

E-ISSN 2623-0380

P-ISSN 2085-7144



JURNAL ILMU PENDIDIKAN (JIP) STKIP KUSUMA NEGARA

Volume 13 No 1 Edisi Juli 2021



PUSAT PENELITIAN STKIP KUSUMA NEGARA

Jl. Raya Bogor Km. 24 Cijantung, Pasar Rebo

Jakarta Timur 13770

Telp./Fax. (021) 87791773



JURNAL ILMU PENDIDIKAN (JIP)
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
STKIP KUSUMA NEGARA JAKARTA

Nama Jurnal	: Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara
Periode Terbit	: 6 bulanan, Edisi Juli 2021
Susunan Redaksi	
Penanggung jawab	: Herinto Sidik Iriansyah
Pengarah 1	: Romdanih
Pengarah 2	: Sudjoko S
Bendahara	: 1. Prihadi : 2. Rohyati
Editor In Chief	: Fiki Alghadari, STKIP Kusuma Negara, Indonesia
Assistant Editor	: 1. Arie Purwa Kusuma, STKIP Kusuma Negara, Indonesia : 2. Nurjannah, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia
Managing Editor	: Yatha Yuni, STKIP Kusuma Negara, Indonesia
Editorial Board	: 1. Danti Pudjiati, STKIP Kusuma Negara, Indonesia : 2. Eka Firmansyah, Universitas Pasundan, Indonesia : 3. Evayenny, STKIP Kusuma Negara, Indonesia : 4. Hegar Harini, STKIP Kusuma Negara, Indonesia : 5. Muhammad Iqbal, STKIP Kusuma Negara, Indonesia : 6. Nursiah Sappaile, STKIP Kusuma Negara, Indonesia : 7. Sri Rahayu Pudjiastuti, STKIP Arrahmaniyah, Indonesia : 8. Purwani P. Utami, STKIP Kusuma Negara, Indonesia
Layout Editor	: 1. Andy Ahmad, STKIP Kusuma Negara, Indonesia : 2. Syafa'at Ariful Huda, STKIP Kusuma Negara, Indonesia
Administrasi	: Venny Oktaviany, STKIP Kusuma Negara, Indonesia
Alamat Redaksi	: Kampus STKIP Kusuma Negara : Jl. Raya Bogor Km.24 Cijantung Jakarta Timur 13770 : Telp. (021)87791773

SEKAPUR SIRIH KETUA STKIP KUSUMA NEGARA

Assalamualaikum Wr. Wb

Puji syukur kehadiran Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga diberikan kemudahan dan kelancaran kepada Tim Redaksi untuk menerbitkan Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara Volume 13 Nomor 1 Edisi Juli 2021.

Jurnal STKIP Kusuma Negara, merupakan sarana publikasi hasil penelitian ataupun hasil kajian ilmiah secara online bagi dosen di lingkungan STKIP Kusuma Negara dan dosen dari perguruan tinggi lain. Adanya JIP ini, diharapkan dapat menstimulus dan memotivasi para dosen dalam melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya untuk melakukan penelitian dan mempublikasikan hasil penelitian dalam bentuk artikel bertemakan pendidikan. Hasil penelitian maupun kajian Dosen yang dipublikasikan secara online akan menjadi karya ilmiah yang bermanfaat bagi kemajuan pendidikan dan masukan bagi peneliti lain dan bahkan mungkin akan disitasi.

Kepada pihak-pihak yang turut membantu baik secara langsung atau tidak langsung dalam penyusunan JIP ini, kami mengucapkan terima kasih. Semoga Allah akan membalas semua kebaikan dengan pahala berlipat ganda.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Jakarta, Juli 2021

Ketua STKIP Kusuma Negara,



Dr. H. Herinto Sidik Iriansyah, M.Si

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga **Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara**, Volume 13 Nomor 1 Edisi Juli 2021 dapat diterbitkan baik secara cetak maupun online.

Jurnal ini disusun berdasarkan kebutuhan akan adanya publikasi karya ilmiah baik berupa hasil penelitian maupun kajian ilmiah dosen-dosen dilingkungan STKIP Kusuma Negara khususnya maupun membantu dosen dari perguruan tinggi lain.

Harapan kami semoga artikel-artikel yang diterbitkan dapat memberikan informasi dan manfaat, sekaligus motivasi bagi dosen/peneliti lainnya untuk berkarya lebih banyak dan lebih baik lagi. Saran dan kritik yang membangun sangat kami hargai demi kesempurnaan JIP STKIP Kusuma Negara hingga menjadi jurnal terakreditasi dengan indeks SINTA yang lebih baik.

Jakarta, Juli 2021

Ka LPPM STKIP Kusuma Negara,



Dr. Hj. Nursiah Sappaile, M.Pd

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA SAMBUTAN	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
Pengaruh Self Efficacy dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa MTs Al-Khairiyah Mampang Prapatan di Masa Pandemi COVID-19 <i>Dewi Purnama Sari, Yana, Ayu Wulandari</i>	1-11
Kesiapan Guru Sekolah Menengah Atas/Kejuruan Katolik dalam Penyelenggaraan Pembelajaran Daring di Era Pandemi COVID-19 <i>Magdalena, Oktavianey G. P. H. Meman, Rezkie Zulkarnain, Varetha Lisarani</i>	12-22
User Experience Penggunaan Google Classroom dan Quizizz dalam Pembelajaran Blended Learning Program Studi Sistem Komputer <i>Anak Agung Gde Ekayana</i>	23-34
Hubungan Kecerdasan Emosional dan Motivasi Mengajar dengan Kinerja Guru IPS SMP di Provinsi Maluku Utara <i>Irwan Abdullah</i>	35-43
Penerapan Model Pembelajaran Media Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Lompat Jauh Siswa Kelas V <i>Didien Bachthiar Arrozi, Arief Nur Wahyudi, Aba Sandi Prayoga</i>	44-50
Efektivitas Model Project Based Learning Berorientasi eXe Learning dan Motivasi terhadap Hasil Belajar pada Materi Laju Reaksi <i>Agus Muliaman</i>	51-57
Faktor Penghambat Siswa Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Prestasi Belajar di Masa Pandemi COVID-19 <i>Antonius A. Saetban</i>	58-66
WhatsApps Group sebagai Media Mengajar: Keterampilan Guru <i>Rasyidi</i>	67-75
Pengaruh Penerapan Media Teka-teki Silang Diakhir Pembelajaran Model Discovery terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MIA SMA Kartika XX-1 Makassar (Studi pada Materi Pokok Larutan Penyangga) <i>Nurfitri, Muhammad Syahrir, Muhammad Anwar</i>	76-83
Upaya Peningkatan Teknik Smash Bola Voli melalui Model Pembelajaran Inquiry Learning pada Siswa Kelas X SMA Ma'arif Ngawi Tahun Ajaran 2020/2021 <i>Mukarom Alfarezi, Arief Nur Wahyudi, Andy Widhiya Bayu Utomo</i>	84-91

Pengaruh *Self Efficacy* dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa MTs Al-Khairiyah Mampang Prapatan di Masa Pandemi COVID-19

Dewi Purnama Sari^{1*}, Yana², Ayu Wulandari³

¹Program Studi Matematika, Universitas Pamulang, Indonesia

²Pendidikan Matematika, SPs Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Indonesia

³Pendidikan Matematika, STKIP Kusuma Negara, Indonesia

*dosen01569@unpam.ac.id

Abstrak

Pandemi *Coronavirus disease* 2019 (COVID-19) telah mengubah semua bidang, salah satunya sistem di bidang pendidikan. Guru dan siswa dituntut untuk belajar dari rumah melalui pembelajaran online hal ini tentunya dapat berpengaruh terhadap psikologi siswa khususnya dalam belajar. Penelitian ini dilatarbelakangi banyaknya keluhan siswa dalam mengerjakan tugas-tugas pelajaran matematika sementara mereka memiliki keterbatasan dalam belajar. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh *self efficacy* dan motivasi dalam belajar siswa selama pembelajaran online terhadap hasil belajar matematika. Responden sebanyak 113 siswa kelas IX di MTs Al-Khairiyah Mampang Prapatan tahun ajaran 2020/2021 pada bulan Oktober sampai Desember 2020. Metode dalam penelitian menggunakan metode survey dengan teknik pengumpulan data yang yaitu melalui hasil angket *self efficacy*, angket motivasi belajar dan dokumentasi hasil belajar matematika siswa pada Penilaian Akhir Semester (PAS) kelas IX tahun ajaran 2020/2021. Analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) *self efficacy* berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa, (2) motivasi dalam belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa dan (3) *self efficacy* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

Kata kunci: hasil belajar matematika, motivasi belajar, *self efficacy*.

Dikirim: 05 Januari 2021

Direvisi: 01 Maret 2021

Diterima: 10 April 2021

Identitas Artikel:

Sari, D. P., Yana, Y., & Wulandari, A. (2021). Pengaruh *Self Efficacy* dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa MTs Al-Khairiyah Mampang Prapatan di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 13(1), 1-11.

PENDAHULUAN

Akibat virus corona banyak negara mewajibkan menutup sementara pembelajaran langsung di sekolah guna menghentikan penyebaran virus, yang merupakan tantangan bagi 370 juta siswa diseluruh dunia (UNESCO, 2020). Semua pihak dari pemerintah, penyelenggara pendidikan, guru, siswa maupun orang tua saling bekerjasama demi kelancaran pembelajaran saat pandemi. Secara khusus COVID-19 dapat mengancam kesehatan siswa, menyebabkan kecemasan dan depresi, sehingga dapat mempengaruhi keterlibatan belajar siswa di rumah (Li dkk., 2020). Emosi negatif seperti depresi dapat mempengaruhi memori dan kemajuan akademik siswa (Kizilbash dkk., 2002). Keterlibatan dan interaksi antara guru dan

siswa selama pembelajaran online sangat penting bagi siswa dalam membangun pemahaman tentang pengetahuan baru.

Tahun 1977, Bandura (1999) mulai merancang *self efficacy* yang dapat mempengaruhi serta memodifikasi tingkah laku manusia. Dengan *self efficacy* seseorang dapat mengerjakan tugas yang diatur secara efektif. Berkaitan dengan teori *self efficacy* menekankan tindakan maupun kesuksesan seseorang tergantung seberapa dalam pemikiran dan tugas yang diberikan mampu diinteraksikan dengan maksimal. Individu dengan *self efficacy* rendah mempunyai pemikiran negatif serta menganggap kewajiban tugas sebagai beban bukan sebuah tantangan sehingga akan menetapkan tujuan yang rendah untuk diri mereka sendiri (Yusuf, 2011). Sehingga *self efficacy* perlu dimiliki dalam proses pembelajaran terutama saat pandemic COVID-19, siswa dituntut untuk belajar lebih mandiri dibandingkan sebelum pembelajaran online.

Selain *self efficacy*, motivasi juga dianggap sebagai perantara yang berperan dalam menghasilkan minat dalam aktivitas sehingga meningkatkan kinerja yang lebih besar dalam belajar Schunk (dalam Tseng & Tsai, 2010). Seorang siswa dengan adanya motivasi tinggi dalam belajar akan cenderung aktif dan berusaha terlibat dalam kegiatan belajar tersebut (dalam Wigfield dkk., 2011). Motivasi sangat berkaitan dengan prestasi yang dicapai dalam akademik (Singh dkk., 2002). Ketika seseorang memiliki motivasi yang baik maka dalam mengikuti proses pembelajaran dilakukan dengan semaksimal mungkin. Hal ini motivasi dalam belajar sesuatu yang penting untuk diperhatikan seorang pendidik serta orang tua, karena motivasi maupun pembelajaran saling berhubungan satu sama lain.

Observasi awal dilakukan terhadap salah satu MTs di Jakarta, diperoleh bahwa selama pembelajaran online siswa cenderung kurang aktif. Diketahui dari aktifitas pertemuan tatap muka secara online, pengumpulan tugas yang terlambat, bahkan tidak sedikit siswa yang tidak mengumpulkan tugas. Banyak faktor yang mempengaruhi itu semua, dugaan awal adalah siswa tidak memahami materi yang dipelajari, maupun kendala lain terkait jaringan internet (Hendrastomo, 2008). Dikuatkan dengan hasil wawancara terhadap beberapa siswa yang sering terlambat dalam mengumpulkan tugas, mereka beralasan belum memahami materi dengan baik, sehingga merasa putus asa dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan tanpa ada keinginan bertanya kepada guru maupun teman.

Melalui proses pembelajaran, harapan yang terbesar adalah siswa menjadi seorang pribadi yang mempunyai kualitas dalam menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi serta akhlak. Hasil belajar salah satu out put yang dapat diamati dari proses belajar karena penting dalam proses pendidikan. Nilai biasanya menyatakan hasil dari proses pembelajaran yang dapat mengukur kognitif (Tambunan, 2018). Sehingga prestasi bisa kita artikan sebagai kemampuan maupun penguasaan siswa terhadap materi yang dipelajari.

Dari hasil penelitian Xiantang Yang dan kawan-kawan memberikan salah satu kesimpulan bahwa dalam proses pembelajaran jarak jauh, keyakinan diri adalah penentu yang kuat dan langsung dari keterlibatan belajar siswa dalam mempraktikkan aplikasi QODE (Yang dkk., 2020). Sementara Ning (2020) dalam jurnal hasil penelitiannya di Shanghai, China yang meneliti tentang disiplin, motivasi dan prestasi di pembelajaran matematika mendapati bahwa motivasi baik dari dalam maupun luar individu mempengaruhi prestasi dalam pembelajaran

matematika. Penelitian terkait *self efficacy* dan motivasi sudah pernah dilakukan dengan kesimpulan bahwa keyakinan diri dan motivasi tidak serta merta mempengaruhi tinggi atau rendahnya hasil belajar (Wahyuningtyas & Febrianingsih, 2018). Seorang siswa jika keyakinan diri tinggi maka berusaha memotivasi dirinya dalam belajar. Menyelesaikan tugas yang sudah menjadi kewajibannya sehingga berusaha mencari alternatif dalam memecahkan persoalan yang dihadapi demi keberhasilan dalam belajar. Hal ini akan berdampak terhadap hasil pembelajaran yang dilakukan. Sehingga penelitian dilakukan untuk mengidentifikasi besarnya pengaruh *self efficacy* maupun motivasi belajar terhadap hasil pembelajaran matematika siswa di masa pandemi COVID-19.

Self Efficacy

Self efficacy merupakan kepercayaan diri yang dimiliki individu akan kemampuannya untuk berhasil dalam melakukan suatu kegiatan (Locke, 1997). Di dalam belajar tentunya seorang siswa hendaknya memiliki rasa kepercayaan diri, sebab dengan sikap tersebut dapat menambah daya dorong yang kuat untuk mengikuti proses belajar. Pantang menyerah adalah efek dari percaya diri. Niu (2010) menyebutkan *self efficacy* adalah hasil dari interaksi lingkungan eksternal dengan mekanisme penyesuaian diri serta kemampuan personal dalam diri individu mengenai pengalaman maupun pendidikan yang dilaluinya. *Self efficacy* memang tidak hadir tanpa sebuah pengalaman, sehingga seseorang akan memiliki *Self efficacy* jika seringnya berinteraksi dengan lingkungan dan pengalaman yang dilaluinya.

Self efficacy adalah harapan-keyakinan mengenai seberapa besar individu sanggup dan mampu melakukan suatu perilaku dalam kondisi tertentu (Friedman, 2003). Sehingga *self efficacy* sangat berhubungan dengan kepercayaan diri dan keyakinan terhadap suatu kemampuan. Keyakinan seseorang untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan sampai berhasil dengan baik. Santrock (2009) berpendapat bahwa *Self efficacy* diartikan sebagai percaya diri seseorang terhadap kemampuannya dalam menguasai dan mengkondisikan situasi dan menghasilkan sesuatu yang dapat menguntungkan. Dengan adanya *Self efficacy* maka seseorang dapat mencari jalan keluar dari setiap permasalahan. Karena situasi yang sedang dihadapi dapat dikuasai sehingga ide-ide akan muncul dengan sendirinya. Hal tersebut dapat menguntungkan bagi seseorang yang mempunyai keyakinan diri.

Dimensi *Self efficacy* terbagi ke dalam 3 yaitu dimensi level, dimensi generality dan dimensi strength. Beberapa indikator efikasi diri berdasarkan dimensi tersebut yaitu: (1) keyakinan diri yang menyelesaikan tugas-tugas tertentu, (2) keyakinan diri untuk menimbulkan memotivasi dalam diri sehingga dapat melakukan tindakan dalam menyelesaikan tugas atau permasalahan, (3) keyakinan dirinya untuk berusaha keras, ulet, gigih maupun tekun, (4) keyakinan kuat dalam menghadapi hambatan, tantangan dan kesulitan, (5) keyakinan dalam menyelesaikan tugas-tugas yang luas dan sempit (Yunianti, 2016).

Motivasi Belajar

Asal kata motivasi yaitu *movere* yang mempunyai arti menggerakkan. Dorongan untuk belajar dapat timbul dari dalam individu baik secara sadar maupun tidak disadari. Dimiyati & Mudjiono (1994) berpendapat bahwa motivasi adalah dorongan dari mental sehingga akan mengarahkan maupun menggerakkan suatu

tingkah laku manusia dalam melakukan sesuatu termasuk dalam hal belajar. Sehingga motivasi dapat dimaknai sebagai alasan seseorang untuk melakukan perbuatan atau perilaku untuk menggapai suatu tujuan. Intelegensi dan bakat merupakan motivasi yang lahir dalam diri individu yang menjadi bawaan masing-masing (Hapsari, 2005). Sementara menurut Alderfer (dalam Nashr, 2004) menjelaskan motivasi dalam belajar merupakan suatu kecondongan atau kecenderungan diri siswa untuk melakukan seluruh kegiatan dalam pembelajaran yang dapat ditimbulkan dari hasrat dalam mencapai sebuah keberhasilan dan prestasi maupun hasil dalam belajar yang maksimal. Dengan kata lain timbulnya motivasi dikarenakan adanya keinginan untuk menggapai prestasi maupun hasil belajar sebaik mungkin, sehingga dapat mempengaruhi pola dalam mengikuti setiap proses belajar.

Sardiman (2000) menjelaskan motivasi berkaitan dalam pembelajaran yaitu faktor dari psikis yang sifatnya non intelektual sehingga dapat menambah gairah, rasa senang dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Chernis & Goleman (dalam Sundari, 2017) menjelaskan 6 aspek dalam motivasi belajar yaitu: (1) Senang dan menikmati dalam belajar, (2) Berorientasi untuk menguasai materi pelajaran, (3) Hasrat ingin tahu yang tinggi, (4) Keuletan dalam menyelesaikan dan mengerjakan tugas, (6) keaktifan dan ikut serta maksimal dalam tugas, (7) Berorientasi kepada tugas-tugas. Dengan 6 aspek tersebut maka siswa akan lebih tertantang dalam menyelesaikan semua tugas yang sifatnya lebih sulit dan rumit.

Hasil Belajar Matematika

Belajar diartikan proses untuk perubahan tingkah laku menjadi lebih baik, sementara hasil belajar merupakan hasil dari sebuah proses perubahan dalam tingkah laku tersebut. Sehingga proses dalam belajar tentunya yang diharapkan yaitu hasil dimana bisa diperoleh baik secara langsung atau tidak langsung. Sementara menurut Dimiyati & Mudjiono (1994), hasil belajar adalah puncak dari sebuah proses pembelajaran. Hasil dari belajar bisa dilihat dari dua sisi yaitu sisi siswa adalah berakhirnya puncak pada proses pembelajaran. Sementara sisi guru bahwa tindakan mengajar diselesaikan dengan proses mengevaluasi hasil pembelajaran.

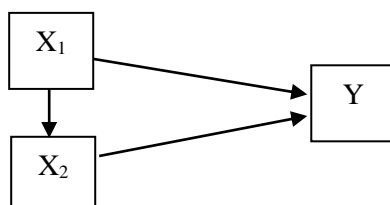
Menurut Gagne (dalam Suprihatiningrum, 2013), hasil belajar terdiri dari 5 yaitu: (1) Informasi bersifat verbal, (2) Kemampuan intelektual, (3) Strategi mengenai kognitif, (4) Keterampilan atau kemampuan motorik, (5) Sikap dan perilaku. Itu semua merupakan komponen yang dapat dilihat dari proses perubahan sikap maupun tingkah laku yang merupakan hasil dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Sementara Sudjana (2005) menjelaskan mengenai hasil belajar hakikatnya merupakan proses perubahan tingkah laku. Banyak faktor yang mempengaruhi perubahan tingkah laku pada siswa, baik timbul dari dalam diri atau timbul dari faktor luar.

Hasil belajar merupakan output dari suatu sistem pemrosesan berbagai input yang dapat berupa pengetahuan dan informasi (Abdurrohaman, 1999). Berdasarkan pernyataan tersebut bahwa informasi yang didapatkan dalam proses belajar ialah hasil dari proses pembelajaran siswa. Belajar merupakan usaha seseorang dalam memperoleh suatu informasi maupun pengetahuan untuk dapat digunakan dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Semakin banyak

informasi yang didapat maka dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan tes hasil belajarnya.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survey kausal dengan teknik analisis jalur yang menguji pengaruh langsung dan tidak langsung dari setiap variabel.



Gambar 1. Analisis Jalur Penelitian

Gambar di atas menunjukkan variabel yang diamati dan dianalisis yaitu *self efficacy* (X_1) serta motivasi belajar (X_2) dan hasil belajar matematika (Y). Tujuan penelitian ini adalah mengetahui sejauh mana pengaruh *self efficacy* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika siswa di masa pandemi COVID-19.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu menggunakan angket dengan skala likert untuk mengukur *self efficacy* dan motivasi belajar siswa melalui google form dan dokumen dari hasil belajar matematika siswa di ujian PAS semester ganjil 2020/2021. Populasi dalam penelitian yaitu siswa kelas IX MTs Al-Khairiyah Mampang Prapatan yang terdaftar pada tahun ajaran 2020/2021 yaitu sebanyak 158 siswa serta besarnya sampel menggunakan rumus Slovin (Sukardi, 2003) sehingga sampel dalam penelitian ini berjumlah 113 siswa. Analisis data menggunakan analisis korelasi bivariate dengan SPSS.

Tabel 1. Deskriptif Sampel

Kelas	Jumlah	Gender	
		Laki-laki	Perempuan
IX A	25	13	12
IX B	23	10	13
IX C	23	10	13
IX D	25	16	9
IX E	17	9	8

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang didapat dalam penelitian ini merupakan hasil dari pengisian angket di formulir google form kepada siswa kelas IX MTs Al-Khairiyah Mampang Prapatan yang terdiri dari sampel 113 siswa. Selanjutnya ditampilkan dalam tabel 2 matriks korelasi.

Tabel 2 menunjukkan bahwa tingkat korelasi *self efficacy* dengan motivasi belajar yaitu sebesar 0,55. Sementara korelasi *self efficacy* dengan hasil belajar yaitu 0,75, dan korelasi motivasi belajar dengan hasil belajar yaitu 0,66.

Tabel 2. Matriks Koefisien Korelasi

Variabel	X ₁	X ₂	Y
X ₁	1,00	0,55	0,75
X ₂		1,00	0,66
Y			1,00

Pengaruh *Self Efficacy* terhadap Hasil Belajar Matematika

Sebelum melakukan uji hipotesis data terlebih dahulu uji normalitas galat taksiran antara *self efficacy* dan hasil belajar matematika dengan analisis regresi linear sederhana. Hasil analisis regresi linear dapat terlihat pada berikut.

Tabel 3. Analisis Regresi Linear Sederhana

Variabel	Koefisien regresi
Konstan	27,888
<i>Self efficacy</i>	0,736

Berdasarkan tabel tersebut persamaan regresi linear dalam memperkirakan hasil belajar matematika siswa dapat dipengaruhi *self efficacy* yaitu:

$$Y=27,888+0,736X_1 \quad (1)$$

Hal ini menunjukkan bahwa setiap kenaikan nilai *self efficacy* maka akan berdampak pada penambahan 0,736 hasil belajar matematika pada kondisi awal 27,888. Oleh karena itu *self efficacy* berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika. Selanjutnya uji hipotesis dengan analisis jalur. Hipotesis awal penelitian ini adalah H₀: $\beta_{31} \leq 0$ dan H₁: $\beta_{31} > 0$, dengan keputusan tolak H₀ jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Tabel 4 menunjukkan hasil perhitungan analisis jalur.

Tabel 4. Analisis Jalur X₁ terhadap Y

Pengaruh	Koefisien Jalur	t_{hitung}	t_{tabel}	
			$\alpha=0,01$	$\alpha=0,05$
X ₁ terhadap Y	0,565	11,335**	2,36	1,98

**koefisien jalur sangat signifikan (11,335>2,36 dengan $\alpha=0,01$)

Berdasarkan perhitungan analisis jalur bahwa nilai koefisien jalur sebesar 0,565 dan nilai $t_{hitung}=11,335$ lebih besar dari t_{tabel} dengan $\alpha=0,01$ sebesar 2,36 dan $\alpha=0,05$ sebesar 1,98, sehingga tolak H₀ dan terima H₁. Hal ini menunjukkan bahwa *self efficacy* berpengaruh langsung positif terhadap hasil belajar matematika.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *self efficacy* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Sehingga dengan meningkatnya *self efficacy* akan meningkat pula hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh terdahulu bahwa menunjukkan *self efficacy* berpengaruh positif terhadap hasil belajar (Suryani dkk., 2020; Wahdaniah dkk., 2017). Dikuatkan dengan penelitian Monika & Adman (2017) bahwa efikasi diri mempengaruhi hasil belajar siswa.

Meningkatnya hasil belajar matematika dipengaruhi salah satunya oleh *self efficacy*. Untuk itu menjadi keharusannya bagi seorang pendidik untuk belajar cara meningkatkan *self efficacy* siswa dalam belajar. Beberapa cara dapat

meningkatkan *self efficacy* diantaranya keberhasilan yang pernah dialami dapat meningkatkan keyakinan diri. Pengalaman orang lain dapat meningkatkan keyakinan diri seseorang, untuk itu seorang pendidikan perlu memberikan informasi mengenai keberhasilan orang lain sebagai sumber penyemangat dalam belajar. Selain itu arahan, nasihat serta bimbingan dapat meningkatkan keyakinan diri seseorang dalam mencapai keberhasilan.

Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika

Uji normalitas galat taksiran antara motivasi belajar dan hasil belajar matematika dengan analisis regresi linear sederhana. Hasil analisisnya pada Tabel 5.

Tabel 5. Analisis Regresi Linear Sederhana

Variabel	Koefisien regresi
Konstan	36,944
Motivasi Belajar	0,650

Berdasarkan Tabel 5, persamaan regresi linear dalam memperkirakan hasil belajar matematika siswa dapat dipengaruhi motivasi belajar yaitu:

$$Y=36,944+0,650X_2 \quad (2)$$

Hal ini menunjukkan bahwa setiap kenaikan nilai motivasi belajar maka akan berdampak pada penambahan 0,650 hasil belajar matematika pada kondisi awal 36,944. Oleh karena itu motivasi belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika. Selanjutnya uji hipotesis dengan analisis jalur. Hipotesis awal penelitian ini adalah $H_0: \beta_{32} \leq 0$ dan $H_1: \beta_{32} > 0$, dengan keputusan tolak H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Tabel 6 menunjukkan hasil perhitungan analisis jalur.

Tabel 6. Analisis Jalur X_2 terhadap Y

Pengaruh	Koefisien Jalur	t_{hitung}	t_{tabel}	
			$\alpha = 0,01$	$\alpha = 0,05$
X_2 terhadap Y	0,434	8,71**	2,36	1,98

**koefisien jalur sangat signifikan ($8,71 > 2,36$ dengan $\alpha = 0,01$)

Berdasarkan perhitungan analisis jalur bahwa nilai koefisien jalur sebesar 0,434 dan nilai $t_{hitung} = 8,71$ lebih besar dari t_{tabel} dengan $\alpha = 0,01$ sebesar 2,36 dan $\alpha = 0,05$ sebesar 1,98, sehingga tolak H_0 dan terima H_1 . Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar berpengaruh langsung terhadap hasil belajar matematika.

Selain *self efficacy*, motivasi dalam belajar juga berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Motivasi yang tinggi dalam diri siswa akan memberikan daya dorong dalam melakukan pembelajaran, hal ini sesuai dengan penelitian Singh dkk. (2002) bahwa motivasi serta hasil akademik memiliki keterkaitan satu sama lain. Dikuatkan dengan penelitian Adirestuty (2019) bahwa motivasi belajar memiliki korelasi positif terhadap hasil belajar siswa.

Pengaruh Self Efficacy terhadap Motivasi Belajar

Uji normalitas galat taksiran antara *self efficacy* dan motivasi belajar menggunakan analisis regresi linear sederhana. Hasil analisisnya pada Tabel 7.

Tabel 7. Analisis Regresi Linear Sederhana

Variabel	Koefisien regresi
Konstan	47,245
<i>Self efficacy</i>	0,548

Berdasarkan tabel tersebut persamaan regresi linear dalam memperkirakan motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi *self efficacy* yaitu:

$$X_2 = 47,245 + 0,548X_1 \quad (3)$$

Hal ini menunjukkan bahwa setiap kenaikan nilai *self efficacy* akan berdampak pada penambahan 0,548 motivasi belajar pada kondisi awal 47,245. Oleh karena itu *self efficacy* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar. Selanjutnya uji hipotesis dengan analisis jalur. Hipotesis awal penelitian ini adalah $H_0: \beta_{21} \leq 0$ dan $H_1: \beta_{21} > 0$, dengan keputusan tolak H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Tabel 8 menunjukkan hasil perhitungan analisis jalur.

Tabel 8. Analisis Jalur X_1 terhadap X_2

Pengaruh	Koefisien Jalur	t_{hitung}	t_{tabel}	
			$\alpha = 0,01$	$\alpha = 0,05$
X_1 terhadap X_2	0,305	6,592**	2,36	1,98

**koefisien jalur sangat signifikan ($6,592 > 2,36$ dengan $\alpha = 0,01$)

Berdasarkan perhitungan analisis jalur bahwa nilai koefisien jalur sebesar 0,305 dan nilai $t_{hitung} = 6,592$ lebih besar dari t_{tabel} dengan $\alpha = 0,01$ sebesar 2,36 dan $\alpha = 0,05$ sebesar 1,98, sehingga tolak H_0 dan terima H_1 . Hal ini menunjukkan bahwa *self efficacy* berpengaruh langsung terhadap motivasi belajar.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa *self efficacy* berpengaruh langsung terhadap motivasi dalam belajar. Penelitian yang dilakukan Zega (2020) bahwa hubungan antara *self efficacy* dengan motivasi belajar diperoleh 51,20% artinya lebih dari 50% motivasi belajar dipengaruhi oleh *self efficacy*. Selain itu hasil penelitian Sucitno dkk. (2020) menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara *self efficacy* secara signifikan terhadap motivasi belajar.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini memperkuat landasan teori mengenai *self efficacy* serta motivasi dalam belajar yang berpengaruh terhadap hasil pembelajaran matematika di MTs Al-Khairiyah Mampang Prapatan. Meskipun penelitian ini khusus dilakukan pada pelajaran matematika karena dianggap sebagai pelajaran utama dalam proses belajar. Berdasarkan analisis data maka penelitian ini memberikan hasil *self efficacy* dan motivasi dalam belajar berpengaruh positif terhadap hasil pembelajaran matematika.

Siswa dengan kepercayaan diri yang tinggi dalam belajar akan lebih menunjukkan kegigihan dalam mempelajari materi pelajaran meskipun dalam kondisi pandemi yang membuat siswa lebih banyak belajar melalui daring. Dari keyakinan diri yang tinggi akan menimbulkan motivasi belajar tinggi pula. Saat

menghadapi soal matematika yang lebih menantang, siswa dengan *self efficacy* dan motivasi yang cukup tinggi akan gigih dan pantang menyerah dalam memecahkan masalah tersebut, bila dibandingkan dengan siswa yang *self efficacy* dan motivasi belajarnya rendah. Tentunya akan berpengaruh kepada hasil dari proses belajar matematika siswa tersebut.

Penelitian ini tentunya memiliki keterbatasan yang perlu dikembangkan dalam penelitian lanjutan. Pembatasan variabel yang diukur yaitu *self efficacy*, motivasi belajar terhadap hasil belajar tentunya bukan faktor utama. Terlebih saat pembelajaran online dengan kemungkinan besar siswa dapat mencari jawaban melalui internet dalam menyelesaikan tugas-tugas maupun ujian.

REFERENSI

- Abdurrohaman, M. (1999). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Adirestuty, F. (2019). Pengaruh Self-Efficacy Guru dan Kreativitas Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 4(1), 54-67.
- Bandura, A. (1999). Social cognitive theory: An agentic perspective. *Asian Journal of Social Psychology*, 21-41.
- Friedman, I. A. (2003). Self-efficacy and burnout in teaching: The importance of interpersonal-relations efficacy. *Social Psychology of Education*, 6(3), 191-215.
- Hapsari, S. (2005). *Bimbingan dan Konseling SMA Untuk Kelas XII*. Jakarta: PT Grasindo.
- Hendrastomo, G. (2008). Dilema dan tantangan pembelajaran e-learning. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 4(1), 32-35.
- Kizilbash, A. H., Vanderploeg, R. D., & Curtiss, G. (2002). The effects of depression and anxiety on memory performance. *Archives of Clinical Neuropsychology*, 17(1), 57-67. [https://doi.org/10.1016/S0887-6177\(00\)00101-3](https://doi.org/10.1016/S0887-6177(00)00101-3)
- Li, J., Yang, Z., Qiu, H., Wang, Y., Jian, L., Ji, J., & Li, K. (2020). Anxiety and depression among general population in China at the peak of the COVID-19 epidemic. *World Psychiatry*, 19(2), 249-250. <https://doi.org/10.1002/wps.20758>
- Locke, E. A. (1997). Self-efficacy: The exercise of control. *Personnel psychology*, 50(3), 801-804.
- Monika, M., & Adman, A. (2017). Peran efikasi diri dan motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 110-117. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8111>
- Dimiyati., & Mudjiono. (1994). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud.
- Nashr. (2004). *Peranan Motivasi dan Kemampuan awal dalam kegiatan pembelajaran*. Jakarta: Delia Press.
- Ning, B. (2020). Discipline, motivation, and achievement in mathematics learning: An exploration in Shanghai. *School Psychology International*, 41(6), 595-611. <https://doi.org/10.1177/0143034320961465>

- Niu, H. J. (2010). Investigating the effects of self-efficacy on foodservice industry employees' career commitment. *International Journal of Hospitality Management*, 29(4), 743-750.
- Santrock, J. W. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sardiman, A. M. (2000). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Singh, K., Granville, M., & Dika, S. (2002). Mathematics and science achievement: Effects of motivation, interest, and academic engagement. *Journal of Educational Research*, 95(6), 323-332. <https://doi.org/10.1080/00220670209596607>
- Sucitno, F., Sumarna, N., & Silondae, D. P. (2020). Pengaruh Self-Efficacy Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa. *Jurnal Sublimapsi*, 1(3), 114-119.
- Sudjana, N. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sundari, F. (2017). Peran Guru Sebagai Pembelajar dalam Memotivasi Peserta Didik Usia SD. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan*, 60-76.
- Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suryani, L., Seto, S. B., & Bantas, M. G. D. (2020). Hubungan Efikasi Diri dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Berbasis E-Learning pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Flores. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 275. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2609>
- Tambunan, H. (2018). The Dominant Factor of Teacher's Role as a Motivator of Students' Interest and Motivation in Mathematics Achievement. *International Education Studies*, 11(4), 144-151. <https://doi.org/10.5539/ies.v11n4p144>
- Tseng, S. C., & Tsai, C. C. (2010). Taiwan college students' self-efficacy and motivation of learning in online peer assessment environments. *Internet and Higher Education*, 13(3), 164-169. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2010.01.001>
- UNESCO. (2020). *Framework for reopening schools* [PDF File]. Tersedia: <https://www.unicef.org/media/68366/file/Framework-for-reopening-schools-2020.pdf>
- Wahdaniah, W., Rahman, U., & Sulateri, S. (2017). Pengaruh Efikasi Diri, Harga Diri Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas X Sma Negeri 1 Bulupoddo Kab. Sinjai. *MaPan*, 5(1), 68-81. <https://doi.org/10.24252/mapan.2017v5n1a5>
- Wahyuningtyas, N., & Febrianingsih, L. (2018). Pengaruh Self Efficacy Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 4(1), 38-46. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v4i1.1777>
- Wigfield, A., Klauda, S. L., & Cambria, J. (2011). Influences on the development of academic self-regulatory processes. *Handbook of self-regulation of learning and performance*, 33-48.
- Yang, X., Zhang, M., Kong, L., Wang, Q., & Hong, J.-C. (2020). *The Effects of Scientific Self-efficacy and Cognitive Anxiety on Science Engagement with "Question-Observation-Doing-Explanation" Model during Schools*

- Disruption in COVID-19 Pandemic*. 1–28. <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-40814/v1>
- Yunianti, E. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Dan Self-Efficacy Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 1 Parigi. *E-JurnalMitra Sains*, 1, 92–100.
- Yusuf, M. (2011). The impact of self-efficacy, achievement motivation, and self-regulated learning strategies on students' academic achievement. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 15, 2623–2626. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.04.158>
- Zega, Y. (2020). Hubungan Self Efficacy terhadap Motivasi Belajar. *Didaktik*, 14(1), 2410–2416.

Kesiapan Guru Sekolah Menengah Atas/Kejuruan Katolik dalam Penyelenggaraan Pembelajaran Daring di Era Pandemi COVID-19

Magdalena, Oktavianey G. P. H. Meman, Rezkie Zulkarnain, Varetha Lisarani*
Pendidikan dan Pengajaran Agama Katolik, STAKat Negeri Pontianak, Indonesia
*betzyvarethalisarani@gmail.com

Abstrak

Pandemi *Coronavirus disease* 2019 (COVID-19) yang terjadi di seluruh dunia akhirnya memaksa sekolah untuk menyelenggarakan pembelajaran daring. Penyelenggaraan yang mendadak memunculkan pertanyaan apakah guru sebagai pelaksana lapangan sudah siap untuk melaksanakan pembelajaran daring, mengingat pengukuran kesiapan baik faktor teknologi, inovasi, manusia, dan pengembangan diri perlu dilakukan agar dapat memperoleh manfaat yang sebenarnya dari penyelenggaraan sistem pembelajaran daring. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kesiapan guru dalam pelaksanaan pembelajaran daring yang dilaksanakan di masa pandemi COVID-19. Penelitian ini adalah *mixed method* yang dilakukan dengan penyebaran angket kepada para guru di SMA/SMK Katolik di Kota Pontianak dan Kabupaten Kubu Raya Kalimantan Barat melalui bantuan *form* daring lalu menganalisis data kuantitatif dengan pemberian skor pada hasil angket, kemudian dilakukan wawancara untuk mendapatkan informasi lebih mendalam. Berdasarkan data penelitian diperoleh hasil bahwa secara keseluruhan SMA dan SMK Katolik di Kota Pontianak dan Kabupaten Kubu Raya telah siap melaksanakan pembelajaran daring di masa pandemi COVID-19.

Kata kunci: kesiapan guru, sekolah menengah atas katolik, sekolah menengah kejuruan katolik, pembelajaran daring, COVID-19.

Dikirim: 30 Januari 2021

Direvisi: 15 Maret 2021

Diterima: 19 Mei 2021

Identitas Artikel:

Magdalena, M., Meman, O. G. P. H., Zulkarnain, R., & Lisarani, V. (2021). Kesiapan Guru Sekolah Menengah Atas Katolik dalam Penyelenggaraan Pembelajaran Daring di Era Pandemi COVID-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 13(1), 12-22.

PENDAHULUAN

Di masa Pandemi COVID-19 yang sedang dialami oleh Indonesia, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran 36962/MPK.A/HK/2020 pada 17 Maret 2020 supaya seluruh kegiatan belajar mengajar baik di sekolah maupun di kampus perguruan tinggi melaksanakan pembelajaran secara daring sebagai upaya pencegahan terhadap perkembangan dan penyebaran *Coronavirus Disease* yang lebih dikenal dengan COVID-19 (Makarim, 2020). Pembelajaran daring merupakan bentuk penyampaian pembelajaran konvensional yang dituangkan pada format digital melalui internet sehingga memungkinkan aktivitas pengajaran dilaksanakan terpisah dari aktivitas belajar di mana gaya dan pola mengajar guru yang tadinya manual berubah menjadi digital (Imania, 2019; Sudarma, 2021; Uno, 2009). Pembelajaran daring dianggap sebagai alternatif terbaik penyampaian materi antara guru dan siswa pada masa pandemi, namun peralihan pembelajaran dari yang semula tatap muka menjadi pembelajaran daring memunculkan banyak hambatan bagi sekolah, guru,

dan siswa, mengingat hal ini terjadi secara mendadak tanpa adanya persiapan sebelumnya (Noviansyah & Mujiono, 2021). Masalah-masalah itu antara lain meliputi akses internet dan listrik yang terbatas, siswa kekurangan ruang sosialisasi, mudah terdistraksi, dan mudah stress, diperlukannya penyesuaian kurikulum, tenaga pendidik kesulitan beradaptasi dengan teknologi pembelajaran, guru kesulitan mengidentifikasi siswa yang tertinggal pelajaran, *gadget* milik siswa memiliki spesifikasi yang kurang mumpuni, kurangnya waktu berdiskusi antara guru dan siswa, dan masih banyak lagi (Hutauruk & Sidabutar, 2020; Noviansyah & Mujiono, 2021; Widyastuti, 2021).

Sistem pembelajaran daring menuntut kesiapan dari sisi infrastruktur serta kemampuan teknis dari calon penggunaannya (Aydin & Tasci, 2005). Namun berdasarkan hasil identifikasi lapangan awal peneliti kepada sejumlah guru di 6 SMA/SMK Katolik di Kota Pontianak dan Kabupaten Kubu Raya Provinsi Kalimantan Barat, guru dan siswa merasa belum siap dengan penyelenggaraan pembelajaran daring. Beberapa keluhan yang disampaikan antara lain: (1) belum siapnya guru menerima perubahan manajemen kegiatan pembelajaran dan perubahan metode pembelajaran, (2) tidak semua guru memiliki perangkat teknologi yang mendukung (3) kebutuhan biaya yang besar karena selalu menggunakan jaringan internet, (4) kesulitan mengoperasikan aplikasi pembelajaran yang terbaru khususnya oleh guru yang berusia lanjut, (5) guru kesulitan menjelaskan materi tanpa bertatap muka secara langsung dengan siswa, (6) guru kesulitan memvariasikan kelas supaya siswa tidak bosan dan bisa tetap fokus dalam mengikuti pembelajaran. Beberapa keluhan tersebut sangat berdampak pada efektifitas pembelajaran, sehingga perlu adanya observasi lebih lanjut agar dapat diketahui tingkat guru, dan siswa dalam penyelenggaraan pembelajaran daring serta dapat mengetahui hambatan-hambatan yang terjadi selama kegiatan tersebut.

Kesiapan adalah keseluruhan kondisi seseorang yang membuatnya siap untuk memberi respons/jawaban di dalam cara tertentu terhadap suatu situasi (Slameto, 2013). Pengukuran kesiapan perlu dilakukan agar dapat memperoleh manfaat yang sebenarnya dari penyelenggaraan sistem pembelajaran daring (Lopes, 2007). Dalam penerapannya pembelajaran daring membutuhkan kesiapan khususnya guru sebagai pelaksana pembelajaran daring. Kesiapan belajar perlu memperhatikan kesiapan fisik, psikis dan materiil (Suyati, 2019). Selain itu, terdapat pula beberapa persiapan yang perlu dilakukan dalam belajar agar terjadi kesiapan belajar, yaitu persiapan mental dan persiapan sarana. Faktor-faktor yang dapat menjadi tolak ukur kesiapan penyelenggaraan daring yaitu: (1) faktor teknologi (2) faktor inovasi (3) faktor manusia, dan (4) faktor pengembangan diri (Kong dkk., 2014).

Proses adopsi pembelajaran daring untuk suatu organisasi harus dilaksanakan secara hati-hati untuk mengurangi resiko *cost overruns*, produk pembelajaran yang tidak menarik, serta kegagalan (Chapnick, 2000). Dengan demikian penelitian tentang kesiapan guru dalam penerapan pembelajaran daring perlu dilakukan sehingga hasil penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam usaha penyempurnaan kegiatan pembelajaran daring, mengingat pandemi COVID-19 ini masih belum berakhir. Oleh karena itu dilakukan penelitian dengan judul “Kesiapan Guru Sekolah Menengah Atas/Kejuruan Katolik dalam Penyelenggaraan Pembelajaran Daring di Era Pandemi COVID-19” untuk

mengetahui bagaimana tingkat kesiapan guru dalam pelaksanaan pengajaran daring khususnya di Kota Pontianak dan Kabupaten Kubu Raya Kalimantan Barat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian *mixed method* yaitu metode penelitian dengan mengkombinasikan antara dua metode penelitian sekaligus, kualitatif dan kuantitatif dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga akan diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliabel, dan objektif (Sugiyono, 2010). Penelitian ini menggunakan teknik campuran bertahap di mana peneliti menggabungkan data yang ditemukan dari satu metode dengan metode lainnya (Creswell, 2002). Penelitian ini menggunakan mode *embedded* di mana penelitian kualitatif menghasilkan tujuan penelitian yang sama dengan penelitian kuantitatif. Dengan demikian dilakukan pengumpulan dan analisis data *follow-up* kualitatif untuk menerangkan hasil kuantitatif (Creswell, 2017).

Tahap pertama dilakukan dengan penyebaran angket kepada para guru melalui bantuan *form* daring lalu menganalisis data kuantitatif dengan pemberian skor pada hasil angket, kemudian dilakukan wawancara sejumlah guru untuk mendapatkan informasi lebih mendalam khususnya mengenai persiapan, kendala, dan pandangan guru mengenai pelaksanaan pembelajaran daring yang sudah berjalan.

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah guru pengajar di SMA/SMK Katolik di Kota Pontianak dan Kabupaten Kubu Raya Kalimantan Barat yaitu SMA Gembala Baik, SMA St. Paulus, SMA St. Petrus, SMK St. Maria, SMA St. Fransiskus Asisi, dan SMK Santa Monika. Keenam sekolah tersebut seluruhnya melaksanakan pembelajaran daring selama masa pandemi COVID-19.

Instrumen pengumpul data dalam penelitian ini adalah angket dan pedoman wawancara semi terstruktur untuk mengetahui tingkat kesiapan guru terkait penyelenggaraan pembelajaran daring di masa pandemi COVID-19 khususnya dalam faktor teknologi, inovasi, manusia, dan pengembangan diri. Data yang diperoleh kemudian diolah secara kuantitatif dan kualitatif. Angket penelitian ini memiliki 20 pertanyaan untuk guru dengan alternatif jawaban “Sangat setuju” dengan skor 4, ”Setuju” dengan skor 3, “Tidak Setuju” dengan skor 2, dan “Sangat Tidak Setuju” dengan skor 1. Setelah lembar penilaian diisi oleh responden akan diperoleh skor total, selanjutnya dihitung rata-rata akhir dengan menggunakan rumus berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan: \bar{x} = rata-rata akhir; $\sum x$ = jumlah skor total; dan n = jumlah responden.

Skor rata-rata pertanyaan untuk satu faktor yang sama dan skor rata-rata total dari semua pertanyaan akan dinilai menggunakan skala penilaian *e-Learning Readiness Survey* (e-LRS) oleh Aydin & Tasci (2005). Berdasarkan hasil pengolahan data yang diperoleh dari angket, ditentukan status level kesiapan guru melaksanakan pembelajaran daring berdasarkan modifikasi model Aydin & Tasci yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Status level kesiapan guru melaksanakan pembelajaran daring modifikasi model Aydin & Tasci (2005)

Level	Skor Kesiapan	Status
Level 1	1 – 1.75	Tidak siap, membutuhkan banyak peningkatan
Level 2	1.76 – 2.5	Tidak siap, membutuhkan sedikit peningkatan
Level 3	2.51 – 3.25	Siap, membutuhkan sedikit peningkatan
Level 4	3.26 - 4	Siap, bisa dilanjutkan

Faktor dan konstruk yang digunakan untuk mengidentifikasi kesiapan sekolah bisa dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Faktor dan konstruk yang digunakan untuk mengidentifikasi kesiapan sekolah modifikasi model Aydin & Tasci (2005)

	Sumber	Keahlian	Sikap
Teknologi	Akses kepada komputer dan internet	Kemampuan menggunakan komputer dan internet	Sikap positif kepada penggunaan teknologi
Inovasi	Hambatan	Kemampuan mengadaptasi inovasi	Keterbukaan terhadap inovasi
Manusia	Pendidikan, pengalaman guru, pihak eksternal	Kemampuan belajar menggunakan teknologi	
Pengembangan diri	<i>Budget</i>	Kemampuan manajemen waktu	Kepercayaan terhadap pengembangan diri

HASIL DAN PEMBAHASAN

Angket yang disebarakan kepada guru di 6 SMA/SMK Katolik di Kota Pontianak dan Kabupaten Kubu Raya Kalimantan Barat diisi oleh 102 responden dengan rincian yang dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi responden angket di SMA/SMK Katolik Kota Pontianak dan Kabupaten Kubu Raya Kalimantan Barat

No.	Sekolah	Banyak Responden
1	SMA Gembala Baik	11 orang
2	SMA St. Paulus	34 orang
3	SMA St. Petrus	29 orang
4	SMK St. Maria	7 orang
5	SMA St. Fransiskus Asisi	10 orang
6	SMK Santa Monika	11 orang
Total		102 orang

Berdasarkan data yang telah dihimpun dari guru di 6 SMA/SMK Katolik di Kota Pontianak dan Kabupaten Kubu Raya, setiap sekolah termasuk dalam

kategori telah siap melaksanakan pembelajaran daring di masa pandemi COVID-19. Selain itu, secara keseluruhan diperoleh jumlah skor 7395 dan skor rata-rata 3,59 dalam penilaian kesiapan guru sehingga bisa disimpulkan bahwa guru di ketujuh sekolah ini sudah berada pada level siap melaksanakan pembelajaran daring di masa pandemi COVID-19.

Tabel 4. Rekapitulasi hasil kesiapan guru dalam penyelenggaraan pembelajaran daring di masa pandemi COVID-19 di Kota Pontianak dan Kabupaten Kubu Raya Kalimantan Barat

Sekolah	Jumlah Skor ($\sum x$)	Skor Rata-rata (\bar{x})	Kategori Kesiapan
SMA Gembala Baik	770	3.53	Siap, bisa dilanjutkan
SMA St. Paulus	2417	3.57	Siap, bisa dilanjutkan
SMA St. Petrus	2207	3.81	Siap, bisa dilanjutkan
SMK St. Maria	506	3.62	Siap, bisa dilanjutkan
SMA St. Fransiskus Asisi	752	3.65	Siap, bisa dilanjutkan
SMK Santa Monika	743	3.37	Siap, bisa dilanjutkan
Total	7395	3.59	Siap, bisa dilanjutkan

Pada sub bagian berikut akan dipaparkan mengenai hasil wawancara semi terstruktur mengenai persiapan, kendala, dan pandangan guru pengajar di masing-masing sekolah yang menjadi lokasi penelitian.

SMA Gembala Baik

Dengan dilaksanakannya pembelajaran daring, materi yang selama ini dikemas dalam bentuk cetak harus diubah dalam bentuk digital. Untuk memfasilitasi hal tersebut, sekolah menyelenggarakan pelatihan pembelajaran daring supaya guru semakin terbiasa dan seiring perjalanan waktu makin siap melaksanakan pembelajaran daring. Sekolah juga menerapkan kurikulum khusus di mana materi disederhanakan dan jam pembelajaran dikurangi. Meski demikian, berdasarkan wawancara dengan guru, siswa masih kesulitan memahami materi yang disampaikan dan guru mengatasinya dengan memberikan modul tambahan.

Tabel 5. Rekapitulasi hasil kesiapan guru SMA Gembala Baik dalam Penyelenggaraan Pengajaran Daring

Faktor Kesiapan	Jumlah Skor ($\sum x$)	Skor Rata-rata (\bar{x})	Kategori Kesiapan
Faktor Teknologi	123	3.73	Siap, bisa dilanjutkan
Faktor Inovasi	237	3.59	Siap, bisa dilanjutkan
Faktor Manusia	201	3.65	Siap, bisa dilanjutkan
Faktor Pengembangan Diri	209	3.17	Siap, membutuhkan sedikit peningkatan
Total	770	3.53	Siap, bisa dilanjutkan

Kendala yang dihadapi guru antara lain sulitnya mengidentifikasi pemahaman siswa terkait materi yang disampaikan. Guru juga merasa harus terus menerus berinovasi supaya pembelajaran tidak dirasa jenuh karena interaksi guru dan siswa yang terbatas selama penerapan pembelajaran daring.

Menurut guru yang kami wawancarai di SMA Gembala Baik, siswa masih memerlukan bimbingan dari guru karena tingkat kemandirian dan kesadaran belajar mereka masih perlu ditingkatkan. Guru juga memerlukan interaksi langsung untuk membentuk karakter dan tingkah laku positif siswa, karena tugas guru tidak hanya memberikan materi namun juga membentuk karakter siswa.

SMA Santo Paulus

Di SMA Santo Paulus, guru tetap membuat RPP sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran. Di masa awal *lockdown* (Maret/April 2020) guru belum memberikan materi. Di bulan Mei guru menggunakan email, *groupchat*, dan *Learning Management System* (LMS) untuk memfasilitasi pembelajaran daring. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran daring, guru dituntut belajar dan meningkatkan kreativitas dalam menggunakan berbagai aplikasi guna mendukung pembelajaran daring. Sekolah melaksanakan suatu program pelatihan tidak terstruktur di mana guru-guru muda yang lebih memahami teknologi memberikan semacam pelatihan kepada guru-guru yang kurang mahir. Sekolah juga mengadakan webinar pembuatan materi pembelajaran *online*.

Tabel 6. Rekapitulasi hasil kesiapan guru SMA St. Paulus dalam Penyelenggaraan Pengajaran Daring

Faktor Kesiapan	Jumlah Skor ($\sum x$)	Skor Rata-rata (\bar{x})	Kategori Kesiapan
Faktor Teknologi	371	3.64	Siap, bisa dilanjutkan
Faktor Inovasi	738	3.62	Siap, bisa dilanjutkan
Faktor Manusia	627	3.69	Siap, bisa dilanjutkan
Faktor Pengembangan Diri	681	3.34	Siap, bisa dilanjutkan
Total	2417	3.57	Siap, bisa dilanjutkan

Sebelum tahun ajaran baru 2020/2021, sekolah mengadakan pertemuan pembuatan perangkat pembelajaran yang terfokus pada pembelajaran daring di mana materi disederhanakan dan disesuaikan sehingga hanya poin-poin penting yang disampaikan. Selain itu siswa juga diberi buku pegangan untuk membantu mereka memahami materi. Sekolah member sarana prasarana yang cukup untuk mendukung proses pembelajaran daring, antara lain menyiapkan komputer dan peningkatan kualitas *wifi* di sekolah.

Kendala yang dialami guru antara lain guru tidak bisa memastikan apakah siswa benar-benar memperhatikan penjelasan guru karena saat berlangsung pembelajaran daring dengan media *video conference*, siswa diminta mematikan kamera untuk meringankan kuota internet yang digunakan. Siswa juga sering tidak bisa mengikuti pembelajaran daring baik sebagian maupun seluruhnya karena masalah jaringan.

Bagi guru yang kami wawancarai di SMA Santo Paulus, pembelajaran tatap muka masih lebih efektif, karena interaksi guru-siswa dan siswa-siswa terbatas. Lebih lagi siswa dapat dengan mudah dibentuk budi pekertinya saat tatap muka, dan hal ini sulit dilaksanakan dalam pembelajaran daring. Hal ini disebabkan karena pada hakikatnya tugas guru bukanlah hanya mentransfer pengetahuan saja, melainkan juga membentuk karakter siswa.

SMA Santo Petrus

Sebelum dihantam pandemi, Kepala SMA St. Petrus sudah merencanakan pembelajaran daring supaya siswa tidak perlu membawa buku yang banyak dan juga merupakan usaha mengurangi penggunaan kertas dalam kampanye *go green*. Beberapa guru juga sudah menggunakan aplikasi daring sebagai pelengkap dalam proses pembelajaran. Setelah masa pembelajaran daring dimulai, sekolah mengadakan pelatihan tentang penggunaan aplikasi pembelajaran daring, memberikan fasilitas *wifi* dan komputer, serta memberikan subsidi kepada siswa dan guru berupa pulsa untuk menunjang pembelajaran daring ini. Proses supervisi rutin juga tetap dilaksanakan untuk melihat persiapan guru dan proses pembelajaran. Supervisi yang biasanya dilakukan dengan mengunjungi langsung guru di kelas saat ini diubah dengan mengunjungi kelas daring yang diselenggarakan guru dalam *video conference*. Materi yang disampaikan disederhanakan dengan memilih materi esensial. Materi yang tidak terpilih tetap diberikan untuk dipelajari sendiri oleh siswa.

Tabel 7. Rekapitulasi hasil kesiapan guru SMA St. Petrus dalam Penyelenggaraan Pengajaran Daring

Faktor Kesiapan	Jumlah Skor ($\sum x$)	Skor Rata-rata (\bar{x})	Kategori Kesiapan
Faktor Teknologi	333	3.83	Siap, bisa dilanjutkan
Faktor Inovasi	654	3.76	Siap, bisa dilanjutkan
Faktor Manusia	563	3.88	Siap, bisa dilanjutkan
Faktor Pengembangan Diri	657	3.78	Siap, bisa dilanjutkan
Total	2207	3.81	Siap, bisa dilanjutkan

Kendala yang dialami selama proses pembelajaran daring di masa pandemi ini adalah penguasaan guru terhadap aplikasi pembelajaran. Guru juga mengalami kesulitan membentuk karakter siswa. Secara ilmu pengetahuan siswa masih bisa mempelajari secara daring, namun mereka memerlukan bimbingan langsung untuk dapat dibina dan dibimbing. Solusi yang dapat diberikan guru dalam kondisi terbatas ini adalah dengan mengucapkan selamat pagi/siang, mengucapkan terima kasih, dan memulai pembelajaran dengan doa.

Bagi guru SMA St. Petrus, sekolah yang gurunya sudah menguasai teknologi tidak akan kesulitan menyelenggarakan pembelajaran daring dan justru merasa bahwa pembelajaran daring memudahkan proses belajar karena dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Sedangkan di sisi lain, pembelajaran daring kurang efektif dalam pembentukan karakter siswa karena guru tidak bisa bertatap muka secara langsung dengan siswa.

SMK Santa Maria

SMK Santa Maria adalah satu-satunya SMK Katolik di Kota Pontianak Kalimantan Barat yang menjadi lokasi penelitian ini. Di masa pandemi, guru di SMK St. Maria membuat RPP 1 lembar sesuai dengan arahan Menteri Pendidikan Republik Indonesia. Sekolah memberikan fasilitas berupa *laptop*/komputer dan peningkatan kekuatan jaringan *wifi*. Selain itu, sekolah juga mengadakan pelatihan untuk mengembangkan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran daring. Dalam masa pandemi guru dituntut untuk lebih kreatif,

sehingga guru bisa membuat beragam bentuk penyajian materi (*slideshow*, *video*, dan sebagainya) untuk membantu siswa memahami materi lebih mudah.

Tabel 8. Rekapitulasi hasil kesiapan guru SMK St. Maria dalam Penyelenggaraan Pengajaran Daring

Faktor Kesiapan	Jumlah Skor ($\sum x$)	Skor Rata-rata (\bar{x})	Kategori Kesiapan
Faktor Teknologi	76	3.62	Siap, bisa dilanjutkan
Faktor Inovasi	149	3.55	Siap, bisa dilanjutkan
Faktor Manusia	131	3.74	Siap, bisa dilanjutkan
Faktor Pengembangan Diri	150	3.57	Siap, bisa dilanjutkan
Total	506	3.62	Siap, bisa dilanjutkan

Kendala yang dialami guru yaitu siswa yang kurang cepat memahami materi dibanding saat pembelajaran luring. Guru juga kesulitan membentuk karakter siswa karena interaksi tatap muka sangat dibutuhkan untuk hal ini.

Pembelajaran daring bukanlah hal yang baru karena sebelum pandemi sudah diadakan di SMK St. Maria. Hanya saja, dengan adanya pandemi COVID-19, pembelajaran 'dipaksakan' untuk dilaksanakan. Menurut guru SMK St. Maria yang kami wawancarai, setelah pandemi sebaiknya pembelajaran daring tidak perlu dihilangkan, melainkan dikombinasikan dengan pembelajaran luring untuk memperkaya proses pembelajaran. Meski demikian, pembelajaran tatap muka memang lebih efektif dari pada pembelajaran daring karena guru bisa mendidik dan membentuk karakter, perilaku, tata krama, dan sopan santun siswa.

SMA Santo Fransiskus Asisi

Di masa awal pandemi, guru dan *stakeholders* SMA St. Fransiskus Asisi mengadakan pertemuan untuk membahas bagaimana strategi menghadapi pembelajaran daring, utamanya mengenai sarana dan prasarana yang bisa menunjang. Sekolah akhirnya memutuskan untuk memberikan fasilitas *laptop* meskipun jumlahnya terbatas dan meningkatkan kekuatan *wifi*. Selanjutnya diadakan pelatihan oleh guru yang lebih menguasai aplikasi-aplikasi pembelajaran daring kepada rekan guru yang lain. Materi pembelajaran dipilih yang esensial untuk diberikan kepada siswa, utamanya materi-materi yang penting untuk pergumulan hidup siswa.

Tabel 9. Rekapitulasi hasil kesiapan guru SMA St. Fransiskus Asisi dalam Penyelenggaraan Pengajaran Daring

Faktor Kesiapan	Jumlah Skor ($\sum x$)	Skor Rata-rata (\bar{x})	Kategori Kesiapan
Faktor Teknologi	113	3.77	Siap, bisa dilanjutkan
Faktor Inovasi	211	3.52	Siap, bisa dilanjutkan
Faktor Manusia	194	3.88	Siap, bisa dilanjutkan
Faktor Pengembangan Diri	207	3.45	Siap, bisa dilanjutkan
Total	725	3.65	Siap, penerapan <i>e-learning</i> dapat dilanjutkan

Kendala yang dihadapi guru antara lain karena siswa yang berada di daerah tidak memiliki perangkat yang menunjang untuk pembelajaran daring. Guru juga kesulitan membentuk karakter, sikap, dan tingkah laku siswa.

Menurut guru yang kami wawancarai di SMA St. Fransiskus Asisi, dalam pembelajaran daring materi masih bisa tersampaikan walaupun kurang maksimal. Meski demikian, pembelajaran daring kurang efektif karena pengajaran budi pekerti sulit dilakukan, padahal tugas guru tidak hanya mengajar materi saja.

SMK Santa Monika

SMK Santa Monika adalah satu-satunya SMK Katolik di Kabupaten Kubu Raya Kalimantan Barat yang menjadi lokasi penelitian ini. Pada penyelenggaraan pembelajaran daring, RPP tetap disiapkan untuk memperlancar jalannya pembelajaran. Pembelajaran dilaksanakan dengan bantuan aplikasi *video conference* dan siswa juga menggunakan buku pegangan. Sekolah memberikan fasilitas *wifi* dan bantuan dana kuota data khususnya pada saat Penilaian Tengah Semester (PTS) dan Penilaian Akhir Semester (PAS).

Tabel 10. Rekapitulasi hasil kesiapan guru SMA St. Monika dalam Penyelenggaraan Pengajaran Daring

Faktor Kesiapan	Jumlah Skor ($\sum x$)	Skor Rata-rata (\bar{x})	Kategori Kesiapan
Faktor Teknologi	109	3.30	Siap, bisa dilanjutkan
Faktor Inovasi	227	3.44	Siap, bisa dilanjutkan
Faktor Manusia	193	3.51	Siap, bisa dilanjutkan
Faktor Pengembangan Diri	214	3.24	Siap, membutuhkan sedikit peningkatan
Total	743	3.37	Siap, bisa dilanjutkan

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru SMK Santa Monika, tidak ada kendala yang berarti selama proses pembelajaran daring yang sudah berjalan. Hanya saja karena koneksi internet sangat diperlukan dalam pra, proses, maupun pasca pembelajaran daring, maka dari segi finansial terdapat pengeluaran tambahan untuk membeli kuota data meskipun sudah ada bantuan dari instansi,

Menurut guru yang kami wawancarai, pembelajaran tatap muka lebih maksimal karena semua materi dapat disampaikan dengan baik. Meski demikian, pembelajaran daring yang sudah berjalan cukup efektif, karena materi dipersiapkan dengan baik dan siswa juga bisa memahami karena pembelajaran dilengkapi dengan buku pegangan siswa. Hal yang perlu diperhatikan adalah dalam pembelajaran daring guru mengalami keterbatasan dalam membimbing karakter/tingkah laku siswa, padahal tugas guru bukanlah hanya mengajar, namun juga mendidik siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan SMA dan SMK Katolik di Kota Pontianak dan Kabupaten Kubu Raya telah siap melaksanakan pembelajaran daring di masa pandemi COVID-19 dengan skor rata-rata 3,59. Secara umum di awal masa pandemi guru merasa

kesulitan karena secara mendadak harus melaksanakan pembelajaran daring, namun seiring dengan berjalannya waktu guru mampu menyesuaikan. Bantuan yang diberikan sekolah antara lain peningkatan kualitas *wifi*, komputer/laptop bagi guru yang membutuhkan, kuota data/pulsa untuk menunjang kebutuhan guru, serta workshop/pelatihan terkait pembelajaran daring. Kendala yang dialami guru antara lain adanya tambahan pengeluaran finansial, kesulitan guru mengoperasikan aplikasi penunjang pembelajaran daring, beberapa siswa kesulitan mengikuti pembelajaran daring karena berbagai keterbatasan, guru kesulitan mengidentifikasi apakah siswa sudah memahami materi, kejenuhan dalam proses pembelajaran, serta kesulitan dalam membentuk budi dan karakter siswa karena terbatasnya interaksi antara guru dan siswa. Pembelajaran daring yang sudah terlaksana selama masa pandemi ini dengan segala kendala dan kekurangannya belum bisa dengan maksimal memfasilitasi tugas guru untuk tidak hanya mengajar materi namun juga mendidik siswa dalam hal karakter, tingkah laku, sopan santun, dan budi pekerti.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Sekolah Tinggi Agama Katolik Negeri Pontianak sebagai pemberi dana penelitian dari DIPA tahun anggaran 2020 berdasar Keputusan Ketua Sekolah Tinggi Agama Katolik Negeri Pontianak no. 19 tahun 2020.

REFERENSI

- Aydin, C., & Tasci, D. (2005). Measuring Readiness for e-Learning: Reflections from an Emerging Country. *Educational Technology & Society*, 8, 244–257.
- Chapnick, S. (2000). Are You Ready for E-Learning? *Learning Circuits: ATSD's Online Magazine All About ELearning* [HTML File]. Tersedia: http://www.astd.org/LC/2000/1100_chapnick.htm
- Creswell, J. W. (2002). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Creswell, J. W. (2017). *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hutauruk, A., & Sidabutar, R. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi di Kalangan Mahasiswa Pendidikan Matematika: Kajian Kualitatif Deskriptif. *SEPREN: Journal of Mathematics Education and Applied*, 02(01), 45–51. <https://doi.org/10.36655/sepren.v2i1.364>
- Imania, K. A. N. (2019). Rancangan Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis Daring. *Jurnal PETIK*, 5, 31–47. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.445>
- Kong, S., Chan, T.-W., Griffin, P., Hoppe, U., Huang, R., Kinshuk, D., Looi, C.-K., Milrad, M., Norris, C., Nussbaum, M., Sharples, M., So, W., Soloway, E., & Yu, S. (2014). E-learning in School Education in the Coming 10 Years for Developing 21st Century Skills: Critical Research Issues and Policy Implications. *Educational Technology & Society, Volume 17*(1), 70-78.
- Lopes, C. T. (2007). Evaluating e-learning readiness in a health sciences higher education institution. *IADIS International Conference ELearning*, pp. 59-67.

- Noviansyah, W., & Mujiono, C. (2021). Analisis Kesiapan dan Hambatan Siswa SMK dalam Menghadapi Pembelajaran Daring di Masa Pandemi. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 4(1), 82-88. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.1.2018.522>
- Makarim, N. A. (2020). *Surat Edaran Mendikbud: Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah untuk Mencegah Penyebaran COVID-19*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan [HTML File]. Tersedia: <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/se-mendikbud-pembelajaran-secara-daring-dan-bekerja-dari-rumah-untuk-mencegah-penyebaran-covid19>
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudarma, M. (2021). *Daring Duraring Belajar dari Rumah: Strategi Jitu Guru, Orang Tua, dan Siswa di Masa Pandemi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suyati. (2019). Meningkatkan Peranan Guru Profesional Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, pp. 957–963.
- Uno, H. B. (2009). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widyastuti, A. (2021). *Optimalisasi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), Daring Luring, BDR*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

***User Experience* Penggunaan Google Classroom dan Quizizz dalam Pembelajaran *Blended Learning* Program Studi Sistem Komputer**

Anak Agung Gde Ekayana
Sistem komputer, STMIK STIKOM Indonesia, Indonesia
gungekayana@stiki-indonesia.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengevaluasi *User Experience* (UX) dalam menggunakan Google Classroom (GC) dan Quizizz dalam proses belajar *Blended Learning*. Pembelajaran dengan sistem daring saat ini lebih banyak menggunakan *Learning Management System* (LMS) GC sebagai tempat interaksi antara pengajar dengan peserta didik dan menggunakan Quizizz sebagai tools untuk melakukan tes secara online. Penggunaan LMS dan aplikasi online saat ini masiv digunakan, untuk itu perlu adanya evaluasi untuk mengukur tingkat UX penggunaan LMS dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *A Technique for User eXperience Evaluation in e-Learning* (TUXEL) Versi 2.0. Metode TUXEL merupakan teknik yang dapat digunakan untuk mengevaluasi kegunaan dan pengalaman pengguna. Hasil penelitian terbagi menjadi 3 aspek yaitu *general usability*, *pedagogical usability* dan UX, pada aspek *general usability* ditemukan 10 permasalahan pada kategori user login. 16 permasalahan didapatkan pada aspek *pedagogical usability*. Aspek UX menghasilkan 3 kategori yaitu kreatif, inovasi dan belum sesuai ekspektasi. Penggunaan Quizizz dari hasil kuesioner menghasilkan Baik/Setuju digunakan dalam proses belajar, karena lebih interaktif dan menarik. Simpulan yang dapat dirumuskan adalah LMS GC walaupun masih ada kekurangan pada aspek *general usability* dan *pedagogical usability*, namun memiliki nilai kreatif dan inovatif kepada pengguna dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: *blended learning*, *google classroom*, *quizizz*, *user experience*.

Dikirim: 03 April 2021

Direvisi: 03 Mei 2021

Diterima: 25 Mei 2021

Identitas Artikel:

Ekayana, A. A. G. (2021). *User Experience* penggunaan Google Classroom dan Quizizz dalam Pembelajaran *Blended Learning* Program Studi Sistem komputer. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 13(1), 23-34.

PENDAHULUAN

Pada era digital yang mendukung penggunaan teknologi membuat perubahan yang cukup signifikan pada lingkungan tempat tinggal, perkantoran, pelayanan masyarakat, perekonomian dan hiburan. Hal ini menandai bahwa dunia memasuki era revolusi industri 4.0 (Nurfalah, 2019). Perubahan yang terjadi wajib mendukung penghematan sumber daya, baik secara fisik, energi dan material. Pada tahun 2021 yang sedang berjalan ini, perubahan sangat dirasa cukup besar, salah satunya perubahan kegiatan pembelajaran. Perubahan yang positif pada lini pembelajaran wajib mendukung prinsip efisien, efektif dan mengarah pada hasil yang pasti. Efektivitas dalam pembelajaran sangat penting, karena berpengaruh pada proses dan hasil belajar (Fauzan & Arifin, 2019). Pembelajaran yang masih menggunakan cara-cara lama/konvensional menyebabkan banyak kendala dan kesenjangan yang

terjadi (Ekayana & Rakasiwi, 2019). Permasalahan itu terus muncul jika pengajar/dosen tidak melakukan suatu perubahan yang lebih optimal untuk memecahkan masalah tersebut. Mahasiswa dalam proses belajar memerlukan motivasi untuk mampu mengikuti dan mempunyai keinginan untuk belajar (Nurfayanti & Nurbaeti, 2019). Masa pandemi COVID-19 telah merubah proses pembelajaran yang dulunya tatap muka di dalam kelas berganti menjadi pembelajaran daring/online. Pembelajaran daring membuat para pendidik wajib mengetahui dan memahami teknologi, agar proses pembelajaran bisa tetap dilaksanakan dengan baik. Pemanfaatan teknologi menjadi penting pada era saat ini, dimana sebagian besar sektor masyarakat sudah menerapkan teknologi, salah satunya dunia pendidikan. Dampak yang terjadi adalah pergeseran proses pembelajaran konvensional ke arah pendidikan yang lebih terbuka dengan memanfaatkan teknologi (*e-learning*) (Nurfalah, 2019).

Pembelajaran dengan sistem *online* memerlukan suatu wadah untuk pendidik dapat berinteraksi dengan peserta didik, layaknya proses tatap muka didalam kelas, sehingga dosen dengan mahasiswa dapat berbagi materi, tugas dan interaksi pembelajaran. Pemanfaatan *e-learning* menjadi solusi saat proses pembelajaran dilakukan secara daring, dengan memanfaatkan LMS (Siregar, Rokhmawati & Az-zahra, 2019) seperti GC untuk interaksi materi, tugas, dan *live session* pembelajaran dan Quizizz sebagai *tools* pendukung dalam melaksanakan ujian atau tes secara online. Pembelajaran dengan sistem daring selain menggunakan LMS dan aplikasi pendukung lainnya, juga diperlukan metode yang tepat untuk dapat mengimplementasikan pembelajaran jarak jauh melalui penerapan teknologi, metode yang tepat untuk proses pembelajaran jarak jauh adalah *Blended Learning*. *Blended learning* atau biasa disebut pembelajaran campuran (Maulida, 2020) saat ini sangat *trend* di lakukan, baik berupa workshop, seminar maupun kegiatan langsung di dalam kelas. *Blended learning* mendukung kombinasi dari materi pembelajaran antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran daring (Wicaksono & Rachmadyanti, 2016), gaya pembelajaran, komunikasi dan manajemen dari proses pembelajaran. *Blended learning* dalam pelaksanaannya wajib didukung teknologi internet (Suyanto, 2020) dan beberapa *tools* yang relevan dalam melakukan aktivitas pembelajaran, salah satu *tools* yang dapat digunakan yaitu GC (Ruang Kelas Google) sebagai wadah untuk mengelola proses pembelajaran, dari informasi, komunikasi, tugas-tugas, materi dan penilaian yang dilakukan selama proses pembelajaran, dan *tools* Quizizz merupakan aplikasi berbasis *web* untuk menyelenggarakan evaluasi selama proses pembelajaran, segala tes kepada mahasiswa dapat dilakukan secara *online* dan dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun.

UX merupakan suatu pengalaman yang dirasakan seseorang sebagai pengguna dalam menggunakan suatu teknologi tertentu, baik sebuah aplikasi, internet, dan sistem, bisa digolongkan sebuah pandangan dan tanggapan seseorang berdasarkan pengguna dan atau hal yang diantisipasi pengguna dari suatu produk, sistem, atau layanan (ISO 9241-210). Beberapa orang menyebut bahwa UX merupakan sebuah platform yang mampu menampung kepentingan semua *stakeholder* (Munthe, Brata & Fanani, 2018). Perkembangan teknologi yang semakin pesat yang mencakup semua sektor-sektor vital masyarakat, termasuk sektor pendidikan melahirkan istilah-istilah yang mendukung penerapan teknologi salah satunya *e-learning*. Penggunaan suatu aplikasi dari penerapan teknologi informasi dan komunikasi

perlu dilakukan analisis dan penelitian, karena jika UX saat penggunaan suatu aplikasi atau LMS buruk, maka dapat mempengaruhi sikap dan perilaku belajar peserta didik ketika menggunakan aplikasi atau LMS tersebut (Nurhayati, Az-zahra & Herlambang, 2019; Pradana & Harimurti, 2017). Permasalahan yang menjadi fokus pada penelitian ini yaitu melakukan evaluasi pengalaman pengguna terhadap pemanfaatan GC dan Quizizz ditinjau dari aspek masing-masing fitur yang ada, dari hasil penelitian sebelumnya yang relevan hanya sebatas memberikan tanggapan terkait penggunaan LMS tanpa ada penjelasan terkait fitur-fitur yang ada di dalam LMS, apakah sudah mendukung pengguna dalam proses pembelajaran atau sebaliknya. Sehingga penelitian ini memberikan hasil lebih detail terkait fitur-fitur yang menjadi pendukung didalam LMS untuk proses pembelajaran.

GC merupakan sebuah *tools* pembelajaran daring (Su'uga, Ismayati, Agung & Rijanto, 2020) yang diciptakan oleh Google sebagai wadah dalam mendukung proses pembelajaran yang mampu untuk mengelola setiap materi, tugas-tugas, informasi dan penilaian. Penggunaan GC merupakan pengembangan dan perubahan dalam aktivitas pembelajaran, dengan GC mahasiswa dikelompokkan pada suatu kelas dengan kode sebagai kunci masuknya. GC memberikan penghematan dalam hal penugasan kepada mahasiswa yang mengedepankan *paperless* (mengurangi penggunaan kertas) (Tarida & Indriyani, 2020), dengan menggunakan fitur tugas di GC, pengajar dapat membuat tempat-tempat untuk menampung tugas-tugas mahasiswa dan dilengkapi dengan informasi, jam, hari dan keterangan pengumpulan tugas.

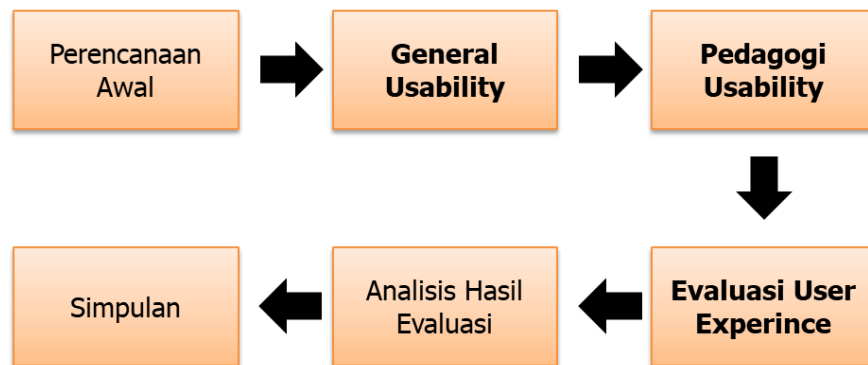
Quizizz merupakan *tools* berbasis Web digunakan sebagai media melakukan evaluasi (tes maupun non tes) secara online (Setiyoningtyas & Kasmui, 2020). Media Quizizz memungkinkan seorang dosen mengatur soal-soal yang diberikan kepada mahasiswa, soal-soal tes yang telah dibuat dapat dikerjakan secara live, penugasan hari tertentu dan uji coba. Tampilan tes yang diberikan dari media Quizizz lebih menarik dengan memadukan text, gambar, audio dan warna-warna yang dikombinasikan menjadi satu (Wahyudi, Rufiana & Nurhidayah, 2020). Quizizz mendukung pembahasan dan penyampaian penjelasan soal-soal setelah soal selesai dikerjakan, ada juga fitur rangking, poin dan rekapan dalam bentuk excel yang dapat digunakan sebagai bahan penilaian mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan pada penelitian *UX* menggunakan TUXEL 2.0 disebut juga *inpection process*. Metode TUXEL merupakan teknik yang digunakan untuk mengevaluasi kegunaan (*usability*) dan pengalaman (*user experince*) LMS (Nurhayati et al., 2019) berdasarkan sudut pandang *user* (mahasiswa). TUXEL dalam proses kerjanya menggunakan pengumpulan data berupa kuesioner dengan kode-kode khusus untuk mendapatkan data, yang selanjutnya dianalisis berdasarkan tahapan yang telah ditentukan. Metode TUXEL digunakan untuk menganalisis *UX* pada LMS GC dan aplikasi tes online Quizizz dari sudut pandang mahasiswa prodi sistem komputer. Analisis data menggunakan *semantic differential scale* dan Kuesioner yang telah dibuat dan disebar kepada mahasiswa sistem komputer yang berjumlah 50 orang mahasiswa.

Tahapan dari TUXEL adalah perencanaan, *usability inspection*, *pedagogical inspection dan ux evaluation* (Nakamura, Oliveira & Conte, 2018). Penelitian yang

baik tentunya dilakukan dengan terstruktur dengan tahapan-tahapan yang jelas, adapun tahapan pada penelitian ini diperlihatkan pada gambar berikut.



Gambar 1. Tahapan Penelitian UX

Pada tahap perencanaan dilakukan analisis awal untuk penelitian UX ini, adapun rencana yang dilakukan adalah menentukan banyaknya *user* yang digunakan dalam pengumpulan data, strategi penyebaran kuesioner kepada *user* agar lebih optimal, jumlah uraian yang ada pada kuesioner dan dimensi dari kuesioner yang mendukung pada penelitian UX. Pada penelitian UX digunakan pengumpulan data primer berupa penyebaran kuesioner kepada *user*, dengan digunakannya data primer harapannya hasil penelitian ini dapat digunakan untuk bahan kajian dan bukti proses pembelajaran yang relevan dalam penggunaan tool pendukung pembelajaran GC dan Quizizz. Penentuan dimensi atau kategori dilakukan pada tahapan perencanaan agar terlihat lebih jelas bagian dan ruang lingkup mana saja yang mendukung dalam evaluasi UX. Dimensi TUXEL yang diuraikan ke dalam kuesioner meliputi: *General Usability*, *Pedagogical Usability*, dan Evaluasi Pengalaman Pengguna.

Pada tahap perencanaan juga dilakukan langkah-langkah pengumpulan data berupa pemberian penjabaran tugas (*task definition*) dan tabel ceklist (*checklist matching*). Tugas-tugas yang disusun diberikan kepada mahasiswa selaku inspektur, selanjutnya tugas yang dibuat digunakan untuk menganalisis GC dan Quizizz serta fitur yang terdapat didalam *Learning Management System* tersebut. Tugas-tugas yang dibuat diadopsi dari fitur-fitur yang ada pada TUXEL yaitu: (1) *General interface*, (2) *user login*, (3) *Assignments*, (4) *Assesment*. Pengumpulan data berupa tabel ceklist digunakan untuk mencocokkan antar tugas yang diberikan dengan kategori yang ada pada metode TUXEL, selanjutnya menghasilkan Tabel 1 untuk tugas inspektur GC dan Quizizz.

Pada tahap Kegunaan Umum (*General Usability*) dilakukan untuk menganalisa fungsi kegunaan (*usability*) yang ada pada *Learning Management System*. Peneliti sudah menyiapkan tugas-tugas (*tasks*) yang diberikan kepada mahasiswa sebagai inspektur, ketika dalam pengerjaan tugas yang diberikan ditemukan ada masalah maka inspektur menuliskan permasalahan tersebut pada tabel pelaporan masalah, seperti contoh yang terdapat pada Tabel 2. Pada tabel pelaporan masalah, inspektur mencatat apakah setiap masalah terjadi hanya sekali atau berulang pada seluruh *Learning Management System*.

Tabel 1. *Task* Inspektor TUXEL

No	Tugas (<i>Task</i>)	Kategori
1	Akses GC dan Quizizz, lalu masuk ke akun (<i>sign in</i>) kalian masing-masing, jika belum mempunyai akun, segera lakukan pendaftaran (<i>sign up</i>)	<i>Login, General Interface</i>
2	Join ke dalam kelas pada GC yang sudah disiapkan (kode: 75uwsbz), masukan kode pada Quizizz	<i>Login, General Interface</i>
3	Perhatikan dan pelajari setiap materi yang terdapat pada halaman kelas di GC dan Quizizz	<i>General Interface, Task</i>
4	Tulislah komentar terkait materi yang sudah kalian pelajari dikolom komentar.	<i>General Interface</i>
5	Lakukan pengumpulan tugas sesuai deskripsi yang ada di kelas GC (membuat proposal) dan kerjakan tes pada Quizizz	<i>General Interface, Task, Assessment</i>
6	Kerjakan soal-soal latihan pada Quizizz (Metodologi penelitian)	<i>General Interface, Assessment</i>
7	<i>Log out</i> (keluar) dari akun kalian masing-masing	<i>Login, General Interface</i>

Pada *Pedagogical Usability* menganalisis kegunaan (*usability*) fitur-fitur pembelajaran yang ada pada LMS, fitur-fitur yang dimaksud adalah segala jenis daya upaya yang ada pada LMS untuk proses pembelajaran, seperti: fitur diskusi, fitur materi, fitur link dan file, fitur *upload* dan *download*, dan lain-lain. Segala fitur tersebut memungkinkan pengguna LMS untuk dapat meraih kesuksesan belajar. Pada tahap ini segala fitur yang disediakan dilakukan analisis fungsinya masing-masing dan harus dapat memfasilitasi materi pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik. Tahap inspeksi *Pedagogical Usability* terbagi menjadi empat kelompok antara lain yaitu, *Help dan Documentation, LMS Learnability, Learning Through the LMS*, dan *LMS Flexibility*. Pada kelompok *Help dan Documentation* (Bantuan dan dokumentasi) berarti berkaitan dengan fitur-fitur yang menyediakan bantuan dan petunjuk penggunaan LMS.

Tabel 2. Tabel Pelaporan Masalah

ID Item	Tugas	Permasalahan	Apakah masalah terjadi ?	Dibagian mana masalah terjadi dan berulang ?
N1	Bergabung ke dalam kelas	Kesulitan mencari tombol join atau gabung, tidak adanya petunjuk awal	Ya, pada beberapa kelas	Saat masuk ke group kelas

LMS Learnability (kemudahan dipelajari) berkaitan dengan setiap fitur yang ada di LMS dapat dipelajari dengan baik. *Learning Through the LMS* (belajar dengan LMS) berkaitan dengan sejauh mana LMS dapat membantu peserta didik untuk belajar memahami materi pembelajaran. *LMS Flexibility* (LMS yang

Fleksibilitas) berakaitan dengan kemerdekaan para peserta didik untuk memilih dan mengakses materi pembelajaran yang ada pada LMS.

Pada tahapan Evaluasi *User Experince* merupakan tahapan yang bertujuan mengevaluasi pengalaman peserta didik dari penggunaan LMS dengan menggunakan teknik *semantic differential scale*. Pengumpulan data yang dilakukan menggunakan kuesioner dengan menggunakan teknik *User Experince Questionnaire* (UEQ), kuesioner yang dirancang menggunakan enam parameter dari TUXEL yang selanjutnya dijabarkan lagi menjadi dua belas item, skala yang digunakan menggunakan dua pasang kata sifat, seperti Tabel 3. Tujuan dari evaluasi ini yaitu menganalisis sejauhmana persepsi dan pengalaman peserta didik ketika menggunakan LMS.

Tabel 3. Tabel Parameter UX

No	Parameter	Kata sifat
1	Daya Tarik (<i>Attractiveness</i>)	Tidak disukai/Tidak nyaman digunakan/Menyenangkan /Nyaman digunakan
2	Ketepatan (<i>Dependability</i>)	Tidak sesuai ekspektasi/sesuai ekspektasi/menghambat / mendukung
3	Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	Tidak efisien/Efisien/Tidak Praktis/Praktis
4	Kebaruan (<i>Novelty</i>)	Konvensional/Kreatif/Tidak Kreatif/Kreatif
5	Kejelasan (<i>Perspiculty</i>)	Sulit/Mudah/Membingungkan/Sangat Jelas
6	Stimulasi (<i>Stimulation</i>)	Tidak Menarik/Menarik/Tidak Memotivasi/Memotivasi

Mahasiswa selaku inspektor dapat memberikan pendapat mereka terhadap penggunaan LMS dengan memilih pernyataan yang paling sesuai dengan pengalaman yang mereka dapatkan saat menggunakan *e-learning*. Pada bagian akhir kuesioner, inspektor diberikan ruang untuk menuliskan kritik dan saran terhadap penggunaan LMS. Analisis data pada metode TUXEL mengacu pada tabel 2, dimana data yang didapatkan dari pengguna, dikelompokkan menjadi sebuah tabel, dan data pada tabel tersebut berisikan ID Item terkait permasalahan yang muncul selama penggunaan LMS. Selanjutnya data pada tabel akan dilakukan analisis menggunakan *semantic differential scale* seperti yang terlihat pada Tabel 3, tujuan dari analisis ini adalah melakukan evaluasi terkait persepsi dari pengguna. Hasil analisis dirubah menjadi bentuk grafik, seperti Gambar 2, untuk menunjukkan rentang dari hasil persepsi pengguna dalam menggunakan LMS.

HASIL PENELITIAN

Pada analisis *General Usability*, didapatkan hasil, yaitu pada bagian Login LMS dengan ID LF2, adapun masalah yang ditemukan pada bagian login kurang terdapatnya *pop up* awal atau isian yang wajib diisi kepada user yang baru memulai LMS, sehingga perlu waktu lebih lama untuk mencari dan menemukan fitur *login* yang dimaksud (LF2). Pada bagian *General Interface*, sepuluh responden menemukan beberapa permasalahan yang perlu perhatian pada LMS yang digunakan

dengan kode yang berbeda-beda pada ID N6, N2, L4, LC3 dan N1. Penjelasan dari masalah yang ditemui sebagai berikut (N6) kurang adanya kolom pada LMS untuk mencari informasi lebih akurat dan cepat; (N2) kurangnya navigasi atau petunjuk kepada user kebagian mana harus melangkah; (L4) beberapa tombol, label dan icon yang ada pada LMS memiliki fungsi yang kurang jelas kepada responden; (LC3) belum ada tombol exit cepat pada sistem LMS yang dapat digunakan kapan saja; (N1) fitur navigasi pada LMS sulit untuk diingat, sehingga responden sering menekan tombol yang salah.

Pada bagian *Assignment* ditemukan beberapa permasalahan dari responden yaitu pada ID LF1 dan LF4, adapun penjabaran dari permasalahan tersebut antara lain: (LF1) pada bagian pengiriman tugas/file kurang adanya notifikasi atau pesan yang menandakan bahwa tugas sudah terkirim dengan benar atau tidak, (LF4) tidak adanya konfirmasi balik terkait isian yang benar diisi atau tidak diisi. Pada bagian *Assessment*, ditemukan dua masalah yang dari responden yaitu pada ID IF1 dan IF2. Permasalahan yang ditemukan pada bagian ini dijelaskan sebagai berikut: (IF1) kurangnya feedback dari LMS jika terjadi kesalahan dari pihak user, (IF2) tidak adanya pesan yang muncul saat responden selesai mengerjakan task pada classroom, terkesan tidak ada apa-apa yang terjadi.

Pedagogical Usability

Pada Analisis *Pedagogical Usability* yang menjadi fokus pada *UX* selanjutnya yaitu aspek *pedagogical Usability*, dari kuesioner yang telah disebar, ditemukan beberapa permasalahan yang cukup krusial terkait penggunaan LMS, adapun jabaran dari temuan tersebut antara lain: pada kategori *Help dan Documentation*, terdapat tiga item yang menjadi kendala bagi user yaitu ID HD3, HD2, dan HD1. Kendala pada ID HD1 pada LMS GC kurang adanya bantuan yang dapat digunakan oleh user dalam menggunakan LMS, baik secara online atau konvensional; kendala pada ID HD2 tidak adanya penjelasan yang akurat terkait bantuan dalam menggunakan LMS, dan sulitnya mencari bantuan dengan mudah; kendala pada ID HD3 kurang representatif arahan yang ada pada LMS sehingga user masih mengalami kebingungan saat menggunakan LMS. Pada kategori *Help dan Documentation* yang disediakan oleh TUXEL, semua ID terdapat kendala bagi user/mahasiswa, sehingga kedepannya saat menggunakan LMS GC perlu diberikan tutorial dan panduan penggunaan LMS, harapannya kendala yang seperti penjelasan diatas tidak terjadi lagi.

Pada kategori *Learnability*, responden mendapatkan dua permasalahan dengan ID L1 dan L3, permasalahan yang ditemukan pada ID L1 bahwa LMS GC kurang intuitif dalam proses penggunaannya, sehingga user yang menggunakan LMS tersebut sering merasa kesulitan; permasalahan pada ID L3 dijelaskan bahwa user atau responden kurang mampu menyelesaikan tugas dengan mandiri, dalam arti lainnya saat menggunakan LMS user perlu bantuan teman atau orang lain untuk membantu menggunakan LMS untuk menyelesaikan tugas-tugas. Pada kategori *Learning through the LMS*, dikategori ini responden menemukan permasalahan pada beberapa ID, ada lima item yang terdapat pada kategori yaitu ID (OO2) pada LMS yang digunakan user tidak dapat memantau kemajuan atau perkembangan kemampuan diri terhadap materi yang dikerjakan; pada ID (CL1) LMS yang digunakan tidak ada fitur belajar secara berkelompok, hanya belajar secara mandiri saja, ID (CL2) pada LMS tidak terdapat fitur untuk memudahkan antar user atau

user dengan dosen untuk berkomunikasi; ID (CL3) pada LMS GC, masing-masing user hanya dapat melihat pekerjaannya sendiri, tidak dapat melihat pekerjaan teman lain baik tugas, nilai atau peringkat; ID (CL5) pada LMS tidak ada fitur untuk berlatih/ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan, sehingga jawaban dari user harus yang sudah dipikirkan dan sudah dikoreksi sebelumnya.

Pada kategori *LMS Flexibility*, oleh responden ditemukan enam ID yang menjadi permasalahan, adapun penjelasan dari masing-masing masalah tersebut, antara lain: ID (AI1) pada item ini LMS yang digunakan tidak dapat melakukan evaluasi sehingga perlu bantuan aplikasi lain untuk melakukan evaluasi, dimana pada penelitian ini menggunakan Quizizz sebagai *tools* evaluasi dari keseluruhan materi yang disediakan; ID (P1) pada LMS dan tool evaluasi tidak ada fitur untuk mengatur tampilan antar muka, sehingga dari awal user interface ditetapkan oleh pihak LMS; ID (P2) pada LMS yang digunakan tidak ada fitur atau menu untuk meningkatkan kreativitas responden; ID (FL1) responden dalam menggunakan LMS diwajibkan bergabung ke dalam kelas dengan menggunakan kode unik, hal ini menyebabkan responden tidak bisa memilih materi-materi yang disesuaikan dengan kemampuan responden; ID (FL2) responden dalam pengalamannya menggunakan LMS, sering ditemui pertanyaan terkait tidak adanya konsultasi dengan dosen dalam menyelesaikan tugas atau materi yang membingungkan; ID (F13) pada LMS tidak adanya umpan balik yang diperoleh dari luar, hanya berkecimpung di dalam kelas tersebut, sehingga responden hanya berkomunikasi dua arah saja (user ke dosen, atau dosen ke user).

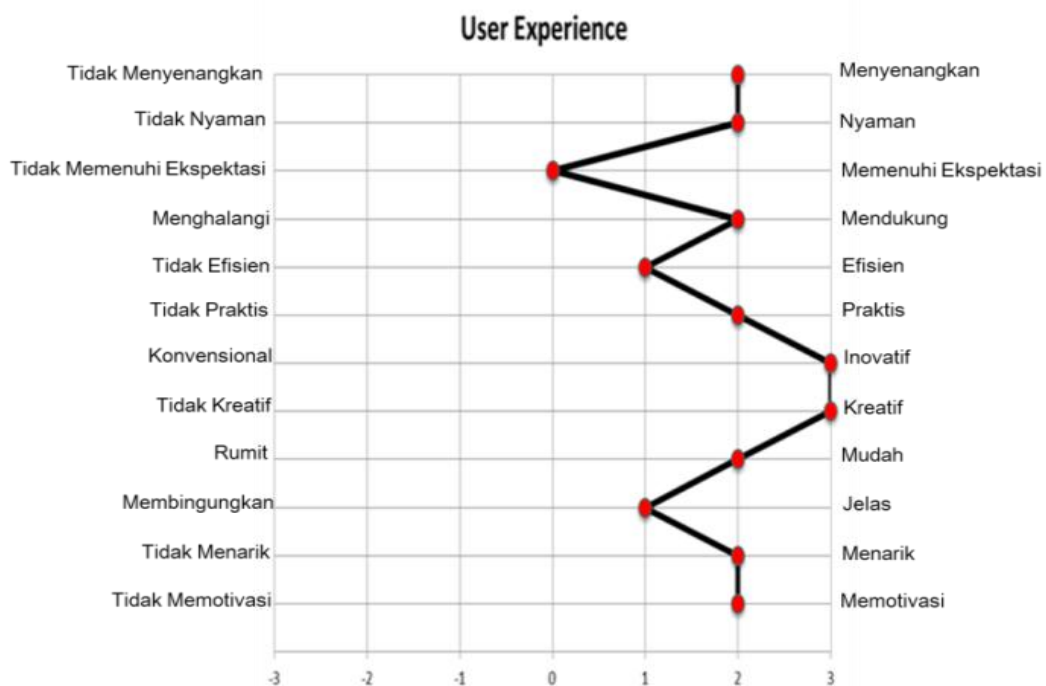
User Experience

Tahapan yang terakhir pada metode TUXEL yaitu dilakukannya pemberian angket terkait pengalaman user dalam menggunakan LMS, *UX* dilakukan dengan memberikan angket yang terdiri dari 12 item pernyataan kepada 20 orang responden. Angket yang disusun menggunakan range -3 sampai 3, adapun kriteria dalam angket *UX* memiliki beberapa kode yaitu (1) membingungkan; (2) tidak memenuhi harapan; (3) Menyenangkan; (4) inovatif. Range yang digunakan memiliki keterangan dari nilai media hasil angket yaitu 3 artinya inovatif, 2 artinya menyenangkan, 1 artinya tidak efisien dan 0 artinya tidak memenuhi ekspektasi. Grafik dari pengalaman pengguna dalam menggunakan LMS yang terdiri dari 20 orang responden ditampilkan pada Gambar 2.

PEMBAHASAN

Hasil evaluasi dari *UX GC* dan Quizizz menunjukkan bahwa tidak semua peserta didik mampu menggunakan *tools* dengan baik, tingkat pengetahuan dan psikomotorik yang berbeda mengakibatkan permasalahan muncul saat menggunakan LMS, hasil penelitian ini sudah mengacu pada indikator metode TUXEL, dimana setiap fitur yang ada pada LMS diberikan notasi dan keterangan, jika terdapat permasalahan dari pengguna terkait fitur di dalam LMS, maka akan lebih mudah untuk mengambil solusi yang diberikan. Standar penelitian untuk hasil penelitian *UX* berdasarkan referensi masih tergolong sedikit, sehingga hasil pembahasan mengkrucut pada tanggapan dari pengguna terhadap fitur dan menu yang ada pada LMS. Temuan dari penelitian ini yaitu tidak semua pengguna GC dan Quizizz dapat menggunakan *tools* tersebut dengan baik, (Siregar et al., 2019)

tingkat pengetahuan yang berbeda menjadi salah satu penyebabnya, dan LMS yang sedang digunakan saat ini belum sepenuhnya memberi solusi atau notifikasi jika terjadi kekeliruan dalam penggunaannya. Hasil penelitian sebelumnya belum ada pengevaluasi 2 *tools* yang saling berkaitan, hanya membanding 2 *tools* dengan fungsi yang sama, sehingga pada penelitian ini memberikan hasil pengalaman pengguna dalam menggunakan *tools* pembelajaran yang saling berkaitan satu dengan lainnya, dimana setiap proses pembelajaran ada evaluasi yang wajib diberikan, sehingga tool LMS sebagai proses pembelajaran dan *tools* Quizizz sebagai tempat evaluasi pembelajaran dapat digunakan secara optimal oleh pengguna dalam pembelajaran. Berikut ini penjabaran pembahasan terkait hasil penelitian, dimana pembahasan lebih menjabarkan secara langsung pengalaman pengguna berdasarkan aspek yang ada pada metode TUXEL.



Gambar 2. Tampilan Grafik Pengalaman Pengguna

Pada aspek *general usability* penggunaan LMS GC ditemukan 10 item yang menjadi permasalahan, pada kategori user login, ditemukan 1 item yang menjadi masalah yaitu fitur login yang tidak tertampil dengan jelas, bagi user yang baru menggunakan sangat merasa kebingungan untuk mencari tombol login pada LMS GC, kedepannya perlu adanya pesan atau notifikasi sebagai petunjuk bagi user yang baru menggunakan LMS. Kategori yang terdapat pada aspek *general usability* meliputi: *user login*, *general interface*, *Assignment*, dan *assessment* masing-masing dari kategori terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan oleh mahasiswa, masalah-masalah tersebut menjadi perhatian bagi mahasiswa yang baru pertama kali menggunakan LMS GC, menurut kaedah *usability* dikatakan bahwa suatu sistem atau aplikasi yang dibuat harus mampu memberikan keefektifan dan keefisienan saat digunakan, tentunya dengan kemampuan tersebut seyogyanya sistem mampu membantu penggunaan untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Pada aspek *pedagogical usability* dengan menggunakan metode TUXEL didapatkan ada 16 item permasalahan yang dirasakan oleh responden, permasalahan yang terjadi letaknya tersebar pada kategori yang ada pada aspek *pedagogical usability*, diantaranya pada kategori *Help dan documentation* terdapat 3 item, kategori *Learnability* terdapat 2 item, kategori *Learning through the LMS* terdapat 5 item, dan kategori *Flexibility* terdapat 6 item yang ditemukan oleh responden. Menurut Nakamura et al. (2018), permasalahan yang ditemui oleh responden untuk pertama kali adalah wajar, karena responden dihadapkan pada hal yang baru dan belum pernah mereka gunakan, sehingga perlu waktu untuk mempelajarinya. Pada kaedahnya aspek *pedagogical usability* merupakan aspek yang mendukung LMS pada bagian jenis bahan belajar yang menggunakan akan gunakan, dengan kata lain, aspek ini merupakan isi dan fitur yang ada pada LMS untuk bisa digunakan oleh pengguna dalam meraih apa yang diharapkan. Fungsi-fungsi yang ada pada LMS wajib bisa memfasilitasi materi dan bahan belajar yang ada untuk proses pembelajaran. Pada hasil kuesioner yang diberikan kepada pengguna, bahwa LMS GC dan Quizizz memberikan suatu yang yang baru dan efisien dalam hal pengumpulan tugas, penggunaan juga memberikan pendapat bahwa saat menggunakan LMS ada unsur inovatif yang dilakukan pengajar dalam proses pembelajaran.

Pada aspek pengalaman pengguna terhadap GC dan Quizizz mengindikasikan tiga kategori yaitu kreatif, inovatif dan tidak memenuhi ekspektasi, kategori yang dihasilkan didukung juga oleh aspek *general usability* dan *pedagogical usability*. GC dan Quizizz pada aspek *general usability* memberikan hasil tidak memenuhi ekspektasi penggunaannya, sesuai dengan hasil analisis terkait dengan aspek *general usability* LMS GC masih belum ada kolom pencarian, petunjuk, pesan kesalahan dan pilihan untuk keluar dari halaman LMS, disamping itu penggunaan GC memberikan inovasi kepada peserta didik untuk belajar melalui LMS, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar secara online yang terstruktur. Penggunaan GC juga memberikan kreatifitas kepada peserta didik untuk menjawab tugas-tugas yang diberikan lewat LMS GC, sehingga memberikan ragam tanggapan dari peserta didik.

Penggunaan GC dan Quizizz dilihat dari aspek *pedagogical usability*, LMS GC memberikan kebermanfaatn dalam dunia pendidikan, karena sangat membantu guru/dosen manajemen materi, tugas, presensi kehadiran dan ujian. *User Experince* pada suatu aplikasi/sistem merupakan tanggapan dan pandangan baik secara perorangan atau kelompok berdasarkan penggunaan aplikasi/sistem tersebut. Perangkat lunak tidak hanya dapat digunakan secara biasa, tetapi mengandung aspek kepuasan dan kesenangan saat menggunakannya untuk menyelesaikan suatu pekerjaan. Sistem akan menjadi menarik jika sistem tersebut dapat meningkatkan pengalaman dari penggunaannya.

Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa aplikasi GC dan Quizizz memberikan pengalaman baru dalam proses pembelajaran, karena mahasiswa diberikan kesempatan untuk dapat mempelajari yang baru secara terstruktur dan bersifat online. Mahasiswa juga diberikan kesempatan untuk meningkatkan inovasi dan kreatifitas dalam memberikan tanggapan terkait tugas yang diberikan, baik berupa text, video, gambar, dll. Penggunaan LMS GC dan Quizizz tepat digunakan untuk pembelajaran dengan sistem *e-learning* sebagai pendukung proses pembelajaran. Aplikasi/sistem secanggih apapun masih belum dapat menggantikan proses

pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka, karena dengan ada interaksi langsung aura dari proses pembelajaran sangat terasa dan ekspresi dari peserta didik dari suatu materi dapat dilihat secara langsung.

SIMPULAN

User experince atau pengalaman pengguna pada *Learning Management System* (LMS) GC dan Quizizz memberikan unsur kreatif dan inovatif kepada peserta didik dalam proses pembelajaran secara *online*. GC dan Quizizz memberikan pengalaman baru kepada peserta didik dalam mengatur proses pembelajaran yang diikutinya. Disamping itu, hasil analisis *user experince*, LMS tidak dapat memenuhi ekspektasi bagi pengguna, dikarenakan masih ada fitur pada LMS yang membingungkan bagi pengguna. Hasil penelitian dengan metode TUXEL terhadap pengalaman pengguna GC dan Quizizz didapatkan 10 permasalahan pada aspek *General Usability* dan 16 Permasalahan pada aspek *Pedagogical Usability*.

Sesuai dengan fungsi dan manfaatnya aplikasi/sistem LMS digunakan untuk memudahkan dosen dengan mahasiswa untuk saling terhubung saat mengakses materi dan pemberian tugas secara *paperless*. Hal tersebut sesuai dengan hasil analisis bahwa GC dan Quizizz memberikan kreatifitas dan inovasi kepada peserta didik, tetapi masih belum mampu memenuhi ekspektasi pengguna pada proses pembelajaran secara langsung.

REFERENSI

- Ekayana, A. A. G., & Rakasiwi, A. A. R. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Mata Kuliah Internet of Things. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 16(2), 159-196. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v16i2.17594>
- Fauzan, F., & Arifin, F. (2019). The effectiveness of google classroom media on the students' learning outcomes of madrasah ibtidaiyah teacher education department. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 6(2), 271-285. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v6i2.5149>
- Maulida, U. (2020). Konsep Blended Learning Berbasis Edmodo di Era New Normal. *Dirasah: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar Islam*, 3(2), 121-136. <https://doi.org/10.51476/dirasah.v3i02.192>
- Munthe, R. D., Brata, K. C., & Fanani, L. (2018). Analisis User Experience Aplikasi Mobile Facebook (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(7), 2679-2688.
- Nakamura, W., Oliveira, E., & Conte, T. (2018). TUXEL: A Technique for User eXperience Evaluation in e-Learning. *Anais Dos Workshops Do VII Congresso Brasileiro de Informática Na Educação (CBIE 2018)*, pp. 73-80. <https://doi.org/10.5753/cbie.wcbie.2018.52>
- Nirfayanti, N., & Nurbaeti, N. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Dalam Pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 50-59. <https://doi.org/10.30605/2615-7667.211>
- Nurfalah, E. (2019). Optimalisasi E-Learning berbasis Virtual Class dengan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Fisika. *Physics Education Research Journal*, 1(1), 46-55. <https://doi.org/10.21580/perj.2019.1.1.3977>

- Nurhayati, D., Az-zahra, H. M., & Herlambang, A. D. (2019). Evaluasi User Experience Pada Edmodo Dan Google Classroom Menggunakan Technique for User Experience Evaluation in E-Learning (TUXEL) (Studi Pada SMKN 5 Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(4), 3771–3780.
- Pradana, D. B. P., & Harimurti, R. (2017). Pengaruh penerapan tools google classroom pada model pembelajaran project based learning terhadap hasil belajar siswa. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 2(1), 59–67.
- Setiyoningtyas, R., & Kasmui. (2020). Pengembangan Quizizz-Assisted Test Berbasis Literasi Sains Pada Materi Larutan Elektrolit Nonelektrolit. *Journal of Chemistry in Education*, 9(2), 133–139. <https://doi.org/10.1111/j.1949-8594.1902.tb00418.x>
- Siregar, M., Rokhmawati, R. I., & Az-zahra, H. M. (2019). Evaluasi Usability dan Pengalaman Pengguna Website Zenius . net Menggunakan Metode TUXEL : A Technique for User Experience Evaluation in e-Learning. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(5), 5058–5067.
- Su'uga, H. S. D., Ismayati, E., Agung, A. I., & Rijanto, T. (2020). Media E-Learning Berbasis Google Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(3), 605–6010.
- Suyanto. (2020). Desain Pembelajaran Menggunakan Teknologi Informasi dengan Pendekatan Konstruktivistik (Blended Learning). *Geography Science Education Journal (GEOSEE)*, 1(2), 59–66.
- Tarida, L., & Indriyani, I. (2020). Pemanfaatan Google Classroom dan Video Pembelajaran berbasis Problem Solving sebagai Solusi Kegiatan Belajar Mengajar di Era Pandemi COVID-19. *Saintara: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Maritim*, 5(1), 16–20. <https://amn.ac.id/ojs/index.php/saintara/article/view/88>
- Wahyudi, W., Rufiana, I. S., & Nurhidayah, D. A. (2020). Quizizz: Alternatif Penilaian di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Ilmiah Soulmath : Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika*, 8(2), 95-108. <https://doi.org/10.25139/smj.v8i2.3062>
- Wicaksono, V. D., & Rachmadyanti, P. (2016). Pembelajaran Blended Learning melalui Google Classroom di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan PGSD UMS & HDPGSDI Wilayah Timur*, pp. 513–521.

Hubungan Kecerdasan Emosional dan Motivasi Mengajar dengan Kinerja Guru IPS SMP di Provinsi Maluku Utara

Irwan Abdullah

Pendidikan Geografi, STKIP Kie Raha Ternate, Indonesia
irwanabdullah833@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mengetahui klasifikasi tinggi atau rendahnya tingkat kecerdasan emosional (*Emotional Quotient*, EQ), motivasi mengajar dan kinerja guru, (2) mengetahui hubungan antara kecerdasan emosional dengan kinerja guru, (3) mengetahui hubungan antara motivasi mengajar dengan kinerja guru, dan (4) mengetahui hubungan antara EQ dan motivasi mengajar dengan kinerja guru. Penelitian ini dengan metode *ex-postfacto*. Sampel dalam penelitian ini adalah guru IPS SMP di Provinsi Maluku Utara tahun 2019/2020. Hasil penelitian memberikan gambaran bahwa: (1) EQ, motivasi mengajar dan kinerja guru, termasuk dalam kategori tinggi; EQ dan kinerja guru, termasuk dalam kategori tinggi; motivasi mengajar dengan Kinerja guru, termasuk dalam kategori sedang; (2) terdapat hubungan kuat positif antara EQ dengan kinerja guru sebesar 0,634; (3) terdapat hubungan kuat positif antara motivasi mengajar dengan kinerja guru sebesar 0,641; dan (4) terdapat hubungan kuat positif antara EQ dan motivasi mengajar dengan kinerja guru sebesar 0,772.

Kata kunci: kecerdasan emosional, kinerja guru, motivasi mengajar.

Dikirim: 07 Januari 2021

Direvisi: 05 Juni 2021

Diterima: 11 Juni 2021

Identitas Artikel:

Abdullah, I. (2021). Hubungan Kecerdasan Emosional dan Motivasi Mengajar dengan Kinerja Guru IPS SMP di Provinsi Maluku Utara. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 13(1), 35-43.

PENDAHULUAN

Pendidikan seakan menjelma menjadi syarat mutlak sebuah kesuksesan. Pada kenyataannya, terkadang guru yang memiliki jenjang pendidikan yang tinggi kurang berhasil dalam membelajarkan peserta didik, intelektual yang terbilang tinggi pun, tidak juga menjanjikan hasil belajar yang baik untuk peserta didik. Karena *Intelligence Quotient* (IQ) bukan satu-satunya penentu keberhasilan dalam belajar (Nasryah & Rahman, 2019). Dari sini EQ berperan penting (Kurniasari, 2016). Mengapa demikian, karena emosi tidak hanya mengandung makna marah atau tidak suka terhadap sesuatu, namun emosi memiliki banyak macam seperti kesedihan, amarah, rasa takut, kenikmatan, cinta, terkejut, jengkel, dan malu (Ghassani & Saifudin, 2020; Fitri & Adelya, 2017). Semuanya dapat mempengaruhi diri individu dalam melakoni profesi sebagai seorang guru (Tridhonanto, 2009).

Keberhasilan pendidikan banyak ditentukan oleh beberapa faktor diantaranya adalah faktor internal dan eksternal. Faktor internal datang dari diri siswa itu sendiri. Termasuk faktor internal adalah fisiologis dan faktor psikologis. Faktor fisiologis meliputi kondisi fisiologis secara umum termasuk panca indera. Sedangkan yang termasuk faktor psikologis adalah minat, kecerdasan, bakat.

motivasi dan sikap kognitif. Faktor eksternal berasal dari luar individu seperti lingkungan sosial yang mencakup tingkat cara mendidik anak, kurikulum, sarana prasarana, sistem pengajaran, faktor guru dan lain-lain (Yulika, 2019).

Kinerja guru IPS SMP di Provinsi Maluku utara masih jauh dariapa yang diharapkan, banyak guru yang belum dapat membuat perencanaan pembelajaran dengan baik, perencanaan pembelajaran meliputi rumusan tentang apa yang akan dilakukan dalam memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik, apalagi pembelajaran IPS sangat terkait dengan alam sekitar (Shofuroh, Arifin & Fahmi, 2018). Perencanaan mendorong terselenggaranya proses pembelajaran yang baik, seperti kebutuhan peserta didik, standar kompetensi dan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, strategi yang relevan untuk mewujudkan kompetensi dasar dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Secara keseluruhan hal ini membutuhkan kemampuan agar tetap tenang dan terkendali di bawah himpitan stress dari luar dan dalam diri, sebab kualitas pekerjaan yang menjadi tanggung jawab individu lebih membutuhkan kualitas kemampuan interpersonal (Goleman, 2009; 2002)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) klasifikasi tinggi atau rendahnya tingkat EQ, motivasi mengajar, dan kinerja guru, (2) hubungan antara EQ dengan kinerja guru, (3) hubungan antara motivasi mengajar dengan Kinerja guru, dan (4) hubungan antara EQ dan motivasi mengajar dengan kinerja guru.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan peneliti adalah pendekatan kuantitatif karena data yang dikumpulkan berbentuk angka-angka yang kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus-rumus statistika. Penelitian ini menggunakan metode *ex-postfacto*. Penelitian *ex-post facto* adalah penelitian yang bertujuan menemukan penyebab yang memungkinkan perubahan fenomena, gejala, atau perilaku yang disebabkan oleh suatu perilaku dan peristiwa yang menyebabkan perubahan pada variabel bebas yang secara keseluruhan sudah terjadi (Sugiono, 2013).

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru IPS SMP di Provinsi Maluku Utara yang berjumlah 1026 orang. Sedangkan sampelnya adalah bagian dari jumlah tersebut yang pengambilannya dilakukan dengan teknik *multistage random sampling*. Adapun penentuan ukuran sampel dengan menggunakan rumus Slovin (Sugiyono, 2013). Ukuran sampel yang dihitung dengan rumus tersebut dari keseluruhan jumlah populasi 1026 dan tingkat kesalahan 10% sehingga diperoleh 91,11. Jadi ukuran sampel yang diperoleh adalah sebesar 92 guru, namun dalam penelitian ini peneliti menggunakan sampel sebanyak 115 yang berada di atas sampel minimal.

Instrumen Penelitian

Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian, yaitu alat yang digunakan dalam mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa skala psikologi. Penetapan skor instrumen menggunakan empat pilihan respon. Responden hanya memberikan tanda (√) pada jawaban yang tersedia yang sesuai dengan keadaannya. Selalu, sering, kadang-kadang dan tidak pernah merupakan pilihan respon yang tersedia yang ditandai oleh siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui teknik kuisioner. Teknik kuisioner merupakan alat yang digunakan dalam mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan EQ, motivasi mengajar dan kinerja guru IPS SMP (Tiro, 2002).

Teknik Analisis data

Data hasil penelitian dianalisis dengan statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif yang dihitung adalah rata-rata (mean) dan standar deviasi. Kemudian, sebelum pengujian hipotesis secara inferensial maka terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis. Pada analisis data prasyarat menurut Tiro (2002) yaitu: uji normalitas dengan uji *Kolmonogorof-Smirnov* dengan bantuan program SPSS 20, uji homogenitas dengan menggunakan *Levene's test*, dan uji linearitas. Setelah data dianalisis dengan uji prasyarat, maka dilanjutkan dengan uji hipotesis.

Pengujian hipotesis adalah dengan analisis regresi sederhana, analisis korelasi *Product Moment*, analisis regresi ganda dan analisis korelasi ganda. Untuk mengukur derajat keeratan hubungan, memprediksi besarnya arah hubungan antar variabel, serta meramalkan besarnya variabel tak bebas jika dinilai variabel bebas diketahui digunakan analisis regresi sederhana. Kemudian untuk mencari hubungan dan menguji hipotesis hubungan satu variabel bebas dan variabel tak bebas digunakan analisis *korelasi product moment*. Kemudian, untuk mengetahui arah dan kuatnya hubungan antara EQ dan motivasi mengajar terhadap kinerja guru digunakan regresi ganda. Pengujian hipotesis dengan analisis regresi ganda dengan merujuk pada sumber Sugiyono (2013).

HASIL PENELITIAN

Hasil Analisis Deskriptif EQ Guru

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa skor rata-rata (*mean*) pada variabel EQ guru sebesar 199,40 dan standar deviasinya sebesar 16,08. Skor EQ guru dirangkum dalam Tabel distribusi frekuensi, yaitu Tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Skor EQ Guru

Skor EQ	Titik Tengah	Frekuensi	Kategori
52 – 94	73	0	Sangat Rendah
95 – 137	116	0	Rendah
138 – 180	159	19	Sedang
181 – 223	202	96	Tinggi
224 – 267	245,5	0	Sangat Tinggi

Hasil Analisis Deskriptif Motivasi Mengajar Guru

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa skor rata-rata (mean) responden pada variabel motivasi mengajar guru sebesar 153,47 standar deviasi sebesar 10,52.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Skor Motivasi Mengajar Guru

Skor Motivasi Mengajar	Titik Tengah	Frekuensi	Kategori
53-92	74	0	Sangat Rendah
95-150	112,5	0	Rendah
136-189	160,5	20	Sedang
171-210	190,5	202	Tinggi
211-250	230,5	0	Sangat Tinggi

Hasil Analisis Deskriptif Kinerja Guru

Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata (mean) responden pada variabel kinerja guru sebesar 190,46 standar deviasi sebesar 14,68.

Tabel 4. distribusi frekuensi Skor Kinerja Guru

Skor Kinerja Guru	Titik Tengah	Frekuensi	Kategori
51 – 90	70,5	0	Sangat Rendah
91 – 130	110,5	0	Rendah
131 – 170	150,5	11	Sedang
171 – 210	190,5	95	Tinggi
211 - 250	230,5	9	Sangat Tinggi

Uji Normalitas

Pengujian normalitas masing-masing variabel dilakukan dengan maksud untuk mengetahui apakah sebaran data dari setiap variabel tidak menyimpang dari ciri yang berdistribusi normal. Pengujian normalitas dilakukan dengan SPSS.20.

Tabel 5. Uji Normalitas

	<i>Kolmogorov-Smirnov</i>		
	Statistik	<i>dk</i>	Sig
EQ	0,83	115	0,52
Motivasi Mengajar	0,80	115	0,66
Kinerja Guru	080	115	064

Berdasarkan Tabel 5, hasil pengujian normalitas dengan menggunakan analisis *Kolmogorov-Smirnov* diperoleh nilai signifikansi untuk variabel EQ guru sebesar 0,52 pada taraf signifikan $\alpha=0,05$. Terlihat bahwa 0,52 lebih dari 0,05 sehingga menunjukkan data EQ berasal dari populasi berdistribusi normal. Hasil pengujian normalitas untuk variabel motivasi mengajar diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,66 pada taraf signifikansi $\alpha=0,05$. Terlihat bahwa 0,66 lebih dari 0,05 sehingga menunjukkan data motivasi mengajar guruberasal dari populasi berdistribusi normal. Sedangkan hasil pengujian normalitas pada variabel kinerja guru diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,64 pada taraf signifikansi $\alpha=0,05$. Terlihat bahwa 0,64 lebih dari 0,05 sehingga menunjukkan data kinerja guru berasal dari populasi berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varian yang sama. Hasil analisis dirangkum dalam Tabel 6.

Tabel 6. Uji Homogenitas

	<i>Levene's test</i>		
	Statistik	<i>dk</i>	Sig
EQ	0,83	115	0,52
Motivasi Mengajar	0,80	115	0,52
Kinerja Guru	0,80	115	064

Berdasarkan Tabel 6, uji homogenitas varian dengan menggunakan *Levene's statistic*, menunjukkan bahwa EQ memiliki nilai signifikansi sebesar 0,112 dan untuk motivasi mengajar diperoleh nilai signifikansi 0,107. Keduanya memiliki nilai signifikansi lebih dari $\alpha=0,05$, sehingga varian dari dua kelompok data populasi adalah sama.

Uji Multikolinearitas

Hasil uji multikolinearitas antara variabel EQ dan motivasi mengajar guru IPS diperoleh bahwa nilai tolerance variabel EQ dan motivasi mengajar yakni 0,867 lebih besar dari 0,10. Sementara itu, Nilai VIF variabel EQ dan motivasi mengajar yakni 1,154 lebih kecil dari 10,00. Sehingga dapat disimpulkan tidak terjadi Multikolinearitas antara kedua variabel bebas.

Uji Linearitas

Berdasarkan uji ANOVA untuk data EQ dengan kinerja guru ternyata diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,002 < \alpha$. Hasil ini menunjukkan kedua variabel tersebut berhubungan secara linear pada taraf signifikansi 5%. Sedangkan berdasarkan uji ANOVA untuk data motivasi mengajar dengan kinerja guru IPS ternyata diperoleh nilai signifikansi hitung sebesar $0,000 < \alpha$. Hasil ini menunjukkan kedua variabel tersebut berhubungan secara linear pada taraf signifikansi 5%. Berdasarkan uji prasyarat analisis di atas, maka dapat ditentukan bahwa jenis statistik yang digunakan dalam mengolah data ketiga variabel penelitian adalah dengan statistik parametrik.

Analisis Hubungan antara EQ dan Kinerja Guru

Dari hasil pengolahan data, dengan hipotesis penelitiannya adalah terdapat hubungan positif yang signifikan antara EQ dengan kinerja guru, berikut rangkuman hasil analisis dimuat dalam Tabel 7.

Tabel 7. Hubungan antara EQ dan Kinerja Guru

<i>r</i>	R^2	<i>Adjusted R Square</i>
0.634	0.402	0.397

Tabel 6 menunjukkan nilai korelasi $r=0,634$ dapat diinterpretasikan bahwa hubungan antara EQ dengan kinerja guru adalah kuat positif. Arti positif adalah hubungan antara EQ dengan kinerja guru searah. Artinya, semakin bagus EQ guru maka semakin bagus pula kinerja guru nya. Begitu juga sebaliknya semakin rendah EQ guru maka semakin rendah kinerja guru. Sedangkan untuk menyatakan besar kecilnya kontribusi (sumbangan) variabel EQ terhadap kinerja guru atau koefisien determinasinya sama dengan $r^2 \times 100\%$ atau $0,634 \times 0,634 \times 100\% = 0,402$

Hal ini berarti EQ memberikan kontribusi sebesar 40,2% terhadap kinerja guru dan sisanya 59,8% di tentukan oleh faktor-faktor lain yang tidak diselidiki dalam penelitian ini.

Analisis Hubungan antara Motivasi Mengajar dan Kinerja Guru

Dari hasil pengolahan data, dengan hipotesis penelitiannya adalah terdapat hubungan positif yang signifikan antara motivasi mengajar dengan kinerja guru, berikut rangkuman hasil analisis dimuat dalam Tabel 8.

Tabel 8. Hubungan Motivasi Mengajar dan Kinerja Guru

<i>r</i>	<i>R</i> ²	<i>Adjusted R Square</i>
0,641	0,411	0,406

Tabel 7 menunjukkan bahwa nilai korelasi (r) = 0,641 Nilai ini dapat diinterpretasikan bahwa hubungan antara motivasi mengajar dengan kinerja guru adalah kuat positif. Arti positif adalah hubungan antara motivasi mengajar dengan kinerja guru searah. Artinya, semakin bagus motivasi mengajar maka semakin bagus pula kinerja guru IPS nya. Begitu juga sebaliknya semakin buruk motivasi mengajar maka semakin rendah kinerja guru IPS. Melalui tabel ini juga nilai koefisien determinasi menunjukkan seberapa bagus model regresi yang dibentuk oleh interaksi antara motivasi mengajar dengan kinerja guru. Nilai koefisien determinasi yang diperoleh adalah 0,411 yang dapat ditafsirkan bahwa motivasi mengajar memiliki pengaruh 41,1% terhadap kinerja guru.

Hubungan EQ dan Motivasi Mengajar dengan Kinerja Guru

Dari hasil pengolahan data, dengan hipotesis terdapat hubungan EQ dan motivasi mengajar dengan kinerja guru, berikut rangkuman hasil analisis dimuat dalam Tabel 9.

Tabel 9. Hubungan EQ dan Motivasi Mengajar dengan Kinerja Guru

<i>r</i>	<i>R</i> ²	<i>Adjusted R Square</i>
0,772	0,596	0,589

Berdasarkan Tabel 9, bahwa hasil korelasi (r) yang secara simultan (bersama-sama) antara EQ dan motivasi mengajar dengan kinerja guru diperoleh nilai sebesar 0,772. Dengan demikian kontribusi yang diberikan oleh kecerdasan emosional dan motivasi mengajar terhadap kinerja guru adalah koefisien determinan sebesar (KD) sama dengan 0,596, artinya kinerja gurudipengaruhi oleh EQ dan motivasi mengajar sebesar 59,6 %. Analisis kemudian dilanjutkan dengan perhitungan ANOVA, yang hasilnya dirangkum pada Tabel 10.

Tabel 10. ANOVA Hubungan kecerdasan Emosioal dan Motivasi Mengajar dengan Kinerja Guru

Model	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
Regression	2	19890,000	82.519	000
1 Residual	112	241,036		
Total	114			

Berdasarkan Tabel 10, diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 82,519 dengan nilai probabilitas (Sig) 0,000. Karena nilai probabilitas (Sig) $0,000 < 0,05$ maka model persamaan regresi berdasarkan data penelitian adalah signifikan. Jadi model regresi ganda dapat digunakan untuk memprediksi pengaruh secara simultan EQ dan motivasi mengajar dengan kinerja guru. Selanjutnya untuk melihat persamaan regresi ganda dalam memperkirakan kinerja guru yang dipengaruhi oleh EQ dan motivasi mengajar berlandaskan pada tabel koefisien.

Nilai F_{hitung} sebesar 82,519 dengan taraf signifikansi 0,000 memberikan arti bahwa variabel EQ dan motivasi mengajar berpengaruh terhadap kinerja guru. Koefisien determinasi (KD) sama dengan $r^2 \times 100\%$ atau $0,772 \times 0,772 \times 100\%$, yaitu 0,596. Artinya, 59,6% kinerja guru dapat dijelaskan oleh variabel EQ dan motivasi mengajar. Sisanya 40,4% dijelaskan oleh faktor selain EQ dan motivasi mengajar.

PEMBAHASAN

Variabel motivasi mengajar guru umumnya berada pada kategori tinggi. Data ini memberikan gambaran bahwa motivasi guru IPS SMP yang ada di Provinsi Maluku Utara sudah memiliki komponen-komponen motivasi mengajar meliputi tanggung jawab dalam menjalankan tugas, kerja keras atas amanah yang telah diberikan untuk mencapai tujuan organisasi/sekolah, serta dorongan untuk terus meningkatkan kinerjanya. guru yang memiliki motivasi tinggi memiliki dorongan untuk membelajarkan peserta didik, terutama motivasi yang ada dalam diri guru itu sendiri, sehingga walaupun guru tersebut berada dalam masalah, usaha untuk bertanggung jawab pada tugasnya tetap terlaksana.

Untuk variabel kinerja guru, umumnya berada pada kategori tinggi. Walaupun demikian masih saja ada guru yang belum baik dalam melakukan kinerjanya, hal ini dipengaruhi faktor-faktor lain seperti masih menganggap tugas guru hanya sekedar mengajar semata, tanpa melihat kesulitan apa yang dialami oleh peserta didik, sehingga perlu diadakannya perbaikan dalam pembelajaran, motivasi eksternal yang lebih berperan seperti, kurangnya insentif ataupun pujian dari teman seprofesi, sehingga kinerjanya menurun.

Analisis inferensial yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi. Semuanya akan dibahas sebagai berikut. Berdasarkan hasil analisis regresi sederhana dengan menggunakan SPSS 20 dapat disimpulkan terdapat hubungan positif yang signifikan antara EQ guru dengan kinerja guru. Dari perhitungan koefisien determinasi (KD) diperoleh kontribusi EQ guru terhadap kinerja guru sebesar 40,2%. Sedangkan sisanya sebesar 59,8% kinerja guru dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. hal ini mengindikasikan bahwa variabel EQ memiliki hubungan dengan kinerja guru.

Sebagai tenaga profesional kependidikan guru memiliki motivasi kerja yang berbeda antara guru yang satu dengan lainnya. Hal ini kelak akan berakibat adanya perbedaan kinerja guru dalam meningkatkan mutu pendidikan Herzberg (dalam Kristianto, 2012) menyatakan bahwa “motivasi kerja bukanlah dimensi tunggal, tetapi tersusun dalam dua faktor, yaitu: faktor motivator (*satisfier*) dan faktor *hygiene*“. Walaupun demikian motivasi mengajar memiliki hubungan yang signifikan dengan kinerja guru hal ini sejalan dengan penelitian (Suparno, 2005)

bahwa motivasi kerja memiliki hubungan yang signifikan dengan kinerja guru, yang terlihat dari nilai r sama dengan 0,375.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa EQ dan motivasi mengajar memiliki hubungan yang signifikan dengan kinerja guru. Guru mendidik dalam bentuk teori dan perilaku sehingga anak didik termotivasi untuk melaksanakan nasihat dan himbauan guru. Bentuk pengajaran tersebut merupakan bentuk kinerja yang optimal dari seorang guru. Kinerja guru yang optimal merupakan modal dasar dalam pengembangan sumber daya manusia. Kinerja guru harus sesuai dengan standar yang telah disepakati, serta terlaksananya tugas dan tanggung jawab sesuai dengan kode etik guru. Namun, profesi pelayanan yang berhubungan dengan individu lain mudah terpicu konflik dan tekanan sehingga guru mudah mengalami kelelahan psikis maupun fisik. Kondisi ini dapat menurunkan motivasi, kreativitas, kepercayaan diri dan ketrampilan emosi, tugas dan tanggung jawab guru sehingga kinerjanya tidak optimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, hubungan antara EQ dengan kinerja guru IPS adalah kuat positif, yaitu sebesar 0,634, dan arah positif menunjukkan bahwa semakin tinggi EQ maka semakin tinggi kinerja guru; (2) hubungan antara motivasi mengajar dengan kinerja guru adalah kuat positif, yaitu sebesar 0,641, dan arah positif menunjukkan bahwa semakin bagus motivasi mengajar guru IPS semakin tinggi kinerja guru; (3) hasil korelasi (r) yang secara simultan (bersama-sama) antara EQ dan motivasi mengajar dengan kinerja guru diperoleh nilai sebesar 0,772. Dengan demikian kontribusi yang diberikan oleh kecerdasan emosional dan motivasi mengajar terhadap kinerja guru adalah koefisien determinasi sama dengan 0,596, artinya kinerja guru dipengaruhi EQ dan motivasi mengajar sebesar 59,6 %.

REFERENSI

- Fitri, N. F., & Adelya, B. (2017). Kematangan emosi remaja dalam pengentasan masalah. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 2(2), 30-39. <https://doi.org/10.29210/02225jpgi0005>
- Ghassani, N. S., & Saifudin, A. (2020). Studi Metafora Konseptual pada Idiom Bahasa Jepang yang mengandung Bagian Tubuh dan Bermakna Emosi. *Japanese Research on Linguistics, Literature, and Culture*, 2(2), 161-177. <https://doi.org/10.33633/jr.v2i2.3990>
- Goleman, D. (2002). *Kecerdasan Emosi untuk Mencapai Puncak Prestasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Goleman, D. (2009). *Kecerdasan Emosional: Mengapa EI Lebih Penting dari pada IQ*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kristianto, D. (2012). Meningkatkan Motivasi Kerja Dengan Penghargaan Berbasis Kinerja Bagi Akuntan Publik. *Jurnal Ekonomi dan Kewirausahaan*, 10(2), 174-181.
- Kurniasari, A. (2016). Gaya Pengasuhan Dan Kecerdasan Emosi Anak. *Sosio Informa*, 2(2), 185-202. <https://doi.org/10.33007/inf.v2i2.269>

- Nasryah, C. E., & Rahman, A. A. (2019). Efektifitas Pendekatan Realistic Approach Dalam Meningkatkan Emotional Quotient (EQ) Siswa. *Visipena*, 10(2), 229-238. <https://doi.org/10.46244/visipena.v10i2.503>
- Shofuroh, S., Arifin, B. S., & Fahmi, I. (2012). Hubungan antara Kecerdasan Emosi dengan Kinerja Guru MTs Attaqwa Kota Tangerang. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(1), 500-510. <https://doi.org/10.15575/psy.v5i1.2147>
- Siregar, S. (2014). *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2013). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi, U. (2013). *Aplikasi Statistik dalam Penelitian*. Jakarta: Adikita.
- Tiro, M. A. (2002). *Analisis Korelasi dan Regresi*. Makassar: Universitas Negeri Makasar Press.
- Tridhonanto, A. (2009). *Melejitkan Kecerdasan Emosi (EQ) Buah hati: Panduan bagi Orang Tua untuk Melejitkan EQ (Kecerdasan Emosional)*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Yulika, R. (2019). Pengaruh kecerdasan emosi dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Sengkang. *Inspiratif Pendidikan*, 8(2), 252-270. <https://doi.org/10.24252/ip.v8i2.7838>

Penerapan Model Pembelajaran Media Interaktif Menggunakan *Software Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran Lompat Jauh Siswa Kelas V

Didien Bachthiar Arrozi*, Arief Nur Wahyudi, Aba Sandi Prayoga
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, STKIP Modern Ngawi, Indonesia
*didin0495@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar lompat jauh dengan menggunakan *Software Articulate Storyline 3* di SDIT Ummul Qurro Sambirejo Sragen kelas V mata pelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi materi lompat jauh. Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak satu siklus dengan jumlah 9 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021. Teknik pengumpulan data yaitu melalui observasi, dan tes. Berdasarkan pelaksanaan tes awal aspek afektif mendapatkan nilai rata-rata 80 (tuntas), aspek kognitif rata-rata mendapat nilai 67 (tidak tuntas), dan aspek psikomotor 68 (tidak tuntas). Sehingga dilakukan siklus I untuk memperbaiki perolehan nilai pada aspek kognitif dan psikomotor. Setelah dilakukan siklus I pertemuan I dan II pembelajaran dengan menggunakan *Software Articulate Storyline 3* maka diperoleh nilai rata-rata pada aspek kognitif 80 (tuntas), sedangkan aspek psikomotor memperoleh nilai rata-rata 80 (tuntas) sehingga secara umum menunjukkan terjadi peningkatan yang baik dan tidak perlu berlanjut pada siklus II.

Kata kunci: *articulate storyline 3*, lompat jauh, media interaktif.

Dikirim: 31 Mei 2021

Direvisi: 10 Juni 2021

Diterima: 13 Juni 2021

Identitas Artikel:

Arrozi, D. B., Wahyudi, A.N., & Prayoga, A. S. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Media Interaktif Menggunakan *Software Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran Lompat Jauh Siswa Kelas V. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 13(1), 44-50.

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting untuk meningkatkan kualitas hidup setiap orang. Dalam dunia pendidikan kita diajarkan banyak hal mulai dari nilai kehidupan, pengetahuan umum, dan berbagai ilmu lainnya. Pendidikan adalah sebuah kegiatan dimana ada guru dan siswa yang saling berhubungan dalam penyampaian ilmu atau informasi (Muzakir, 2013). Pendidikan merupakan suatu proses perubahan sikap dan tata perilaku seseorang dalam mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan tertentu (Khasanah, Pramudibyanto & Widuroyekti, 2020).

Namun untuk belakangan ini muncul wabah virus yang meresahkan dunia. Virus COVID-19 ini menyebabkan infeksi saluran pernafasan yang menyebar melalui sekresi pernafasan, kemudian hidung di dinding saluran pernafasan bagian atas, beberapa fakta menyebutkan bahwa virus COVID-19 ini menimbulkan banyak kematian (Risalah, Ibad, Maghfiroh, Azza, Cahyani & Ulfayati, 2020). Pada kasus ini, pemerintah memberikan aturan untuk menghentikan aktivitas apa pun yang ada diluar yang dapat menimbulkan kerumunan dengan bertujuan agar tidak terjadi lebih banyak penularan virus COVID-19 dan melakukan aktivitas di rumah. Semua

institusi tutup begitu juga dengan dunia pendidikan. Jadi beralih belajar di rumah menggunakan sistem online atau daring.

Teknologi informasi adalah satu-satunya jalan untuk melanjutkan proses belajar mengajar di sekolah. Teknologi informasi sebuah alat yang dapat membantu bekerja dengan jalur komunikasi kecepatan tinggi yang berupa data, suara, dan video (Budiman, 2017). Teknologi informasi dapat membantu manusia dalam penyampaian sebuah informasi secara cepat dan dapat membantu membuat, mengubah, menyimpan, mengkomunikasikan dan menyebarkan sebuah informasi (Setiawan, 2018). Teknologi informasi dapat meningkatkan kualitas dan jangkauan yang luas apabila digunakan dengan baik untuk pendidikan dan sangat penting bagi kesejahteraan dalam pendidikan. Oleh karena itu teknologi informasi memberikan kemudahan dalam mengelola informasi.

Media pembelajaran sebuah alat yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar dan juga dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi (Abidin, 2016). Media pembelajaran mempermudah siswa dalam memahami informasi dan juga dapat menarik perhatian siswa serta membantu meningkatkan konsentrasi dalam menangkap sebuah materi yang diberikan oleh guru (Alwi, 2017). Oleh karena itu peran media pembelajaran sangat penting dalam kegiatan proses belajar mengajar, selain itu guru juga harus mempunyai keterampilan dalam memilih dan menggunakan media tersebut.

Dalam situasi pandemi saat ini siswa diwajibkan belajar dari rumah oleh karena itu guru harus memberikan inovasi yang menarik dalam kegiatan belajar mengajar. Inovasi merupakan sebuah pengembangan dan gagasan-gagasan baru yang dapat diterima oleh seseorang atau kelompok tertentu untuk digunakan ataupun di adopsi (Kuswanto & Radiansah, 2018). Di SDIT Ummul Qurro Sambirejo Sragen pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas V materi lompat jauh penyampaian sebuah materi masih tergolong monoton dan kurang kreatif, pada saat pembelajaran guru hanya memberikan materi berupa foto melalui *Whatsapp* disamping itu sebagian besar guru juga menggunakan model pembelajaran yang sama. Penggunaan media *Whatsapp* pada penyampaian materi masih kurang jelas, karena siswa harus membaca dan menyimpulkan materi sendiri. Terlebih siswa sekolah dasar harus jelas pada saat pemberian materi.

Pada era modern saat ini banyak sekali *software* yang menarik yang dapat digunakan oleh guru pada saat pembelajaran berlangsung. Sayangnya tidak semua guru mengetahui dan dapat menggunakan semua *software* yang ada. Tujuan dari penelitian ini yaitu melihat perkembangan belajar siswa dalam menggunakan *software Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline 3* adalah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi yang memiliki fungsi sama dengan *power point* dengan kelebihan yang berbeda, komprehensif, dan kreatif (Salwani & Ariani, 2021). *Software Articulate Storyline 3* dirasa pas dalam penyajian materi, karena pada saat penyampaian materi yang disampaikan adalah poin-poin terpenting dalam pembelajaran dan didalam *Articulate Storyline 3* dapat menampilkan video, terlebih pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) materi lompat jauh banyakk macam-macam gaya sehingga siswa tidak hanya mampu menangkap materi dari aspek pengetahuan namun juga aspek psikomotor.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dengan satu siklus dua kali pertemuan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi lompat jauh melalui penerapan *Software Articulate Storyline 3*.

Penelitian ini dilakukan di SDIT Ummul Qurro Sambirejo Sragen. Waktu penelitian ini dilakukan selama 2 bulan yaitu 18 Januari 2021 sampai dengan 18 Februari 2021. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V dengan jumlah 9 siswa semester genap tahun ajaran 2020/2021.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui Tes dan Observasi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Teknik Pengumpulan Data

Sumber Data	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data		
		No	Aspek	Instrument
Siswa	Hasil Belajar Siswa	1	Afektif	Observasi: melihat perilaku siswa selama pembelajaran berlangsung. keaktifan, keseriusan, disiplin, dan bertanggungjawab. Dengan menyiapkan lembar penilaian
		2	Kognitif	Pemberian soal tes, 15 butir, pilihan ganda. Indikator gaya lompat jauh dan peraturan lompat jauh. Soal diberikan langsung di <i>software</i> tersebut.
		3	Psikomotor	Memberikan video materi didalam <i>Software Articulate Storyline 3</i> macam-macam gaya lompat jauh. Dan diberikan soal

Untuk keberhasilan sebuah penelitian ini apabila mendapatkan skor 70 dengan kategori “Baik” sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 70 yang meliputi aspek Afektif, Kognitif, dan Psikomotor. Untuk tercapainya nilai pada pembelajaran tersebut dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Rentang Skor Penilaian

No	Aspek Penilaian			Predikat	Kriteria
	Afektif	Kognitif	Psikomotor		
1	81-100	81-100	81-100	Sangat Baik	Tuntas
2	70-80	70-80	70-80	Baik	Tuntas
3	51-69	51-69	51-69	Cukup	Tidak Tuntas
4	<50	<50	<50	Kurang	Tidak Tuntas

HASIL PENELITIAN

Hasil Observasi Tes Awal

Pelaksanaan direncanakan pada siklus I pertemuan I dan II. Pada siklus I pertemuan II menunjukkan peningkatan yang signifikan pada pembelajaran lompat jauh.

Penelitian diawali dengan observasi pada awal penelitian kemudian dilakukan tindakan, pelaksanaan, pengamatan dan yang terakhir adalah refleksi.

Observasi tes awal dilakukan untuk mengetahui seberapa paham siswa menyerap informasi pembelajaran yang diberikan oleh guru menggunakan *whatsapp* sehari-harinya. Setelah dilakukan observasi awal didapatkan hasil pembelajaran lompat dari nilai aspek afektif, untuk aspek kognitif memberikan soal sebanyak 15 butir pilihan ganda, dan aspek psikomotor memberikan video contoh gerakan lompat jauh. Nilai-nilai ini didapatkan dari hasil observasi awal untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Tes Awal Aspek Afektif

Nilai	Kategori	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
81-100	Sangat Baik	Tuntas	5	55,5%
70-80	Baik	Tuntas	4	44,5%
51-69	Cukup	Tidak Tuntas	-	-
<50	Kurang	Tidak Tuntas	-	-
Jumlah			9	100%

Berdasarkan data diatas rata-rata nilai siswa adalah 80 dan yang mendapat nilai diatas KKM (70) berjumlah 9 (100%) siswa kategori tuntas. Pembelajaran lompat jauh di kelas V SDIT Ummul Qurro Sambirejo Sragen pada sikap afektif sudah memncapai ketuntasan.

Tabel 4. Hasil Tes Awal Aspek Kognitif

Nilai	Kategori	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
81-100	Sangat Baik	Tuntas	-	-
70-80	Baik	Tuntas	3	33,3%
51-69	Cukup	Tidak Tuntas	6	66,7%
<50	Kurang	Tidak Tuntas	-	-
Jumlah			9	100%

Berdasarkan nilai dari tes aspek kognitif pembelajaran lompat jauh dapat dilihat terdapat 3 siswa (33,3%) mendapatkan nilai dengan kategori baik, 6 siswa (66,7%) mendapatkan nilai dengan kategori cukup. Secara umum siswa dinyatakan belum tuntas pada penilain aspek kognitif dengan capaian 66,7% siswa dan dengan rata-rata nilai siswa 67 sehingga dinyatakan belum tuntas.

Tabel 5. Hasil Tes Awal Aspek Psikomotor

Nilai	Kategori	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
81-100	Sangat Baik	Tuntas	-	-
70-80	Baik	Tuntas	2	22,2%
51-69	Cukup	Tidak Tuntas	7	77,8%
<50	Kurang	Tidak Tuntas	-	-
Jumlah			9	100%

Berdasarkan nilai dari tes aspek psikomotor pembelajaran lompat jauh dapat dilihat terdapat 2 siswa (22,2%) mendapatkan nilai dengan kategori baik, 7 siswa

(77,8%) mendapatkan nilai dengan kategori cukup. Secara umum siswa dinyatakan belum tuntas pada penilain aspek Psikomotor dengan capaian 77,8% siswa dan dengan rata-rata nilai siswa 68 sehingga dinyatakan belum tuntas.

Hasil perolehan nilai rata-rata kelas V pada mata pelajaran lompat jauh aspek afektif sudah sangat baik sehingga tidak diperlukan tes lebih lanjut. Untuk aspek kognitif mendapatkan kategori cukup, pada aspek psikomotor juga mendapatkan kategori cukup. Sehingga pada kedua aspek tersebut aspek kognitif dan psikomotor, perlu mendapatkan tindakan lanjut agar dapat meningkatkan belajar siswa dalam pembelajaran lompat jauh.

Hasil Penelitian Siklus I

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan didapatkan bahwa nilai rata-rata siswa kelas V materi lompat jauh masih kurang pada aspek kognitif dan psikomotor sehingga perlu dilakukan tindakan. Berikut merupakan hasil tes pembelajaran lompat jauh menggunakan *Software Articulate Storyline 3* setelah tindakan.

Tabel 6. Hasil Tes Siklus I Aspek Kognitif

Nilai	Kategori	Kriteria	Pertemuan I		Pertemuan II	
			Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
81-100	Sangat Baik	Tuntas	-	-	4	44,4%
70-80	Baik	Tuntas	3	33,3%	5	55,6%
51-69	Cukup	Tidak Tuntas	6	66,7%	-	-
<50	Kurang	Tidak Tuntas	-	-	-	-
Jumlah			9	100%	100%	100%

Berdasarkan data hasil tes setelah dilakukan tindakan maka didapatkan nilai pada pertemuan I kategori baik 3 siswa (33,3%), kategori cukup 6 siswa (66,6%), dengan nilai rata-rata siswa adalah 66 dan dinyatakan belum memenuhi dari nilai KKM yaitu 70. Sedangkan pada pertemuan II terjadi peningkatan yang baik, kategori sangat baik 4 siswa (44,4%), dan kategori sangat baik 5 siswa (55,5%), dengan nilai rata-rata 80 dan dinyatakan sudah melebihi dari nilai ketuntasan (KKM) yaitu 70.

Tabel 7. Hasil Tes Siklus I Aspek Psikomotor

Nilai	Kategori	Kriteria	Pertemuan I		Pertemuan II	
			Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
81-100	Sangat Baik	Tuntas	-	-	2	22,2%
70-80	Baik	Tuntas	4	44,4%	7	77,8%
51-69	Cukup	Tidak Tuntas	5	55,6%	-	-
<50	Kurang	Tidak Tuntas	-	-	-	-
Jumlah			9	100%	100%	100%

Berdasarkan data hasil tes setelah dilakukan tindakan maka didapatkan nilai pada pertemuan I kategori baik 4 siswa (44,4%), kategori cukup 5 siswa (55,6%), dengan nilai rata-rata siswa adalah 68 dan dinyatakan belum memenuhi dari nilai KKM yaitu 70. Sedangkan pada pertemuan II terjadi peningkatan yang baik, kategori sangat baik 7 siswa (77,8%), dan kategori sangat baik 2 siswa (22,2%),

dengan nilai rata-rata 80 dan dinyatakan sudah melebihi dari nilai ketuntasan (KKM) yaitu 70.

PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siswa kelas V materi lompat jauh dengan menggunakan *Software Articulate Storyline 3* diperoleh hasil pada tes awal sebagai berikut: dari aspek afektif sudah tuntas dalam pelaksanaan pembelajaran lompat jauh. Aspek kognitif terdapat 3 siswa (33,3%) mendapatkan nilai dengan kategori baik, 6 siswa (66,7%) mendapatkan nilai dengan kategori cukup. Secara umum siswa dinyatakan belum tuntas pada penilaian aspek kognitif dengan rata-rata nilai 67. Sedangkan aspek psikomotor terdapat 2 siswa (22,2%) mendapatkan nilai dengan kategori baik, 7 siswa (77,8%) mendapatkan nilai dengan kategori cukup. Secara umum siswa dinyatakan belum tuntas pada penilaian aspek Psikomotor dengan dengan rata-rata nilai siswa 68 sehingga dinyatakan belum tuntas.

Berdasarkan hal tersebut maka dilaksanakan siklus I untuk dapat memperbaiki nilai perolehan dari 9 siswa pada kedua aspek tersebut. Pada siklus I aspek kognitif menunjukkan kenaikan yang baik terutama di siklus I pertemuan II siswa yang mendapatkan kategori "Sangat Baik" sebanyak 4 siswa (44,4%), sedangkan yang mendapat kategori "Baik" 5 siswa (55,6%), secara umum rata-rata siswa mendapatkan nilai 80 dan dinyatakan sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Untuk aspek psikomotor di siklus I pertemuan II siswa yang mendapatkan kategori "Sangat Baik" sebanyak 2 siswa (22,2%), yang mendapatkan kategori "Baik" sebanyak 7 siswa (77,8%). Secara umum siswa mendapatkan nilai 80. Maka pada penelitian ini peneliti memutuskan untuk mengentikan penelitian ini karena sudah memenuhi nilai KKM sesuai apa yang diharapkan oleh peneliti.

Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pada proses pembelajaran lompat jauh menggunakan *Software Articulate Storyline 3*. Pada penelitian ini peneliti membuktikan bahwa penggunaan *Software Articulate Storyline 3* sangat efektif untuk meningkatkan pembelajaran lompat jauh. Hal ini dibuktikan dari peningkatan proses pembelajaran dari aspek afektif, kognitif dan psikomotor.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Priono (2021) dengan judul Implementasi Pembelajaran PJOK Pada Masa Pandemi COVID-19 di MTs Se-Kecamatan Sei Balai Kabupaten Batu Bara Provinsi Sumatera Utara yang menggunakan aplikasi *Whatsapp* grup sebagai aktifitas pembelajaran daring. Pada penelitian tersebut disimpulkan pelaksanaan pembelajaran daring 100% guru menggunakan media pembelajaran *whatsapp* grup, 50% peserta didik antusias dan berpartisipasi baik dalam pembelajaran. 100% penilaian berdasarkan pengumpulan tugas dan ujian, 87,5% guru mengatakan penilaian pembelajaran daring tidak efektif, dan 50% kendala dalam pembelajaran PJOK daring yaitu kesulitan mengakses internet.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di kelas SDIT Ummul Qurro Sambirejo Sragen, penerapan model pembelajaran menggunakan *Software Articulate Storyline 3* dapat digunakan dalam meningkatkan proses pembelajaran terlebih pada masa pandemi

COVID-19 ini dimana proses pembelajaran dilakukan secara daring. Ini dibuktikan dari hasil penelitian yang diperoleh pada siklus I terjadi peningkatan yang sangat baik sesuai yang diharapkan oleh peneliti.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih banyak kepada keluarga besar SDIT Ummul Qurro Sambirejo Sragen yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk menerapkan model pembelajaran menggunakan *Software Articulate Storyline 3*. Peneliti juga berterimakasih kepada Bapak Arief Nur Wahyudi dan Bapak Aba Sandi Prayoga sebagai dosen pembimbing yang selalu senantiasa membimbing peneliti agar penelitian ini berjalan dengan baik.

REFERENSI

- Abidin, Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Edcomtech*, 1(1), 9–20.
- Alwi, S. (2017). Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Itqan*, 8(2), 145–167.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31-43. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Khasanah, D. R. A. U., Pramudibyanto, H., & Widuroyeki, B. (2020). Pendidikan Dalam Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Sinestesia*, 10(1), 41–48.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1), 15-20. <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Muzakir, U. (2013). Manajemen Peningkatan Mutu Pendidikan Tinggi. *Visipena*, 4(2), 130–145. <https://doi.org/10.46244/visipena.v4i2.218>
- Priono, J., & Siregar, I. (2021). Implementasi Pembelajaran Pjok Pada Masa Pandemi COVID-19 Di Mts Se-Kecamatan Sei Balai Kabupaten Batu Bara Provinsi Sumatera Utara *Jurnal Penjaskesrek*. 8(1), 32–45. <https://doi.org/10.46244/penjaskesrek.v8i1.1367>
- Risalah, A., Ibad, W., Maghfiroh, L., Azza, M. I., Cahyani, S. A., & Ulfayati, Z. A. (2020). Dampak pandemi COVID-19 terhadap kegiatan belajar mengajar di MI/SD (studi kbm berbasis daring bagi guru dan siswa). *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 10-16. <https://doi.org/10.47400/jiees.v1i1.5>
- Salwani, R., & Ariani, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 di Kelas Va SDIT Mutiara Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 409–415. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i1.963>
- Setiawan, D. (2018). Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap budaya. *Jurnal Simbolika: Research and Learning in Communication Study*, 4(1), 62-72. <https://doi.org/10.31289/simbollika.v4i1.1474>

Efektivitas Model *Project Based Learning* Berorientasi *eXe Learning* dan Motivasi terhadap Hasil Belajar pada Materi Laju Reaksi

Agus Muliaman
Pendidikan Kimia, Universitas Malikussaleh, Indonesia
agusmuliaman@unimal.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar melalui *Project Based Learning* (PjBL) berorientasi *eXe-Learning* dan *Direct Instruction* berorientasi *Macromedia Flash* pada tingkat motivasi tinggi dan rendah pada materi laju reaksi di Universitas. Penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen kuantitatif dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi merupakan seluruh mahasiswa Prodi Pendidikan Kimia yang mengikuti perkuliahan mata kuliah Kimia Dasar, berjumlah sekitar 204. Teknik sampling menggunakan *Purposive Sampling* sehingga didapat sampel berjumlah 60 mahasiswa, yaitu 2 kelas yang masing-masing kelas berjumlah 30 mahasiswa. Instrumen dalam penelitian ini berupa tes soal objektif yang berjumlah 25 butir soal dan angket motivasi yang sudah valid dan reliabel. Penelitian ini menggunakan Analisis varian (ANOVA) dua Jalur dengan *GLM Univariate* pada data *N-gain* dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar melalui model PjBL berorientasi *eXe-Learning* dan *Direct Instruction* berorientasi *Macromedia Flash* pada tingkat motivasi tinggi dan rendah. Pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan model PjBL berorientasi *eXe-Learning* memperoleh hasil yang lebih baik dengan rata-rata *N-gain* sebesar 0,73 sedangkan rata-rata *N-gain* kelas kontrol sebesar 0,63 sehingga didapat model PjBL berorientasi *eXe-Learning* lebih efektif digunakan dalam pembelajaran Laju Reaksi.

Kata kunci: *eXe learning*, hasil belajar, laju reaksi, *project based learning*.

Dikirim: 6 Juni 2021

Direvisi: 22 Juni 2021

Diterima: 24 Juni 2021

Identitas Artikel:

Muliaman, A. (2021). Efektivitas Model *Project Based Learning* Berorientasi *eXe Learning* dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Laju Reaksi. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 13(1), 51-57.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan mempengaruhi kecerdasan dan tingkat peradaban bangsa. Oleh sebab ini, setiap warga dituntut untuk terlibat aktif secara totalitas dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Tentu hal ini tidaklah mudah, banyak tantangan dan permasalahan yang harus kita hadapi bersama (Trianto, 2009).

Saat ini mutu pendidikan di Indonesia masih rendah dalam taraf global. Salah satu hal yang menyebabkan mutu pendidikan rendah dapat dilihat dari hasil belajar yang rendah, hal ini dapat terjadi diakibatkan materi sains khususnya kimia terkadang abstrak dan kongkrit sehingga sulit untuk dipelajari (Mellyzar & Muliaman, 2020; Ginting, Muliaman, Lukman & Mellyzar, 2020). Sebab lain ialah masih lemahnya proses pembelajaran yang terkesan tidak maksimal dan

dalam pelaksanaannya pembelajaran diarahkan kepada kemampuan menghafal saja (Suyanti, 2010). Kemampuan menghafal ini masih tergolong *lower order thinking* yang jelas memenuhi targetan pendidikan. Menurut Arikunto (2013), pendidik yang baik ialah pendidik yang dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahaman bukan hanya hafalan. Semua hal ini dapat memicu peserta didik untuk tidak termotivasi dalam belajar.

Salah satu mata kuliah wajib dalam Kurikulum Program Studi Pendidikan di Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam adalah mata kuliah konsep dasar kimia yang berbobot masing 2 SKS. Mata Kuliah kimia umum dipelajari mahasiswa pada semester 1 dan 2. Mata kuliah kimia umum berisikan pengetahuan dasar kimia yang mengantarkan pembahasan kimia yang lebih kompleks dan mendalam.

Selain itu, Wasonowati, Redjeki & Ariani (2014) menyatakan kimia merupakan produk pengetahuan alam yang berupa fakta, teori, prinsip, dan hukum dari proses kerja ilmiah. Jadi dalam pelaksanaan pembelajaran harus mencakup tiga aspek utama yaitu produk, proses, dan sikap ilmiah. Mahasiswa sering kali kesulitan memahami materi kimia karena bersifat abstrak. Kesulitan tersebut dapat menyebabkan rendahnya pemahaman mahasiswa mengenai berbagai konsep kimia.

Kimia adalah salah satu mata pelajaran ilmu alam mempelajari gejala-gejala alam, tetapi mengkhususkan diri di dalam mempelajari struktur, susunan, sifat dan perubahan materi, serta energi yang menyertai perubahan materi (Magdalena, Mulyani & van Hayus, 2014). Ilmu kimia juga mengandung konsep yang bersifat kompleks. Salah satu materi yang bersifat kompleks adalah materi laju reaksi, merupakan gabungan dari pengetahuan abstrak yang berupa persamaan laju reaksi, orde reaksi yang memerlukan latihan hitungan, faktor-faktor yang mempengaruhi laju reaksi, dan teori tumbukan. Namun secara kongkrit contoh peristiwanya sangat sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari misalnya besi berkarat, kertas terbakar, bom meledak dan lain lain.

Dari uraian di atas tentu dibutuhkan solusi agar pembelajaran dapat terlaksana dengan maksimal, juga bagaimana pendidik dapat menumbuhkan motivasi belajar dalam diri peserta didik sehingga mereka tidak terkesan belajar dengan keterpaksaan. Salah satu hal yang dapat kita terapkan inilah dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat dan relevan dengan materi yang akan diajarkan. Selain itu penggunaan media juga dapat dilakukan pendidik lebih mudah dalam menyampaikan materi.

Salah satu model yang masih digunakan hingga saat ini ialah model PjBL berorientasi *eXe learning*. PjBL merupakan model pembelajaran banyak dikembangkan di negara-negara maju seperti Amerika Serikat. PjBL bermakna sebagai pembelajaran berbasis proyek (Al-Idrus & Rahmawati, 2021; Purba & Fitri, 2021), juga menurut Sumarti, Cahyono & Munafiah (2015) model pembelajaran berbasis proyek sangat erat kaitannya dengan pendekatan ilmiah, karena pendekatan ilmiah merupakan ujung tombak yang mengintegrasikan ilmu belajar keduanya berawal dari munculnya masalah. Model ini juga sangat cocok digunakan dalam pembelajaran yang merujuk pada penguatan pemahaman konsep dan aplikasi dalam kehidupan sehari-hari, juga mendorong peserta didik untuk termotivasi dalam belajar, terlebih lagi dalam pembelajaran materi sains seperti kimia (laju reaksi). Hal ini didukung oleh beberapa peneliti berdasarkan penelitian

sebelumnya diantaranya, Muliaman & Mellyzar (2020), Pradita, Mulyani & Redjeki (2015); Lukman, Martin & Utama (2015), Yanti, Karyanto & Sugiharto (2013) di mana hasil dalam penelitian mereka menunjukkan bahwa penggunaan PjBL meningkatkan hasil belajar dan keterampilan proses sains.

Dalam pembelajaran, agar kegiatan ini dapat berjalan maksimal, dosen harus mengusahakan agar mahasiswa yang diajar termotivasi dalam proses pembelajaran, jadi tidak terkesan terpaksa. Menurut Sardiman (2012), kata “motif” diartikan sebagai upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Motivasi ini mempunyai fungsi untuk mendorong mahasiswa berbuat, menentukan arah perbuatan, dan menyeleksi perbuatan. Motivasi ini juga dapat dipengaruhi oleh teknik mengajar dan lingkungan sehingga dosen harus mencari model yang tepat dalam pembelajaran salah satunya PjBL.

Selain memilih model pembelajaran yang tepat, hal yang dapat memaksimalkan pembelajaran ialah media pembelajaran. Media pembelajaran akan memudahkan dosen dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan kepada mahasiswa. Salah maedia pembelajaran yang dapat digunakan ialah *eXe learning*. *eXe learning* merupakan salah satu program aplikasi *open-source* yang dipergunakan untuk pembuatan bahan ajar berbasis *e-learning*. Bahan ajar yang disusun dengan *eXe*, tersusun secara hierarki yang benar mencakup *topic*, *section* dan *unit*. Susunan yang demikian akan memudahkan mahasiswa untuk lebih memahami materi pelajaran. *eXe learning* adalah media yang memudahkan pengajar dan akademisi dalam mendisain, mengembangkan dan publishing konten pembelajaran berbasis web tanpa diperlukan keahlian dalam penulisan HTML, XML, atau program aplikasi pembuatan web (Nurdin & Setiawan, 2016). Dalam *eXe* juga dapat dibuat soal dengan tipe pilihan ganda, jawaban singkat, benar salah dan kuis sehingga dapat dipergunakan untuk uji kompetensi mahasiswa (Warjana & Razaq, 2008).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti membuat penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar melalui PjBL berorientasi *eXe-Learning* dan *Direct Instruction* berorientasi *Macromedia Flash* pada tingkat motivasi tinggi dan rendah pada materi laju reaksi. Peneliti berharap hasil penelitian ini akan memberikan kontribusi besar terhadap permasalahan pendidikan sehingga mutu pendidikan Indonesia akan membaik.

METODE PENELITIAN

Populasi dan Sampel

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Negeri Medan, Prodi Pendidikan Kimia. Populasi ialah keseluruhan target yang menjadi objek penelitian yang akan diteliti baik secara kualitatif maupun kuantitatif (Sudjana, 2009). Populasi dalam Penelitian ini adalah seluruh peserta didik Pendidikan yang mengikuti perkuliahan mata kuliah kimia dasar sebanyak 204 peserta didik. Dari 204 peserta didik dilakukan purposive sampling sehingga didapat sampel sebanyak 60 peserta didik yang terdiri dari 1 kelas eksperimen dan 1 kelas kontrol.

Teknik Analisis Data

Adapun instrumen dalam penelitian ini adalah soal tes multiple choice sebanyak 25 soal dan angket motivasi 12 pernyataan. Instrumen di uji dengan: (1) uji validitas, (2) uji reliabilitas, (3) uji tingkat kesukaran dan (4) uji daya pembeda. Data yang akan dianalisis diperoleh melalui pretest, posttest dan angket. Teknik analisis data berupa: (1) analisis data deskriptif (2) uji normalitas, (3) uji homogenitas dan (4) uji hipotesis. Jenis penelitian merujuk pada quasi eksperimen dengan design *Pretest-Posttest Control Group Design*, seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

	Model Pembelajaran	
	Kelas Eksperimen PjBL Berorientasi <i>eXe Learning</i> berbasis Kolaboratif (A ₁)	Kelas Kontrol <i>Direct Instruction</i> berorientasi <i>Macromedia Flash</i> (A ₂)
Motivasi Belajar		
Tinggi (B ₁)	A ₁ B ₁	A ₂ B ₁
Rendah (B ₂)	A ₁ B ₂	A ₂ B ₂

Keterangan:

- A₁B₁ : Skor gain ternormalisasi peserta didik yang dibelajarkan model PjBL berorientasi *eXe Learning* berbasis Kolaboratif yang memiliki tingkat motivasi belajar tinggi
- A₁B₂ : Skor gain ternormalisasi peserta didik yang dibelajarkan model PjBL berorientasi *eXe Learning* berbasis Kolaboratif yang memiliki tingkat motivasi belajar rendah
- A₂B₁ : Skor gain ternormalisasi peserta didik yang dibelajarkan model *Direct Instruction* berorientasi *Macromedia Flash* yang memiliki tingkat motivasi belajar tinggi
- A₂B₂ : Skor gain ternormalisasi peserta didik yang dibelajarkan model *Direct Instruction* berorientasi *Macromedia Flash* yang memiliki tingkat motivasi belajar rendah.

Adapun hipotesis pada penelitian ini ialah H_a: terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar melalui PjBL berorientasi *eXe-Learning* dan *Direct Instruction* berorientasi *Macromedia Flash* pada tingkat motivasi tinggi dan rendah sedangkan H₀: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar melalui PjBL berorientasi *eXe-Learning* dan *Direct Instruction* berorientasi *Macromedia Flash* pada tingkat motivasi tinggi dan rendah. Indikator keberhasilan dari penelitian ini ialah: (1) Hipotesis (H_a) diterima, (2) Hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hipotesis pada penelitian ini ialah H_a: terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar melalui PjBL berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka didapat data hasil belajar siswa dan motivasi yang dirangkum pada Tabel 2.

Tabel 2. Data Rata-rata Hasil Belajar

Kelas	<i>N</i>	Pretes	Postes	<i>N-gain</i>	Motivasi
Eksperimen	30	39,9	85,9	0,73	72,2
Kontrol	30	38,0	76,3	0,63	64,5

Pada Tabel 2 dapat dilihat nilai *N-gain* kelas eksperimen sebesar 0,73 (tinggi) dan kelas kontrol sebesar 0,63 (Sedang), sedangkan untuk rata-rata motivasi diperoleh pada kelas eksperimen sebesar 72,2 (Tinggi) dan kelas kontrol sebesar 64,5. Secara deskriptif dalam dilihat bahwa kelas eksperimen lebih baik Kelas kontrol, itu artinya model PjBL berorientasi *eXe Learning* memberikan dampak positif yang besar sehingga terlaksana pembelajaran yang lebih efektif.

Data di atas diuji dengan uji normalitas melalui *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan SPSS. Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data terdistribusi normal. Hasil Uji yang diperoleh kelas eksperimen dan kontrol ditampilkan pada Tabel 3. Pada Tabel 3 dapat dilihat bahwa semua data normal dikarenakan nilai sig > 0,05 sehingga data dapat digunakan pada uji selanjutnya.

Tabel 3. Data Hasil Uji Normalitas

Kelas	<i>N</i>	Pretes	Postes	<i>N-gain</i>
Eksperimen	30	0,200	0,110	0,102
Kontrol	30	0,200	0,200	0,116
Keterangan		Normal	Normal	Normal

Data yang normal diuji dengan uji homogenitas melalui *Levene's Test* menggunakan SPSS, hal ini dilakukan agar dapat diketahui apakah data 2 kelompok sampel homogen atau tidak. Hasil uji dapat dilihat pada Tabel 4 yang menunjukkan bahwa data homogen dikarenakan nilai *Sig.* lebih dari 0,05.

Tabel 4. Data Hasil Uji Homogenitas

Data	<i>Sig.</i>	α	Keterangan
Pretes	0,468	0,05	Data homogen
Postes	0,843	0,05	Data homogen
<i>N-Gain</i>	0,204	0,05	Data homogen

Data yang telah memenuhi prasyarat yaitu normal dan homogen maka diuji dengan uji hipotesis, hal ini dilakukan untuk menjawab apakah H_a atau H_0 yang diterima. Uji hipotesis ini menggunakan Analisis varian (ANAVA) dua Jalur dengan *GLM Univariate* pada data *N-gain* dengan bantuan SPSS.

Tabel 5. Data Hasil Uji Hipotesis

Sumber	Jumlah Kuadrat	Rata-Rata Kuadrat	<i>F</i>	<i>Sig</i>
Konstanta	24,683	24,683	4575,821	0,000
Model Pembelajaran	0,53	0,53	9,805	0,003
Motivasi Belajar	0,591	0,591	109,618	0,000
Model Pembelajaran*Motivasi Belajar	0,206	0,206	38,135	0,000

Hasil yang diperoleh ada pada Tabel 5, dimana didapati Ha diterima dikarenakan nilai $Sig.=0,003<0,05=\alpha$ yaitu terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar melalui PjBL berorientasi *eXe-Learning* dan *Direct Instruction* berorientasi *Macromedia Flash* pada tingkat motivasi tinggi dan rendah.

Penyebab terjadinya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ialah pada pembelajaran menggunakan model PjBL berorientasi *eXe Learning*, didapati peserta didik lebih terlibat aktif juga membuka kesempatan peserta didik untuk berimprovisasi dan lebih kreatif mulai dari menemukan masalah mendasar, mendesain proyek, menyusun jadwal, memonitoring, menguji hasil, sampai mengevaluasi sehingga peserta didik lebih termotivasi. Selain itu pendidik dapat terus memberikan masukan selama proses pembelajaran Hal ini juga didukung oleh Wekesa & Ongunya (2016), pembelajaran ini memiliki kelebihan dalam hal membantu memilah, mengembangkan dan menumbuhkan motivasi dalam kelompok sehingga diperoleh hasil belajar yang tinggi.

SIMPULAN

Adapun kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini, terdapat perbedaan hasil belajar melalui model PjBL berorientasi *eXe-Learning* dan *Direct Instruction* berorientasi *Macromedia Flash* pada tingkat motivasi tinggi dan rendah. Pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan model PjBL berorientasi *eXe-Learning* memperoleh hasil yang lebih baik dengan nilai sebesar 0,73 sedangkan nilai kelas kontrol sebesar 0,63 sehingga didapat model PjBL berorientasi *eXe-Learning* lebih efektif digunakan dalam pembelajaran Laju Reaksi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam kesempatan ini terucap terima kasih yang tak terhingga kepada sesama kepada seluruh pihak yang tidak dapat sebut satu-satu, membantu memberikan baik semangat, ide, tenaga, maupun tempat sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

REFERENSI

- Al-Idrus, S. W., & Rahmawati, R. (2021). Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa melalui Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Kuliah Kimia Lingkungan di Masa Pandemic COVID 19. *As-Sabiqun*, 3(1), 14-25. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v3i1.1117>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ginting, F. W., Muliaman, A., Lukman, I. R., & Mellyzar, M. (2020). Analysis of the Readiness of Education Study Program Students to Become Pre-Service Teacher Based on Teacher Competency Standards. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(2), 120–127. <https://doi.org/10.22611/jpf.v9i2.20941>
- Lukman, L. A., Martin, K. S., & Utama, B. (2015). Efektivitas Metode Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Disertai Media Mind Mapping terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Pokok Sistem Koloid di Kelas XI

- IPA SMA Al Islam 1 Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 4(1), 113–119.
- Magdalena, O., Mulyani, S., & Van Hayus, E. S. (2014). Pengaruh Pembelajaran Model Problem Based Learning dan Inquiry terhadap Prestasi Belajar Siswa Ditinjau dari Kreativitas Verbal pada Materi Hukum Dasar Kimia Kelas X SMAN 1 Boyolali Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3(4), 162–169.
- Mellyzar, M., & Muliaman, A. (2020). Analisis Kesalahan Mahasiswa dalam Menyelesaikan Soal Ikatan Kimia. *Lantanida Journal*, 8(1), 40–52. <http://dx.doi.org/10.22373/lj.v8i1.6420>
- Muliaman, A., & Mellyzar, M. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Project Based Learning pada Materi Laju Reaksi. *Chemistry in Education*, 9(2), 91–95.
- Nurudin, S., & Setiawan, W. (2016). Improving Students' Cognitive Abilities and Creative Thinking Skills on Temperature and Heat Concepts through an Exelearning-Assisted Problem Based Learning. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 5(12), 59–63.
- Pradita, Y., Mulyani, B., & Redjeki, T. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Kreativitas Siswa pada Materi Pokok Sistem Koloid Kelas XI IPA Semester Genap Madrasah Aliyah Negeri Klaten Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 4(1), 89–96.
- Purba, J., & Fitri, R. A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Kimia Berbasis Proyek dengan Multimedia pada Materi Alkena di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Kimia (Journal of Innovation in Chemistry Education)*, 3(1), 56-65. <https://doi.org/10.24114/jipk.v3i1.23536>
- Sardiman, S. (2012). *Interkasi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Pers.
- Sumarti, S. S., Cahyono, E., & Munafiah, A. (2015). Project Based Learning Tools Development on Salt Hydrolysis Materials through Scientific Approach. *IOSR Journal of Research & Method in Education*, 5(2), 1-5.
- Suyanti, R. D. (2010). *Strategi Pembelajaran Kimia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Warjana, W., & Razaq, A. (2008). *Membuat Bahan Ajar Berbasis Web dengan eXe*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Wasonowati, R. R. T., Redjeki, T., & Ariani, S. R. D. (2014). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran Hukum-Hukum Dasar Kimia Ditinjau dari Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA SMA Negeri 2 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 3(3), 66–75.
- Wekesa, N. W., & Ongunya, R. O. (2016). Project Based Learning on Students' Performance in the Concept of Classification of Organisms Among Secondary Schools in Kenya. *Journal of Education and Practice*, 7(16), 25–31.
- Yanti, D. E., Karyanto, P., & Sugiharto, B. (2013). Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013. *Bio-Pedagogi*, 2(2), 92–99.

Faktor Penghambat Siswa Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Prestasi Belajar di Masa Pandemi COVID-19

Antonius A. Saetban

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tribuana Kalabahi-Alor, Indonesia
antonsaetban@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui faktor penghambat siswa Sekolah Dasar (SD) dalam meningkatkan prestasi belajar di masa pandemik *Corona Virus Disease* (COVID-19). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dengan kuisioner. Data penelitian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif, data dikelompokkan, diseleksi dan selanjutnya dianalisis dengan metode kuantitatif, dengan jalan menguraikan hasil penelitian lapangan. Hasil dari analisis yang akan memberikan jawaban tentang permasalahan yang ada. Hasil analisis data untuk prestasi belajar siswa diketahui ada dua faktor yang menyebabkan menurunnya prestasi belajar siswa yakni faktor intern meliputi minat membaca buku, keaktifan bertanya, waktu belajar dan frekuensi belajar setiap hari. Sedangkan faktor ekstern meliputi suasana rumah, fasilitas belajar, suasana kelas, ketepatan mengumpulkan tugas dan kondisi tempat tinggal.

Kata kunci: faktor penghambat, meningkatkan prestasi, siswa sekolah dasar.

Dikirim: 25 Mei 2021

Direvisi: 21 Juni 2021

Diterima: 28 Juni 2021

Identitas Artikel:

Saetban, A. A. (2021). Faktor Penghambat Siswa Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Prestasi Belajar di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 13(1), 58-66.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan sebuah proses adanya interaksi antara guru dengan siswa yang terjalin secara inten dan terarah guna mencapai tujuan yang telah disusun. Agar pelaksanaan pada pembelajaran berjalan dengan baik terlihat dari efektifitas dan keberhasilan pada proses interaksi dari berbagai komponen yang terlibat dalam pembelajaran. Interaksi antar komponen pembelajaran antara lain interaksi antara guru dan siswa ataupun siswa dengan siswa (Firdaus, 2020). Pandemi COVID-19 pada tahun 2020, selain mengganggu stabilitas perekonomian juga mempengaruhi sistem di bidang pendidikan setiap wilayah di Indonesia. Salah satu kebijakan pada bidang pendidikan yaitu dengan menggantikan sementara kegiatan pembelajaran di kelas. Sebagai tanggapan untuk penutupan sekolah yang disebabkan oleh COVID-19, pemerintah memberikan solusi agar kegiatan belajar mengajar tetap berjalan sebagaimana mestinya.

Langkah alternatif dengan melakukan program pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan media pembelajaran daring dan aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan oleh guru dan siswa. Program tersebut dapat membantu pengajar agar menjangkau para siswa dari jarak jauh dan mengurangi hambatan pada bidang pendidikan. Selain itu, mengingat bahwa perubahan ke pembelajaran online secara tidak langsung berpengaruh pada daya serap peserta didik (Dewi, 2020). Penting

untuk diperhatikan yakni komunikasi orang tua dan pendidik untuk mewujudkan kemandirian belajar peserta didik selama masa pandemic COVID-19 (Herliandry, Nurhasanah, Suban & Kuswanto, 2020). Selanjutnya, Guru dituntut untuk inovatif dalam menggunakan pembelajaran dengan model daring. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Tjandra (2020) bahwa guru hanya memfasilitasi dengan perpustakaan kelas, modul, buku teks, serta buku-buku pendukung, dan yang terpenting akses internet, serta menyediakan beberapa komputer untuk para siswa yang tidak membawa laptop (Anugrahana, 2020).

Jadi jelaslah pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja agar anak didik memiliki sikap dan kepribadian yang baik, sehingga penerapan pendidikan harus diselenggarakan sesuai dengan Sistem Pendidikan Nasional berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003. Dalam sistem pendidikan nasional di Indonesia, mata pelajaran Pendidikan Agama sangat penting. Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan SD, masalah yang harus mendapat perhatian adalah masalah perkembangan prestasi atau cara belajar siswa dalam pelajaran. Masalah cara belajar dewasa ini perlu mendapat perhatian karena kualitas cara belajar siswa cukup memprihatinkan, dari hasil pengamatan peneliti kepada siswa SD umumnya mereka kurang memiliki kemauan belajar untuk meraih keberhasilan/prestasi belajar. Mereka umumnya hanya belajar saat menghadapi ujian, jarang sekali melakukan studi atau belajar secara rutin. Merkuri, Sudarmi & Miswar (2017) mengemukakan bahwa masih cukup banyak siswa yang mempunyai cara belajar kurang baik seperti belajar dengan waktu yang tidak teratur (tidak memiliki jadwal), belajar sambil menonton televisi atau bermain game, melakukan belajar dengan berpindah-pindah, sering terlambat masuk sekolah, dan hanya belajar pada waktu menghadapi ujian saja.

Cara belajar merupakan salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar sehingga menyebabkan menurunnya mutu pendidikan. Slameto (2002) mengemukakan bahwa faktor cara belajar yang buruk merupakan penyebab masih cukup banyaknya siswa yang sebenarnya pandai tetapi hanya meraih prestasi yang tidak lebih baik dari siswa yang sebenarnya kurang pandai tetapi mampu meraih prestasi yang tinggi karena mempunyai cara belajar yang baik. Tingkat penguasaan belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dapat dilihat dari prestasi belajar. Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru (Kartono, Mesra & Azis, 2020; Johandi, Hairida & Rasmawan, 2017). Menurut Slameto (2002) prestasi belajar dipengaruhi oleh dua macam faktor yaitu faktor intern (faktor yang bersumber dari dalam diri siswa) dan faktor eksteren (faktor yang bersumber dari luar siswa). Faktor intern meliputi faktor jasmaniah/kondisi fisiologis, faktor psikologis dan faktor kelelahan, sedangkan faktor ekstern meliputi faktor lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.

Dengan demikian, selain sekolah dan guru, lingkungan keluarga dan orang tua juga berperan penting dalam perkembangan prestasi anak. Berdasarkan pengamatan penulis ada beberapa faktor yang menjadi pengaruh dalam kesiapan belajara dimasa pandemic, hal ini berpengaruh pada prestasi belajar siswa khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen adalah: (1) ada sebagian siswa yang kurang merasa senang atau kurang semangat dalam belajar; (2) ada sebagian siswa yang mengukuti pelajaran semata-mata agar tidak tinggal kelas; (3) ada sebagian siswa yang

mengikuti pelajaran bukan untuk menambah ilmu tetapi karena kewajiban sebagai siswa; (4) ada yang lebih senang bermain pada saat pelajaran pendidikan agama kristen karena mereka merasa bahwa semuanya itu sudah didapat di rumah dan kegiatan keagamaan. Selain beberapa hal di atas, ada juga faktor penghambat lain, diantaranya: (1) kurangnya fasilitas belajar di rumah dan sekolah, (2) kurangnya perhatian orasng tua, dan (3) pengaruh lingkungan tempat tinggal siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dengan metode kuantitatif deskriptif untuk menggambarkan, menjelaskan, atau meringkaskan berbagai kondisi, situasi, fenomena, atau berbagai variabel penelitian menurut kejadian sebagaimana adanya yang dapat dipotret, diwawancara, diobservasi, serta yang dapat diungkapkan melalui bahan-bahan dokumenter (Bungin, 2005). Data yang ada di kumpul, disusun dan kemudian di analisa. Teknik pengumpulan data yaitu kuisisioner, wawancara langsung dan dokumentasi. Data dianalisis dengan teknik analisis kuantitatif deskriptif. Hasil dari analisis inilah yang akan memberikan jawaban tentang permasalahan yang ada.

HASIL PENELITIAN

Berikut ini akan di bahas faktor-faktor seperti yang telah di uraikan di atas berdasarkan hasil penelitian penulis.

Faktor Intern

Variabel internal siswa terdiri dari 4 faktor yaitu minat membaca buku, keaktifan bertanya, waktu belajar, dan frekuensi belajar setiap hari.

Minat Membaca

Membaca merupakan suatu tuntutan mutlak bagi setiap siswa, karena dapat memperkaya dan memperluas pengetahuannya.namun, kenyataannya siswa SD Negeri Moru II kurang berminat dalam membaca buku.

Tabel 1. Minat Membaca Buku

Respon Siswa	Frekuensi	Presentase (%)
Selalu	8	26,7
Sering	7	23,3
Kadang-Kadang	6	20
Tidak Pernah	9	30
Jumlah	30	100

Dari Tabel 1, tampak bahwa sebanyak 9 siswa atau 30% tidak pernah membaca buku pelajaran, sedangkan sebanyak 8 atau 26,7% siswa saja yang selalu membaca buku Pelajaran.

Keaktifan Bertanya

Ketika materi yang diberikan oleh guru belum begitu dipahami, sebaiknya siswa aktif bertanya kepada guru dengan aktif bertanya, materi-materi yang belum dikuasainya ditanyakan kepada guru.

Tabel 2. Keaktifan Sisiwa Bertanya

Respon Siswa	Frekuensi	Presentase (%)
Selalu	5	16,7
Sering	7	23,3
Kadang-Kadang	9	30
Tidak Pernah	9	30
Jumlah	30	100

Dari Tabel 2, tampak bahwa sebanyak 9 siswa atau 30% menjawab tidak pernah bertanya dalam setiap pelajaran jika materi yang diberikan oleh guru ada yang belum jelas, sedangkan sebanyak 5 siswa menjawab selalu aktif bertanya jika materi yang diberikan oleh guru belum jelas.

Waktu Belajar

Waktu belajar yang buruk seperti belajar jika ada ulangan saja dengan sistem kebut semalam tidak akan memberikan hasil yang baik, hal tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Waktu Belajar

Respon Siswa	Frekuensi	Presentase (%)
Rutin setiap hari	2	6,7
Setiap akan belajar Pendidikan Agama Kristen	4	13,3
Setiap akan ada ulangan	20	66,7
Tidak pernah belajar	4	13,3
Jumlah	30	100

Mencermati Tabel 3 bahwa sebanyak 20 siswa atau 66,7 menjawab bahwa belajar hanya pada saat akan ada ulangan saja, sedangkan hanya 2 siswa atau 6,7% saja yang menjawab bahwa selalu rutin belajar setiap hari.

Frekuensi Belajar

Siswa yang aktif akan selalu menyempatkan untuk belajar setiap hari walaupun hanya sebentar saja, dengan frekuensi yang kurang maka materi pelajaran yang di sampaikan oleh guru akan mudah di lupakan begitu saja. Tentang frekuensi belajar siswa setiap hari tercantum dalam Tabel 4.

Tabel 4. Frekuensi Belajar Setiap Hari

Respon Siswa	Frekuensi	Presentase (%)
Satu sampai satu setengah jam	3	10
45 menit – 1 jam	2	6,7
15 menit – 45 menit	3	10
15 menit	22	73,3
Jumlah	30	100

Dari data Tabel 4, tampak bahwa 22 siswa atau 73,3% menjawab frekuensi belajar di rumah sebanyak 15 menit saja, sedangkan sebanyak 2 siswa atau 6,7% menjawab frekuensi belajar di rumah sebanyak 45- 1 jam.

Faktor Eksternal

Variabel eksternal siswa terdiri dari 5 faktor yaitu suasana rumah, fasilitas belajar, suasana kelas, ketepatan mengumpulkan tugas, dan kondisi tempat tinggal.

Suasana Rumah

Lingkungan tempat tinggal terutama rumah sangat mendukung terjadi proses belajar yang aktif. Kondisi rumah yang kurang nyaman tidak akan mendukung terjadinya belajar dirumah. Suasana rumah yang ada berdasarkan hasil penelitian terangkum dalam Tabel 5.

Tabel 5. Suasana Rumah

Respon Siswa	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat mendukung	11	36,7
Mendukung	3	10
Kurang mendukung	13	43,3
Tidak mendukung	3	10
Jumlah	30	100

Dari Tabel 5, tampak bahwa 11 siswa atau 36,7% menjawab suasana rumah sangat mendukung untuk belajar, sebanyak 13 siswa atau 43,3% suasana rumahnya kurang mendukung digunakan untuk belajar.

Fasilitas Belajar

Fasilitas belajar yang tidak lengkap akan mengganggu proses belajar, karena proses belajar membutuhkan buku-buku penunjang dalam belajar, alat tulis menulis dan fasilitas penunjang lainnya yang dapat membuat proses belajar berlangsung dengan baik tanpa mengalami kendala/hambatan.

Tabel 6. Fasilitas belajar

Respon Siswa	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat lengkap	4	13,3
Lengkap	5	16,7
Kurang lengkap	6	20
Tidak lengkap	15	50
Jumlah	30	100

Dari Tabel 6, tampak bahwa sebanyak 15 siswa atau 50% fasilitas yang diberikan orang tua terhadap anak-anak menunjang keberhasilan termasuk tidak lengkap sedangkan fasilitas yang lengkap yang diberikan orang tua sebanyak 4 siswa atau 13,3%.

Suasana Kelas

Suasana kelas yang dekat dengan keramaian akan mengganggu proses belajar mengajar, karena proses belajar mengajar membutuhkan suasana yang tenang. Suasana kelas terangkum dalam Tabel 7.

Tabel 7. Suasana kelas

Respon Siswa	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat nyaman dan kondusif	7	23,3
Nyaman, tenang dan kondusif	9	30
Kurang nyaman, kurang tenang dan kurang kondusif	11	36,7
Tidak nyaman,tidak tenang dan tidak kondusif	3	10
Jumlah	30	100

Mencermati Tabel 7 bahwa sebanyak 11 siswa atau 36,7% menjawab bahwa kondisi kelas tidak kurang nyaman,tidak tenang dan tidak kondusif untuk proses belajar mengajar,sebaliknya sebanyak 7 siswa atau 23,3% menjawab kelas nyaman,tenang dan kondusif untuk proses belajar mengajar.

Ketepatan Mengumpulkan Tugas

Keterlambatan dalam mengumpulkan tugas akan mempengaruhi prestasi belajar siswa dan hal inilah yang menunjukkan bahwa siswa tersebut tidak memiliki minat/motivasi pada pelajaran tersebut dan siswa tersebut tidak mempunyai disiplin yang baik.

Tabel 8. Ketepatan Mengumpulkan Tugas

Respon Siswa	Frekuensi	Presentase (%)
Tepat waktu	15	50
Kadang – kadang	8	26,7
Jarang	6	20
Tidak pernah	1	3,3
Jumlah	30	100

Mencermati Tabel 8 bahwa sebanyak 1 siswa atau 3,3% menjawab bahwa tidak pernah tepat waktu dalam mengumpulkan tugas rumah, sedangkan sebanyak 15 siswa atau 50% menjawab tepat waktu mengumpulkan tugas tepat waktu.

Kondisi tempat tinggal

Ketepatan Lingkungan yang tenang dan kondusif sangat mendukung siswa ketika sedang belajar dirumah dan sebaliknya jika suasana lingkungan tempat tinggal tidak kondusif maka proses belajar di rumah tidak dapat berlangsung dengan baik.

Tabel 9. Kondisi Tempat Tinggal

Respon Siswa	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat mendukung	13	43,3
Mendukung	4	13,3
Kurang mendukung	8	26,7
Tidak mendukung	5	16,6
Jumlah	30	100

Mencermati Tabel 9 bahwa sebanyak 8 siswa atau 26% menjawab bahwa lingkungan tempat tinggal yang ditempati sekarang ini kurang mendukung untuk

belajar, sedangkan sebanyak 13 siswa atau 43% menjawab bahwa lingkungan tempat tinggal mereka sangat mendukung untuk proses belajar.

PEMBAHASAN

Banyak kendala yang di temukan dalam prestasi belajar siswa di SD Negeri Moru II. Adapun kendala yang di temukan yaitu terdiri dari dua faktor. Faktor yang pertama faktor intern meliputi: minat membaca buku, keaktifan bertanya, waktu belajar dan frekuensi belajar. Sedangkan, faktor ekstern meliputi: suasana rumah, fasilitas belajar, suasana kelas, ketepatan mengumpulkan tugas dan kondisi tempat tinggal, hal ini dapat diatasi dengan cara-cara sebagai berikut.

Faktor internal

Siswa harus memiliki rasa gemar atau minat dalam membaca buku karena dengan membaca siswa dapat memperkaya dan memperluas pengetahuannya serta dapat meningkatkan prestasi belajar. Selain itu, rasa percaya diri dan keberanian yang kuat yang dimiliki siswa akan mempermudah dalam memberikan pertanyaan skaligus membuat siswa selalu aktif dalam memberikan pertanyaan, karena dengan bertanya siswa dapat memahami pelajaran yang diterima serta dapat menambah wawasan siswa dalam meningkatkan prestasi belajar. Selanjutnya, siswa harus dapat mengatur waktu belajarnya dengan baik, karena keberhasilan siswa dalam belajar di pengaruhi oleh waktu belajar siswa itu sendiri hal ini, juga perlu perhatian secara baik dari guru dan orang tua.

Minat Membaca Buku

Motivasi seseorang akan sesuatu sangat mempengaruhi hasil yang di capai. Siswa yang kurang motivasi terhadap pelajaran Pendidikan Agama Kristen akan merasa cepat bosan dengan pelajaran. Sehingga minat untuk membaca buku dan berdiskusi dengan teman jika memperoleh kesulitan dalam belajar tidak akan di lakukan. Hal inilah yang menyebabkan prestasi belajar siswa menurun.

Keaktifan Bertanya

Dengan aktif bertanya maka hal-hal yang belum jelas akan dapat terjawab. Namun jika dalam belajar menemui suatu kesulitan dan di sekolah tidak mau bertanya kepada guru mata pelajaran, maka permasalahan tersebut tidak akan dapat di pecahkan, sehingga keaktifan bertanya siswa perlu di tumbuhkan.

Waktu Belajar

Untuk memperdalam materi pelajaran yang di berikan oleh guru pada saat pelajaran Pendidikan Agama Kristen di perlukan pengulangan belajar setiap hari di rumah. Frekuensi belajar yang baik adalah selalu rutin setiap hari. Belajar hanya pada saat mau ulangan atau tes saja efektif perlu di hindari, karena sistem belajar dengan istilah kebut semalam tidak akan efektif.

Faktor Eksternal

Suasana Rumah

Suasana rumah juga merupakan faktor yang penting dalam meningkatkan prestasi belajar anak. Agar anak dapat belajar dengan baik maka perlu di ciptakan suasana

rumah yang tenang dan tentram selain anak betah tinggal di rumah, anak juga dapat belajar dengan baik.

Fasilitas Belajar

Ketersediaan fasilitas belajar yang lengkap akan menumbuhkan motivasi yang besar bagi siswa. Ketersediaan buku yang harus di miliki oleh siswa dan buku referensi yang lengkap dalam jumlah yang cukup akan mempermudah siswa dalam mencari referensi yang di berikan oleh seorang guru, karena dengan membaca referensi yang banyak maka wawasan seorang siswa akan semakin luas sehingga buku referensi yang kurang dan bahkan kadang-kadang tidak ada sama sekali akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Suasana Kelas

Proses belajar mengajar di perlukan suasana yang nyaman, tenang dan kondusif. Karena suasana kelas yang ramai dan penuh suara gaduh di sana sini akan menjadikan proses belajar mengajar tidak akan dapat berjalan dengan normal. Suasana yang nyaman dan tenang perlu perlu di ciptakan dari semua elemen sekolah. Jika terjadi jam kosong di mana guru tidak dapat mengajar, maka siswa di harapkan tidak masuk keluar kelas dan membuat suara gaduh. Siswa di kondisikan selalu berada di dalam kelas walaupun tidak ada gurunya. Dengan begitu suasana nyaman dan tenang dapat terpelihara.

Ketepatan Mengumpulkan Tugas

Ketepatan waktu dalam mengumpulkan tugas menunjukkan bahwa siswa tersebut memiliki keinginan atau minat terhadap pelajaran khususnya pelajaran Pendidikan Agama Kristen, siswa yang lambat dalam mengumpulkan tugas menunjukkan bahwa siswa tersebut tidak memiliki minat terhadap pelajaran sehingga menyebabkan prestasi belajarnya menjadi menurun dan hal inilah yang perlu di perhatikan agar dapat meningkatkan prestasi belajar anak.

Kondisi Tempat Tinggal

Keadaan masyarakat juga menentukan prestasi belajar. Bila di sekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang tidak terpelajar dan mempunyai kebiasaan yang tidak baik akan berpengaruh pada siswa dan sebaliknya. Pengaruh itu akan mendorong semangat siswa untuk belajar lebih giat atau sebaliknya.

SIMPULAN

Pendidikan agama sebagai bagian integral pembangunan nasional khususnya di bidang spiritual merupakan salah satu aspek penting untuk membentuk mental dan spiritualitas seseorang agar dapat menjadi pelaku pembangunan, salah satunya dinyatakan melalui peningkatan prestasi belajar siswa.

Hasil analisis data untuk prestasi belajar siswa diketahui ada dua faktor yang menyebabkan menurunnya prestasi belajar siswa yakni faktor internal dan eksternal. Untuk faktor intern, variabel minat membaca buku pada siswa sangat rendah, variabel keaktifan bertanya juga demikian, bahwa hampir sebagian siswa mengatakan tidak pernah bertanya. Sedangkan variabel waktu belajar 66,7 % siswa

mengatakan belajar hanya pada saat ulangan saja, variabel frekuensi belajar yang digunakan siswa hanya 15 menit saja. Selanjutnya, untuk faktor ekstern, variabel suasana rumah dikatakan kurang mendukung digunakan untuk belajar, variabel fasilitas belajar yang diberikan orang tua tidak lengkap, variabel suasana kelas dikatakan tidak nyaman, tidak tenang dan tidak kondusif saat proses belajar mengajar berlangsung, variabel ketepatan mengumpulkan tugas di katakan tidak pernah tepat waktu dalam mengumpulkan tugas dan variabel kondisi tempat tinggal dikatakan kurang mendukung untuk belajar. Dengan demikian, rendahnya prestasi belajar siswa sangat dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal, untuk itu, sekolah, guru dan orang tua perlu memerhatikan penuh dalam rangka meningkatkan mutu Pendidikan melalui prestasi belajar siswa.

REFERENSI

- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 282-289.
- Bungin, B. (2005). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55-61.
- Firdaus, F. (2020). Implementasi dan Hambatan Pada pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid 19. *Utile: Jurnal Kependidikan*, 6(2), 220-225.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran pada masa pandemi covid-19. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65-70.
- Merkuri, L. E., Sudarmi, S., & Miswar, D. (2017). Pengaruh Cara Belajar Terhadap Prestasi Belajar IPS Kelas VII SMP Negeri 1 Sukoharjo 2016/2017. *JPG: Jurnal Penelitian Geografi*, 5(8), 1-12.
- Slameto. (2002). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kartono, G., Mesra, M., & Azis, A. C. K. (2020). Pengembangan Media Ajar Grafis Komputer Materi WPAP Dalam Bentuk E-Book Dan Video Tutorial Bagi Mahasiswa Seni Rupa. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 127-132.
- Johandi, J., Hairida, H., & Rasmawan, R. (2017). Pengaruh Pembelajaran Block System Terhadap Prestasi Belajar Proses Industri Kimia Siswa Kelas XI SMTI Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6(3), 1-13.
- Tjandra, D. S. (2020). Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Abad 21. *SIKIP: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 1-10.

WhatsApps Group sebagai Media Mengajar: Keterampilan Guru

Rasyidi

SD Negeri No. 121/IX Jerambah Bolong, Jambi, Indonesia
rasydi.sd@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan guru dalam melakukan pembelajaran dengan WhatsApp Group (WAG). Adapun metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan sekolah dengan pendekatan deskriptif. Sampel penelitian ini diberikan perlakuan dalam bentuk pelatihan, dan terdiri dari semua guru di SDN No. 121/IX Jerambah Bolong serta dilaksanakan selama kurang lebih 4 bulan dimulai 27 Juli sampai dengan 29 Oktober 2020. Pada siklus I nilai rata-rata nilai Indikator Keterampilan Guru dalam Mengajar Menggunakan Media WAG pada angka 63,64% hal ini masih jauh dari yang diharapkan dengan pencapaian 70% sehingga perlu dilakukan Siklus II, pada siklus II pencapaian keterampilan guru mengajar dengan menggunakan media WAG pada angka 86,36% dan telah melibihi dari target yang diinginkan yaitu 70%. Sehingga, dengan bimbingan Menggunakan Media WAG pada guru dalam rangka peningkatan keterampilan mengajar di SDN No. 121/IX Jerambah Bolong telah berhasil. Keterbaruan dalam penelitian ini adalah penggunaan media WhatsApp sebagai wadah untuk peningkatan keterampilan guru.

Kata kunci: keterampilan guru, whatsapp, pelatihan.

Dikirim: 18 Maret 2021

Direvisi: 08 April 2021

Diterima: 19 Mei 2021

Identitas Artikel:

Rasyidi, R. (2021). Whatsapps Group sebagai Media Mengajar: Keterampilan Guru. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 13(1), 67-75.

PENDAHULUAN

Guru merupakan sebuah profesi yang memiliki kedudukan yang strategis untuk meningkatkan kecerdasan bangsa. Hal ini sesuai dari amanat undang-undang dasar Negara wajib menuntaskan kebodohan. Sehingga upaya pensejahteraan guru, peningkatan kualitas guru, hingga program peningkatan kompetensi guru sering dilakukan (Musfah, 2012). Upaya pemerintah untuk meningkatkan kualitas guru menjadi bagian penting dalam peningkatan sumber daya siswa (Sukarya, 2020).

Sebagaimana yang telah terjadi saat ini, kondisi pandemic telah mewajibkan guru untuk aktif dalam pembelajaran daring. Sehingga upaya-upaya dilakukan untuk melangsungkan proses pembelajaran. Saat ini gurulah yang mendapatkan perhatian lebih banyak diantara komponen-komponen sistem pendidikan (Indriyani, Saefulloh & Riono, 2020). Besarnya perhatian terhadap guru antara lain dapat dilihat dari banyaknya kebijakan khusus seperti kenaikan tunjangan fungsional guru dan sertifikasi guru. Usaha-usaha untuk mempersiapkan guru menjadi profesional telah banyak dilakukan. Kenyataan menunjukkan bahwa tidak semua guru pemula memiliki kinerja yang baik dalam melaksanakan tugasnya (Berliani, 2017).

Berdasarkan kenyataan tersebut, kompleksnya tugas serta peran guru tersebut, perlu diadakan supervisi atau pembinaan terhadap guru secara terus menerus untuk meningkatkan kinerjanya. Kinerja guru perlu ditingkatkan agar usaha

membimbing siswa untuk belajar dapat berkembang. Semakin meningkatnya kompetensi dan keterampilan guru dalam mengajar akan memberikan dampak yang baik dalam dunia pendidikan (Hasanah & Kristiawan, 2019).

Pada masa pandemi guru memiliki peran fasilitator sempurna. Guru tidak dapat lagi memberikan ceramah semata, guru diuntut untuk mahir dalam menggunakan fasilitas pendidikan jarak jauh. Selain tugas pokok guru adalah mengajar dan mendidik di sekolah, guru wajib menjadi mediasi dengan orang tua selama pembelajaran daring (Hayati, 2020; Chusna & Utami, 2020; Indriyani, 2021). Selain itu, seorang guru harus mempersiapkan dan mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswanya dalam menghadapi begitu cepat dan derasanya gelombang globalisasi.

Dengan diberlakukannya pembelajaran daring maka makin gagapnya seorang guru menghadapi situasi pembelajaran. Namun segala bentuk upaya dapat dilakukan untuk melangsungkan proses mengajar, dari penggunaan zoom, google team, google meeting hingga classroom. Penggunaan aplikasi pembelajaran dapat menjadi alternative pembelajaran daring. Berdasarkan temuan penelitian terdahulu tentang pembelajaran daring menggunakan WhatsApp, di peroleh bahwa penggunaan WhatsApps massenger cukup efektif untuk digunakan (Pustikayasa, 2019; Darmalaksana, 2020; Yensy, 2020).

Salah satu aplikasi dari WhatsApp Messenger yang bisa di gunakan untuk pembelajaran yaitu WAG yang dapat mengakomodir banyak anggota (siswa) dalam sebuah group belajar. Dengan memberlakukan pembelajaran daring ini maka perlu rasanya upaya peningkatan kemampuan guru dalam menggajar khususnya menggunakan WAG. Berdasarkan hal tersebut, peneliti juga mengidentifikasi bahwa terdapat masalah-masalah yang muncul dalam penggunaan WAG sebagai berikut: (1) guru belum mahir menggunakan WAG dalam pembelajaran daring di masa pandemi Covid 19, dan (2) Sebagian besar guru belum mendapatkan pelatihan pengembangan keterampilan mengajar di masa pandemi covid 19.

Dalam hal ini, peneliti mencoba memberikan solusi untuk pemecahan masalah dengan meningkatkan keterampilan Guru dalam mengajar menggunakan media WAG serta memberikan pelatihan dan pembimbingan pada guru PNS dan Honorer di lingkungan SDN No. 121/IX Jerambah Bolong. Dari fokus permasalahan dan solusi, maka peneliti dapat merumuskan permasalahan penelitian ini menjadi “Apakah peningkatan keterampilan Guru dalam mengajar menggunakan media WAG di SDN No. 121/IX Jerambah Bolong tahun pelajaran 2020/2021 dapat diterapkan?”

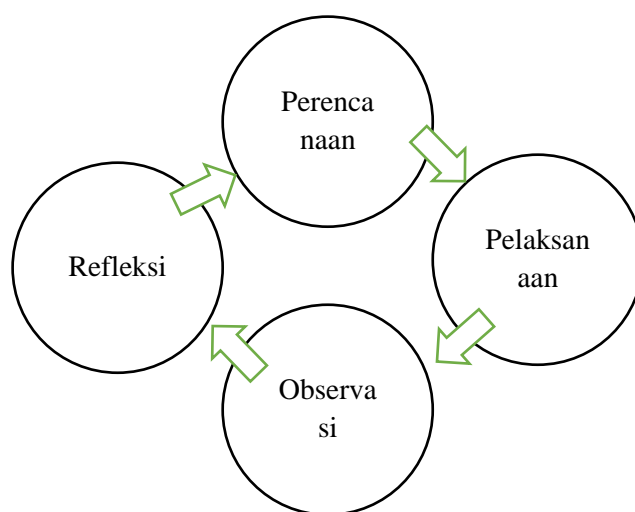
METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan sekolah (*School Action Research*), dimana peneliti menemukan guru-guru kesulitan menggunakan platform pembelajaran jarak jauh yaitu WAG. Metode ini dipilih karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah guru selama mengajar di sekolah (Aas, Vennebo & Halvorsen, 2020). Penelitian ini menggambarkan bagaimana suatu media pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai. Penelitian ini berlokasi di SDN No. 121/IX Jerambah Bolong yang beralamat di Jalan Lintas Talang Belido RT 26 Desa Mekar Jaya Kecamatan

Sungai Gelam Kabupaten Muaro Jambi Provinsi Jambi. Adapun waktu penelitian dilaksanakan pada tahun pelajaran 2020/2021 selama kurang lebih 4 bulan dimulai 27 Juli sampai dengan 29 Oktober 2020.

Penelitian ini mengambil bentuk penelitian tindakan sekolah (PTS) yaitu peningkatan kinerja guru melalui kunjungan kelas dalam rangka mengimplementasikan standar proses, yang terdiri dari 3 siklus dan masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap yaitu: (1) tahap perencanaan program tindakan, (2) pelaksanaan program tindakan, (3) pengamatan program, (4) refleksi. Untuk lebih jelas lihat di bawah ini:

Adapun alur dari penelitian ini sebagaimana bagan berikut.



Bagan 1. Alur penelitian tindakan sekolah

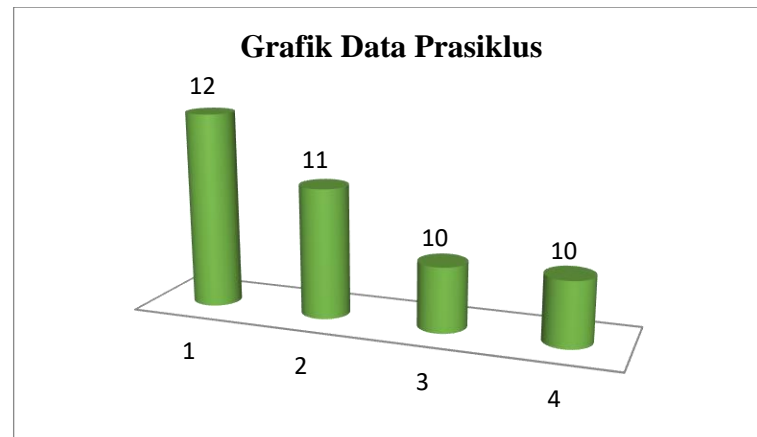
Bagan di atas mengisaratkan rangka penelitian tindakan sekolah yang saling berkaitan dimulai dari perencanaan hingga refleksi. Keempat kegiatan tersebut saling terkait dan secara urut membentuk sebuah siklus. Penelitian Tindakan Sekolah merupakan penelitian yang bersiklus, artinya penelitian dilakukan secara berulang dan berkelanjutan sampai tujuan penelitian dapat tercapai.

Analisis data yang dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif (Kemp, Hollowood & Hort, 2018) dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat peningkatan yang terjadi dari setiap siklus. Dengan metode ini peneliti berupaya menjelaskan data yang peneliti kumpulkan melalui komunikasi langsung atau wawancara, observasi/pengamatan, dan diskusi yang berupa persentase atau angka-angka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil data yang didapatkan pada kondisi awal (pra siklus) terhadap 22 orang guru, peneliti memperoleh informasi bahwa semua guru (enam orang) 5 diantaranya sudah pernah melakukan penerapan pembelajaran di kelas yang berpartisipasi dan kreatif, 17 orang lainnya masih menerapkan model pembelajaran yang konvensional/ceramah, kebanyakan guru tidak tahu dan tidak paham menerapkan model pembelajaran/media pembelajaran cocok digunakan dimasa pandemi covid 19 yang melanda Indonesia. Hal ini di pengaruhi belum

adanya pengetahuan guru tentang pembelajaran daring. Keterampilan guru dalam memilih media pembelajaran adalah keterampilan yang melingkupi seorang pendidik (Alwi, 2017).



Gambar 1. Data Pra Siklus

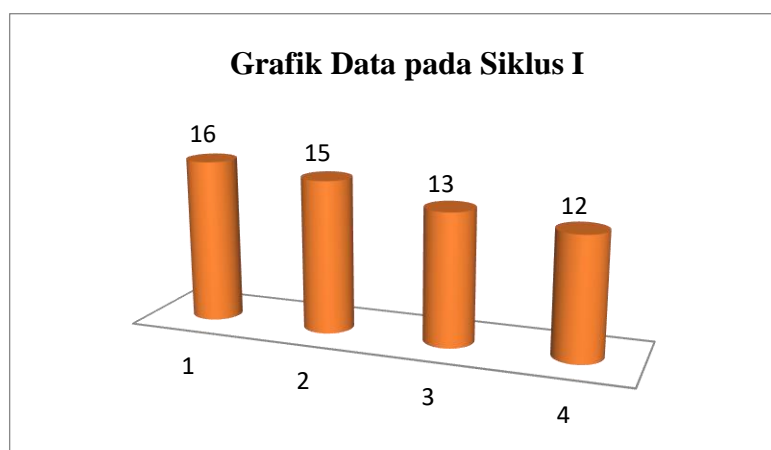
Berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap keterampilan guru dalam mengajar menggunakan media WAG yang dilakukan guru pada masa pandemi covid 19. Dari 22 sampel penelitian diperoleh hasil temuan bahwa hanya 12 orang guru yang membuat peraturan WAG pada siswanya. Selanjutnya, hanya 11 orang guru yang melakukan penjadwalan pembelajaran melalui WAG pada siswanya. Hanya 10 orang guru yang mengatur pengaturan Whatsapp pada siswanya. Serta, hanya 10 orang guru yang berkomunikasi rutin kepada kepala sekolah.

Secara rata-rata proses pembelajaran masih jauh dari yang diharapkan dengan capaian persentase Keterampilan Guru Dalam Mengajar Menggunakan Media WAG didapatkan 48,86% dari semua indikator penilaian Keterampilan mengajar guru. Keterampilan guru dalam mengajar harus di tingkatkan dengan memberikan sebuah motivasi yang secara terus menerus (Kartini & Kristiawan, 2019).

Siklus I

Penelitian ini dilakukan atas dasar permasalahan guru dalam menggunakan WAG yang belum maksimal. Maka peneliti memberikan solusi untuk melakukan pelatihan dan bimbingan. Setelah melakukan siklus I diperoleh temuan hasil. Hasil data yang didapatkan setelah dilakukan tindakan peningkatan keterampilan guru melalui pelatihan yang diupayakan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar dengan menggunakan media WAG pada Siklus I didapatkan data terhadap 22 orang guru, diperoleh data seperti pada Gambar 2.

Data yang peneliti peroleh bahwa 22 guru diantaranya sudah mencoba menggunakan media WAG dalam pembelajaran di masa pandemi covid 19 hal ini dapat dilihat dari diperoleh informasi dan data bahwa hanya 16 orang guru membuat peraturan WAG pada siswanya dari 22 orang guru, hanya 15 orang guru yang melakukan Penjadwalan pembelajaran melalui WAG pada siswanya dari 22 orang guru, hanya 12 orang guru yang Mengatur Pengaturan Whatsapp pada siswanya dari 22 orang guru, hanya 12 orang guru yang Komunikasi rutin kepala sekolah dengan guru dari 22 orang guru.

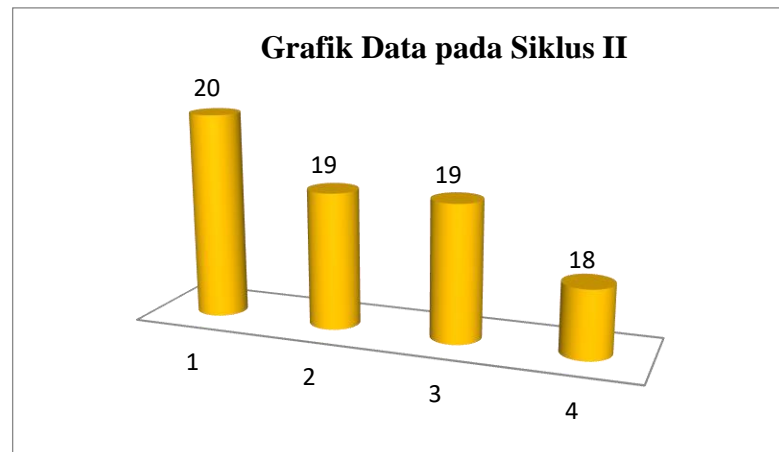


Gambar 2. Data Pada Siklus I

Secara rata-rata proses pembelajaran masih jauh dari yang diharapkan dengan capaian persentase keterampilan guru dalam mengajar menggunakan media WAG dimasa covid 19 dengan hasil 63,64% dari semua indikator penilaian keterampilan guru dalam mengajar menggunakan media WAG hal ini tentunya belum mencapai tujuan dari penelitian ini yang isyaratkan capaian persentase Indikator keterampilan guru dalam mengajar menggunakan media WAG pada angka 70%. Penyebab belum maksimalnya keterampilan guru dalam menggunakan WAG pada siklus I adalah kurang aktifnya guru dalam mendiskusikan permasalahan teknis saat pembelajaran. Guru kelas bawah dan guru bidang studi yang membutuhkan perhitungan masih kesulitan dalam merangkum materi pembelajaran yang akan disampaikan menggunakan WhatsApp. Berdasarkan masukan supervisor atas temuan tersebut, maka peneliti merancang perbaikan pelatihan dan bimbingan teknis pada siklus II dengan menerapkan metode pelatihan kelompok yang memecahkan permasalahan masing-masing guru bidang studi. Penggunaan metode ini diharapkan akan meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran menggunakan WAG pada siklus II. Oleh karena itu perlu dilakukan kembali Siklus yang ke II. Kurangnya peningkatan signifikan ini bisa disebabkan berbagai factor. Factor external yang biasanya mempengaruhi lebih banyak dalam menghambat peningkatan keterampilan guru (Malinda, 2018).

Siklus II

Berdasarkan refleksi siklus pertama yang terindikasi bahwa permasalahan yang terjadi pada teknis pembelajaran tiap bidang studi, akhirnya peneliti merancang metode pelatihan dengan perbaikan pelatihan dan bimbingan teknis pada siklus II dengan menerapkan metode pelatihan kelompok yang memecahkan permasalahan masing-masing guru bidang studi. Dari hasil temuan siklus II, peneliti menemukan secara rata-rata nilai keseluruhan telah terjadi peningkatan telah terjadi peningkatan keterampilan guru dalam mengajar menggunakan media WAG di masa pandemi covid 19. Berikut data Penelitiannya digambarkan seperti pada Gambar 3.



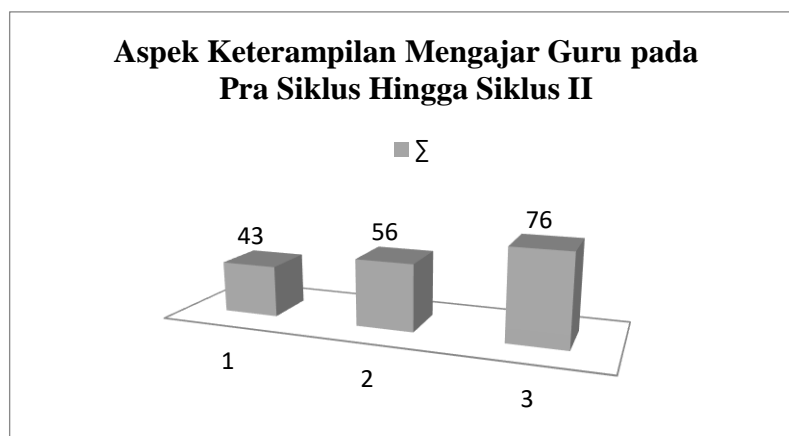
Gambar 3. Data Siklus II

Data yang peneliti peroleh dari setelah melakukan perbaikan tindakan pada siklus II, bahwa semua guru (enam orang) 6 diantaranya sudah mencoba Menggunakan Media WAG dengan baik dalam pembelajaran di masa pandemi covid 19 hal ini dapat dilihat dari diperoleh informasi dan data bahwa hanya 20 orang guru membuat peraturan WAG pada siswanya dari 22 orang guru, hanya 19 orang guru yang melakukan Penjadwalan pembelajaran melalui WAG pada siswanya dari 22 orang guru, hanya 19 orang guru yang Mengatur Pengaturan Whatsapp pada siswanya dari 22 orang guru, hanya 18 orang guru yang Komunikasi rutin kepala sekolah dengan guru dari 22 orang guru.

Secara rata-rata proses pembelajaran sudah melebihi dari yang diharapkan dengan capaian persentase keterampilan guru dalam mengajar menggunakan media WAG dimasa pandemi covid 19 yaitu 86,36% dari semua aspek penilaian keterampilan dengan penerapan pendekatan saintifik. Hasil ini tentunya telah melebihi persentase indikator Keterampilan Guru Dalam Mengajar Menggunakan Media WAG pada angka 70% yang di syaratkan.

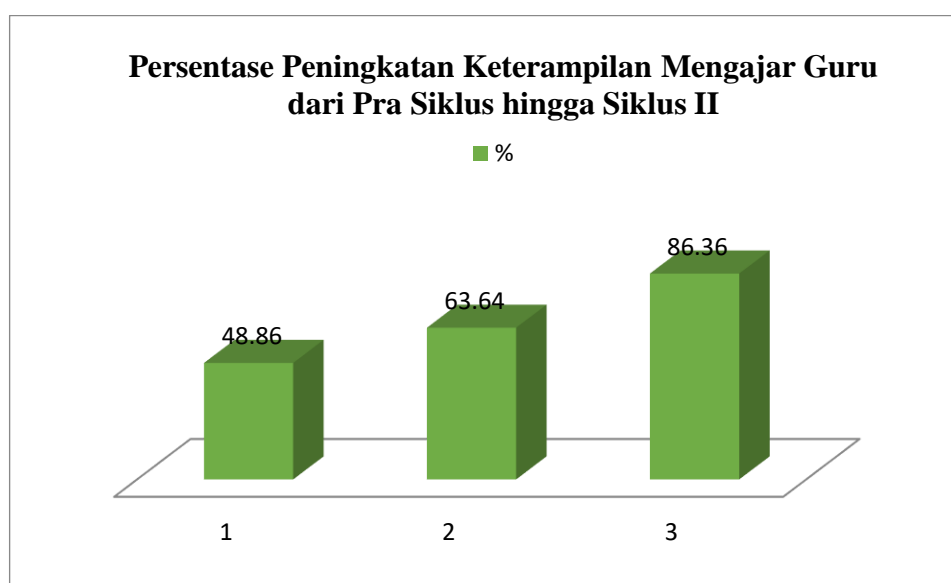
Pada siklus pertama merupakan awal upaya Peningkatan Keterampilan Guru Dalam Mengajar Menggunakan Media WAG di SDN No. 121/IX Jerambah Bolong Tahun Pelajaran 2020/2021, pada siklus 1 masih ditemukan beberapa guru masih belum dapat memahami bagaimana menggunakan media WAG dalam pembelajaran dimasa covid 19, khususnya pada indikator Penjadwalan pembelajaran melalui WAG, Mengatur Pengaturan Whatsapp dan Komunikasi rutin kepala sekolah dengan guru.

Data yang didapatkan bahwa persentase pencapai dari keseluruhan indikator Keterampilan Guru Dalam Mengajar Menggunakan Media WAG hanya berada pada angka 63,64% dan ini sedikit lagi dari target yang diharapkan karena target yang ingin dicapai pada penerapan pembelajaran menggunakan media WAG ini adalah 70% guru telah memiliki keterampilan guru dalam mengajar menggunakan media WAG dimasa covid 19 pada pelajaran. Dikarenakan belum tercapainya tujuan itu maka diperlukan tindakan perbaikan (siklus II).



Gambar 4. Rata Pencapaian Aspek Keterampilan Mengajar Guru

Pada siklus kedua, peneliti melakukan perbaikan dalam melakukan tindakan baik itu bimbingan dan arahan terhadap guru dalam menggunakan media WAG maka didapatkan hasil yang sangat baik. Dari 4 indikator keterampilan guru dalam mengajar menggunakan media WAG Guru telah mencapai hasil yang sangat baik dengan capai 86,36%.



Gambar 5. Persentase Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru

Hasil ini tentunya telah melebihi target pencapaian yang telah ditentukan pada angka 70%, sehingga pemberian penerapan pendekatan saintifik ini berhasil menambah keterampilan guru dalam mengajar menggunakan media WAG.

Keterampilan guru dalam menggunakan media WAG berhasil. Keberhasilan ini terlihat dari dua siklus yang dilakukan oleh peneliti melalui pelatihan. Pelatihan tersebut didukung oleh keteguhan dan keuletan guru. Tanpa adanya motivasi dan keuletan guru dalam meningkatkan pasitasnya dalam pelatihan peneliti menilai tidak akan berhasil (Sahartian, 2018; Sudana, 2018). Dalam hal ini, kemampuan guru dan kesungguhan pelatih akan memberikan pengaruh positif dalam peningkatan keterampilan belajar di masa pandemi (Fadhila, 2017).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Sekolah dapat disimpulkan bahwa; bimbingan berkelanjutan dapat meningkatkan keterampilan mengajar guru dalam mengajar menggunakan media WAG. Guru menunjukkan keseriusan dalam melakukan mengelola WAG untuk proses pembelajaran bersama siswa di SDN No. 121/IX Jerambah Bolong dari peneliti. Informasi ini peneliti peroleh dari hasil pengamatan pada saat mengadakan wawancara dan bimbingan kepada para guru. Hal itu dapat dibuktikan dari hasil observasi/pengamatan yang memperlihatkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan WAG dari siklus ke siklus. Pada siklus I nilai rata-rata nilai Indikator Keterampilan Guru Dalam Mengajar Menggunakan Media WAG pada angka 63,64% hal ini masih jauh dari yang diharapkan dengan pencapaian 70% sehingga perlu dilakukan Siklus II, pada siklus II pencapaian keterampilan guru mengajar dengan menggunakan media WAG pada angka 86,36% dan telah melibihi dari target yang diinginkan yaitu 70%. Telah terbukti bahwa dengan bimbingan Menggunakan Media WAG pada guru dalam rangka peningkatan keterampilan mengajar di SDN No. 121/IX Jerambah Bolong telah berhasil. Sehingga, kegiatan ini dapat diadopsi untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan WAG sebagai media belajar di masa pandemi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada majelis guru SDN No. 121/IX jerambah bolong, Muaro Jambi, Jambi serta siswa dan siswi yang selalu memberikan semangat dan kesempatan dalam terselesaikannya penelitian ini.

REFERENSI

- Aas, M., Vennebo, K. F., & Halvorsen, K. A. (2020). Benchlearning—an action research program for transforming leadership and school practices. *Educational action research*, 28(2), 210-226. <https://doi.org/10.1080/09650792.2019.1566084>
- Alwi, S. (2017). Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 8(2), 145-167.
- Berliani, T. (2017). Implementasi Supervisi oleh Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru. *JMSP (Jurnal Manajemen dan Supervisi Pendidikan)*, 1(3), 218-226.
- Chusna, P. A., & Utami, A. D. M. (2020). Dampak pandemi COVID-19 terhadap peran orang tua dan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran daring anak usia sekolah dasar. *Premiere: Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 11-30. <https://doi.org/10.51675/jp.v2i1.84>
- Darmalaksana, W. (2020). WhatsApp Kuliah Mobile. Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Gunung Djati Bandung [PDF File]. Tersedia: <http://digilib.uinsgd.ac.id/id/eprint/30354>
- Fadhila, R. (2017). Motivasi Kerja Guru di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).

- Hasanah, M. L., & Kristiawan, M. (2019). Supervisi Akademik dan Bagaimana Kinerja Guru. *Tadbir: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*, 3(2), 97-112. <http://dx.doi.org/10.29240/jsmp.v3i2.1159>
- Hayati, A. S. (2020). Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Dengan Sistem Daring pada Masa Pandemi di Desa Depokrejo, Kebumen. *Tasyri': Jurnal Tarbiyah-Syari'ah Islamiyah*, 27(2), 23-32.
- Indriyani, A., Saefulloh, M., & Riono, S. B. (2020). Pengaruh Diklat Kependidikan dan Kesejahteraan Guru terhadap Kualitas Guru di Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Jamblang Kabupaten Cirebon. *Syntax Idea*, 2(7), 176-193. <https://doi.org/10.36418/syntax-idea.v2i7.441>
- Indriyani, F. (2021). Peran Orang Tua Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Siswa Sekolah Dasar Di Pulau Rona Kecamatan Bangkinang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 90-96. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1434>
- Kartini, D., & Kristiawan, M. (2019). Pengaruh tunjangan profesi dan motivasi kerja terhadap kinerja guru. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 6(1), 25-33. <https://doi.org/10.24246/j.jk.2019.v6.i1.p25-33>
- Kemp, S. E., Ng, M., Hollowood, T., & Hort, J. (2018). Introduction to descriptive analysis. In Kemp, S. E., Hort, J., & Hollowood, T. (Eds.), *Descriptive analysis in sensory evaluation*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons Ltd.
- Malinda, T. D. (2018). Hambatan-hambatan guru dalam pengelolaan kelas di kelas III SDN Sawojajar 3 Kecamatan Kedungkandang Kota Malang (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Musfah, J. (2012). *Peningkatan kompetensi guru: Melalui pelatihan dan sumber belajar teori dan praktik*. Jakarta: Kencana.
- Pustikayasa, I. M. (2019). Grup WhatsApp Sebagai Media Pembelajaran. *Widya Genitri: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*, 10(2), 53-62. <https://doi.org/10.36417/widyagenitri.v10i2.281>
- Sahartian, S. (2018). Pemahaman Guru Pendidikan Agama Kristen Tentang II Timotius 3: 10 Terhadap Peningkatan Kecerdasan Spiritual Anak Didik. *Fidei: Jurnal Teologi Sistematika dan Praktika*, 1(2), 146-172. <https://doi.org/10.34081/fidei.v1i2.15>
- Sudana, D. N. (2018). Pelatihan dan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berdasarkan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 pada Guru-Guru di Gugus V Kediri, Kecamatan Kediri Kabupaten. *International Journal of Community Service Learning*, 2(1), 22-27. <http://dx.doi.org/10.23887/ijcsl.v2i1.13680>
- Sukarya, E. (2020). Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 Melalui Pendampingan. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 611-617. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.620>
- Yensy, N. A. (2020). Efektifitas Pembelajaran Statistika Matematika melalui Media Whatsapp Group Ditinjau dari Hasil Belajar Mahasiswa (Masa Pandemi Covid 19). *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(2), 65-74. <https://doi.org/10.33449/jpmp.v5i2.11410>

Pengaruh Penerapan Media Teka-teki Silang Diakhir Pembelajaran Model *Discovery* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MIA SMA Kartika XX-1 Makassar (Studi pada Materi Pokok Larutan Penyangga)

Nurfitri, Muhammad Syahrir*, Muhammad Anwar
Jurusan Kimia, FMIPA Universitas Negeri Makassar, Indonesia
*syahrir_gassa@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*quasi experimental*) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media teka-teki silang (TTS) diakhir pembelajaran model *discovery* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI MIA SMA Kartika XX-1 Makassar. Desain penelitian adalah *pretest-posttest control group design*. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MIA SMA Kartika XX-1 Makassar yang terdiri dari 7 kelas. Penentuan sampel dilakukan secara random. Variabel bebas adalah media TTS diakhir model pembelajaran *discovery* dan variabel terikatnya yaitu hasil belajar tanpa menggunakan media TTS diakhir pembelajaran menggunakan *discovery learning* tanpa TTS. Hasil analisis data baik secara deskriptif menunjukkan rata-rata hasil belajar dalam bentuk *N-Gain* peserta didik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berturut-turut adalah 0.649 dan 0.527 termasuk (kategori sedang). Sedangkan analisis statistik inferensial diperoleh hasil pengujian hipotesis terhadap hasil belajar menggunakan uji-*t* diperoleh $t_{hitung} = -2,652 > t_{tabel} = 1,67$. Berdasarkan hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan media TTS pada akhir model pembelajaran *discovery* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI MIA SMA Kartika XX-1 Makassar pada materi pokok larutan penyangga.

Kata kunci: *discovery*, hasil belajar, media.

Dikirim: 29 Mei 2021

Direvisi: 29 Juni 2021

Diterima: 07 Juli 2021

Identitas Artikel:

Nurfitri, N., Syahrir, M., & Anwar, M. (2021). Pengaruh Penerapan Media Teka-teki Silang Diakhir Pembelajaran Model *Discovery* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MIA SMA Kartika XX-1 Makassar (Studi pada Materi Pokok Larutan Penyangga). *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 13(1), 76-83.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar, terencana dan sistematis dalam mengembangkan dan meningkatkan kualitas serta potensi yang dimiliki oleh SDM. Persiapkan generasi muda bangsa dalam menghadapi kehidupan dimasa depan dimana pendidikan menjadi hal yang sangat penting. Keberhasilan dari pendidikan sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang dilakukan.

Kegiatan menyampaikan pesan dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang terdiri dari: pengetahuan, keterampilan, dan sikap dari guru kepada peserta didik. Guru dan peserta didik sendiri merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran. Guru mempunyai beberapa peranan dalam proses pembelajaran yaitu sebagai informator, motivator, fasilitator, pembimbing,

korektor, inspirator, organisator, demonstrator, pengelola kelas, mediator, supervisor, dan evaluator (Noor, 2013). Selain guru berperan dalam bidang akademik, guru juga berperan mendidik karakter siswa. Untuk itu guru perlu mendesain proses belajar mengajar menjadi menyenangkan dan membuat siswa menjadi berperan aktif dalam proses pembelajaran. Jika hal ini terjadi maka tujuan pembelajaran dan pendidikan nasional dapat tercapai dengan mudah.

Hasil belajar pada materi larutan penyangga sesuai hasil di SMA Kartika XX-1 bahwa persentase jumlah peserta didik yang tuntas pada ulangan harian dengan nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 76 adalah sekitar 50-60%, sehingga berdasarkan hal tersebut maka belum memenuhi kriteria ketuntasan kelas yang telah ditetapkan yaitu 78 %. Salah satu faktor yang menyebabkan hal tersebut yaitu media pembelajaran yang diterapkan selama ini tidak akan pernah cocok karena karakteristik berbeda-beda dari masing-masing peserta didik di SMA Kartika XX-1 ketika menghadapi pelajaran kimia khususnya materi larutan penyangga. Pada pokok bahasan ini banyak berkaitan mengenai konsep serta aplikasinya.

Proses pembelajaran belum terlaksana efektif karena masih rendahnya hasil belajar peserta didik saat proses pembelajaran. Mereka selalu beranggapan bahwa kimia sulit untuk dipahami. Selain tentang pemahaman rumus-rumus kimia, peserta didik juga harus paham dengan konsep-konsep kimia itu sendiri. Serta masih banyak peserta didik kurang teliti pada saat mengidentifikasi masalah yang diberikan oleh guru, karena kebiasaannya yang cenderung menerima materi tanpa memahaminya terlebih dahulu.

Guru harus mampu berbeperan aktif agar peserta didik dapat mengatasi masalah dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat menyebabkan peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran. Selain berperan aktif, yang perlu diperhatikan juga adalah bagaimana pada proses pembelajaran peserta didik merasa nyaman dan tidak tertekan, sehingga pembelajaran yang efektif dan efisien dapat terwujud. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dan dapat digunakan dalam mengatasi masalah dalam pembelajaran kimia adalah model *discovery learning*.

Discovery learning merupakan model pembelajaran yang membuat peserta didik terlibat secara aktif menggunakan proses mentalnya untuk menemukan berbagai konsep dan prinsip materi yang sedang dipelajari. Bahan ajar yang disajikan dalam bentuk pertanyaan atau permasalahan yang harus diselesaikan. Jadi peserta didik memperoleh pengetahuan yang berasal dari penemuan sendiri (Rusman, 2013; Zulfajri & Amelia, 2016). Kegiatan peserta didik dalam pelaksanaan model ini masih kurang begitu aktif sehingga diperlukan suatu media tertentu dalam membuat peserta didik semakin kreatif dan inovatif dalam melakukan pemecahan masalah. Untuk meningkatkan kreatifitas dan inovasi peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan model *discovery learning* tersebut maka digunakan salah satu media yaitu TTS.

Upaya yang dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu penggunaan media TTS dan strategi tertentu (Djamarah & Zain, 2006; Abimanyu & La Sulo, 2008). TTS merupakan strategi peninjauan kembali yang dapat membantu peserta didik mengingat tentang materi yang telah disampaikan oleh guru. Menerapkan strategi ini dapat melibatkan kemampuan peserta didik untuk menjawab suatu masalah berupa TTS. TTS ini suatu permainan dimana peserta

didik harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf atau angka berdasarkan petunjuk yang diberikan. TTS dapat membuat peserta didik lebih termotivasi dalam belajar dan membuat proses pembelajaran lebih menarik (Rakhmadhani, Yamtinah & Utomo, 2013; Uno & Muhammad, 2011).

Penggunaan media TTS pada model *discovery learning* telah digunakan oleh (Yumila, Megasyani & Yanti, 2017) pada hasil belajar fisika peserta didik, dengan menerapkan TTS dalam pembelajaran *discovery learning* lebih baik daripada hasil belajar fisika peserta didik yang hanya menggunakan pembelajaran *discovery learning* pada kelas XI MIPA SMAN 14 Padang. Berdasarkan Hasil penelitian (Zulfajri & Amelia, 2016) pada materi kimia sistem koloid di kelas XI MIPA MAN Indrapuri Banda Aceh, diperoleh hasil bahwa penerapan model *discovery learning* dengan media TTS sangat disukai oleh peserta didik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Mengingat bahwa teka teki silang tersebut mengarah kepada ingatan peserta didik sehingga dalam mempelajari materi larutan penyangga selama proses di akhir pembelajaran *discovery* mereka memerlukan pengetahuan konsep dan teori-teori praktis yang perlu dikuasai peserta didik, sehingga untuk melihat sejauh mana ingatan mereka sambil memanfaatkan salah satu media teka teki silang yang dapat menambah ketertarikan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran. Berdasarkan uraian di atas yang menjadi salah satu faktor pendukung penulis menggunakan media TTS diakhir pembelajaran *discovery* dalam penelitian.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*). Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat (Siregar, 2016). Variabel bebas yaitu, hasil belajar menggunakan model *discovery learning* dengan menggunakan media TTS di akhir pembelajaran. Sedangkan, variabel terikat yaitu hasil belajar menggunakan model *discovery learning* di akhir pembelajaran tanpa media TTS.

Instrumen dalam penelitian ini berupa tes objektif dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal dengan lima pilihan jawaban. Soal yang digunakan dipilih dari dua puluh lima soal yang telah melalui proses validasi isi oleh validator dan validasi item.

Hasil belajar peserta didik yang diperoleh dalam bentuk skor dikonversi ke bentuk nilai dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh peserta didik}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \dots (\text{Sudjana, 2011})$$

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Belajar

Nilai	Kategori
≥ 78	Tuntas
< 78	Tidak tuntas

Sumber: SMA Kartika XX-1 Makassar

Adapun hipotesis dari penelitian ini yaitu “media TTS diakhir pembelajaran *discovery* ada pengaruh positif terhadap hasil belajar kimia peserta didik kelas XI MIA SMA Kartika XX-1 Makassar pada materi pokok larutan penyangga” seperti pada Tabel 1.

HASIL PENELITIAN

Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai karakteristik pencapaian hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol (Siregar, 2016).

Tabel 2. Nilai Statistik Hasil Belajar Peserta Didik Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik Kelompok			
	Eksperimen		Kontrol	
	Pretes	Postes	Pretes	Postes
Ukuran Sampel	31	31	33	33
Nilai Terendah	55	50	10	45
Nilai Tertinggi	55	95	50	90
Nilai rata-rata	28,98	76,20	25,93	66,19
Median	27,10	80,54	11,88	92,5
Modus	25,82	80,86	16,29	84,66
Standar Deviasi	14,29	11,70	10,22	13,96

Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Analisis Statistik Inferensial

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui normal atau tidaknya populasi yang digunakan (Sudjana, 2002). Uji normalitas menggunakan statistik uji chi-kuadrat (χ^2), data dikatakan normal apabila $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$. Dari hasil perhitungan analisis statistik inferensial untuk data hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen diperoleh $\chi^2_{hitung} = 5,0000$ dan kelas kontrol diperoleh 5,5366. Nilai untuk χ^2_{tabel} pada taraf kepercayaan (α) = 0,05 dan derajat kebebasan (dk) = 3 diperoleh nilai $\chi^2_{tabel} = 7,815$. Pada kelas eksperimen $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ dan kelas kontrol $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka disimpulkan bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari kedua kelas bersifat homogen atau tidak. Kriteria pengujian homogenitas yaitu $F_{hitung} < F_{tabel}$. Berdasarkan hasil uji homogenitas untuk data hasil belajar dengan menggunakan varians dari kelas kontrol sebagai varians terbesar dan varians dari kelas eksperimen sebagai varians terkecil, maka diperoleh data $F_{hitung} = 1,26$. Nilai F_{tabel} pada taraf kepercayaan 0,05 sebesar 1,81. Karena nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa varians kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang homogen.

Hasil uji prasyarat untuk hasil belajar, data berdistribusi normal dan berasal dari varians yang homogen, maka dilanjutkan dengan uji hipotesis. Pada uji

hipotesis digunakan uji-*t* satu pihak. Uji-*t* dilakukan pada masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil pengujian hipotesis nilai *N-Gain* dengan uji-*t* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh data sebagaimana terdapat dalam Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Pengujian Hipotesis Nilai *N-Gain*

Kelas	Jumlah	<i>dk</i>	Rata-rata <i>N-Gain</i>	t_{hitung}	t_{tabel}	Keputusan
Eksperimen	31	62	0,649	2,652	1,67	H ₁ diterima
Kontrol	31		0,527			

Berdasarkan Tabel 3 di atas diperoleh nilai $t_{hitung}=2,652$ dan nilai t_{tabel} pada taraf kepercayaan (α)=0,05 dan derajat kebebasan (dk)=62 yaitu 1,67. Dari analisis uji hipotesis ini diperoleh $t_{hitung}>t_{tabel}$, sehingga H₁ diterima dan H₀ ditolak. Ini berarti bahwa terdapat pengaruh penggunaan media berbasis TTS di akhir model pembelajaran *discovery* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI MIA SMA Kartika XX-1 Makassar pada materi pokok larutan penyangga.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media TTS diakhir pembelajaran model *discovery* terhadap hasil belajar peserta didik. Kedua kelas diberikan perlakuan yang sama. Hanya saja pada kelas eksperimen diberikan media TTS diakhir pembelajaran *discovery learning* sebagai pengganti evaluasi pada umumnya, sedangkan pada kelas kontrol diberikan model pembelajaran *discovery learning* tanpa media TTS diakhir pembelajaran (Anita, 2010, Dananjaya, 2010; Darmadi, 2017). Media TTS diakhir model pembelajaran *discovery learning* ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi larutan penyangga.

Setelah melakukan proses pembelajaran selama empat kali pertemuan, dilakukan tes hasil belajar atau *posttest*. Hasil yang diperoleh pada *posttest* dengan nilai terendah dan tertinggi untuk *posttest* pada kelas eksperimen yaitu 50 dan 95 lebih besar dibandingkan nilai terendah dan tertinggi untuk *posttest* pada kelas kontrol yaitu 45 dan 90. Nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu 76,20 dan 66,19. Adapun nilai standar deviasi untuk kelompok eksperimen pada saat *pretest* dan *posttest* yaitu 14,29 dan 11,70 sedangkan nilai standar deviasi untuk kelompok kontrol pada saat *pretest* dan *posttest* yaitu 10,22 dan 13,96. Perbedaan hasil belajar juga terlihat dari perolehan *N-Gain* pada kelompok eksperimen kategori tinggi sebesar 61,29% dan pada kelompok kontrol kategori tinggi sebesar 30,30%.

Tabel 1 menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran dengan media TTS diakhir pembelajaran *discovery* memberikan hasil belajar yang lebih baik. Hal ini membuktikan bahwa ada peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disajikan, karena selama proses pembelajaran berlangsung peserta didik tertarik dengan media evaluasi yang digunakan sehingga peserta didik antusias dan semangat dalam proses pembelajaran sehingga mereka aktif dalam proses pembelajaran di kelas (Djamarah & Zain, 2006).

Tabel 2 menunjukkan bahwa ketuntasan kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan kelompok kontrol yaitu 58,06 % dan 39,39 %. Ketuntasan kelompok eksperimen cukup baik, hal ini didukung dengan persentase jumlah peserta didik yang tuntas relatif tinggi daripada peserta didik yang tidak tuntas. Selain itu, berdasarkan ketuntasan indikator pada kedua tersebut, kelompok eksperimen memiliki ketuntasan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Yumila et al., 2017) pada hasil belajar fisika peserta didik, dengan menerapkan TTS dalam pembelajaran *discovery learning* lebih baik dari pada hasil belajar fisika peserta didik yang hanya menggunakan pembelajaran *discovery learning* pada kelas XI MIPA SMAN 14 Padang.

Hasil belajar yang berbeda pada kedua kelas juga didukung oleh hasil perhitungan *N-Gain* yang diperoleh, dimana kelompok eksperimen memberikan nilai rata-rata *N-Gain* yaitu 0,649 dengan kelompok kontrol yaitu 0,527. Hal ini membuktikan bahwa dalam proses pembelajaran yang berlangsung pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Persentase pencapaian tiap indikator menunjukkan bahwa kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol, hal ini diketahui dari sepuluh indikator yang ada, diantaranya kelompok eksperimen memperoleh hasil lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Sedangkan kelompok kontrol hanya unggul dua indikator, yaitu indikator satu dan tiga. Presentase ketuntasan pada kelompok eksperimen terdapat 1 indikator yang mencapai ketuntasan yaitu indikator 7 dengan presentasi ketuntasan yang cukup tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol, sedangkan persentase ketercapaian indikator pada kelompok kontrol tidak terdapat indikator yang mencapai ketuntasan. Dapat dilihat pada indikator 1 hasil pada kedua, kelompok kontrol 48,48% lebih besar dibandingkan kelompok eksperimen 41,93% dan indikator 3 kelompok kontrol 39,39% lebih besar dibandingkan kelompok eksperimen 32,25% hal ini disebabkan dari penggunaan media TTS pada kelompok eksperimen sedangkan kelompok kontrol tidak menggunakan TTS.

Hasil uji prasyarat analisis statistik inferensial diperoleh data hasil belajar kedua kelompok terdistribusi normal dimana $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, untuk kelompok eksperimen nilai χ^2_{hitung} yaitu 5,000 dan nilai χ^2_{tabel} yaitu 7,81 dan untuk kelas kontrol nilai χ^2_{hitung} yaitu 5,5366 dan nilai χ^2_{tabel} yaitu 7,81. Sedangkan untuk homogenitas dengan menggunakan uji-*F* diperoleh data hasil belajar kedua kelompok adalah homogen dengan kriteria pengujian, jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka varians bersifat homogen. Data yang diperoleh adalah nilai F_{tabel} (0,05)(30/32) sebesar 1,81 dan F_{hitung} sebesar 1,26. Oleh karena telah memenuhi asumsi maka dapat dilakukan pengujian hipotesis pada data tersebut. Untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan diterima atau tidak maka dilakukan uji-t yang hasilnya t_{hitung} (2,652) $> t_{tabel}$ (1,67), sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak. Ini berarti ada pengaruh penggunaan media berbasis TTS diakhir model pembelajaran *discovery* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI MIA SMA Kartika XX-1 Makassar pada materi pokok larutan penyangga.

Hal ini di dukung oleh Zaini (2008) menyatakan bahwa teka-teki dapat digunakan sebagai pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan pembelajaran dengan ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal. Hasil penelitian

(Zulfajri & Amelia, 2016) pada materi kimia sistem koloid di kelas XI MIPA MAN Indrapuri Banda Aceh, diperoleh hasil bahwa penerapan model *discovery learning* dengan media TTS sangat disukai oleh peserta didik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

TTS merupakan metode dimana peserta didik harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf atau angka berdasarkan petunjuk yang telah diberikan sehingga membentuk kata yang dapat dibaca, baik secara vertikal maupun horizontal (Yumila et al., 2017; Rakhmadhani et al., 2013; Widiasworo, 2017; Zulfajri & Amelia, 2016). Metode TTS ini dapat membuat peserta didik lebih termotivasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat lebih menarik.

SIMPULAN

Dari hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan media TTS diakhir pembelajaran model *discovery* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI MIA SMA Kartika XX-1 Makassar pada materi pokok larutan penyangga.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak Pimpinan, Dosen Jurusan Kimia FMIPA Universitas Negeri Makasar dan Kepala SMA Kartika XX-1 Makassar serta semua pihak yang terlibat sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, S., & La Sulo, S. L. (2008). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: DEPDIKNAS.
- Anita, S. (2010). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Presindo
- Dananjaya, U. (2010). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Darmadi, H. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Noor, A. F. (2013). *Modul Belajar dan Pembelajaran*. Palangkaraya: Universitas Muhammadiyah Palangkaraya.
- Rakhmadhani, N., Yamtinah, S., & Utomo, S. B. (2013). Pengaruh Penggunaan Metode Teams Games Tournaments Berbantuan Media Teka - Teki Silang dan Ular Tangga dengan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Siswa Pada Materi Koloid Kelas XI SMA Negeri 1 Simo Tahun Pelajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2 (4), 190–197.
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru* (2nd ed.). Depok: Raja Grafindo Press.
- Siregar, S. (2016). *Statistika deskriptif untuk penelitian*. Depok: Raja Grafindo Persada.

- Sudjana. (2002). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Uno, H. B., & Muhammad, N. (2011). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran, Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widiasworo, E. (2017). *Strategi dan Metode Mengajar Siswa di Luar Kelas (Outdoor Learning): Secara Aktif, Kreatif, Inspiratif, dan Komunikatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Yumila, R., Megasyani, A., & Yanti, I. R. (2017). Pengaruh Penerapan Teka-teki silang Dalam Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI MIPA SMAN 14 Padang. *Jurnal Riset Fisika Edukasi dan Sains*, 3 (2), 75–86.
<https://doi.org/https://doi.org/10.22202/jrfes.2017.v3i2.2501>
- Zaini, H. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Zulfajri, M., & Amelia, R. (2016). Pengaruh Model Discovery learning Dengan Media Teka-Teki Silang Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Koloid. *Jurnal Edukasi Kimia*, 1(1), 12–18.

Upaya Peningkatan Teknik Smash Bola Voli melalui Model Pembelajaran Inquiry Learning pada Siswa Kelas X SMA Ma'arif Ngawi Tahun Ajaran 2020/2021

Mukarom Alfarezi*, Arief Nur Wahyudi, Andy Widhiya Bayu Utomo
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, STKIP Modern Ngawi, Indonesia
*mukaromalfarezi45.ar@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar bola voli teknik smash pada siswa kelas X SMA Ma'arif Ngawi melalui model pembelajaran *Inquiry Learning*. Penelitian ini dilakukan di SMA Ma'arif ngawi kelas X sebanyak 16 siswa. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak 2 (dua) siklus masing-masing tiap siklus dua kali pertemuan. Teknik pengumpulan data ini menggunakan observasi dan tes. Berdasarkan hasil pelaksanaan tes awal, 62,5% siswa tidak tuntas atau sebanyak 10 siswa, sehingga dilakukan perbaikan pada siklus I untuk memperbaiki nilai ketuntasan siswa. Pada siklus I 56,2% siswa tuntas dalam pelaksanaan pembelajaran atau sebanyak 9 siswa yang tuntas. Pada siklus II mengalami peningkatan yang baik 15 siswa tuntas dalam melaksanakan pembelajaran atau sebanyak 93,75% yang tuntas. Jadi terbukti bahwa penggunaan model pembelajaran *Inquiry Learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran bola voli teknik smash.

Kata kunci: model *inquiry learning*, peningkatan smash voli, teknik smash.

Dikirim: 27 Juni 2021

Direvisi: 02 Juli 2021

Diterima: 06 Juli 2021

Identitas Artikel:

Alfarezi, M., Wahyudi, A. N., & Utomo, A. W. B. (2021). Upaya Peningkatan Teknik Smash Bola Voli melalui Model Pembelajaran Inquiry Learning pada Siswa Kelas X SMA Ma'arif Ngawi Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 13(1), 84-91.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran yang melalui aktivitas fisik atau jasmani untuk mengembangkan keterampilan motorik dan pengetahuan gaya hidup sehat (Mustafa, Winarno & Supriyadi, 2019). Dalam pembelajaran pendidikan jasmani tidak hanya mengembangkan keterampilan motorik saja namun juga dapat mengembangkan aspek kesehatan, sosial, dan mengembangkan sikap kerjasama dalam suatu kelompok permainan (Paramitha & Anggara, 2018). Melalui pembelajaran pendidikan jasmani juga dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan fisik, pembiasaan pola hidup sehat serta dapat membentuk karakter (emosional, mental dan sosial) (Lengkana & Sofa, 2017).

Olahraga adalah kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk memelihara kesehatan dan memperkuat otot tubuh. Didalam olahraga masing-masing mempunyai tujuan tertentu misalnya, olahraga prestasi yaitu olahraga yang didesain dan dikelola khusus secara professional dengan tujuan untuk mencapai prestasi optimal pada cabang olahraga tertentu (Setiawan & Faza, 2019). Olahraga rekreasi adalah olahraga yang dilakukan untuk bersenang-senang, bersantai, dilakukan untuk peyegeran kembali jasmani dan rohani dan dilakukan secara tidak formal dari

segi peraturan dan sarana yang digunakan (Nababan, Winarno & Supriyadi, 2018). Sedangkan olahraga pendidikan ialah olahraga yang dilaksanakan didalam ruang lingkup pendidikan untuk memperoleh aspek pengetahuan, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani (Rahman, Gani & Achmad, 2020).

Permainan dan olahraga yang digemari siswa adalah permainan bola besar, salahsatunya adalah permainan bola voli, permainan bola voli salah satu olahraga yang terdapat didalam materi pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Di dalam permainan bola voli ada banyak peraturan dan teknik-teknik, adapun peraturanya sudah ditetapkan oleh Persatuan Bola Voli Seluruh Indonesia (PBVSI). Salah satu teknik yang ada di permainan bola voli adalah teknik smash, teknik smash merupakan pukulan yang kuat terhadap bola dan diarahkan untuk melakukan serangan terhadap lawan untuk mendapatkan poin guna memenangkan pertandingan (Kirom, 2017). Teknik smash merupakan suatu teknik yang memukul bola dengan sangat keras dari atas ke bawah dan menukik ke dalam area musuh atau lawan untuk mendapatkan poin (Asnaldi, 2020).

Dalam pembelajaran PJOK materi bola voli, masih banyak peserta didik yang belum mampu menguasai teknik smash bola voli, karena kurangnya pemahaman siswa dalam permainan bola voli. Di level tingkat SMA pada umumnya siswa memiliki postur yang memadai, seperti tinggi badan, panjang tungkai, panjang lengan, postur tersrbut sangat mendukung untuk melakukan permainan bola voli khususnya pada teknik smash. Struktur yang bagus tersebut perlu didorong dengan mencari cara terkait pembelajaran PJOK khususnya kemampuan teknik smash sehingga dapat membantu terlaksananya pembelajran dengan baik dan bisa tuntas.

Hasil tes praktik yang dilakukan di SMA Ma'arif Ngawi Kelas X menunjukkan banyak siswa 62,5% mendapatkan nilai di bawah 75 dalam mempraktekkan teknik smash bola voli, hanya siswa yang memang mengikuti latihan bola voli di klub luar sekolah yang cenderung mendominasi. Serta dalam pembelajaran tersebut guru menggunakan model pembelajaran yang menurut peneliti kurang efektif untuk meningkatkan pembelajaran. Artinya tingkat ketuntasan belum tercapai semuanya, maka dari itu untuk meningkatkan hasil belajar teknik smash bola voli pada siswa perlu didorong agar dapat mempraktekkan teknik smash bola voli harus didasarkan pada cara dan penguasaan praktik smash bola voli yang tepat. Sehingga harus ada pendekatan pembelajaran yang tepat yang dapat mengajak siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran PJOK teknik smash.

Di SMA Ma'arif Ngawi pada pembelajaran PJOK teknik smash, guru PJOK pada saat pembelajaran berlangsung menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Model pembelajaran *discovery learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam proses kegiatannya melalui tukar pendapat, diskusi, dan mencoba sendiri agar siswa dapat menemukan sendiri solusi permasalahan yang didapatkan (Sulfemi, 2019). Artinya didalam pembelajaran tersebut, siswa harus belajar sendiri dalam melaksanakan pembelajaran, sedangkan dalam melaksanakan praktek teknik smash guru perlu melakukan pendampingan lebih lanjut agar siswa lebih paham dalam mempelajari teknik smash bola voli. Di dalam kurikulum 2013 banyak sekali model pembelajaran yang menjadi bahan rujukkan salah satunya ialah *Inquiry Learning*. *Inquiry Learning* ialah model pembelajaran yang mengajak siswa untuk memancing mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan atas pengalaman dan kegiatan praktis serta mengajak siswa untuk berfikir kritis (Ulandari, Putri, Ningsih & Putra, 2019). Dengan model

pembelajaran ini diharapkan siswa akan cenderung lebih dekat dengan guru, guru lebih banyak menerima umpan balik dari siswa, siswa lebih aktif dan senang dalam mengikuti pembelajaran karena siswa tidak takut lagi dalam mengajukan sebuah pertanyaan yang menurut siswa kurang paham dalam materi pembelajaran yang diterima. Penggunaan model pembelajaran ini juga pernah dilakukan oleh Aswar (2018) dalam upaya meningkatkan Belajar Menggiring Bola Pada Permainan Sepak Bola Kelas V B SDN Kapota Yudha Makasar, penelitian tersebut menyatakan bahwa dari 36 siswa pada ranah psikomotor rata-rata siswa memperoleh nilai 80,21 atau sebanyak 32 siswa (88,88%) yang tuntas, sedangkan yang tidak tuntas hanya 4 siswa (11,12%), yang artinya telah mencapai ketuntasan dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *inquiry learning*, dengan menggunakan model pembelajaran tersebut siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, siswa juga memberikan respon yang positif terhadap model pembelajaran tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran *Inquiry Learning* dalam meningkatkan belajar teknik smash bola voli kelas X di SMA Ma'arif Ngawi.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus yang masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Pada pertemuan pertama peneliti memberikan materi dan aktivitas belajar. Sedangkan pada pertemuan kedua, memberikan pengulangan materi dan pematapan aktivitas belajar keterampilan smash bola voli.

Waktu pelaksanaan penelitian ini dilakukan sebanyak 60 hari, terhitung sejak 19 Januari 2021 sampai dengan 20 Maret 2021. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Ma'arif Ngawi kelas X tahun ajaran 2020/2021. Subjek penelitian ini adalah kelas X sebanyak 16 siswa.

Teknik pengumpulan data ini menggunakan Observasi dan Tes. Desain penelitian ini menggunakan 4 (empat) tahapan. Pertama, tahap perencanaan atau rancangan awal. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rencana tindakan, membuat instrument penelitian yang digunakan selama pembelajaran dan membuat tujuan yang akan dicapai pada saat pembelajaran. Kedua, tahap pelaksanaan. Kegiatan pelaksanaan yaitu menerapkan model pembelajaran *inquiry learning* dalam pembelajaran PJOK materi bola voli teknik smash. Kegiatan pelaksanaan dilakukan pada saat pembelajaran PJOK dimana peneliti adalah guru PJOK itu sendiri. Ketiga, tahap evaluasi atau observasi. Observasi dilakukan pada siswa kelas X SMA Ma'arif Ngawi. Observasi dilakukan berdasarkan desain penelitian yang telah dibuat oleh peneliti. Observasi atau pengamatan yang dilakukan peneliti adalah upaya untuk membangun tingkat pemahaman siswa materi bola voli teknik smash sekaligus mengamati dampak penerapan model pembelajaran *inquiry learning*. Keempat, tahap refleksi. Refleksi yaitu mengkaji dampak dari penerapan model pembelajaran *inquiry learning* yang telah dilakukan, dan memperhatikan hasil dari lembar penilaian yang telah diisi oleh peneliti.

Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila telah mencapai 85% atau rata-rata mendapatkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75. Untuk tercapainya penelitian tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rentang Skor Penilaian

No	Nilai	Kriteria	Keterangan
1	86 - 100	Sangat Baik	Tuntas
2	75 - 85	Baik	Tuntas
3	61 - 74	Cukup	Tidak Tuntas
4	≤ 60	Kurang	Tidak Tuntas

HASIL PENELITIAN

Berikut adalah hasil Observasi dan tes keterampilan teknik smash bola voli yang dilakukan untuk mengetahui dan mengukur seberapa besar keterampilan siswa dalam melakukan smash bola voli sebelum di berikan tindakan berupa model pembelajaran *inquiry learning*.

Tabel 2. Hasil Observasi Tes Kondisi Awal

No	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tuntas	5	31,25%
2	Tidak Tuntas	11	68,75%
Rata-rata Nilai			66

Hasil evaluasi pembelajaran smash bola voli sebelum menggunakan model pembelajaran *inquiry learning* diperoleh siswa yang tuntas sebanyak 5 siswa (31,25%), sedangkan siswa yang tidak tuntas sebesar 11 siswa (68,75%).

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dalam melakukan pembelajaran bola voli teknik smash masih rendah atau belum tuntas. Hasil ini ditemukan terdapat 11 dari 16 siswa yang nilainya masih di bawah KKM yaitu 75 hanya 5 siswa yang tuntas dalam melaksanakan pembelajaran atau rata-rata nilai siswa yaitu 66. Untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar yaitu melakukan pendekatan melalui model pembelajaran *inquiry learning*.

Berdasarkan pada hasil observasi dan evaluasi awal siswa belum mencapai indikator keberhasilan secara klasikal. Sebagai bentuk refleksi yang menjadi pertimbangan untuk melakukan perbaikan tindakan pada siklus I yaitu: (1) siswa kurang fokus dalam melaksanakan pembelajaran bahkan terlihat siswa belum antusias dan aktif dalam melaksanakan pembelajaran; (2) siswa belum terlihat percaya diri dalam melakukan gerakan teknik smash bola voli; (3) siswa belum begitu paham betul mengenai teknik smash yang diberikan oleh guru PJOK.

Hasil Siklus I

Berdasarkan hasil tes observasi awal pembelajaran bola voli teknik smash yang telah dilakukan bahwa nilai rata-rata siswa kelas X SMA Ma'arif masih dibawah KKM sehingga perlu dilakukan tindakan lebih lanjut untuk meningkatkan ketuntasan belajar siswa. Berikut adalah hasil tes pembelajaran bola voli teknik smash menggunakan model pembelajaran *inquiry learning* pada siklus I.

Berdasarkan hasil tindakan tes yang telah dilakukan maka didapatkan nilai pada siklus I. Siswa yang tuntas dalam pembelajaran bola voli teknik smash sebanyak 7 siswa (43,75%). Sedangkan yang tidak tuntas sejumlah 9 siswa (56,25%). Pada pembelajaran bola voli teknik smash, Rata-rata siswa mendapatkan nilai 73,30.

Tabel 3. Hasil Tes Pembelajaran Siklus I

No	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tuntas	7	43,75%
2	Tidak Tuntas	9	56,25%
Rata-rata Nilai			73,30

Berdasarkan pada hasil observasi dan evaluasi pada siklus I siswa masih belum mencapai indikator keberhasilan secara klasikal. Sebagai bentuk refleksi yang menjadi pertimbangan untuk melakukan perbaikan tindakan pada siklus II yaitu: (1) siswa masih kurang fokus dalam melaksanakan pembelajaran, bahkan sebagian siswa tidak begitu mendengarkan penjelasan materi yang telah diberikan ini karena siswa kurang termotivasi dalam melaksanakan pembelajaran; (2) siswa belum sepenuhnya aktif dan antusias dalam melaksanakan pembelajaran; (3) siswa masih ragu-ragu dalam melaksanakan praktek gerakan teknik smash bola voli sehingga mengakibatkan gerakan belum maksimal. Oleh karena itu dapat menjadi bahan pertimbangan dan perbaikan pada siklus II.

Hasil Siklus II

Berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan di siklus I pada pembelajaran bola voli teknik smash, bahwa nilai rata-rata siswa kelas X SMA Ma'arif masih dibawah KKM sehingga perlu dilakukan tindakan lebih lanjut pada siklus II untuk meningkatkan ketuntasan belajar siswa. Berikut adalah hasil tes pembelajaran bola voli teknik smash menggunakan model pembelajaran *inquiry learning* pada siklus II yang dirangkum dalam Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Tes Pembelajaran Siklus II

No	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tuntas	15	93,75%
2	Tidak Tuntas	1	6,25%
Rata-rata Nilai			90

Berdasarkan hasil tindakan tes yang telah dilakukan maka didapatkan nilai pada siklus II. Siswa yang tuntas dalam pembelajaran bola voli teknik smash sebanyak 15 siswa (93,75%). Sedangkan yang tidak tuntas sejumlah 1 siswa 6,25%. Pada pembelajaran bola voli teknik smash, Rata-rata siswa mendapatkan nilai 90. Artinya pada tindakan siklus II ini peneliti telah menyatakan tuntas dalam melaksanakan pembelajaran bola voli teknik smash menggunakan model *inquiry learning*.

Berdasarkan pada hasil observasi dan evaluasi pada siklus II, sebagai bentuk refleksi yang menjadi pertimbangan untuk melakukan perbaikan dan tindakan untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan pada siklus I upaya yang dilakukan mengalami peningkatan, hasil pengamatan sebagai berikut: (1) siswa sangat fokus dan antusias dalam melaksanakan pembelajaran, siswa sangat mendengarkan penjelasan dan materi yang diberikan oleh peneliti atau guru; (2) dalam proses pembelajaran siswa sangat bersungguh-sungguh dalam melaksanakan pembelajaran. Siswa sangat percaya diri dalam melakukan gerakan smash bola voli; (3) siswa

tidak ragu-ragu lagi dalam melakukan gerakan teknik smash bola voli, sehingga gerakan yang dihasilkan sangat maksimal.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian pada pembelajaran PJOK materi bola voli teknik smash melalui model pembelajaran *inquiry learning*, terbukti bahwa model tersebut dapat meningkatkan pembelajaran siswa serta mampu menambah pemahaman yang lebih pada pembelajaran bola voli teknik smash. Hasil penelitian ini juga didukung oleh Aswar (2018) bahwa penggunaan model pembelajaran *inquiry learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran tersebut membuat siswa lebih aktif, dekat dengan guru, serta dapat berfikir kritis dalam menemukan permasalahan yang dihadapi siswa.

Dengan demikian model pembelajaran *inquiry learning*, peserta didik dapat memahami materi lebih dalam pada saat guru memberikan materi pembelajaran serta meningkatkan kemampuan komunikasi siswa kepada guru. Komunikasi yang intens terhadap murid dengan guru dapat memberikan pengaruh besar untuk perilaku belajar siswa, semakin guru meningkatkan komunikasinya dengan siswa maka akan semakin memperbaiki perilaku siswa.

Selanjutnya pada pelaksanaan siklus I memperoleh hasil 9 siswa (56,25%) yang tuntas dalam melaksanakan pembelajaran bola voli teknik smash. Sedangkan yang tidak tuntas sejumlah 7 siswa (43,75%). Dari ketuntasan belajar tersebut rata-rata siswa memperoleh nilai 73,30. Hal ini dikatakan belum tuntas pada siklus I, karena nilai ketuntasan atau penelitian dikatakan berhasil minimal memperoleh nilai 75. Maka hal tersebut peneliti melanjutkan pada siklus II dengan tujuan untuk lebih mendorong siswa dalam memahami pembelajaran bola voli teknik smash dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada pelaksanaan siklus II siswa mengalami peningkatan belajar yang baik, pada siklus II ditemukan siswa yang tuntas dalam melaksanakan pembelajaran bola voli teknik smash sebanyak 15 siswa (93,75%) dan yang tidak tuntas hanya 1 siswa (6,25%). Dari data tersebut rata-rata siswa mendapatkan nilai 90. Pada siklus ini telah dinyatakan tuntas dalam pelaksanaan pembelajaran bola voli teknik smash. Dan penelitian ini sudah dinyatakan selesai atau menghentikan penelitian ini, karena siswa rata-rata sudah memenuhi KKM yaitu 75. Hal ini sesuai yang diharapkan oleh peneliti bahkan melebihi kriteria minimal ketuntasan yang diharapkan peneliti. Siswa yang tidak tuntas pada siklus II ini, peneliti menyerahkan siswa tersebut kepada guru PJOK Kelas X SMA Ma'arif Ngawi untuk di bimbing lebih lanjut dalam memahami pembelajaran bola voli teknik smash.

Dari data tersebut, terbukti bahwa penggunaan model pembelajaran *inquiry learning* dapat meningkatkan hasil belajar bola voli teknik smash. Hal ini dibuktikan dari hasil nilai siswa yang meningkat baik dari hasil belajar pada siklus I dan siklus II yang telah berhasil mencapai nilai KKM, yaitu 75.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan terhadap siswa kelas X SMA Ma'arif Ngawi pada pembelajaran bola voli teknik smash melalui model pembelajaran *inquiry learning*, terbukti dapat meningkatkan hasil belajar bola voli

teknik smash. Hal ini dibuktikan dari observasi awal siswa belum tuntas dalam pelaksanaan pembelajaran bola voli, setelah dilakukan pada siklus I dan II siswa mengalami peningkatan yang baik pada pembelajaran bola voli teknik smash. Hal ini sesuai apa yang diharapkan oleh peneliti.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih banyak kepada keluarga besar SMA Ma'arif Ngawi yang telah menerima peneliti untuk memberikan kesempatan mengadakan penelitian khususnya pada siswa kelas X SMA Ma'arif Ngawi tentang penerapan model pembelajaran *inquiry learning*. Peneliti berterimakasih kepada bapak Arif Nur Wahyudi dan bapak Andy Widhiya Bayu Utomo yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada peneliti untuk kelancaran melaksanakan penelitian. Peneliti juga berterimakasih banyak kepada guru PJOK SMA Ma'arif Ngawi bapak Ali Munir yang bersedia membantu peneliti melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *inquiry learning* khususnya kelas X.

REFERENSI

- Asnaldi, A. (2020). Hubungan Kelentukan dan Daya Ledak Otot Lengan terhadap Ketepatan Smash Bolavoli. *Physical Activity Journal*, 1(2), 160. <https://doi.org/10.20884/1.paju.2020.1.2.2556>
- Aswar, A. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Menggiring Bola pada Permainan Sepakbola melalui Model Pembelajaran Inkuiri Siswa Kota Makassar. *Sportive: Journal of Physical Education, Sport and Recreation*, 1(2), 36-50. <https://doi.org/10.26858/sportive.v1i2.5635>
- Kirom, A. (2017). Implentasi Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Peningkatan Keterampilan Siswa Bermain Bolavoli Pada Matapelajaran PJOK di SMA Negeri Blega Bangkalan. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 13(24), 99-108. <https://doi.org/10.36456/bp.vol13.no24.a761>
- Lengkana, A. S., & Sofa, N. S. N. (2017). Kebijakan Pendidikan Jasmani dalam Pendidikan. *Jurnal Olahraga*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.37742/jo.v3i1.67>
- Mustafa, P. S., Winarno, M. E., & Supriyadi, S. (2019). Penilaian Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan pada Sekolah Menengah Pertama Negeri Kota Malang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(10), 1364–1379. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v4i10.12845>
- Nababan, M. B., Dewi, R., & Akhmad, I. (2018). Analisis Pola Pembinaan dan Pengembangan Olahraga Rekreasi di Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia Sumatera Utara Tahun 2017. *Jurnal Pedagogik Olahraga*, 4(1), 38-55. <https://doi.org/10.22245/jpor.v4i1.11963>
- Paramitha, S. T., & Anggara, L. E. (2018). Revitalisasi Pendidikan Jasmani untuk Anak Usia Dini melalui Penerapan Model Bermain Edukatif Berbasis Alam. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 3(1), 41. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i1.10612>
- Rahman, I., Gani, R. A., & Achmad, I. Z. (2020). Persepsi Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Tingkat SMA. *Jurnal Pendidikan Olah Raga*, 9(2), 144-154. <http://dx.doi.org/10.31571/jpo.v9i2.1898>

- Setiawan, I., & Faza, R. U. (2019). Pembangunan Olahraga Ditinjau dari SDI Guna Peningkatan Kualitas Pendidikan Jasmani Berwawasan Konservasi. In *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga (SENALOG)*, 2(1), 1-7.
- Sulfemi, W. B. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Rontal Keilmuan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(1), 17-30. <https://doi.org/10.29100/jr.v5i1.1021>
- Ulandari, N., Putri, R., Ningsih, F., & Putra, A. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Teorema Pythagoras. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 227–237. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i2.99>

GENERAL GUIDELINES

1. Make sure that your paper is prepared using the **JIP paper template**.
2. The manuscript has never been published/published on other media. Manuscript typed in **time new roman** font, **single spaces** on **A4 paper** as many as **-15 pages**. Document margin are **Top: 3 cm; Bottom: 3 cm; Left: 4 cm; Right: 3 cm. One column** is completed with an **abstract of 200 words or fewer and keywords**. The abstract should not contain any undefined abbreviations or unspecified references. Besides, the abstract should not repeat the information already present in the title. For keywords, please provide **3 to 5 words** which can be used for indexing purposes, avoid using abbreviations, only abbreviations firmly established in the field are eligible. Manuscripts are sent to editorial addresses in the form of soft copy in **Microsoft word** files.
3. The manuscripts contained in this journal include writing about policy, research, thought, review theory/concept, new book reviews and other information relating to teaching and education issues.
4. The research article contains the title, author's name, abstract, keywords, and contents. The content of the article has a structure and system as well as the percentage of pages as follows:
 - The introduction includes background, state of the art, problem formulation, and research objectives. The Introduction presents the purpose of the studies reported and their relationship to earlier work in the field. It should not be an extensive review of the literature. Use only those references required to provide the most salient background to allow the readers to understand and evaluate the purpose and results of the present study without referring to previous publications on the topic.
 - The research methodology contains design/model, sample/data, place and time, data collection techniques and data analysis. These sections should be brief, but they should include sufficient technical information to allow the experiments to be repeated by a qualified reader. Only new methods should be described in detail.
 - Results and discussion. The Result should include the rationale or design of the experiments as well as the results of the experiments. Results can be presented in figures, tables, and text. The Discussion should be an interpretation of the results rather than a repetition of the Results.
 - Conclusions should contain the confirmation of the problem that has been analyzed in the result and discussion section.
 - Acknowledgments (if any) contain information on the source of any financial support, received for the work being published.
 - References must include all relevant published works, and all listed references must be cited in the text. Within the text, cite listed references use **American Psychological Association (APA) style**, by their author last name and year. For example, a paper was published by one Author and then the reference for the sentence has been cited in the text is Yuni (2019) or (Yuni, 2019). A paper was published by two authors, the reference is Yuni & Wulandari (2017) or (Yuni & Wulandari, 2019). A paper was published by three Authors, the first reference in the text is Yuni, Alghadari, & Wulandari (2019) or (Yuni, Alghadari, & Wulandari, 2019). But, in

subsequent citations for three to five Authors, only use the first author's last name followed by "et al." in the signal phrase or in parentheses, like Yuni et al. (2019) or (Yuni et al., 2019). The author(s) must check the accuracy of all cite listed reference, as the JIP will not be responsible for incorrect in-text reference citations. For references to papers accepted for publication but not yet published should show the journal name, the probable year of publication (if known), and they should state "in press".

5. Articles of thought, review of theories/concepts and book risks include: title, author's name, abstract, keywords, and contents. The content of the article has a structure and system as well as the percentage of pages as follows:
 - The introduction includes background, problem formulation and research objectives.
 - Literature review or discussion/theory/concept development.
 - Closing contains conclusions and suggestions.
 - References
6. Tables should be typewritten separately from the main text and preferably in an appropriate font size to fit each table on a separate page. Each table must be numbered with Arabic numerals (e.g., Table 1, Table 2) according to their sequence in the text and include a title. Place footnotes to tables below the table body and indicate them with the note. Do not use vertical rulings in the tables. Each column in a table must have a heading, and abbreviations, when necessary, should be defined in **the note**.
7. Figures should be provided separately from the main text. Use Arabic numerals to number all figures (e.g., Figure 1, Figure 2) according to their sequence in the text. The figure number must appear well outside the boundaries of the image itself. Multipart figures should be indicated with **lowercase** (a, b, c, etc.) within parenthesis, both on the figure itself and in the figure legends.
8. The references list is arranged in alphabetically and chronologically at the following:
 - Brown, B. A., Boda, P., Lemmi, C., & Monroe, X. (2019). Moving Culturally Relevant Pedagogy From Theory to Practice: Exploring Teachers' Application of Culturally Relevant Education in Science and Mathematics. *Urban Education*, 54(6), 775-803.
 - Clements, D. H., & Sarama, J. (2004). Learning trajectories in mathematics education. *Mathematical thinking and learning*, 6(2), 81-89.
 - David, R., Teddlie, C., & Reynolds, D. (2000). *The international handbook of school effectiveness research*. New York: Psychology Press.
 - Flinn, E. D., & Mulligan, A. (2019). *The Primary STEM Ideas Book: Engaging Classroom Activities Combining Mathematics, Science and D&T*. London: Routledge.
 - Goos, M. (2019). Publishing for International Impact in Mathematics Education Research Journals. In Leatham K. (ed), *Designing, Conducting, and Publishing Quality Research in Mathematics Education* (pp. 213-225). Switzerland: Springer, Cham.
 - Haryono. (2002). Kecendrungan cara berpikir anak usia sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(18), 130–143.

Published by:
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
STKIP Kusuma Negara

