implementing actions, observing and reflecting. The subjects in this study were students of class X BDP SMK Negeri 1 Mempawah Hulu, totaling 22 students. The success indicator in this study is if 75% of students are actively involved in learning and there is also an increase in learning outcomes in each cycle through the *post test* and if 75% of students can achieve the Minimum Completeness Criteria (KKM) determined by the school, which is 75. The results showed that with the application of the *Snowball Throwing* method in class X BDP, the overall score of student learning activities on each indicator increased 19.17%, from an average of 60% in the first cycle to 79.17% in the second cycle. The increase in mastery of student learning outcomes increased from the first cycle of 11 students (74%) to 16 students (84%) who achieved the KKM score in the second cycle.

Keywords: *Snowball Throwing* learning method, business economics learning activities, business economics learning outcomes.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan menjadi tolak ukur kualitas diri seseorang. Pendidikan dipandang sebagai cara yang paling tepat untuk membentuk sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, karena dengan pendidikan, manusia akan memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, dan karakter diri, sehingga memiliki pola pikir yang sistematis, rasional, dan bersikap kritis terhadap masalah yang dihadapi. Melalui proses pendidikan inilah masyarakat Indonesia akan memiliki bekal untuk siap bersaing menghadapi berbagai tantangan dari dunia luar, serta mampu bersaing di era globalisasi seperti saat ini. Segala potensi yang dimiliki akan dikembangkan dengan dibekali berbagai kecakapan dan *softskill*.

Inti dari pendidikan ialah proses pembelajaran, sedangkan proses pembelajaran itu sendiri melibatkan banyak hal seperti yang dikemukakan Wina Sanjaya (2013:59) yang menyebutkan bahwa ada tujuh komponen proses pembelajaran yaitu perumusan tujuan, kurikulum, tenaga pengajar dan peserta didik, pemilihan dan penyusunan materi, penggunaan model atau strategi pembelajaran yang efektif, penggunaan media yang tepat, dan pelaksanaan evaluasi yang benar. Keberhasilan proses pembelajaran tidak akan terlepas dari komponen-komponen tersebut, oleh karenanya diperlukan kerjasama antar berbagai komponen tersebut dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Upaya-upaya dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan juga telah dilakukan khususnya pada proses pembelajaran, diantaranya ialah meningkatkan kualitas para pendidik, perbaikan kurikulum, meningkatkan sarana prasarana belajar, dan pengembangan model pembelajaran. Salah satu dari upaya-upaya tersebut yang merupakan tahap yang paling awal dilakukannya perbaikan adalah kurikulum. Menurut Pasal 1 UU Nomor 20

Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan isi, dan bahan pelajaran yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Perbaikan kurikulum saat ini juga sudah dilakukan di Indonesia dengan mulai diterapkannya kurikulum baru/Kurikulum 2013 yang mengganti kurikulum lama tahun 2006/Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pengembangan kurikulum ini juga dituntut mampu beradaptasi dengan paradigma baru yang tidak hanya pemindahan pengetahuan dari guru ke siswa melainkan mampu membuat siswa lebih mendominasi proses pembelajaran di kelas. Pengetahuan harus ditemukan, dibentuk, dan dikembangkan oleh siswa itu sendiri. Proses belajar di kelas mengharuskan aktivitas untuk mampu belajar aktif dan mandiri melalui kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, mengkomunikasi dan mencipta yang sudah tertuang dalam Rencana Pelaksanaan Pengajaran (RPP) yang telah disusun oleh guru. Proses belajar siswa untuk mendapatkan pengetahuan disebut dengan aktivitas belajar. Siswa dituntut aktif mencari informasi maupun materi pelajaran dan peran guru hanya sebagai fasilitator dalam siswa beraktivitas di kelas serta membuat kesimpulan yang benar dari penyampaian materi yang dikemukakan oleh siswa.

Salah satu indikator pencapaian pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi bisnis kelas X BDP SMKN 1 Mempawah Hulu khususnya pada semester ganjil Kompetensi Dasar 3.2 Mengevaluasi Masalah-Masalah Ekonomi.

Proses belajar yang seperti inilah yang diharapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Namun masalah yang sering terjadi terkait dengan pelaksanaan proses pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013 yaitu adanya ketidaksesuaian penerapan praktik dengan

tujuan pembelajaran kurikulum 2013 itu sendiri, di mana peranan siswa dalam pembelajaran yang belum maksimal, justru guru masih mendominasi proses belajar mengajar dibandingkan dengan siswanya. Hal ini disebabkan guru masih menggunakan metode mengajar konvensional/ceramah, di mana sumber utama pengetahuan berasal dari guru. Dengan kata lain tujuan dari pembelajaran belum tercapai yang disebabkan proses pembelajaran yang cenderung pasif.

Melalui metode pembelajaran dapat digunakan oleh guru sebagai sarana membentuk pola berpikir siswa untuk ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Transfer ilmu yang dilakukan kepada siswa lebih variatif, menarik dan menyenangkan. Kendala sebagian guru di Indonesia adalah menciptakan suasana yang kondusif dalam proses belajar siswa. Banyak guru yang sulit menarik perhatian siswa dan mendorong siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini disebabkan oleh penerapan metode yang kurang tepat oleh guru. Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang kurang baik pula.

Berdasarkan observasi kelas yang telah dilakukan peneliti di SMKN 1 Mempawah Hulu yang merupakan salah satu SMK di Kabupaten Landak pada saat pembelajaran ekonomi bisnis di kelas X BDP peserta didik masih cenderung pasif baik dalam bertanya, menjawab pertanyaan maupun berdiskusi di dalam kelas. Tercatat hanya ada 4 siswa dari 22 siswa yang aktif dalam pembelajaran di kelas. Hal ini tentunya belum mencerminkan tujuan dari kurikulum 2013 yang diterapkan di sekolah ini.

Pendidik juga belum menggunakan strategi dan metode yang tepat untuk memaksimalkan potensi yang dimiliki oleh siswa, sehingga pada saat pembelajaran peserta didik cenderung diam dan hanya sebagai pendengar, jarang adanya interaksi yang positif antara pendidik dan peserta didik. Banyak siswa tidak memperhatikan guru yang sedang menerangkan. Dari hasil nilai ulangan harian ekonomi Bisnis siswa kelas X BDP memiliki persentase nilai terendah dibanding kelas X MM dan TBSM. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang sudah ditetapkan di SMKN 1 Mempawah Hulu dengan nilai 75.

Melihat hasil belajar yang ditunjukkan di atas, tentunya perlu adanya perubahan dalam segi pembelajaran. Karena itu pendidik harus menggunakan metode dan cara mengajar yang berbeda yang menekankan aktivitas pembelajaran menarik agar peserta didik tidak hanya sebagai pendengar dan sibuk bermain dengan temannya, sehingga ada peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa.

Slavin (2005: 4) memberi pengertian pembelajaran kooperatif seperti tertulis di bawah ini:

“Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam kelas kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing”.

Ada berbagai macam metode pembelajaran kooperatif, salah satu metode pembelajaran yang dimungkinkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah metode *Snowball Throwing*. Metode pembelajaran *Snowball Throwing* memiliki kelebihan sendiri dibandingkan dengan metode pembelajaran yang lain, merupakan paradigma pembelajaran efektif yang merupakan rekomendasi UNESCO, yakni : belajar mengetahui (*learning to know*), belajar bekerja (*learning to do*), belajar hidup bersama (*learning to live together*), dan belajar menjadi diri sendiri (*learning to be*). Penggunaan metode pembelajaran *Snowball Throwing* dapat melibatkan siswa menjadi aktif. Melalui penerapan metode *snowball throwing*, dapat melatih siswa berani mengemukakan pendapat, bekerja sama dan tanggung jawab, suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena siswa seperti bermain dengan melempar bola kertas kepada kelompok lain.

Penggunaan metode pembelajaran *snowball throwing* melibatkan siswa untuk membuat pertanyaan yang akan dilemparkan kepada kelompok lain untuk menjawab pertanyaan tersebut dan pembelajaran menjadi lebih menarik. Dari hasil observasi tersebut maka peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian di SMKN 1 Mempawah Hulu dengan judul Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Kelas X BDP Melalui Penerapan Metode *Snowball Throwing* pada Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis di SMK Negeri 1 Mempawah Hulu Tahun Ajaran 2019/2020.

Berdasarkan hasil refleksi awal terhadap proses pembelajaran yang diterapkan sebelumnya dapat diidentifikasi permasalahan yang menyebabkan rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi bisnis, khususnya siswa X BDP SMKN 1 Mempawah Hulu, diantaranya sesuai dengan penelitian tindakan kelas ini adalah faktor instrumental input yang di dalamnya adalah interaksi guru dan siswa serta model pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana penerapan metode *snowball throwing* dapat meningkatkan aktivitas belajar pada mata pelajaran ekonomi Bisnis kelas X BDP di SMK Negeri 1 Mempawah Hulu tahun ajaran 2019/2020 ?
- 2) Bagaimana penerapan metode *snowball throwing* dapat meningkatkan

hasil belajar pada pelajaran ekonomi kelas X BDP di SMK Negeri 1 Mempawah Hulu tahun ajaran 2019/2020 ?

Sebagaimana rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah : (1) Meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi bisnis kelas X BDP 1 di SMK Negeri 1 Mempawah Hulu tahun ajaran 2019/2020 melalui penerapan metode *snowball throwing*; (2) Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi bisnis kelas X BDP di SMK Negeri 1 Mempawah Hulu tahun ajaran 2019/2020 melalui penerapan metode *snowball throwing*.

Menurut Agus Suprijono (2009: 46) model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu dari jenis model pembelajaran. Menurut Evelin Siregar dan Hartini Nara (2010: 115), pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menekankan aktivitas kolaboratif siswa dalam belajar yang berbentuk kelompok mempelajari materi pelajaran, dan memecahkan masalah secara kolektif kooperatif. Sedangkan menurut Tukiran Taniredja (2012: 55) pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (heterogen). Sistem penilaian dilakukan (reward), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan (Wina Sanjaya, 2009: 239), sedangkan menurut Abdurrahman dan Bintoro (2000: 78) pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang silih asah, silih asih, dan silih asuh antara siswa sebagai latihan hidup di dalam masyarakat nyata.

METODE

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Desain dan metode penelitian ini menggunakan pola penelitian tindakan kelas (*classroom action research*).

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah praktis di dalam kelas untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran, meningkatkan hasil belajar, dan menemukan model pembelajaran inovatif untuk memecahkan masalah yang dialami oleh pendidik dan peserta didik (Saur Tampubolon, 2013: 19). Jenis penelitian tindakan kelas ini dipilih karena penelitian tindakan kelas merupakan salah satu teknik agar pembelajaran yang dikelola peneliti selalu mengalami peningkatan melalui perbaikan secara terus menerus. Peningkatan hasil belajar siswa dikarenakan pada penelitian tindakan kelas terdapat proses refleksi diri (*self reflection*) yakni upaya menganalisis untuk menemukan kelemahan-kelemahan dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan. Proses perbaikan dilakukan melalui perencanaan dan pengimplementasian dalam proses pembelajaran sesuai dengan program pembelajaran yang telah disusun.

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Mempawah Hulu Tahun 2019, yang beralamat di Jalan Raya Karang-Sompak. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020. Subjek penelitian adalah siswa kelas X BDP SMKN 1 Mempawah Hulu Tahun Pelajaran 2019/2020 dengan jumlah siswa 22 orang.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh akan dianalisis dan dipersentase yaitu data kuantitatif dari hasil observasi keaktifan dan hasil belajar mata pelajaran ekonomi bisnis siswa kelas X BDP. Hasil perolehan data ini akan dianalisis pada setiap siklus, agar dapat diketahui ada atau tidaknya peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa dengan penerapan metode *snowball throwing* ini. Teknik analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Teknik analisis presentase keaktifan siswa

$$\% = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 5. Kategori Aktivitas Belajar Siswa

Indeks Keaktifan Siswa	Kategori
0 – 25	Rendah
26 – 50	Kurang
51 – 75	Sedang
76 – 100	Tinggi

Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila dalam penggunaan metode *snowball throwing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 siklus. Secara rinci kegiatan pada masing-masing siklus akan dijabarkan sebagai berikut :

a. Siklus I

Siklus I terdiri dari tahap perencanaan (*planning*), tahap tindakan/pelaksanaan (*action*), tahap pengamatan (*observation*), dan tahap refleksi.

1) Tahap Perencanaan (*planning*)

- Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang kegiatannya disusun sesuai dengan metode pembelajaran *snowball throwing*.
- Menyiapkan materi pelajaran yang akan diajarkan.
- Menyusun instrumen penelitian yang berupa lembar observasi aktivitas belajar, soal post test, dan angket. Angket yang diberikan kepada siswa berupa angket aktivitas belajar siswa terhadap mata pelajaran ekonomi sebelum dan sesudah penerapan metode *snowball throwing*.

2) Tindakan/pelaksanaan (*action*)

- Sebelum penerapan metode *snowball throwing*, peneliti melakukan observasi terhadap siswa untuk mengetahui hasil belajar ekonomi.
- Kegiatan pembelajaran diusahakan sesuai alur/tahapan dalam penggunaan metode *snowball throwing*.
- Selama proses pembelajaran peneliti mengamati aktivitas belajar yang dilakukan di kelas dan mencatat ke dalam lembar observasi aktivitas belajar.
- Pada siklus ini terdapat tiga kegiatan pembelajaran berupa kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

3) Pengamatan (*observation*)

Pengamatan atau observasi adalah proses pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti di mana peneliti mengamati situasi penelitian. Observasi sangat sesuai digunakan dalam penelitian yang berhubungan dengan suatu kondisi tempat, interaksi sosial, proses belajar mengajar, dan tingkah laku individu/kelompok. Pengamatan yang dilakukan peneliti di sini untuk mengetahui : (a) aktivitas belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas, data kemajuan hasil belajar siswa. Observasi terhadap proses tindakan ini dilaksanakan untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan yang dilakukan sebagai acuan orientasi pada masa yang akan datang. Pengamatan dilakukan bersamaan dengan berlangsungnya tindakan.

4) Refleksi (*reflection*)

Refleksi ini merupakan tahap terakhir siklus I di mana terdapat upaya evaluasi yang dilakukan terkait dengan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan. Data yang diperoleh dari hasil pengamatan kemudian dilakukan analisis dan refleksi. Guru bersama peneliti melakukan refleksi melalui analisis terhadap tindakan yang sudah dilakukan. Berdasarkan hasil refleksi, peneliti bersama guru menyusun rencana pemecahan masalah untuk memperbaiki kegiatan yang belum maksimal pada siklus I.

b. Siklus II

Siklus II disusun setelah siklus I telah selesai dilaksanakan, siklus II ini dilakukan untuk memperbaiki kekurangan pada proses pembelajaran siklus I. Tahap-tahapan siklus II sama dengan tahap-tahapan pada siklus I yang meliputi perencanaan (*planning*), tahap tindakan/pelaksanaan (*action*), tahap pengamatan (*observation*), dan tahap refleksi.

Pembahasan

Dari data yang telah dipaparkan di atas, maka pembahasan yaitu :

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ekonomi kelas X BDP SMK Negeri 1 Mempawah Hulu tahun ajaran 2020/2021 dengan penerapan metode *snowball throwing*. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum maksimalnya aktivitas dan hasil belajar siswa. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila aktivitas siswa meningkat dan mampu menguasai materi yang diajarkan oleh guru dengan hasil belajar siswa yang meningkat.

Pembelajaran *snowball throwing* merupakan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran menyenangkan (*joyfull instruction*) merupakan suatu proses pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu kohesi yang kuat antara guru dan siswa, tanpa ada perasaan terpaksa dan tertekan. Pembelajaran menyenangkan juga adanya pola hubungan baik antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Guru memosisikan siswa sebagai mitra belajar, bahkan dalam hal tertentu tidak menutup kemungkinan guru belajar dari siswanya. Dalam hal ini perlu diciptakan suasana yang demokratis dan tidak ada beban, baik guru maupun siswa dalam melakukan proses pembelajaran (Rusman, 2011:326).

Penelitian ini dilaksanakan dengan empat tahapan yaitu, perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini berlangsung lancar dan baik. Peningkatan aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa akan dibahas sebagai berikut :

Peningkatan Aktivitas Belajar

Berdasarkan data yang diperoleh mengenai aktivitas belajar selama penelitian ini telah menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar dari

siklus I ke siklus II dengan menggunakan metode *snowball throwing*. Data sudah dianalisis menggunakan persentase pada setiap indikator aktivitas belajar, kemudian akan dibandingkan antara persentase siklus I dan persentase siklus II untuk mengetahui peningkatannya. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan aktivitas belajar kelas X BDP SMK Negeri 1 Mempawah Hulu.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian selama dua siklus dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, pembelajaran ekonomi menggunakan metode *Snowball Throwing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar kelas X BDP SMK Negeri 1 Mempawah Hulu dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Penerapan Metode Pembelajaran *Snowball Throwing* dapat meningkatkan Aktivitas Belajar kelas X BDP SMK Negeri 1 Mempawah Hulu. Aktivitas Belajar siswa yang meliputi tujuh indikator yaitu: membaca materi pelajaran, memperhatikan saat guru menerangkan, bertanya kepada guru atau teman saat pembelajaran berlangsung, mendengarkan penjelasan guru, mencatat materi pelajaran yang telah dijelaskan oleh guru, berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya, antusias dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Peningkatan aktivitas belajar secara keseluruhan dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase aktivitas belajar sebesar 19,17%, meningkat dari siklus I sebesar 60% menjadi 79,17% pada siklus II.
- Penerapan Metode Pembelajaran *Snowball Throwing* dapat meningkatkan Hasil Belajar kelas X BDP SMK Negeri 1 Mempawah Hulu. Hal ini dibuktikan dengan hasil post test. Hasil belajar ekonomi Bisnis siswa dari post test siklus I ke post test siklus II mengalami peningkatan dan sudah menunjukkan tujuan indikator keberhasilan yaitu sebesar 75%.

B. Saran

Agar proses belajar mengajar ekonomi bisnis lebih baik dan efektif maka disarankan sebagai berikut:

- Bagi Guru Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis SMK Negeri 1 Mempawah Hulu. Penelitian dengan menggunakan metode pembelajaran *snowball throwing* dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar ekonomi dengan persentase lebih dari 75%. Penggunaan pembelajaran menggunakan metode *snowball throwing* ini, untuk guru sebaiknya mengkondisikan kelas agar dalam proses pembelajaran lebih efisien karena metode ini membutuhkan waktu yang cukup lama.
- Bagi Peneliti Lain

Peneliti lain diharapkan lebih mengembangkan lagi penggunaan metode ini dengan penambahan variasi yang berbeda atau menambah variabel, indikator yang berbeda dan mata pelajaran yang berbeda.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrahman dan Bintoro. 2000. *Memahami dan Menangani Siswa Dengan Problema Belajar*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Agus Suprijono. 2009. *Cooperative Learning dan Aplikasi*
- Arahman. 2010. *Penerapan Metode Snowball Trowing*. Diambil dari <http://imgmppknkabkuburaya.blogspot.com/2013/04/metode-pembelajaran-snowball-throwing.html>.
- Ahmad Susanto, M.Pd. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Evelin Siregar dan Hartini Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Furqon Hidayatullah. 2009. *Pengembangan Profesional Guru (PPG)*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 Surakarta.
- Kokom Komalasari. 2013. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Martinis Yamin. 2007. *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Putra Grafika.
- Muhibbin Syah. 2012. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Nana Sudjana. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

PENINGKATAN KETERAMPILAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING GURU KELAS ATAS MELALUI PENDAMPINGAN TUTOR SEBAYA DI SDN MEMPAWAH

Oleh : Susi Ekowati

Kepala SDN 06 Mempawah Hilir kabupaten Mempawah

Email: susiekowati18@yahoo.com

Abstrak: Pembelajaran Jarak Jauh yang diberlakukan secara tiba-tiba dan rendahnya keterampilan guru kelas atas dalam melaksanakan pembelajaran secara daring menggugah peneliti untuk mencari solusi dengan melakukan pendampingan tutor sebaya. Pelaksanaan pendampingan tutor sebaya dapat meningkatkan keterampilan guru kelas atas dalam mengajar daring melalui *google meet*. Dilihat dari peningkatan keterampilan mengajar daring melalui *google meet* oleh guru kelas atas dengan hasil sebagai berikut; 1) keterampilan menemukan *link google meet* pada siklus satu mendapat nilai 175, siklus II mendapat nilai 275, 2) keterampilan membuka aplikasi *google meet* pada siklus I mendapat nilai 200 dan siklus II mendapat nilai 300, 3) keterampilan mengoperasikan aplikasi *google meet* siklus I mendapat nilai 200 dan siklus II mendapat nilai 300. Siklus I total 475 dan siklus II 875. Program pendampingan tutor sebaya dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dan menjadi budaya mutu di SDN 06 Mempawah Hilir dan bagi sekolah lainnya.

Kata-kata Kunci : *Guru Kelas Atas, Pembelajaran Daring, Pendampingan Tutor Sebaya*

Abstract: *Abstract: Distance learning that was implemented suddenly and the low skills of upper class teachers in carrying out online learning inspired researchers to find solutions by assisting peer tutors. The implementation of peer tutoring assistance can improve the skills of upper-class teachers in online teaching through Google Meet. Judging from the increase in online teaching skills through google meet by upper-class teachers with the following results; 1) the skill to find the google meet link in the first cycle got a score of 175, the second cycle got a score of 275, 2) the skill to open the google meet application in the first cycle got a value of 200 and the second cycle got a value of 300, 3) the skill to operate the google meet application in the first cycle got 200 and the second cycle scored 300. The first cycle totaled 475 and the second cycle 875. The peer tutor assistance program can be carried out continuously and become a quality culture at SDN 06 Mempawah Hilir and for other schools.*

Key words: *Upper Class Teachers, Online Learning, Peer Tutor Assistance*

Saat ini Coronavirus 2 (SARS-COV-2) yang lebih dikenal dengan nama virus corona adalah jenis baru dari coronavirus yang menyebabkan penyakit menular ke manusia membuat beberapa negara menetapkan kebijakan untuk memberlakukan *lockdown* dalam rangka mencegah penyebaran virus corona. Di Indonesia sendiri, diberlakukan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk menekan penyebaran virus ini. Karena Indonesia sedang melakukan PSBB, maka semua kegiatan yang dilakukan di luar rumah harus dihentikan sampai pandemi ini mereda.

Demikian juga pada bidang pendidikan. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) telah menetapkan tahun ajaran baru 2020/2021 dimulai pada pertengahan Juli 2020. Namun, pelaksanaan tahun ajaran baru tidak sama dengan kegiatan belajar mengajar secara tatap muka di sekolah. Selama masa pandemi Covid-19, pembelajaran jarak jauh (PJJ) menjadi pilihan utama. Berdasarkan surat keputusan bersama (SKB) empat menteri. Diantaranya adalah Menteri Kesehatan, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, dan Menteri Dalam Negeri sebagai panduan pelaksanaan pendidikan di daerah. "SKB ini merupakan panduan pembelajaran tahun ajaran baru di masa pandemi Covid-19 bagi satuan pendidikan formal dari pendidikan tinggi sampai pendidikan usia dini dan pendidikan non formal,"

Surat Edaran dari Kemdikbud tersebut kemudian ditindaklanjuti oleh seluruh Kepala Daerah di seluruh Indonesia termasuk wilayah Kalimantan Barat. Kepala Daerah Kalimantan Barat mengeluarkan Surat Edaran Gubernur Kalimantan Barat Nomor: 421/159/DIKBUD-A. Tentang Penyelenggaraan Pembelajaran di Satuan Pendidikan PAUD / RA / SD / MI / MTs / SMA / MA / SMK / SLB dan Satuan Pendidikan lainnya pada Tahun Pelajaran 2020/2021 di Masa Pandemi Corona Virus Disease 2019 (COVID 19) di Provinsi Kalimantan Barat agar dilakukan dengan cara Belajar Dari Rumah (BDR) secara daring/online/luring/modul dan atau sejenisnya, dengan memanfaatkan segala sumber daya yang dimiliki, yang berlaku selama semester gasal Tahun Pelajaran 2020/2021 (Juli-Desember).

Penerapan BDR yang secara tiba-tiba dan berkepanjangan ini membuat beberapa guru mengalami kesulitan karena tidak memiliki persiapan yang memadai. Sehingga secara tidak langsung sekolah dalam

waktu singkat harus memikirkan strategi pembelajaran jarak jauh sesuai dengan kompetensi yang dimiliki setiap sekolah baik unsur kompetensi guru, siswa, orangtua, maupun dari sarana yang dimiliki. Hal tersebut dirasakan juga bagi guru-guru di SDN 06 Mempawah Hilir yang belum pernah melakukan pembelajaran jarak jauh melalui daring/online tentu mempunyai banyak kendala, diantaranya adalah guru tidak terampil menggunakan alat Teknologi Informasi, selain itu ada beberapa siswa tidak bisa mengakses sumber belajar online karena tidak memiliki perangkat digital (HP android, komputer, dsb), tidak adanya koneksi atau jaringan internet pada wilayah tersebut.

Bagaimanapun juga, Apa yang diinginkan oleh pemerintah untuk mengatasi permasalahan bidang pendidikan khususnya proses pembelajaran pada masa pandemi ini harus kita laksanakan demi tercapainya tujuan nasional pendidikan. Maka dari itu SDN 06 Mempawah Hilir memutuskan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) untuk kelas atas yang dilakukan pada masa Pandemi COVID 19 adalah kombinasi antara DARING dan LURING.

Alasan mengapa kelas atas menggunakan teknis kombinasi antara DARING dan LURING karena sistem pembelajaran dengan metode kombinasi antara daring dan luring lebih cocok dilakukan. Alasannya adalah: 1) guru di SDN 06 Mempawah Hilir 75% adalah guru senior yang sebentar lagi masuk masa paripurna. Sehingga pasti akan terdapat kendala karena kebiasaan cara belajar mengajar siswa dan guru yang sudah terbiasa belajar secara konvensional. Para guru tersebut belum mengenal apa itu pembelajaran daring dan bagaimana melakukannya, demikian pula dengan siswa masih belum familiar dengan pembelajaran daring, 2) Sebagian guru senior tidak menguasai IT dan gagap teknologi (gagtek), 3) tidak semua siswa memiliki hp android dsb, 4) tidak semua ortu siswa bisa membeli kuota, 5) tidak semua orangtua siswa bisa mendampingi putra putrinya dalam pembelajaran daring. Untuk mengantisipasi alasan di atas maka perlu penanggulangan agar pembelajaran tetap berjalan dan siswa tidak dirugikan.

Dengan melihat permasalahan di atas dimana guru banyak menghadapi kesulitan pada pelaksanaan pembelajaran daring maka hal inilah yang mendorong kepala sekolah melakukan penelitian tindakan sekolah (PTS) dalam mengatasi masalah keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan pendekatan

daring melalui *google meet* di kelas atas. Dengan judul "Peningkatan Keterampilan Pelaksanaan Pembelajaran Daring Guru Kelas Atas Melalui Pendampingan Tutor Sebaya di SDN 06 Mempawah Hilir Tahun 2020"

Pembelajaran. Makna pembelajaran dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, adalah proses, cara perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Lebih lanjut, Wina Sanjaya (2008:51) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang bertujuan membelajarkan siswa.

Pembelajaran Daring. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mampu mempertemukan mahasiswa dan dosen untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet (Kuntarto, E. 2017. Dalam Ali Sadikin, Afreni Hamidah: *Jurnal "Pembelajaran Daring ditengah wabah covid 19"*)

Google Meet. *Google Meet* adalah aplikasi besutan Google yang bergerak atau memfokuskan penerapannya di bidang *live video* atau istilah kerennya *Video Conference*. Dalam Aplikasi tersebut kita bisa bertatap muka secara langsung dan efektif (Home Teknologi, 2020)

Guru Kelas Atas. Guru kelas menurut Ahmad Barizi dkk, (2010: 142) adalah seorang yang mempunyai gagasan yang harus diwujudkan untuk kepentingan anak didik, menunjang hubungan dalam kelas. Tingkatan kelas di sekolah dasar dapat dibagi menjadi dua, yaitu kelas rendah (bawah) dan kelas tinggi (atas). Kelas bawah terdiri dari kelas satu, dua, dan tiga, sedangkan kelas atas terdiri dari kelas empat, lima, dan enam (Supandi, 1992: 44).

Tutor Sebaya. Tutor sebaya merupakan gabungan dari dua kata, yaitu tutor dan sebaya. Menurut Andriyansah dkk (2014:3) tutor adalah orang yang membimbing dalam proses pembelajaran kelas tutorial kepada peserta didik secara langsung. Kegiatan yang dilakukan oleh seorang tutor adalah kegiatan tutorial atau *tutoring*. Dalam kamus bahasa Indonesia dijelaskan bahwa sebaya adalah sama umurnya (tuanya), hampir sama (kekayaannya dan kepandaiannya).

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang datanya berupa angka. Data dalam penelitian kuantitatif berupa angka karena objek penelitiannya, atau tema dari penelitian itu sendiri, dapat diukur. Hal yang diteliti di dalam penelitian kuantitatif dikenal dengan istilah variabel.

Bentuk Penelitian

Bentuk penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Sekolah (PTS). Terkait dengan hal tersebut maka penelitian ini terdiri dari dua siklus dan dilaksanakan dengan menggunakan alat observasi dan wawancara yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru kelas atas dalam pembelajaran daring di SDN 06 Mempawah Hilir.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi Kondisi Awal

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 06 Mempawah Hilir dengan subjek penelitian adalah guru kelas atas yang ada di sekolah ini. Jumlah guru yang menjadi subyek penelitian adalah 3 orang yaitu guru kelas 4, 5 dan 6. Hasil ini didapat dari hasil observasi dan wawancara kepada guru saat pelaksanaan PJJ di awal masa pandemi Covid-19, karakteristik kondisi awal guru di SDN 06 Mempawah Hilir adalah sebagai berikut:

- a. 65% guru tidak melek teknologi (gaptek) dengan alasan usia sudah di ambang paripurna tugas.
- b. 25% guru tidak bisa karena tidak sempat belajar IT terlalu dibebani dengan tugas lain.
- c. 10% guru tidak bisa IT/gagap teknologi (gaptek) karena tidak mempunyai peralatan IT, media IT seperti Android, Laptop ataupun komputer.

Dari beberapa masalah di atas, kita kembangkan lagi dengan kesiapan guru kelas atas dalam pelaksanaan PJJ secara daring dengan menggunakan aplikasi *google meet*. Berikut pengamatan keterampilan guru kelas atas dalam pembelajaran daring menggunakan aplikasi *google meet*.

Table. 2
Hasil Pengamatan Pada Kondisi Awal.

No	Uraian	Kriteria				Persentase			
		(A)	(B)	(C)	(D)	(A)	(B)	(C)	(D)
	Keterampilan Mendapatkan Link <i>Google Meet</i>	0	1	0	2	0%	33,3%	0%	66,6%
1	Keterampilan Membuka Aplikasi <i>Google Meet</i>	0	0	1	2	0%	0%	33,3%	66,6%
2	Keterampilan Mengoperasikan <i>Google Meet</i>	0	0	1	2	0%	0%	33,3%	66,6%
3	Jumlah	75	100	150	= 325				

Deskripsi Tindakan Siklus I
Tahap Perencanaan

Pada perencanaan peneliti melaksanakan program pendampingan tutor sebaya yang dilakukan oleh operator sekolah untuk meningkatkan keterampilan guru kelas atas pada pembelajaran daring menggunakan aplikasi *google meet*. Adapun pelaksanaannya adalah sebagai berikut :

- a. Menyampaikan tujuan pendampingan tutor sebaya untuk meningkatkan keterampilan guru mengajar secara daring melalui *google meet* serta hasil yang akan di capai guru.
- b. Memberikan beberapa pengertian pembelajaran daring melalui *google meet* dan pentingnya keterampilan mengajar seorang guru pada proses mengajar daring.
- c. Bersama-sama menyusun program pembelajaran daring yang akan di laksanakan melalui *google meet*.
- d. Mengadakan evaluasi tentang pembelajaran daring melalui *google meet* yang telah berlangsung.
- e. Penugasan kepada guru yang bersifat individual yaitu praktik mengajar daring melalui *google meet* dengan media dan aplikasi yang sudah disiapkan.

Tahap Pelaksanaan

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 11 sampai 17 September 2020. Pada tahap ini peneliti melaksanakan monitoring dan evaluasi untuk memperbaiki keterampilan guru dalam mengajar secara daring menggunakan *google meet*. Guru praktik mengajar daring melalui *google meet* dan menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan oleh peneliti.

Tahap Pengamatan

Setelah kegiatan monitoring dan evaluasi berlangsung selama 10 hari, peneliti bertindak sebagai observer yang bertugas mengamati keterampilan guru mengajar secara daring melalui *google meet*.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama penelitian berlangsung dengan sasaran utama melihat peningkatan keterampilan guru kelas atas mengajar daring menggunakan aplikasi *google meet*, dapat di lihat pada tabel berikut :

Table 3.
Keterampilan Guru Mendapatkan Link *Google Meet* pada Siklus I

NO	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
1	A (amat baik)	0	0%
2	B (baik)	1	75
3	C (cukup)	2	50
4	D (kurang)	0	25
	Jumlah	3	175

Tabel 3. memperlihatkan bahwa guru kelas atas SDN 06 Mempawah Hilir pada siklus I masih rendah keterampilannya dalam mendapatkan link *google meet*. Ini ditunjukkan dengan tidak ada yang memiliki kriteria amat baik dan hanya 1 orang (33,3%) saja yang memiliki kriteria B (baik) dalam keterampilan mendapatkan link *google meet*. Sedangkan 2 orang (66,6 %) kriteria C (kurang). Sementara yang memiliki kriteria A (amat baik) belum ada. Berikut hasil pengamatan untuk melihat keterampilan guru membuka aplikasi *google meet* pada Siklus I.

Table 4.
Keterampilan Guru Membuka Aplikasi *Google Meet* pada Siklus I

No	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
1	A (amat baik)	0	0%
2	B (baik)	2	150
3	C (cukup)	1	50
4	D (kurang)	0	0%
	Jumlah	3	200

Tabel 4. memperlihatkan bahwa guru kelas atas di SDN 06 Mempawah Hilir pada umumnya belum mampu membuka aplikasi *google meet* untuk melakukan pembelajaran daring. Hal ini terlihat tidak ada (0%) yang mendapat nilai A (amat baik), 2 orang (66,6%) mendapat nilai B (Baik), 1 orang (33,3%) mendapat nilai C (cukup) dan 0 untuk nilai D (kurang). Sementara yang memiliki kriteria A (amat baik) tidak ada.

Berikut hasil pengamatan untuk melihat kemampuan guru dalam mengoperasikan aplikasi *google meet* pada Siklus I.

Table 5
Keterampilan Guru Mengoperasikan Aplikasi *Google Meet* pada Siklus I

No	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
1	A (amat baik)	0	0%
2	B (baik)	0	0%
3	C (cukup)	1	50
4	D (kurang)	2	50
	Jumlah	3	100

Tabel 5. memperlihatkan bahwa guru kelas atas SDN 06 Mempawah Hilir pada umumnya belum mampu mengoperasikan aplikasi *google meet*. Hal ini terlihat tidak ada 0 (0%) nilai A (amat baik), 0 (0%) nilai B (baik), 1 (33,3%) nilai C (cukup), dan 2 orang (66,6 %) nilai D (kurang).

Tahap Refleksi

Tahap akhir dari siklus I ini adalah tahapan Refleksi yang dimana kepala sekolah menelaah semua permasalahan yang ada di dalam proses monitoring dan evaluasi yang dituangkan dalam lembar observasi. Hal ini dibuktikan dalam pendapat Daryanto (2013:187) bahwa pentingnya peranan refleksi dalam siklus PTS ini agar dapat menelaah semua permasalahan dari hasil monitoring dan evaluasi.

Berdasarkan hasil observasi pada tabel di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pada tindakan siklus I sudah ada peningkatan dari pada kondisi awal (pra siklus). Peningkatan yang dicapai pada siklus I diantaranya adalah :

1. Adanya kesadaran dari guru-guru tentang kurangnya keterampilan mereka dalam pembelajaran daring.
2. Adanya inisiatif dari para guru untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan pada pembelajaran daring.
3. Metode yang digunakan tepat, tetapi belum efektif.

Selain dari peningkatan yang dicapai pada siklus I, peneliti juga menemukan beberapa kendala yang dihadapi di antaranya adalah:

- a. Guru-guru merasa tidak percaya diri dalam melakukan pembelajaran secara daring karena belum terbiasa menggunakan *google meet*.
- b. Penggunaan waktu yang belum efektif dan tidak sesuai dengan RPP.
- c. Belum maksimal dalam mengaktifkan siswa untuk mengikuti kelas daring.

Berdasarkan gambaran hasil penelitian pada siklus I, terlihat bahwa keterampilan guru dalam pembelajaran daring melalui *google meet* masih jauh dari apa yang diharapkan. Karena itu usaha peneliti berikutnya mengadakan pertemuan dengan guru untuk mencari solusi sekaligus memberikan masukan diantaranya adalah dengan mengadakan bimbingan berupa pendampingan tutor sebaya yaitu oleh rekan guru/operator sekolah yang menguasai teknologi informasi terutama aplikasi *google meet*. Dengan adanya pendampingan tutor sebaya yang dalam hal ini dilakukan oleh operator sekolah diharapkan dapat membantu para guru kelas untuk lebih menekuni keterampilan pengajaran secara daring melalui aplikasi *google meet*. Selain itu meminta para guru kelas atas untuk aktif mempelajari secara mandiri tutorial penggunaan aplikasi *google meet* serta mempraktikkannya sesering mungkin bersama teman atau keluarga agar terbiasa, terlatih dan lebih terampil menggunakan aplikasi tersebut. Selain itu peneliti juga memberi pengarahan dan motivasi guna perbaikan keterampilan guru dalam melakukan pembelajaran secara daring menggunakan aplikasi *google meet*.

Deskripsi Tindakan Siklus II Tahap Perencanaan

Pada pelaksanaan tindakan siklus II, peneliti mengevaluasi hasil tindakan siklus I guna mengetahui sejauh mana pengaruh pendampingan tutor sebaya terhadap keterampilan guru kelas atas mengajar secara daring dengan menggunakan aplikasi *google meet*. Di samping itu peneliti juga perlu mengetahui apakah masih ada kendala yang dihadapi oleh guru demi meningkatkan mutu pendidikan di sekolah selama masa pandemi Covid-19 ini.

Dari hasil monitoring dan evaluasi siklus I ternyata memerlukan perbaikan, maka peneliti mengadakan pertemuan dengan guru kelas atas untuk mendengarkan masalah-masalah yang dihadapinya dalam pembelajaran daring melalui *google meet*, sekaligus memberikan masukan-masukan yang diperlukan guru, selain itu peneliti juga melakukan wawancara untuk membuktikan sejauh mana pengaruh pendampingan tutor sebaya terhadap keterampilan guru melaksanakan pembelajaran secara daring melalui *google meet*.

Berawal dari keinginan peneliti sebagai kepala sekolah agar pembelajaran jarak jauh di masa pandemi bisa menjadi lebih baik melalui pendampingan tutor sebaya untuk meningkatkan keterampilan guru kelas atas dalam pembelajaran daring, maka dilakukan pengumpulan data yaitu data yang sesuai dengan keadaan dilapangan melalui observasi dan wawancara terhadap keterampilan pelaksanaan

pembelajaran daring yang peneliti tuangkan dalam bentuk tulisan-tulisan yang dirangkai menjadi sebuah karya tulis sebagai acuan demi melakukan perubahan.

Tahap Pelaksanaan

Pada tindakan siklus II peneliti lanjutkan kembali penelitian berikutnya. Peneliti langsung mengadakan pengamatan kepada guru kelas atas dalam melaksanakan pembelajaran secara daring sesuai dengan rencana yang sudah ditetapkan.

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 18 sampai 25 September 2020. Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan untuk mengetahui peningkatan keterampilan guru kelas atas dalam pembelajaran daring melalui pendampingan tutor sebaya. Guru menjawab pertanyaan yang diajukan oleh kepala sekolah selaku peneliti dan melakukan observasi dengan cara membimbing guru memotivasi agar lebih bersemangat dan memperbaiki proses belajar mengajar secara daring menggunakan *google meet* melalui pendampingan tutor sebaya.

Tahap Pengamatan

Setelah adanya pendampingan tutor sebaya pada pembelajaran daring yang berlangsung pada siklus ke II ini peneliti bertindak sebagai observer yang bertugas mengamati keterampilan guru mengajar daring melalui *google meet* dengan mengisi lembar observasi yang telah disusun sebelum melaksanakan kegiatan penelitian. Hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa peningkatan Keterampilan mengajar daring melalui *google meet* yang didapat dibandingkan pada siklus I.

Tabel 6. Keterampilan Guru Mendapatkan Link Google Meet pada Siklus II

NO	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)	
1	A (amat baik)	2	200	66,6 %
2	B (baik)	1	75	33,3 %
3	C (cukup)	0	0	0%
4	D (kurang)	0	0	0%
Jumlah		3	275	100%

Pada tabel 6. memperlihatkan bahwa adanya peningkatan keterampilan guru mendapatkan link *google meet* yang cukup tajam bagi para guru kelas atas di SDN 06 Mempawah Hilir terhadap pelaksanaan pembelajaran daring. Hal ini terlihat ada 2 orang (66,6%) yang telah menguasai cara mendapatkan link *google meet* dengan kriteria A (amat baik), 1 orang (33,3%) yang memiliki kriteria B (baik) dan tidak ada (0%) yang termasuk kriteria C (cukup) maupun D (kurang).

Berikut hasil pengamatan untuk melihat keterampilan guru dalam membuka aplikasi *google meet* pada siklus II.

Tabel 7. Keterampilan Guru Membuka Aplikasi Google Meet pada Siklus II

NO	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)	
1	A (amat baik)	3	300	100 %
2	B (baik)	0	0	0 %
3	C (cukup)	0	0	0%
4	D (kurang)	0	0	0%
Jumlah		3	300	100%

Pada tabel 7 memperlihatkan bahwa adanya peningkatan keterampilan guru membuka aplikasi *google meet* yang cukup tajam bagi para guru kelas atas di SDN 06 Mempawah Hilir terhadap pelaksanaan pembelajaran daring. Hal ini terlihat 3 orang guru kelas atas (100 %) yang telah menguasai cara membuka aplikasi *google meet* dengan kriteria A (amat baik), 0 orang (0%) yang memiliki kriteria B (baik) dan tidak ada (0%) yang termasuk kriteria C (cukup) maupun D (kurang).

Berikut hasil pengamatan untuk melihat keterampilan guru dalam mengoperasikan aplikasi *google meet* pada siklus II.

Tabel 8. Keterampilan Guru Mengoperasikan Aplikasi Google Meet pada Siklus II

NO	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)	
1	A (amat baik)	3	300	100 %
2	B (baik)	0	0	0 %
3	C (cukup)	0	0	0%
4	D (kurang)	0	0	0%
Jumlah		3	300	100%

Pada Tabel 8. memperlihatkan bahwa adanya peningkatan keterampilan guru mengoperasikan aplikasi *google meet* yang cukup tajam bagi para guru kelas atas di SDN 06 Mempawah Hilir terhadap pelaksanaan pembelajaran daring. Hal ini terlihat 3 orang guru kelas atas (100 %) yang telah menguasai cara membuka aplikasi *google meet* dengan kriteria A (amat baik), 0 orang (0%) yang memiliki kriteria B (baik) dan tidak ada (0%) yang termasuk kriteria C (cukup) maupun D (kurang).

Tahap Refleksi

Setelah dilaksanakan monitoring dan evaluasi siklus II, peneliti

selaku observer melakukan evaluasi terhadap hasil observasi, terhadap keterampilan guru dalam mengajar daring menggunakan *google meet* dapat dilihat dari perolehan angka yang ada di atas dan dibuktikan pada lembar observasi yang menyajikan hasil terjadi peningkatan keterampilan guru dalam mengajar daring melalui *google meet*. Adapun peningkatan keterampilan guru mengajar daring menggunakan *google meet* yang ada dalam pelaksanaan monitoring dan evaluasi siklus II adalah terjadi perubahan pelaksanaan pembelajaran secara daring melalui *google meet* dilaksanakan dengan maksimal oleh guru dan dengan menggunakan berbagai aplikasi, variasi, metode dan model pembelajaran daring.

Melihat dari hasil yang dijabarkan dalam kegiatan penelitian tindakan sekolah ini, disimpulkan bahwa pendampingan tutor sebaya yang dilakukan oleh rekan guru/operator di SDN 06 Mempawah Hilir terhadap tiga orang guru telah berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar daring melalui *google meet*. Hal ini dimungkinkan karena adanya kerja sama yang baik antara kepala sekolah sebagai manajer dan supervisor yang membantu mengadakan pendampingan tutor sebaya dengan para guru tersebut, yang didukung oleh adanya motivasi dan bimbingan dari kepala sekolah sehingga para guru memiliki antusiasme yang besar untuk dapat meningkatkan keterampilannya dalam mengajar secara daring.

Pembahasan

Hasil penelitian tindakan sekolah yang dilakukan melalui pendampingan tutor sebaya yang dilakukan oleh operator sekolah dan arahan dari kepala sekolah selaku manajer, observer dan supervisor yang sekaligus sebagai peneliti untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar daring melalui *google meet* memiliki dampak positif sehingga meningkatkan keterampilan mengajar daring oleh guru kelas atas. Indikator yang terlihat meningkat pada penelitian tindakan sekolah meliputi: a) guru dapat menemukan link *google meet*, b) guru dapat membuka aplikasi *google meet*, dan c) guru dapat mengoperasikan aplikasi *google meet*. Dengan dilakukan revisi, bimbingan dan arahan setiap siklus didapat hasil yang lebih baik dari siklus sebelumnya. Adapun peningkatan/perbandingan hasil pendampingan tutor sebaya terhadap keterampilan mengajar daring menggunakan *google meet* oleh guru kelas atas dari siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut :

Tabel 9. Peningkatan Indikator Terampil menggunakan Google Meet

Indikator	Hasil pada Siklus I					Hasil pada Siklus II				
	A	B	C	D	Jlh	A	B	C	D	Jlh
guru dapat menemukan link <i>google meet</i>	1	2			175	2	1			275
guru dapat membuka aplikasi <i>google meet</i>	2	1			200	3				300
guru dapat mengoperasikan aplikasi <i>google meet</i>			1	2	100		3			300
Jumlah	225	200	50	475	800	75				875
Jumlah Siklus I = 475										
Jumlah Siklus II = 875										

Dapat dilihat dari hasil peningkatan indikator keterampilan guru mengajar daring melalui *google meet* sebelum dan sesudah diberi pendampingan tutor sebaya pada siklus I adalah sebagai berikut :

1. Didapat hasil peningkatan angka keterampilan menemukan link *google meet* yang mendapat kriteria B/75 (baik) 1 orang (33,3%) kriteria C/50 ada 2 orang (66,6%) dengan jumlah nilai 175. Sedangkan yang mendapatkan kriteria A/100 (amat baik) belum ada.
2. Keterampilan guru dalam membuka aplikasi *google meet* yang mendapat kriteria B/75 (baik) 2 orang (66,6%), kriteria C/50 (cukup ada 1 orang (33,3%), Jumlah nilai yang didapat adalah 200. Sedangkan yang mendapatkan kriteria A/100 (amat baik) belum ada (0%).
3. Keterampilan guru dalam mengoperasikan aplikasi *google meet* yang mendapat kriteria C/50 (cukup ada 1 orang (33,3%), yang mendapat kriteria D/25 (kurang) ada 2 orang (66,6%). Belum ada yang mendapat kriteria A/100 (amat baik) dan B/75 (baik) masing-masing 0 (0%). Jumlah nilai yang di dapat adalah 100.

Dari data di atas maka jumlah nilai yang di dapat pada siklus I adalah 475. Berdasarkan hasil yang dicapai pada pelaksanaan tindakan siklus I tersebut, peneliti merasa belum puas dengan hasil yang dicapai. Oleh karena itu peneliti melanjutkan ke siklus II dengan terlebih dahulu melakukan perbaikan atas kelemahan yang terjadi pada siklus sebelumnya.

Pada pelaksanaan siklus II terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini disebabkan peneliti secara terus menerus melakukan bimbingan dan arahan kepada para guru agar memiliki kesadaran diri dan tanggung jawab sebagai pendidik untuk meningkatkan keterampilan melaksanakan pembelajaran secara daring sehingga proses pembelajaran tetap bisa dilaksanakan walaupun pada masa pandemi dan dapat meningkatkan mutu pendidikan khususnya di SDN 06 Mempawah Hilir. Adapun hasil tindakan pada siklus II adalah sebagai berikut:

1. Didapat hasil peningkatan angka keterampilan menemukan link *google meet* yang mendapat kriteria A/100 (amat baik) 2 orang (66,6%) kriteria

B/75 ada 1 orang (33,3%) dengan jumlah nilai 275.

2. Keterampilan guru dalam membuka aplikasi *google meet* yang mendapat kriteria A/100 (amat baik) 3 orang (100 %), Jumlah nilai yang didapat adalah 300 maksimal/ sempurna.
3. Keterampilan guru dalam mengoperasikan aplikasi *google meet* yang mendapat kriteria A/100 (amat baik) ada 3 orang (100 %), nilai yang di dapat adalah 300, maksimal/ sempurna.

Dari data di atas maka jumlah nilai total yang di dapat pada siklus II adalah 875. Dari hasil di atas bisa dilihat bahwa rata-rata skor dari kondisi awal, siklus I dan siklus II selalu mengalami peningkatan. Dari hasil penelitian dapat dijelaskan bahwa melalui pendampingan tutor sebaya dapat meningkatkan keterampilan mengajar daring menggunakan *google meet* guru kelas atas yang meliputi keterampilan menemukan link *google meet*, keterampilan membuka aplikasi *google meet* dan keterampilan mengoperasikan aplikasi *google meet*.

Hal ini dikarenakan dengan adanya pendampingan tutor sebaya terdapat peningkatan keterampilan guru dalam mengajar daring menggunakan *google meet*. Guru termotivasi oleh adanya bimbingan dari tutor sebaya sehingga guru bisa terampil menggunakan alat teknologi sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif, kreatif serta lebih bersemangat dalam memberikan pelajaran secara daring melalui *google meet* kepada peserta didik. Bagi guru dengan diadakannya pendampingan tutor sebaya menyebabkan terjadinya pemikiran yang baru guna meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar daring dengan menggunakan *google meet* terutama dalam menciptakan inovasi belajar yang modern serta dapat menekan guru untuk lebih bisa bervariasi dengan aplikasi, metode dan model pembelajaran secara daring sehingga peserta didik lebih senang, tertarik, paham dan mempunyai waktu yang cukup untuk melakukan proses belajar yang dilakukan secara jarak jauh. Pembelajaran daring ini sangat penting karena di masa pandemi sekarang ini tidak memungkinkan untuk melakukan pembelajaran secara tatap muka, maka dengan guru terampil melakukan pembelajaran secara daring dapat sangat membantu untuk memajukan pendidikan. Selain bisa bertatap muka dan menemui siswanya secara virtual, guru dapat mengetahui kondisi siswa setiap saat serta dapat memberikan materi pelajaran dengan lebih terarah kepada siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa melalui pendampingan tutor sebaya dapat meningkatkan keterampilan pelaksanaan pembelajaran daring guru kelas atas di SDN 06 Mempawah Hilir. Sebelum dilaksanakan pendampingan tutor di SDN 06 Mempawah Hilir keterampilan guru kelas atas dalam pembelajaran daring menggunakan aplikasi *google meet* masih pada kategori tingkat rendah dengan jumlah total nilai mencapai 325. Setelah di laksanakan pendampingan tutor sebaya pada siklus I didapat hasil yang baik, dengan nilai total 475 namun belum tercapai secara maksimal, setelah itu dilakukan siklus ke 2 dapat peningkatan nilai menjadi 875.

Saran

Pendampingan tutor sebaya dapat dikembangkan dalam meningkatkan keterampilan pelaksanaan pembelajaran daring guru kelas atas. Agar dalam situasi apapun pembelajaran tidak terkendala sehingga pendidikan tetap maju.

DAFTAR PUSTAKA

Ali Sadikin, Afreni Hamidah, 2020. *Jurnal "Pembelajaran Daring ditengah wabah covid 19*. Jambi: Biodik Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi

Andriyansah dkk, 2014. *Menjadi Tutor Sebaya Terampil dan Profesional*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan, Direktorat Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional, 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka

Departemen Pendidikan Nasional, 1996. *Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi kedua*. Jakarta: Balai Pustaka

KBBI Online Lektur .ID © 2020, *Daring Akronim Dalam Jaringan*. diakses pada hari Selasa, 21 Okt 2020 Pk 20.28)

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengeluarkan Surat Edaran nomor 36962/MPK.A/HK/2020 Perihal pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan COVID 19

Kuntarto, E. 2017. *Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. Indonesian Language Education and Literature, 3(1), 99-110. [10.24235/ileal.v3i1.1820](https://doi.org/10.24235/ileal.v3i1.1820)

SKB 4 Menteri tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran TA 2020-2021

Supandi, 1992. *Strategi Belajar Mengajar Penjaskes*. Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pembinaan tenaga Kependidikan.

Wina Sanjaya, 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kemencana

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA RAKIT ATRAKTIF PADA SISWA KELAS I SDN 24 SUNGAI MAWANG TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Oleh : Darminten
(Sekolah Dasar Negeri 4 Sungai Mawang)

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sebagai bentuk bimbingan, latihan dan pengajaran untuk mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi perannya pada masa yang akan datang. Pendidikan nasional merupakan pendidikan berdasarkan pada Pancasila dan Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 serta berfungsi untuk membentuk watak dan mengembangkan kemampuan serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan menjadi peserta didik yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (Permendiknas: No. 23)

Menjelang tahun ajaran baru 2020/2021, hanya 6 persen dari seluruh peserta didik di Indonesia yang berada pada zona hijau, dan 94 persen peserta didik berada di zona merah, oranye, dan kuning (Sumber: data.covid19.go.id per 15 Juni 2020). Ini berarti hampir seluruh satuan pendidikan di Indonesia tetap akan menerapkan pola Belajar dari Rumah (BdR). Indonesia (KPAI menunjukkan bahwa guru tidak interaktif selama Belajar dari Rumah. Sebanyak 79,9 persen responden yang merupakan peserta didik menyatakan bahwa tidak ada interaksi yang diberikan oleh pendidik selama proses Belajar dari Rumah kecuali memberikan dan menagih tugas). Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar pendidik belum siap untuk menerapkan pembelajaran jarak jauh yang mensyaratkan kreatifitas dan inovatif dalam memanfaatkan *platform* atau sumber belajar digital untuk memungkinkan terjadinya interaksi dalam upaya menghadirkan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

Persoalan yang penulis hadapi dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di sekolah adalah merancang pembelajaran secara luring karena tidak semua murid mempunyai *Handphone*. Oleh karena itu kebijakan PJJ secara luring adalah hal yang sangat memungkinkan. Permasalahan kembali timbul ketika penulis harus merancang pembelajaran bagi murid kelas I yang sama sekali belum dapat mengenal huruf dan membaca. Keterbatasan jumlah tatap muka secara luring sehingga pembelajaran kurang efektif. Selain itu penulis juga tidak terlalu memahami model dan metode pembelajaran secara luring yang harus digunakan dalam PJJ. Penulis juga harus menentukan media yang tepat untuk mengenalkan huruf dan meningkatkan kemampuan membaca bagi murid kelas I.

Berbagai cara yang dapat digunakan guru dalam mengatasi kesulitan belajar membaca permulaan yaitu menggunakan media Rakit Atraktif. Proses pembelajaran dengan menggunakan Rakit Atraktif, perhatian siswa akan terfokus dan tertarik pada mata pelajaran, dan juga akan memberikan pengalaman yang nyata. Sehingga dapat membantu para siswa untuk lebih mudah dan cepat dalam belajar membaca permulaan. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan, (dalam hal ini mata pelajaran bahasa Indonesia) diperlukan suatu bantuan media. Menurut penulis media yang paling tepat digunakan adalah media gambar. Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu siswa agar lebih mudah dan berhasil dalam belajar membaca permulaan di kelas I Sekolah Dasar (SD).

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu ditingkatkannya kemampuan membaca agar anak bisa membaca melalui media Rakit Atraktif, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian agar diperoleh data yang akurat, yang berguna untuk memberikan solusi yang terbaik untuk mengatasi kesulitan belajar membaca siswa.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah media rakit atraktif dapat meningkatkan kemampuan membaca pada siswa kelas I?
2. Bagaimana langkah-langkah media rakit atraktif dapat meningkatkan kemampuan membaca pada siswa kelas I?

C. Tujuan Penelitian

1. Meningkatkan kemampuan membaca pada siswa kelas I dengan media Rakit Atraktif.
2. Terlaksananya penggunaan media Rakit Atraktif untuk

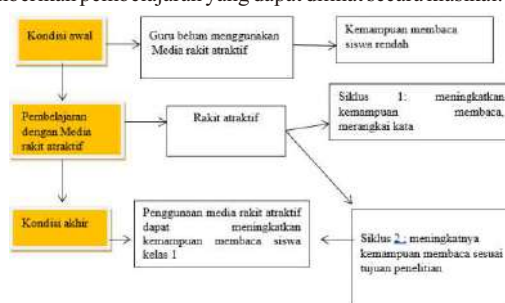
meningkatkan kemampuan membaca pada siswa kelas I.

D. Pengertian Kemampuan

Menurut Sudirman, kemampuan adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya pikiran dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

E. Manfaat Media Pembelajaran

Sebagai alat bantu mengajar ajar pembelajaran menarik dan memberikan pembelajaran yang dapat dilihat secara klasikal.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

G. Tempat Penelitian / Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 24 Sungai Mawang, penelitian dilakukan pada siswa kelas 1 semester 2 tahun pembelajaran 2020/2021 dalam 2 siklus. Diawali dengan pra siklus, siklus 1 dan siklus 2

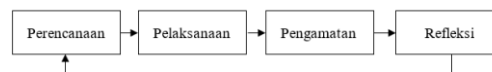
Penelitian dilaksanakan selama 6 bulan atau satu semester. Dilaksanakan pada semester genap mulai dari Januari sampai dengan Juni 2021.

H. Subjek Penelitian dan Metode Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa-siswi kelas I SDN 24 Sei Mawang sebanyak 13 orang. Siswa laki-laki berjumlah 6 orang, dan siswa perempuan berjumlah 7 orang. Dari ke 13 orang siswa tersebut hanya sebagian berasal dari lulusan PAUD di dusun tersebut. Sehingga sebagian siswa masih ada yang belum mengenal huruf ketika masuk SD.

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan 2 siklus penelitian dalam bentuk penelitian tindakan kelas (PTK) ini merujuk pada model Kurt Lewin (Arikunto, 2006; Aqib, 2007) yang memiliki empat komponen pokok yakni: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Subjek penelitian tindakan kelas/sekolah dilakukan pada satu kelas yaitu kelas 1 di SD Negeri 24 Sungai Mawang dengan menggunakan rancangan yang dapat dimodelkan pada gambar 1.1



Gambar 3.1 Model Kurt Lewin

D. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel

Populasi penelitian yang menjadi sasaran (target) penelitian pada SD Negeri 24 Sungai Mawang dengan sampel pada siswa kelas 1 yang berjumlah 13 orang. Kelas yang dijadikan sampel penelitian adalah kelas yang diasuh oleh peneliti. Sehingga lebih mudah untuk dikembangkan dan ditingkatkan mutu atau hasil pembelajarannya.

E. Instrumen Penelitian

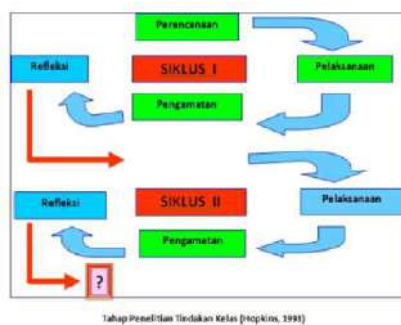
Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah non – tes. Guru mempersiapkan rubrik untuk menilai kemampuan membaca siswa.

Non-tes artinya untuk menjaring data bahan penelitian

menggunakan instrumen dapat berbentuk instrumen tertulis atau wawancara atau barang lainnya yang dibagikan kepada subjek penelitian disertai penjelasan secara tertulis tentang cara pengisiannya atau menjawabnya yang menyatu pada lembar perangkat instrumen, kemudian responden diberi kesempatan untuk memberi jawaban atau tanggapan. Sesudah instrumen diisi lalu dikumpulkan kembali. Instrumen yang digunakan untuk menjangring data subjek penelitian menggunakan kolaboratif. Instrumen tersebut harus diberikan penjelasan tertulis atau lisan untuk mendapatkan data yang akurat terhadap penilaian yang dilakukan oleh peneliti.

F. Pelaksanaan dan Prosedur Perlakuan

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan tahap penelitian yang dilakukan oleh Hopkins (1993); dapat dilihat pada gambar berikut ini:



G. Pelaksanaan Perlakuan

Pelaksanaan perlakuan pada penelitian tindakan kelas (PTK) diawali dengan kegiatan non-tes sebelum adanya tindakan perlakuan siklus 1. Pelaksanaan pra siklus sebagai data penelitian dapat diambil dari latihan membaca pada materi yang sama dengan yang akan diteliti. Setelah didapat data pra siklus, maka diadakan perlakuan yang menggunakan kajian berdasarkan judul penelitian dan jadwal penelitian.

H. Indikator Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dinyatakan berhasil apabila:

- 1). Peneliti terampil mengelola proses Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media Rakit Atraktif untuk meningkatkan kemampuan membaca.
- 2). Peneliti menentukan indikator keberhasilan dengan nilai >80 dari 90 % siswa kelas 1 SD Negeri 24 Sungai Mawang memperoleh nilai dari hasil belajar membaca.

I. HASIL PENELITIAN

a. Pra siklus

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran sebelum tindakan, dapat diperoleh informasi data awal. Hasil pencatatan menunjukkan bahwa dari siswa kelas I sebanyak 13 siswa terdapat 9 siswa atau 70% masih belum mampu membaca permulaan dan mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan 4 siswa atau sekitar 30% saja yang mampu membaca permulaan. Setelah dilakukan pemeriksaan pada lembar penilaian ternyata sebagian besar siswa masih belum dapat membedakan bentuk-bentuk huruf dan pemahaman siswa banyak yang terbalik membedakan huruf satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan pengamatan dan pencatatan terhadap proses pembelajaran diperoleh informasi sebagai data awal bahwa siswa kelas I SD Negeri 24 Sungai Mawang dari 13 siswa, sebagian besar belum dapat mengenali dan menghafal bentuk huruf, sehingga mereka masih berkesulitan untuk membentuk suku kata dan membaca satu kata.

Tabel 1: Daftar nilai kelas 1 SD Negeri 24 Sungai Mawang.

No.	Nama Siswa	Nilai	Kriteria
1.	Abang Alif	90	mampu
2.	Adelia	55	tidak mampu
3.	Christian	58	tidak mampu
4.	Figo	50	tidak mampu
5.	Kejvin	59	tidak mampu
6.	Neni	84	mampu
7.	Maulana	80	mampu
8.	Yusi	80	mampu
9.	Delma	58	tidak mampu
10.	Putri	59	tidak mampu
11.	Selsa	57	tidak mampu
12.	Linggar	56	tidak mampu
13.	Monika	56	tidak mampu

Tabel 2: Klasifikasi Kategori Tingkatan dan Prosentase

Kriteria Nilai Penafsiran	
81 – 100	Sangat mampu
60 – 80	Mampu
0 – 60	Tidak mampu

Table 3: Frekuensi Persentase Kategori

Interval Frekuensi Persentase Kategori			
Interval	Jumlah siswa	Persen	Kategori
91-100	- orang	0 %	Sangat mampu
81-90	4 orang	30 %	Mampu
0-80	9 orang	70 %	Tidak mampu

Tabel 4: Rubrik penilaian kemampuan membaca

No	Kriteria	Uraian	Bobot
1.	sangat mampu	Siswa mampu mengucapkan huruf vokal, huruf konsonan dan mampu membaca suku kata/kalimat dengan lancar dan lafal yang tepat	91-100
2.	Mampu	Siswa mampu mengucapkan huruf vokal, huruf konsonan dan tetapi belum mampu membaca suku kata/kalimat dengan lancar dan lafal yang tepat	81-90
3.	Tidak mampu	Siswa tidak mampu mengucapkan huruf vokal, huruf konsonan (terbalik pengucapannya) dan belum mampu membaca suku kata/kalimat dengan lancar dan lafal yang tepat.	0-80

Nilai	Kategori	Frekuensi	Prosentase Ketuntasan (%)
≥ 80	berhasil	4	30 %
≤ 80	Tidak berhasil	9	70 %

Dari tabel diatas dapat diambil gambaran dalam sebuah diagram sebagai berikut:



a. Siklus 1

Dari data pra siklus yang telah dilaksanakan maka penulis merancang pembelajaran dengan menggunakan media rakit atraktif dengan hasil sebagai berikut:

Nilai	Kategori	Frekwensi	Prosentase Ketuntasan(%)
≥ 80	berhasil	7	54 %
≤ 80	Tidak berhasil	6	46 %

Dapat digambarkan dalam diagram batang sebagai berikut:



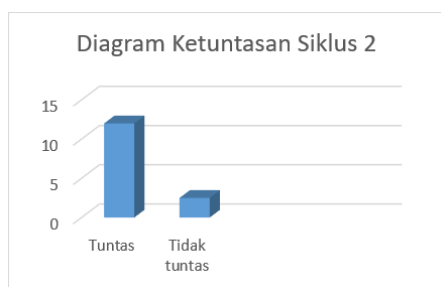
Dari data tersebut dapat digambarkan bahwa setelah melakukan perbaikan siklus 1, maka ketuntasan siswa mengalami kenaikan sebesar 24% dari pra siklus yang hanya mencapai 30%. Setelah menganalisis data yang diperoleh dan ternyata persentase ketuntasan belum mencapai indikator penelitian, maka penulis mengadakan perbaikan siklus 2 dengan data sebagai berikut:

b. Siklus 2

Tabel Siklus 2

Nilai	Kategori	Frekwensi	Prosentase Ketuntasan(%)
≥ 80	berhasil	12	92 %
≤ 80	Tidak berhasil	1	8 %

Dari tabel diatas dapat digambarkan pada diagram berikut :



Dari data tabel di atas, siswa yang mendapat nilai ≥ 80 ada 12 siswa atau 92 %, sedangkan yang mendapat nilai ≤ 80 ada 1 siswa atau 8 %. Hal ini menunjukkan kenaikan 38% dari hasil belajar siklus I. Berdasarkan pembelajaran tersebut berarti proses pembelajaran di kelas tersebut tuntas sesuai dengan indikator pencapaian penelitian. Dari data tersebut dapat di gambarkan dalam tabel persentase peningkatan hasil belajar siswa sebagai berikut :

Tabel 4.9
Table Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Siklus	Persen	Peningkatan
Pra siklus	30%	-
Siklus 1	54%	24%
Siklus 2	92%	38%

Diagram peningkatan ketuntasan siswa sebagai berikut :



J. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media rakit atraktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kemampuan membaca kelas I, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Penggunaan media gambar dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri 24 Sungai Mawang. Hal tersebut ditunjukkan dengan ketercapaian indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas sebesar 92% dan adanya peningkatan persentase kriteria ketuntasan dari siklus 1 sebesar 54% naik sebesar 24% dari hasil pra siklus. Pada siklus 2 menjadi sebesar 92% naik sebesar 38% dari pembelajaran siklus I.
2. Pembelajaran dengan Media Rakit atraktif yang disusun sesuai langkah-langkah dalam penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri 24 Sungai Mawang. Hal ini ditandai dengan Siswa mampu mengucapkan huruf hidup/vokal. Mampu mengucap huruf konsonan. Adanya peningkatan kemampuan membaca suku kata, kata/kalimat dengan lancar dan lalaf yang tepat.

K. Daftar Pustaka

Abdurahman. 1999. *Kesulitan Siswa Membaca Permulaan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Ahmad Djauzak. 1995. *Metodik Khusus Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdikbud.

Asep Herry Hernawan. 2008. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Depdiknas. 2000. *Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.



Djago Tarigan. 2006. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Di Kelas Rendah*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Djamarah, Bahri Syaiful. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hasan Wallinomo. 1991. *Pengajaran Membaca dan Menulis Kelas I, II di SD*. Jakarta: Dekdikbud.

Henry Guntur Tarigan. 1995. *Keterampilan Menulis*. Bandung: Angkasa.

Joko Nurkamto. 1999. *Penelitian Tindakan Kelas: Konsep Dasar dan Prosedur Pelaksanaannya*. Sebelas Maret University.

Margaret E. Bell Gredler. 1991. *Belajar dan Membelajarkan*. Jakarta: Rajawali.

Muchlisoh. 1992. *Materi Pokok Bahasa Indonesia 3*. Jakarta: Depdikbud.

Mukhtar dan Rusmini. 2003. *Pengajaran Remedial Teori dan Penerapannya Dalam Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Mulyono Abdurrahman. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta

MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA INGGRIS MELALUI MEDIA QUIZIZZ PADA SISWA KELAS X MIPA SMAN 1 BINJAI HULU

Oleh :

Nur Rohmah, S.Hum, M.Pd.I

Guru SMAN 1 Binjai Hulu/Pengajar Praktik

E-mail : Rohmahn927@gmail.com

Abstrak

Musibah datang bertubi-tubi, pandemi *Covid-19* yang melanda dunia berpengaruh pada berbagai aspek kehidupan. Wabah *Covid-19* ini juga melanda kabupaten Sintang. Selain *Covid-19* yang masih melanda, sudah hampir 1 bulan sungai Sungai airnya meluap mengakibatkan banjir di 12 kecamatan yang berada di Kabupaten Sintang, memutuskan arah jalan ke SMAN 1 Binjai Hulu. Sehingga berdampak pada aspek Pendidikan yaitu adanya kebijakan untuk belajar di rumah. Aktivitas di sekolah terhenti dan berpindah dengan konsep pembelajaran berbasis online menggunakan beberapa *platform digital* atau aplikasi pembelajaran di android maupun laptop. Sebagai guru yang memiliki peran penting dalam pengembangan inovasi, ide atau gagasan untuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran online. Salah satu dari beberapa *platform digital* yaitu *platform Quizizz* yang merupakan platform berbasis kuis online, dimana para peserta didik dapat merefleksikan langsung jawaban secara online dan *Quizizz* mencatat semua aktivitas peserta didik yang dapat menjadi bahan resume penilaian bagi guru. Peserta didik kelas X MIPA SMAN 1 Binjai Hulu perlu menguasai beberapa Struktur Bahasa Inggris untuk membantu mereka memahami teks, menulis paragraf pendek, dan menggunakan bahasa tersebut dalam komunikasi mereka sehari-hari. Untuk membuat mereka termotivasi dan tertarik untuk mengerjakan latihan-latihan materi pelajaran Bahasa Inggris dan tersedia fasilitas pendukung yang memadai, *Quizizz* merupakan Game, media pembelajaran online yang populer, diperkenalkan kepada mereka. Game ini diberikan diakhir pembelajaran dan topik yang diberikan sesuai dengan Topik dalam diktat seperti *Simple Future Tense*. Untuk mengetahui apakah game ini bermanfaat untuk peserta didik dan dapat memotivasi mereka dalam belajar bahasa Inggris, kuesioner diberikan kepada peserta didik. Hasilnya menunjukkan bahwa *Quizizz* ini menarik dan membantu dalam meningkatkan penguasaan mereka terhadap materi yang diberikan. Disamping itu, game ini dapat meningkatkan daya saing mereka di antara teman-teman mereka dan meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar Bahasa Inggris.

Kata Kunci: *Quizizz*, media pembelajaran, pembelajaran online

Pendahuluan

Bahasa Inggris merupakan Bahasa Internasional yang harus dikuasai Peserta didik tingkat Sekolah Menengah Atas di Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Inggris diberikan kepada Peserta didik kelas X MIPA SMAN 1 Binjai Hulu, yang terdiri dari komponen *Reading Skills*, *Grammatical Skills*, *writing Skills* dan *Speaking Skills* yang diberikan pada pembelajaran Bahasa Inggris selama 2 jam pelajaran atau 90 menit. Materi pelajaran diberikan secara terintegrasi agar peserta didik mendapat keterampilan yang mereka perlukan selama belajar Bahasa Inggris. Terutama untuk membantu peserta didik dalam membaca buku teks, manual atau instruksi dan dapat menulis dalam Bahasa Inggris. Menurut Richards dan Renandya (2002) *grammar* atau struktur masih diperlukan dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam memahami suatu bahasa. Menurut Hermida Julian (2009) bahwa kemampuan "reading", "writing" dan "oral presentation" dapat mendukung kesuksesan peserta didik selama masa studi mereka.

Untuk pembelajaran *Simple Present Future* di kelas X MIPA, peserta didik hanya mengerjakan latihan-latihan secara tertulis dengan beberapa bentuk latihan seperti *multiple choice questions*, melengkapi kalimat. dan membetulkan kata kerja dalam kurung. Namun demikian, berdasarkan pengalaman penulis, metode ini dirasakan agak membosankan bagi peserta didik karena berkesan monoton dan terjadi pengulangan-pengulangan.

Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, penulis ingin memanfaatkan media teknologi dalam proses belajar mengajar di kelas. Menurut Richard dan Renandya (2002) bahwa materi struktur dapat diajarkan dengan berbagai macam cara dan dapat meningkatkan minat pembelajar dalam memahami materi struktur ini. Dalam penelitiannya, Wijayanti dkk. (2013) menemukan bahwa multimedia merupakan pilihan pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, penulis ingin memanfaatkan fasilitas aplikasi *Quizizz* di *smartphone* peserta didik. Peserta didik sudah banyak yang memiliki *smartphone* atau telepon genggam. Dengan tersedianya jaringan internet dan aplikasi *Quizizz* ini, penulis dapat menggunakan teknologi digital untuk pembelajaran Bahasa Inggris khususnya pada pembelajaran *Simple Future Tense*.

Penulis berharap penggunaan teknologi ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar sehingga memudahkan mereka dalam memahami materi yang diberikan sebagaimana yang disebutkan oleh Koesnandar (2006) bahwa penggunaan teknologi membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik, membuat mereka berfikir kritis, bereksplorasi dan seterusnya. Penelitian pada bidang desain pendidikan telah menunjukkan bahwa *game-based learning* atau pembelajaran berbasis permainan adalah salah satu alat yang efektif dalam pengajaran terutama untuk menjaga motivasi keberlanjutan belajar. Murti Bandung (2017) menyatakan bahwa diperlukan keanekaragaman dan kreatifitas dalam proses belajar mengajar agar suasana belajar lebih menyenangkan, nyaman sehingga pelajaran dapat dipahami lebih mudah.

Ada banyak metode berbasis *online games* yang dapat digunakan dalam pengajaran dan salah satunya adalah "*Quizizz*" dimana dalam media ini, peserta didik dapat mengerjakan latihan-latihan secara online.

Berdasarkan latar belakang ini, maka perumusan masalah dalam makalah ini adalah :

1. Apakah media *Quizizz* bermanfaat bagi peserta didik dalam mempelajari Bahasa Inggris?
2. Bagaimana media *Quizizz* dapat memotivasi peserta didik dalam mempelajari Bahasa Inggris?

Berdasarkan permasalahan yang akan diteliti, tujuan pembuatan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui apakah media *Quizizz* bermanfaat bagi peserta didik dalam mempelajari Bahasa Inggris?
2. Untuk mengetahui bagaimana media *Quizizz* dapat memotivasi peserta didik dalam mempelajari Bahasa Inggris?

Pembahasan

1. Media Pembelajaran Online

Pembelajaran yang menggunakan teknologi dalam bentuk elektronik atau digital berbasis web dalam situs internet bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik dalam

bentuk aktifitas latihan-latihan soal dari materi yang diberikan sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi yang diberikan. Ewa Zarykca-Piskorz (2018) menyatakan bahwa "Quizizz, an online application that is free and accessible for the teachers of all subjects and can be used at various levels".

2. Media Pembelajaran dengan Quizizz!

Media Quizizz digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar Bahasa Inggris yaitu Simple Future Tense bagi peserta didik kelas X MIPA SMAN 1 Binjai Hulu. Karena adanya sinyal dan banyak peserta didik telah memiliki telepon genggam, penulis memutuskan menggunakan media Quizizz untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan. Quizizz diberikan kurang lebih selama 1 jam dari 2 jam waktu yang tersedia pada 2 pertemuan di semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022 kelas X MIPA SMAN 1 Binjai Hulu.

a) Pengertian Quizizz!

Quizizz adalah salah satu media pembelajaran berbasis digital dan online. Yang terdiri dari fitur kuis, game, survey, dan diskusi. Aplikasi Quizizz adalah aplikasi membuat soal yang dapat dijalankan menggunakan handphone dan dapat diakses menggunakan website www.Quizzz.com. Quizizz sudah ada pada tahun 2015 dan merupakan permainan multiplayer yang dapat digunakan peserta didik di secara langsung di dalam kelas maupun di luar kelas, bisa juga sebagai pekerjaan rumah.

Di aplikasi ini sudah terdapat koleksi kuis, peserta didik juga dapat dengan mudah mengaksesnya. Selain itu aplikasi ini memiliki pilihan untuk *sign up* yaitu sebagai guru atau sebagai murid. Jika *sign up* sebagai guru, maka dapat dengan mudah untuk mengunggah soal yang dapat diakses oleh muridnya.

Aplikasi Quizizz memungkinkan pendidik untuk membuat suatu penilaian formatif yang dikemas secara menarik bagi peserta didik. Dalam aplikasi ini juga menampilkan hasil dari setiap soal yang sudah dikerjakan oleh peserta didik melalui tampilan peringkat berdasarkan jumlah jawaban yang benar selain itu melalui aplikasi ini pendidik dimudahkan karena ulasan jawaban dari peserta didik dapat diketahui dan diunduh dengan format *excel*.

b) Cara Mengakses Quizizz

Langkah-langkah dalam mengakses dan menggunakan media Quizizz adalah sebagai berikut:

Handphone dihubungkan terlebih dahulu dengan internet, masuk ke alamat <https://Quizizz.com/join>, lalu masukan 6 digit kode yang diberikan oleh guru, setelah itu klik "Join", Tulis nama, lalu klik "start". Kuis dimulai maka langsung dapat dikerjakan. Masing-masing soal dikerjakan dalam durasi yang telah ditentukan guru. Setiap selesai menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul point yang didapatkan dalam satu soal (point dilihat dari seberapa cepat waktunya) dan juga dapat diketahui ranking yang didapat dalam menjawab soal tersebut.

Jika jawaban yang dipilih salah dalam pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar atau *correct*. Jika selesai mengerjakan soal pada akhir kuis akan ada tampilan *Review Question* untuk melihat kembali jawaban yang kita pilih. Dalam pengerjaan kuis, daftar pertanyaan setiap pengguna berbeda karena kuis tersebut dibuat dalam bentuk *Homework* atau pekerjaan rumah.

Quizizz adalah sarana penilaian *online* yang memungkinkan guru dan peserta didik untuk membuat menggunakannya. Sangat jelas bahwa guru dapat membuat soal kuis yang diinginkan sesuai dengan materi yang akan digunakan. Dalam pembuatan soal kuis tersebut Quizizz ini sangat memudahkan guru, dimana soal yang di *input* ke dalam Quizizz dapat disimpan dan diedit. Serta guru tidak perlu menggunakan *print out* untuk menyajikan soal kuis tersebut.

Jika dimainkan bersama maka peringkat tiga teratas bisa ditampilkan, pengajar dapat membahas soal tersebut terutama apabila banyak peserta didik yang menjawab salah. Lalu peringkat ditampilkan yang diikuti oleh gemuruh suara yang berada pada tiga peringkat teratas. Game dimainkan sampai

seluruh pertanyaan terjawab dan kemudian ranking ditampilkan dilayar beserta nilai mereka. Bagi peserta didik yang berhalangan mengerjakan soal Quizizz secara Live maka peserta didik dapat mengerjakan soal yang di share di group whatsapp kelas X MIPA SMAN 1 Binjai Hulu yang sudah dalam bentuk Quizizz.

Untuk tahapan selanjutnya pendidik dapat menciptakan soal-soal yang diinginkan dimana pertanyaan dapat lebih bervariasi dan disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik. Untuk itu dituntut kreatifitas dan kerja keras pengajar sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan nyaman dan menyenangkan sekaligus dapat mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri.

Satu set kuesioner yang berisikan 23 pernyataan mengenai Quizizz dibagikan kepada 34 orang peserta didik yang berasal dari kelas X MIPA SMAN 1 Binjai Hulu. Pernyataan kuesioner terbagi menjadi menjadi tiga kelompok yaitu kelompok 1 berisikan pernyataan mengenai media Quizizz (Tabel 1), kelompok 2 berisikan tentang pernyataan manfaat dari media ini (Tabel 2), dan kelompok 3 berisikan pernyataan tentang kekurangan media ini (Tabel 3). Selain ketiga kelompok pernyataan tersebut, peserta didik diminta untuk memberikan pendapat atau pandangan mereka tentang media ini dan penulis memasukkan bagian ini pada kelompok 4 (Tabel 4). Metode penelitian ini mencakup responden dari kajian ini, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan semua respon yang diberikan peserta didik lewat kuesioner yang diberikan. Skala pengukuran yang digunakan adalah skala Likert dengan 5 indikator yaitu 1 (Sangat Tidak Setuju), 2 (Tidak Setuju), 3 (Netral), 4 (Setuju) dan 5 (Sangat Setuju).

a. Populasi penelitian

Jumlah populasi pada penelitian ini adalah 36 Peserta didik yang mendapatkan Mata pelajaran Bahasa Inggris pada Semester ganjil dimana 34 orang berasal dari kelas X MIPA SMAN 1 Binjai Hulu.

b. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di kelas X MIPA dalam 2 (dua) kali pertemuan pada Semester ganjil Tahun Pelajaran 2021-2022

c. Teknik Pengumpulan Data

Data diperoleh dari hasil pengisian kuesioner yang berisikan 23 pernyataan oleh 34 peserta didik Semester ganjil kelas X MIPA. Pernyataan dikelompokkan menjadi 3 bagian, Bagian pertama menanyakan pendapat mereka tentang media Quizizz, bagian yang kedua menanyakan manfaat dari Quizizz dan ketiga tentang kelemahan dari Quizizz. Data selanjutnya adalah saran atau komentar yang disampaikan secara tertulis.

Tabel 1. Media pembelajaran Quizizz!

No.	Item	Setuju dan sangat setuju
1.	Anda lebih senang bekerja dalam team	85.7 %
2.	Dapat berkolaborasi dengan team untuk menjawab pertanyaan	97.2 %
3.	Sistem penilaian meningkatkan ambisi anda untuk menjadi top scorer	91.4 %
4.	Anda menyukai "kompetisi" yang terdapat di game ini	94.3 %
5.	Anda merasa tertantang saat bermain game ini	91.5 %
6.	Sistem penilaian meningkatkan ambisi anda untuk menjadi top scorer	91.4 5
7.	Anda merasa senang ketika berada di posisi 5 teratas	94.3 %
8.	Kehilangan minat ketika team anda tidak masuk posisi 5 teratas	40 %
9.	Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan di Game sesuai dengan topik yang telah diberikan	51.5 %
10.	Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan di Game mudah	51.5 %
11.	Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan di Game bervariasi	81.5 %

85,7 % peserta didik setuju bahwa mereka mengerjakan soal Quizizz secara live dalam menjawab pertanyaan-

pertanyaan yang diberikan media *Quizizz* walaupun ada 14,3 % memilih untuk mengerjakan soal *challenge*/sendiri. Mengingat jumlah kelas yang agak besar (34 orang peserta didik), maka peserta didik dibagi menjadi 12 kelompok yang beranggotakan 2 orang per kelompok. Selanjutnya 97,2 % setuju bahwa mereka dapat berkolaborasi dengan timnya untuk menjawab soal-soal tersebut.

91,4 % peserta didik setuju bahwa sistem penilaian *Quizizz* yang merangking nilai peserta didik ke dalam 3 peringkat teratas menumbuhkan ambisi mereka untuk menjadi yang terbaik. 94,3 % peserta didik menyukai karakteristik game ini yang mengutamakan kompetisi diantara sesama peserta didik. Karena sifatnya yang kompetitif, game ini dapat membuat peserta didik tertantang untuk menjawab soal-soal lebih cepat dan lebih akurat.

Hanya 40 % peserta didik yang menyatakan setuju bahwa mereka kehilangan minat ketika tim mereka tidak berhasil masuk ke dalam ranking lima teratas. Karena karakteristik game ini adalah kompetisi, mereka dituntut untuk melakukan yang terbaik sehingga ketika mereka tidak masuk kedalam ranking tiga teratas, mereka merasa kecewa.

81,5 % peserta didik menyatakan bahwa pertanyaan-pertanyaan yang diberikan *Quizizz* sudah sesuai dengan topik pelajaran yang diberikan. Hal ini memungkinkan karena *Quizizz* menyediakan berbagai macam latihan-latihan dalam jumlah yang besar sehingga penulis dapat memilih latihan yang memang sesuai dengan materi pelajaran yang diberikan pada saat itu.

Hanya 51,5 % peserta didik menyatakan bahwa pertanyaan-pertanyaan yang diberikan mudah. Namun sebaliknya menganggap bahwa latihan-latihan yang diberikan relatif susah karena level yang dipilih pada waktu itu adalah antara *intermediate* dan *advanced*. Hal ini mengindikasikan bahwa latihan-latihan yang dipilih harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik sehingga mereka dapat mengerjakan soal-soal dengan lebih baik.

81,5 % peserta didik menyatakan bahwa pertanyaan-pertanyaan yang diberikan cukup bervariasi walaupun bentuk pertanyaannya adalah pilihan ganda.

Tabel 2. Manfaat penggunaan media *Quizizz*!

No	Item	Setuju dan sangat setuju
12.	Dapat berpartisipasi dengan aktif dalam menjawab pertanyaan	94,3 %
13.	Ada kolaborasi dengan tim dalam menjawab pertanyaan	75,7 %
14.	Meningkatkan spirit dalam "team work"	94,3 %
15.	Dapat menambah motivasi anda dalam belajar Bahasa Inggris	98,6 %
16.	Dapat meningkatkan minat anda dalam belajar Bahasa Inggris	97,2 %
17.	Dapat membantu dalam pemahaman materi yang telah diberikan	95,7 %
18.	Dapat menambah pengetahuan anda tentang materi yang telah diberikan	92,8 %
19.	Membuat pembelajaran Struktur Bahasa Inggris lebih menyenangkan	94,7 %

97,2 % peserta didik menyatakan mereka dapat secara aktif berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dan tidak dimonopoli oleh seseorang dalam tim tersebut. Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian Sundqvist and Sylvén (2014) yang menemukan bahwa peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar Bahasa Inggris ketika mereka menggunakan media permainan dalam proses belajar mereka.

Mereka juga menyatakan setuju (94,3 %) bahwa spirit untuk bekerja sama dalam tim meningkat ketika menjawab soal-soal tersebut.

98,6 % peserta didik menyatakan bahwa motivasi mereka untuk belajar Bahasa Inggris semakin meningkat seperti yang disebutkan oleh Sundqvist and Sylvén (2014) dalam penelitian mereka bahwa game ini meningkatkan motivasi seluruh siswa dalam belajar Bahasa Inggris seperti yang disampaikan oleh Krista Graham (2018) bahwa game untuk media pembelajaran ini dirancang dengan baik sesuai dengan kebutuhan dan tingkat kemampuan peserta didik akan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik

dalam proses belajar sehingga pada akhirnya akan meningkatkan kemampuan mereka. Selanjutnya 97,2 % peserta didik setuju bahwa game ini juga dapat meningkatkan minat mereka untuk belajar Bahasa Inggris.

95, 7 % peserta didik menyatakan bahwa aktifitas menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam game ini membantu mereka dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Selanjutnya 92,8 % peserta didik menyatakan bahwa pengetahuan mereka tentang materi yang sedang dipelajari menjadi bertambah.

94,7 % peserta didik menyatakan bahwa dengan adanya media pembelajaran online ini membuat belajar Bahasa Inggris menjadi menyenangkan seperti yang disampaikan oleh Bora dan Ahmed (2013) dalam penelitiannya bahwa sebagian besar responden mereka setuju bahwa pembelajaran berbasis web membuat suasana belajar mereka terasa nyaman.

Tabel 3. Kekurangan media *Quizizz*!

No.	Item	Setuju dan sangat setuju
20.	Koneksi jaringan internet kadang-kadang terputus	71,4 %
21.	Smartphone anda tidak dapat terakses dengan internet dari awal	24,3 %
22.	Smartphone anda tidak dapat terhubung dengan game kembali setelah koneksi internet terputus	24,3 %
23.	Game ini hanya membuang waktu belajar saja	7,1 %

Salah satu kelemahan dari *online games* adalah ketika jaringan internet terputus maka permainan terhenti seketika dan membutuhkan waktu beberapa saat untuk terhubung kembali. 71,4 % peserta didik setuju bahwa kadang-kadang jaringan *internet* terputus sehingga mereka harus menunggu untuk dapat terhubung kembali.

Hanya 24,3 % peserta didik setuju bahwa telepon genggam mereka tidak dapat terakses dengan *internet* dari awal karena ada masalah dengan telepon mereka. Namun hal ini tidak menjadi masalah karena aktifitas ini dilakukan dalam kelompok sehingga mereka dapat memilih telepon terbaik yang mereka miliki di kelompok tersebut.

Dalam satu putaran permainan, kadang-kadang ada satu kelompok yang terputus koneksi jaringan *internet*-nya sehingga tidak dapat melanjutkan permainan seperti yang dikemukakan oleh 24,3 % peserta didik.

Hanya 7,1 % peserta didik yang setuju bahwa permainan *game online* hanya membuang waktu dan tidak mendapatkan manfaat dari aktifitas ini.

Tabel 4. Pendapat Peserta Didik Tentang Media *Quizizz*!

1.	<i>Quizizz</i> sebaiknya diberikan pada setiap pertemuan sehingga pulang dengan lebih bersemangat.
2.	Media yang efektif, menyenangkan dan tidak membosankan untuk pembelajaran.
3.	Memacu minat dan motivasi untuk lebih banyak lagi belajar Bahasa Inggris.
4.	Selalu bersemangat dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dan ingin berada di posisi paling atas.
5.	Dapat berkolaborasi dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dan lebih cepat dalam menjawab pertanyaan tersebut
6.	Rasa ingin tahu meningkat.
7.	Mengingat kembali materi yang sudah diberikan

Berdasarkan tabel tersebut diatas, dapat terlihat bahwa peserta didik merasakan manfaat dari penggunaan media *Quizizz* ini karena membuat mereka menjadi lebih bersemangat untuk belajar Bahasa Inggris. Mereka juga menganggap bahwa media *Quizizz* adalah media yang efektif, menyenangkan dan tidak membosankan. Disamping itu, penggunaan media *Quizizz* ini dapat memacu minat dan motivasi untuk terus belajar Bahasa Inggris. Seperti yang disebutkan oleh Arsyad (2013) bahwa "dalam pembelajaran diperlukan media yang baik untuk mendukung praktik pembelajaran dan media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru dan memberikan dorongan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar". Mereka juga merasa



bersemangat dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dan selalu ingin berada di posisi paling atas. Mereka juga menambahkan bahwa mereka dapat berkolaborasi dalam menjawab soal-soal yang ditampilkan sehingga dapat menjawab pertanyaan dengan lebih cepat. Setelah menggunakan game *Quizizz* ini, rasa ingin tahu tentang struktur Bahasa Inggris menjadi meningkat. Pada akhirnya mereka dapat mengingat kembali materi yang sudah diberikan setelah mengerjakan aktifitas ini.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data, dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran Struktur Bahasa Inggris memberikan manfaat kepada peserta didik dimana mereka dapat terbantu dalam mengingat kembali materi yang telah diberikan, membuat mereka lebih bersemangat, merasa senang, tidak merasa bosan dan dapat berpartisipasi dengan aktif dalam mengerjakan latihan-latihan materi Struktur Bahasa Inggris. Disamping itu, mereka dapat berdiskusi dan berkolaborasi dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ditayangkan di layar. Mereka juga menyukai karakteristik game *Quizizz* yang memunculkan kompetisi diantara para peserta didik sehingga mereka tertantang untuk menjadi yang terbaik di kelas; dan
- 2) Penggunaan media *Quizizz* ini dapat menumbuhkan minat dan motivasi mereka dalam belajar Bahasa Inggris khususnya materi Stuktur Bahasa Inggris. Dengan peningkatan minat dan motivasi ini, kemampuan Bahasa Inggris mereka dapat ditingkatkan.

Saran

Adapun saran yang dapat disampaikan untuk kajian selanjutnya adalah menggunakan media *Quizizz* ini untuk pembelajaran “Reading Skills” dan “Vocabulary Building” sehingga kemampuan Bahasa Inggris peserta didik dapat lebih ditingkatkan. Selain itu, perlu dikaji apakah ada dampak negatif dari penggunaan media *Quizizz* ini secara terus menerus sehingga dapat diketahui sejauhmana game *Quizizz* ini dapat diaplikasikan dalam proses belajar mengajar di kelas. Seperti diketahui ada banyak ragam game online lainnya seperti *Kahoot* dan sebagainya.

Daftar Pustaka

- Arsyad, Ashar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Hermida, Julian. 2009. *The importance of Teaching Academic Reading Skills in first-year university courses*. SSRN Electronic Journal 3. (online), (<http://www.researchgate.net/> diakses 12 Nopember 2018).
- Quizizz!* (<http://getQuizizz.com/>) diakses 30 Oktober 2018.
- Quizizz!* (<http://Quizizz.com>) diakses 31 Oktober 2018.
- Koesnandar, Ade. 2006. *Pengembangan Software pembelajaran multimedia interaktif*. Teknodik No. 18/X.
- Wijayanti, Sri Hapsari dkk. 2013. *Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di perguruan tinggi*. Laporan Penelitian.

Praktek Baik *Blended Learning* Dalam Masa Pandemi : Sekolah dalam Sampan SMP Negeri 4 Sungai Kakap

Oleh : Syamsul Lailinnur*

Pandemi Covid-19 membuat pola pendidikan berubah, dimana sebelumnya proses belajar mengajar dilakukan dengan tatap muka, menjadi proses belajar mengajar secara jarak jauh. Pembelajaran jarak dalam masa pandemi dilakukan secara luring (luar jaringan) dan daring (dalam jaringan). Pembelajaran secara luring dapat dilakukan melalui siaran radio, televisi, modul belajar mandiri, bahan cetak maupun media belajar dari benda di lingkungan sekitar. Sementara daring dilakukan dengan memanfaatkan jaringan internet, serta teknologi informasi dan komunikasi.

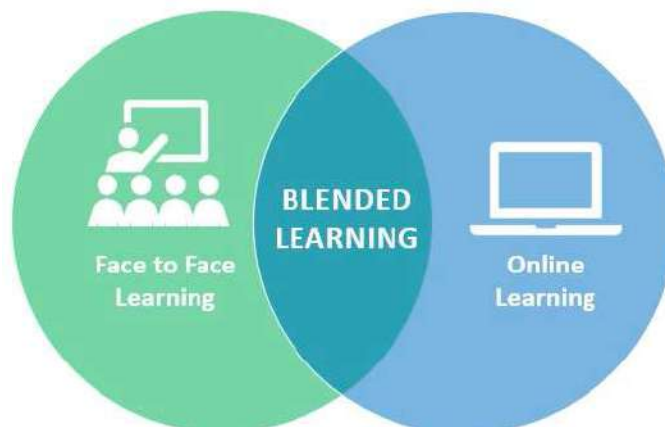
Di satu sisi dilakukannya pembelajaran jarak jauh (PJJ) melalui jaringan internet telah mendorong proses pendidikan di tanah air ke arah digitalisasi. Namun di sisi lain hal itu juga menghadapi hambatan, khususnya bagi daerah yang mengalami kendala akses internet dan ketiadaan perangkat karena rendahnya tingkat ekonomi masyarakat. Untuk kondisi seperti itu PJJ pola daring cukup sulit untuk dilakukan.

Dalam masa pandemi ini solusi model pembelajaran *Blended Learning* menjadi pilihan utama yang direkomendasikan pemerintah dan para pakar Pendidikan. *Blended Learning* merupakan metode pembelajaran yang memadukan antara pertemuan tatap muka dengan penyampaian materi secara daring dengan harmonis. Perpaduan antara pembelajaran tatap muka dimana pendidik dan peserta didik bertemu langsung dengan pembelajaran secara daring yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Dapat juga dikatakan bahwa *blended learning* memindahkan proses belajar mengajar di sekolah, menjadi lebih fleksibel baik tempat maupun waktu. (Cavanaugh, C., & Hargis, J., 2010).

Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 4 Sungai Kakap berada di Desa Tanjung Saleh Kecamatan Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya, yang merupakan daerah Pesisir dengan kondisi geografis yang sebagian besar transportasinya masih mengandalkan alat transportasi air melalui sungai.

Berbekal tekad agar proses belajar mengajar harus tetap berjalan selama masa pandemi, Pak Waluyo Kepala SMPN 4 Sungai Kakap beserta jajarannya berusaha melakukan proses pembelajaran secara "*mobile*". Sejak Agustus 2020 "Sekolah Keliling" itulah istilah yang mereka gunakan untuk metode belajar dari rumah yang mereka terapkan ini telah berjalan.

Dengan sebuah sampan dan beberapa orang guru, mereka mengunjungi spot-spot yang akan dijadikan tempat proses belajar mengajar "Sekolah Keliling" ini. Tentu dengan tetap menerapkan protokol Kesehatan sebagaimana mestinya. Tidak seperti pelaksanaan sekolah pada masa normal, tentulah tidak mungkin membawa semua guru dan semua bahan ajar hanya dengan sebuah sampan. Pada "Sekolah Keliling", kekosongan inilah yang diisi dengan bantuan teknologi.



Merujuk pada (Carman, Jared M., 2005) dalam tulisannya *Blended learning design: Five key ingredients* mengungkapkan bahwa terdapat lima kunci untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan *blended learning*:

1. Live Event

Pembelajaran secara sinkronous (dalam waktu yang sama) baik secara tatap muka langsung (*Classroom*) maupun Virtual (*Daring*). Saat ini sebagian orang masih menjadikan pola pembelajaran langsung seperti ini sebagai pola utama. Akan tetapi, pola pembelajaran langsung juga perlu dirancang sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pola ini, dapat juga mengkombinasikan teori behaviorism, kognitivism dan konstruktivism sehingga terwujud pembelajaran yang bermakna. Selama masa pandemi guru-guru SMP 4 Sungai Kakap menyampaikan materi secara langsung ke peserta didik di "Sekolah Keliling" ini.

2. Self-Paced Learning

Memadukan dengan pembelajaran mandiri (*self-paced learning*) yang memungkinkan peserta didik belajar kapan saja, dimana saja tidak terikat waktu dan tempat dengan menggunakan berbagai konten (bahan belajar) yang dirancang khusus untuk belajar mandiri baik yang berbasis teks maupun berbasis Multimedia. Bahan belajar tersebut, dalam konteks saat ini dapat disampaikan secara daring (dalam bentuk: *streaming* audio, *streaming* video, dan buku elektronik *online*) maupun *luring* (dalam bentuk CD, salinan buku elektronik dan cetak).

Pada "Sekolah Keliling" ini sebuah laptop yang difungsikan sebagai server yang memuat konten-konten pembelajaran yang diakses melalui jaringan lokal dengan menggunakan beberapa tablet Android yang pernah diberikan Pemerintah. Jika pada spot yang tercover sinyal Internet, mereka dapat berbagi koneksi internet dari *modem*

ataupun *smartphone* guru melalui sebuah *wireless router*. Dengan cara ini *tablet-tablet Android* yang digunakan siswa dapat terhubung ke *internet*.

3. Collaboration

Memadukan pendidik maupun peserta didik dimana kedua-duanya bisa lintas sekolah. Dengan demikian, perancang *blended learning* harus mendisain bentuk-bentuk kolaborasi, baik itu kolaborasi antar teman sejawat atau kolaborasi antar peserta didik dan pendidik melalui *platform* komunikasi seperti *chatroom*, forum diskusi, email, *website/webblog*, dan *mobile phone*. Tentu saja kolaborasi tersebut diarahkan untuk terjadinya konstruksi pengetahuan dan keterampilan melalui interaksi sosial dengan orang lain, untuk pendalaman materi, *problem solving* dan *project-based learning*.

Di "Sekolah Keliling" siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil yang bersama-sama mengakses konten-konten pembelajaran melalui *tablet-tablet android* dengan didampingi guru.

4. Assessment

Dalam *blended learning*, perancang harus mampu mendisain kombinasi jenis penilaian baik yang bersifat tes maupun non-tes, atau tes yang lebih bersifat otentik (*portfolio*). Disamping itu, juga perlu mempertimbangkan rancangan antara bentuk-bentuk *assessmen daring* dan *assessmen luring*. Sehingga memberikan kemudahan dan fleksibilitas bagi siswa.

5. Performance Support Materials

Jika kita ingin memadukan antara pembelajaran tatap muka dalam kelas dan tatap maya (*tatap muka virtual*), perhatikan sumber daya untuk mendukung hal tersebut siap atau tidak, ada atau tidak. Bahan belajar disiapkan dalam bentuk digital, apakah bahan belajar tersebut dapat diakses oleh peserta belajar baik secara luring (dalam bentuk CD, MP3 dan DVD) maupun secara daring. Jika pembelajaran dibantu dengan platform Learning/Content Management System (LCMS), pastikan juga bahwa aplikasi sistem ini telah terinstal dengan baik dan mudah diakses.

Tidak bisa dipungkiri untuk menerapkan pembelajaran berbasis teknologi, dukungan jaringan listrik tentulah



sangat mutlak. Ketiadaan listrik untuk beberapa spot "Sekolah Keliling" disiasati dengan menyiapkan "PLTS mini", sebuah Panel Surya beserta baterai dan *inverternya* cukup untuk memenuhi kebutuhan listrik selama proses belajar mengajar.

Melihat apa yang telah dilakukan SMPN 4 Sungai Kakap dengan konsep "Sekolah Kelilingnya", ternyata segala keterbatasan tidak menjadikan hambatan untuk tetap melaksanakan proses pembelajaran selama masa pandemi, tekak yang kuat ternyata dapat melahirkan kreatifitas untuk mengatasi keterbatasan-keterbatasan tersebut. Belum meratanya aliran listrik dan koneksi internet, serta keterbatasan perangkat (*gadget*) bagi siswa di daerahnya, tidak menjadikan hambatan untuk SMPN 4 Sungai Kakap melaksanakan proses belajar mengajar selama masa pandemi ini.

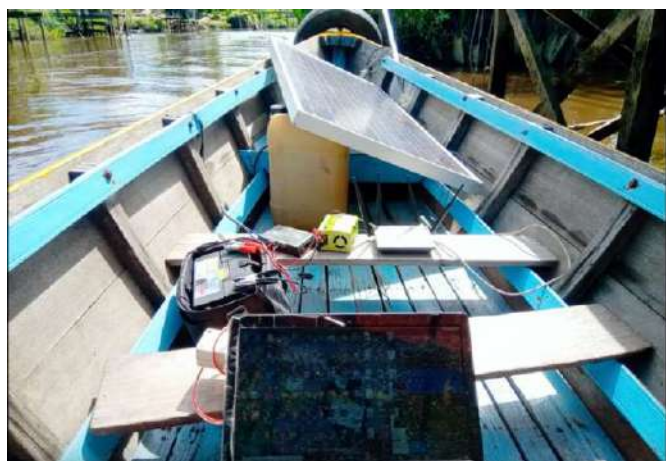
Menurut keterangan Pak Waluyo, Pengadaan PLTS mini, *Wireless Router* dan penyelenggaraan "Sekolah Keliling" ini dilaksanakan secara mandiri oleh SMPN 4 Sungai Kakap. Menurutnya seiring berjalannya waktu pelaksanaan "Sekolah Keliling" ini akan terus mereka evaluasi dan ditingkatkan untuk menjadi lebih baik.

Semoga apa yang telah dilakukan oleh SMPN 4 Sungai Kakap ini dapat menjadi inspirasi bagi sekolah-sekolah lainnya untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran yang lebih baik selama masa pandemi dan semoga pandemi ini segera berlalu. Di masa depan, seluruh pendidik harus siap menerima dan mengembangkan pengintegrasian teknologi dalam proses pembelajaran.

Referensi

- Carman, Jared M. (2005). *Blended learning design: Five key ingredients*.
- Cavanaugh, C., & Hargis, J. (2010). *Redefining school from site to service: Learning in and from K-12 online education*.

*Penulis adalah Pengembang Teknologi Pembelajaran Ahli Muda Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Kalimantan Barat



PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI POKOK HIMPUNAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA SISWA KELAS VII SMPN 04 SATAP MUKOK

Oleh : Riska Tabahyana Agustini
SMPN 04 SATAP Mukok

Abstrak : “Peningkatan hasil belajar siswa dalam mempelajari materi pokok Himpunan dengan menggunakan pendekatan kontekstual pada siswa kelas VII SMPN 04 SATAP Mukok”. Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan suatu pendekatan kontekstual di SMPN 04 SATAP Mukok. Rendahnya prestasi belajar matematika tidak hanya karena kesalahan siswa tetapi juga disebabkan oleh proses belajar yang tidak sesuai pada saat belajar mengajar itu berlangsung dan kurang menarik dalam penyampaian materi tersebut. Banyak faktor yang menyebabkan siswa tidak tertarik, sehingga hasil belajar siswa tidak memuaskan. Untuk mencapai tujuan yang diharapkan perlu adanya suatu strategi pembelajaran yang menarik minat siswa dan melibatkan siswa secara aktif. Dengan menggunakan pendekatan kontekstual diharapkan siswa dapat meningkatkan hasil belajar matematika.

Kata kunci : Hasil belajar, Peningkatan, Pendekatan kontekstual

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu tolak ukur teramat penting untuk membentuk manusia yang berkarakter dengan semangat kebangsaan, cinta tanah air dan ikut serta di dalam pembangunan daerahnya. Untuk mewujudkan pembangunan daerah dimana kita tinggal perlu adanya usaha dan upaya untuk mencapainya walaupun tidak mudah. Oleh karena itu muncul berbagai masalah, terutama dalam hal pendidikan.

Rendahnya prestasi belajar matematika tidak hanya karena kesalahan siswa tetapi juga disebabkan oleh proses belajar yang tidak sesuai pada saat belajar mengajar itu berlangsung.

Persoalan mendasar yang hingga kini masih sangat dilematis dan kerap dihadapi guru dalam proses belajar mengajar adalah membangun suasana pembelajaran yang aktif-partisipatif yang mampu melibatkan siswa dalam berinteraksi di dalam kelas dan berkualitas antara guru, dan atau antar siswa. Akibat dari itu, iklim atau suasana kelas pada saat pembelajaran pun kurang menyenangkan dan membuat siswa tidak betah selama belajar.

Pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning (CTL)*) merupakan konsep belajar yang mampu membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. (Depdiknas, 2002:1).

Dengan konsep itu, maka hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa dan guru semakin bervariasi menggunakan pendekatan atau metode yang ada.

Belajar melibatkan semua aspek kepribadian manusia, pikiran, perasaan, dan bahasa tubuh, disamping pengetahuan, sikap, dan keyakinan sebelumnya serta persepsi masa mendatang. (DePorter dkk.2001:6). C.T Morgan dalam bukunya yang berjudul *Introduction to Psychology* (Wardhana.2010:15) mengatakan belajar adalah suatu perubahan yang relatif dalam menetapkan tingkah laku sebagai akibat atau hasil dari pengalaman masa lalu. Menurut Slameto (Hamdani, 2011:20) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut pengertian secara psikologis yang diungkapkan Slameto, belajar merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. (Hamdani, 2011:20).

Dari berbagai definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan. Maka hasil belajar adalah sejumlah ukuran dan prinsip-prinsip yang digunakan untuk menentukan atau menilai keberhargaan segala sesuatu perubahan tingkah laku atau penampilan dalam serangkaian kegiatan sehingga hal-hal tersebut bisa dikatakan baik, berharga, dan layak; dan atau tidak baik, tidak berguna dan hina atau tidak layak.

Pendekatan Kontekstual menurut Rosalin (2008:34) adalah belajar bukan hanya sekedar menghafal pelajaran yang didapatnya, melainkan peserta didik harus dapat mengonstruksikan pengetahuan yang dimilikinya sehingga dapat memberikan makna terhadap pengetahuan tersebut. Dan pengajaran harus berpusat pada bagaimana

cara siswa menggunakan pengetahuan baru mereka, dimana guru harus mampu mengatur strategi belajar serta membantu peserta didik menghubungkan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru serta memfasilitasi mereka pada saat belajar agar dapat informasi baru yang mereka dapatkan bisa memberikan makna baru serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan dan menerapkan ide mereka sendiri.

Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) (Nurhadi,2002:5) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif, yakni : konstruktivisme (*Constructivism*), bertanya (*Questioning*), menemukan (*Inquiry*), masyarakat belajar (*Learning Community*), pemodelan (*Modeling*) dan penilaian sebenarnya (*Authentic Assessment*).

Pendekatan kontekstual mendasarkan diri pada kecenderungan pemikiran tentang belajar sebagai berikut:

1. Proses belajar
 - a. Belajar tidak hanya sekedar menghafal
 - b. Anak belajar mengalami
 - c. Pengetahuan yang dimiliki seseorang itu terorganisasi dan mencerminkan pemahaman yang mendalam tentang sesuatu persoalan
 - d. Siswa perlu dibiasakan memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya, dan bergelut dengan ide-ide
 - e. Proses belajar dapat mengubah struktur otak
2. Transfer belajar
 - a. Siswa belajar dari mengalami sendiri, bukan dari 'pemberian orang lain'
 - b. Keterampilan dan pengetahuan itu diperluas dari konteks yang terbatas (sempit), sedikit demi sedikit
 - c. Penting bagi siswa untuk tahu 'untuk apa' ia belajar, dan 'bagaimana' ia menggunakan pengetahuan dan keterampilan itu
3. Siswa sebagai pembelajar
 - a. Seorang anak mempunyai kecenderungan untuk belajar dengan cepat hal-hal baru
 - b. Strategi belajar itu penting untuk anak cepat memahami
 - c. Peran orang dewasa (guru) membantu menghubungkan antara 'yang baru' dan yang sudah diketahui
 - d. Tugas guru memfasilitasi
4. Pentingnya lingkungan belajar
 - a. Belajar efektif itu dimulai dari lingkungan belajar yang berpusat pada siswa
 - b. Pengajaran harus berpusat pada 'bagaimana cara' siswa menggunakan pengetahuan baru mereka
 - c. Umpan balik amat penting bagi siswa
 - d. Menumbuhkan komunitas belajar dalam bentuk kerja kelompok itu penting

Perbedaan pendekatan kontekstual dengan pendekatan tradisional (Behaviorisme/Stukturalisme)

Pendekatan CTL	Pendekatan Tradisional
1. Siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran	1. Siswa adalah penerima informasi secara pasif
2. Pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan nyata dan atau masalah yang disimulasikan	2. Pembelajaran sangat abstrak dan teoritis
3. Keterampilan dikembangkan atas dasar pemahaman	3. Keterampilan dikembangkan atas dasar latihan
4. Bahasa diajarkan dengan pendekatan komunikatif, yakni siswa diajak menggunakan bahasa dalam konteks nyata	4. Bahasa diajarkan dengan pendekatan struktural; rumus diterangkan, diterima, dihafalkan, dan dilatihkan
5. Pemahaman rumus dikembangkan atas dasar skemata yang sudah ada dalam diri siswa	5. Rumus itu ada di luar diri siswa, yang harus diterangkan, diterima, dihafalkan dan dilatihkan

Pendekatan kontekstual merupakan suatu pendekatan yang membuat anak mengetahui dan mengerti dengan sendiri melalui apa yang dia temui dengan dibantu oleh guru.

Menurut Ramlan, himpunan dapat diartikan sebagai kumpulan benda-benda real atau abstrak yang didefinisikan dengan jelas. Dengan demikian kumpulan benda yang keanggotaannya diragukan tidaklah merupakan himpunan.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis CTL Matematika kelas VII sesuai dengan tahap-tahap Kontekstual.

1. Tahap Konstruktivisme, Inkuiri, dan Pemodelan
 - a. Guru menugaskan siswa untuk berdiskusi kelompok untuk mengumpulkan data tentang himpunan
 - b. Siswa berdiskusi kelompok dengan mencari benda-benda abstrak atau real yang sesuai dengan petunjuk LKS
2. Tahap Bertanya
 - a. Guru menjawab pertanyaan siswa tentang ciri-ciri benda-benda yang abstrak atau real pada himpunan.
 - b. Siswa bertanya jawab dengan guru mengenai ciri-ciri benda-benda yang abstrak atau real pada himpunan.
3. Tahap Masyarakat Belajar
 - a. Guru menugaskan perwakilan dari kelompok untuk melaporkan hasil diskusi kelompoknya tentang ciri-ciri benda-benda yang abstrak atau real pada himpunan dan guru menugaskan untuk kelompok yang lainnya menanggapi dengan bertanya dan memberikan komentar.
 - b. Siswa yang menjadi perwakilan kelompoknya melaporkan hasil diskusi kelompok tentang ciri-ciri benda-benda yang abstrak atau real pada himpunan dan kelompok siswa yang tidak melaporkan hasil diskusi menanggapi dengan bertanya dan memberikan komentar.
4. Tahap Pemodelan
 - a. Guru memberikan contoh-contoh yang benar tentang ciri-ciri benda-benda yang abstrak atau real pada himpunan.
 - b. Siswa menyimak guru yang memberikan contoh-contoh ciri-ciri benda-benda yang abstrak atau real pada himpunan.
5. Tahap Refleksi
 - a. Guru merefleksikan dengan menugaskan siswa untuk mengaitkan pembelajaran ke dalam kehidupan sehari-hari dengan cara menyebutkan benda-benda yang ada disekitar kita sesuai dengan ciri-ciri benda-benda yang termasuk himpunan baik di dalam kelas ataupun diluar kelas.
 - b. Siswa mengaitkan pembelajaran ke dalam kehidupan sehari-hari dengan cara menyebutkan benda-benda yang ada disekitar kita sesuai dengan ciri-ciri benda-benda yang termasuk himpunan baik di dalam kelas ataupun diluar kelas.

2. PEMBAHASAN

a. Siklus I

Dari hasil yang diamati pada saat guru mengajar pada lembar observasi materi pokok Himpunan dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan terlihat jelas bahwa guru kurang menjelaskan materi pelajaran, guru tidak mengadakan tanya-jawab dan guru tidak memberikan tugas.

Refleksi siklus I

Untuk mengatasi masalah yang ditemui pada siklus I berdasarkan pada nilai ulangan dan hasil observasi siswa dalam proses pembelajaran perlu adanya perbaikan pada siklus berikutnya, yaitu guru menunjukkan benda-benda yang sesuai dengan ciri-ciri benda-benda yang dapat dijadikan suatu himpunan, guru membagi beberapa kelompok belajar, melakukan tanya-jawab dan guru memberikan tugas dari LKS.

a. Hasil pengamatan siklus II

Terlihat pada pembelajaran siklus I dan akan diperbaiki pada siklus II pengalaman beraktivitas guru dalam menyajikan pembelajaran sudah mengalami perbaikan.

Dari hasil-hasil tes siklus I dan siklus II terlihat bahwa guru mengalami peningkatan dalam memberikan materi pembelajaran dengan menggunakan Pendekatan Kontekstual (CTL), hal ini terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa.

Refleksi siklus II

Selama pembelajaran berlangsung dapat dilihat dari hasil nilai pada siklus II ini mengalami peningkatan pada proses pembelajaran dengan perbaikan yang dilakukan guru dalam penggunaan pendekatan kontekstual (CTL) sehingga dapat meningkatkan gairah dan semangat siswa dalam belajar.

b. Hasil penelitian dari siklus I

Setelah dilakukan refleksi dan diskusi dengan teman sejawat pada siklus I pada pembelajaran matematika memperoleh nilai yang rendah, dengan nilai rata-rata 5,37 nilai yang tidak dapat dijadikan standar kenaikan, karena masih dibawah nilai KKM.

Diketahui nilai rendah tersebut disebabkan oleh:

- a. Guru yang mengajarkan matematika pada waktu itu tidak mempergunakan waktu dengan baik.
- b. Guru tidak memberikan pertanyaan yang menyangkut materi pembelajaran sebelumnya.
- c. Guru belum mempergunakan pendekatan kontekstual.
- d. Guru tidak mempergunakan alat peraga yang tepat.
- e. Guru tidak menguasai kelas pada saat mengajar.

c. Hasil penelitian pada siklus II

Pada siklus ke II ini guru dan siswa sudah terlihat sangat baik pada saat pembelajaran berlangsung. Dengan guru melakukan tahapan-tahapan yang berbeda pada saat mengajar mulai dari:

- a. mendata siswa,
- b. menguasai kelas,
- c. mengajak siswa untuk mengamati alat peraga yg telah disiapkan,
- d. guru mencoba untuk anak-anak melakukan suatu dengan kelompoknya untuk mencari benda-benda yang abstrak dan real yg dapat disebut sebagai himpunan.
- e. Memberikan tugas kelompok dan memberikan kesempatan untuk melaporkan hasil diskusi kepada teman-temannya dan teman yang lainnya dapat memberikan tanggapan tentang apa yang disajikan oleh temannya.
- f. Guru memberikan tugas pada LKS dan dikumpulkan sambil memberikan pertanyaan secara lisan dan siswa menjawabnya.

Dengan pelaksanaan yang terencana maka suasana kelas VII menjadi lebih baik, sehingga guru dan siswa semangat dalam proses belajar mengajar. Dan nilai rata-rata yang diperoleh mengalami peningkatan pada siklus II yaitu mencapai 7,76. Peningkatan hasil belajar yang baik dengan mempergunakan pendekatan kontekstual.

3. PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan dari peningkatan hasil belajar yang terlaksana dengan baik dengan menggunakan pendekatan kontekstual pada materi pokok Himpunan pada kelas VII, maka penulis menarik kesimpulan bahwa mengajar yang baik adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan motivasi kepada siswa dengan mempergunakan pendekatan kontekstual dan dengan menggunakan alat peraga yang tepat membuat siswa tertarik pada pelajaran matematika.
- b. Melalui diskusi dalam kelompok dapat menimbulkan keberanian siswa dalam mengungkapkan hasil diskusi dan menjawab setiap pertanyaan dari kelompok lainnya.
- c. Kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk bertanya menjadikan siswa semakin mengerti dengan menanyakan hal-hal yang belum diketahui dan dipahami.
- d. Penguasaan materi dan penggunaan alat peraga yang tepat membuat siswa mudah untuk memahami materi pokok tersebut.
- e. Dengan menggunakan pendekatan kontekstual yang mengkaitkan dengan kehidupan sehari-hari semakin mempermudah siswa dalam memahami materi yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

Adinawan dkk. 2007. *Seribu Pena Matematika untuk SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Erlangga
 DePorter, B dkk. 2001. *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa
 Hermawan, H. 2010. *Teori Belajar dan Motivasi*. Bandung: CV Citra Praya
 Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
 Kurniawan. 2002. *Fokus Matematika*. Jakarta: Erlangga
 Nurhadi. 2002. *Pendekatan Kontekstual*. Jakarta: Depdiknas
 Ramlan, Drs. 1999. *Pengantar Dasar Matematika*. Bandung: FKIP UNPAS
 Wardhana, Y. 2010. *Teori Belajar dan Mengajar*. Bandung: PT Pribumi Mekar
 Wahyudin. 2008. *Pembelajaran dan Model-model Pembelajaran*. Jakarta: IPA Abong

GALERI FOTO



Kegiatan Pengolahan Data Mutu Pendidikan Bertujuan Untuk Mendapatkan Data Mutu Pendidikan di Provinsi Kalimantan Barat yang Valid dan Terbaharukan



Peserta Kegiatan Pengolahan Data Mutu Pendidikan Berdiskusi Bersama Narasumber



Kepala LPMP Provinsi Kalimantan Barat Membuka Secara Langsung Kegiatan Analisis Data Mutu Pendidikan Secara Daring



Kondisi Banjir yang Menimpa di Kalimantan Barat Salah satunya yakni SMP Negeri 9 Sintang



Kunjungan Kepala BP PAUD dan DIKMAS Provinsi Kalimantan Tengah Dalam Rangka Konsultasi Dan Koordinasi Tentang Pembangunan Zona Integritas Di LPMP Provinsi Kalimantan Barat



Rapat Persiapan Pelaksanaan Kegiatan Capacity Building Bagi Seluruh Pegawai LPMP Provinsi Kalimantan Barat Tahun 2021



LEMBAGA PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN PROVINSI KALIMANTAN BARAT

Jalan Abdul Muis Kelurahan Tanjung Hulu Kecamatan Pontianak Timur
Pontianak - Kalimantan Barat Kode Pos 78237
Telp. 0561-742110 / Laman : www.lmpmkalbar.id