



PROSIDING

WEBINAR NASIONAL 2020

HASIL PENELITIAN DAN ABDIMAS



**MENGURAI PROBLEMATIKA
PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI
DALAM RANGKA MENYIAPKAN SDM UNGGUL**

STKI PPGRI PACITAN

TAHUN 2020

ISBN: 978-602-53557-6-9



PROSIDING SEMINAR NASIONAL *DALAM JARINGAN* HASIL PENELITIAN DAN ABDIMAS TAHUN 2020

**"Mengurai Problematika Pembelajaran pada Masa
Pandemi dalam Rangka Menyiapkan SDM Unggul"**

Pacitan, 23 Desember 2020

**Diterbitkan Oleh
LPPM PRESS STKIP PGRI Pacitan**



**PROSIDING
SEMINAR NASIONAL DALAM JARINGAN
HASIL PENELITIAN DAN ABDIMAS TAHUN 2020**

"Mengurai Problematika Pembelajaran pada Masa Pandemi dalam Rangka Menyiapkan SDM Unggul"

**Diselenggarakan oleh:
Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
STKIP PGRI Pacitan**

**Diterbitkan oleh:
Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Press STKIP PGRI Pacitan
(LPPM Press STKIP PGRI Pacitan)
Jalan Cut Nyak Dien No 4A Ploso Pacitan**

**Cetakan ke – 1
Terbitan Tahun 2020
Katalog dalam Terbitan (KDT)
Seminar Nasional (2020 Desember 29: Pacitan)
Penyunting: Mukodi [et.al] – Pacitan: LPPM
STKIP PGRI Pacitan, 2020**

ISBN: 978-602-53557-6-9

**Penyuntingan semua tulisan dalam prosiding ini dilakukan
oleh Tim Penyunting Seminar Nasional Pendidikan Tahun 2020 dari LPPM STKIP PGRI
Pacitan**

**Prosiding dapat diakses:
<http://lppm.stkippacitan.ac.id>**

**Diterbitkan Oleh
LPPM PRESS STKIP PGRI Pacitan**



SUSUNAN PANITIA

SEMINAR NASIONAL DALAM JARINGAN

HASIL PENELITIAN DAN ABDIMAS TAHUN 2020

Penanggung Jawab <i>Steering Committee</i>	: H. Sri Iriyanti, M.Pd. (Ketua STKIP PGRI Pacitan) : 1. Dr. Mukodi, M.S.I. (Wakil Ketua I STKIP PGRI Pacitan) 2. Dr. Agustina Sri Hafidah, M.Pd. B.I. (Wakil Ketua II STKIP PGRI Pacitan) 3. Saptanto Hari Wibawa, M.Hum. (Wakil Ketua III STKIP PGRI Pacitan)
Ketua Panitia	: 1. Sugiyono, M.Pd. 2. Eny Setyowati, M.Pd.
Sekretaris	: 1. Welly Novitasari, S.Pd. 2. Apriyatno, S.Pd.
Bendahara	: 1. Nuryatin, S.Pd., M.Si. 2. Prely Erwinta Cintariani, S.Pd.
Seksi-seksi	:
a. Publikasi dan Humas	: 1. Dra. Martini, M.Pd. 2. Samsul Hadi, M.Pd. 3. Sutarman, M.Pd. 4. Taufik Hidayat, M.Pd. 5. Lucky Subianto, S. Kom.
b. Reviewer	: 1. Arif Mustofa, M.Pd. 2. Urip Tisngati, M.Pd. 3. Mulyadi, M.Pd. 4. Chusna Apriyanti, M.Pd.B.I. 5. Dwi Rahayu, M.Pd. 6. Sri Dwi Ratnasari, M.Hum. 7. Ridha Kurniasih Astuti, M.Or.
c. Penyunting	: 1. Sugiyono, M.Pd. 2. Bakti Sutopo, M.A. 3. Riza Dwi Tyas Widoyoko, M.Pd. 4. Indah Puspitasari, M.Pd. 5. Muga Linggar Famukhit, M.Kom.
d. IT Support	: 1. Budi Setiawan, S.Kom. 2. Zainal Fanani, S.Pd.
e. Pendaftaran dan Pelayanan <i>online</i>	: 1. Wira Dimuksa, M.Kom. 2. Anindita Retno Wardani, S.Pd.
f. Logistik dan Konsumsi	: 1. Tri Ruli Vidiani, S.Pd. 2. Dhita Indah P. S.IP. 3. Noviani Prahesti, S.Pd.
g. Perlengkapan	: 1. Purwanto, S.Pd., M.Si. 2. Mujiyanto, S.Pd. 3. Zuliyanto, S.Pd.I. 4. Nanang Sufianto, S.Pd.
h. Kesehatan dan Keamanan	: 1. Agung Susilo 2. Febri Susanto 3. Katmanto

KATA PENGANTAR

Puji Syukur ke Hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala Karunia dan Rahmat-Nya sehingga prosiding ini dapat diselesaikan. Prosiding ini merupakan kumpulan makalah yang dipresentasikan pada Seminar Nasional tanggal 23 Desember 2020, dengan tema “Mengurai Problematika Pembelajaran pada Masa Pandemi dalam Rangka Menyiapkan SDM Unggul”.

Sesuai dengan tema seminar, semua makalah menyajikan berbagai ragam kajian konseptual maupun hasil penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang diharapkan dapat memberikan wawasan, inovasi pengembangan keilmuan, utamanya dalam menghadapi pandemi Covid-19 dan tantangannya terhadap dunia pendidikan. Makalah yang dimuat dalam prosiding ini telah melalui tahap seleksi, yakni melalui proses *review* oleh tim yang nama anggotanya tercantum pada halaman awal di prosiding ini.

Pada kesempatan ini panitia mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung penyelenggaraan seminar ini. Khususnya, kepada seluruh peserta seminar diucapkan terima kasih atas partisipasinya, semoga memberikan kebermanfaatan bagi kita semua.

Pacitan, 23 Desember 2020

Panitia

SAMBUTAN KETUA PANTIA

Assalamualaikum Wr. Wb.

Selamat Pagi salam Sehat untuk Kita Semua

Yang terhormat para Narasumber

1. Prof. Dr. Ir. Suprpto, DEA. (Kepala LLDIKTI Wilayah VII Jawa Timur)
2. Prof. Dr. Unifah Rosyidi, M.Pd. (Ketua Umum PB PGRI)
3. Ali Formen, M. Ed., Ph.D. (Pakar dari Universitas Negeri Semarang).

Yang Kita Hormati Bersama

Ketua STKIP PGRI Pacitan (Hj. Sri Iriyanti, M.Pd.)

Yang saya hormati

1. Wakil ketua I STKIP PGRI Pacitan (Dr. Mukodi, MSI)
2. Wakil ketua II STKIP PGRI Pacitan (Dr. Agustina Sri Hafidah, M.Pd. BI.)
3. Wakil ketua III STKIP PGRI Pacitan (Saptanto Hari Wibawa, S.S.M.Hum.)
4. Para Presenter (pemakalah pendamping)
5. Segenap peserta Seminar Nasional Dalam Jaringan (Semnas Daring)

yang berbahagia

Syukur Alhamulillah kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan dan kesempatan kepada kita semua, sehingga hari ini kita dapat melaksanakan kegiatan Seminar Nasional hasil Penelitian dan Abdimas tahun 2020. Semoga kegiatan ini memberikan keberkahan dan kebermanfaatan bagi kita semua.

Shalawat salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Agung Muhammad SAW, teladan terbaik kita, semoga kelak kita diberikan safa'atnya. **Aamiin.**

Hadirin yang berbahagia,

Seminar Nasional Dalam Jaringan (Semnas Daring) yang dilaksanakan pada hari ini menghadirkan tiga narasumber, beliau adalah:

1. **Prof. Dr. Ir. Suprpto, DEA. (Kepala LLDIKTI Wilayah VII Jawa Timur)**
2. **Prof. Dr. Unifah Rosyidi, M.Pd. (Ketua Umum PB PGRI)**
3. **Ali Formen, M. Ed., Ph.D. (Pakar dari Universitas Negeri Semarang).**

Pada kesempatan ini, kami mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Para narasumber yang berkenan berbagi bersama kita dalam kegiatan seminar ini. Adapun tema yang kita angkat adalah **“MENGURAI PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI DALAM RANGKA MENYIAPKAN SUMBER DAYA MANUSIA (SDM) UNGGUL”**.

Tema tersebut merupakan wujud kepedulian kita bersama terhadap berbagai problematika akibat dampak pandemi *coronavirus disease 2019 (Covid-19)*, khususnya problematika pembelajaran. Dengan harapan, kita semua dapat mengurai berbagai persoalan pembelajaran dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan nasional. Sehingga, ancaman *lost generation* pasca pandemi nanti tidak terjadi, dan Sumber Daya Manusia Unggul dapat diwujudkan.

Hadirin yang berbahagia

Perlu saya sampaikan bahwa kegiatan ini diikuti peserta dari berbagai wilayah di tanah air, setidaknya ada 10 Provinsi. Jumlah total peserta adalah 323, dengan 78 peserta presenter/pemakalah pendamping, yang terdiri dari dosen dan mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi, guru dan peserta umum dari berbagai instansi. Kami ucapkan terima kasih atas partisipasi Bapak/Ibu/Sdr semua dan Kami ucapkan selamat mengikuti kegiatan ini hingga akhir.

Sekali lagi, pada kesempatan ini saya ucapkan terima kasih dan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada Para Narasumber, segenap unsur pimpinan, para pemakalah pendamping,

seluruh peserta, para panitia, dan semua pihak yang telah bekerja bersama-sama menyukseskan Seminar Nasional Dalam Jaringan (Semnas Daring) tahun 2020 ini. Selanjutnya kami mohon kepada yang terhormat ketua STKIP PGRI Pacitan untuk membuka secara resmi kegiatan ini. Demikian jika ada hal yang kurang berkenan mohon maaf yang setulus-tulusnya kepada hadirin sekalian. Semoga kita selalu diberikan kesehatan dan dipertemukan lagi dalam keadaan yang lebih baik.

Hwang Ye Ji dari Korea
Pantas Juga Pakai Sanggul
Mari Kita Lawan Corona
Wujudkan SDM Unggul

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pacitan, 23 Desember 2020
Ketua Panitia

Ttd

SUGIYONO, M.Pd.

SAMBUTAN KETUA STKIP PGRI PACITAN

Yang terhormat para narasumber Seminar Nasional Dalam Jaringan (Semnas Daring)

1. Prof. Dr. Ir. Suprpto, DEA. (Kepala LLDIKTI Wilayah VII Jawa Timur)
2. Prof. Dr. Unifah Rosyidi, M.Pd. (Ketua Umum PB PGRI)
3. Ali Formen, M. Ed., Ph.D. (Universitas Negeri Semarang).

Yang saya hormati

1. Ketua dan wakil ketua serta pengawas dan pengurus PPLP-PT PGRI Pacitan
2. Para wakil ketua STKIP PGRI Pacitan
3. Para pemakalah pendamping
4. Para peserta Seminar Nasional Dalam Jaringan (Semnas Daring)
5. Para panitia
6. Dan hadirin yang berbahagia

Assalamualaikum Wr. Wb.

Selamat pagi & salam sejahtera bagi kita semua

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan dan kesempatan kepada kita semua, sehingga kita dapat bertatap maya dalam rangka melaksanakan kegiatan Seminar Nasional hasil Penelitian dan Abdimas tahun 2020. Semoga kegiatan ini memberikan berkah dan manfaat bagi kita semua.

Shalawat serta salam kita sanjungkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang menjadi panutan kita untuk selalu bersemangat menebar kebaikan dan manfaat. Semoga kelak di akhirat, kita diakui sebagai umatnya dan mendapat syafaat darinya. **Aamiin.**

Hadirin yang berbahagia,

Seminar Nasional Dalam Jaringan (Semnas Daring) yang dilaksanakan pada hari ini menghadirkan tiga narasumber, yakni:

1. **Prof. Dr. Ir. Suprpto, DEA. (Kepala LLDIKTI Wilayah VII Jawa Timur)**
2. **Prof. Dr. Unifah Rosyidi, M.Pd. (Ketua Umum PB PGRI)**
3. **Ali Formen, M. Ed., Ph.D. (Pakar dari Universitas Negeri Semarang).**

Tentunya, kami mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Bapak Ibu narasumber yang telah berkenan untuk berbagi ilmu dalam kegiatan seminar yang bertema **“MENGURAI PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI DALAM RANGKA MENYIAPKAN SUMBER DAYA MANUSIA (SDM) UNGGUL”** ini.

Tema tersebut diangkat guna merespon berbagai problematika akibat dampak pandemi *Coronavirus Disease 2019 (Covid-19)*, khususnya problematika pembelajaran. Sebagaimana kita ketahui bersama, Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pembatasan Pertemuan Fisik (*physical distancing*) pada tanggal 24 Maret 2020, mengharuskan para pelaksana pendidikan untuk melakukan penyesuaian sistem pembelajaran, yang difokuskan melalui kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) secara online/daring, demi kesehatan dan keselamatan semua pihak.

Pembelajaran *online* yang dilakukan selama pandemi *Covid-19*, sejatinya sesuai dengan cita-cita merdeka belajar yang dicanangkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Namun pada praktiknya, pelaksanaan pembelajaran *online* masih perlu dirancang dan dipersiapkan dengan matang. Sebab, jika kita mencermati kondisi di lapangan, hingga saat ini kita masih menjumpai problematika pembelajaran yang beragam, antara lain: **kesiapan dan kemampuan pendidik dalam meramu strategi pembelajaran yang tepat; kesiapan dan kemampuan peserta didik dalam menerima dan mengikuti pembelajaran; serta**

ketersediaan fasilitas yang memadai, seperti ketersediaan *smartphone* atau laptop dan jaringan internet. Selain itu, persoalan yang tidak kalah peliknya adalah persoalan seputar kualitas karakter peserta didik yang sulit ditanamkan melalui pembelajaran tatap maya. Padahal kita tahu, bahwa berfungsi Pendidikan Nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (sebagaimana amanah dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003).

Hadirin yang berbahagia

Melalui forum ini, kita akan berdiskusi bersama para narasumber untuk mengurai berbagai problematika pembelajaran tersebut. Dengan harapan, *output* kegiatan ini kita dapat merumuskan formula pembelajaran efektif, yang mengutamakan kesehatan dan keselamatan, dan juga tetap berorientasi pada pencapaian tujuan pendidikan nasional. Sehingga, Sumber Daya Manusia Unggul dapat diwujudkan bersama-sama.

Sekali lagi, pada kesempatan ini saya ucapkan terima kasih dan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada narasumber Seminar Nasional Dalam Jaringan (Semnas Daring), ketua dan jajaran pengurus PPLP-PT PGRI Pacitan, para pemakalah pendamping, seluruh peserta, para panitia, keluarga besar civitas akademika, dan segenap pihak yang telah menyukseskan Seminar Nasional Dalam Jaringan (Semnas Daring) tahun 2020 ini.

Selanjutnya dengan mengucap **Bismillahirrahmanirrahim** seraya mengharap ridha Allah SWT, kegiatan “**Seminar Nasional Dalam Jaringan (Semnas Daring) Hasil Penelitian Dan Abdimas Tahun 2020 dengan tema “MENGURAI PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI DALAM RANGKA MENYIAPKAN SDM UNGGUL”** secara resmi saya nyatakan dibuka dan dimulai.

Wabillahaufiq Walhidayah, Wassalamu’alaikum Wr. Wb.

Pacitan, 23 Desember 2020
Ketua STKIP PGRI Pacitan

Ttd

Hj. SRI IRIYANTI, M.Pd.

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Penerbitan.....	ii
Halaman Penyunting.....	iii
Kata Pengantar.....	iv
Sambutan Ketua Panitia.....	v
Sambutan Ketua STKIP PGRI Pacitan.....	vii
Daftar Isi.....	ix

NO	NAMA PENULIS	JUDUL	HAL
1	Indah Puspitasari, M.Pd. Agung Budi Kurniawan, M.Pd. Siti Mariyam Nova Alfadillah Rukmana	<i>Artificial Intelligence</i> dalam Penulisan Artikel Ilmiah	1
2	Dr. Mukodi, M.S.I.	Bimbingan Teknis Prinsip-Prinsip Manajemen Keorganisasian Bagi Mahasiswa STKIP PGRI Pacitan di Masa Pandemi Covid 19	7
3	Indah Puspitasari, M.Pd. Asdinar Galuh Wahdini Ristia Novita Dewi	Digital Storybook: Developing Students' Skills In Virtual Learning Environments	14
4	Nimas Permata Putri, S. Hum., M.Pd.	Efektivitas Penggunaan Aplikasi Google, In Shot dan Canva dalam Perkuliahan Daring/ <i>Online</i>	23
5	Agoes Hendriyanto, S.P., M.Pd. Bakti Sutopo, S.S., M.A.	Ikan Asap Kalakan Sirnobojo Pacitan, Jawa Timur	31
6	Samsul Hadi, S.Pd., M.Pd. Heru Arif Pianto, S.Pd., M.Hum.	Improving Students' Reading Activities Through Think - Pair Share and Top - Down Process to the Seventh Grade of SMPN 1 Tulakan	39
7	Chusna Apriyanti, M.Pd.B.I. Fitriana Lestari Widyaningsih	Kreativitas Ibu dalam Pendampingan BDR (Belajar Dari Rumah) Selama Pandemi Covid-19	46
8	Dr. Rudi Santoso Yohanes, M.Pd. Margareta Yulitasari Natalia Hana Patiwi	Menggali Manfaat Faktorisasi Prima	71
9	Samsul Hadi, S.Pd., M.Pd. Heru Arif Pianto, S.Pd., M.Hum. Ayu Distya	Menggali Peluang Usaha dengan Modal Kecil di Pedesaan	65

10	Dr. Rudi Santoso Yohanes, M.Pd. Maria Vialintina Tuti Susandyanti	Menghitung Luas Daerah yang Diarsir dengan Cara Menyederhanakan Bentuk Daerah yang Akan Dihitung Luasnya	64
11	Vit Ardhyantama, M.Pd.	Minat Baca Mahasiswa pada Pembelajaran Online	83
12	Urip Tisngati, M.Pd. Linda Novitasari	Pelatihan <i>Design Thinking</i> Bagi Calon Guru	94
13	Dwi Cahyani Nur Apriyani, M.Pd.	Pelatihan Pembelajaran Dan Penilaian Online Google Classroom Dan Quizizz	103
14	Nimas Permata Putri, S.Hum., M.Pd. Zunia Kamaluddin Mabruri, M.Pd. Ferry Aristya, M.Pd.	Pelatihan Pembuatan Materi PPJ Bahasa Indonesia (In shot, Canva, Google)	108
15	Chusna Apriyanti, M.Pd.B.I. Dwi Rahayu, M.Pd. Bella Aprilia	Pelatihan Penulisan Artikel Ilmiah Bagi Mahasiswa	114
16	Dra. Surtini, MM.Pd.	Pencegahan Adiksi <i>Gadget</i> Bagi Peserta Didik dalam Membentuk Karakter Bangsa Berbasis <i>I'tidal</i>	119
17	Erna Setyawati, M.M.	Penerapan Metode Production Based Learning guna Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Minat Berwirausaha	126
18	Hari Purnomo Susanto, S.Si., M.Pd.	Pengaruh Kecemasan Terhadap Efikasi Diri Belajar Secara Online Pada Mahasiswa Pendidikan Matematika	137
19	Dra. Martini, M.Pd.	Penguatan Karakter Mahasiswa STKIP PGRI Pacitan Melalui Kegiatan Berbasis Pramuka	146
20	Dheny Wiratmoko, M.Pd. Heru Arif Pianto, M.Hum.	Penguatan Kedaulatan Pangan di Masyarakat	157
21	Dr. Rudi Santoso Yohanes, M.Pd.	Proses Berpikir Siswa SD Dalam Memecahkan Masalah Matematika Tidak Rutin	163
22	Urip Tisngati, M.Pd.	Literasi Digital dan Respon Mahasiswa dalam Memanfaatkan <i>E-learning</i>	174

23	Dheny Wiratmoko, M.Pd.	Sejarah Lokal dalam Perspektif Pembelajaran	185
24	Vit Ardhyantama, M.Pd Nurhayati, M.Pd. Erna Setyawati, M.M	Sosialisasi Pentingnya Mentaati Protokol Kesehatan pada Kegiatan Pengajian Rutin	193
25	Dr. Mukodi, M.S.I.	Studi Ilmu Pendidikan: Tinjauan Filosofis-Aplikatif Di Era Revolusi Industri 4.0	198
26	Dwi Cahyani Nur Apriyani, M.Pd.	Studi Kesiapan Mahasiswa Dalam Mengikuti Perkuliahan Di Masa Pandemi	207
27	Agoes Hendriyanto, S.P., M.Pd. Bakti Sutopo, S.S.,M.A.	Upacara Jangkrik Genggong	212
28	Ridha Kurniasih Astuti, M.Or.	Analisis Antropometri Atlet Petanque Pacitan	220
29	Ana Easti Rahayu Maya Sari, M.Pd. Yohana Dea Wardani Brigita Etik Purwaningsih	Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Mahasiswa pada Mata Kuliah Matematika Bisnis	228
30	Ferry Aristya, M.Pd.	Analisis Kesulitan Pembelajaran Daring Dan Luring Saat Pandemi Covid-19 Di Sekolah Dasar	236
31	Dr. Sri Pamungkas, S.S., M.Hum.	Representasi Perempuan dalam Novel Hati Suhita (Analisis Wacana Kritis Norman Fairclough)	244
32	Mulyadi, M.Pd. Nasikhun Amin	Edukasi Pencegahan dan Pengendalian Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) di Kabupaten Pacitan	251
33	Sugiyono, M.Pd. Sofyan Hadi	Edukasi Tata Kelola Media <i>Online</i> Sebagai Sarana Informasi yang Mencerahkan Masyarakat	257
34	Taufik Hidayat, M.Pd.	Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Google Classroom Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran	265
35	Dr. Atrup, M.Pd. MM.	Heutagogik Sebagai Alternatif Pengembangan Model Pembelajaran Masa New Normal	273
36	Hasan Khalawi, M.Pd.	Linguistik Terapan: Konsep Tanda dan Tinjauan Epistemologi	279

37	Eka Puji Prasetyo Ariesty Fujiastuti, M.Pd.	Media Pembelajaran Teks Drama Berbasis Komik Sebagai Alternatif Pembelajaran di Era <i>New Normal</i>	289
38	Riza Dwi Tyas Widoyoko, M.Pd.	Partisipasi Kolaboratif Mahasiswa dalam Menyusun Media Pembelajaran Daring Berbasis Microsoft Sway	299
39	Hasan Khalawi, M.Pd. Saptanto Hari Wibawa, M.Hum.	Pelatihan Dasar-Dasar Penelitian Bagi Mahasiswa	308
40	Ferry Aristya, M.Pd. Ayatullah Muhammadin Al Fath, M.Pd.	Pemanfaatan Google Form Dan Office 365 untuk Meningkatkan Kualitas Guru dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar	313
41	Bayu Susanto	Media Pembelajaran Teks Eksplanasi di Era New Normal Dengan Aplikasi Flash	318
42	Arif Mustofa, M.Pd.	Pendampingan Produksi Drama di MAN Pacitan Melalui Metode Permainan	326
43	Nurhayati, S.Pd.I, M.Pd. Nova Arief Wibowo, M.Pd.	Pendidikan Kesehatan dalam Islam di Era Pandemi	333
44	Lina Erviana, M.Pd.Si.	Penerapan Media Pembelajaran Daring Terintegrasi di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Motivasi Belajar pada Mahasiswa PGSD STKIP PGRI Pacitan	341
45	Vika Octaviani, S.Pd., M.T.	Pengujian Usability Website STKIP PGRI Pacitan Menggunakan System Usability Scale (SUS)	351
46	Taufik Hidayat, M.Pd. Melly Istanti Gema Bagus Hanggorokasih	Peningkatan Pemahaman Literasi Digital Masyarakat di Tengah Pandemi Covid-19	360
47	Danang Endarto Putro, M.Or.	Perbedaan Tingkat Pendidikan Orang Tua Terhadap Pola Hidup Sehat Siswa-Siswi SMP di Lingkungan Desa Sanggrahan	363
48	Danang Endarto Putro, M.Or. Anung Probo Ismoko, M.Or.	Permainan Tradisional Sebagai Pengenalan Aktivitas Jasmani Anak	368
49	Sugiyono, M.Pd.	Problematika Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar	372

50	Mulyadi, M.Pd.	Problematika Pembelajaran Daring Geometri Transformasi Pada Masa Pandemi Covid-19	383
51	Dr. Agustina Sri Hafidah, M.Pd.B.I. Dimas Romadhoni Aji Pangestu Yupita Tri Rejeki	Strategi Pengembangan Kapasitas Ibu Pembelajar dalam Pengasuhan Anak	391
52	Arif Mustofa, M.Pd.	Struktur Legenda Babad Lorog Kabupaten Pacitan: Kajian Struktur Naratif Vladimir Propp	401
53	Akhwani	Alternatif Strategi Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Bagi Guru Sekolah Dasar	409
54	Ayatullah Muhammadin Al Fath,S.Pd, M.Pd.	Edukasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat dalam Pencegahan Covid-19 di SDN Jetiskarangpung 1 Kalijambe	418
55	Suryatin, M.Pd. Melina Yuli Kartika	Efektifitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Diskusi Melalui Aplikasi Whatsapp dan Google Classroom	422
56	Zuniar Kamaluddin Mabruri, M.Pd.	Pembelajaran Daring Saat Pandemi Covid-19	435
57	Nely Indra Meifiani, S.Si., M.Pd.	Hubungan Fasilitas Belajar dan Lingkungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar Musim Pandemi Covid-19	444
58	Eny Setyowati, M.Pd.	Memasak Bersama Tumbuhkan Karakter Anak	451
59	Nely Indra Meifiani, S.Si. M.Pd. Dwi Cahyani Nur A., M.Pd. Khoirul Qudsiyah, M.Pd.	Matematika Hebat di Musim Pandemi	457
60	Heru Arif Pianto, S.Pd., M.Hum.	Membongkar Ketersembunyian Potensi Pantai Dalam Peradaban Kemaritiman di Pacitan Tahun 2004-2014	461
61	Hanggara Budi Utomo, M.Pd., M.Psi	Mengelola Emosi dan Kompetensi Guru Pendidikan Anak Usia Dini	470
62	Bakti Sutopo, S.S.,M.A. Agoes Hendriyanto, S.P., M.Pd.	Pandangan Hidup Masyarakat Dan Nilai Edukatif Dalam Upacara Adat Baritan Masyarakat Desa Gawang Kec. Kebonagung Kab. Pacitan Jawa Timur	481

63	Muga Linggar Famukhit, M.Kom.	Pelatihan Desain Label, Logo dan Brosur Berbasis Aplikasi Online di SMK Diponegoro Tulakan	491
64	Bakti Sutopo, S.S.,M.A. Riza Dwi Tyas Widoyoko, M.Pd.	Pelatihan Menulis Kreatif Bagi Karang Taruna Desa Gunung Sari Kec. Arjosari Kab. Pacitan Jawa Timur	496
65	Zuniar Kamaluddin Maburi, M.Pd.	Pelatihan Penyusunan Kurikulum SMP Negeri 2 Gemolong	501
66	Dwi Rahayu, S.S., M.Pd. Chusna Apriyanti, M.Pd. B.I.	Pelatihan Publikasi Ilmiah pada Jurnal Nasional	503
67	Mega Isvandiana Purnamasari, M.Si.	Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa PGSD STKIP PGRI Pacitan	508
68	Muga Linggar Famukhit, M.Kom.	Pemanfaatan Aplikasi Khoot! untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Matakuliah Perakitan dan Instalasi Komputer	516
69	Hj. Sri Iriyanti, M.Pd. Dra. Martini, M.Pd.	Penguatan <i>Manajemen Risiko</i> Kewirausahaan Bagi Mahasiswa	526
70	Suryatin, M.Pd. Slamet Pujiati	Pendampingan Belajar bagi Siswa Usia Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid-19	533
71	Hj. Sri Iriyanti, M.Pd.	Potret Pembelajaran dan Pendampingan Belajar Orang Tua pada Masa Pandemi Covid-19	542
72	Anung Probo Ismoko, M.Or. Danang Endarto Putro, M.Or.	Sehat Mental di Masa Pandemi Covid-19	552
73	Heru Arif Pianto, S.Pd., M.Hum.	Sosialisasi Pentingnya Penanaman Nilai-Nilai Budaya Bahari Melalui Pengajaran Budaya dan Sejarah Maritim di SMKN Pringkuku	558
74	Nurhayati, S.Pd.I, M.Pd. Naufal Dwi Yasin Siti Janatin Nangim	Sosialisasi Peran Orang Tua dalam Menyikapi Dampak Negatif Media Sosial Terhadap Perkembangan Anak-Anak Sekolah Dasar di Era Pandemi	564
75	Dwi Rahayu, S.S., M.Pd.	Students' Barriers in Completing Thesis during Pandemic of Covid-19	571

76	Ayatullah Muhammadin Al Fath, S.Pd., M.Pd.	Masalah Belajar Lingkungan Keluarga Buruh Siswa Kelas V SDN Jetiskarangpung 1 Kalijambe	581
77	Anung Probo Ismoko, M.Or.	Tingkat Kesegaran Jasmani Anak di Masa Pandemi Covid 19	586

ARTIFICIAL INTELLIGENCE DALAM PENULISAN ARTIKEL ILMIAH

Indah Puspitasari¹, Agung Budi Kurniawan², Siti Mariyam³, Nova Alfadillah Rukmana⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: inkiku47@gmail.com¹, agungbudi430@yahoo.co.id², sitimariyambpa@gmail.com³, novaalfa00@gmail.com⁴

Abstrak

Dunia pendidikan adalah salah satu bidang yang dapat mengadopsi adanya teknologi Artificial Intelligence (AI), sehingga mampu memberikan kemudahan dalam hal-hal positif, salah satunya dalam penulisan artikel ilmiah mahasiswa. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan yang dilakukan oleh tim dari Prodi Pendidikan Bahasa Inggris ini, ditujukan untuk mahasiswa Prodi PBI yang sangat memerlukan bekal pelatihan dalam penulisan artikel ilmiah. Dalam pelatihan ini difokuskan pada pemanfaatan AI untuk mendukung penulisan artikel ilmiah mahasiswa. Sasaran kegiatan adalah mahasiswa Prodi PBI STKIP PGRI Pacitan. Lokasi kegiatan dipusatkan di kampus. Kegiatan dilaksanakan secara virtual melalui tahapan: 1) Preparation, meliputi kegiatan observasi, penetapan lokasi, dan sasaran kegiatan; 2) Action, meliputi kegiatan pelatihan; 3) Evaluation, meliputi penyusunan laporan kegiatan, evaluasi, dan penyusunan proyeksi/rencana kegiatan sebagai tindak lanjut. Sesi kegiatan meliputi: 1) pengantar berupa penjelasan tentang AI dan pemanfaatan untuk mendukung penulisan artikel ilmiah; 2) pelatihan; dan 3) penugasan. Metode yang digunakan adalah ceramah, diskusi/tanya jawab interaktif, praktik, dan pembimbingan (coaching clinic). Kesimpulan dari kegiatan ini adalah dengan adanya pelatihan dan coaching clinic, mahasiswa memiliki kemampuan dalam memanfaatkan Artificial Intelligence (AI) untuk mendukung proses penulisan artikel ilmiah.

Kata kunci: *artificial intelligence, artikel ilmiah*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang begitu cepat memberikan perubahan yang masif bagi sendi-sendi kehidupan. Tidak hanya terjadi di dunia industri, ekonomi, politik, dan lingkungan saja, akan tetapi juga telah merambah ke dunia pendidikan. Perkembangan IPTEK yang diiringi dengan rasa tanggung jawab yang tinggi akan membawa kemanfaatan bagi semua orang yang menggunakan teknologi tersebut. Dampak negatif pun dapat dikurangi dengan adanya sikap kehati-hatian dan rasa tanggung jawab yang tinggi. Dalam bidang pendidikan, ilmu pengetahuan dan teknologi diwujudkan dalam kecerdasan buatan atau yang dikenal dengan *Artificial Intelligence* (AI). Keberadaannya diharapkan dapat memudahkan para praktisi pendidikan, guru dan siswa dalam mengakses sumber belajar melalui internet.

Artificial Intelligence (AI) dapat diibaratkan sebagai otak suatu robot. Beberapa pakar kesulitan mendefinisikan AI karena kaitannya dengan beberapa ilmu interdisipliner seperti antropologi, biologi, sains komputer, linguistik, filsafat, psikologi, dan neurosains. *Artificial Intelligence* (AI) merupakan teknologi yang dapat digunakan manusia sebagai asisten bergerak layaknya robot namun keberadaannya berupa tampilan virtual dalam suatu sistem komputer (Pratikno, 2017: 19). Luckin et

al., (2016: 14) berpendapat bahwa *Artificial Intelligence* (AI) sebagai suatu system komputer yang dirancang untuk berinteraksi dengan dunia melalui kemampuan-kemampuan tertentu dan perilaku intelijen yang kita sadari seperti manusia pada umumnya. Haugeland (1996) menambahkan bahwa *Artificial Intelligence* (AI) merupakan mind design yang artinya menciptakan sistem yang mirip dengan cara kerja otak manusia.

Secara keseluruhan memang pembahasan mengenai *Artificial Intelligence* (AI) cukuplah luas dan beragam karena unsur yang membangun sebuah teknologi AI tidaklah dikaji menggunakan satu sudut pandang, namun dari berbagai sudut pandang. Dapat diambil contoh misalnya di suatu kota akan diterapkan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) yang berfungsi untuk menyiram tanaman di alun-alun dan daerah sekitarnya. Apabila ditinjau dari sudut pandang sains komputer ini sangat inovatif, namun apabila dibenturkan dengan unsur sosiologi dan ekonomi, hadirnya teknologi ini akan menyebabkan banyak pengangguran karena peran petugas kebersihan semakin berkurang. Pemanfaatannya Teknologi *Artificial Intelligence* (AI) yang juga diadopsi di dunia pendidikan mampu memberikan kemudahan kepada manusia dalam hal-hal positif, salah satunya dalam penulisan artikel ilmiah mahasiswa.

Dewasa ini banyak mahasiswa yang berpendapat bahwa menulis adalah suatu hal yang sulit, kurang termotivasi dan tidak penting. Kurangnya motivasi yang ada dalam diri mahasiswa juga merupakan penyebab kurangnya minat menulis mahasiswa (Ismail & Elihami: 2019). Hal tersebut juga menjadi hambatan bagi mahasiswa dalam menghasilkan karya tulis terutama karya tulis ilmiah. Mahasiswa tidak mempunyai keinginan kuat untuk mengembangkan sendiri bakat yang dimilikinya. Saat ini budaya menulis sudah berubah menjadi budaya copy-paste yang mengakibatkan mahasiswa tidak termotivasi dan malas untuk menulis ide dan gagasannya sendiri. Kepedulian, motivasi dan kesadaran untuk belajar menulis dan membuat analisis sendiri dianggap hal yang tidak penting. Hal ini menyebabkan mental menulis mahasiswa semakin rendah. Kebanyakan dari mahasiswa belum memahami pentingnya menulis bagi kehidupan sehari-hari mereka (Saman & Bakhtiar, 2018).

Mahasiswa merupakan agen pembaharu yang mutlak harus dikembangkan melalui peningkatan kompetensi melalui pendidikan dan pengajaran. Proses belajar mengajar dalam rangka aplikasi ilmu pengetahuan, teknologi, dan ketrampilan dijalankan untuk kegiatan peningkatan kualitas mahasiswa yang berfungsi untuk menghasilkan output dan outcome yang bermanfaat bagi pendidikan. Salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana yaitu mahasiswa harus menulis karya tulis ilmiah berupa skripsi dan artikel ilmiah yang dipublikasikan di jurnal kampus. Namun persyaratan tersebut terkadang dianggap sebagai tugas berat dan momok yang menakutkan bagi mahasiswa. Hal ini disebabkan karena kompetensi dalam menyusun karya ilmiah masih kurang. Dengan demikian, budaya menulis sejak semester awal harus digalakkan dan diharapkan mahasiswa mengetahui pentingnya budaya menulis tersebut.

Mahasiswa terkadang takut untuk mempublikasikan artikel atau karya ilmiahnya di jurnal ilmiah ber ISSN karena khawatir karya tersebut terindikasi plagiat. Karya ilmiah merupakan laporan

tertulis yang memenuhi kaidah dan etika keilmuan. Karya ilmiah tersebut berupa laporan penelitian, makalah seminar, makalah simposium, dan artikel ilmiah. Artikel ilmiah dapat diangkat dari hasil penelitian, hasil pemikiran dan kajian pustaka, serta hasil pengembangan proyek yang dapat dipublikasikan dalam jurnal, prosiding dan majalah ilmiah (Adhikara et al., 2014 in Ismail & Elihami 2019).

Berdasarkan hasil observasi terhadap mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Inggris khususnya yang saat ini berada di tingkat III dan IV atau Semester 5 dan 7 di STKIP PGRI Pacitan, ditemukan permasalahan bahwa masih banyak mahasiswa yang memiliki kemampuan terbatas dalam penyusunan karya tulis dalam bentuk artikel publikasi ilmiah. Hal ini juga didukung pula dengan maraknya model plagiasi. Hal ini disebabkan kurangnya motivasi dan pengetahuan mengenai teknik penulisan karya ilmiah termasuk penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) yang dapat mendukung proses penulisan artikel ilmiah tersebut.

Oleh karena itulah, kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertajuk *Artificial Intelligence* (AI) dalam Penulisan Artikel Ilmiah ini menjadi ajang yang strategis bagi para akademisi dalam rangka memberikan pelatihan dan bimbingan kepada mahasiswa khususnya Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris dalam menyusun dan mempublikasikan karya tulis atau artikel ilmiah.

METODE PELAKSANAAN

Tahapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah: 1) *Preparation*, meliputi kegiatan observasi, penetapan lokasi, dan sasaran kegiatan; 2) *Action*, meliputi kegiatan pelatihan; 3) *Evaluation*, meliputi penyusunan laporan kegiatan, evaluasi, dan penyusunan proyeksi/rencana kegiatan sebagai tindak lanjut.

Bentuk kegiatan berupa pelatihan pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) yang materinya dipaparkan secara virtual melalui platform Zoom Meeting. Dalam sesi kegiatan meliputi: 1) pengantar berupa penjelasan tentang *Artificial Intelligence* (AI) dan pemanfaatan untuk mendukung penulisan artikel ilmiah; 2) pelatihan *Artificial Intelligence* (AI) mulai cara mengunduh/download aplikasi, menginstal aplikasi, hingga cara penggunaan aplikasi tersebut sehingga dapat memudahkan proses pembuatan artikel ilmiah; dan 3) penugasan yang disertai pembimbingan (*coaching clinic*) kepada mahasiswa tentang pembuatan artikel ilmiah.

Metode yang diterapkan pada kegiatan adalah: 1) Ceramah. Metode ceramah dipilih untuk memberikan penjelasan dan wawasan terhadap materi; 2) Tanya jawab. Pada tahap ini dilakukan diskusi/tanya jawab interaktif untuk memperoleh gambaran sedalam-dalamnya tentang penerimaan materi; 3) Pembimbingan (*coaching clinic*) mahasiswa tentang pembuatan artikel ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilaksanakan di STKIP PGRI Pacitan yang merupakan salah satu perguruan tinggi swasta yang berlokasi di Desa Ploso, Kecamatan Pacitan, Kabupaten Pacitan, Propinsi Jawa Timur.

Berjarak sekitar 2,4 kilometer dari pusat kota Pacitan, dengan waktu tempuh perjalanan sekitar 8 menit.

STKIP PGRI Pacitan memiliki tujuh Program Studi, salah satu diantaranya adalah Prodi Pendidikan Bahasa Inggris. Berbagai fasilitas yang dimiliki oleh lembaga pendidikan berjudul kampus pendidik tersebut terbilang lengkap. Tempat kuliah yang bersih yang nyaman, laboratorium yang mendukung, perpustakaan yang lengkap, dan jaringan internet free-wifi.

Jumlah keseluruhan peserta sebanyak 89 mahasiswa yang berasal dari tingkat I, II, III, dan IV. Kegiatan ini dilaksanakan selama tiga hari yaitu hari Senin, Selasa, dan Rabu tanggal 9, 10, dan 11 Nopember 2020. Di mulai pukul 07.30 hingga 15.30 secara virtual melalui platform Zoom Meeting. Ketua tim pelaksana berperan sebagai pemateri, sementara mahasiswa yang terlibat dalam tim pelaksana program pengabdian kepada masyarakat berperan sebagai pelaksana teknis di sesi persiapan sarana dan prasarana kegiatan.

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam kemasan pelatihan, merupakan serangkaian pelatihan-pelatihan yang dilakukan oleh Bapak Ibu dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris dalam rangka peningkatan kemampuan mahasiswa dalam penulisan artikel ilmiah. Kegiatan ini dapat dilaksanakan dengan baik dengan mengedepankan keterlibatan para peserta yaitu para mahasiswa. Di awal kegiatan, acara dibuka dengan pembukaan. Kaprodi Pendidikan Bahasa Inggris Ibu Chusna Apriyanti, S.S., M. Pd. BI dalam sambutan virtualnya menyampaikan pentingnya memberikan pengalaman-pengalaman kepada mahasiswa dalam penulisan artikel ilmiah, sebagai bekal mereka dalam pengerjaan tugas akhir skripsi.

Di hari pertama, kegiatan dimulai dengan persiapan dan registrasi yang dijadwalkan sejak pukul 07.30 hingga 08.30. Kemudian tepat pada pukul 08.30, kegiatan dilanjutkan dengan materi yang pertama yaitu Pentingnya Memahami Penulisan Artikel Ilmiah. Dalam materi ini disampaikan bahwa artikel ilmiah merupakan salah satu tagihan wajib bagi mahasiswa dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris khususnya mahasiswa tingkat akhir. Sehingga pengenalan dan pemberian wawasan sangat perlu sekali dilakukan dalam rangka memberikan pengalaman-pengalaman kepada mahasiswa. Selanjutnya pada pukul 10.30, kegiatan dilanjutkan dengan materi yang kedua yaitu Pentingnya Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dalam Pendidikan. Dalam materi ini disampaikan bahwa teknologi dan pendidikan memiliki hubungan yang saling terkait. Dimana dalam era digital ini, hampir seluruh aspek kehidupan telah disuguhkan dengan berbagai perkembangan teknologi informasi. Teknologi Artificial Intelligence (AI) atau kecerdasan buatan memiliki peran penting dalam mendukung suksesnya pendidikan. Hal ini dibuktikan dengan keberadaan Artificial Intelligence (AI) atau kecerdasan buatan seperti robot-robot canggih, yang dikemas dalam wujud barang-barang elektronik dan berbagai aplikasi komputer yang tujuan pembuatannya memudahkan usaha atau pekerjaan manusia. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di hari pertama ini kemudian diakhiri dengan pemaparan materi terakhir yang bertajuk Aplikasi-Aplikasi Pendukung Penulisan Artikel Ilmiah Mahasiswa. Pada materi ini dipaparkan berbagai aplikasi-aplikasi komputer yang dapat

digunakan dalam membantu proses penulisan karya ilmiah. Aplikasi-aplikasi yang dikenalkan antara lain *Google Translate/Google Terjemahan, Grammarly, dan Mendeley*.

Di hari kedua, kegiatan kembali dilakukan secara virtual mulai pukul 07.30 hingga pukul 12.30. Materi yang pertama disampaikan adalah tentang Tutorial Penggunaan Artificial Intelligence (AI). Dalam materi ini disampaikan tentang bagaimana cara mendownload/ mengunduh, menginstal, dan menggunakan aplikasi-aplikasi komputer seperti *Grammarly* dan *Mendeley*. Sementara untuk Artificial Intelligence (AI) yang berupa *Google Translate* bisa langsung digunakan oleh mahasiswa tanpa melalui proses download dan instal. Aplikasi-aplikasi tersebut sangat berguna untuk mendukung proses penulisan artikel ilmiah.

Agenda di hari ketiga merupakan hari terakhir program pengabdian kepada masyarakat. Pada sesi terakhir ini dilakukan penugasan bagi mahasiswa berupa penulisan artikel ilmiah, sekaligus memberikan bimbingan/coaching clinic pada artikel yang mereka buat. Dalam kesempatan ini juga disampaikan bahwa mahasiswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, agar tugas yang diberikan menjadi lebih ringan jika dilakukan secara bersama-sama. Pada awalnya mahasiswa masih mengalami kebingungan tentang hal apa saja yang akan mereka angkat dalam tulisan ilmiah tersebut. Kemudian, ketua tim pelaksana dan dibantu oleh bapak ibu dosen dari Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris berusaha membantu dan memberi gambaran tentang hal apa saja yang bisa dijadikan bahan kajian. Dengan demikian mahasiswa menjadi lebih terbantu, apalagi dengan penerapan teknologi Artificial Intelligence (AI) yang terbukti mampu membantu proses penulisan artikel ilmiah.

Hambatan yang terjadi dalam kegiatan pelatihan bertajuk *Artificial Intelligence dalam Penulisan Artikel Ilmiah* adalah dikarenakan situasi dunia dalam pandemi covid-19, maka pelaksanaan pelatihan dilakukan secara virtual. Hambatan yang muncul adalah jaringan internet, paketan data, dan sinyal yang kurang mendukung. Hal ini dikarenakan, beberapa mahasiswa harus bersusah payah keluar dari tempat tinggal mereka yang berkategori *blank zone* untuk mendapatkan sinyal internet.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertajuk *Artificial Intelligence dalam Penulisan Artikel Ilmiah* ini merupakan kegiatan yang dikemas dalam bentuk pelatihan dan ditujukan kepada seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Secara virtual melalui platform Zoom Meeting, kegiatan ini dilaksanakan selama tiga hari yaitu hari Senin, Selasa, dan Rabu tanggal 9, 10, dan 11 Nopember 2020. Dimulai pada pukul 07.30 pagi hingga selesai. Jumlah keseluruhan peserta pelatihan sebanyak 89 mahasiswa. Sasaran wajibnya adalah mahasiswa yang saat ini berada di tingkat III dan IV. Lokasi dilaksanakannya kegiatan ini di STKIP PGRI Pacitan. Merupakan salah satu perguruan tinggi swasta yang berlokasi di Desa Ploso, Kecamatan Pacitan, Kabupaten Pacitan, Propinsi Jawa Timur. Berjarak sekitar 2,4 kilometer dari pusat kota Pacitan, dengan waktu tempuh perjalanan sekitar 8 menit.

Kegiatan ini sangat bermanfaat bagi seluruh mahasiswa. Karena mahasiswa mendapatkan tambahan pengetahuan baru tentang *Artificial Intelligence* (AI) atau kecerdasan buatan yang dapat membantu mahasiswa dalam penyusunan artikel ilmiah. Selain itu mahasiswa juga mendapatkan pembimbingan bagaimana menyusun artikel ilmiah yang baik sehingga layak untuk dipublikasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Haugeland, J. (1997). *Mind Design II: Philosophy, Psychology, Artificial Intelligence*. London: MIT Press.
- Ismail & Elilhami (2019). Pelatihan Penyusunan Artikel Publikasi Ilmiah bagi Mahasiswa Perguruan Tinggi STKIP Muhammadiyah Enrekang. *Maspul Journal of Community Empowerment (MJCE)*, E-ISSN 2580-0469 Vol 1 No. 1 (2019) 12-20. Pusat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (P3M) STKIP Muhammadiyah Enrekang.
- Luckin, R., Holmes, W., Griffiths, M. & Forcier, L. B. (2016). *Intelligence Unleashed. An Argument for AI in Education*. London: Pearson.
- Pratikno, Ahmad Sudi. (2017). Implementasi Artificial Intelligence Dalam Memetakan Karakteristik, Kompetensi, dan Perkembangan Psikologi Siswa Sekolah Dasar Melalui Platform Offline. *Proceeding KMP Education Research Conference Keluarga Mahasiswa Pascasarjana (KMP) Universitas Negeri Yogyakarta 2017*. Diunduh dari https://www.researchgate.net/publication/326587213_Implementasi_Artificial_Intelligence_dalam_Memetakan_Karakteristik_Kompetensi_dan_Perkembangan_Psikologi_Siswa_Sekolah_Dasar_Melalui_Platform_Offline.
- Saman, A., & Bakhtiar, M. I. (2018). *Karya Tulis Ilmiah Bagi Mahasiswa Stkip Andi Matappa Kabupaten*. Jurnal Terapan Abdimas, 3(1), 39–43. Diunduh dari <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JTA/article/download/2165/1541>.

**BIMBINGAN TEKNIS PRINSIP-PRINSIP MANAJEMEN
KEORGANISASIAN BAGI MAHASISWA STKIP PGRI PACITAN
DI MASA PANDEMI COVID-19**

Mukodi

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: mukodisumarno@gmail.com

Abstrak

Bimbingan teknis prinsip-prinsip manajemen keorganisasian bagi mahasiswa STKIP PGRI Pacitan di masa pandemi Covid-19 merupakan salah satu upaya untuk membekali para mahasiswa (aktifis) tentang dasar-dasar manajemen secara umum. Keberadaan bimbingan teknis ini sebagai jawaban atas dukungan dosen dalam ikut serta menguatkan simpul-simpul dunia pergerakan aktifis kemahasiswaan di STKIP PGRI Pacitan. Bimbingan teknis ini mempunyai dua tujuan, yakni: (1) untuk membekali dan memberikan bimbingan teknis tentang prinsip-prinsip manajemen kepada para aktifis (mahasiswa); (2) untuk memberikan pemahaman, dan praktik tentang pentingnya prinsip-prinsip manajemen dalam organisasi dunia pergerakan. Sasaran pelatihan ini adalah para aktifis mahasiswa (intra kurikuler, dan ekstra kurikuler) di semester I-VII STKIP PGRI Pacitan. Pelaksanaan abdimas ini dilaksanakan secara ruling di dua tempat yang berbeda, yakni di komisiariat PMII dan di gedung NU Pacitan. Hasil abdimas ini menunjukkan bahwa sebagian besar aktifis mahasiswa belum memahami dasar-dasar manajemen dan prinsip-prinsipnya secara baik. Para peserta bimbingan teknis ini mengakui bahwa penguatan manajemen yang diajarkan sangat membantu mereka dalam memadukan dunia kuliah dengan dunia pergerakan.

Kata kunci: *bimbingan teknis, manajemen, aktifis, STKIP PGRI Pacitan.*

PENDAHULUAN

Dunia pergerakan di kampus belakangan ini seolah bukan menjadi pilihan oleh kalangan mahasiswa. Tidak banyak mahasiswa yang tertarik pada dunia keaktifan. Mayoritas mahasiswa lebih memilih menempuh jalur perkuliahan secara linier, tanpa menjadi bagian dari dunia pergerakan. Dunia pergerakan, seolah mati suri, sepi peminat dan dikesampingkan. Kondisi ini tercermin dari rendahnya keikutsertaan mahasiswa dalam kegiatan organisasi kemahasiswaan di STKIP PGRI Pacitan. Berdasar *data based* kemahasiswaan Badan Eksekutif Mahasiswa STKIP PGRI Pacitan, hanya 8-9% mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan kemahasiswaan, sisanya sekitar 92% mahasiswa tidak terlibat dalam kegiatan organisasi kemahasiswaan.

Kondisi tersebut, dikuatkan dengan hasil riset Hijriyanti Suyuthie, dkk pada objek mahasiswa Universitas Negeri Padang program S1, D4 dan D3 terdaftar aktif semester Juli Desember 2018 dengan jumlah total 24.395. Sampel terdiri dari 580 orang dengan margin of error 20%. Menemukan bahwa setidaknya ada tiga faktor yang mempengaruhi rendahnya mahasiswa mengikuti organisasi, yakni: (1) faktor kemauan dan kemampuan dengan *egeinvalue* 8,080; (2) faktor kesempatan, program dan lingkungan dengan *egeinvalue* 1,611, dan; (3) faktor sosial dengan

egeinvalue 1,322 (Hijriyantomi Suyuthie, 2018). Artinya, tiga factor tersebut menjadi pemacu utama rendahnya minat mahasiswa mengikuti organisasi di kampus. Hal ini tentunya menjadi ironi dan ‘membahayakan’. Padahal, orang-orang besar (para pemimpin) dunia, tak terkecuali Indonesia terlahir dari dunia pergerakan.

Pada umumnya, para mahasiswa beranggapan bahwa dunia pergerakan tidak menyenangkan, tidak bisa mendukung aktifitas perkuliahan. Lebih dari itu, mereka beralih dunia ke-aktifis-an cenderung membuat perkuliahan lambat, dan indeks prestasi tidak baik, dan beragam anggapan minor lainnya (baca, kondisi lapangan). Padahal, anggapan-anggapan tersebut, tentunya tidak dapat dibenarkan. Lemah bangunan argumen dan tidak berdasar.

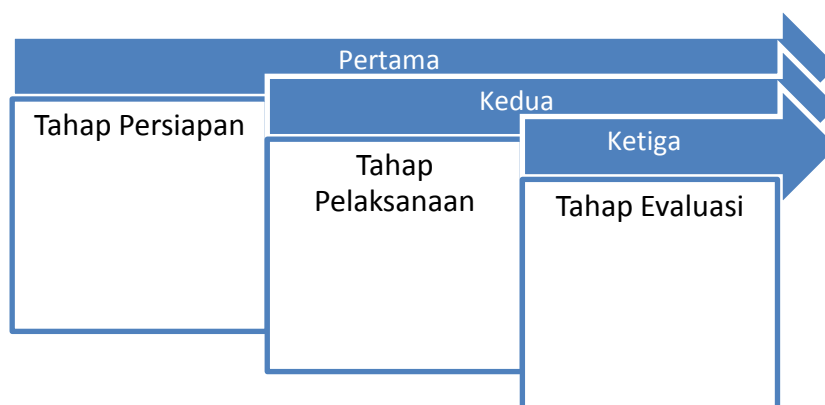
Mencermati pemikiran dan anggapan kesalahpahaman mayoritas mahasiswa tersebut di atas, rencana Abdimas ini akan difokuskan pada pemberian pelatihan dan pemahaman kepada para aktifis di STKIP PGRI Pacitan tentang dasar-dasar manajemen, simulasi praktik manajemen sehingga nantinya tatkala mereka bersinggungan dengan dunia aktifis dapat dijadikan pegangan dalam mengelola waktu dan perkuliahan. Muaranya, sukses kuliah, sukses karir, matang intelektual, cukup dalam modal sosial, emosional dan kuat dalam menjalin jejaring (*networking*).

Pelatihan ini memiliki beberapa hal sebagai fokus permasalahan sebagai berikut: (1) Bagaimana melakukan bimbingan teknis tentang prinsip-prinsip manajemen kepada para aktifis (mahasiswa) STKIP PGRI Pacitan di masa pandemi Covid-19; (2) Analisis faktor pendukung, dan penghambat tentang efektifitas pelaksanaan prinsip-prinsip manajemen kepada para aktifis (mahasiswa) STKIP PGRI Pacitan di masa pandemi Covid-19. Adapun sasaran dan lokasi kegiatan adalah sebagai berikut: (1) Sasaran kegiatan ini adalah organisasi kemahasiswaan, baik intra kurikuler, maupun ekstra kurikuler; (2) lokasi kegiatan ini adalah di gedung NU Pacitan dan di komisariat Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia.

Adapun tujuan kegiatan ini ada dua, yakni: (1) untuk membekali dan memberikan pemahaman tentang bimbingan teknis tentang prinsip-prinsip manajemen kepada para aktifis (mahasiswa) STKIP PGRI Pacitan di masa pandemi Covid-19, dan (2) untuk mengetahui, sekaligus menganalisis sejauh mana faktor pendukung, dan penghambat pelaksanaan prinsip-prinsip manajemen kepada para aktifis (mahasiswa) STKIP PGRI Pacitan di masa pandemi Covid-19.

METODE

Pelatihan ini dilaksanakan bekerja sama dengan organisasi kemahasiswaan, ketua organisasi kemahasiswaan, para pengurus organisasi kemahasiswaan, dan ketua kelas yang tersebar di tujuh program studi di lingkungan STKIP PGRI Pacitan. Tahapan pelatihan ini terbagi menjadi tiga tahapan, sebagaimana gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Metode Pelatihan

Adapun penjelasan gambar 1 adalah sebagai berikut: (1) tahap persiapan. Pada tahap ini diawali dengan analisis calon peserta, menjalin kemitraan dan penyusunan bahan; (2) tahap pelaksanaan. Tahapan pelaksanaan langsung difokuskan pada dasar-dasar manajemen yang dilaksanakan via luring di ruang kelas. Metode pelaksanaan pelatihan dengan menggunakan model *workshop*. Adapun *roadmap* agenda pelatihan dasar-dasar manajemen keorganisasian, meliputi: (a) acara serimonial, yakni pembukaan, sambutan-sambutan, doa, dan penutup; (b) bimbingan teknis prinsip-prinsip manajemen oleh tim, kemudian dilanjutkan sesi tanya jawab, dan diakhiri konklusi bimbingan teknis; dilanjutkan (c) penutupan pelatihan secara simbolik oleh tim; (3) tahap evaluasi dan tindak lanjut. Pada tahap ini, meliputi penyusunan laporan kegiatan, evaluasi dan penyusunan artikel Abdimas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan menjadi dua tahapan, yakni pada tanggal 29 November 2020 dan pada tanggal 4 Desember 2020. Keduanya dilaksanakan di tempat yang berbeda dengan segmentasi kepersertaan yang beragam. Materi bimbingan teknis adalah prinsip-prinsip dasar terkait dengan manajemen, kemudian dikaitkan dengan manajemen keorganisasian di dalam dan di luar kampus. Lihat tabel 1 sebagaimana yang ditulis oleh (Hamid, 2017) berikut ini.

Tabel 1. Pertanyaan-Pertanyaan Manajemen

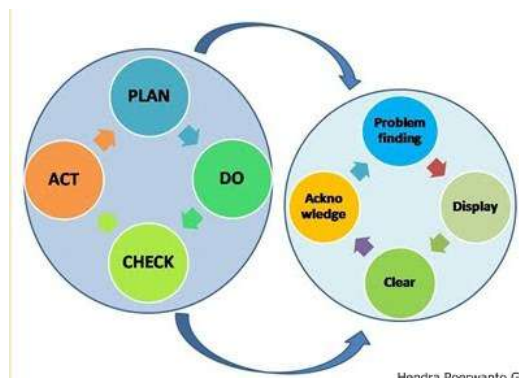
No	5 W-1 H	Pertanyaan	Jawaban
1	Who?	Siapa anggota manajemen? (<i>Who is a member of management?</i>)	Sebagai suatu kelompok orang-orang (<i>as a group of peoples</i>)
2	What	Apa yang dikerjakan manajemen? (<i>What does management do?</i>)	Mengkoordinasikan, mengkombinasikan dan mengintegrasikan penggunaan sumber-sumber daya dan fasilitas secara optimal sehingga memperoleh nilai tambah. (<i>coordinating, combining, integrating, and optimalizing the utilization of resources and facilitation to attain a value added</i>)
3	How	Bagaimana Mengerjakannya (<i>How is done?</i>)	Melalui usaha orang-orang dengan menggunakan berbagai metode dan alat secara keilmuan (<i>through the effort of other people with using a various means and scientific methode</i>)
4	When	Kapan manajemen dibutuhkan? (<i>When is management necessary?</i>)	Ketika para stakeholder dan bawahan menghadapi persoalan begitu luas, besar dan kompleks sehingga membutuhkan tindakan pengambilan keputusan yang tepat untuk mencapai tujuan. (<i>when stakeholder and subordinate facing and large, big and complex problems that required a precise decision making to achieve a common goals</i>)
5	Where	Dimana manajemen dibutuhkan? (<i>Where management found?</i>)	Pada organisasi, lembaga pemerintah, perusahaan swasta, dan lembaga kemasyarakatan lainnya. (<i>in government organization, institution or private enterprise and the others</i>)
6	Why	Mengapa manajemen dibutuhkan? (<i>why is management necessary?</i>)	Agar aktivitas kelompok dalam melakukan pekerjaannya dapat bekerja secara efektif dan efisien. (<i>in order to the activities execution of working group effective and efficient</i>)

Prinsipnya, dalam menjalankan roda organisasi dalam dunia pergerakan para mahasiswa harus paham esensi cara kerja yang efektif dan efisien dalam mengelola organisasi. Rumus 5 W + 1 H tersebut di atas, pada hakikatnya dapat digunakan untuk mempermudah kinerja *team work* dalam menjalankan organisasi. Lebih dari itu, pola PDCA (*Plan, Do, Check, Act*) juga dapat digunakan untuk menggerakkan organisasi. Cara kerjanya: (1) merencanakan program kerja organisasi; (2) mengerjakan apa yang telah direncanakan; (3) mengecek atau mengevaluasi program kerja yang telah dijalankan, kemudian; (4) menindaklanjuti temuan evaluasi atas program kerja yang telah ditetapkan. Pola semacam ini merupakan suatu proses pemecahan masalah empat langkah iteratif yang umum digunakan dalam pengendalian kualitas. PDCA, juga dikenal sebagai “siklus Shewhart”, karena pertama kali dikemukakan oleh Walter Shewhart beberapa puluh tahun yang lalu. Hanya saja dalam perkembangannya, konsep PDCA lebih sering disebut dengan istilah “siklus Deming”. Hal ini

dikarenakan Deming merupakan orang yang mempopulerkan penggunaannya dan memperluas penerapannya secara detail (Anonim, 2021), (Sofeast, 2021). Lihat gambar 2 dan 3 berikut ini:



Gambar 2 Alternatif Pertama



Gambar 3 Alternatif Kedua

Kedua gambar tersebut di atas, menunjukkan bahwa para aktifis dapat menjalankan roda organisasinya, termasuk manajemen personal dalam membagi waktu dan pemikiran dengan prinsip PDCA model pertama, kemudian tindak lanjutnya dapat menggunakan model kedua. Alih kata, model manajemen *ala* Walter Shewhart hendak dilakukan sesuai dengan tahapan-tahapan yang ada. Adapun penjelasan detailnya adalah sebagai berikut:

Agenda Tahap Pertama

Tahap pertama di laksanakan di gedung NU Pacitan yang dihadiri oleh tiga puluh lima peserta. Para peserta terdiri dari para aktifis mahasiswa yang terhimpun dalam Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia (PMII) perguruan tinggi di Pacitan, di antaranya: (a) aktifis dari STKIP PGRI Pacitan; (b) aktifis dari STAIFA Kikil Arjosari; (c) aktifis dari STAINU Pacitan; (d) aktifis dari Universitas Terbuka Pacitan. Total mahasiswa (para aktifis) berjumlah tiga puluh empat mahasiswa. Lihat gambar berikut ini:



Gambar 4. Acara Penguatan Dasar-Dasar Manajemen Dunia Pergerakan



Gambar 5. Acara Penguatan Dasar-Dasar Manajemen Dunia Pergerakan

Kegiatan tersebut, terlaksana dengan mengedepankan motto Sersan (Serius, tapi Santai). Para aktifis muda Pacitan tersebut, sangat antusias mengikuti bimbingan teknis ini. Hal ini dapat dicermati dari tiga indicator, yakni: (1) keaktifan peserta dalam merespon pertanyaan yang diberikan pemateri;

(2) keseriusan peserta dalam mengikuti bimbingan teknis; (3) tingginya antusias peserta dalam mengikuti semua sesi. Gambaran ini pun nampak secara eksplisit tergambar pada kutipan wawancara berikut ini:

“...acara bimbingan teknis penguatan dasar-dasar manajemen bagi kami sangat penting, sehingga dapat digunakan pijakan untuk menjadi bekal dalam berorganisasi ..” (S.H., 29 November 2020).

“...bagi saya, selaku mahasiswa yang bergiat dalam dunia pergerakan, bimbingan teknis semacam ini sangat membantu dan sangat saya butuhkan. Acara ini sangat besar manfaatnya...” (D.R., 29 November 2020).

Agenda Tahap Kedua

Tahap kedua ini dilaksanakan pada tanggal 4 Desember 2020 di sekretariat PMII STKIP PGRI Pacitan. Peserta bimbingan teknis ini diikuti sebanyak 19 orang peserta. Mayoritas peserta adalah di semester 1 dan 3. Kegiatan tersebut berjalan dengan lancar, khidmad dan penuh makna. Para mahasiswa sangat antusias dan aktif mengikuti sesi diskusi. Adapun bimbingan teknis tersebut dapat dilihat sebagaimana *rundown* berikut ini:

Tabel 2
Rootmap Pelatihan Pemahaman Posdaya

No	Uraian kegiatan	Waktu
1	Analisis dan penetapan lokasi serta sasaran	Oktober 2020
2	Penyusunan proposal kegiatan	Oktober 2020
3	Sosialisasi dan koordinasi program	Desember 2020
4	Pelaksanaan pelatihan	November dan Desember 2020
5	Penyusunan laporan	Desember 2020

Tabel 3
Susunan Acara Pelatihan Dasar-Dasar Manajemen

No	Uraian kegiatan	Waktu	Keterangan
1	Registrasi peserta	5 menit	Panitia
2	Pembukaan	10 menit	Panitia
3	Materi 1 Prinsip-Prinsip Manajemen Keorganisasian Di Masa Pandemi Covid-19	60 menit	Dr. Mukodi, M.S.I.
4	Materi 2 Simulasi Praktik Pelaksanaan Prinsip-Prinsip Manajemen Di Masa Pandemi Covid-19	10 menit	Dr. Mukodi, M.S.I.
5	Tanya jawab	15 menit	Moderator
6	Penutupan	5 menit	Tim

Pelatihan teknis tersebut, juga dapat dilihat sebagaimana gambar 6 berikut ini:



Gambar 6. Pelatihan Teknis Tahap 2

Secara umum pelaksanaan bimbingan teknis di tahap berjalan dengan baik sesuai dengan rencana yang ditetapkan. Ada sedikit kendala teknis pada kegiatan tersebut, yakni tempat yang tidak terlalu luas sehingga sulit menerapkan protokol kesehatan, khususnya tempat duduk peserta yang harus berjarak satu meter per peserta. *Alhasil*, demi meminimalisir hal-hal yang tidak diinginkan, maka peserta terbagi menjadi dua tempat yang berbeda.

SIMPULAN

Bimbingan teknis penguatan manajemen keorganisasian kepada para aktifis kampus sangat dibutuhkan dan membantu dalam menggerakkan roda organisasi dunia pergerakan, baik intra kurikuler kampus, maupun ekstra kurikuler kampus. Respon dan tingginya antusias para aktifis dalam mengikuti kedua bimbingan teknis tersebut, merupakan bukti nyata bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat. Tak berlebihan kiranya, jika dikemudian hari kegiatan semacam ini perlu dilanjutkan dan ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. (2021). *Plan-Do-Check-Act (PDCA)* (p. 1). <https://sites.google.com/site/kelolakualitas/PDCA>.
- Hamid, I. M. dan N. (2017). *PENGANTAR MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM Perencanaan, Pengorganisasian, dan Pengawasan dalam Pengelolaan Pendidikan Islam* (H. Aziz (ed.); 1st ed.). Program Studi Manajemen Pendidikan Islam (MPI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Hijriyantomi Suyuthie, dkk. (2018). *Laporan Akhir Penelitian Dosen Pemula: Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Partisipasi Mahasiswa Universitas Negeri Padang dalam Mengikuti Kegiatan Organisasi Kemahasiswaan* (p. 1). dikutip dari internet pada 29 Desember 2020.
- Sofeast. (2021). *PDCA: Plan, Do, Check, Act* (p. 1). <https://www.sofeast.com/about-us/company-history-timeline/>.

DIGITAL STORYBOOK: DEVELOPING STUDENTS' SKILLS IN VIRTUAL LEARNING ENVIRONMENTS

Indah Puspitasari¹, Asdinar Galuh Wahdini², Ristia Novita Dewi³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: inkiku47@gmail.com¹, dinargaluh91@gmail.com², ristianovitadewi11@gmail.com³

Abstract

Since the Covid-19 pandemic hit the world, the Indonesian education system has become very different from before. This situation forces the changing of the learning environment. One of the learning models applied in distance learning is the project of creating a digital storybook. The objectives of this research are to describe the implementation of creating a digital storybook for developing students' skills in virtual learning environments. The participants were nineteen English Education students of STKIP PGRI Pacitan. In this qualitative research, the researchers play an important role as the main research instrument. They acted as a planner, data collector, analyst, and reporter of the findings. Data collecting techniques include observations, interviews, and questionnaires. Meanwhile, the data are analyzed by using these stages: data reduction, data display, and conclusion drawing and verification. The findings showed that through creating digital storybook projects, students can increase their knowledge and experience. This is because they have never done it before. The positive responses were shown from their enthusiasm in involving the process. So, it was seen that their English language skills, their translation skills, and their ability to design images will also be honed with the existence of this creating a digital storybook project.

Keywords: digital storybook, virtual learning environments

INTRODUCTION

Education is an initial foundation used by humans to realize a good future with an effort that must be done by every individual. Nowadays, education is very different from the previous system caused by the pandemic of Covid-19. This situation forced the governments to issue distance education rules, start implementing online learning methods, and dismiss students, where students should do home-based learning for the continuation of students' learning activities.

Kiryakova stated that Distance Education or abbreviated as DE is one of the education design where instructor/teacher and students have apart interaction at different times with different communication tools (2009: 29). It means the concept of distance education can be interpreted: teachers and students are separated by distance and time, compatible media and communication tools are needed to convey material, and control of the learning process do by students themselves. Meanwhile, Setijadi (2005: 1) said that Distance Education or DE was an education model where learners are far from teachers or educators, so the meeting should indirectly, and the delivering of the materials from teachers or educators to learners must be done by using learning media. From the statement above, it can be concluded that in distance learning where teachers and students are separated by distance and time, the use of media and communication devices for delivering material is necessary, so the learning objectives can be realized properly.

For supporting the implementation of distance learning, especially in Teaching English for Young Learners subject in the English Education Study Program of STKIP PGRI Pacitan, the researcher conducted a project of creating a digital storybook. She considers this as an alternative to teaching TEYL in a recent pandemic situation. Through this project, students can explore more their knowledge and understanding of the TEYL subject. Content of digital storybook is focused on stories for children.

Many educational experts believe that digital storybooks can be applied to some subjects, and can accommodate a variety of student learning styles. Moody (2010: 23) said that many parents and educators use it, for some reason that is efficient, cheap, and very accessible with the many titles of books provided. Meanwhile, Jeoung (2010: 391) revealed that digital storybooks are accessible 24-hours a day this way can be used by teachers in teaching and learning processes that support the curriculum.

Especially in the face of learning in this covid-19 pandemic where all teaching is transferred to a virtual learning environment. This digital storybook project is expected to develop students' abilities. Not only their language proficiency (writing, reading, listening, and speaking skill) which includes their mastery in vocabulary and grammar, but also their other skills in technology and art.

From the explanation above, it can be assumed that creating a digital storybook project can be implemented for developing students' skills in virtual learning environments. In this research, the researcher researched Teaching English for Young Learners subject in the English Education Study Program of STKIP PGRI Pacitan in the academic year of 2020/2021.

LITERATURE REVIEW

Nowadays, education is very different from the previous system due to the pandemic of Covid-19. This situation forced the governments to issue distance education rules, start implementing online learning methods and to dismiss students where students should Study from Home (SFH). The learning environment changes, from a conventional learning environment where it is carried out in the classroom, into a virtual learning environment. A Virtual Learning Environment (VLE) is a web-based software system designed to facilitate learning and teaching with the use of tools and activities. Students using a VLE can be set a 'task' to complete in class or at their own pace, time, and location, they can contribute to synchronous and asynchronous discussions to help develop their learning (JISC, 2009 in Barker & Gossman, 2013: 19). Empirical evidence suggests that the use of a Virtual Learning Environment (VLE) has an impact on student achievement, encourages independent learning, and increases students' motivation to learn (JISC, 2008 in Barker & Gossman, 2013: 19).

The rapid development of information technology in the current era of globalization is very influential in the world of education. Global demands require the world of education to adapt information technology developments to efforts to improve the quality of education. This is because information technology can easily and quickly access science. Therefore, information technology in

education can produce quality human resources that determine the success of the world of education in Indonesia.

Digital storybook is widely used because it has several advantages of ease of access and can support the learning and teaching process. Moody (2010: 36) said that a digital storybook has a variety of features equipped with sophisticated technology. He also revealed the same thing that the digital storybook is provided in two forms: online websites and personal electronic devices equipped with digital equipment features how to read words and comes with the definition of the word selected to help students learn the meaning of words they have not known before. Vanessa (2012) in Irawati (2018: 49) stated that the digital storybook also has an oral reading feature which means that the digital speaker emits sound followed by text, sound effects, animation, explanation of word definitions, and some games.

Especially in the face of learning in this covid-19 pandemic where all teaching is transferred to a virtual learning environment. This digital storybook project is expected to develop students' abilities. Not only their language proficiency (writing, reading, listening, and speaking skill) which includes their mastery in vocabulary and grammar, but also their other skills in technology and art. The project also required students to develop their translation skills because the digital storybook they create must be bilingual. So, it was seen that their English language skills, their translation skills, and their ability to design images will also be honed with the existence of this creating a digital storybook project.

Creating digital storytelling can more interesting, especially via the user-friendly software called Storyjumper. This online digital storytelling platform is one of the most popular digital storytelling websites which has gained millions of users for its simple and engaging environment which is why it is chosen as the computer-assisted prompt of this study. It also offers ready-made high-quality digital visualizations; users can also upload photos or use their drawings to appear in the pages of their stories. Storyjumper allows its users to collaborate and share artistic and literary talent across the globe.

Some studies proved that digital storybook gives benefits to English teaching. First, Tatik Irawati (2018) with his research paper entitled Digital Storybook to Improve Writing Narrative: The TTW Strategy Presented and Tested. Results of her research showed that the average value obtained during the preliminary study was 62. The value increased to 75 in cycle 1. In cycle 2, the average value obtained increased again to 80.5. So, the conclusion is the use of a digital storybook is highly recommended to improve the ability to write a narrative. Second, Mohammad Farid Naufal and Selvia F. Kusuma (2016) entitled Interactive Digital Storybook for Increasing Children Reading Interest of Indonesian Folklore. The result of their research showed that in the experiment, the children will read the interactive digital storybook and traditional storybook after that we will see their responses. So, the result shows that interactive digital storybooks can increase children reading interest in Indonesian folklore.

METHOD

The qualitative approach is carried out on the descriptive analysis method. This method is used to describe the implementation of creating a digital storybook for developing students' skills in virtual learning environments. In this qualitative research, the researcher plays an important role as the main research instrument. The researcher acted as a planner, data collector, analyst, and reporter of the findings.

Subject/participant of the research

The subject/participant of the research was nineteen students of the English Department STKIP PGRI Pacitan. Those students came from the third level who was studying Teaching English to Young Learners subject in the first semester of 2020/2021 academic year. The subject/ participant in the study consisted of 4 male students and 15 female students.

The instrument of the Study

The instruments used to collect the data of this study were students' interviews and questionnaires besides the observation of the students' performance and project. The results of the observation are presented in the form of field notes and checklists of observations. Structured interviews are done to support initiations, the plans, and the findings of the research. There were 22 questions related to the implementation of creating a digital storybook for developing students' skills in virtual learning environments. Meanwhile, the questionnaires of students' creating process of the digital storybook are distributed at the end of the research. The questionnaires were given to get their opinion about the experience process of creating a digital storybook. The questionnaire consists of thirteen questions. Before the instrument of the questionnaire was distributed to the subject/ participants of the research, previously the researchers measured the validity and reliability of the questionnaire instrument.

FINDINGS AND DISCUSSION

The major focus of the interview and questionnaire was to collect students' point of view toward the implementation of creating a digital storybook for developing students' skills in virtual learning environments. The questionnaire was distributed to the subject/ participants of the research, that is nineteen students male and female students from the third level at the English Department of STKIP PGRI Pacitan, who was studying TEYL subject in the first semester of 2020/2021 academic year. Following is the description of their responses.

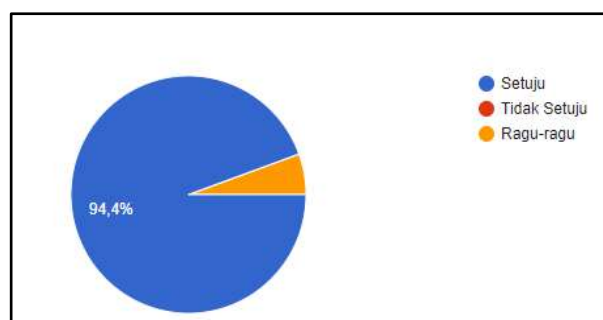


Figure 1. Questionnaire Statement “English Education students need to learn about creating a Digital Storybook.”

In the above figure, there were 94.4% out of 19 students agree that English Education students need to learn about creating a Digital Storybook, while 5.6% of students no idea about the statement. This questionnaire result supported by the interviews as the sample as follows:

- Researchers* “Have you ever made a digital storybook before?”
- Student A* “No, Never made it before.”
- Student B* “No. This is my first time to create a digital storybook.”
- Researchers* “What benefits can you take from the project of creating a digital storybook in this pandemic situation?”
- Student A* “The benefits can I take from creating a digital storybook in this pandemic situation is I can appreciate my efforts, the results of my thoughts. Without having to think about pressure from other parties. Because I completely write this digital storybook using my imagination. Motivate me to keep learning and not give up easily”.
- Student B* “The benefits of creating a digital storybook on story jumper site during this outbreak are like it forces me to enhance my creativity and skill in English by making a storybook for children. Since the pandemic has entered and infected our country where we must work from home. It starts killing my creativity. I can do anything too much. Then, making a digital story has been a new experience for me where I can improve my skills in English. Especially, improving my writing and speaking skills in English. I learned many things about how to use story jumper which I’ve never tried before. It’s so fun.”

The questionnaires and interviews above showed that all of the students never made a project of creating a digital storybook before. So, it became their first experience. When the researchers asked them what the benefit of doing the project in this pandemic situation, they answered that it forces them to enhance their creativity and skill in English by making a storybook for children, besides they were motivated while creating this project.

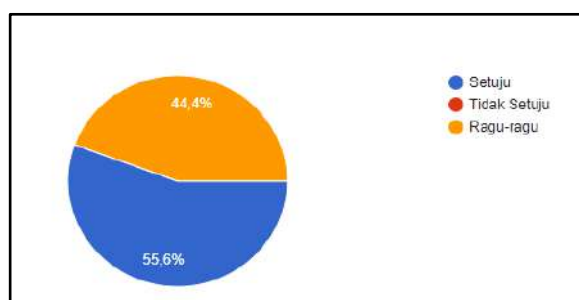


Figure 2. Questionnaire Statement “By the project of creating a Digital Storybook, my speaking skill has improved.”

In the above figure, there were 55.6% out of 19 students agree that their speaking skills improved by creating a Digital Storybook project, while 44.4% of students no idea about the statement. This questionnaire result supported by the interviews as the sample as follows:

Researchers “What steps can be taken to improve English speaking skills through a digital storybook project?”

Students A “The steps can be taken to improve English skill through a digital storybook project are recording our voice by reading the text in the story, listening to our recording, then correcting the pronunciation. We may type the words on an online dictionary just to make sure that the way we pronounce every word is correct to avoid misinterpretation and misunderstanding in our recording. From it, we can learn how to say every single word in English fluently. We need to be careful to put record our voice. Because we don’t want the readers to misunderstand what we are saying. Then, correct the words we say in the story to fix the pronunciation. After that, rerecord our voice clearly after checking and imitating the word pronunciation we heard before. It might help us to improve our speaking skills in English. Using our speaking recording is a good way to enhance our speaking skills. We listen to our voices, learn, and look for mistakes. Then we try to fix it. This will be easy to remember which one is the wrong pronunciation in English. It is going to make our speaking to be more qualified.”

Student B “After record your voice you will be able to hear your voice (which is hard to do without recording) and be able how to show your English speaking habits and where you slow down and run into problems. After you know the problem, repeat to record your voice and watch your progress. Then the next step is to read the text of your story aloud. It is good to do so that you will get used to speaking for a long time and will have no trouble forming long sentences. You can also find additional words for your vocabulary. The writing in the storybook that you make will help you. Although the sentences are short but will increase your speaking skill. Don’t hesitate to read aloud, let alone be ashamed to hear others. Just try.”

The questionnaires and interviews above showed that almost all students have the same ways to enhance their speaking in doing this project. The digital storybook is designed bilingual and using voice story, so by using their recording, they can give feedback to themselves also to their friends’ speaking.

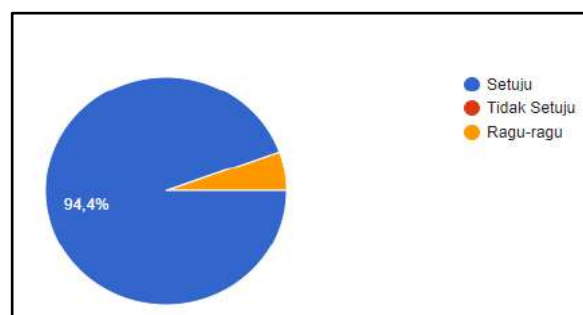


Figure 3. Questionnaire Statement “By the project of creating a Digital Storybook, my writing skill has improved”.

In the above figure, there were 94.4% out of 19 students agree that their writing skills improved by creating a Digital Storybook project, while 5.6% of students no idea about the statement. This questionnaire result supported by the interviews as the sample as follows:

Researchers Can your English **writing skill** improve by creating a digital storybook?
Students A Yes, right.
Student B Yeah, that's true.

The questionnaires and interviews above showed that almost all students have the same answer that by doing this project; they can enhance their writing skills. Further by their interview, most students explained the steps can be taken to improve their English writing skill through a digital storybook project based on life experience in using story jumper site. The first step is making a digital storybook that forces us to be creative in selecting words. That is why we need to look up some words in English that are proper to use in our story. Since English is not our language. So, it was pretty normal if only they could not know all of the words. Then, start writing the words unfailingly is considered a good habit to improve our writing skills. It will make students be used to producing a lot of words. By writing new words, it can also enhance their vocabulary mastery in English. Besides, writing a story can be a powerful way to increase creativity and encourage writing habits.

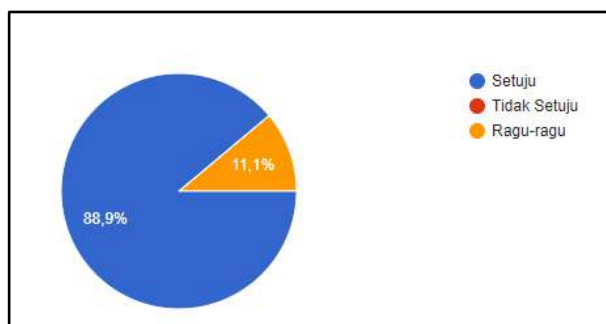


Figure 4. Questionnaire Statement “By the project of creating a Digital Storybook, my reading skill has improved”.

In the above figure, there were 88.9% out of 19 students agree that their writing skills improved by creating a digital storybook project, while 11.1% of students no idea about the statement. This questionnaire result supported by the interviews as the sample as follows:

<i>Researchers</i>	<i>“How to improve your English reading skill through a digital storybook project?”</i>
<i>Student</i>	<i>“Creating a digital storybook can improve English reading skills. The steps that can be taken is to read our storybook many times and make sure that our story is understandable. We also try to read aloud and fluently when recording our voice so it can improve our English reading skill.”</i>

The questionnaires and interviews above showed that students have a way to improve their reading skills by doing this project. That is by reading their storybook many times and make sure that their story is understandable. One step can be taken to improve students English reading skill is going through a digital storybook since reading is a receptive skill in English which obliges a great and ideal practice and skill. By reading their storybook on the story jumper site again and again can make students get used to reading in English words. Besides that, checking and editing the story on story

jumper demands students to reread their story from the first page until the last one to find out wrong typing. Reading stories frequently will make students more adept at saying words correctly. Moreover, a storybook can be an effective way to develop students' comprehension skills as well. Reading activity is considered as an activity to understand what the meaning of words in English is. So, we will know how every word does works in a sentence and the meaning of it too. It also gets us to be able to pull the main topic of the story.

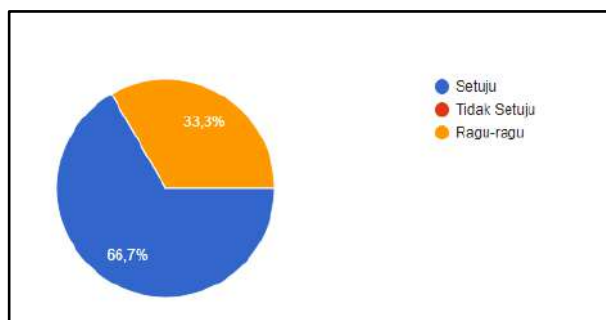


Figure 5. Questionnaire Statement “By the project of creating a Digital Storybook, my listening skill has improved”.

In the above figure, there were 66.7% out of 19 students agree that their writing skills improved by creating a digital storybook project, while 33.3% of students no idea about the statement. This questionnaire result supported by the interviews as the sample as follows:

Researchers	Can the project of creating a digital storybook improve your listening skills?
Student A	Yes, it can
Student B	Yes, it can be. It's basically neither good nor bad.

According to the questionnaires and interviews above showed that in the evaluation stage of the project, there is a showing project phase, where friends can listen to each other's recordings or voice stories. This is where students can practice their listening skills. The more often they listen, the better their listening ability will be than before. Moreover, other students also assumed that improving English listening skills in creating a digital storybook project on the story jumper site does not provide many steps. It is neither a good nor bad way to increase our ability in listening skills in English. Yet, if students listen to other stories from other authors. They will probably figure out the differences in pronouncing words where students can also learn the accent by listening to it. Then, they can compare their pronunciation by listening to their own story to other stories. This is a good start to check and fix students' pronunciation.

In the virtual learning environment, there were obstacles to making a digital storybook project. First, there are so many obstacles or difficulties in making digital storybooks on the story jumper site. Previously, students were thinking that it was not going to be hard to edit and put the character based on the story. But then, the limited props, scenes, pictures which are supposed to support students' story be a fundamental reason for the problem. They can search for many props or pictures on Google as they want to. But, they will get the copyright. Then, this should be avoided. So, students tried to draw their pictures the same as my imagination on a sketchbook application on their phone. Turned

out, it took a very long time. Not to mention, adding pictures to story jumper often failed. It is because necessary to have a good connection if we want to input our drawings on story jumper easily. Thus, there are too many unavailable characters or incompatible with the story.

CONCLUSION

Based on the findings above, it can be concluded that through creating a digital storybook project, students can increase their knowledge and experience. This is because they have never done it before. This project suitable for conducted in a virtual learning environment because the world's situation currently still in the pandemic era. There were positive responses from students where it has shown from their enthusiasm in involving the process. So, it was seen that their English language skills, their translation skills, and their ability to design images will also be honed with the existence of this creating a digital storybook project.

REFERENCES

- Irawati, Tatik. (2018). Digital Storybook to Improve Writing Narrative: The TTW Strategy Presented And Tested. *Journal of English Language Teaching*. Retrieved on <http://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/joelt>.
- Jeoung. (2010). a comparison of the influence of electronic books and Paper Books on Reading Comprehension, Eye Fatigue, and Perception. Retrieved from www.emeraldinsight.com
- Kiryakova, G. (2009). Review of Distance Education. *Trakia Journal of Sciences*, Vol. 7, No. 3, pp 29-34, 2009. Retrieved from <http://www.uni-sz.bg>
- Moody. (2010). Using electronic books in the classroom to enhance emergent literacy skills in young children. *Journal of literacy and technology*. Volume 11, No.11.
- Naufal, M. F & Kusuma, Selvia F. (2016). Interactive Digital Storybook for Increasing Children Reading Interest of Indonesian Folklore. *Jurnal Informatika & Multimedia*, Vol. 08, No. 01, Tahun 2016. Retrieved from https://www.academia.edu/34876887/INTERACTIVE_DIGITAL_STORYBOOK_FOR_INCREASING_CHILDREN_READING_INTEREST_OF_INDONESIAN_FOLKLORE
- Setijadi. (2005). Pedomani Pendidikan Jarak Jauh. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Terrel, Sanchez Shelly (2016). 11 Tools and Apps for Creating Digital Storybooks. Retrieved from <https://americantesol.adobeconnect.com/terrell/>
- Willis, Judy. (2020). Five Steps to Developing Students' Skills for Tomorrow's Challenges. *LifeSkills Barclays*. Retrieved from <https://barclayslifeskills.com/educators/blog/five-steps-to-developing-students-life-skills-for-the-future/>

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI GOOGLE, IN SHOT, DAN CANVA DALAM PERKULIAHAN DARING/ONLINE

Nimas Permata Putri

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: nimaspp@gmail.com

Abstrak

Tahun 2020, hampir seluruh dunia terdampak Covid-19, tak terkecuali Indonesia. Hal itu yang membuat semua sektor pemerintah harus mengupayakan solusi, agar roda pemerintahan tetap berjalan. Salah satunya di ranah pendidikan tinggi. Kuliah daring/online yaitu proses dalam mengakses materi, berinteraksi antara dosen dan mahasiswa. Keaktifan mahasiswa disini masuk dalam penilaian. Sehingga memerlukan beberapa aplikasi pendukung dalam pelaksanaannya. Beberapa diantaranya adalah Google, In Shot dan Canva. Metode penelitian ini adalah kualitatif yang bersifat deskriptif. Data dalam penelitian ini ialah keefektivitasan penggunaan Google, In Shot dan Canva dalam perkuliahan daring/online. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode interview, tes observasi, kuesioner. Teknik analisis data dalam penelitian ini deskriptif dengan menggunakan pendapat Miles dan Huberman. Hasil penelitian ini adalah (1) Perkuliahan daring/online dimulai mahasiswa mengunduh dan memahami aplikasi Google Classroom/ Meeting, In Shot dan Canva. Google Classroom berfungsi sebagai sarana perkuliahan daring/online tanpa bertatap muka, dan untuk tatap muka daring/online menggunakan Google Meeting, sedangkan In Shot dan Canva sebagai media penyampaian materi. (2) Pelaksanaan perkuliahan daring/online sesuai dengan jadwal perkuliahan yang sudah ditentukan di STKIP PGRI Pacitan. Secara bergantian menggunakan Google Classroom dan Google Meeting setiap minggunya. Sedangkan dengan In Shot dan Canva, penggunaannya bebas, tidak bergantian setiap minggunya, dikarenakan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan atau didiskusikan. (3) Penggunaan Google Classroom/Meeting, In Shot dan Canva dalam perkuliahan daring/online efektif. Efektif dalam tercapainya tujuan perkuliahan yaitu keaktifan mahasiswa dan juga efektif dalam hal pelaksanaan perkuliahan daring/online yang meliputi tenaga, biaya dan waktu.

Kata Kunci: *Perkuliahan, Google, In Shot, Canva*

PENDAHULUAN

Pada awalnya, kuliah daring/online merupakan solusi kuliah untuk karyawan yang ingin memiliki kesempatan untuk kuliah sambil bekerja. Seiring dengan tuntutan gaya hidup dan fleksibilitas, sistem perkuliahan daring menjadi salah satu solusi alternatif dalam pemerataan pendidikan bagi pembelajar khususnya karyawan untuk mendalami ilmu dan pengetahuan. Akan tetapi tahun 2020, dikarenakan hampir seluruh dunia terdampak Covid-19, tak terkecuali Indonesia. Hal itu yang membuat semua sektor pemerintah harus mengupayakan solusi, agar roda pemerintahan tetap berjalan. Salah satunya adalah pada sektor pendidikan. Pendidikan tidak dapat ditiadakan dalam jangka waktu panjang, oleh karena itu pemerintah menerapkan pendidikan berbasis daring/online pada seluruh jejang pendidikan, termasuk perguruan tinggi.

Menerapkan sistem perkuliahan daring juga mengalami hambatan-hambatan yang cukup signifikan. Hal ini dilihat dari kelengkapan proses pembelajaran. Kelengkapan proses pembelajaran merupakan salah satu faktor penting. Kurangnya persiapan dalam hal perlengkapan proses

pembelajaran dalam bentuk akses internet menjadi hal vital. Dengan kata lain, di satu sisi mahasiswa yang mengikuti perkuliahan daring secara tidak langsung telah memiliki kelengkapan akses internet yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran, di sisi lain dosen harus dapat menyajikan materi perkuliahan yang menarik dengan mempertimbangkan akses internet mahasiswa.

Kuliah daring/*online* yaitu proses dalam mengakses materi, berinteraksi dengan pengajar dan pembelajar lain, untuk memperoleh dan memaknai pengetahuan, serta mengembangkan diri lewat pengalaman belajar dengan media internet, yang dirancang dan ditampilkan dalam bentuk modul kuliah, rekaman video, audio atau tulisan. Sehingga memerlukan beberapa aplikasi dalam pembuatannya, beberapa di antaranya adalah Google, In Shot dan Canva. Ketiga aplikasi tersebut adalah yang umumnya digunakan saat ini, dikarenakan kemudahan dalam penggunaan dan akses internetnya, terlebih bagi mahasiswa atau dosen pemula.

Bagi dosen, mahasiswa dan institusi kampus yang terbiasa dengan perkuliahan daring, format perkuliahan dengan memanfaatkan teknologi informasi berbasis internet ini tidak menjadi persoalan. Mereka cukup menambah porsi pertemuan daringnya, atau mengganti sesi tatap muka di kelas menjadi pertemuan daring di internet. Sebaliknya bagi kampus yang secara institusi maupun individu dosen dan mahasiswanya tidak terbiasa dengan perkuliahan daring mengalami kegagalan. Mereka harus melakukan adaptasi dengan cepat guna menjalankan perkuliahan daring. Sayangnya, kegagalan ini berujung metode perkuliahan yang tidak efektif. Oleh karena itu penelitian ini akan mengkaji “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Google, In Shot dan Canva dalam Perkuliahan Daring/*Online*”.

KAJIAN TEORI

1. Perkuliahan Daring

Pada awalnya, kuliah daring/*online* merupakan solusi kuliah untuk karyawan yang ingin memiliki kesempatan untuk kuliah sambil bekerja. Seiring dengan tuntutan gaya hidup dan fleksibilitas, sistem perkuliahan daring menjadi salah satu solusi alternatif dalam pemerataan pendidikan bagi pembelajar khususnya karyawan untuk mendalami ilmu dan pengetahuan. Akan tetapi tahun 2020, dikarenakan hampir seluruh dunia terdampak Covid-19, tak terkecuali Indonesia. Hal itu yang membuat semua sektor pemerintah harus mengupayakan solusi, agar roda pemerintahan tetap berjalan. Salah satunya adalah pada sektor pendidikan. Pendidikan tidak dapat ditiadakan dalam jangka waktu panjang, oleh karena itu pemerintah menerapkan pendidikan berbasis daring/*online* pada seluruh jejang pendidikan, termasuk perguruan tinggi.

Kuliah daring/*online* disebut juga *e-Learning* atau *Online Course*, adalah proses perkuliahan dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, dalam hal ini internet. Dalam perkuliahan daring/*online* atau kuliah nontatap muka ini, mahasiswa tidak dituntut rutin datang ke kampus. Kuliah daring/*online* juga merupakan salah satu sarana pembelajaran interaktif. Dosen dan mahasiswa dapat berkomunikasi dengan menggunakan media internet. Dosen dapat memberikan materi kuliah, baik berupa file, video, maupun tulisan (teks). Pada sistem *online*, mahasiswa tetap memiliki jadwal "tatap

muka" bersama dosen, biasanya menggunakan *video conference*. Selain itu, kelas diskusi dalam *chat room* pun rutin diadakan. Keaktifan mahasiswa di sini masuk dalam penilaian.

Menurut Sadiman dkk, yang dikutip oleh Bambang Warsita Pengertian pendidikan jarak jauh itu sendiri adalah pendidikan terbuka dengan program belajar yang terstruktur relatif ketat dan pola pembelajaran yang berlangsung tanpa tatap muka atau keterpisahan antara dan peserta diklat (Bambang Warsita, 2011:15). Pendidikan jarak jauh adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi informasi dan komunikasi dan media lain (UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 15).

Karakteristik pembelajaran jarak jauh itu sendiri menurut Keegan (1980) memiliki karakteristik yaitu: (1) Pemisahan antara pengajar dan pembelajar, (2) Pengaruh institusi/organisasi pendidikan, (3) Penggunaan media yang menghubungkan guru dan pembelajar, (4) Berlangsungnya komunikasi dua arah, (5) Memperhatikan pembelajar sebagai individu yang belajar, dan (6). Pendidikan sebagai suatu industri. (Bambang Warsita, 2011: 24).

Penggunaan media pembelajaran dengan media *audio visual* sangatlah efektif dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh karena peserta didik dapat menangkap materi pembelajaran lewat *visual motion* berserta dengan suara, salah satu bentuk pembelajaran dengan media *audio motion visual* (Arsyad dalam Rusman, 2011:218).

Menerapkan sistem perkuliahan daring juga mengalami hambatan-hambatan yang cukup signifikan. Hal ini dilihat dari kelengkapan proses pembelajaran. Kelengkapan proses pembelajaran merupakan salah satu faktor penting. Kurangnya persiapan dalam hal perlengkapan proses pembelajaran dalam bentuk akses internet menjadi hal vital. Dengan kata lain, di satu sisi mahasiswa yang mengikuti perkuliahan daring secara tidak langsung telah memiliki kelengkapan akses internet yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran, di sisi lain dosen harus dapat menyajikan materi perkuliahan yang menarik dengan mempertimbangkan akses internet mahasiswa.

Selain itu, bagi dosen, mahasiswa dan institusi kampus yang terbiasa dengan perkuliahan daring, format perkuliahan dengan memanfaatkan teknologi informasi berbasis internet ini tidak menjadi persoalan. Mereka cukup menambah porsi pertemuan darangnya, atau mengganti sesi tatap muka di kelas menjadi pertemuan daring di internet. Sebaliknya bagi kampus yang secara institusi maupun individu dosen dan mahasiswanya tidak terbiasa dengan perkuliahan daring mengalami kegagapan. Mereka harus melakukan adaptasi dengan cepat guna menjalankan perkuliahan daring. Sayangnya, kegagapan ini berujung metode perkuliahan yang tidak efektif.

Ketidaksiapan kampus menerapkan sistem pembelajaran daring/*online* ditengah situasi Covid-19 ini, merupakan ironi dalam pendidikan tinggi kita, karena menunjukan kampus belum menggunakan "berbagai media komunikasi" dalam proses perkuliahan yang bisa diterapkan dalam pendidikan jarak jauh. Pasal 31 (1) Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi menyebutkan bahwa pendidikan jarak jauh merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi.

2. Google, In Shot dan Canva

a. Google

1) Google Classroom

Google Classroom (Ruang Kelas Google) adalah suatu serambi aplikasi pembelajaran campuran secara *online* yang dapat digunakan secara gratis. Pendidik bisa membuat kelas mereka sendiri dan membagikan kode kelas tersebut atau mengundang para siswanya. Google Classroom ini diperuntukkan untuk membantu semua ruang lingkup pendidikan yang membantu siswa untuk menemukan atau mengatasi kesulitan pembelajaran, membagikan pelajaran dan membuat tugas tanpa harus hadir ke kelas. Selain itu, proses setting pembuatan kelas yang cepat dan nyaman, hemat dan efisiensi waktu, mampu meningkatkan kerjasama dan komunikasi, penyimpanan data yang terpusat, berbagi sumber daya yang efisien, praktis dan cepat.

Tujuan utama Google Classroom adalah untuk merampingkan proses berbagi file antara dosen dan mahasiswa Google Classroom menggabungkan Google Drive untuk pembuatan dan distribusi penugasan, Google Docs, Sheets, Slides untuk penulisan, Gmail untuk komunikasi, dan Google Calendar untuk penjadwalan. Siswa dapat diundang untuk bergabung dengan kelas melalui kode pribadi, atau secara otomatis diimpor dari domain sekolah.

Setiap kelas membuat folder terpisah di Drive masing-masing pengguna, mahasiswa dapat mengirimkan pekerjaan untuk dinilai oleh dosen. Aplikasi ini tersedia bagi pengguna seluler perangkat iOS dan Android yang memungkinkan pengguna mengambil foto dan melampirkan penugasan, berbagi file dari aplikasi lain dan mengakses informasi secara offline. Dosen dapat memantau kemajuan untuk setiap mahasiswa, dan setelah dinilai, dosen dapat kembali bekerja bersama dengan komentar.

2) Google Meeting

Google Meet adalah produk dari Google yang merupakan layanan komunikasi video yang dikembangkan oleh Google. Aplikasi ini adalah salah satu dari 2 aplikasi yang merupakan versi baru dari versi terdahulunya yaitu Google Hangouts dan Google Chat. Pihak Google sendiri telah menghentikan versi klasik Google Hangouts pada Oktober 2019 silam. Layanan ini diluncurkan sebagai aplikasi konferensi video yang bisa ditonton hingga 100 peserta. Meet menjadi versi yang lebih kuat dibanding Hangouts pendahulunya karena Meet mampu ditampilkan pada aplikasi web, aplikasi Android dan iOS.

Penciptaan dan pembaruan Google Meet yang jauh lebih menarik dan menawarkan fitur-fitur terbaik dibandingkan dari pendahulunya Google Hangouts klasik, inilah keunggulan yang ditawarkan Google Meet: Pertama, membantu para tetap melakukan tatap muka, dimana saja mereka berada dengan menggunakan video call. Kedua, interface atau antarmuka yang unik dan fungsional dengan ukuran ringan serta cepat, mengedepankan pengelolaan yang efisien, mudah guna (*user friendly*) yang dapat diikuti semua pesertanya. Ketiga, pengguna dapat mengundang peserta dan berbagi fitur.

b. In Shot

Aplikasi edit video In Shot termasuk yang cukup populer baik untuk Android maupun iPhone (iOS). Aplikasi video editor ini cukup digemari mungkin alasannya karena fitur di dalamnya yang cukup banyak, desain aplikasi yang mudah dipahami, dan bisa dipakai gratis meskipun ada iklan. Biasanya InShot sering digunakan oleh orang yang suka atau ingin meng-*upload* video ke berbagai media sosial.

Beberapa kelebihan dari In Shot, yakni: Teks dan stiker, tidak hanya bermain gambar saja, di In Shot memungkinkan untuk bermain dengan kata-kata. Kontrol kecepatan video, aplikasi edit video In Shot memungkinkan sebagai pengguna untuk menyesuaikan kecepatan video. Memotong video, efek *slow motion* atau *timelapsed*, dan stiker bergerak atau Gif, In Shot memungkinkan untuk memotong bagian video (trim) yang ingin diedit sebelum maupun sesudah diimpor. Bisa menyesuaikan rasio video, bisa menyesuaikan rasio video yang dibuat sesuai dengan media sosial yang ingin gunakan untuk meng-*share*. Menggabungkan dan mengompres video, di aplikasi edit video bisa menggabungkan banyak klip video menjadi satu video. Konverter video dan pembuat *slideshow* foto, jika ingin membuat tayangan slide foto, bisa menggabungkan foto untuk membuat tayangan slide dengan musik. Selain itu, aplikasi edit video ini bisa menggabungkan video dan foto. Bisa langsung dibagikan ke media sosial dengan kualitas *High Definition* (HD), hasil dari aplikasi edit video In Shot bisa langsung dibagikan ke media sosial dengan kualitas *High Definition* (HD).

c. Canva

Canva adalah aplikasi desain grafis menjembatani penggunanya untuk dengan mudah merancang berbagai jenis material kreatif secara *online*. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Canva saat tersedia dalam beberapa versi, *web*, iPhone, dan Android.

Di *Play Store*, Canva bisa diunduh secara gratis dan berukuran cukup ringan hanya 24MB. Jadi, seharusnya perangkat *entry level* dengan RAM 1GB dan memori 8GB pun bisa menggunakannya.

Dari sisi *interface*, konsep Canva fokus pada desain yang jadi kelebihannya. *Layout* yang digunakan juga menghindarkan pengguna dari langkah-langkah yang tidak perlu. Sedangkan dari sisi fungsi utamanya, Canva hampir tanpa cela, mudah digunakan terutama untuk level pemula, cepat dan ringan, ukuran *file* kecil, tak boros kuota dan memori, performa sangat baik di *smartphone entry level*. Ada beberapa fitur design pada Canva yang dapat Anda manfaatkan, diantaranya teks dan animasi.

METODE PENELITIAN**1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Strauss dan Corbin (2003: 12) mengatakan bahwa metode kualitatif digunakan untuk mengungkap, memahami sesuatu dibalik fenomena, dan mendapatkan wawasan tentang sesuatu yang baru sedikit diketahui, bahkan belum diketahui, dapat memberikan rincian yang kompleks tentang fenomena yang sulit diungkapkan.

Metode kualitatif dapat digolongkan ke dalam metode deskriptif, yang bersifat menuturkan, memaparkan, memberi analisis, dan menafsirkan. Dalam penelitian ini fenomena yang dipaparkan adalah efektivitasan penggunaan Google, In Shot dan Canva pada perkuliahan daring/*online*.

2. Data dan Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian adalah data deskriptif yang berbentuk kata-kata, frasa, klausa, kalimat atau paragraf dan bukan angka-angka (Satoto, 1995:15). Data penelitian ini adalah efektivitasan penggunaan Google, In Shot dan Canva pada perkuliahan daring/*online*. Sedangkan sumber datanya adalah Perkuliahan daring/*online*.

3. Teknik Pengumpulan Data

Mengumpulkan data adalah dengan metode interview, tes observasi, kuesioner, dan sebagainya. Pengumpulan data merupakan proses pengadaan data untuk suatu penelitian yang merupakan langkah penting metode ilmiah, oleh karena itu pengumpulan data diperlukan dalam satu penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang diperlukan adalah sebagai berikut:

a. Wawancara

Dilakukan secara langsung untuk menanyakan, bagaimana penerapan, keefektivitasan, apa kendala-kendala perkuliahan daring/*online* dengan Google, In Shot dan Canva.

b. Dokumentasi

Teknik ini digunakan untuk memperoleh atau mendapatkan data dengan mengamati akun-*akun* Google, In Shot dan Canva.

c. Observasi

Cara menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan. Pengamatan dilakukan untuk menilai kondisi lingkungan seperti kondisi sarana yang digunakan selama belajar *online* dan fenomena-fenomena yang terjadi saat penelitian berlangsung.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan pendapat Miles dan Huberman. Deskripsi data dilakukan secara deskriptif dengan tiga tahap Miles dan Huberman, yaitu:

- a. Seleksi data, seleksi data disini dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang terkumpul memenuhi syarat untuk diolah atau tidak. Persyaratan yang dimaksud adalah setiap data yang diperoleh dari sumber yang dapat dipertanggungjawabkan. Untuk data dokumentasi yang diambil harus relevan dengan sumber data yang dilengkapi serta dianalisis dengan sumber data lainnya.
- b. Klasifikasi; data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi harus diklasifikasi menurut kategori masing-masing untuk memperoleh kesimpulan yang utuh.
- c. Interpretasi data adalah penafsiran data dengan cara mencari persamaan dan perbedaan untuk memperoleh suatu kesimpulan

PEMBAHASAN

Pandemi Covid -19 yang muncul secara tiba-tiba, menuntut para sivitas akademika untuk segera melakukan perubahan-perubahan dalam pembelajaran. Perkuliahan konvensional yang selama ini dilakukan diharapkan untuk segera diperbarui dan diubah ke dalam perkuliahan daring/*online* yang serba teknologi.

Perkuliahan dalam jaringan merupakan suatu hal yang tidak bisa dilakukan secara cepat dan terburu-buru. Perkuliahan dalam jaringan harus dipersiapkan secara matang sehingga berjalan sebagaimana mestinya dan menghasilkan sesuai capaian perkuliahan.

Saat ini, perkuliahan dengan menggunakan aplikasi Google Classroom, Google Meeting, Zoom Meeting, dan lainnya merupakan aplikasi perkuliahan daring/*online* yang sering kali dimanfaatkan. Namun, ini bukan berarti bahwa aplikasi tersebut dapat diimplementasikan secara optimal. Beberapa kendala ditemukan, seperti biaya kuota internet, dan jaringan telekomunikasi yang kadang-kadang tersendat jika para pengguna terlalu banyak. Selain dari kendala teknis ini, dosen dituntut pula untuk mampu mengembangkan model, strategi, metode, media dan keterampilannya dalam perkuliahan daring/*online*. Ini sungguh menuntut kekreatifan dari dosen untuk selalu menambah wawasan dan pengetahuan mengenai teknologi yang dimiliki. Sehingga dosen mampu untuk berkarya dengan menghasilkan produk-produk perkuliahan sesuai yang dibutuhkan oleh mahasiswa. Salah satunya adalah media perkuliahan yang baru, mudah, hemat dan dapat mengakomodir perkuliahan, seperti In Shot dan Canva, yang tentunya masih tetap dengan menggunakan sarana Google Classroom dan Google Meeting.

Oleh karena itu dalam kesempatan ini, Google Classroom dan Google Meeting. In Shot dan Canva diterapkan pada perkuliahan daring/*online* di STKIP PGRI Pacitan, mahasiswa semester 1, Program Studi Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia pada mata kuliah Linguistik Umum. Di dalam mata kuliah Linguistik Umum, terdapat beberapa topik yang memiliki karakter dan kebutuhan yang berbeda di dalam penyampaian. Di antaranya Fonologi ilmu bunyi, yang membahas bagaimana berartikulasi yang benar sesuai alat ucap, secara otomatis dalam penyampaian menggunakan gabungan audio dan visual. Media audio visual yang sesuai dengan perkuliahan Linguistik Umum daring/*online*, baik sesuai dengan topik maupun keadaan.

Sesuai topik artinya berdasar materi apa yang disampaikan saat perkuliahan Linguistik Umum daring/*online*. Fonologi artinya menggunakan audio visual, sedang Morfologi bisa menggunakan salah satunya, dll. Kemudian, selain sesuai topik, juga harus sesuai dengan keadaan, artinya memperhatikan atau mempertimbangkan media audio visual yang digunakan berdasarkan waktu, tenaga dan biaya, dikarenakan perkuliahan secara daring/*online*.

Penggunaan Google Classroom/Meeting, In Shot dan Canva dalam perkuliahan daring/*online* efektif.

1. Efektif dalam tercapainya tujuan perkuliahan yaitu keaktifan mahasiswa dikarenakan aplikasi-aplikasi tersebut bervariasi sehingga mahasiswa tidak bosan. Antusias mahasiswa yang notabene

- mahasiswa semester 1 dalam tahap beradaptasi dengan disugahi bervariasi media, berdampak pada rasa tertarik untuk selalu aktif dalam mengikuti perkuliahan daring/*online* Linguistik Umum.
2. Efektif dalam hal pelaksanaan perkuliahan daring/*online* yang meliputi biaya, tenaga dan waktu. Karena aplikasi-aplikasi tersebut walaupun termasuk kategori media baru, akan tetapi mudah diakses dan diunduh sebab ukuran kecil, sehingga menghemat biaya. Lalu mudah dioperasikan sehingga membantu dan memudahkan dalam pembuatan tugas kuliah serta tidak menguras energi. Kemudian tidak menguras waktu perkuliahan daring/*online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anselm Straus dan Juliet Corbin. 2013. *Dasar-dasar Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Belawati, Tian dkk. 1999. *Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Online Course (Mooc) Di Universitas Ciputra Entrepreneurship Online (Uceo)*". Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RND*. Bandung: Alfabeta.
- Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Undang No. 21 Tahun 2012 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Warsita, Bambang. 2011. *Pendidikan Jarak Jauh, Perencanaan, Pengembangan, Implementasi, Dan Evaluasi Diklat*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- <https://www.komunikasipraktis.com/2018/05>
- <https://www.timesindonesia.co.id>
- <https://idcloudhost.com/>

IKAN ASAP KALAKAN SIRNOBOYO, PACITAN, JAWA TIMUR**Agoes Hendriyanto¹, Bakti Sutopo²**^{1,2}Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP PGRI PacitanE-mail: Rafid.musyffa@gmail.com¹, Bakti080980@yahoo.co.id²**Abstrak**

*Ikan Asap Kalakan Sirnobojo, Pacitan, merupakan bahan olahan makanan yang dihasilkan dari proses pengasapan ikan. Proses pengasapan ikan tersebut telah diwariskan secara turun temurun yang tersebar di masyarakat nelayan di Desa Sirnobojo, Kecamatan Pacitan, Kabupaten Pacitan, Propinsi Jawa Timur. Ikan asap kalakan Sirnobojo telah menjadi bahan makanan yang mengandung ciri khas masyarakat nelayan berupa kemahiran kerajinan tradisional yang masih bertahan sebagai cara untuk mengawetkan ikan secara tradisional. Hasil kajian sebagai berikut; pertama, eksistensi ikan kalakan untuk meningkatkan taraf hidup masyarakat khususnya saat pandemik Covid-19 tidak berpengaruh terhadap produksi harian ikan kalakan. Proses pengasapan ikan yang telah dipotong dengan ukuran tertentu dan ditusuk dengan lidi terus ditaruh dalam panggangan untuk diasapkan selama 5 menit. Tujuan pengasapan merupakan cara pengolahan atau pengawetan dengan memanfaatkan kombinasi perlakuan pengeringan dan pemberian senyawa kimia alami dari hasil pembakaran bahan bakar alami. Melalui pembakaran akan terbentuk senyawa asap dalam bentuk uap dan butiran-butiran tar serta dihasilkan panas. Senyawa asap tersebut menempel pada ikan dan terlarut dalam lapisan air yang ada di permukaan tubuh ikan, sehingga terbentuk aroma dan rasa yang khas pada produk dan warnanya menjadi keemasan atau kecokelatan. Teknologi tradisional tersebut telah lama digunakan oleh warga Sirnobojo untuk proses pembuatan ikan asap kalakan. Kalakan merupakan daging ikan asap yang dicirikan dengan keunikannya dengan citarasa dan tidak mengandung bahan kimia. Nilai kearifan lokal; kerja keras, sederhana, alamiah, disiplin diperlukan saat proses pengolahan dan pemasarannya. Ikan asap kalakan Sirnobojo dengan kemasan yang dibungkus dengan daun pisang sejumlah 10 tusuk atau biji dengan harga Rp.10.000,-. Produk makanan olahan tersebut baru dikemas secara tradisional dipasarkan di Pasar Arjowinangun Pacitan. Selain itu juga ada yang telah dipasarkan secara online di Shopee. Produksinya maksimal 6 kilo per hari .. Kedua, ikan asap kalakan Sirnobojo layak didaftarkan sebagai WBTb Indonesia 2021 disebabkan telah dilakukan oleh masyarakat secara turun temurun dan mempunyai keunikan dalam pembuatannya dan cita rasanya. Peraturan Menteri KKP, nomor 5 tahun 2018, untuk keterangan yang masih memperbolehkan hiu martil untuk konsumsi berdasarkan pasal 3, larangan pengeluaran Hiu Koboi (*Carcharhinus longimanus*) dan Hiu Martil (*Sphyrna spp.*) serta produk olahannya sebagaimana dimaksud dalam pasal 2 berlaku sampai dengan tanggal 31 Desember 2018. Berdasarkan acuan tersebut untuk konsumsi masih diperbolehkan. Oleh sebab itu bahan baku ikan asap kalakan Sirnobojo tidak melanggar dari konvensi ataupun peraturan yang berlaku di Republik Indonesia*

Kata Kunci: *Ikan Asap, Kalakan, Pacitan***PENDAHULUAN**

Ikan asap kalakan Sirnobojo merupakan produk olahan ikan yang telah lama dilakukan oleh masyarakat Desa Sirnobojo yang sebagian besar sebagai petani dan nelayan. Kalakan merupakan daging ikan asap yang dicirikan dengan keunikannya yang senantiasa mencerminkan nilai kearifan lokal warga masyarakat. Kemahiran masyarakat yang diperoleh secara turun-temurun tersebar di dua Dusun yaitu Dusun Krajan dan Dusun Suruhan Desa Sirnobojo, Kecamatan Pacitan, Kabupaten Pacitan, Propinsi Jawa Timur. Warga masyarakat khususnya Desa Sirnobojo yang telah ratusan tahun

yang lalu berprofesi sebagai nelayan menjadikannya sebagai kerajinan tradisional yang dihasilkan oleh ibu-ibu nelayan untuk menambah penghasilan. Pola pewarisan secara turun-temurun sudah hampir 3 generasi dan sekarang ini masih bertahan di tengah gempuran produk olahan ikan yang semakin memanjakan konsumen. Ciri khas pembuatan dan cita rasanya yang khas mampu untuk bertahan.

Pada masa lalu sekitar abad 19-an sebelum adanya freezer atau es untuk mengawetkan hasil tangkapan agar bisa bertahan 2 – 3 hari biasanya dengan dipanaskan di terik matahari dan diasapkan oleh masyarakat Desa Sirnobojo. Untuk hasil tangkapan yang kecil-kecil biasanya dikeringkan di terik matahari. Namun yang menjadi kendala saat itu ikan yang mempunyai tekstur keras dan tidak lembek jika dikeringkan maka dagingnya akan terasa keras sekali. Sehingga masyarakat nelayan menemukan cara untuk mengawetkan dengan cara diasapkan. Metode pengasapan hanya secara sederhana dengan membuat perapian dan kemudian dijaga jangan sampai bara api menyala sehingga akan keluar asap panas yang akan dimanfaatkan oleh pembuat ikan asapan kalakan untuk memanggang ikan mentah yang sudah di potong-potong menjadi tusukan sate.

Pola sebaran kerajinan tradisional ikan asap kalakan tersebar di Desa Sirnobojo yang terdiri dari 4 Dusun yang terdiri dari: Dusun Krajan, Dusun Mendole, Dusun Ngemplak, dan Dusun Suruhan. Luas wilayah desa Sirnobojo 163,195 ha yang terdiri dari: 1) tanah sawah, irigasi setengah teknis seluas 40.653 ha, tadah hujan / sawah rendengan seluas 26,614 ha; 2) tanah kering pekarangan/ bangunan/ emplacement seluas 63,340 ha, tegal/ kebun seluas 19,451 ha. Wilayah desa Sirnobojo terdiri dari 4 lingkungan atau dusun, empat rukun warga, dan 22 rukun tetangga (RT). Jumlah kepala keluarga berjumlah 1226 KK. Penduduk menurut jenis kelamin berjumlah 4.327 orang yang terdiri dari jumlah laki-laki berjumlah 2.181 orang, dan jumlah perempuan berjumlah 2.146 orang. Penduduk menurut kewarganegaraan WNI laki-laki berjumlah 2.181 orang, dan WNI perempuan berjumlah 2.146 orang. Namun untuk kerajinan ikan asap kalakan ini berkembang di Dusun Krajan dan Dusun Suruhan.

Jumlah penduduk desa Sirnobojo yang berjumlah 4.327 orang dapat kita kelompokkan menurut pendidikan dikelompokkan menjadi: 1) belum sekolah usia 0-6 tahun berjumlah 327 orang, 2) tidak tamat sekolah dasar berjumlah 132 orang, 3) tamat SD atau sederajat berjumlah 879 orang, 4) tamat SLTP atau sederajat berjumlah 583 orang, 5) tamat SLTA atau sederajat berjumlah 1.115 orang, 6) tamat akademi atau sederajat berjumlah 238 orang, 7) tamat perguruan tinggi berjumlah 74 orang; 8) buta huruf berjumlah 55 orang, dan 9) masih sekolah SD, SMP, SMA, PT berjumlah 922. Jumlah pencari kerja berjumlah 64 orang pencari kerja laki-laki berjumlah 30 orang, dan pencari kerja perempuan berjumlah 34 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Eksistensi Ikan Asap Kalakan Sirnobojo Pacitan

Pandemi covid-19 usaha kecil dan menengah terutama masyarakat yang membuat ikan asap kalakan Sirnobojo memerlukan perhatian terutama dalam segi permodalan dan sosialisasi bahan baku ikan yang dipergunakannya sebagai bahan baku. Adanya pandemi Covid-19, semua program pemerintah difokuskan kepada penanganan Covid-19 tak terkecuali yang berada di Desa juga terdampak imbas. Penjualan produk olahan juga terkendala dengan adanya Covid-19 yaitu larangan untuk berkerumun terutama di pasar tradisional.

Namun demikian berdasarkan pengamatan di lapangan pengrajin ikan asap kalakan Sirnobojo karena sudah ditempa oleh kerasnya kehidupan hal itu tidak mematahkan semangat mereka untuk terus memproduksi ikan asap kalakan Sirnobojo. Namun demikian mereka dengan jiwa kesatria tidak mau untuk menerima bantuan khususnya BLT ataupun bantuan sosial lainnya. Pengrajin kepada peneliti pada masa sebelum adanya Covid-19 baru sekali mendapatkan bantuan berupa alat untuk memproduksi ikan asap kalakan Sirnobojo. Ikan asap kalakan Sirnobojo sebagai bagian dari pengetahuan dan teknologi tradisional yang telah berkembang dan masih bertahan di Sirnobojo. Teknologi tradisional yang telah berkembang sejak dulu dikalangan masyarakat nelayan di Sirnobojo mempunyai keunikan dan ciri khas yang berbeda dengan teknologi tradisional lainnya di Indonesia.

Ikan asap kalakan Sirnobojo selama ini telah menjadi identitas budaya menjadi ciri khas masyarakatnya. Apalagi dalam pandemic Covid-19 nilai kearifan lokal pengrajin ikan asap kalakan seperti; sederhana, kerja keras, mandiri, disiplin, alamiah, religiusitas, cinta pada alam terlihat dalam proses pembuatan dan pemasaran produk ikan asap kalakan Pacitan. Nilai kearifan lokal tersebut menyebabkan pengrajin mempunyai kemampuan bertahan dalam masa pandemik Covid-19.

Pembuat ikan asap kalakan Ny. Khabib (57 th) mulai membuat ikan asap kalakan sejak mempunyai anak pertama yang berusia 3 bulan sudah ditinggal untuk membantu orang tuanya membuat ikan asap kalakan. Keterampilan tersebut didapatkan dari warisan dari ibunya yang juga berprofesi sebagai pembuat ikan asap kalakan. Untuk masa pandemi tidak berbeda jauh dari hari biasa namun kini jarang mendapatkan orang yang pergi ke luar kota untuk pesan ikan asap kalakan produksinya.

Namun demikian kondisi Covid-19 ikan asap kalakan selalu dicari terutama untuk restoran-restoran untuk membuat sayur yang berbahan baku ikan asap kalakan. Berdasarkan hasil temuan di google pemasaran hasil ikan asap kalakan sudah mulai dijual secara online seperti di www.shopee.co.id yang terlihat pada gambar 1. Untuk identitas penjual belum dapat ditemukan namun sebagai bukti bahwa ikan asap kalakan sudah laku jika dijual belikan secara online.



Gambar 1. Penjualan ikan asap kalakan Pacitan (Sumber: <https://shopee.co.id/IKAN-ASAP-KALAKAN-PE-khas-PACITAN-i.22595573.4941281625>)

Berdasarkan data di atas penjualan secara online harga jualnya lebih tinggi jika dibandingkan dengan penjualan secara konvensional seperti terlihat di gambar 2. Untuk harga secara online dibandrol dengan harga Rp. 17.000,- per tusuk. Namun jika dijual secara tradisional per tusuk dijual dengan harga Rp.10.000,-.



Gambar 2. Ikan Asap Kalakan Sirnobojo yang Dijual Secara Tradisional

Untuk penjualan yang masih menggunakan cara tradisional dengan menjual di Pasar Arjowinangun yang tiap 10 biji ikan asap kalakan dijual dengan harga 10.000,-. Biasanya dititipkan pada penjual sayur keliling yang bayarnya esok harinya. Penjual ikan asap kalakan Sirnobojo tiap hari memproduksi rata-rata 3 kg ikan segar per kgnya sekitar Rp. 20.000,- jika 3 kg berarti modalnya Rp. 60.000 untuk beli bahan mentah ikan. Jika dibuat ikan asap kalakan bisa mencapai 150 biji, jika 1 biji Rp.1000,- sehingga harga jualnya Rp. 150.000 dengan modal Rp. 60.000 sehingga keuntungan kotornya Rp. 90.000,-

Berdasarkan uraian di atas sebenarnya usaha kecil yang telah dirintis oleh masyarakat Desa Sirnobojo secara turun-temurun perlu dilestarikan dan dikembangkan terutama untuk meningkatkan kesejahteraan khususnya pengarajin ikan asap kalakan Sirnobojo. Perlu adanya pendampingan terutama berkaitan dengan higienitas dalam pengolahan dan pengemasan agar laku dipasaran. Jika pelaku usaha kecil tersebut dibina akan bisa meningkatkan kesejahteraan mereka dan anak-anak muda milenial akan beramai-ramai untuk mengikuti jejaknya. Keberadaan ikan asap kalakan Sirnobojo sudah dibuktikan dengan perjalanan zaman sejak nenek moyang warga Sirnobojo mulai berani ke laut menggunakan perahu, ikan asap kalakan sudah mulai dibuat.

Ikan Asap Kalakan Pacitan Layak Didaftarkan Sebagai WBTb Indonesia 2021

Berdasarkan Undang-Undang Nomer 5, tahun 2017, pasal 4 tentang Pemajuan Kebudayaan bahwa pemajuan kebudayaan bertujuan untuk mengembangkan nilai-nilai luhur, memperkaya keberagaman budaya, memperteguh jati diri bangsa, mencerdaskan kehidupan bangsa, melestarikan warisan budaya, dan meningkatkan kesejahteraan rakyat. Oleh sebab itu ikan asap kalakan Sirnobojo yang telah lama dilakukan oleh masyarakat desa Sirnobojo dan sudah menjadi budaya masyarakat Desa Sirnobojo yang tersebar di wilayah Dusun Krajan, Dusun Suruhan, dan Mendole sangat layak untuk disusulkan menjadi Warisan Budaya Takbenda Indonesia 2021.

Jika melihat letak geografis Desa Sirnobojo yang dikelilingi oleh dua Sungai dan dekat dengan Samudera Indonesia sejak dahulu mempunyai potensi akan hasil laut dan olahan ikan laut. Masyarakat Desa Sirnobojo sekarang ini sudah generasi ketiga sebagai nelayan. Kegiatan membuat olahan ikan asap kalakan ini sudah berlangsung secara turun-temurun dan hingga sekarang sudah ada generasi keempat yang mulai membuat dan memasarkan ikan asap kalakan Sirnobojo. Usia yang melebihi 50 tahun yang dipersyaratkan oleh Kemendikbud sudah bisa dipenuhi.

Selain itu juga cara pembuatan menggunakan teknologi tradisional belum adanya mekanisasi atau penggunaan mesin menjadi salah satu syarat yang telah dipenuhi oleh untuk menjadi Warisan Budaya Takbenda Indonesia 2020. Ikan asap kalakan Sirnobojo sebagai pengetahuan dan teknologi tradisional wajib segera didaftarkan agar keberadaannya dapat diakui secara nasional dan tidak diakui oleh bangsa atau wilayah lainnya di Pacitan.

Proses pengasapan terlihat di gambar 3 terlihat jelas proses pengasapan secara tradisional tidak terlihat kipas angin ataupun alat modern lainnya dalam proses pembuatannya. Selain itu juga sebagai bahan bakarnya menggunakan tempurung kelapa yang mempunyai cita rasa yang senantiasa masih dipertahankan oleh pengrajin. Tempurung kelapa mudah didapatkan karena wilayah Sirnobojo berada di pesisir pantai tempat tumbuh berkembangnya pohon kelapa.



Gambar 3. Produksi Ikan Asap Kalakan Sirnobojo

Mencatatkan sebagai WBTb Indonesia 2021 diharapkan bisa meningkatkan kesadaran akan jati diri bangsa dengan kekayaan khususnya makanan olahan tradisional. Selain itu juga agar ikan asap kalakan jangan sampai hilang dari masyarakat Desa Sirnobojo hal ini akan menghilangkan jati diri masyarakat. Kekhasan/keunikan/langka dari ikan asap kalakan Sirnobojo yang merupakan warisan

budaya makanan olahan tradisional yang memperkuat jati diri bangsa Indonesia dan merupakan bagian dari komunitas.

Selain itu juga ikan asap kalakan Sironoboyo sangat penting untuk segera dilestarikan disebabkan yang pertama bahan baku ikan hiu yang sudah mulai dibatasi oleh pemerintah, keengganan generasi penerus untuk menjadi pengrajin ikan asap kalakan yang kini usia pengrajin rata-rata di atas 58 tahun. Ikan asap kalakan Sironoboyo kalau tidak dipublikasikan dan didaftarkan keberadaannya terancam punah. Harapannya dengan mendapatkan pengakuan dari WBTb yang memberikan dampak sosial ekonomi, dan budaya (*multiplier effect*) bagi masyarakat Sironoboyo.

Bahan Baku Ikan Kalakan Pacitan tidak Melanggar Peraturan Kementerian KKP

Bahan baku yang harus disediakan untuk membuat ikan asap kalakan Sironoboyo sebagai berikut;

1. Daging ikan segar yang mempunyai tekstur keras dan kenyal. Untuk bahan biasa menggunakan daging ikan hiu martil. Ikan hiu yang dipergunakan biasa didapatkan di pedagang pengepul. Masyarakat pengrajin akan memilih hiu martil ataupun ikan lainnya yang mempunyai tekstur yang keras, padat dan kenyal.
2. Daging segar tersebut kemudian dipotong-potong dengan ukuran 3-4 cm x 8-10 cm. Kemudian ditusuk dengan lidi seperti sate pada umumnya. Daging segar yang telah dibersihkan tadi dan ditusuk tadi siap diasap dengan menaruhnya pada tungku khusus yang sebelumnya telah dinyalakan terlebih dahulu sehingga ada bara apinya. Api dijaga jangan sampai menyala hal ini akan mengurangi kualitas dari ikan asap kalakan tersebut.
3. Setelah kira-kira 5 menit daging yang diasap tersebut diambil dan siap dikemas menggunakan daun pisang untuk dijual per 10 tusuk ke pasar.



Gambar 4: Ikan hiu martil, hiu caping, hiu capil, hiu bingkoh, mungsing capil
(https://id.wikipedia.org/wiki/Hiu_martil_besar)

Berdasarkan gambar 4 di atas, Hiu Martil dikenal juga dengan Great hammerhead, Yee Rimba, tahun 2013 jenis ini masuk dalam Apendix II CITES. Hiu Martil berdasarkan Peraturan Menteri Kelautan dan Perikanan Nomor 5 tahun 2018, yang dimaksud dengan Apendiks II yaitu daftar spesies yang tidak terancam kepunahan, tetapi mungkin terancam punah bila perdagangan terus berlanjut tanpa adanya pengaturan yaitu sebuah pembatasan khususnya perdagangan.

Ikan hiu martil yang dipergunakan sebagai bahan baku kalakan dipasok oleh pedagang ikan yang berada di Desa Sirnobojo, kecamatan Pacitan. Ikan hiu yang digunakan untuk produk olahan ini hiu martil kecil yang beratnya di bawah 10 Kg. Untuk bahan baku industri rumahan ikan olahan kalakan tersebut per hari membutuhkan 5 kg daging Hiu.

Industri rumahan ikan olahan kalakan tersebut menjadi rutinitas sebagian warga masyarakat Desa Sirnobojo khususnya wanita nelayan. Bahan baku yang dipergunakan sejak dulu menggunakan ikan hiu martil yang umumnya tidak sengaja kena jaring atau pancing. Namun dengan adanya peraturan untuk pembatasan perdagangan hiu martil pengrajin masih bisa mencari bahan baku di pengepul ikan atau pergi ke TPI. Namun untuk bahan baku karena hanya butuh 3 -5 kg tidak terlalu besar kapasitasnya.

Selain itu juga pengusaha pengepul juga telah mengantongi izin yang mengacu pada pasal 2, ayat 1, setiap orang dilarang mengeluarkan ikan Hiu Koboi (*Carcharhinus longimanus*) dan Hiu Martil (*Sphyrna spp.*) serta produk pengolahannya dari wilayah Negara Republik Indonesia ke luar wilayah Negara Republik Indonesia. Ikan Hiu Martil (*Sphyrna spp.*), berdasarkan pasal 2 tersebut tidak diperbolehkan daging hiu martil dan produk olahannya diperdagangkan ke luar negeri.

Peraturan Menteri KKP, nomer 5 tahun 2018, untuk keterangan yang masih memperbolehkan hiu martil untuk konsumsi berdasarkan pasal 3, larangan pengeluaran Hiu Koboi (*Carcharhinus longimanus*) dan Hiu Martil (*Sphyrna spp.*) serta produk olahannya sebagaimana dimaksud dalam pasal 2 berlaku sampai dengan tanggal 31 Desember 2018. Berdasarkan acuan tersebut untuk konsumsi masih diperbolehkan. Oleh sebab itu bahan baku ikan asap kalakan Sirnobojo tidak melanggar dari konvensi ataupun peraturan yang berlaku di Republik Indonesia.

Perlu kita ketahui ikan hiu martil dengan ciri kepala melebar ke samping, lebarnya kurang dari sepertiga panjang tubuhnya; dengan tepi kepala bagian depan sangat melengkung, terdapat lekukan dangkal pada bagian tengahnya. Reproduksi ikan Hiu Martil ini akan terjadi sekali dalam setahun. Hiu ini akan melahirkan berkisar antara 20 hingga 40 anak hiu dalam sekali melahirkan. Reproduksi berlangsung dengan cara hiu jantan akan menggigit sang betinanya hingga betina tenang, lalu membiarkan masa reproduksi terjadi, hal ini tergolong kasar, namun begitulah cara mereka (https://id.wikipedia.org/wiki/Hiu_martil_besar).

SIMPULAN

Hasil pengamatan dan kajian sebagai berikut; pertama, eksistensi ikan kalakan untuk meningkatkan taraf hidup masyarakat khususnya saat pandemik covid-19 tidak berpengaruh terhadap produksi harian ikan kalakan Proses pengasapan ikan yang telah dipotong dengan ukuran tertentu dan ditusuk dengan lidi terus ditaruh dalam panggangan untuk diasapkan selama 5 menit. Pengasapan merupakan cara pengolahan atau pengawetan dengan memanfaatkan kombinasi perlakuan pengeringan dan pemberian senyawa kimia alami dari hasil pembakaran bahan bakar alami. Melalui pembakaran akan terbentuk senyawa asap dalam bentuk uap dan butiran-butiran tar serta dihasilkan

panas. Senyawa asap tersebut menempel pada ikan dan terlarut dalam lapisan air yang ada di permukaan tubuh ikan, sehingga terbentuk aroma dan rasa yang khas pada produk dan warnanya menjadi keemasan atau kecokelatan. Teknologi tradisioan tersebut telah lama digunakan oleh warga Sirnobojo untuk peroses pembuatan ikan asap kalakan. Kalakan merupakan daging ikan asap yang dicirikan dengan keunikannya yang senantiasa mencerminkan nilai kearifan lokal kerja keras, sederhana, alamiah, disiplin selalu dipergunakan saat proses pembuatannya.

Ikan asap kalakan Sirnobojo telah lama ataus ecara turun-temurun dipergunakan sebagai sumber mata pencaharian ibu-ibu rumah tangga nelayan. Ikan asap kalakan Sirnobojo dengan kemasan yang dibungkus dengan daun pisang sejumlah 10 tusuk atau biji dengan harga Rp.10.000,-. Produk makanan olahan tersebut baru dikemas secara tradisional dipasarkan di Pasar Arjowinangun Pacitan. Selain itu juga ada yang telah dipasarkan secara online di sophie. Produksinya maksimal 6 kilo per hari. Kedua, ikan asap kalakan Sirnobojo layak didaftarkan sebagai WBTb Indonesia 2021 disebabkan telah dilakukan oleh masyarakat secara turun temurun dan mempunyai keunikan dalam pembuatannya dan cita rasanya. Peraturan Menteri Kp, nomer 5 tahun 2018, untuk keterangan yang masih memperbolehkan hiu martil untuk konsumsi berdasarkan pasal 3, larangan pengeluaran Hiu Koboi (*Carcharhinus longimanus*) dan Hiu Martil (*Sphyrna spp.*) serta produk olahannya sebagaimana dimaksud dalam pasal 2 berlaku sampai dengan tanggal 31 Desember 2018. Berdasarkan acuan tersebut untuk konsumsi masih diperbolehkan. Oleh sebab itu bahan baku ikan asap kalakan Sirnobojo tidak melanggar dari konvensi ataupun peraturan yang berlaku di Republik Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Peraturan Menteri Kelautan Dan Perikanan Republik Indonesia, Nomor 5/Permen-Kp/2018 Tentang Larangan Pengeluaran Ikan Hiu Koboi (*Carcharhinus Longimanus*) Dan Hiu Martil (*Sphyrna Spp.*) Dari Wilayah Negara Republik Indonesia Ke Luar Wilayah Negara Republik Indonesia. <https://kkp.go.id/djprl/bsplpadang/page/320-hiu>.
- Undang-Undang Nomer 5 tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan.
- Hiu martil Besar https://id.wikipedia.org/wiki/Hiu_martil_besar.

IMPROVING STUDENTS' READING ACTIVITIES THROUGH THINK-PAIR SHARE AND TOP-DOWN PROCESS TO THE SEVENTH GRADE OF SMPN 1 TULAKAN

Samsul Hadi¹, Heru Arif Pianto²

¹Program studi Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: samsulhadi.mr@gmail.com¹

²Program Studi Pendidikan Sejarah, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: ariefheru84@gmail.com²

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis peningkatan aktivitas membaca siswa, menganalisis tanggapan siswa, mendeskripsikan keaktifan siswa, dan untuk mengetahui hubungan antara peningkatan kemampuan membaca di kelas dengan prestasi membaca siswa kelas VII. SMP N 1 Tulakan tahun pelajaran 2017/2018 melalui proses Think-Pair Share dan Top-Down. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII C SMP N 1 Tulakan. Terdiri dari 32 siswa. Dalam menyelesaikan penelitian, peneliti menggunakan lembar observasi, wawancara, dokumentasi dan tes sebagai instrumen pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan aktivitas membaca siswa dapat dilihat dari keaktifan, kesopanan, dan kooperatif mereka selama mengikuti kelas membaca. Kemudian peningkatan kemampuan membaca siswa juga terlihat dari hasil pre-test dan post-test. Nilai rata-rata pre-test dan post-test lebih tinggi dari pada KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) di SMP N 1 Tulakan pada skor 66 tahun pelajaran 2017/2018. Rata-rata nilai pre-test adalah 52,64, skor post-test 1 adalah 79,64, kemudian meningkat dengan rata-rata skor post-test 2 adalah 81,93. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan proses Think-Pair Share dan Top-Down meningkatkan aktivitas membaca siswa kelas VII SMP N 1 Tulakan tahun pelajaran 2017/2018.

Kata Kunci: Kegiatan Membaca, Think-Pair Share, Proses Top-Down

PENDAHULUAN

Membaca merupakan kegiatan mendapatkan informasi dari halaman tercetak. Menurut Stoller (2002: 9), membaca adalah kemampuan untuk menarik makna dari halaman yang dicetak dan menafsirkan informasi ini dengan tepat. Dalam kehidupan sehari-hari, ketika orang membaca suatu bacaan, sangatlah penting untuk mendapatkan informasi dan memahami artinya, terutama ketika membaca bahasa Inggris. Saat ini, membaca menjadi keterampilan yang paling penting, karena dengan membaca orang dapat memahami informasi yang dibacanya pada teks tercetak, seperti majalah, jurnal, berita harian dan teks non cetak, atau internet.

Fakta menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VII C SMP N 1 Tulakan pada tahun pelajaran 2018/ 2019 mengalami kendala dalam membaca bahasa Inggris. Hal ini didasarkan pada kinerja atau sikap siswa dalam proses belajar mengajar bahasa Inggris. Faktanya adalah: Pertama, kondisi kelas sangat bising. Itu bisa dilihat saat guru bahasa Inggris masuk kelas. Kedua, banyak siswa

yang mengalami kesulitan dalam membaca, karena tidak mengetahui arti kata-kata yang sulit. Ketiga, ketika siswa diberi tugas membaca, ada yang tertawa, karena tidak bisa mengeja dengan baik. Terakhir, materi kelas Bahasa Inggris hanya dari buku handout, tidak ada LKS dan tidak ada materi yang menyenangkan dan baru untuk dibaca.

Masalah ini harus segera diatasi. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti mencoba mencari teknik pengajaran yang efektif untuk membantu siswa meningkatkan aktivitas membaca mereka. Salah satunya adalah teknik think-pair-share. Menurut Kagan yang dikutip dalam Sari (2015: 268), Think Pair Share merupakan teknik yang menuntut siswa untuk memikirkan suatu pertanyaan atau masalah, membagikan apa yang mereka pikirkan secara berpasangan dan kemudian membagikannya kepada kelompok besar. Slavin (1995: 104), menyatakan bahwa Think Pair Share sangat efektif sebagai pemanasan untuk diskusi kelas secara keseluruhan. Artinya teknik ini efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas, terutama untuk pemanasan dalam diskusi kelas. Karena dengan berpikir menuntut siswa untuk melakukan refleksi sebelum berbicara, sehingga memberi kesempatan kepada mereka untuk mengumpulkan dan mengatur pikirannya. Pair and share dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Oleh karena itu, teknik ini sangat efektif.

Sebagai variasi dalam pembelajaran membaca menggunakan Think-Pair Share, dalam penelitian ini digunakan proses Top-Down. Berdasarkan Nunan (2003: 71) model top-down dimulai dengan gagasan bahwa pemahaman berada pada pembaca, pembaca menggunakan latar belakang pengetahuan, membuat prediksi, dan mencari teks untuk mengkonfirmasi atau menolak prediksi yang dibuat. Artinya proses Top-Down adalah pembaca mulai membaca dari prediksi dan hipotesis yang didasarkan pada latar belakang pengetahuannya tentang teks. Dengan menggunakan teknik ini dapat membuat siswa merasa nyaman dalam proses pembelajaran.

Terdapat tiga penelitian sebelumnya terkait Think-Pair-Share yang dilakukan oleh Sugiarto (2014), Maulida (2017), dan Apriani (2016). Hasil penelitian Sugiarto menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan membaca teks naratif bahasa Inggris siswa setelah mereka diberi perlakuan dengan menggunakan Think-Pair Share. Penelitian Maulida menunjukkan bahwa Think-Pair-Share adalah teknik yang menarik dan membantu yang membantu guru bahasa Inggris dalam proses belajar mengajar. Selain itu, penelitian Apriani menunjukkan bahwa Think-Pair Share dapat meningkatkan prestasi membaca siswa. Kemudian penelitian sebelumnya tentang proses Top-Down yang dilakukan oleh Fatemi (2014), menunjukkan bahwa peserta didik FD lebih berhasil dibandingkan dengan peserta didik FI ketika diajar melalui model pembelajaran membaca Top-Down.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Ini terdiri dari dua siklus, dan setiap

siklus dibagi menjadi empat langkah; Mereka adalah: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dalam setiap siklusnya.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang diambil pada kelas VII SMP N 1 Tulakan tahun pelajaran 2018/2019 difokuskan pada kelas VII C. Jumlah siswanya adalah 32 siswa yang terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan yang terdapat di dalam kelas tersebut.

Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 TULAKAN Tahun pelajaran 2018/ 2019 pada siswa kelas VIII. Terletak di Jl. Sartika No.9, Desa Tulakan, Kecamatan Tulakan, Kabupaten Pacitan, Jawa Timur.

Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 8 Maret 2019 sampai dengan 29 Maret 2019.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Tes digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data kuantitatif. Kemudian observasi dan wawancara digunakan untuk mendapatkan data kualitatif.

Instrumen Penelitian

Ada lima instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini, yaitu catatan lapangan, lembar observasi, kamera atau hand phone, tes, dan rubrik penilaian.

Teknik Analisis Data

Dalam menganalisis data kualitatif, peneliti menggunakan tiga teknik. Yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Dalam menganalisis data kuantitatif, peneliti menggunakan statistik deskriptif. Berdasarkan Listiani (2014), mean skor pre-test dan post-test dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

Dimana:

M = Skor Rata-rata

ΣX = Jumlah Skor total

N = Jumlah siswa

Keabsahan

Peneliti menggunakan triangulasi dan member check dalam penelitian ini. Ini digunakan untuk membuat instrumen dan data penelitian lebih valid.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah pendahuluan, Siklus I terdiri dari Perencanaan, Tindakan, Observasi, dan Refleksi, Siklus II terdiri dari Perencanaan, Tindakan, Observasi, dan Refleksi.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Temuan

Setelah menerapkan proses Think-Pair Share dan Top-Down untuk meningkatkan aktivitas membaca siswa, peneliti mendapatkan beberapa hasil sebagai temuan. Temuan tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Hasil observasi kelas

Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kondisi kelas sangat bising 2. Banyak mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam membaca, karena tidak mengetahui arti dari kata – kata yang sulit. 3. Ketika siswa diberi tugas membaca, ada yang tertawa, karena tidak tahu cara mengejanya dengan baik dan benar. 4. Materi kelas bahasa Inris hanya dari buku handout, tidak ada LKS dan tidak ada materi yang menyenangkan dan baru untuk dibaca.
Siklus 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keaktifan siswa sebanyak 31 siswa: Ada 14 siswa yang mendapat nilai A (sangat baik), 15 siswa yang mendapat nilai B (baik), dan 2 siswa yang mendapat nilai C (cukup). 2. Kesantunan siswa dari 31 siswa: Terdapat 19 siswa yang mendapatkan nilai A (sangat baik), 11 siswa yang mendapatkan nilai B (baik), dan 1 siswa yang mendapatkan nilai C (cukup). 3. Koperasi siswa 31 siswa: Terdapat 14 siswa yang mendapatkan nilai A (sangat baik), 16 siswa yang mendapatkan nilai B (baik), dan 1 siswa yang mendapatkan nilai C (cukup).
Siklus II	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keaktifan siswa dari 32 siswa: Ada 24 siswa yang mendapat nilai A (sangat baik), 5 siswa yang mendapat nilai B (baik), dan tidak ada siswa yang mendapat nilai C (cukup). 2. Kesantunan siswa dari 31 siswa: Ada 21 siswa yang mendapat nilai A (sangat baik), 8 siswa yang mendapat nilai B (baik), dan tidak ada siswa yang mendapat nilai C (cukup). 3. Kejasama siswa 31 siswa: Ada 20 siswa yang mendapat nilai A (sangat baik), 9 siswa yang mendapat nilai B (baik), dan tidak ada siswa yang mendapat nilai C (cukup)

Tabel 2. Peningkatan kemampuan membaca siswa

	Jumlah Siswa	Skor total	Skor rata-rata
Pra - Tes	31	1632	52,64
Pasca – Tes 1	28	2230	79,64
Pasca – Tes 2	29	2376	81,93

Hasil wawancara adalah:

Dalam pra-wawancara, peneliti menanyakan beberapa pertanyaan kepada guru bahasa Inggris yang terbagi dalam tiga kategori. Kategori pertama tentang kondisi umum kelas VII C di kelas bahasa Inggris khususnya dalam pelajaran membaca. Guru menyampaikan bahwa setiap siswa di kelas memiliki sikap dan kemampuan yang berbeda saat mengikuti kelas membaca. Kategori kedua tentang

kesulitan yang dihadapi siswa saat membaca. Guru mengatakan bahwa banyak siswa tidak mengetahui arti teks dan banyak kesalahan dalam pengucapannya. Hal ini dikarenakan siswa di kelas tersebut tidak menggunakan bahasa Inggris sehari-hari, dan juga berbeda dalam menulis dan mengeja. Kategori ketiga adalah tentang strategi guru dalam menyelesaikan kesulitan siswa. Guru mengatakan bahwa strategi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah cukup dengan membaca secara individu dan dengan suara yang lantang serta sangat jelas.

Pada pasca wawancara, peneliti mengetahui tanggapan siswa tentang penerapan proses Think-Pair Share dan Top-Down dalam kegiatan membaca. Wawancara ini dilakukan pada akhir Siklus I dan Siklus II. Beberapa siswa mengatakan bahwa dengan diskusi berpasangan saat membaca mereka merasa senang dan dapat memahami materi dengan mudah. Kemudian siswa juga menyampaikan bahwa Think-Pair Share memiliki beberapa kelebihan, dengan berdiskusi mereka dapat berbagi dengan teman-temannya, dan tidak membosankan. Ada semangat dari siswa untuk belajar dengan cara yang diterapkan, akhirnya siswa mendapat kemajuan di dalam proses membaca bahasa Inggris dengan cara tersebut.

Diskusi

Tabel 1 menyajikan peningkatan positif keaktifan siswa saat mengikuti kegiatan membaca, dalam hal ini peneliti membandingkan hasil observasi tentang kooperatif, kesopanan, dan keaktifan siswa pada tahap awal, siklus I, dan siklus II. Perbandingan hasilnya adalah sebagai berikut:

Awalnya, koperasi mereka masih rendah. Siswa sulit dikondisikan untuk berdiskusi dengan kelompoknya. Ada banyak siswa yang berjalan ke kelompok lain. Pada siklus I terjadi perbaikan pada koperasi mereka. Sebagian besar siswa mudah dikondisikan untuk mendiskusikan materi bacaan dengan pasangannya. Sedangkan pada siklus II hampir semua siswa bekerja sama dengan baik, berdiskusi dengan serius, dan sangat kondusif.

Sebagai pendahuluan, beberapa siswa melakukan chit-chat dengan temannya saat guru menjelaskan materi. Pada siklus I beberapa siswa memperhatikan pelajaran, dan mereka bersikap baik selama peneliti menjelaskan materi bacaan. Pada siklus II hampir semua siswa memperhatikan pelajaran dan sikapnya sangat baik dari pada siklus sebelumnya.

Pada tahap awal, sebagian besar siswa menjadi pasif ketika guru bahasa Inggris mengajarkan membaca, ketika tidak bisa menjawab pertanyaan guru, mereka hanya menyalin jawaban siswa lain. Pada siklus I sebagian besar siswa lebih tertarik dengan pembelajaran selama pelaksanaan proses Think-Pair Share dan Top-Down. Beberapa siswa secara aktif terlibat dalam memikirkan prediksi, tetapi beberapa siswa tidak memiliki kemauan untuk mengerjakan tugas dan tidak menikmati tugas membaca.

Pada siklus II, seluruh siswa aktif mengerjakan tugas. Mereka menikmati pembelajaran, tertantang dalam membuat dan membagikan prediksi tugas, serta berani menyampaikan hasil diskusi di depan kelas. Dengan demikian, perbandingan keaktifan siswa dari observasi awal, siklus I, dan siklus II menunjukkan bahwa keaktifan siswa mengalami peningkatan yang positif.

Berkaitan dengan penelitian ini, temuan pada tabel 2 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan yang dilakukan oleh siswa kelas VII C SMP N 1 Tulakan pada tahun pelajaran 2018/2019. Dari nilai siswa pada preliminary study (siswa belum diberi perlakuan menggunakan proses Think-Pair Share dan Top-Down), dapat dikatakan bahwa ada peningkatan yang signifikan yang dilakukan siswa setelah diberi perlakuan dengan menggunakan Think-Pair-Share pada siklus pertama. Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan strategi ini pada siklus II, siswa memperoleh prestasi yang lebih baik dari pada siklus I baik nilai akhir maupun keaktifan mereka selama proses belajar mengajar.

Dari hasil wawancara menemukan, setelah tindakan dilaksanakan, penerapan proses Think-Pair Share dan Top-Down dalam pembelajaran membaca sangat nyaman dan menyenangkan bagi siswa. Sedangkan peneliti menanyakan bagaimana penerapan teknik ini selama proses penelitian, sebagian besar menjawab “fun and exciting”. Proses Think-Pair Share dan Top-Down meningkatkan pemahaman mereka dalam membaca materi. Siswa mengerjakan post-test dengan sangat baik setelah penerapan proses Think-Pair Share dan Top-Down dalam pembelajaran membaca.

Dari data di atas, terdapat korelasi antara peningkatan kelas dengan peningkatan kemampuan membaca siswa setelah penerapan proses Think-Pair Share dan Top-Down dalam pembelajaran membaca. Kegiatan kelas dan keaktifan siswa mempengaruhi prestasi belajar siswa dalam membaca.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi awal, siklus I, dan siklus II terdapat peningkatan kooperatif, kesopanan, dan keaktifan siswa melalui proses Think-Pair Share dan Top-Down. Berdasarkan hasil wawancara, siswa memiliki respon yang baik. Dari rata-rata nilai pre-test hanya 52,64, kemudian peningkatan pada post-test pertama 79,64 dan post-test kedua 81,93. Berdasarkan permasalahan yang terjadi, terdapat korelasi antara aktivitas kelas dengan peningkatan prestasi belajar siswa.

Saran

Berdasarkan temuan sekaligus pembahasan di atas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

Untuk Guru Bahasa Inggris. Pertama, guru harus meningkatkan kemampuannya dalam membuat inovasi dan strategi yang efektif dalam mengajar membaca, agar proses belajar mengajar tidak monoton. Kedua, guru dapat menggunakan proses Think-Pair Share atau Top-Down sebagai teknik pengajaran untuk mengajar bahasa Inggris, terutama untuk mengajar membaca agar siswa lebih aktif dan komunikatif selama proses belajar mengajar.

Untuk Siswa. Siswa hendaknya menjadi pembelajar yang lebih aktif, dan tidak takut melakukan kesalahan selama proses belajar mengajar. Proses Think-Pair Share dan Top-Down merupakan alternatif yang dapat dipilih dalam pembelajaran membaca.

Untuk Peneliti Lain. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendorong peneliti lain untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan proses Think-Pair Share dan Top-Down pada

keterampilan lain seperti menyimak, berbicara, dan menulis. Selain itu artikel ini juga dapat menjadi acuan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian selanjutnya jika terdapat beberapa kelemahan.

REFERENCES

- Listiani, N.K. 2014. Improving Reading Comprehension Through Think Pair Share at the Eighth Grade Students of SMP N 2 Abiansema in Academic Year 2013/2014. *Thesis SI*. Denpasar: Faculty of Teacher Training and Education Mahasarakswati Denpasar University.
- Nunan, D. 2003. *Practical English Language Teaching*. New York: McGraw-Hill Companies, Inc.
- Sari, H. 2015. The Effect of Think Pair Share Technique on Students' Reading Comprehension of Hortatory Exposition Text at Grade XI High School 1 VII Koto Sungai Sarik, Padang Pariaman, West Sumatera. *The Journal of Applied Sciences Research*. Vol. 1 No. 4 pp. 267-273. December 2015.
- Slavin, Robert E. 1995. *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. United States of America: A Simon & Schuster Company.
- Stoller & Grabe. 2002. *Teaching and Researching Reading*. London: Pearson Education, Ltd.

KREATIVITAS IBU DALAM PENDAMPINGAN BDR (BELAJAR DARI RUMAH) SELAMA PANDEMI COVID-19

Chusna Apriyanti¹, Fitriana², Lestari Widyaningsih³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: chusna.apriyanti@gmail.com¹, whyfitri0@gmail.com², shizukalestari@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat implementasi penggunaan lingkungan sekitar rumah (barang, lingkungan, alat dan aktivitas) sebagai sumber belajar anak. Peneliti menggunakan desain penelitian deskriptif kuantitatif. Data diambil dari ibu rumah tangga di Pacitan sebanyak 23 orang. Responden merupakan ibu rumah tangga yang memiliki anak di tingkat sekolah dasar. Data diambil dari angket dengan platform Google Form. Berdasarkan hasil penelitian, implementasi BDR dilakukan dalam tiga macam kegiatan, yaitu mengerjakan tugas (73,1%), belajar daring/virtual class (15,4%), dan ikut les/bimbel (11,5%). Sebanyak 69,2% ibu menyatakan jika anaknya mengikuti les tambahan dan 30,8% ibu tidak memasukkan anaknya ke lembaga bimbingan belajar. Dalam penggunaan barang-barang di rumah, sebanyak 76,9% menyatakan menggunakan barang di rumah sebagai sumber belajar dan 23,1% tidak menggunakan. Sebanyak 76,9% ibu menggunakan lingkungan sebagai tempat dan sumber belajar anak dan 23,1% ibu tidak. Dalam penggunaan alat sebagai sumber belajar, sebanyak 80,8% ibu menggunakan barang untuk sumber belajar anak dan 19,2% tidak. Sebanyak 69,2% ibu menggunakan aktivitas harian sebagai sumber belajar anak dan 30,8% tidak menggunakan.

Kata Kunci: BDR, Ibu Pembelajar, Kreativitas Ibu, Sekolah Daring

PENDAHULUAN

Coronavirus, atau yang biasa disebut COVID-19, pertama ditemukan di Wuhan China pada akhir tahun 2019, merupakan krisis kesehatan yang paling menonjol saat ini. Pada 12 Maret 2020, WHO menyatakan bahwa wabah penyakit Coronavirus 2019 menjadi pandemi di seluruh dunia (Utomo, 2020). Ini memberi dampak pada semua lini sistem kehidupan manusia. Untuk menanggulangi penyebaran COVID-19, banyak negara mengeluarkan pembatasan perjalanan dan pembatasan aktivitas. Namun, hingga 29 Maret 2020, virus ini telah menyebar ke lebih dari 177 negara di seluruh dunia. Melihat krisis ini, pemerintah Indonesia menerapkan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) dan mengeluarkan beberapa peraturan, seperti pembatasan perjalanan, penutupan tempat umum, perkantoran, atau objek wisata. Bioskop, kolam renang, kedai kopi, mal, perpustakaan, bahkan sekolah tutup sementara. Meskipun seiring berjalannya waktu, beberapa sarana umum tersebut telah diijinkan untuk beroperasi terbatas dalam fase New Normal.

Berfokus pada pendidikan, pemerintah mengubah sistem pendidikan menjadi kelas virtual. Hal tersebut menjadi dilema baik bagi pihak sekolah maupun para orang tua murid, terutama bagi tingkat Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar. Sekolah belum menyiapkan sistem pembelajaran online, dan orang tua menghadapi masalah yang lebih kompleks. Tidak semua orang tua memiliki kemampuan

untuk mendidik anak di rumah. Beberapa permasalahan muncul, antara lain masalah media belajar, motivasi, kreativitas dan sarana dan prasarana (Nopiyanto et al., 2020). Jamaluddin et al., (2020) menambahkan bahwa ada tiga permasalahan dominan selama pembelajaran daring, yaitu kuota terbatas, jaringan yang tidak stabil dan tugas yang menumpuk. Dalam penelitian lain, masalah selama pembelajaran daring juga meliputi kendala di bidang jaringan internet, keterbatasan fitur aplikasi pembelajaran daring, serta kendala dalam hal pelayanan pembelajaran (Hutauruk & Sidabutar, 2020). Masalah lain juga muncul antara lain: orang tua kurang fokus dalam membimbing anak, anak kurang konsentrasi belajar, anak bosan, anak tidak mau belajar, anak mau menonton televisi. atau bermain game, anak diminta pergi ke sekolah, anak tidak bisa belajar online, dan pemahaman anak terkait materi masih terbatas (Apriyanti, 2020).

Masalah tersebut dapat menimbulkan konflik antara orang tua dan anak. Beberapa orang tua tidak dapat menemani anak belajar di rumah karena kesibukan lain dan pekerjaan. Beberapa orang tua juga tidak fokus kebersamaan anak selama belajar di rumah karena jumlah anak lebih dari satu dan harus membagi perhatian dengan anak yang lain. Akibatnya, beberapa orang tua memilih untuk memasukkan anak ke les tambahan di luar rumah. aktivitas belajar pun hanya terbatas pada mengerjakan tugas dan LKS.

Cara ini terkesan monoton bagi anak-anak maupun orang tua. Anak akan merasa bosan jika diminta menyelesaikan tugas setiap hari. Tidak diragukan lagi, konflik bisa saja terjadi. Konflik mereka dapat bersumber dari interaksi mereka sehari-hari (Nugraheni, 2020). Semakin lama mereka menghabiskan waktu bersama, konflik bisa menjadi lebih signifikan. Sebelum pandemi, para ibu hanya memasak untuk sarapan pagi, mengerjakan pekerjaan rumah, mengantar anak ke sekolah, dan ibu pergi ke kantor untuk melakukan beberapa aktivitas di rumah. Namun, saat terjadi pandemi, mereka juga perlu mendampingi anaknya dalam belajar.

Sebenarnya, pandemi ini membuat ibu mempunyai waktu yang lebih berkualitas bersama anak, dan dapat melakukan kegiatan bersama-sama. Disisi lain anak-anak menjadi rewel karena bosan dirumah saja, merasa kangen dengan teman, guru dan sekolahnya (Fadlilah, 2020). Akibatnya, orang tua merasa kesal dan bingung bagaimana membagi seluruh kegiatan bersama anak. hal ini secara psikologi pasti mempengaruhi jiwa anak.

Metode pembelajaran di rumah yang monoton tersebut dapat diatasi dengan kreativitas orang tua dalam merancang media pembelajaran. Pembelajaran dapat dilakukan di luar dinding kelas. Lingkungan sekitar bisa menjadi sumber belajar yang baik. Sebagai contoh, ketika anak akan belajar tentang jenis-jenis akar, orang tua dapat meminta mereka untuk menggali tanah dan melihat jenis-jenis akar, akar tunggang, serabut, atau adventif. Pembelajaran kontekstual ini akan mendorong mereka untuk menikmati proses belajar mengajar. Dengan melihat objek pembelajaran secara langsung, mereka dapat menyimpan pengetahuan di otaknya.

Semua contoh itu mengarah pada pembelajaran kontekstual dan interaktif. Baik anak-anak maupun orang tua akan menikmati pembelajaran tersebut. Namun, tidak semua orang tua melakukan

teknik tersebut. Beberapa diantaranya masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan melakukan latihan di kertas atau membaca buku. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pemahaman orang tua dalam mendidik anak dengan menggunakan metode dan media kreatif dari lingkungan sekitar.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif kuantitatif. Data diambil dari 20 ibu yang memiliki anak usia TK-SD. Penelitian menggunakan metode sampel acak untuk mengambil data. Dalam pengambilan data, peneliti menggunakan kuesioner dengan *platform* Google Form dan wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Belajar Dari Rumah

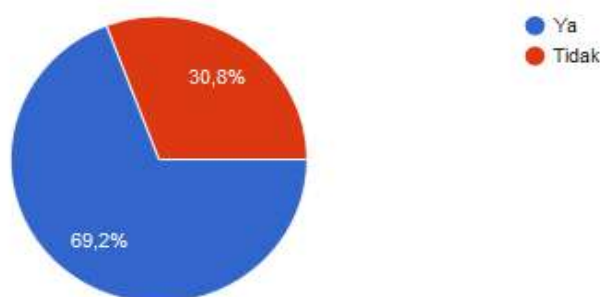


Gambar 1: Implementasi Belajar Dari Rumah (BDR) Selama Pandemi COVID-19

Gambar 1 menunjukkan bahwa sebanyak 73.1% anak mengerjakan tugas selama belajar dari rumah di masa pandemi. Guru menggunakan dua metode dalam memberikan tugas kepada siswa, yaitu dengan cara mengirim dokumen tugas melalui grup WhatsApp orang tua siswa dan dengan cara memberikan dokumen tugas yang telah dicetak kepada orang tua siswa. Kadang, orang tua yang mengambil tugas ke sekolah sesuai dengan hari yang telah disepakati bersama. Selain mengerjakan tugas, orang tua juga menyebutkan bahwa pembelajaran di rumah dilakukan dengan mengerjakan LKS (Lembar Kerja Siswa) yang diberikan oleh sekolah. Tugas dikirim setiap hari oleh guru maupun diberikan seminggu sekali.

Selain mengerjakan tugas, sebanyak 15,4% orang tua menyatakan bahwa anak mereka melakukan pembelajaran daring/*virtual* dengan tatap muka *online*. Hal ini tentunya bisa dilakukan bagi mereka yang memiliki fasilitas memadai dan jaringan internet yang kuat. Mengingat 85% kondisi geografis Pacitan merupakan perbukitan dan dataran tinggi, beberapa daerah tidak memiliki jangkauan sinyal internet yang bagus sehingga sulit untuk mengikuti kelas virtual.

Sebanyak 11,5% ibu mengaku memasukkan anak ke lembaga bimbingan belajar dikarenakan orang tua yang tidak fokus mendampingi anak belajar karena bekerja atau kesibukan lainnya. Jumlah anak juga sangat berpengaruh dalam implementasi BDR sehingga bagi ibu yang memiliki anak lebih dari satu dan masih kecil, mereka memasukkan anak ke lembaga bimbingan belajar.



Gambar 2: Pelajaran Tambahan di Rumah

Gambar 2 menunjukkan bahwa sebanyak 69.2% orang tua memberikan pelajaran tambahan selain tugas dari sekolah. Berdasarkan hasil observasi, orang tua memberikan les tambahan kepada anak baik dengan mengundang guru les privat ke rumah maupun memasukkan anak-anak ke lembaga bimbingan belajar. Penelitian menyebutkan bahwa les tambahan bisa meningkatkan prestasi siswa. Perubahan tersebut meliputi adanya peningkatan prestasi belajar (baik dari nilai harian maupun nilai ulangan), mengerjakan dan mengumpulkan tugas tepat waktu, dan dapat berkonsentrasi dengan memperhatikan pelajaran yang diberikan oleh guru (Purwanti, 2019). Selain les tambahan, orang tua juga memberikan penguatan materi dengan mengajak anak mengerjakan LKS bersama. Dari observasi dan wawancara, pelajaran tambahan yang dimaksud masih berkuat pada pelajaran sekolah. Hanya saja porsiya ditambah. Dari 26 responden, dua diantaranya menjelaskan bahwa pelajaran tambahannya merupakan kegiatan lain seperti mengaji dan hafalan. Selain itu, mereka juga memberikan penguatan pembentukan karakter anak dengan menanamkan budi pekerti luhur untuk bergaul dengan orang lain. Kunci utama keberhasilan dalam membangun karakter positif pada anak adalah keteladanan dimana orang tua harus menjadi orang yang memiliki karakter positif (Pratiwi, 2019).

Hasil juga menunjukkan bahwa belum tampak peran serta orang tua dalam memberikan tambahan pelajaran anak yang sifatnya pelajaran berbasis proyek atau melakukan eksperimen agar anak belajar dengan metode dan media yang berbeda. Belum tampak juga kreativitas orang tua dalam membuat kegiatan-kegiatan yang menarik untuk anak diluar pelajaran sekolah yang sifatnya bisa mendukung prestasi anak di sekolah. Padahal penelitian menunjukkan bahwa *project based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang sesuai untuk digunakan pada kegiatan belajar dari rumah karena melalui *project based learning* siswa diajak untuk berkolaborasi, mandiri dan bereksplorasi, penilaian yang digunakan pun sesuai dengan surat edaran mendikbud No 4 Tahun 2020 yaitu

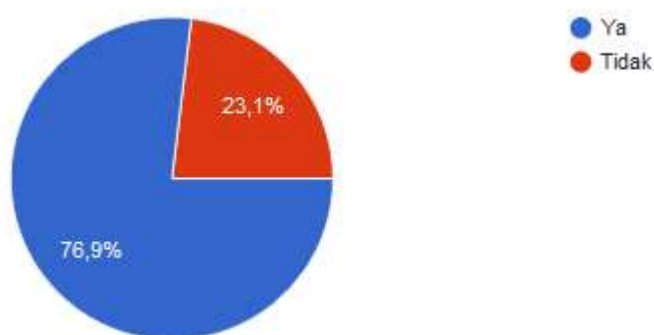
penilaian berbasis portofolio dengan menyesuaikan kondisi siswa (kesenjangan akses) (Yuliana, 2020).

Gambar 2 juga menunjukkan bahwa sebanyak 30.8% orang tua menyatakan bahwa mereka tidak memberikan tambahan pelajaran ke anaknya. Mereka merasa cukup dengan materi yang diberikan oleh guru sekolahnya dan dikhawatirkan akan membebani anak jika orang tua terlalu menjejali anak dengan pelajaran tambahan. Selain alasan itu, faktor ekonomi juga menjadi penyebab orang tua tidak memberikan les tambahan dengan guru les privat maupun mengirim ke lembaga bimbingan belajar.

Penggunaan Media Sumber Belajar dari Sekitar Rumah

Penggunaan Barang-Barang di Sekitar Rumah Sebagai Sumber Belajar Anak

Barang di sekitar rumah bisa digunakan sebagai sumber belajar anak sehingga anak akan belajar dengan media belajar yang autentik. Berdasarkan hasil penelitian, sebanyak 76,9% orang tua mengajak anak untuk menggunakan barang di sekitar rumah sebagai media dan sumber belajar sedangkan sebanyak 23,1% orang tua tidak menggunakan barang-barang sekitar rumah sebagai sumber belajar. Hasil dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3: Penggunaan Barang di Sekitar Rumah Sebagai Sumber Belajar

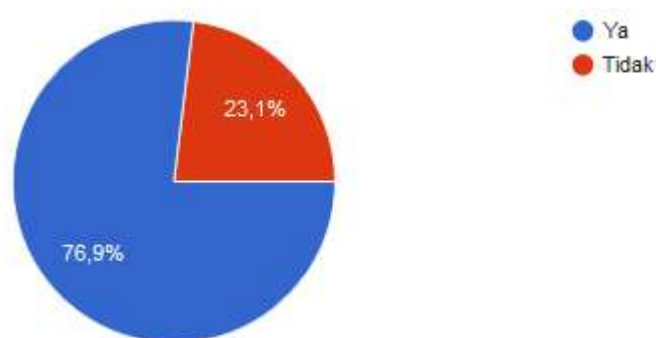
Dari gambar 3 tersebut sangat jelas bahwa mayoritas orang tua menggunakan barang-barang di sekitar rumah sebagai sumber belajar anak. Akan tetapi, hanya 10 responden yang mampu menjelaskan implementasi langsung dari penggunaan barang tersebut. Lima responden mengaku bahwa mereka menjelaskan fungsi barang tersebut kepada anak dan lima responden lainnya mengungkapkan bahwa mereka mampu memodifikasi barang sebagai sumber belajar. Sebagai contohnya, responden 19 mengatakan “Misalnya dirumah ada benda seperti buku, air dan lain-lain disana diajarkan untuk anak dapat membedakan mana benda cair, padat mana yang berstekstur lembut, kasar dan sebagainya.” Ia memanfaatkan barang-barang di sekitar rumah untuk mendukung pembelajaran di sekolah sekaligus sebagai bahan eksperimen di rumah. responden ke 25 juga menyatakan hal yang sama “Dengan melihat materi yang ditentukan dari guru sehingga selanjutnya bisa mencari barang yang akan digunakan”.

Selain kedua responden tersebut, responden ke 23 menggunakan barang yang tidak terpakai untuk membuat kerajinan, seperti yang tertulis dalam angket “Memakai barang-barang yang sudah

tidak terpakai untuk membuat hasta karya.” Dengan membuat *project* tertentu dari bahan bekas, anak akan belajar menjadi kreatif dan mandiri. Anak akan belajar bagaimana memanfaatkan barang bekas yang sudah tidak terpakai menjadi barang bermanfaat dan bernilai tinggi.

Penggunaan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Anak

Lingkungan sekitar rumah juga menyajikan sumber belajar yang menarik bagi anak. Berdasarkan hasil penelitian, sebanyak 76,9% ibu menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar anak dan sisanya sebanyak 23,1% menyatakan bahwa mereka tidak menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar. Hasil tersebut ditampilkan dalam gambar berikut:



Gambar 4: Penggunaan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Anak

Dari gambar 3 tersebut sangat jelas bahwa mayoritas ibu menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar. Dari 20 ibu yang menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar anak, hanya 12 ibu yang bisa menjelaskan dengan detail implementasi lingkungan sebagai sumber belajar anak. Terdapat enam orang ibu mengajak anak untuk beraktivitas langsung di lingkungan sekitar rumah seperti halnya responden nomor 7 yang mengatakan “Cara menanam bunga di halaman” bersama anak. dengan menanam bunga bersama, anak akan belajar langkah-langkah menanam bunga sekaligus cara merawat bunga tersebut agar bertumbuh dengan baik. Hal tersebut sejalan dengan yang dilakukan responden nomor 22 yang mengajak anak untuk membersihkan lingkungan bersama. Dengan kegiatan membersihkan lingkungan bersama, anak akan belajar memilah-milah sampah, belajar menjaga kebersihan lingkungan serta kerapian lingkungan.

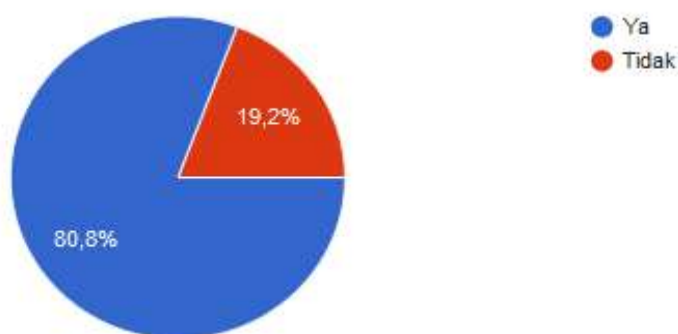
Lingkungan juga bisa digunakan sebagai sumber belajar baik untuk aspek kognitif maupun untuk aspek sosial anak. seperti halnya yang diungkapkan oleh responden nomor 19 yang mengatakan “Misalnya di lingkungan rumah ada gunung, rumah, sungai dll, orang tua akan memberikan penjelasan penciptaan dari benda tersebut. Misal gunung adalah ciptaan Allah SWT. Selain itu orang tua memberikan penjelasan bahwasanya jika kita tidak membuang sampah pada tempatnya maka selokan akan tersumbat yang nantinya akan menimbulkan banjir.” Dari pernyataan tersebut sangat jelas bahwa lingkungan bisa menjadi sumber belajar yang menarik untuk anak. Anak akan melihat langsung lingkungan yang dimaksud dan berada di dalamnya untuk merasakan pengalaman belajar langsung. Hal ini lebih menarik bagi anak daripada ibu menggunakan media buku untuk menjelaskan tentang penciptaan Tuhan terhadap alam semesta maupun menjelaskan dampak

membuang sampah sembarangan yang bisa menyebabkan banjir. Para ahli mengatakan juga, bahwa lingkungan sekitar sebagai sumber belajar sangat berpengaruh terhadap perkembangan fisik, keterampilan sosial, dan budaya, perkembangan emosional dan intelektual si anak (Choiri, 2017).

Responden nomor 23 juga menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar, tidak hanya untuk pengetahuan, tapi juga untuk membentuk karakter baik anak. Ia mengatakan bahwa “Mengenalkan tentang sosialisasi, kerja sama, empati, sportifitas, kasih sayang dengan teman sebaya”. Mengajak anak bersosialisasi untuk mengenal lingkungan tempat tinggalnya bisa digunakan sekaligus untuk membentuk anak berkarakter baik. Anak akan belajar bersama teman sebayanya dan mulai bergaul dengan dengan berbagai macam karakter orang. Banyak manfaat ketika anak dibiarkan bermain di lingkungan bersama dengan teman-temannya. Anak akan belajar mandiri dalam membangun relasi dengan orang lain. Anak juga akan belajar berbagi dengan teman, belajar toleransi, belajar berkomunikasi dan belajar menyelesaikan masalahnya sendiri.

Penggunaan Alat di Sekitar Rumah Sebagai Sumber Belajar Anak

Alat yang tersedia di sekitar rumah juga bisa menjadi sumber belajar anak. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat 80,8% ibu menyatakan bahwa mereka menggunakan alat sehari-hari sebagai sumber belajar anak sedangkan 19,2% ibu menyatakan bahwa mereka tidak menggunakan alat di sekitar rumah sebagai sumber belajar. Hasil tersebut ditunjukkan pada gambar diagram berikut:



Gambar 5: Penggunaan Alat Sebagai Sumber Belajar Anak]

Dari gambar tersebut sangat jelas bahwa mayoritas ibu menggunakan alat di sekitar rumah sebagai sumber belajar. Dari 21 ibu yang menggunakan alat sebagai media belajar, terdapat 10 ibu yang bisa menjelaskan implementasi penggunaan alat sebagai sumber belajar. Dari 10 ibu tersebut, diklasifikasikan menjadi dua jenis penggunaan alat, yaitu penggunaan alat berdasarkan fungsi alat yang sebenarnya dan penggunaan alat untuk sumber belajar materi pelajaran. Penggunaan alat berdasarkan fungsi yang sebenarnya dilakukan oleh reponden nomor 1 menjelaskan bahwa ia menggunakan telepon genggam untuk belajar anak sesuai dengan jawabannya di angket “Belajar menggunakan hp untuk mencari jawaban soal yang tidak bisa dipahami”. Keberadaan telepon genggam memang kadang menyebabkan dilema bagi orang tua. Telepon genggam memang seperti pisau bermata dua, bisa memberikan dampak negatif dan juga dampak positif bagi anak. Kehadiran telepon genggam bisa memberikan banyak dampak positif asal digunakan dengan bijak. Orang tua

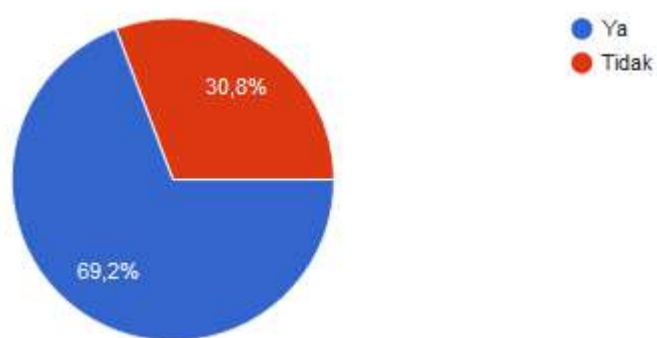
harus berperan penting dalam memantau penggunaan telepon genggam bagi anak. Orang tua harus membuat aturan kapan saja waktu yang digunakan anak untuk menggunakan telepon genggam. Orang tua juga harus mengaktifkan *parental control* untuk melindungi anak dalam berselancar di dunia maya.

Responde nomor 8 menambahkan jika ia sering menggunakan alat-alat di sekitar rumah untuk belajar anak. ia menjelaskan fungsi dari alat tersebut, seperti yang tertulis dalam angketnya “Cara menggunakan cangkul untuk menggali tanah, untuk menanam tumbuhan”. Responden nomor 25 juga menggunakan alat sebagai sumber belajar. Ia mengatakan “Ketika diajak memasak atau mengepel, anak juga sekaligus belajar tentang nama-nama alat yang digunakan.” Anak diajak terjun langsung untuk membantu pekerjaan rumah sekaligus belajar tentang fungsi alat-alat tersebut.

Berbeda dengan responden sebelumnya, responden nomor 9 memodifikasi alat di rumah untuk sumber belajar anak seperti yang diungkapkan dalam angket “Menggunakan sapu lidi untuk menghitung.” Ini merupakan *authentic material* yang bisa mendukung proses belajar anak. responden nomor 14 juga memodifikasi alat di rumah sebagai sumber belajar seperti yang ia ungkapkan dalam angket “Contohnya melakukan percobaan tangga nada dengan gelas berisi air”. Responden nomor 21 juga melakukan hal kreatif dengan alat di sekitar rumah seperti dalam angketnya “Contoh, saat menjelaskan tentang benda terapung dan tenggelam, menggunakan alat-alat yang ada di rumah.” Responden nomor 24 juga melakukan hal serupa dengan memodifikasi karet sebagai penghapus dan nasi sebagai lem.

Penggunaan Aktivitas Harian Sebagai Sumber Belajar Anak

Aktivitas sehari-hari juga mampu sebagai sumber belajar anak. berdasarkan hasil penelitian, sebanyak 62,9 ibu menggunakan aktivitas untuk belajar bersama anak sedangkan 30,8% ibu tidak menggunakan aktivitas setiap hari sebagai kegiatan belajar anak.



Gambar 6: Penggunaan Aktivitas Sebagai Sumber Belajar Anak

Mayoritas orang tua melakukan aktivitas sehari-hari sebagai sumber belajar anak. Mereka bersama anak melakukan tugas rumah sehari-hari seperti menyapu, merawat ternak, menata meja, membersihkan kursi, menyiram tanaman sambil diberikan penguatan-penguatan tentang ilmu pengetahuan. Responden nomor 25 menyatakan bahwa “Dengan mengajak memasak, mereka akan belajar banyak hal, seperti nama-nama bumbu, dan lain-lain.” Dari hasil angket tersebut, sangat jelas

bahwa dari kegiatan yang sangat sederhana seperti memasak bisa disusupi berbagai ilmu pengetahuan seperti nama-nama bumbu, cara memotong-motong sayuran, jenis-jenis api, cara menyalakan kompor, dll. Selain membantu mengerjakan pekerjaan rumah, kegiatan berolahraga seperti lari pagi bersama dan bersepeda bersama ke tempat umum juga bisa digunakan sebagai sumber belajar anak. tentunya, kreatifitas orang tua yang begitu berperan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi BDR dilakukan dalam tiga macam kegiatan, yaitu mengerjakan tugas (73,1%), belajar daring/*virtual class* (15,4%), dan ikut les/bimbel (11,5%). Sebanyak 69,2% ibu menyatakan jika anaknya mengikuti les tambahan dan 30,8% ibu tidak memasukkan anaknya ke lembaga bimbingan belajar. Dalam penggunaan barang-barang di rumah, sebanyak 76,9% menyatakan menggunakan barang di rumah sebagai sumber belajar dan 23,1% tidak menggunakan. Sebanyak 76,9% ibu menggunakan lingkungan sebagai tempat dan sumber belajar anak dan 23,1% ibu tidak. Dalam penggunaan alat sebagai sumber belajar, sebanyak 80,8% ibu menggunakan barang untuk sumber belajar anak dan 19,2% tidak. Sebanyak 69,2% ibu menggunakan aktivitas harian sebagai sumber belajar anak dan 30,8% tidak menggunakan.

Berdasarkan hasil diatas sangat jelas bahwa mayoritas ibu sudah memanfaatkan penggunaan rumah sebagai sumber belajar. Akan tetapi, mereka kurang mampu menjelaskan dengan detail implementasi penggunaan semua di sekitar rumah sebagai sumber belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanti, C. (2020). *The parents role in guiding distance learning and the obstacle during covid-19 outbreak*. VII(2), 68–83.
- Choiri, M. M. (2017). Upaya Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Sumber Belajar Anak. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.24176/re.v8i1.1793>
- Fadlilah, A. N. (2020). Strategi Menghidupkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Selama Pandemi COVID-19 melalui Publikasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 373. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.548>
- Hutauruk, A., & Sidabutar, R. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi di Kalangan Mahasiswa Pendidikan Matematika : Kajian Kualitatif Deskriptif. *Journal of Mathematics Education and Applied*, 02(01), 45–51.
- Jamaluddin, D., Ratnasih, T., Gunawan, H., & Paujiah, E. (2020). Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru : Hambatan, Solusi dan Proyeksi. *Karya Tulis Ilmiah UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1–10. <http://digilib.uinsgd.ac.id/30518/>
- Nopiyanto, Y. E., Raibowo, S., Suryatama, Y. R., & Ibrahim. (2020). Hambatan Guru Pendidikan Jasmani Generasi 80-an Dalam Pembelajaran Daring Di Tengah Pandemi Covid-19. *Analisis Pendapatan Dan Tingkat Kesejahteraan Rumah Tangga Petani*, 5(2), 1689–1699.

- Nugraheni, M. (2020). *Orangtua Stres, Anak Kerap Jadi Korban Kekerasan di Rumah Saat Pandemi Parenting*. <https://parenting.dream.co.id/ibu-dan-anak/orangtua-stres-anak-kerap-jadi-korban-kekerasan-di-rumah-saat-pandemi-200915q/3-hubungan-yang-lebih-bermakna-dengan-keluarga-dan-teman-06e.html>
- Pratiwi, N. K. S. P. (2019). Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 83. <https://doi.org/10.25078/aw.v3i1.908>
- Purwanti. (2019). *Layanan Bimbingan Belajar dalam Mengurangi Kesulitan Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 1–15.
- Utomo, A. P. (2020). WHO Tetapkan Wabah Virus Corona Sebagai Pandemi Global. In *Kompas* (pp. 1–6). <https://www.kompas.tv/article/70893/who-tetapkan-wabah-virus-corona-sebagai-pandemi-global>
- Yuliana, C. (2020). Project based learning , model pembelajaran bermakna di masa pandemi Covid-19. *LPMP Lampung*, 1–10.

MENGGALI MANFAAT FAKTORISASI PRIMA

Rudi Santoso Yohanes¹, Margareta Yulitasari², Natalia Hana Patiwi³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Katolik Widya Mandala Madiun

E-mail: rudisantoso@widyamandala.ac.id¹, margaretayulita045@gmail.com²,
natalia.hana.nh@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menggali manfaat faktorisasi prima. Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan yang berdasarkan sumber-sumber literatur dan pengalaman peneliti selama membina olimpiade. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam pembuatan makalah ini peneliti berhasil menemukan manfaat dari faktorisasi prima adalah menentukan FPB dan KPK dari dua bilangan atau lebih, menghitung akar pangkat n dari suatu bilangan, menentukan banyaknya faktor dari suatu bilangan, membantu memecahkan masalah yang melibatkan dengan bilangan yang besar.

Kata kunci: Faktorisasi Prima; Manfaat

PENDAHULUAN

Matematika sering dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang paling sulit bagi siswa. Sehingga banyak siswa yang sudah merasa malas dan takut terhadap mapel matematika sebelum mereka benar-benar mempelajari matematika. Pada akhirnya akan tertanam dalam diri siswa bahwa pelajaran matematika itu sulit. Banyak siswa yang malas mempelajari matematika karena matematika dianggap sulit. Alasan lain yang membuat siswa malas belajar matematika adalah kurangnya pengetahuan tentang manfaat materi matematika yang mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari. Matematika merupakan ilmu dasar yang dipelajari mulai dari jenjang sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas sampai perguruan tinggi. Hal ini dikarenakan banyaknya konsep-konsep dalam matematika yang digunakan siswa dalam penerapan di kehidupan sehari-hari dan aplikasi pada ilmu-ilmu lain. Banyaknya persoalan dalam kehidupan sehari-hari yang memerlukan kemampuan siswa dalam menghitung dan mengukur, sehingga siswa memerlukan keterampilan dasar dalam menyelesaikan persoalan menggunakan konsep matematika dari kemampuan sederhana seperti menghitung sampai pada kemampuan yang melibatkan proses analisis dan mencipta. Dalam pembelajaran matematika sebaiknya ditunjukkan manfaat dari suatu pokok bahasan yang akan dibahas dengan demikian siswa dapat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu topik yang diajarkan sejak SD, SMP, dan SMA itu adalah faktorisasi bilangan prima. Berdasarkan pengalaman dalam mengajar jika ditanya manfaat faktorisasi prima untuk apa saja, banyak siswa yang masih kesulitan menjawab dan kebanyakan mereka hanya menjawab untuk mencari FPB dan KPK.

Apabila kita mempelajari lebih mendalam, manfaat faktorisasi prima ada lebih banyak dalam bidang matematika. Berdasarkan fakta bahwa manfaat faktorisasi prima tidak hanya untuk menghitung

KPK dan FPB saja. Dalam makalah ini berdasarkan literatur-literatur yang ada dan pengalaman penulis menggali manfaat faktorisasi prima. Jadi tujuan dari penelitian ini adalah menggali manfaat faktorisasi prima.

KAJIAN LITERATUR

Bilangan Prima

Bilangan prima adalah bilangan asli yang lebih besar dari 1 dan hanya bisa dibagi oleh dua bilangan, yaitu 1 dan bilangan itu sendiri.

Contoh:

2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19 adalah contoh bilangan prima yang kurang dari 20.

Yang menarik dari Bilangan Prima

Bilangan prima terbesar yang diketahui hingga saat ini (Juli 2018) adalah $2^{77.232.917} - 1$. Bilangan ini terdiri dari 23.249.425 digit.

Pada tahun 1640, Fermat menduga bahwa semua bilangan asli yang berbentuk $2^{(2^m)} + 1$, dengan m adalah bilangan prima. Oleh Euler, dugaan Fermat digugurkan dengan suatu contoh penyangkal, yaitu untuk $m = 5$, bentuk itu habis dibagi 641. Untuk menghormati hasil kerjanya, bilangan prima yang berbentuk $2^{(2^m)} + 1$, dengan $m \in \mathbb{N}$ dinamakan bilangan Fermat. (Cindy Tsang, 2010; Klymchuk, 2009).

Pada tahun 1742, Christian Goldbach mengajukan dugaan bahwa: “Setiap bilangan bulat genap yang lebih besar dari 2 dapat dibentuk dari penjumlahan dua bilangan prima.”

Contoh: $4 = 2 + 2$

$$20 = 3 + 17$$

$$38 = 19 + 19 = 11 + 17$$

Dugaan Goldbach ini sampai sekarang belum dapat dibuktikan kebenarannya secara deduktif, dan belum ada orang yang berhasil menemukan contoh penyangkalnya untuk membuktikan dugaan Goldbach itu salah.

Pada tanggal 20 Maret 2002, sebuah sayembara diadakan untuk membuktikan Dugaan Goldbach. Hadiahnya mencapai 1 Juta Dolar. Namun pada akhirnya, sayembara tersebut ditutup tepat dua tahun kemudian tanpa ada pemenangnya, sehingga dugaan Goldbach ini merupakan salah satu masalah tertua yang belum terpecahkan dalam matematika (Menurut wikipedia dalam https://id.m.wikipedia.org/wiki/Konjektur_Goldbach)

Faktor, Faktor Prima, dan Faktorisasi Prima

Faktor

Faktor dari suatu bilangan asli adalah pembagi dari bilangan asli tersebut.

Contoh:

Faktor dari 60 adalah

1, 2, 3, 4, 5, 6, 10, 12, 15, 20, 30, 60

Faktor Prima

Faktor prima dari suatu bilangan asli adalah pembagi dari bilangan asli tersebut yang merupakan bilangan prima.

Contoh:

Faktor prima dari 60 adalah 2, 3, 5

Faktorisasi Prima

Faktorisasi prima dari suatu bilangan asli N adalah suatu bentuk perkalian bilangan-bilangan prima yang hasilnya samadengan bilangan asli N tersebut.

Faktorisasi prima dapat ditentukan dengan menggunakan pohon faktor.

Contoh:

Faktorisasi prima dari 60:

$$60 = 2 \times 30$$

$$60 = 2 \times 2 \times 15$$

$$60 = 2 \times 2 \times 3 \times 5 \longrightarrow \text{Faktorisasi Prima dari 60}$$

$$60 = 2^2 \times 3 \times 5 \longrightarrow \text{Faktorisasi Prima dari 60}$$

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kepustakaan yang tujuannya untuk menggali manfaat faktorisasi prima, manfaat itu digali berdasarkan sumber sumber literatur dan pengalaman peneliti selama membina olimpiade siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengalaman peneliti dan literatur yang ada, maka dalam pembuatan makalah ini peneliti berhasil menemukan 4 manfaat dari faktorisasi prima. Mungkin masih ada manfaat faktorisasi prima yang belum peneliti temukan. Apabila ada pembaca yang menemukan manfaat dari faktorisasi prima yang lain boleh disampaikan. Kemudian kita membahas satu persatu manfaat dari faktorisasi prima.

Adapun manfaat dari Faktorisasi Prima, yaitu:

1. Menentukan FPB dan KPK dari dua bilangan atau lebih.
2. Menghitung akar pangkat n dari suatu bilangan.
3. Menentukan banyaknya faktor dari suatu bilangan.
4. Membantu memecahkan masalah yang melibatkan perkalian dengan bilangan yang besar.

Mungkin masih ada manfaat faktorisasi prima yang belum peneliti temukan, apabila ada pembaca yang menemukan manfaat dari faktorisasi prima boleh disampaikan. Kemudian kita membahas satu persatu manfaat dari faktorisasi prima.

Penjelasan :

1. Menentukan FPB dan KPK dari dua bilangan atau lebih.

Faktorisasi prima memiliki manfaat untuk menentukan FPB dan KPK dari dua bilangan atau lebih. Sehingga ketika menggunakan cara faktorisasi prima lebih sederhana dalam mengerjakan soal. Untuk contoh 1 merupakan soal rutin dan contoh 2 merupakan soal yang mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

Contoh 1.

Tentukan FPB dan KPK dari 60 dan 75

Jawab:

$$60 = 2^2 \times 3 \times 5$$

$$75 = 3 \times 5^2$$

$$\text{FPB dari 60 dan 75} = 3 \times 5 = 15$$

$$\text{KPK dari 60 dan 75} = 2^2 \times 3 \times 5^2 = 300$$

Contoh 2.

Seorang guru matematika menuliskan tiga buah bilangan asli di papan tulis, yaitu: 1125, 2925, dan N. Guru tersebut menyuruh murid-muridnya untuk menentukan KPK dari ketiga bilangan tersebut. Salah seorang murid yang bernama Bejo keliru menyalin soal. Bejo menulis 1125 dengan 1725, dan kemudian Bejo menghitung KPK dari 1725, 2925, dan N. Ternyata jawaban yang diperoleh Bejo sama dengan jawaban teman-temannya yang menjawab benar. Tentukan nilai terkecil yang mungkin dari N.

Jawab:

$$1125 = 3^2 \times 5^3$$

$$1725 = 3 \times 5^2 \times 23$$

$$2925 = 3^2 \times 5^2 \times 13$$

$$2925 = 3^2 \times 5^2 \times 13$$

$$N = 5^3 \times 23$$

$$N = 5^3 \times 23$$

Dari faktorisasi bilangan-bilangan di atas, agar KPK dari 1125, 2925, N sama dengan KPK dari 1725, 2925, N, maka nilai terkecil yang mungkin dari N adalah

$$N = 5^3 \times 23 = 2875$$

Cek / Periksa

$$1125 = 3^2 \times 5^3$$

$$2925 = 3^2 \times 5^2 \times 13$$

$$\left. \begin{array}{l} 1125 = 3^2 \times 5^3 \\ 2925 = 3^2 \times 5^2 \times 13 \end{array} \right\} \begin{array}{l} \text{KPK} = 3^2 \times 5^3 \times 13 \\ N = 5^3 \times 23 \end{array}$$

$$1725 = 3 \times 5^2 \times 23$$

$$2925 = 3^2 \times 5^2 \times 13$$

$$\left. \begin{array}{l} 1725 = 3 \times 5^2 \times 23 \\ 2925 = 3^2 \times 5^2 \times 13 \end{array} \right\} \text{KPK} = 3^2 \times 5^2 \times 13 \times 23$$

$$N = 5^3 \times 23$$

2. Menghitung akar pangkat n dari suatu bilangan

Faktorisasi prima memiliki manfaat untuk menghitung akar pangkat n dari suatu bilangan. Sehingga ketika menggunakan cara faktorisasi prima lebih sederhana dalam mengerjakan soal. Untuk contoh 1 merupakan soal rutin dan contoh 2 merupakan soal yang mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

Contoh 1:

Hitunglah $\sqrt[3]{250047}$

Jawab:

Kita cari faktorisasi prima dari 250047

$$250047 = 3 \times 3 \times 3 \times 3 \times 3 \times 3 \times 7 \times 7 \times 7$$

$$\begin{aligned}\sqrt[3]{250047} &= \sqrt[3]{3 \times 3 \times 3 \times 3 \times 3 \times 3 \times 7 \times 7 \times 7} \\ &= \sqrt[3]{3 \times 3 \times 3} \times \sqrt[3]{3 \times 3 \times 3} \times \sqrt[3]{7 \times 7 \times 7} \\ &= 3 \times 3 \times 7 \\ &= 63\end{aligned}$$

Contoh 2:

Jika $935712 \times N$ merupakan bilangan pangkat tiga (bilangan kubik) untuk suatu nilai N tertentu. Tentukan nilai N yang terkecil.

Jawab:

Dengan menggunakan faktorisasi prima, kita peroleh:

$$935712 \times N = 2^5 \times 3^4 \times 19^2 \times N$$

Supaya $935712 \times N$ merupakan bilangan pangkat tiga, maka untuk memperoleh nilai N terkecil haruslah:

$$2^5 \times 3^4 \times 19^2 \times N = 2^6 \times 3^6 \times 19^3 \quad (\text{mengapa?})$$

$$N = \frac{2^6 \times 3^6 \times 19^3}{2^5 \times 3^4 \times 19^2}$$

$$N = 2 \times 3^2 \times 19$$

$$N = 342$$

3. Menentukan banyaknya faktor dari suatu bilangan

Faktorisasi prima juga memiliki manfaat untuk menentukan banyaknya faktor dari suatu bilangan. Sehingga ketika menggunakan cara faktorisasi prima lebih sederhana dalam mengerjakan soal.

Bila faktorisasi prima dari sebuah bilangan asli N adalah:

$$N = p_1^{q_1} \times p_2^{q_2} \times p_3^{q_3} \times \dots \times p_n^{q_n}$$

Dimana

$p_1, p_2, p_3, \dots, p_n$ adalah bilangan prima yang berbeda

$q_1, q_2, q_3, \dots, q_n$ adalah bilangan asli

Maka banyaknya faktor dari

$$N = (q_1 + 1) \times (q_2 + 1) \times (q_3 + 1) \times \dots \times (q_n + 1)$$

Contoh 1.

Tentukan banyaknya faktor dari 120

Cara 1: Dengan mendaftar

Faktor dari 120 adalah: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 12, 15, 20, 24, 30, 40, 60, 120

Banyaknya Faktor dari 120 = 16

Cara 2: Menggunakan Faktorisasi Prima

$$120 = 2^3 \times 3 \times 5$$

$$\text{Banyaknya faktor dari 120} = (3 + 1) \times (1 + 1) \times (1 + 1)$$

$$= 4 \times 2 \times 2 = 16$$

4. Membantu memecahkan masalah yang melibatkan perkalian dengan bilangan yang besar.

Faktorisasi prima juga memiliki manfaat untuk membantu memecahkan masalah yang melibatkan perkalian dengan bilangan yang besar. Sehingga ketika menggunakan cara faktorisasi prima lebih sederhana dalam mengerjakan soal. Untuk contoh 1 merupakan soal rutin dan contoh 2 merupakan soal yang mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

Contoh 1

Wisnu mempunyai delapan lembar kertas yang masing-masing bertuliskan: 14, 30, 33, 75, 143, 169, 4.445, dan 4.953. Wisnu kemudian mengelompokkan bilangan-bilangan di kertas tersebut sehingga menjadi dua kelompok dan hasil kali setiap kelompok adalah sama. Tentukan bilangan masing-masing kelompok dan tentukan hasil kali dari masing-masing kelompok tersebut.

Jawab:

Kita buat faktorisasi prima dari setiap bilangan:

$$14 = 2 \times 7$$

$$30 = 2 \times 3 \times 5$$

$$33 = 3 \times 11$$

$$75 = 3 \times 5 \times 5$$

$$143 = 11 \times 13$$

$$169 = 13 \times 13$$

$$4445 = 5 \times 7 \times 127$$

$$4953 = 3 \times 13 \times 127$$

Dengan menggunakan faktorisasi prima, kita coba-coba mengelompokkan bilangan menjadi 2 bagian yang hasil kalinya sama.

Kelompok A	Kelompok B
$4445 = 5 \times 7 \times 127$	$4953 = 3 \times 13 \times 127$
$169 = 13 \times 13$	$143 = 11 \times 13$
$33 = 3 \times 11$	$75 = 3 \times 5 \times 5$
$30 = 2 \times 3 \times 5$	$14 = 2 \times 7$
Hasil Kali = 743.692.950	Hasil Kali = 743.692.950

Contoh 2

Isilah sembilan lingkaran di bawah dengan angka-angka 1 , 2 , 3 , 4 , 5 , 6 , 7 , 8 , dan 9 , sehingga persamaan di bawah ini menjadi benar.

$$\bigcirc \bigcirc \times \bigcirc \bigcirc = \bigcirc \bigcirc \times \bigcirc \bigcirc \bigcirc = 5568$$

Jawab:

Kita cari faktorisasi prima dari 5568

$$5568 = 2 \times 2784$$

$$5568 = 2 \times 2 \times 1392$$

$$5568 = 2 \times 2 \times 2 \times 696$$

$$5568 = 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 348$$

$$5568 = 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 174$$

$$5568 = 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 87$$

$$5568 = 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 3 \times 29$$


Sampai di sini proses coba-coba dilakukan

$$5568 = \underbrace{2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2}_{32} \times \underbrace{2 \times 2 \times 3 \times 29}_{174}$$

$$5568 = 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 3 \times 29$$



$$5568 = 2 \times 29 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 3$$


58
96

$$\begin{array}{|c|c|} \hline 5 & 8 \\ \hline \end{array} \times \begin{array}{|c|c|} \hline 9 & 6 \\ \hline \end{array} = \begin{array}{|c|c|} \hline 3 & 2 \\ \hline \end{array} \times \begin{array}{|c|c|c|} \hline 1 & 7 & 4 \\ \hline \end{array} = 5568$$

Contoh 3

Jumlah umur Ditha, Ayahnya Ditha, dan Kakeknya Ditha adalah 109. Sedangkan hasil kali umur mereka bertiga adalah 25704. Tentukan umur mereka masing-masing.

Jawab:

Dengan Faktorisasi prima, kita peroleh:

$$25.704 = 2 \times 2 \times 2 \times 3 \times 3 \times 3 \times 7 \times 17$$

Dengan coba-coba, kita kelompokkan menjadi 3 kelompok:

$$\left. \begin{array}{l} 3 \times 3 \times 7 = 63 \\ 17 \times 2 = 34 \\ 2 \times 2 \times 3 = 12 \end{array} \right\} 63 + 34 + 12 = 109 \text{ (Memenuhi)}$$

Dengan demikian, kita peroleh:

Umur Ditha

= 12 tahun

Umur Ayahnya Ditha = 34 tahun

Umur Kakeknya Ditha = 63 tahun

SIMPULAN

Dalam pembelajaran matematika sebaiknya ditunjukkan manfaat dari suatu pokok bahasan yang akan dibahas dengan demikian siswa dapat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu topik yang diajarkan sejak SD, SMP, dan SMA itu adalah faktorisasi bilangan prima. Berdasarkan pengalaman peneliti dan literatur yang ada, maka dalam pembuatan makalah ini peneliti berhasil menemukan 4 manfaat dari faktorisasi prima. Mungkin masih ada manfaat faktorisasi prima yang belum peneliti temukan. Apabila ada pembaca yang menemukan manfaat dari faktorisasi prima yang lain boleh disampaikan. Kemudian kita membahas satu persatu manfaat dari faktorisasi prima.

Adapun manfaat dari Faktorisasi Prima, yaitu:

1. Menentukan FPB dan KPK dari dua bilangan atau lebih.
2. Menghitung akar pangkat n dari suatu bilangan.
3. Menentukan banyaknya faktor dari suatu bilangan.
4. Membantu memecahkan masalah yang melibatkan perkalian dengan bilangan yang besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Rudi Santoso Yohanes. 2020. Menggali Manfaat Faktorisasi Prima. Wima TV Channel yang tayang pada tanggal 10 Desember 2020.
- Klymchuk, Sergiy. 2017. *Using Counter-Examples to Enhance Learners' Understanding Of undergraduate Mathematics*. Auckland University of Technology, dapat diunduh di <https://www.teseachgate.netpublication/242678752>
- Tsang, Cindy. 2010. *Fermat Numbers*. Univeristy of Washington, dapat diunduh di <https://wstein.org.edu.2010.414projectsang.pdf>

MENGGALI PELUANG USAHA DENGAN MODAL KECIL DI PEDESAAN

Samsul Hadi¹, Heru Arif Pianto²

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: Samsulhadi.mr@gmail.com¹,

²Pendidikan Sejarah, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: ariefheru84@gmail.com²

Abstrak

Masyarakat Desa Wates, Kecamatan Slahung, Kabupaten Ponorogo Jawa Timur mayoritas mayarakatnya adalah petani. Ada beberapa hasil pokok dari desa Wates, salah satunya adalah tumbuhan tanaman jagung. Jagung memiliki banyak kandungan gizi didalam nya serta banyak manfaat bagi kesehatan tubuh manusia. Di desa Wates, Jagung biasanya hanya sekedar untuk pangan ternak, tetapi bisa juga diolah menjadi olahan yang memiliki banyak cita rasa yang pastinya juga mengandung banyak gizi di dalamnya. Salah satunya ialah olahan jagung, yang dikombinasi dengan beberapa bahan makanan yang juga memiliki banyak kandungan gizi lainnya, seperti Susu dan Keju. Serta memiliki peluang usaha yang cukup tinggi dan tidak beresiko tinggi. Jagung Susu Keju atau lebih populer dengan kata "JASUKE" adalah makanan ringan yang berasal dari Jawa Barat. Sebelumnya makanan ini hanya dibuat oleh ibu-ibu rumah tangga yang memiliki anak kecil sebagai makanan untuk pemanis disaat hujan turun dan sebagai teman si kecil saat sedang bermain dengan teman-temannya. Sampai akhirnya makanan ini cukup populer dan hampir seluruh masyrakat Indonesia tak asing lagi dengan makanan satu ini, lalu mulai menjadikan makanan ini sebagai peluang usaha mereka dengan modal yang dapat dikatakan tidak begitu besar dan tidak beresiko tinggi pula.

Kata Kunci: *Pengolahan, Tumbuhan Jagung, Peluang Usaha Tinggi*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan Negara Asia yang memiliki penduduk terbesar keempat di Dunia setelah Tiongkok, India dan Amerika Serikat. Mayoritas penduduk masyarakat Indonesia sebagian besar beragama Islam dan pekerjaan sebagai petani. Wilayah Indonesia sangat luas dan memiliki 34 provinsi. Salah satunya adalah wilayah Kabupaten Ponorogo Propinsi Jawa Timur yang dikenal mayoritas masyarakatnya merupakan sebagai petani. Secara administrasi, Kabupaten Wonogiri terbagi dalam 21 kecamatan, 279 desa dan 26 kelurahan serta 2.306. Topografi Kabupaten Ponorogo mempunyai luas wilayah 1.371,78 km dengan ketinggian antara 92 sampai dengan 2.563 meter diatas permukaan laut yang dibagi menjadi 2 sub area, yaitu area daratan tinggi yang meliputi kecamatan *Ngrayun, Sooko, Pulung, dan Ngebel* sisanya merupakan area daratan rendah. Sungai yang melewati ada 14 sungai dengan panjang antara 4-58 km sebagai sumber irigasi bagi lahan pertanian dengan produksi padi, jagung maupun hortikultura. Sebagian besar dari luas yang ada terdiri dari area kehutanan dan lahan sawah sedang sisanya digunakan untuk tegal pekarangan.

Desa Wates merupakan salah satu dari 22 Desa yang berada di wilayah Kecamatan Slahung, Kabupaten Ponorogo, Provinsi Jawa Timur yang terletak dibagian timur di Kabupaten Pacitan dengan luas wilayah 860 (Ha/M2), dengan jumlah penduduk 4.294 Jiwa. Jumlah laki-laki 2.074 orang, jumlah perempuan 2.220 orang. Adapun batas wilayah Desa Wates terletak di perbatasan antara kabupaten

Pacitan dan Kabupaten Ponorogo Jawa Timur. Desa Wates terdiri dari 5 Dusun yaitu, Dusun Joso, Dusun Bedok, Dusun Bungkul, Dusun Krajan Tengah dan Dusun Krajan Kulon. Penduduk Desa Wates mayoritas petani, dll. Masyarakat umumnya sudah aktif mengolah lahan pertanian diantaranya bertani jahe merah, padi, jagung, dan ketela.

Mayoritas masyarakat Desa Wates identik memiliki pohon jagung, hampir mayoritas pada di setiap masyarakatnya menanam pohon jagung dipekarangan kebun mereka. Tumbuhan jagung merupakan salah satu tumbuhan yang sering kita temui, baik di sekitar pekarangan rumah, di sawah, di kebun. Jagung, susu dan keju atau terkenal dengan sebutan “Jasuke” adalah makanan yang memiliki rasa yang manis dan gurih karna terbuat dari susu dan keju. Jasuke adalah merupakan makanan modern yang disukai oleh berbagai kalangan masyarakat terutama kalangan remaja dan anak kecil, bahkan orangtua pun banyak yang menyukainya. Jasuke sendiri bukanlah jajanan yang sembarangan, karna jasuke merupakan jajanan yang memiliki banyak sekali gizi dan vitamin yang dihasilkan dari bahan-bahan untuk mengolahnya.

Permasalahan

Ditinjau dari masalah dengan tema sebagai peluang usaha dengan modal kecil, didasarkan karena latar belakang program kerjasama berbasis ekonomi. Program Ekonomi ini salah satu cara yang dilakukan oleh lembaga ekonomi yaitu dengan menambah peluang usaha yang diciptakan sendiri oleh masyarakat secara mandiri dengan kekreatifitasan masyarakat. Peluang usaha disini lebih difokuskan pada pengolahan tumbuhan jagung supaya masyarakat Desa Wates mendapat hasil tambahan dari usahanya, ini sering adanya lomba-lomba masakan olahan yang diselenggarakan berbagai lembaga. Dengan didakannya pelatihan ini yaitu untuk membantu masyarakat setempat, khususnya para Ibu-ibu PKK untuk lebih kreatif dalam mengolah tumbuhan jagung, supaya tidak sekedar hanya menanam jagung, memanen, menjemur sampai kering lalu dijual dipasar-pasar terdekat. Sedangkan alam satu biji jagung terdapat beberapa kandungan gizi serta manfaat yang baik untuk kesehatan tubuh manusia. Sebenarnya dengan cara menjemur lalu menjual jagung tersebut pun sudah menghasilkan pundi-pundi rupiah bagi mereka. Tetapi masyarakat tidak dapat merasakan manfaat kesehatan dari jagung tersebut. Dengan adanya pelatihan ini pun, membuat masyarakat merasakan manfaatnya serta mendapat keuntungan yang lebih dari olahan jagung tersebut.

Sasaran dan Lokasi Kegiatan

Dalam kegiatan sosialisasi dalam pelatihan ini yang menjadi sasaran adalah masyarakat Desa Wates Kecamatan Slahung Kabupaten Ponorogo Propinsi Jawa Timur, yang notabene masyarakatnya mayoritas adalah penghasil Jagung. Kesempatan emas ini digunakan untuk mengadakan Pengabdian Masyarakat bertepatan dengan adanya KKN STKIP PGRI Pacitan bersama sama dengan para mahasiswa.

Pelaksanaan Program Kerja

Bentuk program kerja pada kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) STKIP PGRI Pacitan di Dusun Krajan Tengah, Desa Wates, Kecamatan Slahung, Kabupaten Ponorogo adalah sebagai berikut:

Program kerja di bidang ekonomi yang peneliti laksanakan adalah “Pelatihan Pembuatan Jagung Susu dan Keju atau terkenal dengan sebutan (JASUKE) Sebagai Peluang Usaha Dengan Modal Kecil Untuk Warga Desa Wates Kecamatan Slahung Kabupaten Ponorogo.”.

1. Tujuan Pelaksanaan Program Kerja

- a. Meningkatkan perekonomian masyarakat Desa Wates, Kecamatan Slahung, Kabupaten Ponorogo Jawa Timur.
- b. Meningkatkan kreativitas pemanfaatan dalam mengolah Tumbuhan Jagung bagi masyarakat Desa Wates Kecamatan Slahung Kabupaten Ponorogo Jawa Timur.
- c. Meningkatkan hajat hidup masyarakat Petani Desa Wates Kecamatan Slahung Kabupaten Ponorogo Jawa Timur.
- d. Meningkatkan kreatifitas mahasiswa KKN untuk makanan yang mempunyai nilai gizi tinggi bagi masyarakat Desa Wates Kecamatan Slahung Kabupaten Ponorogo.
- e. Memberikan atau meningkatkan nilai tambah bagi masyarakat Desa Wates Kecamatan Slahung Kabupaten Ponorogo Jawa Timur.

PELAKSANAAN KEGIATAN

Pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan di Desa Wates Kecamatan Slahung Ponorogo. Kegiatan ini dilaksanakan secara terbatas karena masih dalam kondisi pandemi. Selain peserta terbatas waktu juga dilaksanakan sangat singkat. Namun tidak mengurangi esensi manfaat dari kegiatan ini yang memberdayakan bidang perekonomian masyarakat. Kegiatan ini mendapatkan respon yang sangat bagus dari warga sekitar. Mereka merasa mendapatkan wawasan baru tentang pengolahan jagung, susu dan keju menjadi produk unggulan masyarakat. Hal ini dikarenakan selama ini masyarakat Desa Wates ketika panen hanya diolah secara tradisional. Pasca kegiatan ini dilaksanakan mereka mendapatkan pengetahuan baru untuk mengolah jagung menjadi makanan produk unggulan. Selain rasa juga enak, harga jual pun juga menjanjikan.

Masyarakat diberikan pengetahuan dan wawasan untuk mengolah jagung dengan baik. Dengan sosialisasi dan pelatihan mereka mampu mengembangkan hasil pertanian jagung ini meningkat. Selain itu juga memberikan semangat kepada para petani jagung untuk meningkatkan daya tanamnya. Mereka merasa bahwa harga jual panen jagung juga menjanjikan. Selain memberikan pelatihan juga memberikan semangat kepada petani dalam meningkatkan produktifitas pertanian jagungnya.

Masyarakat dapat lebih kreatif dalam pengolahan jasuke, dapat menuangkan segala kekreatifan yang masyarakat miliki dalam pengolahan jasuke ataupun pengolahan jagung-jagung yang lainnya. Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini sangat perlu untuk memberikan pembelajaran atau pengajaran kepada masyarakat Desa Wates bagaimana mengisi waktu-waktu luang di samping harus mengurus atau merawat tanaman jagung mereka. Karena tanpa adanya pemanfaatan waktu luangnya maka hasilnya akan tetap tidak maju, kebutuhan sehari-hari akan selalu jomplang tidak terpenuhi. Tetapi dengan adanya pelatihan kegiatan ini, maka masyarakat akan mampu memanfaatkan waktunya untuk

berkreatifitas membuat sesuatu makanan yang tentunya berasal dari hasil tanamannya sendiri untuk lebih maju serta dapat mencukupi kebutuhan mereka. Harapan pelatihan ini tentunya tidak hanya cukup untuk memenuhi kebutuhannya tapi juga dapat menyimpan atau menabung untuk masa depannya. Dari hasil kreatifitasan dengan membuat bahan jagung dicampur susu serta keju, yang terkenal dengan sebutan dengan nama “JASUKE”.

Meningkatkan ekonomi dalam menopang taraf hidup masyarakat petani Desa Wates Kecamatan Slahung Kabupaten Ponorogo Jawa Timur adalah bukan merupakan tanggung jawab pemerintah Desa Wates saja tetapi juga merupakan tanggung jawab kita bersama dalam memajukan Bangsa Indonesia yang nota bene dimana KKN adalah wadah untuk bisa mengabdikan diri kepada masyarakat dimana pelaksanaannya ditempatkan. Karena pelaksanaan KKN itu sendiri adalah merupakan pengejawantahan suatu perguruan tinggi untuk dapatnya berkontribusi kepada masyarakat lewat kegiatan Kuliah Kerja Nyata atau KKN mahasiswa beserta pembimbingnya ini, yaitu dengan kata lain Pengabdian Kepada Masyarakat.

Pelaksanaan kegiatan ini dalam rangka KKN STKIP PGRI Pacitan yakni 1 Dosen Pembimbing dan satu Mahasiswa peserta KKN untuk melaksanakan kegiatan pelatihan terkait membuat makanan olahan yang sebagian adalah dari hasil tanaman nya sendiri. Disamping mahasiswa ini melakukan kegiatan – kegiatan bersama dosen pembimbing, tentunya masih banyak kegiatan – kegiatan KKN yang harus di laksanakan di dalam program nya. Kuliah Kerja Nyata atau KKN tentunya pelaksanaannya adalah ditujukan untuk desa yang terpencil atau desa tertinggal baik dari segi ekonomi, pendidikan, dan lain sebagainya.

Kegiatan ini mengikutsertakan lima puluh peserta masyarakat yang tergabung dalam PKK Desa Wates Kecamatan Slahung Kabupaten Ponorogo. Dimana terdapat satu pembimbing dan satu mahasiswa KKN untuk memberikan penjelasan, arahan, serta bimbingan terkait dengan kegiatan ini.

Penggunaan bahan–bahan yaitu Jagung sebagai bahan pokok ditambah bahan tambahan berupa susu dan keju untuk “JASUKE”. Merupakan pengolahan makanan yang layak dikonsumsi baik untuk keluarga atau untuk di pasarkan.

Pembahasan Pelaksanaan Program Kerja

Tumbuhan jagung adalah salah satu hasil pokok terbesar yang ada di Desa Wates, hampir setiap masyarakat memiliki pohon jagung di pekarangan kebun maupun di depan pekarangan rumahnya, tetapi setiap saat panen tiba, masyarakat hanya menjemur lalu menjualnya tanpa mencoba untuk mengolah jagung tersebut untuk menjadi sebuah makanan manis yang memiliki nilai jual dan manfaat yang banyak didalamnya. Tanpa masyarakat ketahui, dalam satu biji jagung terdapat beberapa vitamin yang baik untuk kesehatan manusia. Tanpa masyarakat sadari, sudah menyia-nyiakan setiap vitamin yang terdapat pada jagung tanpa mencoba mengolah jagung tersebut yang dikombinasi dengan bahan-bahan lain yang juga memiliki kandungan yang baik untuk kesehatan.

Kegiatan pelatihan ini dilakukan di Balai Desa Wates yang dipimpin oleh Ketua PKK Desa Wates bekerja sama dengan Pembimbing dan anggota mahasiswa KKN STKIP PGRI Pacitan dan

diikuti oleh seluruh anggota PKK yang ada di Desa Wates yang mana berjumlah kurang lebih 50 masyarakat dan juga dihadiri oleh Bidan Desa Wates. Pelatihan ini dilakukan saat jadwal perkumpulan rutin PKK setiap bulannya yang jatuh disetiap hari Rabu Wage dan yang bertepatan jatuh pada tanggal 29 Mei 2019 pada pukul 10.00 WIB.

Pelaksanaan pelatihan ini dibawah bimbingan Ketua PKK Desa Wates dan Bidan Desa Wates. Kegiatan ini berjalan dengan baik, sebelum kegiatan dilaksanakan ada beberapa sambutan yang diberikan, yaitu sambutan dari Ketua PKK dan Bidan Desa Wates. Sebelum pelatihan ini dimulai, Ibu-ibu PKK melaksanakan kegiatan rutin mereka, yaitu arisan bulanan serta pembahasan-pembahasan kegiatan yang dilakukan pada bulan sebelumnya dan pembahasan yang akan dilakukan pada bulan-bulan selanjutnya. Selanjutnya Ketua PKK memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengisi kegiatan pelatihan yang akan dilaksanakan pada saat itu. Antusias warga Desa Wates Kecamatan Slahung Kabupaten Ponorogo Propinsi Jawa Timur dalam mengikuti pelatihan sangat baik sekali.

SIMPULAN

Dengan adanya kegiatan ini diharapkan kepada masyarakat Desa Wates Kecamatan Slahung kabupaten ponorogo untuk selalu kreatif dan aktif serta mempunyai inovasi dalam mengelola hasil tanaman mereka. Tanaman Jagung adalah satu-satunya tanaman masyarakat Desa Wates untuk dapat dikembangkan menjadi makanan yang nilai gizinya sangat tinggi dan juga bisa dari hasil pengelolaan dari jagung ditambah susu dan keju akan menambah pendapatan mereka. Yaitu yang terkenal dengan sebutan nama makanan “ JASUKE ” tidak hanya untuk di konsumsi untuk keluarga tapi juga untuk dijual ke masyarakat luas dengan harapan akan menambah pendapatan masyarakat Desa Wates itu sendiri, disamping dari pendapatan menjual jagung kering ke dalam masyarakat luas atau pedagang Jagung.

Dalam pelatihan ini juga diharapkan untuk kekreatifan masyarakat Desa Wates lewat para penggerak PKK juga tidak hanya mengolah satu jenis makanan yang mengandung gizi tinggi dan juga mempunyai nilai jual dalam rangka meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Karena dengan demikian akan adanya pemanfaatan hasil tanamannya secara maksimal dan optimal baik untuk konsumsi keluarga maupun untuk pendapatan tambahan untuk mencukupi kebutuhan keluarga mereka. Begitu juga terhadap pemanfaatan waktu luang masyarakat Desa Wates bisa diisi dengan berbagai kesibukan untuk membuat makanan tambahan yang nantinya dapat bermanfaat untuk pemenuhan keluarga yang sebelumnya kekurangan akan tercukupi dengan kegiatan kreatifitas ini. Karena kalau dilihat dari segi kesibukan, masyarakat Desa Wates hanya ke ladang bercocok terus kemudian pulang, dan setelah itu tidak ada kegiatan sama sekali. Maka dari itu setelah adanya kegiatan pelatihan ini yang dipelopori oleh pengurus PKK Desa Wates, maka masyarakat yang datang mengikuti pelatihan ini dapat menyebarkan atau menyampaikan ilmunya kepada masyarakat lainnya yang tidak bisa datang untuk mengikuti pelatihan ini.

Kegiatan ini juga diharapkan tidak hanya sebatas wacana saja tetapi betul-betul suatu kegiatan yang harus ditindaklanjuti dan menjadi semacam kegiatan yang terus menerus ada hasilnya yang nyata. Memberikan dampak yang signifikan, betul-betul menjadikan masyarakat yang menjadikan ekonominya masyarakat yang maju baik dilihat secara lahir maupun batin.

DAFTAR PUSTAKA

- Dinas Cipta Karya dan Pekerjaan Umum Kabupaten Ponorogo, tth, *Profil Kabupaten Ponorogo*, (Online) (<http://ciptakarya.pu.go.id/profil/profil/barat/jatim/ponorogo>) diunduh pada tanggal 30 Nopember 2020.
- Gina Prahartini, 2019, Cara Membuat Jasuke, (Artikel Online) (<http://bookpad.com/id/cari/cara%20membuat%20jasuke>) Diunduh Pada tanggal 3 Desember 2020.
- Mustofa CR, 2020, Resep Pembuatan Jasuke, (Artikel Online) (<http://topwisata.info/2020/05/jasuke-jagung-susu-keju-resep-langkah.html>) diunduh pada tanggal 1 Desember 2020.
- Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, 2016, *Gambaran Umum Kabupaten Ponorogo*, Makalah Online (<https://ponorogokab.bps.go.id/linkTabelStatis/view/id/192>) Diunduh Pada tanggal 29 Nopember 2020.

MENGHITUNG LUAS DAERAH YANG DIARSIR DENGAN CARA MENYEDERHANAKAN BENTUK DAERAH YANG AKAN DIHITUNG LUASNYA

Rudi Santoso Yohanes¹, Maria Vialintina², Tuti Susandyanti³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya Kampus
Kota Madiun

E-mail: rudisantoso@widyamandala.ac.id¹, mariavialintina98@gmail.com², tutisusandy@gmail.com³

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana cara menghitung luas daerah yang diarsir dengan cara menyederhanakan bentuk daerah yang akan dihitung luasnya. Penelitian ini adalah penelitian kepustakaan karena materi yang dibahas dalam penelitian ini bersumber dari literatur-literatur yang relevan dan didukung dari pengalaman peneliti selama mengajar dan membina olimpiade matematika. Contoh-contoh pembahasan dalam penelitian ini meliputi masalah untuk siswa SD, SMP, dan SMA. Menghitung luas daerah yang diarsir dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya adalah dengan menyederhanakan bentuk daerah yang akan dicari luasnya sehingga lebih mudah dalam penghitungan. Dalam menyederhanakan bentuk daerah yang diarsir diperlukan kreativitas, disiplin dan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Kata kunci: *Menghitung luas daerah yang diarsir*

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran matematika, salah satu materi yang diajarkan di tiap jenjang pendidikan baik di SD, SMP, maupun SMA adalah materi menghitung luas daerah yang diarsir. Materi menghitung luas daerah yang diarsir merupakan masalah yang sering muncul baik dalam pembelajaran matematika di sekolah maupun pada kompetisi matematika tingkat SD sampai SMA. Tingkat kesulitannya juga bervariasi, mulai dari yang mudah sampai yang sulit. Mulai dari yang bisa diselesaikan dalam waktu yang singkat, sampai yang harus membutuhkan waktu yang lama dengan harus mengerahkan segala kemampuan yang dimiliki untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

Dalam penelitian ini penulis akan mencoba mendalami tentang cara menghitung luas daerah yang diarsir. Khususnya terkait menghitung luas daerah yang diarsir dengan cara mengubah bentuk daerah yang akan dicari luasnya.

Materi menghitung luas daerah yang diarsir khususnya dengan cara mengubah bentuk daerah yang akan dicari luasnya menjadi bentuk yang lebih sederhana penting untuk dikuasai oleh siswa SD, SMP, dan SMA karena dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam mengerjakan soal-soal yang mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Tujuan penulisan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana cara menghitung luas daerah yang diarsir dengan cara menyederhanakan bentuk daerah yang akan dihitung luasnya.

KAJIAN LITERATUR

Cara-cara untuk menghitung luas daerah yang diarsir

Masalah menghitung luas daerah yang diarsir dapat diselesaikan dengan beberapa cara, antara lain:

1. Menghitung langsung.

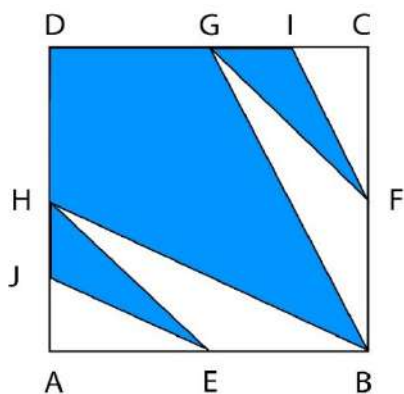
Menghitung luas daerah yang diarsir dengan menghitung langsung dapat dilakukan apabila sisi-sisinya sudah diketahui sehingga dapat dihitung dengan menggunakan rumus yang sudah ada.

Contoh permasalahannya:

Perhatikan gambar dibawah ini.

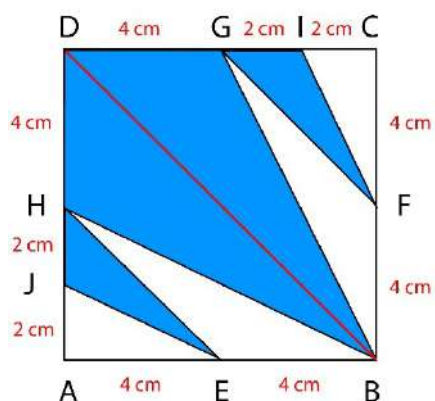
Pada persegi ABCD, titik-titik E, F, G, dan H berturut-turut adalah titik-titik tengah sisi-sisi AB, BC, CD, dan AD. Sedangkan titik-titik I dan J berturut-turut adalah titik-titik tengah CG dan AH.

Jika panjang sisi persegi ABCD adalah 8 cm, maka tentukan luas daerah yang diarsir.



Penyelesaian:

Gambar tersebut diperjelas dengan ukuran sisi-sisinya sehingga memudahkan dalam penghitungan.



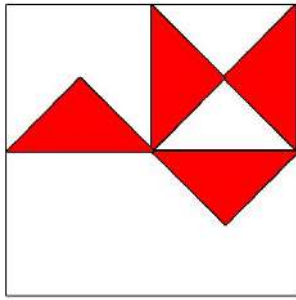
$$\begin{aligned}
 \text{Luas daerah yang diarsir} &= \text{Luas segitiga JEH} + \text{Luas segitiga HBD} + \text{Luas segitiga DGB} + \text{Luas segitiga GIF} \\
 &= \left(\frac{1}{2} \times 2 \times 4\right) + \left(\frac{1}{2} \times 4 \times 8\right) + \left(\frac{1}{2} \times 4 \times 8\right) + \left(\frac{1}{2} \times 2 \times 4\right) \\
 &= (4 + 16 + 16 + 4) \text{ cm}^2 \\
 &= 40 \text{ cm}^2
 \end{aligned}$$

2. Menyederhanakan bentuk daerah yang akan dihitung luasnya.

Menghitung luas daerah yang diarsir dengan cara menyederhanakan bentuk daerah yang akan dihitung luasnya dilakukan apabila bentuk daerah yang diarsir mula-mula sulit kemudian diubah bentuknya dengan syarat luasnya sama tetapi bentuknya menjadi lebih sederhana.

Contoh permasalahannya:

Persegi berikut memiliki panjang sisi 10 cm. Sebanyak 4 buah segitiga sama kaki yang kongruen disusun seperti gambar. Berapakah jumlah luas keempat segitiga tersebut?

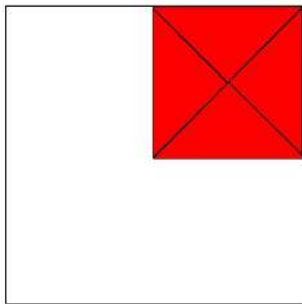


Sumber: <https://mathcyber1997.com/soal-dan-pembahasan-keliling-dan-luas-bangun-datar/>

Penyelesaian:

Permasalahan tersebut dapat diselesaikan dengan beberapa cara, salah satunya adalah dengan menyederhanakan bentuk bangun sehingga mudah dalam menghitung luasnya.

Gambar dalam soal dapat diubah seperti gambar berikut:



Sehingga luas bangun yang diarsir dapat dihitung dengan cara mencari luas persegi besar dikalikan dengan $\frac{1}{4}$. Karena segitiga-segitiga tersebut membentuk bangun persegi yang besarnya $\frac{1}{4}$ bagian dari luas persegi yang besar.

$$\begin{aligned}\text{Luas} &= \frac{1}{4} \times \text{Luas persegi besar} \\ &= \frac{1}{4} \times s^2 \\ &= \frac{1}{4} \times 10 \times 10 \\ &= 25 \text{ cm}^2\end{aligned}$$

Atau dapat langsung dihitung dengan cara mencari luas persegi kecil. Sisi persegi yang kecil panjangnya adalah setengah dari panjang sisi persegi besar yaitu 5 cm.

Sehingga luasnya

$$\begin{aligned}L &= s^2 \\ L &= 5^2 \\ L &= 25 \text{ cm}^2\end{aligned}$$

3. Membagi daerah menjadi beberapa daerah dengan tujuan agar lebih mudah dihitung luasnya.

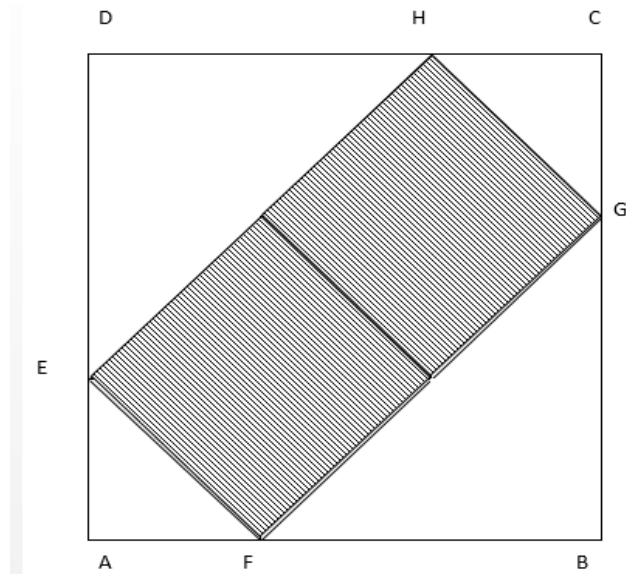
Menghitung luas daerah yang diarsir dengan cara membagi daerah menjadi beberapa daerah dengan tujuan agar lebih mudah dihitung luasnya.

Contoh permasalahannya:

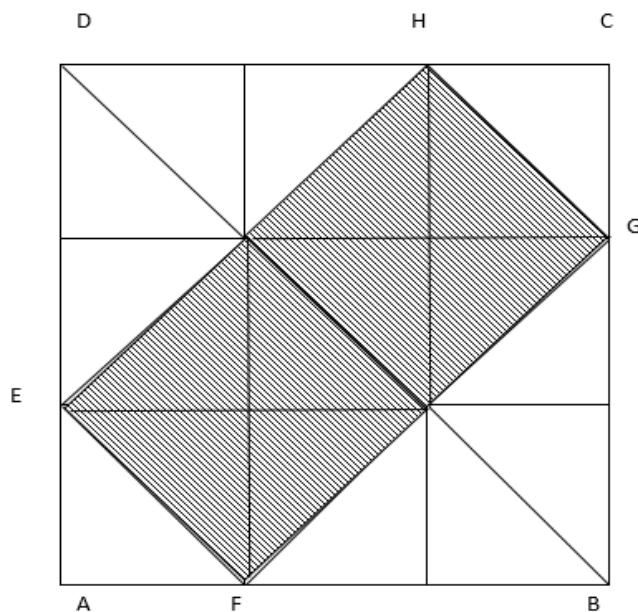
Sebuah persegi ABCD dibuat dari 4 buah segitiga dan 2 persegi yang lebih kecil.

$AE = AF = CG = CH = 10$ cm.

Hitunglah luas persegi AB



Penyelesaian:



Persegi ABCD dibagi menjadi 18 segitiga yang sama ukurannya.

$$\text{Luas 1 segitiga} = \text{Luas } \triangle AEF$$

$$= \frac{10 \times 10}{2}$$

$$= \frac{10 \times 10}{2}$$

$$= 50 \text{ cm}^2$$

$$\text{Luas persegi EFGH} = \text{Luas 8 segitiga}$$

$$= 8 \times 50$$

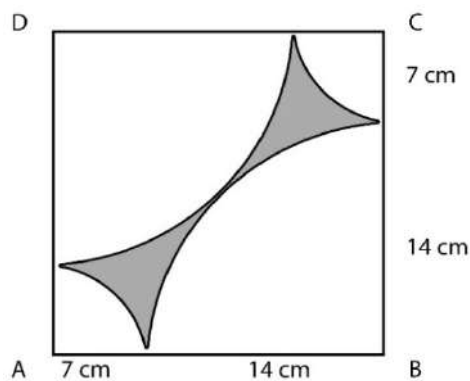
$$= 400 \text{ cm}^2$$

4. Luas daerah yang diarsir = Luas total – Luas daerah yang tidak diarsir.

Menghitung luas daerah yang diarsir dengan cara mencari selisih luas total dan luas daerah yang tidak diarsir dapat dipilih untuk menyelesaikan permasalahan luas dengan pertimbangan luas daerah yang tidak diarsir adalah daerah yang bentuknya beraturan.

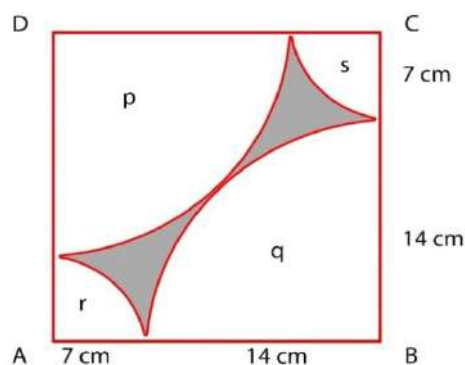
Contoh permasalahannya:

Perhatikan gambar! Diketahui ABCD adalah persegi, hitunglah luas daerah yang diarsir!



Sumber: <https://www.maretong.com/2019/12/luas-dan-keliling-lingkaran.html?m=1>

Penyelesaian: Gambar pada soal diubah seperti gambar berikut



Luas daerah yang diarsir :

Luas daerah p = luas daerah q = luas seperempat lingkaran berjari-jari 14 cm.

Dengan demikian luas daerah p + luas daerah q = luas daerah setengah lingkaran berjari-jari 14 cm.

Luas daerah r = luas daerah s = luas seperempat lingkaran berjari-jari 7 cm.

Dengan demikian, luas daerah r + luas daerah s = luas daerah setengah lingkaran berjari-jari 7 cm. Luas daerah yang diarsir adalah luas persegi ABCD – (luas daerah p + luas daerah q) – (luas daerah r + luas daerah s).

Atau secara matematis dapat dituliskan:

$$LA = AB \cdot BC - \left(\frac{1}{2} \cdot \pi \cdot 14 \cdot 14 \right) - \left(\frac{1}{2} \cdot \pi \cdot 7 \cdot 7 \right)$$

$$LA = 21 \cdot 21 - \left(\frac{1}{2} \cdot \frac{22}{7} \cdot 14 \cdot 14 \right) - \left(\frac{1}{2} \cdot \frac{22}{7} \cdot 7 \cdot 7 \right)$$

$$LA = 21 \cdot 21 - (22 \cdot 14) - (11 \cdot 7)$$

$$LA = 21 \cdot 3 \cdot 7 - (22 \cdot 2 \cdot 7) - (11 \cdot 7)$$

$$LA = (21 \cdot 3 - 22 \cdot 2 - 11)7$$

$$LA = (63 - 44 - 11)7$$

$$LA = 8 \cdot 7$$

$$LA = 56 \text{ cm}^2$$

5. Menambahkan sebuah bangun dengan tujuan agar luas daerah yang diarsir lebih mudah dihitung.

Menambahkan sebuah bangun dengan tujuan agar luas daerah yang diarsir lebih mudah dihitung dapat dipilih sebagai penyelesaian jika bentuk bangun yang diarsir terlihat rumit dan apabila ditambahkan sebuah bangun maka daerah yang tidak diarsir adalah daerah yang beraturan.

Contoh permasalahannya:

ABCD adalah segi empat.

$AB \perp AD$ dan $BC \perp DE$.

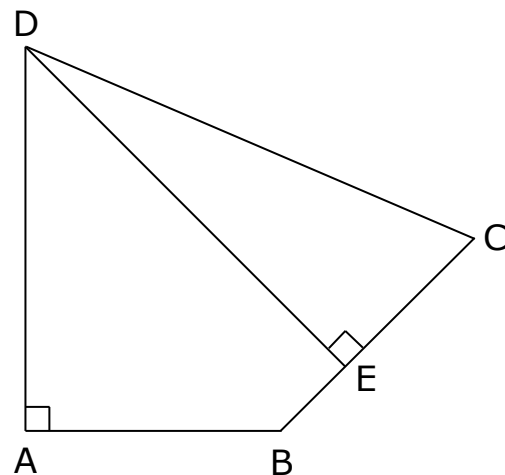
$\angle ABC = 135^\circ$.

$AB = 6 \text{ cm}$.

$CE = 5 \text{ cm}$

$DE = 12 \text{ cm}$

Tentukan luas daerah ABCD



Penyelesaian:

Garis DA dan CB diperpanjang sehingga berpotongan dititik F.

Dari hasil perhitungan sudut, dapat disimpulkan bahwa $\triangle ABF$

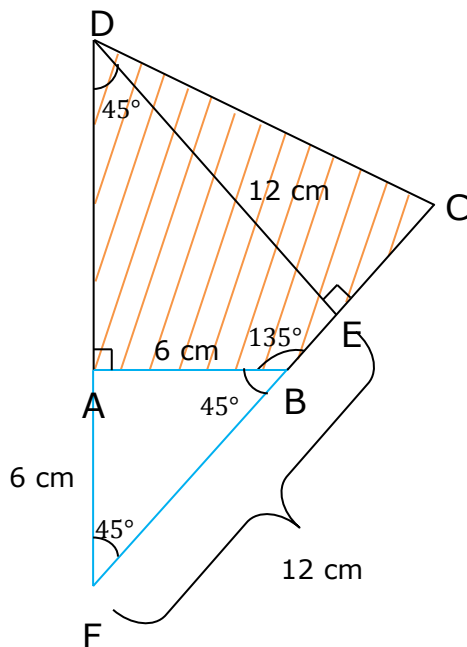
dan $\triangle DEF$ adalah segitiga siku-siku sama kaki.

Luas ABED = Luas $\triangle DEF$ – Luas $\triangle ABF$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{DE \times EF}{2} - \frac{AB \times AF}{2} \\
 &= \frac{12 \times 12}{2} - \frac{6 \times 6}{2} \\
 &= 72 \text{ cm}^2 - 18 \text{ cm}^2 \\
 &= 54 \text{ cm}^2
 \end{aligned}$$

$$\text{Luas } ABCD = \text{Luas } ABED + \text{Luas } \triangle DEC$$

$$\begin{aligned}
 &= 54 \text{ cm}^2 + \frac{CE \times DE}{2} \\
 &= 54 \text{ cm}^2 + \frac{5 \times 12}{2} \text{ cm}^2 \\
 &= 54 \text{ cm}^2 + 30 \text{ cm}^2 \\
 &= 84 \text{ cm}^2
 \end{aligned}$$



METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan karena materi yang dibahas dalam penelitian ini bersumber dari literatur-literatur yang relevan dan didukung dari pengalaman peneliti selama mengajar dan membina olimpiade matematika. Contoh-contoh pembahasan dalam penelitian ini meliputi masalah untuk siswa SD, SMP, dan SMA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

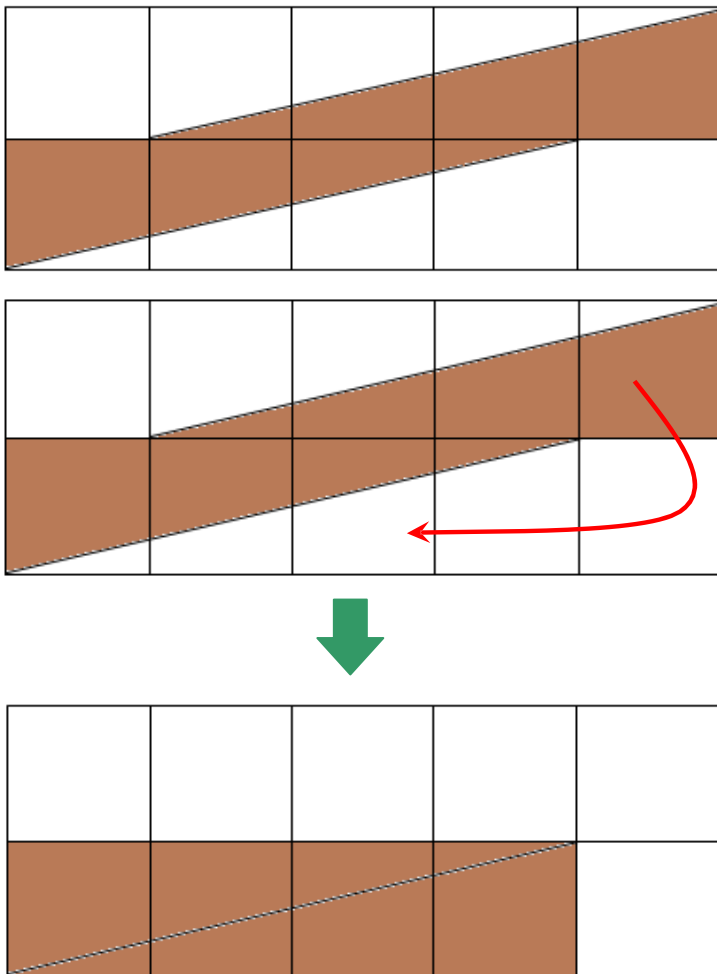
Dalam mencari luas daerah yang diarsir diperlukan kreativitas siswa. Kreatif artinya siswa dapat membayangkan daerah yang semula sulit untuk dihitung luasnya dipotong dan ditempel pada

bagian-bagian tertentu sehingga menjadi daerah yang beraturan dan mudah untuk dihitung luasnya. Pada tahap ini diperlukan juga sikap disiplin yaitu proses kreatif siswa dalam menemukan daerah yang lebih sederhana tetap mematuhi aturan-aturan matematika yang telah disepakati secara universal.

Berikut adalah contoh soal menghitung luas daerah yang diarsir dengan cara menyederhanakan bentuk daerah yang akan dihitung luasnya:

Masalah untuk Siswa SD

Sebuah persegi panjang disusun dari 10 persegi kecil yang sama ukurannya, seperti gambar di bawah ini. Bila 1 persegi kecil luasnya = 14 cm persegi, maka tentukan luas bagian daerah yang TIDAK DIARSIR.

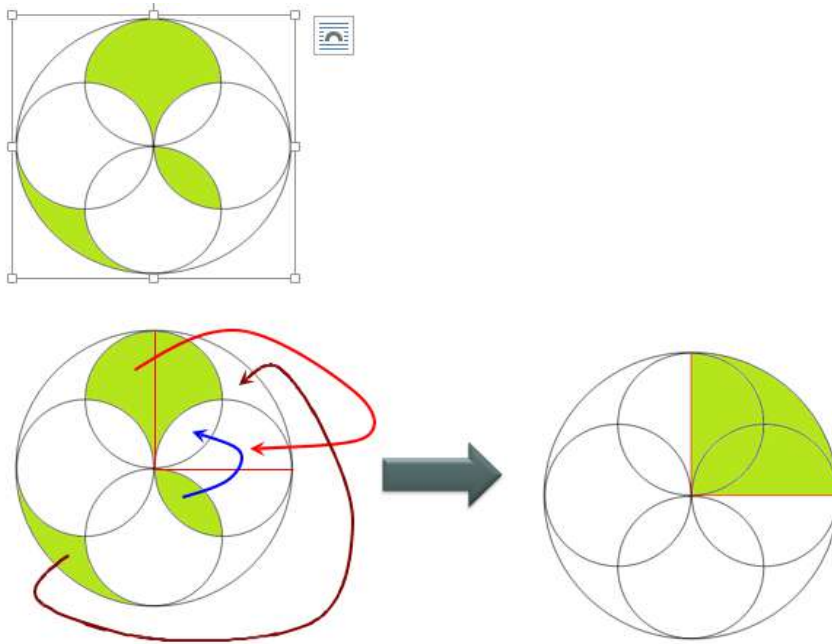


Bagian yang tidak diarsir = 6 kotak

Luas daerah yang tidak diarsir = $6 \times 14 \text{ cm persegi} = 84 \text{ cm persegi}$

Masalah untuk Siswa SMP

Pada gambar di bawah ini, empat lingkaran yang jari-jarinya 14 cm berada di dalam lingkaran besar. Tentukan luas daerah yang diarsir.



Jari – jari lingkaran besar = Diameter lingkaran kecil

$$= 2 \times 14 \text{ cm}$$

$$= 28 \text{ cm}$$

Luas daerah yang diarsir = luas $\frac{1}{4}$ Lingkaran Besar

$$= \frac{1}{4} \times \frac{22}{7} \times 28 \times 28 \text{ cm}^2$$

$$= 22 \times 28 \text{ cm}^2$$

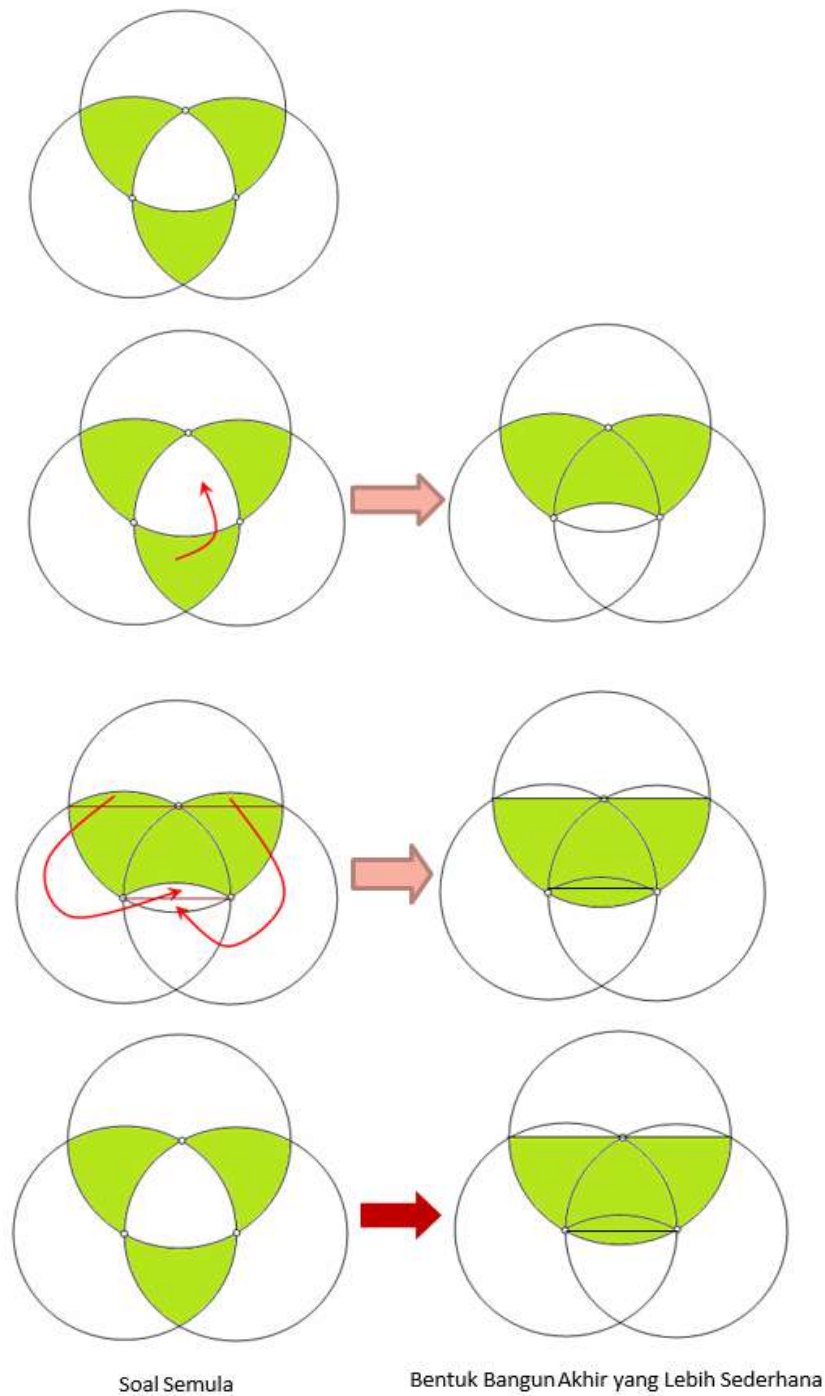
$$= 616 \text{ cm}^2$$

Masalah untuk siswa SMA

Tiga buah lingkaran yang jari-jarinya 14 cm saling berpotongan di pusat lingkaran seperti tampak pada gambar di bawah ini.

Tentukan luas daerah yang diarsir.

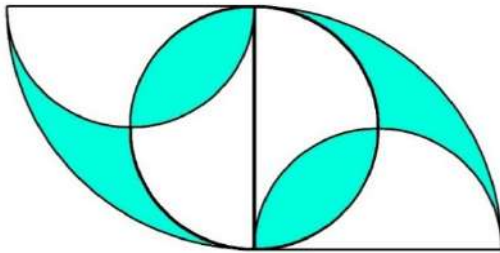
Gunakan $\pi = \frac{22}{7}$



$$\begin{aligned}
 \text{Luas daerah yang diarsir} &= \text{luas } \frac{1}{2} \text{ Lingkaran} \\
 &= \frac{1}{2} \times \frac{22}{7} \times 14 \times 14 \\
 &= 308 \text{ cm}^2
 \end{aligned}$$

Contoh permasalahan yang lain:

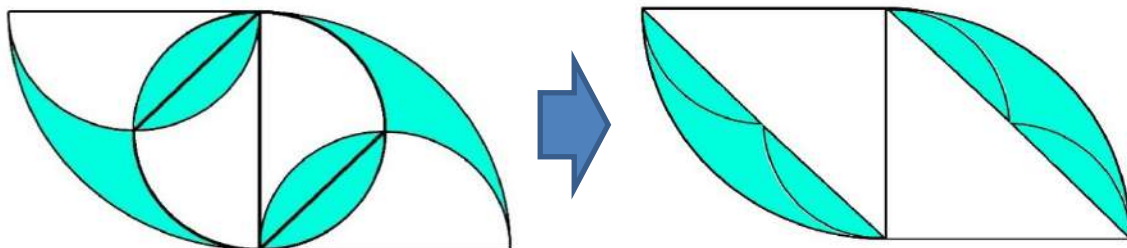
Dua buah bangun seperempat lingkaran, disusun seperti gambar di bawah ini. Jika jari-jari seperempat lingkaran = 14 cm, tentukan luas daerah yang diarsir.



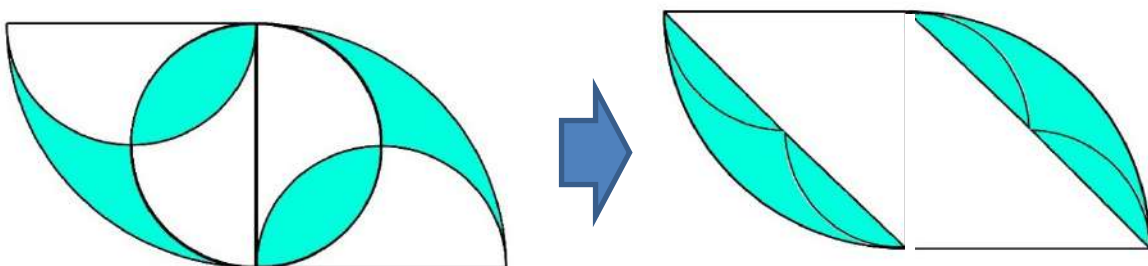
Sumber: Materi Siaran RRI – Luas Daerah Yang Diarsir. PPT.

Penyelesaian:

Irisan setengah lingkaran yang ada di tengah ditarik garis lurus memotong menjadi 2 bagian yang simetris. Setelah itu, bagian yang dipotong tadi ditempelkan pada bagian irisan yang terletak pada tepi lingkaran sehingga bagian yang tidak diarsir menjadi bentuk jajar genjang.



Perbedaan gambar dari soal dan gambar setelah bentuk luas daerahnya disederhanakan tampak pada gambar berikut:



Soal Semula

Bentuk Bangun Akhir yang Lebih Sederhana

Sehingga luas daerah yang diarsir dapat dicari dengan cara mencari selisih luas 2 buah $\frac{1}{4}$ lingkaran dan luas jajar genjang.

Jari-jari lingkaran adalah 14 cm.

Panjang alas dan tinggi jajargenjang sama dengan panjang jari-jari lingkaran yaitu 14 cm.

$$\text{Luas} = \text{luas } 2 \times \frac{1}{4} \text{ lingkaran} - \text{luas jajargenjang}$$

$$\begin{aligned}
 &= 2 \times \frac{1}{4} \pi r^2 - a \times t \\
 &= \left(2 \times \frac{1}{4} \times \frac{22}{7} \times 14 \times 14 \right) - 14 \times 14 \\
 &= 308 - 196 \\
 &= 112 \text{ cm}^2
 \end{aligned}$$

KESIMPULAN

Dalam menghitung luas daerah yang diarsir dapat diselesaikan dengan beberapa cara, yaitu salah satunya adalah menyederhanakan bentuk daerah yang akan dihitung luasnya. Dalam mengubah bentuk luas daerah yang diarsir diperlukan kreativitas siswa.

Proses kreatif yang dilakukan oleh siswa dibatasi oleh aturan-aturan matematika yang sudah disepakati secara universal. Jadi, selain meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan kreativitas, menyelesaikan soal menghitung luas daerah yang diarsir juga mampu memupuk sikap disiplin siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Maretong.com, Blog Saintek. 2019 : *Cara Menghitung Luas Dan Keliling Lingkaran*.

<https://www.maretong.com/2019/12/luas-dan-keliling-lingkaran.html?m=1> (Diakses pada tanggal 13 Desember 2020).

Rudi Santoso Yohanes. 2020. Luas Daerah Yang Diarsir dengan Cara Menyederhanakan Bentuk

Daerah yang akan Dihitung Luasnya. Belajar di RRI tayang pada tanggal 17 September 2020.

Rudi Santoso Yohanes. 2020. *Pelatihan Olimpiade Matematika Online*.

Sukardi. November 2020 : *Soal dan Pembahasan Keliling dan Luas Bangun Datar (Tingkat Lanjut)*

<https://mathcyber1997.com/soal-dan-pembahasan-keliling-dan-luas-bangun-datar/> (diakses pada tanggal 16 Desember 2020).

MINAT BACA MAHASISWA PADA PEMBELAJARAN ONLINE**Vit Ardhyantama**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: vit.10276@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat baca mahasiswa dengan dilakukannya pembelajaran online. Pengambilan data dilakukan dengan pembagian angket dan wawancara kolektif. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis dan dideskripsikan secara kualitatif. Subjek penelitian adalah mahasiswa PGSD STKIP PGRI Pacitan semester I, III dan V semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 191 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa lebih banyak membaca dan mendapatkan materi tertulis dari dosen pada pembelajaran online. Minat baca mahasiswa dilihat dari empat aspek yaitu: intensitas baca, pemanfaatan waktu luang, akses internet dan peminjaman buku menunjukkan bahwa minat baca mahasiswa berada pada posisi sedang ke tinggi. Dua aspek yang lebih lemah dari keempatnya adalah akses perpustakaan dan peminjaman buku. Namun demikian mahasiswa ditemukan banyak mengakses aplikasi membaca digital (bukan perpustakaan digital) karena dinilai lebih menarik dan temanya lebih sesuai dengan yang mereka inginkan. Sumber bacaan populer menjadi bahan bacaan favorit mereka sedangkan sastra atau tulisan yang cenderung susah dipahami kurang diminati oleh mahasiswa.

Kata kunci: Covid-19, Minat Baca, Pembelajaran Jarak Jauh, Pembelajaran Online, Sumber Bacaan

PENDAHULUAN

Masyarakat Indonesia dikenal sebagai masyarakat dengan minat baca dan tingkat literasi yang sangat rendah. UNESCO terbaru merilis data yang menunjukkan tingkat literasi Indonesia dengan urutan ke-dua dari bawah. Data serupa juga dikeluarkan PIZA beberapa tahun sebelumnya. Hal ini menandakan bahwa selama ini tidak ada perkembangan dalam minat baca dan literasi meskipun pemerintah telah membuat program gerakan literasi yang disusun baik untuk sekolah maupun dalam kehidupan masyarakat.

Bila diskala nasional tingkat keaksaraan dan minat baca masyarakat sangat rendah, temuan menunjukkan bahwa program gerakan literasi sekolah memiliki dampak yang signifikan terhadap minat baca siswa (Faradina, 2017). Minat baca memiliki peran penting sebagai motor penggerak budaya literasi. Minat berkaitan erat dengan motivasi. Motivasi yang tumbuh dalam diri seseorang lebih banyak menggerakkan kegiatan dalam jangka waktu yang lama. Berbeda dengan kegiatan yang dijadwalkan secara disiplin namun tidak memiliki motivasi dalam diri yang kuat. Munculnya minat baca merupakan pertanda baik dalam dunia literasi.

Peneliti telah mengembangkan banyak cara untuk meningkatkan minat baca. Salah satu yang dikembangkan adalah penggunaan multimedia sebagai alat bantu yang digunakan untuk meningkatkan minat baca, dan berhasil (Umroh et al., 2019). Multimedia sebelum munculnya virus covid-19

merupakan sebuah alternatif pembelajaran yang menarik dan seringkali membuahkan hasil yang memuaskan saat diimplementasikan dalam pembelajaran. Setelah kemunculan covid-19 media ini bergeser dari sebuah alat bantu pendukung menjadi media wajib yang harus dipakai guru dan siswa untuk menunjang berjalannya pembelajaran.

Penggunaan multimedia adalah sebuah keharusan dalam pembelajaran di masa pandemik. Pemerintah telah mengeluarkan surat edaran agar proses pembelajaran dilakukan secara daring. Pembelajaran ini dinilai dapat dilakukan dengan tetap menjaga kesehatan guru dan siswa. Guru banyak memanfaatkan media sosial dan aplikasi multimedia interaktif yang memungkinkan untuk berkomunikasi dengan siswa.

Bergantinya sistem dan cara belajar sedikit banyak akan membentuk kebiasaan baru bagi siswa. Ketersediaan sumber bacaan yang melimpah di dunia maya memudahkan akses siswa untuk membaca sumber informasi yang tepat. Meskipun tidak dipungkiri sangat banyak informasi yang salah atau hoax. Untuk mengetahui pergeseran kebiasaan pada masa pembelajaran online dan keterkaitannya dengan minat baca diperlukan penelitian lebih lanjut.

Mahasiswa STKIP PGRI Pacitan adalah salah satu siswa yang terkena imbas kemunculan virus covid-19. Pembelajaran dilakukan secara daring sejak awal tahun 2020. Mahasiswa dianggap sudah mampu menyediakan fasilitas alat elektronik untuk melakukan pembelajaran. Pemerintah bahkan telah membagikan kuota internet belajar guna mendukung proses pembelajaran yang optimal.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti ingin mengetahui bagaimana minat baca mahasiswa dengan diberlakukannya pembelajaran daring di STKIP PGRI Pacitan khususnya program studi S1 pendidikan guru sekolah dasar. Merujuk pada pemaparan latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana intensitas membaca mahasiswa pada pembelajaran online?
- b. Bagaimana mahasiswa memanfaatkan waktu luang?
- c. Bagaimana tingkat kunjungan/akses mahasiswa ke perpustakaan?
- d. Bagaimana tingkat peminjaman buku mahasiswa?

KAJIAN LITERATUR

1. Minat Baca

Minat baca bisa diasosiasikan dengan motivasi dalam membaca. Membaca dianggap penting karena memiliki manfaat yang sangat besar dalam kehidupan manusia. Melalui bacaan kita dapat memperoleh informasi yang kita perlukan. Membuka wawasan dengan beragam informasi yang tersedia dalam bahan bacaan akan menambah pengetahuan dan cara pandang kita. Membaca membuat seseorang dapat menggali informasi, mempelajari pengetahuan, memperkaya pengalaman, mengembangkan wawasan, dan mempelajari segala sesuatu (Wahyuni, 2009).

Motivasi adalah suatu pendorong agar bekerja lebih giat dan sungguh-sungguh dalam mencapai tujuan yang diinginkan (Widhianingrum, 2017). Minat baca sebagai motivasi dalam

membaca buku bisa diartikan sebagai sebuah pendorong yang mengakibatkan seseorang memiliki keinginan kuat dalam mencapai tujuannya yaitu membaca.

Upaya-upaya meningkatkan tingkat minat baca masyarakat harus dilakukan secara bersama-sama oleh semua pihak. Dalam hal ini pihak yang paling berkompeten adalah pemerintah, perpustakaan, pustakawan, dan masyarakat (Nafisah, 2016). Unsur penunjang literasi bukan hanya dari internal pribadi masing-masing, ketersediaan lingkungan, baik itu sarana maupun prasarana, menjadi salah satu pendukung yang tidak dapat dilupakan begitu saja (Fitria, 2020).

Minat baca masyarakat Indonesia tergolong sangat rendah. UNESCO menyebutkan Indonesia menempati urutan kedua dari bawah soal literasi dunia. Menurut data UNESCO, minat baca masyarakat Indonesia sangat memprihatinkan, hanya 0,001% yang artinya, dari 1.000 orang Indonesia, hanya ada 1 orang yang rajin membaca. Hasil penelitian ini tidak jauh berbeda dengan hasil kajian yang dilakukan oleh lembaga riset kredibel lainnya. Ada beberapa faktor yang menyebabkan minat baca masyarakat Indonesia masih rendah. Pertama, belum ada kebiasaan membaca yang ditanamkan sejak dini. Role model anak di keluarga adalah orang tua dan anak-anak biasanya mengikuti kebiasaan orang tua. Oleh karena itu, peran orang tua dalam mengajarkan kebiasaan membaca menjadi penting untuk meningkatkan kemampuan literasi anak. Kedua, akses ke fasilitas pendidikan belum merata dan minimnya kualitas sarana pendidikan. Sudah menjadi fakta bahwa kita masih melihat banyak anak yang putus sekolah, sarana pendidikan yang tidak mendukung kegiatan belajar mengajar, dan panjangnya rantai birokrasi dalam dunia pendidikan. Hal inilah yang secara tidak langsung menghambat perkembangan kualitas literasi di Indonesia. Terakhir adalah masih kurangnya produksi buku di Indonesia sebagai dampak dari belum berkembangnya penerbit di daerah, insentif bagi produsen buku dirasa belum adil, dan wajib pajak bagi penulis yang mendapatkan royalti rendah sehingga memadamkan motivasi mereka untuk melahirkan buku berkualitas (Witanto, 2018).

Membentuk budaya literasi yang baik dimulai dari pembiasaan membaca dan kultur budaya baik serta dukungan dari ketersediaan fasilitas yang memadai. Kebiasaan membaca dipengaruhi oleh minat baca, akan tetapi jika tidak ada minat baca, kebiasaan membaca tetap terbentuk (Mustika & Lestari, 2017). Hal ini menunjukkan bahwa minat baca bukanlah satu-satunya faktor yang menentukan budaya baca serta tingkat kemampuan literasi. Meski demikian tidak dapat dipungkiri bahwa minat baca memiliki pengaruh yang dapat dipertimbangkan untuk membentuk kebiasaan baca.

2. Pembelajaran Online

Dalam sejarah pendidikan Indonesia, pembelajaran online belum banyak dibuka dan diminati oleh masyarakat. Salah satu penggerak pembelajaran online resmi yang dipayungi oleh perguruan tinggi milik pemerintah adalah milik Universitas Terbuka. Universitas lain memilih untuk tetap melakukan pembelajaran secara konvensional dengan fasilitas ruang belajar dan tatap muka secara langsung.

Pembelajaran dengan sistem online dinilai belum dapat dilakukan dengan keterbatasan sarana dan prasarana. Indonesia dengan daerah yang sangat luas ternyata belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan jaringan internet di seluruh pelosok daerah. Mahalnya kuota internet dan kurangnya kepuasan proses belajar dianggap menjadi faktor penting yang menentukan banyak lembaga dan mahasiswa yang memilih untuk melakukan pembelajaran langsung.

Merebaknya covid-19 membuat pemerintah mengeluarkan surat edaran yang berisi tentang dilangsungkannya pembelajaran online menggantikan pembelajaran tatap muka untuk menghindari penyebaran virus. Kebijakan ini berdampak pada perubahan sistem pembelajaran. Kegiatan belajar yang semula dilakukan di dalam kelas kini dikemas menjadi pembelajaran berbasis online yang dapat dilakukan dan diakses dosen maupun mahasiswa dimanapun. Kemudahan akses memungkinkan mahasiswa dan dosen untuk tetap tinggal di rumah dan menghindari kerumunan.

Setidaknya ada lima macam model pembelajaran yang dapat digunakan di masa pandemik yaitu pembelajaran: (1) proyek, (2) berbasis teknologi dan informasi, (3) berbasis penelitian, (4) berbasis masalah, dan (5) modul (Marbun, 2020). Bila dianalisis lebih dalam setiap jenis pembelajaran yang ditawarkan tetap memerlukan kemampuan baca namun kesempatan mahasiswa membaca akan lebih banyak mengingat komunikasi yang terjalin tetap lebih didominasi dengan pesan tulisan.

METODE

Minat baca mahasiswa diteliti dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan memanfaatkan angket yang disebarakan secara online. Jenis penelitian ini dipilih karena dinilai paling sesuai untuk kondisi pandemik serta cukup bisa digunakan untuk mengetahui sejauh mana minat baca mahasiswa. Peneliti ingin melihat seberapa tinggikah minat baca mahasiswa dan menelusuri lebih jauh tentang faktor yang berpengaruh.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian minat baca mahasiswa dilakukan pada bulan Oktober-Desember 2020. Pengambilan data dilakukan pada bulan November. Penelitian dilakukan di STKIP PGRI Pacitan. Mempertimbangkan situasi covid-19 yang belum reda pengambilan data dilakukan secara daring sehingga tempat penelitian menyesuaikan tempat tinggal masing-masing mahasiswa. Penyebaran angket dilakukan secara berkala dan tidak dilakukan dalam sekali waktu. Mahasiswa dapat mengisi angket dari rumah sehingga keselamatan dan kesehatan dapat terjaga karena tidak perlu datang ke kampus untuk didata.

Subjek penelitian adalah seluruh mahasiswa program studi pendidikan guru sekolah dasar semester I, III dan V yang berjumlah 191 orang. Dari 191 angket yang masuk, data akan dikoleksi kemudian dianalisis dan dideskripsikan sesuai dengan tujuan penelitian. Mahasiswa mayoritas berjenis kelamin perempuan dan bertempat tinggal di daerah Pacitan.

Adapun objek penelitian adalah minat baca mahasiswa. Minat baca yang dimaksud dalam penelitian ini lebih cenderung pada motivasi untuk membaca sumber bacaan. Minat baca tidak dibatasi pada bacaan teks book perkuliahan melainkan segala sumber bacaan yang dapat diakses oleh mahasiswa. Objek yang diteliti tidak hanya terbatas pada bacaan yang berhubungan materi perkuliahan, melainkan semua jenis tulisan yang dapat dinikmati oleh mahasiswa.

Pengambilan data dilakukan dengan cara menyebarkan angket minat baca kepada mahasiswa. Angket berisi tentang pertanyaan seputar motivasi dan minat mahasiswa dalam membaca, intensitas baca, banyaknya bacaan, jenis bacaan yang diminati, perbedaan minat baca sebelum dan saat pandemik serta faktor yang mereka rasakan paling berpengaruh dalam perubahan minat baca mereka. Angket berbentuk pertanyaan dengan empat pilihan alternatif. Angket dibuat dengan menggunakan google form dengan menggunakan jenis pertanyaan objektif tertutup. Mahasiswa hanya diperkenankan memilih satu opsi jawaban yang mereka rasa paling mendekati dan menggambarkan minat baca mereka.

Penyusunan angket didasarkan kepada kriteria minat baca milik Widodo et al., (2020) yaitu terdiri dari empat kriteria: (1) intensitas, (2) pemanfaatan waktu luang, (3) tingkat kunjungan ke perpustakaan, dan (4) tingkat peminjaman buku

Dari empat kriteria ini kemudian disusun beberapa pertanyaan tertutup yang diberikan melalui google form. Mahasiswa dapat memilih pilihan jawaban yang paling menggambarkan dan mendekati kebiasaannya. Wawancara tidak terstruktur dilakukan setelah pengisian angket sudah dilakukan untuk melakukan penelusuran lebih lanjut.

Wawancara secara kolektif melalui whats app dilakukan setelah pengisian angket sudah dilakukan. Wawancara digunakan untuk melakukan penelusuran lebih jauh terkait minat baca mahasiswa. Hal ini juga dilakukan untuk mengetahui konsistensi jawaban mahasiswa terhadap angket yang telah diberikan.

Analisis data dilakukan dengan melakukan perhitungan pada angket. Data angka yang masuk digunakan untuk menentukan seberapa besar populasi mahasiswa pada tingkat minat baca tertentu. Data yang dikumpulkan pada saat interview diolah dengan cara mengelompokkannya dengan kriteria tertentu, kemudian dilihat pola-pola, dipelajari dan dibuat simpulan berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan. Penghitungan hanya dilakukan untuk mengelompokkan minat baca dengan bantuan angket. Selanjutnya proses analisis dilakukan secara kualitatif dengan mempertimbangkan data yang diambil pada saat wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Intensitas Membaca Mahasiswa pada Pembelajaran Online

Intensitas baca mahasiswa pada saat pembelajaran online dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1

Intensitas Baca Mahasiswa Pada Pembelajaran Online

No	Aspek	4	3	2	1
1	Perkuliahan online membuat saya lebih sering membaca dibandingkan sebelumnya	21.5%	53.4%	23%	2.1%
2	Dosen lebih banyak memberikan bacaan pada saat pembelajaran online	18.8%	55%	22.5%	3.7%
3	Saya menyukai pembelajaran online karena membuat saya lebih sering membaca	6.3%	40.3%	46.6%	6.8%
4	Saya sangat suka membaca	7.3%	61.8%	29.8%	7.3%
5	Saya sangat TIDAK SUKA bila dosen memberikan bacaan pada perkuliahan online	2.1%	24.1%	58.6%	15.2%
6	Saya membaca bila mendapatkan tugas dari dosen saja	3.7%	26.2%	52.9%	17.3%
7	Saya hanya membaca apabila menyukai topik dan jenis tulisannya	8.9%	42.9%	40.3%	7.9%
8	Saya tidak suka membaca apapun topiknya	0.5%	2.6%	44%	52.9%

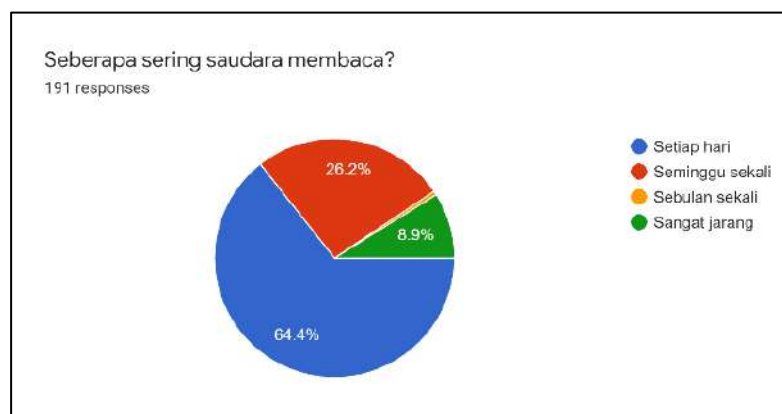
Keterangan:

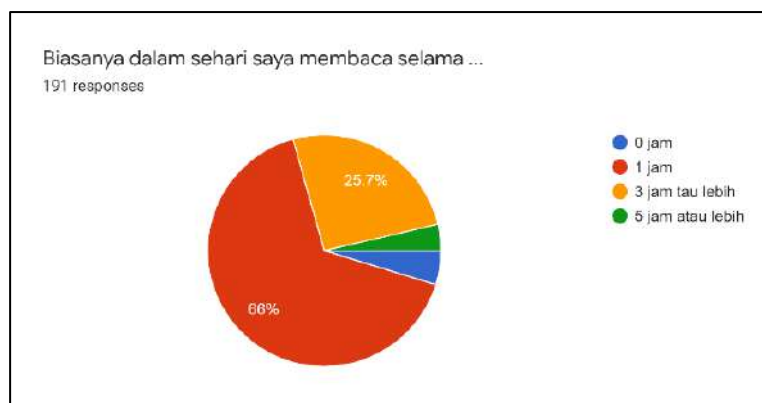
4 = sangat setuju

3 = setuju

2 = kurang setuju

1 = tidak setuju





Berdasarkan tabel 4.1 dapat dilihat bahwa ada 5 aspek yang mendapatkan nilai sangat setuju, 4 aspek kurang setuju dan 1 aspek sangat setuju. Rerata rentang skor dapat dihitung dengan cara menjumlahkan setiap aspek dan membaginya dengan jumlah seluruh aspek. Didapatkan rerata sebesar 3.1. Hal ini menunjukkan bahwa antusiasme dan intensitas mahasiswa tergolong sedang menuju tinggi, yaitu di atas skor 3.

Dari pertanyaan yang diajukan dapat dilihat bahwa sebagian besar mahasiswa setuju bila perkuliahan online membuat mereka lebih banyak membaca dan mendapatkan sumber bacaan dari dosen. Sebanyak 61.8% mahasiswa mengaku suka membaca sedangkan 52.9% mahasiswa menjawab tidak hanya membaca pada saat diberikan bacaan oleh dosen, hal ini menunjukkan bahwa minat baca mahasiswa sudah baik. Mahasiswa memiliki inisiatif untuk membaca pada saat pembelajaran, bahkan di luar jam belajar dengan topik bacaan yang beragam. Meskipun lebih banyak mahasiswa yaitu 42.9% hanya membaca apabila menemukan sumber bacaan dengan topik yang sesuai dengan minatnya.

Intensitas baca mahasiswa sangat tinggi, hal ini ditunjukkan oleh angka persentase mahasiswa yang membaca setiap hari, yaitu mencapai 64.4%. Lebih dari separo mahasiswa membaca setiap hari, sedangkan yang sangat jarang membaca hanya mencapai 8.9% saja. Data lebih rinci terkait seberapa lama mahasiswa membaca dalam sehari diperoleh sebanyak 66% membaca selama satu jam, bahkan ada yang membaca 5 jam atau lebih sebanyak 3.7% atau sebanyak 7 mahasiswa.

Data tersebut membuktikan bahwa mahasiswa sudah memiliki minat dan kecenderungan untuk suka membaca yang baik. Intensitas baca yang cukup tinggi ditunjukkan oleh persentase durasi lama membaca dalam satu harinya. Mahasiswa yang konsisten membaca setiap hari terlihat lebih mendominasi dibandingkan yang sangat jarang membaca.

Wawancara selanjutnya melalui grup whatsapp didapatkan bahwa kebanyakan mahasiswa memilih bacaan yang sesuai dengan minatnya. Banyak mahasiswa membaca buku populer atau cerita bersambung melalui telepon pintarnya. Mahasiswa juga mengaku mengakses cerita bergambar karena cerita dan ilustrasinya menarik. Meski demikian mahasiswa mengaku kurang menyukai karya sastra karena dinilai memiliki gaya bahasa yang berat dan sulit untuk dipahami.

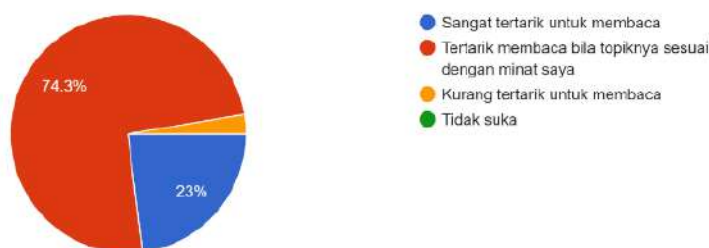
B. Pemanfaatan Waktu Luang oleh Mahasiswa pada Pembelajaran Online

Untuk mengetahui minat baca mahasiswa, poin kedua yang perlu ditelusuri adalah pemanfaatan waktu luangnya. Nafisah, (2016) menyatakan bahwa minat baca dapat dilihat dari aktivitas baca yang dilakukan masyarakat pada waktu luangnya, semisal di kendaraan umum, antrian dokter atau di ruang tunggu bandara atau tempat-tempat umum lain. Mahasiswa yang memanfaatkan waktu luang untuk membaca data dinilai memiliki minat baca yang baik. Tabel 4.2 menunjukkan hasil pengisian angket oleh mahasiswa terkait pemanfaatan waktu luang untuk membaca.

Tabel 4.2
Pemanfaatan Waktu Luang Mahasiswa

No	Aspek	4	3	2	1
1	Bila penjelasan dosen pada saat pembelajaran online kurang dapat saya pahami, saya akan mencari referensi dan membacanya secara mandiri	23.6%	68.6%	6.3%	1.6%
2	Bila ada waktu luang saya suka memanfaatkannya untuk membaca	11.5%	60.7%	26.7%	1%
3	Saya selalu berinisiatif untuk membaca referensi sebanyak mungkin pada perkuliahan online	11.5%	65.4%	22%	1%
4	Sesibuk apapun saya biasanya akan meluangkan waktu untuk membaca	3.7%	56.5%	36.1%	3.7%

Bila ada bacaan, saya merasa.....
191 responses



Hasil angket pemanfaatan waktu luang menunjukkan tingkat pemanfaatan waktu baca yang tinggi. Dari empat pertanyaan seluruhnya berada pada skor 3, mayoritas mahasiswa setuju bahwa mereka memilih memanfaatkan waktu luang untuk membaca. Bahkan sebanyak 56.5% mahasiswa mengaku menyempatkan diri di tengah kesibukannya untuk membaca buku. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sudah memiliki minat dan ketertarikan terhadap bacaan sehingga berusaha melonggarkan waktunya untuk membaca. Mahasiswa juga memiliki inisiatif untuk mencari referensi dan sumber bacaan secara mandiri untuk menunjang kelancaran studinya.

Pada poin pertanyaan seberapa antusias mahasiswa bila mendapatkan bacaan, hasilnya menunjukkan bahwa hampir seperempat mahasiswa merasa sangat ingin membaca bila melihat bacaan dan sebanyak 74.3% menjawab tertarik untuk membaca bila topiknya sesuai dengan minat mereka. Hal ini menegaskan kembali jawaban mereka pada poin intensitas akses membaca di awal bahwa ketertarikan membaca mereka sangat dipengaruhi oleh topik bacaan. Setiap siswa memiliki kebiasaan dan keunikan (Ardhyantama & Widodo, 2020). Mahasiswa cenderung memiliki minat baca yang tinggi sekaligus memiliki intensitas baca yang baik apabila menemukan sumber bacaan dengan topik yang mereka sukai.

C. Tingkat Kunjungan/Akses Mahasiswa Ke Perpustakaan

Perpustakaan adalah sumber buku. Memiliki minat baca yang tinggi harusnya memiliki korelasi yang tinggi dengan aktivitas yang bersinggungan dengan perpustakaan. Perpustakaan memiliki andil dalam minat baca masyarakat (Suhaeli, 2020). Untuk mengetahui akses mahasiswa terhadap perpustakaan dan bahan bacaan koleksinya, mahasiswa diberikan empat pertanyaan. Data hasil pengisian angket mahasiswa terkait akses perpustakaan dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3
Akses Perpustakaan oleh Mahasiswa

No	Aspek	4	3	2	1
1	Untuk menunjang kelancaran perkuliahan online, saya memanfaatkan perpustakaan untuk mencari referensi	12%	56.5%	29.3%	2.1%
2	Bila ada waktu luang biasanya saya berkunjung ke perpustakaan	4.7%	42.9%	48.2%	4.7%
3	Saya suka datang ke perpustakaan untuk membaca	4.2%	42.4%	48.2%	5.2%
4	Saya sering mengakses perpustakaan online	4.2%	38.2%	50.8%	6.8%

Dari empat pertanyaan yang diajukan, mayoritas mahasiswa menjawab kurang setuju menghasilkan banyak waktu ke perpustakaan. Meski demikian data menunjukkan sebagian besar menyukai datang berkunjung ke perpustakaan yaitu 42.9%, menyukai membaca di perpustakaan sebanyak 42.4% dan yang mengaku sering mengakses perpustakaan online sebanyak 38.2%. Hal ini menunjukkan bahwa sekalipun masih dibawah 50%, namun angka jumlah mahasiswa yang mengakses perpustakaan sudah terbilang besar dan hampir menyentuh angka 50% dari keseluruhan mahasiswa.

Meskipun tidak sampai separo mahasiswa rajin berkunjung ke perpustakaan namun sebanyak 56.5% mahasiswa menyatakan bahwa mereka memanfaatkan perpustakaan untuk menunjang kelancaran perkuliahan mereka.

Pada wawancara yang dilakukan berkelompok mahasiswa mengaku jarang mengakses perpustakaan online namun sering menggunakan aplikasi online untuk membaca buku dan cerita. Berbagai aplikasi online memungkinkan mereka untuk membaca dan mengakses bacaan secara

gratis. Mahasiswa menyatakan bahwa mereka senang mengakses aplikasi tersebut karena bacaan yang disediakan sesuai dengan topik yang mereka minati yaitu cerita populer atau cerita bergambar yang menurut mereka sangat menarik.

D. Tingkat Peminjaman Buku Mahasiswa

Semakin sering melakukan peminjaman, maka dinilai mahasiswa tersebut memiliki minat baca yang semakin tinggi. Hasil pengisian angket mahasiswa terkait peminjaman buku dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4
Tingkat Peminjaman buku oleh mahasiswa

No	Aspek	4	3	2	1
1	Saya sering meminjam buku di perpustakaan	4.2%	31.9%	58.6%	5.2%
2	Saya TIDAK PERNAH meminjam buku di perpustakaan online.	5.8%	26.7%	42.4%	25.1%

Data ini menunjukkan bahwa tingkat peminjaman buku mahasiswa masih rendah menuju ke arah sedang. Dari data ini dapat dilihat bahwa minat baca mereka tidak sepenuhnya baik. Mahasiswa dengan data ini dapat digolongkan pada minat baca menuju baik.

KESIMPULAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil simpulan bahwa minat baca mahasiswa pada pembelajaran online tergolong pada kategori sedang menuju tinggi, hal ini dilihat dari hasil responnya yang baik dari keempat aspek yang dijadikan indikator minat baca yaitu: (1) intensitas baca, (2) pemanfaatan waktu luang, (3) akses perpustakaan, dan (4) peminjaman buku.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhyantama, V., & Widodo, S. (2020). Creativity Skill Proses in Project Based Learning: A Case Study of Distance Learning in Pacitan. *Randwick International of Education and Linguistics Science Journal*, 1(2), 152–158.
- Faradina, N. (2017). Pengaruh Program Gerakan Literasi Sekolah terhadap Minat Baca Siswa di SD Islam Terpadu Muhammadiyah An-Najah Jatinom Klaten. *Hanata Widya*, 6(8), 60–69.
- Fitria, G. (2020). Kelekatan Guru dan Motivasi Membaca. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 38–43.
- Marbun, P. (2020). Disain Pembelajaran Online pada Era dan Pasca Covid-19. *CSRID (Computer Science Research and Its Development Journal)*, 12(2), 129–142.
- Mustika, I., & Lestari, R. D. (2017). Hubunganminat Baca dan Kebiasaan Membaca Karya Sastra Terhadap Kemampuan Menulis Puisi. *Semantik*, 5(2).
- Nafisah, A. (2016). Arti Penting Perpustakaan bagi Upaya Peningkatan Minat Baca Masyarakat.

LIBRARIA: Jurnal Perpustakaan, 2(2).

Suhaeli, L. (2020). Pengaruh Pameran Buku Baru Terhadap Minat Baca Masyarakat di Perpustakaan Umum Kabupaten Magelang. *Media Pustakawan*, 15(1&2), 1–6.

Umroh, N. S., Adi, E. P., & Ulfa, S. (2019). Multimedia Tutorial untuk Menumbuhkan Minat Baca Anak ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder). *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 45–52.

Wahyuni, S. (2009). Menumbuhkembangkan Minat Baca Menuju Masyarakat Literat. *Diksi*, 16(2).

Widhianingrum, W. (2017). Pengaruh Motivasi Terhadap Kinerja Karyawan BRI Syariah Magetan. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 3(03), 193–198.

Widodo, A., Indraswasti, D., Erfan, M., Maulyda, M. A., & Rahmatih, A. N. (2020). Profil minat baca mahasiswa baru PGSD Universitas Mataram. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(1), 34–48.

Witanto, J. (2018). Minat Baca yang Sangat Rendah. *Publikasi. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga*.

PELATIHAN *DESIGN THINKING* BAGI CALON GURU**Urip Tisngati¹, Linda Novitasari²**^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI PacitanE-mail: ifedeoer@gmail.com¹, lindantvsl807@gmail.com²**Abstrak**

Pemaksimalan design thinking sangat berguna bagi calon guru dalam upaya memenuhi tugas dan tanggung jawabnya terhadap peserta didik. Dengan demikian tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi calon guru dalam merencanakan media pembelajaran melalui optimalisasi design thinking. Sesuai dengan identifikasi masalah yang ada, tim Dosen STKIP PGRI Pacitan menawarkan solusi kegiatan pelatihan design thinking untuk meningkatkan kompetensi calon guru berupa daya inovasi dan kreativitas dalam pemecahan masalah dalam perencanaan pembelajaran. Kegiatan dilaksanakan dengan tahapan (1) Tahap Persiapan, meliputi kegiatan survey, penetapan lokasi dan sasaran kegiatan (2) Pelaksanaan Meliputi kegiatan seminar, (3) Akhir/ Evaluasi dan Tindak Lanjut, meliputi penyusunan laporan kegiatan, evaluasi, dan penyusunan proyeksi/ rencana kegiatan sebagai tindak lanjut. Metode yang diterapkan pada kegiatan adalah diskusi dan sharing konsep design thinking antara lain adalah pemahaman empatik dari masalah (empathise), mengumpulkan dan membangun ide solusi alternatif (define), mengidentifikasi solusi baru (ideate), membuat versi produk solutif (prototype), dan uji produk (test) serta praktik menggunakan design thinking model dan media pembelajaran inovatif. Hasil pelaksanaan program menunjukkan bahwa calon guru dapat menerapkan design thinking pada pemecahan masalah kurikulum, sarana prasarana, pengalaman belajar, lingkungan belajar, proses dan alat belajar, program sekolah, model dan media pembelajaran, dan lain-lain. Kegiatan PkM ini berdampak positif bagi peserta yang merupakan calon guru sehingga perlu tindak lanjut berupa kegiatan bertahap sampai menghasilkan produk tertulis

Kata kunci: *Design Thinking, Calon Guru.***PENDAHULUAN**

Adanya pandemi Covid-19 memaksa semua bidang kehidupan mengalami dampak yang mengarah ke perubahan. Salah satu bidang terdampak adalah bidang Pendidikan. Hal ini karena pola pembelajaran selama ini cenderung ke metode tatap muka atau interaksi langsung antara peserta didik dan pendidik di sekolah. Peran orang tua dan keluarga terbatas jika dikaitkan dengan tanggung jawab ke upaya pembinaan dan pengembangan aktivitas akademik.

Jenjang pendidikan yang merasakan dampak pada sisi penjaminan kualitas pembelajaran adalah pendidikan dasar terutama di SD/ MI. Kondisi ini dapat dipahami karena peserta didik di SD/ MI sederajat adalah masih pada masa perkembangan aspek mental, sosial emosional sehingga menuntut adanya pendampingan orang dewasa. Dengan demikian adanya pandemi Covid-19 mengubah pola, peran, dan partisipasi orang tua terhadap pemenuhan kebutuhan belajar anak.

Guru SD/ Mi juga tidak kalah dalam merasakan beban pekerjaan selama pandemi Covid-19. Adanya social distancing memaksa guru harus berpikir inovatif kreatif bagaiman tetap harus tetap

membuat siswa beraktivitas belajar di rumah dengan pembelajaran dalam jaringan (daring). Guru dituntut untuk membuat keputusan yang tepat dalam memilih pendekatan, strategi, metode, media, model pembelajaran daring yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Guru harus berisiko membuat keputusan yang berdampak ke peserta didik dan orang tua.

Beberapa keputusan strategis guru di bawah arahan kepala sekolah berkaitan dengan pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 adalah bagaimana mentransfer pengetahuan, sikap, dan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Misalnya, keputusan berkaitan dengan metode dan media apa yang tepat digunakan untuk mengajarkan materi pelajaran matematika, Bahasa, IPA, IPS, Pkn, seni budaya secara daring. Apakah guru memutuskan menggunakan media sosial, media di sekitar rumah? apakah memberikan materi dengan memberikan video pembelajaran di grup Whatsap? Apakah perlu bertatap muka daring dengan menggunakan aplikasi vidcom seperti zoom meeting? Sementara, di lapangan dijumpai beragam permasalahan.

Temuan di lapangan berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa orang tua adalah orang tua sangat terbebani dengan tugas sekolah yang harus diselesaikan peserta didik yang tentunya tidak bias lepas dari perhatian orang tua. Beberapa faktor diantaranya adalah karena orang tua tidak bisa mendampingi anak totalitas karena bekerja sedangkan selama pembelajaran daring waktu belajar peserta didik menjadi lebih lebih lama. Beberapa orang tua tidak bisa memenuhi fasilitas perangkat HP dan kuota karena faktor ekonomi. Masalah lain adalah orang tua gaptek dengan penggunaan perangkat berbasis teknologi sedangkan alat tersebut menjadi kebutuhan utama.

Dampak dari karakteristik orang tua tersebut adalah ke kualitas hasil belajar peserta didik. Guru kesulitan menjamin keterlaksanaan proses belajar namun cenderung ke hasil pekerjaan yang dikumpulkan. Pada sisi siswa, siswa sulit dapat dievaluasi hasil belajarnya karena mereka seolah dipaksa mengikuti irama orang dewasa.

Terkait dengan permasalahan di atas, penting yang namanya memiliki, membangun, memaksimalkan pola berpikir kritis kreatif, atau mindset menghadapi masalah dengan perencanaan kontekstual berdasarkan keinginan dan kebutuhan pengguna. Kaitan ini, seorang guru memiliki posisi strategis untuk mengembangkan design thinking dalam menyusun perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan pengguna yaitu peserta didik dan orang tua. Sehingga, guru dapat membuat desain pembelajaran yang mengatasi masalah (memenuhi tujuan pembelajaran) dan bukan menciptakan permasalahan baru.

Design Thinking dipopulerkan oleh David Kelley dan Tim Brown pendiri IDEO – sebuah konsultan desain yang berlatar belakang desain produk berbasis inovasi (sis.binus.ac.id). David Kelley mengatakan bahwa “creative confidence is key. Creative confidence is the belief that everyone is creative, and that creativity isn’t the ability to draw or compose or sculpt, but a way of understanding the world” (designthinking.ideo.com).

Design thinking banyak diterapkan dalam pengambilan keputusan bisnis. Seperti hasil penelitian Matthews & Wrigley (2017) menyatakan bahwa *design thinking* telah diidentifikasi sebagai

kontribusi yang berharga untuk bisnis dan manajemen. Selanjutnya hasil penelitian Elsbach & Stiglioni (2018) mengidentifikasi bagaimana penggunaan *design thinking* mendukung pengembangan budaya organisasi tertentu dan sebaliknya. Selain itu, ini menghasilkan pengalaman emosional yang membantu pengguna memahami mengapa dan bagaimana budaya tertentu mendukung penggunaan alat tertentu secara efektif.

Pemaksimalan *design thinking* sangat berguna bagi praktisi dalam upaya memenuhi tugas dan tanggung jawabnya terhadap pengguna. Ini dapat dimanfaatkan oleh pembuat keputusan dalam segala bidang pekerjaan seiring dengan perkembangan zaman. *Design thinking* dapat membantu praktisi dan calon praktisi dalam membuat pemecahan masalah tertentu sesuai dengan situasi dan kondisi melalui upaya memahami permasalahan dan kebutuhan pengguna dan calon pengguna. Hal ini karena, tahapan *design thinking* antara lain adalah mendapatkan pemahaman empatik dari masalah (*empathise*), mengumpulkan dan membangun ide solusi alternatif (*define*), mengidentifikasi solusi baru (*ideate*), membuat versi produk solutif (*prototype*), dan uji produk (*test*). *Design thinking* adalah metodologi desain yang memberikan pendekatan berbasis solusi untuk memecahkan masalah (Telaumbanua, 2019).

Bidang praktik yang senantiasa membutuhkan pemecahan masalah adalah bidang pendidikan, seperti bagaimana optimalisasi peran guru dalam meningkatkan mutu pendidikan. Kaitan ini calon guru dan guru, baik di SD/ MI, SMP/ MTs, SMA/ SMK/ MA sederajat memiliki peran strategis untuk membangun *mindset* melalui optimalisasi cara berpikir rasional juga intuitif sehingga dapat menjalin kedekatan dengan peserta didik dan orang tua sebagai pihak pengguna. Keterbukaan berpikir manusia untuk mau kreatif inovatif dalam memenuhi tuntutan di tengah perkembangan teknologi serta kehidupan yang kompetitif menjadi modal dapat menjalani profesi dan kehidupan secara adaptif

Menimbang hal ini, *design thinking* menjadi alternatif bagi calon guru sebagai calon praktisi untuk belajar mengenali, memahami kebutuhan peserta didik dan selanjutnya dapat mendesain suatu solusi, dapat berupa model, pendekatan, media, alat peraga, sumber pembelajaran yang efektif memenuhi tujuan pembelajaran. Dengan demikian perlu dilaksanakan kegiatan berbasis pengenalan konsep dan praktik *design thinking* bagi calon guru untuk dapat diterapkan dalam merumuskan solusi atas permasalahan yang sering terjadi dalam praktik pembelajaran.

KAJIAN LITERATUR

Konsep *Design Thinking*

Design thinking adalah pola pikir (<https://page.ideo.com/design-thinking-edu-toolkit>) proses non-linear dan berulang yang digunakan tim untuk memahami pengguna, menantang asumsi, mendefinisikan ulang masalah, dan membuat solusi inovatif untuk membuat prototipe dan menguji (<https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>). *Design thinking is a way of thinking, a way of working, a project approach, a tool box* (Dekker, 2020).

Secara umum dapat dikatakan bahwa *design thinking* adalah metodologi, kerangka kerja, pendekatan, proses berpikir dengan sistem berulang dan variatif, berpusat pada manusia, berbasis pemikiran desain pada inovasi, yang menggabungkan akar pemecahan masalah dari desain dengan empati yang mendalam bagi pengguna, atau mengintegrasikan kebutuhan orang, teknologi, dan persyaratan, yang dapat membantu menghadapi tantangan dan mempercepat proses menyelesaikan masalah.

Model *Design Thinking*

Tim desain di organisasi dapat menggunakan *design thinking* untuk menangani masalah yang tidak jelas/ tidak diketahui karena mereka dapat menyusun ulang penyelesaian masalah dengan cara yang berpusat pada manusia dan berfokus pada hal yang paling penting bagi pengguna. Terdapat beberapa model *design thinking* yang dapat dijadikan referensi dalam praktik di lapangan, diantaranya adalah: 1) *Teo Yu Siang and Interaction Design Foundation* <https://www.interaction-design.org/courses/design-thinking-the-beginner-s-guide>, 2) *The Frog's Collective Action Toolkit*, dan 3) *IDEO design thinking for educators* (Elmansy, 2015)

Model pertama adalah *Teo Yu Siang and Interaction Design Foundation*. Terdapat 5 (lima) tahapan menurut model ini. Tahap 1: *Empathize/Empati* - Teliti Kebutuhan Pengguna Anda. Di sini, tim *design thinking* di organisasi (contohnya: tim perancang di sekolah atau perusahaan) harus mendapatkan pemahaman empati tentang masalah yang akan diselesaikan, biasanya melalui penelitian pengguna. Empati sangat penting untuk proses desain yang berpusat pada manusia karena ini memungkinkan tim *design thinking* mengesampingkan asumsi sendiri tentang dunia dan mendapatkan wawasan nyata tentang pengguna dan kebutuhan mereka.

Tahap 2: **Define** /Tentukan — Sebutkan Kebutuhan dan Masalah Pengguna Anda. Tim *design thinking* kemudian menganalisis pengamatan dan mensintesisnya untuk menentukan masalah inti yang telah tim identifikasi. Tahap 3: *Ideate* — Tantang Asumsi dan Ciptakan Ide. Tim *design thinking* dapat mulai "berpikir di luar kotak", mencari cara alternatif untuk melihat masalah, dan mengidentifikasi solusi inovatif untuk pernyataan masalah yang Anda buat. *Brainstorming* sangat berguna di sini. Tahap 4: *Prototype* — Mulai Membuat Solusi. Ini adalah fase percobaan. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi solusi terbaik untuk setiap masalah yang ditemukan. Tim harus membuat beberapa versi produk. Tahap 5: *Uji* — Coba Solusi Anda. Penilai menguji prototipe dengan ketat. Meskipun ini adalah tahap terakhir, pemikiran desain bersifat berulang: Tim dapat sering menggunakan hasil untuk mendefinisikan ulang satu atau beberapa masalah lebih lanjut atau kembali ke tahap sebelumnya untuk membuat iterasi, perubahan, dan penyempurnaan lebih lanjut - untuk menemukan atau mengesampingkan solusi alternatif.



Gambar 1. Model Teo Yu Siang (2009)

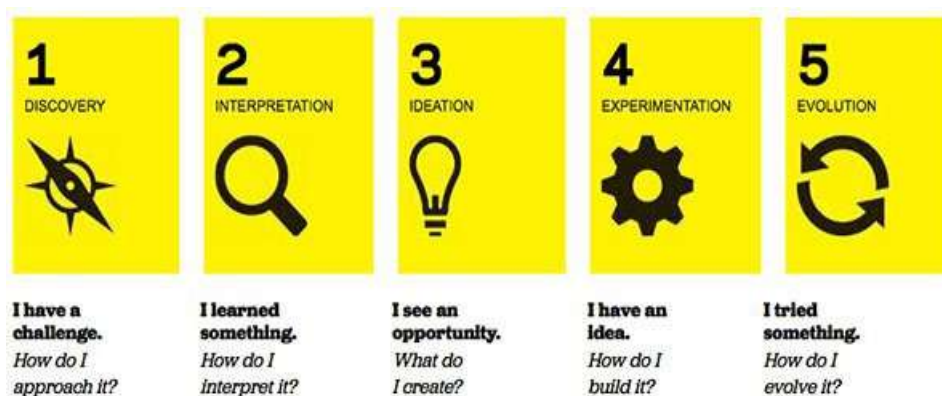
Secara keseluruhan, tahapan ini adalah mode berbeda yang berkontribusi pada keseluruhan proyek desain, bukan langkah berurutan. Tujuan secara keseluruhan adalah untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang pengguna dan apa solusi / produk ideal mereka.

Model kedua adalah *The Frog's Collective Action Toolkit* yang terdiri dari: *goal, build, seek, imagine, make, plan* (Elmansy, 2015). Tahap 1: “Memperjelas tujuan”, pada langkah ini, masalah harus diidentifikasi dan tujuan yang ingin dicapai oleh setiap kelompok kerja diketahui. Sasaran dapat berubah berdasarkan pengetahuan yang diperoleh tim selama proses berpikir desain. Tahap 2 “Membangun”, langkah ini termasuk membangun kelompok yang akan bekerja untuk memecahkan masalah dan mencapai tujuan yang ditentukan. Tahap 3 “Carilah”, langkah ini menargetkan pemahaman yang lebih baik tentang masalah dengan menjangkau anggota masyarakat dan mengajukan pertanyaan yang tepat untuk mempelajari lebih lanjut tentang kebutuhan yang belum terpenuhi. Ini dapat dicapai dengan menyelidiki masalah yang terkait dengan masalah tersebut, mengadakan wawancara, mendapatkan umpan balik dari anggota, dan membuat pencarian pola. Tahap 4, “Bayangkan”, kelompok dalam langkah ini membayangkan solusi baru untuk masalah tersebut dan mendiskusikan bagaimana mengubah ide imajiner ini menjadi tindakan. Tahap 5 “Buat”, langkah ini berfokus pada pengujian ide dan membangun pengalaman berdasarkan pengujian ini. Ini dapat membantu menemukan lebih banyak masalah yang tidak diketahui sejak awal. Tahap 6, “Rencana”, langkah ini membantu kelompok untuk membangun rencana tindakan yang konkret yang membantu untuk memahami tujuan serta apa dan bagaimana cara terbaik untuk mencapainya.

Gambar 2. Model *The Frog's Collective Action Toolkit*



Model ketiga adalah *IDEO's Design Thinking for Educators*. Terdapat 5 langkah, yaitu *discovery, interpretation, ideation, experimentation, evolution* (<https://page.ideo.com/design-thinking-edu-toolkit>). Pada tahap *discovery* (penemuan), menciptakan solusi yang layak untuk masalah tersebut, langkah ini bertujuan untuk membangun pemahaman yang kuat tentang ide yang dibagikan oleh tim *design thinking*. Langkah tersebut menargetkan untuk membuka peluang baru dan mempelajari lebih lanjut tentang tantangan dalam mendesain solusi. Pada tahap interpretasi menargetkan untuk mengubah informasi yang dikumpulkan menjadi wawasan yang terorganisir dan bermakna daripada sekedar potongan-potongan informasi. Langkah ini melibatkan metode seperti mendongeng dan *brainstorming*. Pada tahap *ideation*, menghasilkan dan mengeksplorasi berbagai ide tanpa batas untuk meningkatkan kreativitas secara maksimal melalui sejumlah besar ide yang masuk. Tahap eksperimen mengubah ide menjadi *prototipe* untuk membangun pemahaman yang lebih baik terhadap ide dan mana yang dapat diterapkan melalui analisis setiap *prototipe*. Tahap evolusi mirip dengan langkah rencana dalam model Frog karena membangun rencana tindakan berdasarkan pengalaman yang diperoleh selama proses berpikir desain.



Gambar 3. Model IDEO

Beberapa model *design thinking* dapat diterapkan dan diinterpretasi berdasarkan konteks atau bidang pekerjaan yang akan ditemukan solusi. Pada kegiatan ini selanjutnya digunakan model 3 IDEO untuk direpresentasikan dalam model implementasi bidang pendidikan dan pengajaran.

METODE

Jenis kegiatan ini adalah pengabdian kepada masyarakat (PkM) yang dilaksanakan oleh Tim yang terdiri dari dosen dan mahasiswa. Tim mahasiswa melibatkan pengurus Himaprodi PGSD. Jumlah peserta adalah 24 mahasiswa calon guru SD yang berasal dari wilayah yang tersebar di kabupaten Pacitan. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk Pelatihan secara tatapmuka (5 Desember 2020) dan penugasan dalam bentuk daring. Pelatihan tatapmuka dilaksanakan di aula pertemuan STKIP PGRI Pacitan dengan menerapkan protokol kesehatan, diantaranya adalah peserta menggunakan masker, cuci tangan pakai sabun, *screening* menggunakan *thermogun*, menggunakan

handsanitizer sebelum memasuki ruangan, serta menempati tepat duduk berjarak 1 meter. Sebagai narasumber adalah Tim dosen, yaitu Urip Tisngati.

Acara dilaksanakan dengan seremonial sederhana dipandu oleh Tim pelaksana unsur mahasiswa. Metode pelatihan meliputi teknik: 1) penyampaian materi (*file*) sebelum pelaksanaan, 2) penjelasan dari narasumber sambil *brainstorming* dan studi kasus atau sambil praktik langsung, 3) tanya jawab, 4) penugasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan tujuan kegiatan, hasil dan pembahasan diuraikan sebagai berikut.

Membangun pembelajaran berbasis *design thinking* bagi calon guru

Target capaian dari kegiatan ini adalah peserta (calon guru) dapat membangun desain model, media, kurikulum, teknik, pendekatan pembelajaran berbasis *design thinking*. Konsep *design thinking* dapat dibangun pada bidang ekonomi dan bisnis juga pada bidang sosial, seperti pada bidang pendidikan. Pada bidang pendidikan, calon guru dihadapkan pada situasi permasalahan di lapangan pada aspek kurikulum, sarana prasarana, SDM, siswa, perangkat pembelajaran, dukungan orang tua dan swasta,

Berikut ini contoh penerapan *design thinking* menggunakan model 1 dengan teknik studi kasus.

Tabel 1. Praktik *Design Thinking* bagi Calon Guru

Tahap	<i>Design Thinking</i>	Metode
<i>Empathize</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana kondisi kelas saat ini apa masih relevan dengan kebutuhan siswa? 2. Apa saja pengalaman belajar yang diharapkan siswa diperoleh dengan sekolah di sini? 3. Apakah kurikulum sekolah sudah memenuhi visi, misi, dan tujuan penyelenggaraan satuan Pendidikan? 	Studi awal, studi lapangan, wawancara konsumen (siswa, orang tua)
<i>Define</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana kelas saya bisa didesain ulang untuk lebih memenuhi kebutuhan siswa saya? 2. Bagaimana kita bisa menciptakan pengalaman belajar abad ke-21 di sekolah dan di luar sekolah? 3. Bagaimana kita bisa mendesain ulang kurikulum sekolah untuk meningkatkan kreativitas siswa? 	Presentasi, FGD,
<i>Ideate</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perlu disediakan pilihan kelas dalam ruangan, luar ruangan, kelas virtual, kelas peminatan, dll 2. Siswa dapat memilih pembelajaran tambahan berbasis peminatan berorientasi peningkatan <i>softskills</i> 3. Perlu disusun kurikulum sekolah berbasis capaian pembelajaran, dengan pendekatan proyek sesuai karakteristik dan potensi siswa 	<i>Brainstorming</i>
<i>Prototype</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyusun draft desain kelas dengan berbagai tipe (tatap muka, lapangan, virtual, peminatan) 2. Menyusun draft model pembelajaran berbasis peminatan berorientasi peningkatan <i>softskill</i> 	Pengembangan produk

Tahap	<i>Design Thinking</i>	Metode
	3. Menyusun draft model kurikulum sekolah berbasis capaian pembelajaran, dengan pendekatan proyek sesuai karakteristik dan potensi siswa	
<i>Test</i>	Melakukan ujicoba: individual, kelompok kecil, dan kelompok besar	Observasi, tes, angket, wawancara

Kontribusi penerapan *design thinking* bagi calon guru

Penerapan *design thinking* dapat efektif untuk memecahkan permasalahan dalam berbagai aspek pada bidang pendidikan. Bagi calon guru, keterampilan *design thinking* dapat dimaksimalkan pada: (1) desain dan pengembangan pengalaman belajar, (2) desain dan pengembangan lingkungan belajar, (3) desain dan pengembangan sistem dan kebijakan, (4), desain dan pengembangan proses dan alat belajar, (5) desain dan pengembangan strategi dan tujuan belajar, dll.,

Dampak dan manfaat kegiatan

Bentuk kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan oleh Tim Dosen dan Mahasiswa Prodi PGSD STKIP PGRI Pacitan memberikan dampak positif, kepada kelompok sasaran. Ini terlihat dari antusiasme peserta yang sejak awal acara mengikuti kegiatan dengan serius, aktif, dan kolaboratif. Keaktifan peserta ditunjang oleh metode yang diterapkan yaitu presentasi dikaitkan dengan konteks permasalahan yang terjadi sesuai dengan pengalaman dan pengetahuan peserta (empatik dan kontekstual), selanjutnya peserta dibawa untuk menggunakan potensi berpikir kreatif untuk merumuskan alternatif solusi (Telaumbanua, 2019).



Gambar 4. Pelaksanaan Program



Gambar 5. Peserta Kegiatan

KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa (1) *Design thinking* adalah metodologi, kerangka kerja, pendekatan, proses berpikir dengan sistem berulang dan variatif, berpusat pada manusia, berbasis pemikiran desain pada inovasi, yang menggabungkan akar

pemecahan masalah dari desain dengan empati yang mendalam bagi pengguna, atau mengintegrasikan kebutuhan orang, teknologi, dan persyaratan, yang dapat membantu menghadapi tantangan dan mempercepat proses menyelesaikan masalah; (2) terdapat beberapa model *design thinking*, diantaranya adalah model *Teo Yu Siang and Interaction Design Foundation*. terdiri dari tahap *empathy, define, ideate, prototype, dan test*, di mana tiap tahapan dapat berulang; (3) calon guru dapat menerapkan *design thinking* pada pemecahan masalah yang berkaitan dengan aspek kurikulum, sarana prasarana, pengalaman belajar, lingkungan belajar, proses dan alat belajar, program sekolah, model dan media pembelajaran, dan lain-lain. Kegiatan PkM ini berdampak positif bagi peserta yang merupakan calon guru sehingga perlu tindak lanjut berupa kegiatan bertahap sampai menghasilkan produk tertulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Dekker Teun den. 2020. *Design Thinking*. https://s3.amazonaws.com/designco-web-assets/uploads/2019/05/InVision_DesignThinkingHandbook.pdf.
- Elmansy, Rafiq. 2015. *Design Thinking*. <https://www.designorate.com/can-we-apply-design-thinking-in-education/>.
- Elsbach, Kimberly D & Stigliani, Ileana. 2018. *Design Thinking and Organizational Culture: A Review and Framework for Future Research*, <https://doi.org/10.1177/0149206317744252>.
- Matthews, Judy & Wrigley, Cara. 2017. Design and Design Thinking in Business and Management Higher Education, *Journal of Learning Design*, 10 (1). <https://www.jld.edu.au/article/view/294.html>.
- Telaumbanua, Murni. 2019. 5 Tahap Design Thinking menurut Stanford. <https://medium.com/>
- Woolery, Eli. *Design Thinking Handbook*. <https://www.designbetter.co/books> .
- <https://designthinking.ideo.com/> *Design Thinking*.
- <https://sis.binus.ac.id/2017/12/18/design-thinking-2/> *Design Thinking*.
- <https://page.ideo.com/design-thinking-edu-toolkit> *Design Thinking for Educators*.

PELATIHAN PEMBELAJARAN DAN PENILAIAN ONLINE GOOGLE CLASSROOM DAN QUIZIZZ

Dwi Cahyani Nur Apriyani

Program Studi Pendidikan Matematika, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: yaa_latiif@yahoo.com

Abstrak

Kegiatan ini dilaksanakan untuk menambah keterampilan dan kompetensi guru dalam rangka memberikan pengalaman pembelajaran daring yang menarik dan menyenangkan. Pelatihan dan pendampingan yang diberikan meliputi pengenalan aplikasi Google Classroom sebagai salah satu aplikasi kelas virtual dan aplikasi Quizizz untuk membantu penilaian. Pelatihan diberikan pada guru-guru matematika SMP Kabupaten Pacitan pada bulan Oktober 2020 dalam 3 pertemuan. Di akhir proses pelatihan, para guru mengisi angket kuesioner untuk mengukur keberhasilan pelatihan. Tampak peserta mempunyai motivasi dan minat yang kuat untuk mengikuti kegiatan ini. Hasil angket juga menunjukkan pula bahwa peserta mempunyai minat yang kuat untuk maju, untuk memberikan hal yang terbaik bagi siswanya, serta selalu ingin maju dan mengikuti perkembangan zaman.

Kata kunci: guru, pandemi, google classroom, quizizz.

PENDAHULUAN

Menyebarnya virus Covid-19 berdampak pada bidang pendidikan. Hampir semua sekolah melakukan pembelajaran di rumah secara daring atau online. Hal demikian menjadi tugas bagi guru untuk dapat menyampaikan materi secara maksimal meski ditengah pandemi seperti ini. Penggunaan berbagai aplikasi daring mulai diperkenalkan kepada pendidik. Semua pendidik diharapkan mampu melakukan pembelajaran secara daring. Bersama orang tua atau wali murid guru bekerja sama agar proses pembelajaran tetap berjalan secara maksimal. Tidak hanya sebatas itu, guru juga mulai memperdalam cara penggunaan dan pengaplikasian berbagai sistem belajar online. Teknologi informasi dapat diterima sebagai media dalam melakukan proses pendidikan, termasuk membantu proses belajar mengajar, yang juga melibatkan pencarian referensi dan sumber informasi (Wekke & Hamid, 2013).

Menghadapi era new normal atau sesuatu yang tidak biasa dihadapi karena adanya pandemi COVID-19, dunia pendidikan menghadapi dilema sistem pembelajaran yang berangkat dari tradisional menjadi digital. Kini digantikan dengan kegiatan pembelajaran melalui media elektronik (e-learning) baik secara sinkron ataupun secara nir-sinkron. Elearning nir-sinkron dapat dilakukan secara dalam jaringan (daring) maupun secara luar jaringan (luring). Jenis aplikasi yang beragam sedikit membuat guru mengalami kendala dalam proses pembelajaran. Tuntutan guru agar dapat menyampaikan materi secara maksimal memang sering kali terkendala pada aplikasi pembelajaran daring. Aplikasi yang dikenalkan kepada guru adalah aplikasi Quizizz. Aplikasi pembelajaran ini termasuk dalam jenis aplikasi asinkron, yang artinya penggunaannya tidak secara langsung atau tertunda. Aplikasi jenis ini

lebih hemat data internet, mudah digunakan baik oleh guru dan siswa. Guru dapat memberikan tenggat waktu pengerjaan bagi siswa. Siswa juga dapat menggunakannya disela-sela kegiatannya selama di rumah.

Pembelajaran daring learning bukan hanya berputar pada internet, melainkan aspek penting yaitu “lebih aman (safer)” (Sobron et al., 2019). Learning Management System (LMS) sebagai komponen penting e-learning. Pembelajaran daring memperluas komunitas pembelajaran. Antar siswa satu dengan siswa lainnya memiliki akses komunikasi yang lebih baik dibanding tatap muka yang terbatas ruang dan waktu. Namun, ada hal yang harus diperhatikan ketika melakukan pembelajaran daring yaitu kenyamanan dari si pembelajar itu sendiri. Kesiapan materi dan sumber belajar juga perlu diperhatikan baik dari guru maupun orang tua sebagai pendamping pembelajaran selama di rumah.

Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal Arsyad (1997:3). Perkembangan ilmu dan teknologi juga memungkinkan internet dan media elektronik menjadi sarana pembelajaran. Merebaknya wabah Covid-19 memaksa guru atau pendidik untuk memahami dan melakukan proses belajar secara e-learning. E-Learning merupakan suatu teknologi pembelajaran dengan menggunakan bantuan perangkat elektronik seperti televisi, komputer, laptop, bahkan smartphone.

Konsep e-learning tidak saja menyajikan materi dan soal evaluasi secara online, tetapi juga ditandai dengan adanya suatu sistem (software) yang mengatur dan memonitor interaksi antara guru dan siswa (pendidik dan pembelajar), baik bersifat langsung (synchronous) webex, video call, zoom, google meet dan lain sebagainya, juga terdapat sistem yang tertunda (asynchronous) seperti Quizizz, Pawton, Padlet, Google Classroom, Google Form, Edmodo dan masih banyak lagi aplikasi yang serupa.

Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan. Bila pembuatan kuis sudah jadi, kita dapat membagikan kode ke siswa agar siswa dapat login ke kuis tersebut. Quizizz juga memberikan data dan statistik tentang kinerja siswa. Guru dapat melacak seberapa banyak siswa yang menjawab pertanyaan yang guru telah buat, pertanyaan yang harus dijawab, dan banyak lagi. Guru juga dapat mendownload statistik ini dalam bentuk spreadsheet Excel.

Banyaknya aplikasi online dalam pembelajaran daring ini, tim pengabdian berfokus pada penggunaan aplikasi Quizizz dalam mendukung kegiatan pembelajaran daring antara lain: 1) pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, 2) kegiatan belajar menjadi lebih variatif, 3) menambah keahlian dan kompetensi guru dalam pembelajaran. Pada kesempatan ini tim pengabdian melakukan pengabdian kepada masyarakat dengan pembekalan bimbingan teknis penggunaan aplikasi Quizizz pada guru matematika di Kabupaten Pacitan.

Pengalaman belajar peserta didik perlu dibuat berkesan dan bermakna agar menghasilkan pembelajaran yang efektif. Meskipun pembelajaran tidak bisa dilakukan tatap muka, materi dan pengalaman belajar perlu diberikan secara maksimal. Dalam hal ini guru harus mampu mengoprasikan berbagai aplikasi pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran daring yang dilakukan selama pandemi. Maka pihak sekolah melakukan kerja sama dengan tim pengabdian pada masyarakat untuk mengadakan sebuah pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran daring.

METODE

Pendekatan yang ditawarkan bagi realisasi program pengabdian kepada masyarakat ini adalah model pemberdayaan dengan tiga pendekatan sebagai berikut.

Pertama, pendekatan partisipatif. Dilakukan secara koordinatif, melibatkan tim pelaksana (beserta pemateri dan instruktur), dinas pendidikan, serta sasaran pengabdian (guru matematika SMP). Forum komunikasi ini sebagai wadah untuk membahas masalah administratif, teknis, pendanaan, secara terbuka untuk menemukan solusi bagi pihak-pihak yang dilibatkan.

Kedua, pendekatan konseptual. Dilakukan pengenalan dan pembimbingan pembuatan google classroom dan quizizz. Kegiatan ini berupa tutorial juga diskusi dan eksplorasi. Selain itu, juga diberikan simulasi pemakaian google classroom dan quizizz dengan saling menjadi siswa di akun teman guru yang lain.

Ketiga, pendekatan reflektif. Dilakukan dengan evaluasi kegiatan selanjutnya dilakukan refleksi dan keberlanjutan dalam bentuk monitoring dan pendampingan, baik terprogram maupun insidental guna menjaga kualitas hasil kegiatan serta meningkatkan kemitraan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan dilaksanakan selama 3 hari yaitu tiap hari Kamis tanggal 8, 15, dan 22 Oktober 2020. Hari Kamis dipilih karena pada hari tersebut guru-guru matematika SMP mempunyai jadwal MGMP sehingga tidak mengganggu pembelajaran daring yang dilakukan. Pelatihan dan pendampingan dilakukan secara daring melalui Zoom Meeting dimulai pada pukul 09.00 WIB dan berakhir pada pukul 12.00 WIB.

Agenda hari pertama dimulai dengan pengenalan google classroom dan fiturnya. Setelah para peserta cukup memahami materi tersebut, materi dilanjutkan dengan pengenalan quizizz dan fiturnya. Pada hari kedua, kegiatan diisi dengan praktik pembuatan virtual classroom dilanjutkan dengan simulasi penerapannya. Pada hari ketiga, kegiatan diisi dengan praktik pembuatan penilaian menggunakan quizizz dan simulasi penggunaannya untuk penilaian.

Secara umum kegiatan berjalan lancar. Kegiatan diikuti oleh sekitar 60 guru matematika SMP dan mahasiswa calon guru matematika. Meskipun selama tiga hari tersebut jumlah peserta fluktuatif, namun dapat dikatakan tingkat partisipasi peserta sangat baik. Hal ini nampak pada mengalirnya diskusi dan banyaknya pertanyaan yang diajukan oleh peserta kepada pemateri. Di akhir kegiatan,

peserta diminta mengisi angket respon tentang pelaksanaan kegiatan. Rangkuman hasil angket ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Rangkuman Hasil Angket Respon Peserta

Pernyataan	Pilihan			
	SS	S	TS	STS
Saya sangat antusias mengikuti pengayaan dan pelatihan Olimpiade Matematika SMP ini	30	30		
Materi Pengayaan dan Pelatihan sulit dipahami		8	48	4
Penyampaian materi pengayaan dan pelatihan ini sangat menarik	24	32	4	
Setelah mengikuti pengayaan dan pelatihan ini saya termotivasi untuk membekali para siswa dengan materi olimpiade matematika SMP	30	28	2	
Waktu yang disediakan untuk pengayaan dan pelatihan ini sudah cukup memadai		10	36	14
Pengelolaan waktu pelatihan sangat baik	14	46		
Instruktur dalam memberikan materi sangat baik	16	40	4	
Modul yang diberikan mudah dipahami	4	42	10	

Berdasarkan hasil angket tersebut, dapat dikatakan bahwa peserta antusias dalam mengikuti pelatihan. Tampak peserta mempunyai motivasi dan minat yang kuat untuk mengikuti kegiatan ini. Hasil angket juga menunjukkan pula bahwa peserta mempunyai minat yang kuat untuk maju, untuk memberikan hal yang terbaik bagi siswanya, serta selalu ingin maju dan mengikuti perkembangan zaman. Pelatihan ini hanyalah bersifat memancing peserta. Harapannya setelah mengikuti pelatihan ini, peserta mampu mengimplementasikan dan mengembangkan kegiatan serupa di sekolahnya masing-masing.

Dari wawancara terhadap beberapa peserta juga didapatkan komentar sebagai bentuk evaluasi diantaranya:

1. Waktu pelatihan minimal 6 pertemuan
2. Perlu ada pelatihan tingkat lanjut
3. Perlu ada pendampingan sampai dengan implementasi di kelas
4. Pembuatan modul yang lebih komunikatif

KESIMPULAN

Program kegiatan pengabdian pada masyarakat dengan tema “Pelatihan Pembelajaran dan Penilaian Online Google Classroom dan Quizizz”, telah terlaksana dengan baik sesuai program dan perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Dalam kegiatan ini, antusiasme peserta sangat tinggi dalam melakukan pelatihan. Mereka sangat tertarik dengan tema pelatihan serta manfaat yang didapatkan setelah mengikuti pelatihan. Pendampingan yang telah dilaksanakan dapat menambah

keterampilan guru dalam menjalankan program Belajar di Rumah (BDR) yang diterapkan di masa pandemi covid-19 ini.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. (1997). Media Pengajaran. Jakarta: Raja Grafindo.

Sobron, A. ., Bayu, Rani, & Meidawati. (2019). Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Belajar IPA. SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme, 1(2), 30–38.

Wekke, I. S., & Hamid, S. (2013). Technology on Language Teaching and Learning: A Research on Indonesia Pesantren, Procedia – Social and Behavioral Science, 83, 585-589.

PELATIHAN PEMBUATAN MATERI PJJ BAHASA INDONESIA (IN SHOT, CANVA, GOOGLE)

Nimas Permata Putri¹, Zuniar Kamaluddin Mabruri², Ferry Aristya³

^{1, 2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP PGRI Pacitan

³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: nimaspermatap@gmail.com¹, zuniarmabruri@gmail.com², ferryaristya@gmail.com³

Abstrak

Dalam waktu singkat sudah ribuan orang yang terpapar virus Covid-19. Berbagai kebijakan pemerintah dilakukan guna memutus mata rantai penyebaran Covid-19. Salah satunya Pembelajaran jarak jauh. Bagi guru yang terbiasa dengan perkuliahan daring, format PJJ tidak menjadi persoalan. Sebaliknya bagi guru yang tidak terbiasa dengan PJJ akan mengalami kendala. Mereka harus melakukan adaptasi dengan cepat guna menjalankan PJJ. Sayangnya, kegagapan teknologi berujung pada metode PJJ yang tidak efektif. Ketidaksiapan menerapkan sistem PJJ ditengah situasi Covid-19 ini, merupakan ironi dalam pendidikan tinggi kita, karena menunjukkan bahwa pendidikan di Indonesia belum menggunakan “berbagai media komunikasi” dalam penerapan PJJ. Pasal 31 (1) UU Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi menyebutkan bahwa pendidikan jarak jauh merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi. Oleh karena itu dalam masa pandemi ini, Guru dituntut untuk tetap aktif dalam memperbarui berbagai macam aplikasi pembelajaran online. Kegiatan abdimas ini merupakan pelatihan pembuatan materi PJJ Bahasa Indonesia dengan menggunakan media In Shot, Canva dan Google. Target dari abdimas ini adalah guru Bahasa Indonesia SMK Harapan dapat beradaptasi dalam pembelajaran daring. Banyak tanya jawab setelah pemaparan materi dan peserta antusias karena ini merupakan hal baru bagi peserta. Sinergi antara berbagai aplikasi yaitu In Shot, Canva dan Google diharapkan mampu menunjang kreativitas guru dalam menyajikan materi pada pembelajaran daring. Sehingga pembelajaran jarak jauh dilakukan sesuai dengan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, yang menggunakan berbagai media komunikasi, sehingga membuat siswa antusias untuk mengikuti pembelajaran daring Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: PJJ, In Shot, Canva, Google

PENDAHULUAN

Penyebaran pandemi Covid-19 telah terjadi sejak awal bulan Maret tahun 2020. Dalam waktu singkat sudah ribuan orang yang terpapar virus Covid-19 ini. Berbagai kebijakan pemerintah dilakukan guna memutus mata rantai penyebaran Covid-19. Oleh sebab itu diberlakukan beraktivitas dari rumah, belajar atau bekerja.. Hampir semua sektor kena dampak dan sedang mengalami krisis yang sangat serius, salah satunya satunya dalam dunia pendidikan.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia telah mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 yang berisi tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19). Dengan demikian, Sekitar 7,5 juta mahasiswa dan

hampir 45 juta pelajar sekolah dasar dan menengah “dipaksa” melakukan pembelajaran dari rumah dikarenakan kampus dan sekolah ditutup untuk sementara.

Pembelajaran jarak jauh dengan metode daring memiliki beberapa keuntungan dan kerugian yang berpengaruh terhadap proses dan hasil pembelajaran. Pembelajaran daring bisa lebih efektif bila didukung oleh sarannya diantaranya gawai, laptop atau komputer dan tentu saja jaringan internet serta kuota pulsa. Dalam pembelajaran tersebut tentunya membutuhkan dukungan dari pemerintah, sekolah, guru, siswa dan orang tua. Kali ini akan terfokus pada guru.

Guru dituntut untuk tetap aktif dalam memperbarui berbagai macam aplikasi pembelajaran *online*. Guru berusaha belajar dan menggunakan berbagai macam jenis teknologi informasi, agar menjadi menarik dan membuat semangat siswa. Selama bekerja dari rumah guru memiliki kesempatan untuk mengikuti pelatihan dan seminar pembuatan video pembelajaran dan bagaimana cara agar bisa menggunakan berbagai aplikasi yang mendukung pembelajaran jarak jauh. Seperti In Shot, Canva, Google dan lain-lain. Dengan pelatihan tersebut diharapkan guru siap dalam menyampaikan materi pembelajaran secara daring kepada siswa.

Model pembelajaran di rumah dan di sekolah bisa dikatakan relatif sama tujuannya jika dalam keadaan normal. Mungkin yang membedakan adalah sarana dan prasarana yang digunakan. Pembelajaran jarak jauh secara daring, menyisakan berbagai dampak. Demikian fenomena pembelajaran daring yang terjadi pada masa pandemi Covid-19 ini. Jadi pilihan utama kita bersama adalah memutuskan mata rantai penyebaran virus, tetapi tetap berupaya memenuhi ajaran pendidikan.

KAJIAN LITERATUR

1. Google Classroom

Google Classroom (Ruang Kelas Google) adalah suatu serambi aplikasi pembelajaran campuran secara *online* yang dapat digunakan secara gratis. Pendidik bisa membuat kelas mereka sendiri dan membagikan kode kelas tersebut atau mengundang para siswanya. Google Classroom ini diperuntukkan untuk membantu semua ruang lingkup pendidikan yang membantu siswa untuk menemukan atau mengatasi kesulitan pembelajaran, membagikan pelajaran dan membuat tugas tanpa harus hadir ke kelas. Selain itu, proses setting pembuatan kelas yang cepat dan nyaman, hemat dan efisiensi waktu, mampu meningkatkan kerjasama dan komunikasi, penyimpanan data yang terpusat, berbagi sumber daya yang efisien, praktis dan cepat.

Tujuan utama Google Classroom adalah untuk merampingkan proses berbagi file antara dosen dan mahasiswa Google Classroom menggabungkan Google Drive untuk pembuatan dan distribusi penugasan, Google Docs, Sheets, Slides untuk penulisan, Gmail untuk komunikasi, dan Google Calendar untuk penjadwalan. Siswa dapat diundang untuk bergabung dengan kelas melalui kode pribadi, atau secara otomatis diimpor dari domain sekolah. Setiap kelas membuat folder terpisah di Drive masing-masing pengguna, mahasiswa dapat mengirimkan pekerjaan untuk dinilai oleh dosen. Aplikasi ini tersedia bagi pengguna seluler perangkat iOS dan Android yang

memungkinkan pengguna mengambil foto dan melampirkan penugasan, berbagi file dari aplikasi lain dan mengakses informasi secara offline. Dosen dapat memantau kemajuan untuk setiap mahasiswa, dan setelah dinilai, dosen dapat kembali bekerja bersama dengan komentar.

2. Google Meeting

Google Meet adalah produk dari Google yang merupakan layanan komunikasi video yang dikembangkan oleh Google. Aplikasi ini adalah salah satu dari 2 aplikasi yang merupakan versi baru dari versi terdahulunya yaitu Google Hangouts dan Google Chat. Pihak Google sendiri telah menghentikan versi klasik Google Hangouts pada Oktober 2019 silam. Layanan ini diluncurkan sebagai aplikasi konferensi video yang bisa ditonton hingga 100 peserta. Meet menjadi versi yang lebih kuat dibanding Hangouts pendahulunya karena Meet mampu ditampilkan pada aplikasi web, aplikasi Android dan iOS.

Penciptaan dan pembaruan Google Meet yang jauh lebih menarik dan menawarkan fitur-fitur terbaik dibandingkan dari pendahulunya Google Hangouts klasik, inilah keunggulan yang ditawarkan Google Meet: Pertama, membantu para tetap melakukan tatap muka, dimana saja mereka berada dengan menggunakan video call. Kedua, interface atau antarmuka yang unik dan fungsional dengan ukuran ringan serta cepat, mengedepankan pengelolaan yang efisien, mudah guna (user friendly) yang dapat diikuti semua pesertanya. Ketiga, pengguna dapat mengundang peserta dan berbagi fitur.

3. In Shot

Aplikasi edit video InShot termasuk yang cukup populer baik untuk Android maupun iPhone (iOS). Aplikasi video editor ini cukup digemari mungkin alasannya karena fitur di dalamnya yang cukup banyak, desain aplikasi yang mudah dipahami, dan bisa dipakai gratis meskipun ada iklan. Biasanya InShot sering digunakan oleh orang yang suka atau ingin meng-*upload* video ke berbagai media sosial.

Beberapa kelebihan dari In Shot, yakni: Teks dan stiker, tidak hanya bermain gambar saja, di In Shot memungkinkan untuk bermain dengan kata-kata. Kontrol kecepatan video, aplikasi edit video In Shot memungkinkan sebagai pengguna untuk menyesuaikan kecepatan video. Memotong video, efek *slow motion* atau *timelapsed*, dan stiker bergerak atau Gif, In Shot memungkinkan untuk memotong bagian video (trim) yang ingin diedit sebelum maupun sesudah diimpor. Bisa menyesuaikan rasio video, bisa menyesuaikan rasio video yang dibuat sesuai dengan media sosial yang ingin gunakan untuk meng-*share*. Menggabungkan dan mengompres video, di aplikasi edit video bisa menggabungkan banyak klip video menjadi satu video. Konverter video dan pembuat *slideshow* foto, jika ingin membuat tayangan slide foto, bisa menggabungkan foto untuk membuat tayangan slide dengan musik. Selain itu, aplikasi edit video ini bisa menggabungkan video dan foto. Bisa langsung dibagikan ke media sosial dengan kualitas *High Definition* (HD), hasil dari aplikasi edit video In Shot bisa langsung dibagikan ke media sosial dengan kualitas *High Definition* (HD).

4. Canva

Canva adalah aplikasi desain grafis menjembatani penggunaanya untuk dengan mudah merancang berbagai jenis material kreatif secara *online*. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Canva saat tersedia dalam beberapa versi, *web*, iPhone, dan Android.

Di *Play Store*, Canva bisa diunduh secara gratis dan berukuran cukup ringan hanya 24MB. Jadi, seharusnya perangkat *entry level* dengan RAM 1GB dan memori 8GB pun bisa menggunakannya.

Dari sisi *interface*, konsep Canva fokus pada desain yang jadi kelebihannya. *Layout* yang digunakan juga menghindarkan pengguna dari langkah-langkah yang tidak perlu. Sedangkan dari sisi fungsi utamanya, Canva hampir tanpa cela, mudah digunakan terutama untuk level pemula, cepat dan ringan, ukuran *file* kecil, tak boros kuota dan memori, performa sangat baik di *smartphone entry level*. Ada beberapa fitur design pada Canva yang dapat Anda manfaatkan, diantaranya teks dan animasi.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang diterapkan pada kegiatan adalah:

1. Ceramah

Metode ceramah dipilih untuk memberikan penjelasan materi PJJ Bahasa Indonesia.

2. Tanya jawab

Pada tahap ini dilakukan tanya jawab tentang materi untuk memperoleh gambaran sedalam-dalamnya tentang penerimaan materi oleh guru Bahasa Indonesia.

Kegiatan dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan : meliputi kegiatan survei, penetapan lokasi, dan sasaran kegiatan.
2. Tahap Pelaksanaan : meliputi kegiatan pelatihan sebagai berikut.
 - a. Penyampaian materi PJJ secara umum
 - b. Penyampaian materi PJJ khusus Bahasa Indonesia
 - c. Proses evaluasi kegiatan
3. Tahap Akhir/Evaluasi dan Tindak Lanjut : Meliputi penyusunan laporan kegiatan, evaluasi, dan penyusunan proyeksi/ rencana kegiatan sebagai tindak lanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan abdimas ini merupakan pelatihan pembuatan materi PJJ Bahasa Indonesia dengan menggunakan media In Shot, Canva dan Google. Target dari abdimas ini adalah guru Bahasa Indonesia SMK Harapan dapat beradaptasi dalam pembelajaran daring. Banyak tanya jawab setelah pemaparan materi dan peserta antusias karena ini merupakan hal baru bagi peserta. Sinergi antara

berbagai aplikasi yaitu In Shot, Canva dan Google diharapkan mampu menunjang kreativitas guru dalam menyajikan materi pada pembelajaran daring. Sehingga pembelajaran jarak jauh dilakukan sesuai dengan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, yang menggunakan berbagai media komunikasi, sehingga membuat siswa antusias untuk mengikuti pembelajaran daring Bahasa Indonesia.

Pelatihan dilakukan secara daring dengan menggunakan Google Meeting. Bertujuan agar memutus rantai penyebaran Covid-19 dengan tetap berupaya memenuhi amanah UU Sistem Pendidikan Nasional, yaitu Guru Bahasa Indonesia menjadi lebih kreatif dan cakap dalam menyikapi PJJ dalam masa pandemi ini.

Metode pelatihan yang digunakan adalah ceramah dan Tanya jawab. Diawali dengan ceramah, yaitu pemateri memberikan penjelasan pembuatan materi PJJ Bahasa Indonesia. Kemudian pada tahap selanjutnya dilakukan tanya jawab tentang materi untuk memperoleh gambaran sedalam-dalamnya tentang penerimaan pembuatan materi oleh guru Bahasa Indonesia, dengan menggunakan In Shot, Canva dan Google. Lalu praktik pembuatan materi PJJ Bahasa Indonesia dengan menggunakan In Shot, Canva dan Google.

Guru Bahasa Indonesia SMK Harapan yang mengikuti pelatihan pembuatan materi PJJ Bahasa Indonesia adalah 2 orang. Dalam pelatihan yang semula hanya diperuntukkan untuk pembuatan materi PJJ Bahasa Indonesia, kemudian menjadi lebih umum yaitu pembuatan materi PJJ Bahasa. Dikarenakan guru Bahasa Inggris dan Bahasa Jawa juga bergabung dalam pelatihan ini, sebab ingin ikut belajar dalam pembuatan materi dengan menggunakan In Shot, Canva dan Google.

Pelatihan pembuatan materi PJJ berjalan dengan lancar. Peserta dapat mengikuti pelatihan dengan baik. Hal tersebut dikarenakan, In Shot, Canva dan Google merupakan aplikasi yang walaupun kategori baru, akan tetapi mudah dalam dipahami, sehingga para peserta dengan mudah dapat mengoperasikannya. Selain itu fitur yang disediakan oleh In Shot, Canva dan Google banyak dan kekinian, sehingga menstimulasi peserta menjadi lebih kreatif dan cakap dalam membuat materi PJJ.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Bagi guru yang terbiasa dengan perkuliahan daring, format PJJ tidak menjadi persoalan. Sebaliknya bagi guru yang tidak terbiasa dengan PJJ akan mengalami kendala. Mereka harus melakukan adaptasi dengan cepat guna menjalankan PJJ. Sayangnya, kegagapan teknologi berujung pada metode PJJ yang tidak efektif.

Pelaksanaan pelatihan pembuatan materi PJJ dengan menggunakan In Shot, Canva dan Google ini, bertujuan memberikan wawasan dan keterampilan sebagai bekal berkreasi dalam pembelajaran daring. Jika guru cakap dan sigap dalam menyikapi PJJ dalam masa pandemi ini, maka PJJ akan berjalan sesuai amanah UU Nomor 12 Tahun 2012 dan siswa dapat beradaptasi dan antusias dengan sistem pendidikan di masa pandemi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Belawati, Tian dkk. 1999. *Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Undang No. 21 Tahun 2012 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Warsita, Bambang. 2011. *Pendidikan Jarak Jauh, Perencanaan, Pengembangan, Implementasi, Dan Evaluasi Diklat*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.

PELATIHAN PENULISAN ARTIKEL ILMIAH BAGI MAHASISWA**Chusna Apriyanti¹, Dwi Rahayu², Bella Aprilia³**^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP PGRI PacitanE-mail: chusna.apriyanti@gmail.com¹, rahayudwi@gmail.com², bellaaprr123@gmail.com³**Abstrak**

Kemampuan menulis artikel ilmiah yang baik harus dimiliki oleh mahasiswa sebagai tonggak perubahan dalam tatanan sosial masyarakat. Pelatihan ini dilakukan di STKIP PGRI Pacitan dengan 53 peserta mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Pelatihan dilakukan pada tanggal 6-13 November 2020 dengan sistem daring menggunakan *platform* Zoom dan Grup WhatsApp. Pemateri juga membuat video pembelajaran untuk mengakomodasi peserta yang kesulitan mengakses Zoom. Pelatihan dibagi menjadi dua tahap, yaitu tahap pemaparan dan klinik pendampingan penulisan artikel ilmiah. Tahap pembahasan meliputi penulisan judul, abstrak, pendahuluan, metode, hasil dan pembahasan, kesimpulan dan pembuatan daftar pustaka menggunakan Mendeley. Klinik dilakukan dengan membagi peserta menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 3-4 mahasiswa. Klinik hanya diwajibkan bagi mahasiswa semester 5.

Kata Kunci: *Artikel Ilmiah, Pelatihan Penulisan Ilmiah, Artikel Ilmiah Mahasiswa***PENDAHULUAN**

Perguruan tinggi dianggap sebagai wadah untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini disebabkan karena perguruan tinggi mampu mencetak sumber daya manusia yang berkualitas. Sehingga mampu untuk meningkatkan kualitas suatu negara (Salam et al., 2017). Perguruan tinggi juga merupakan cerminan peradapan suatu bangsa. Tidak hanya kualitas pengajaran dan dosennya, namun juga seluruh elemen yang meliputi mahasiswa, alumni, maupun tenaga kependidikan yang melingkupinya. Salah satu cara untuk melihat nuansa peradapan itu dengan banyaknya hasil riset yang terpublikasi kepada khalayak umum sebagai solusi atas permasalahan lingkungan yang ada.

Namun sayangnya, kemampuan mahasiswa untuk menghasilkan publikasi ilmiah masih rendah. Salah satu bukti yang menunjukkan rendahnya publikasi di Indonesia adalah data Scimago Journal and Country Rank (2015) yang menempatkan Indonesia pada peringkat 49 di dunia dan 11 di Asia pada tahun 2015 (Tahir et al., 2015). Hal tersebut tentu tidak sebanding dengan jumlah mahasiswa maupun dosen di Indonesia.

Produktivitas penelitian di Indonesia cenderung tertinggal karena aktivitas pengajaran di universitas lebih ditekankan pada proses pembelajaran daripada penelitian (Julianto, 2019). Hal ini menyebabkan mahasiswa untuk berusaha sekuat tenaga untuk menorehkan IPK yang tinggi daripada aktif dalam penelitian kampus. Tidak hanya mahasiswa, dosen pun kurang menekankan pada pengajaran yang berbasis riset sebagai sumber belajarnya. Tak heran jika *textbook oriented* masih umum dilakukan di Indonesia.

Rendahnya minat baca juga ikut andil dalam rendahnya publikasi ilmiah di Indonesia. Asumsinya, minat baca yang tinggi akan menunjang tingginya tingkat menulis. Tahun 2015 saja, tulisan orang Indonesia yang dimuat di jurnal hanya 5.499, sementara Malaysia 25.530, Singapura 17.000, dan Thailand 12.000 (Primastika, 2018). Gerakan literasi yang digaungkan pemerintah diharapkan mampu meningkatkan minat baca warga Indonesia, tidak hanya secara kuantitas namun juga secara kualitas. Secara kuantitas yang dimaksud adalah ketika membaca hanya diukur dari jumlah buku yang diselesaikan atau jumlah teks yang dibaca tanpa diukur kualitas bacaannya. Kualitas bacaan juga perlu diperhatikan agar pembaca juga meningkatkan pengetahuannya.

Tingkat pengetahuan juga berperan penting dalam penulisan ilmiah. Rendahnya tingkat pengetahuan mahasiswa berkaitan dengan isu-isu modern yang dapat menjadi topik masalah dalam penelitian membuat mahasiswa tidak memiliki motivasi untuk meneliti dan menghasilkan karya ilmiah. Pengetahuan tentang sistematika penulisan karya ilmiah juga menjadi penentu publikasi ilmiah. Banyak mahasiswa yang merasa kesulitan mencari sumber referensi dan literatur yang mutakhir dan berkualitas bagus karena kekurangan pengetahuan untuk mengakses jurnal-jurnal bagus. Motivasi yang rendah untuk meneliti dan menulis juga mempengaruhi kualitas karya ilmiah. Akhirnya, beberapa dari mereka mengambil jalan pintas dengan menyadur dari internet dan sekedar *copy paste* saja. Akhirnya, tindakan plagiarisme menjadi marak.

Semua permasalahan ini penting untuk diselesaikan. Pelatihan penulisan artikel ilmiah sangat penting untuk diberikan kepada mahasiswa. Harapannya mereka akan memiliki pengetahuan dan kemampuan untuk menulis karya ilmiah. Pelatihan ini dilakukan selama 7 hari dengan peserta sebanyak 53 mahasiswa dari semester 1, 3, 5, dan 7. Mahasiswa tidak hanya diberikan pengetahuan tentang penulisan karya ilmiah, namun mereka juga diberikan waktu untuk klinik terhadap artikel penelitiannya masing-masing. Luaran kegiatan adalah artikel mahasiswa yang dipublikasikan dalam jurnal ilmiah nasional.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang diterapkan pada kegiatan ini adalah pelatihan dan klinik penulisan artikel ilmiah. Kegiatan diikuti oleh 53 mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Inggris STKIP PGRI Pacitan, semester 1-7. Kegiatan ini dilakukan dengan sistem daring selama 7 hari, mulai tanggal 6 November 2020 sampai 13 November 2020. Kegiatan pemaparan pengetahuan penulisan karya ilmiah menggunakan *platform* Zoom dan video materi. Setelah kegiatan pemaparan selesai, kegiatan dilakukan dengan klinik penulisan artikel ilmiah yang dipandu oleh dosen. Peserta dibagi menjadi 5 kelompok dengan jumlah anggota 3-4 orang untuk setiap kelompoknya. Hanya mahasiswa semester 5 yang mengikuti klinik sampai target publikasi karena semester 7 sedang melakukan skripsi. *Range* waktu publikasi ditargetkan bisa submit sampai akhir Desember 2020.

HASIL KEGIATAN

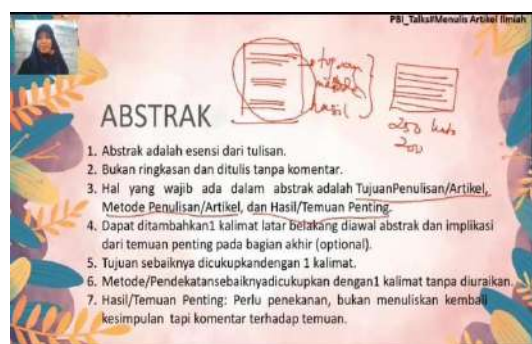
Kegiatan ini dilaksanakan dengan dua tahap kegiatan, yaitu pemaparan penulisan artikel ilmiah dan klinik penulisan artikel ilmiah. Kedua tahapan tersebut diuraikan secara rinci sebagai berikut

Tahap Pemaparan

Tahap pemaparan meliputi penjelasan tentang persiapan penulisan artikel ilmiah dan struktur artikel ilmiah, yang meliputi: penulisan judul, penulisan abstrak, pendahuluan, metode, hasil dan pembahasan dan penarikan kesimpulan.

Pelatihan hari pertama dilaksanakan pada tanggal 6 November 2020 dengan materi pengenalan penulisan artikel ilmiah. Pemateri menjelaskan sekilas tentang penelitian sebagai materi dasar penulisan artikel ilmiah karena artikel ilmiah yang akan dikerjakan adalah artikel ilmiah berbasis riset. Penjelasan materi penelitian dilakukan dengan *platform* Zoom selama 30 menit. Setelah pemaparan, pemateri dan peserta pelatihan melakukan sesi tanya jawab. Hal ini tentu sangat beragam karena peserta tersebar dari semester 1 sampai 7. Bagi mahasiswa semester 1 dan 3, tentu hal ini masih sangat awam. Namun bagi mahasiswa semester 5 dan 7, mereka sudah mendapatkan mata kuliah pengantar penelitian di semester 5. Tentunya tingkat pemahaman masing-masing tingkat mahasiswa berbeda.

Pelatihan hari kedua dilaksanakan dengan media grup Whatsapp. Pemateri membuat video pembelajaran dan dibagikan ke mahasiswa. Hal ini dikarenakan tidak semua mahasiswa berada di kawasan sinyal internet yang memadai sehingga penggunaan media daring tatap muka terdapat banyak kendala. Selain tidak lancar, beberapa mahasiswa *log out* berkali-kali dari Zoom karena keterbatasan sinyal internet. Video berdurasi 30 menit mengulas tentang seluk-beluk menulis artikel ilmiah dari judul sampai bibliografi. Di akhir sesi, pemateri dan peserta melakukan tanya jawab di grup WhatsApp selama 60 menit.



Gambar 1: Tangkapan Layar Video Pemaparan Penulisan Artikel Ilmiah

Pemaparan dimulai dengan tahap penulisan pendahuluan artikel penelitian. Pendahuluan meliputi latar belakang penelitian, kajian pustaka dan tujuan penelitian. Dalam menulis pendahuluan, penulis harus menyebutkan *novelty* atau kebaruan ide dan tulisan artikel ilmiah tersebut. Untuk mencari *novelty*, penulis harus mencari sebanyak-banyaknya penelitian yang sejenis dan menentukan sisi kebaruannya. *Research gap* harus muncul dalam pendahuluan penelitian. Selain itu, penulis juga harus mendukung artikel ilmiahnya dengan kajian literatur yang mutakhir. Pemateri mengajak mahasiswa untuk menggunakan Mendeley dalam membuat daftar pustaka agar tersistem dengan baik

dan mudah. Selain itu, pemateri juga memberikan cara pencarian kajian literatur dan mutakhir dari jurnal yang bereputasi baik dengan Google Scholar dan yang lainnya.

Dalam penulisan metode, pemateri menjelaskan apa saja yang dimuat dalam bagian metode. Metode dalam artikel tidak panjang seperti dalam skripsi. Metode hanya ditulis dalam satu atau dua paragraf yang memuat desain penelitian, sumber data, metode pengambilan data, instrumen, cara analisis data, dll. Setelah penjelasan tentang metode, pemateri menjelaskan tentang bab hasil dan pembahasan. Pemateri menjelaskan tentang cara menyajikan data dalam artikel penelitian. Selain itu, peserta juga mendapatkan penjelasan tentang cara mengembangkan tulisan dalam bagian pembahasan.

Penarikan kesimpulan dilakukan dengan menuliskan intisari temuan dan simpulan dari temuan. Kesimpulan tidak menyebutkan hasil secara singkat namun hasil ramuan dari hasil dan pembahasan. Setelah semua *body* artikel ilmiah, pemateri menjelaskan tentang penulisan abstrak dan judul. Abstrak artikel penelitian meliputi tiga sub utama, yaitu tujuan, metode dan hasil. Dalam penulisan judul, hendaknya menggunakan kata-kata yang menarik bagi pembaca. Judul hendaknya juga singkat dan jelas.

Tahap Klinik

Tahap klinik dilakukan setelah tahap pemaparan selesai dilakukan. Tahap klinik diawali dengan membagi peserta semester 5 menjadi lima kelompok. Masing-masing kelompok harus menyediakan hasil penelitian yang menjadi bahan penulisan artikel ilmiah. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian deskriptif sederhana dengan pendekatan studi kasus. Selain efektivitas waktu, keadaan pandemi juga belum memungkinkan untuk penelitian lapangan.

Setiap kelompok menulis artikel ilmiah berdasarkan materi yang sudah mereka dapatkan. Setelah selesai, kelompok tersebut memberikan artikel kepada dosen untuk dievaluasi. Hasil evaluasi dikirimkan kepada kelompok untuk direvisi. Jumlah revisi tergantung masing-masing kelompok dan kualitas artikel ilmiah yang diajukan. Tidak hanya berkenaan dengan isi artikel ilmiah, revisi juga berkaitan dengan tanda baca dan tata bahasa artikel ilmiah. Jika artikel ilmiah sudah jadi, peserta mencari jurnal yang sesuai untuk publikasi. Publikasi tidak terbatas pada jurnal ilmiah saja, namun peserta diperbolehkan untuk mempublikasikan artikel ilmiahnya dalam prosiding seminar, baik seminar nasional maupun seminar internasional.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan selama tujuh hari, dari tanggal 6 November 2020 sampai 13 November 2020. Namun, kegiatan publikasi tidak terbatas pada rentang waktu itu karena jurnal yang dituju berbeda-beda. Kegiatan ini diikuti oleh 53 mahasiswa dari semester 1 sampai semester 7. Kegiatan dilakukan secara daring dengan *platform* Zoom dan Grup WhatsApp. Selain itu, pemateri juga membuat video pengajaran untuk mengakomodasi peserta yang kesulitan mengakses Zoom

karena keterbatasan sinyal internet. Kegiatan ini dibagi dalam 2 tahap, yaitu pemaparan penulisan artikel ilmiah dan klinik/pendampingan penulisan artikel ilmiah.

Saran

Setelah kegiatan ini selesai, peserta diharapkan mampu menulis artikel ilmiah dengan baik dan benar. Tidak terbatas pada pelatihan, namun mahasiswa diharapkan memiliki motivasi yang tinggi untuk melakukan penelitian dan melakukan publikasi ilmiah.

DAFTAR PUSTAKA

- Julianto, V. (2019). Faktor-Faktor Penghambat Meningkatnya Kemampuan Publikasi di Program Studi Psikologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. *Jurnal Psikologi Integratif*, 6(2), 131. <https://doi.org/10.14421/jpsi.v6i2.1525>
- Primastika, W. (2018). Minat Baca Rendah Sebabkan Rendahnya Jumlah Penelitian di Indonesia. In *Tirto.Id*. <https://tirto.id/cSYR> Diakses 15 Januari 2020
- Salam, R., Akhyar, M., Tayeb, A. M., & Niswaty, R. (2017). Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Mahasiswa dalam Menunjang Daya Saing Perguruan Tinggi. *Jurnal Office*, 3(1), 61. <https://doi.org/10.26858/jo.v3i1.3463>
- Tahir, I. M., Ekonomi, F., Wiraraja, U., Sultan, U., Abidin, Z., Terengganu, K., & Rank, C. (2015). *Persepsi dosen terhadap penelitian*. 257–269.

PENCEGAHAN ADIKSI *GADGET* BAGI PESERTA DIDIK DALAM MEMBENTUK KARAKTER BANGSA BERBASIS *I'TIDAL*

Surtini

SMK Negeri 2 Nawangan
E-mail: surtini6558@gmail.com

Abstrak

Era disrupsi telah menjadikan teknologi sebagai bagian yang mendominasi dan meresap dalam seluruh kehidupan. Artinya, bahwa situasi kehidupan masyarakat semakin kompleks, dimana sebagian demi sebagian akan bergeser atau bahkan mungkin hilang sama sekali karena digantikan oleh pola kehidupan yang baru, dan menuntut manusia semakin terdesak ke arah kehidupan semakin kompetitif atau bahkan larut ke dalam situasi baru tanpa dapat menyeleksi lagi jika tidak memiliki ketahanan hidup yang memadai. Kehadiran gadget sangat fenomenal memiliki pengaruh besar dalam dunia pendidikan khususnya kalangan pelajar. Penetrasi tersebut, menjadi tantangan besar bagi pendidik pada khususnya yang mempunyai tanggung jawab dan peran penting dalam mempersiapkan generasi abad ke 21, generasi yang memiliki kompetensi digital. Sehingga tataran selanjutnya generasi bangsa ini memiliki karakter walaupun tanpa meninggalkan gadget. Dari fenomena dia atas, kajian masalah difokuskan pada langkah apa yang dapat dilakukan bagi pendidik dalam pencegahan adiksi gadget bagi siswa dalam membentuk karakter, yang pembahasannya akan diuraikan dari (1) dampak positif-negatif gadget; (2) peran pendidik terhadap pengendalian dan pencegahan adiksi gadget; dan (3) pengendalian dan pencegahan adiksi gadget berbasis i'tidal.

Kata kunci: *Pencegahan adiksi gadget, Peserta Didik, I'tidal*

PENDAHULUAN

Era *disrupsi* telah menjadikan teknologi sebagai bagian yang mendominasi dan meresap dalam seluruh kehidupan, dominasi teknologi telah berhasil sampai batas tertentu, mengatasi batas ruang dan waktu. Dunia yang tadinya terdiri dari wilayah-wilayah terpisah dalam bidang sosial, budaya, ekonomi, politik, agama, dan pendidikan, akhirnya melebur menjadi satu semacam satu desa besar (*global village*), semua kegiatan-kegiatan dan persoalan yang terjadi dan bergolak di dalamnya, tidak lagi terisolasi dalam satu lingkungan bahkan hampir tidak ada lagi suatu persoalan kemanusiaan yang tidak melintasi batas-batas konvensional. Artinya, bahwa situasi kehidupan masyarakat semakin kompleks, dimana sebagian demi sebagian akan bergeser atau bahkan mungkin hilang sama sekali karena digantikan oleh pola kehidupan yang baru, yang sulit untuk dibendung dan menuntut manusia semakin terdesak ke arah kehidupan semakin kompetitif, yang dapat menyebabkan manusia menjadi serba bingung atau bahkan larut ke dalam situasi baru tanpa dapat menyeleksi lagi jika tidak memiliki ketahanan hidup yang memadai. Hal ini disebabkan tata nilai lama yang telah mapan ditantang oleh nilai-nilai baru yang belum banyak dipahami.

Kehadiran *gadget* perkembangannya sangat fenomenal dibandingkan dengan media lainnya, sebagaimana diutarakan Simandjuntak dalam Yuliar, seperti; media radio membutuhkan waktu 38

tahun, televisi membutuhkan waktu 13 tahun, sedangkan internet termasuk *gadget* dalam waktu 5 tahun mencapai 50 juta orang. Dengan demikian penetrasi internet di Indonesia menunjukkan peningkatan yang signifikan dan semakin menggeser pengaruh media-media lainnya. Hal ini karena perangkat media digital khususnya *gadget* yang terkoneksi dengan internet mampu mengakses beragam konten baik teks, gambar, dan video. Ungkapan Simandjuntak ini dikuatkan dengan hasil survey *Nilesen Consumer Media View* yang dilakukan di 11 Kota di Indonesia, penetrasi televisi masih memimpin dengan (96%) disusul dengan media Luar Ruang (53%), internet (44%), radio (37%), Koran (7%), tabloid dan majalah (3%).

Penetrasi tersebut, menjadi tantangan besar bagi pendidik pada khususnya yang mempunyai tanggung jawab dan peran penting dalam mempersiapkan generasi abad ke 21, generasi yang memiliki kompetensi digital. Sehingga tataran selanjutnya generasi bangsa ini memiliki karakter walaupun tanpa meninggalkan *gadget*. Artinya, bahwa dengan *gadget* generasi bangsa tidak serta merta terbawa arus tanpa filterisasi, tetapi *gadget* mampu dijadikan sebagai sarana dalam mewujudkan cita-citanya, cita-cita bangsa, dan menjaga keutuhan bangsa, sehingga dapat mengubah pola dan perilaku peserta didik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan tentang sifat-sifat individu, keadaan atau gejala kelompok yang dapat diamati (Moleong, 2001; 3 dalam Kurniawan, 2013: 31). Sumber data diperoleh dari peristiwa/fenomena disekitar. Oleh karena itu metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang berupa studi kasus. Studi kasus (*Case studies*) merupakan bagian dari metodologi penelitian yang mana pada pokok pembahasannya seorang peneliti dituntut untuk lebih cermat, teliti dan mendalam dalam mengungkap sebuah kasus, peristiwa, baik bersifat individu ataupun kelompok.

Kajian masalah jurnal ini difokuskan pada langkah apa yang dapat dilakukan bagi pendidik dalam pencegahan *adiksi gadget* bagi siswa dalam membentuk karakter, hasil dan pembahasannya akan diuraikan dari (1) dampak positif-negatif *gadget*; (2) peran pendidik terhadap pengendalian dan pencegahan *adiksi gadget*; dan (3) pengendalian dan pencegahan *adiksi gadget* berbasis *i'tidal*.

HASIL

1. *Gadget* dan Dampak Negatifnya: Mengapa Peserta Didik Masih Tertarik?

Masyarakat pasti menyadari, bahwa *gadget* selain menimbulkan dampak positif juga menimbulkan dampak negatif. Kedua dampak ini tergantung individu bagaimana dalam memanfaatkan *gadget*, apakah dimanfaatkan dengan tujuan yang bermanfaat atau tujuan yang tidak bermanfaat. Artinya, pemanfaatan *gadget* kembali pada individu masing-masing untuk memastikan bahwa individu tidak akan diperbudak oleh *gadget*, di satu sisi. Juga harus memastikan bahwa

tantangan yang dihadirkan oleh *gadget* dapat dimengerti dan dimanfaatkan dengan baik. Hanya dengan cara seperti ini maka individu dapat menjadi yakin bahwa *gadget* tidak akan merusak, tetapi mampu meningkatkan “kesejahteraan” bagi dirinya.

2. Peran Pendidik Terhadap Pengendalian dan Pencegahan *Adiksi Gadget*

Pendidikan merupakan salah satu lembaga yang memiliki kontribusi vital terhadap kemajuan, kemandirian, dan membangun watak suatu bangsa (*nation character building*) yang cerdas dan progresif. Oleh karenanya, pendidik sebagai bagian terpenting dari pendidikan harus mampu memberi kekuatan terhadap peserta didik untuk bangkit dari keterpurukan dan kecanduan *gadget* dalam menatap masa depan.

Sebab, hanya dengan kekuatan yang mampu mengubah keadaan tersebut tanpa lelah hingga jalan keluar akan tercipta”, sehingga mampu mengarahkan peserta didik dalam memanfaatkan *gadget* secara bijak, cerdas, dan optimal agar tercipta *Human Centric Intelligent Society* dengan menerapkan *gadget* dalam berbagai aspek kehidupan, serta membantu orang tua dalam mewujudkan harapannya untuk memiliki anak yang berkepribadian, hebat, dan memiliki mental yang sehat serta mandiri.

3. Pengendalian dan Pencegahan *Adiksi Gadget* Berbasis *I'tidal*

Setiap pendidik dan orang tua pasti menginginkan peserta didik dan anaknya menjadi orang yang baik, yaitu menjadi pribadi yang hebat, memiliki sikap mental yang sehat serta mandiri. Pendidik dan orang tua sebagai pembentuk pribadi yang pertama dalam kehidupan anak, harus menjadi teladan yang baik bagi anak-anaknya. Kepribadian orang tua, sikap, dan cara hidup merupakan unsur-unsur pendidikan yang secara tidak langsung akan masuk ke dalam pribadi anak yang sedang bertumbuh.

Keterlibatan orang tua dalam mendidik dan mengasuh anak akan mengembangkan kemampuan anak untuk mandiri, berempati bersikap penuh perhatian, serta berhubungan sosial dengan lebih baik. Jika orang tua sibuk bekerja, maka pengasuhan akan diberikan kepada kekek atau nenek ataupun suster pembantu. Penting yang perlu dicemasi dalam pengasuhan adalah komunikasi.

Orang tua lah yang paling tahu kebutuhan anak secara rinci (detail) ketika di rumah. Maka komunikasi dengan baik perlu dilakukan, terutama tentang peraturan keluarga yang diterapkan pada anak-anak, tidak serta merta diterapkan secara *rigid*, tetapi perlu didiskusikan sehingga akan ada kesepakatan (kesamaan pandangan) sehingga tidak menimbulkan kebingungan pada anak, yang akhirnya akan menghasilkan perkembangan anak yang kurang maksimal.

Pergunakan waktu yang ada untuk benar-benar bermain dan belajar bersama anak. Untuk orang tua yang sibuk bekerja, tingkat *quality time* dengan anak. Ketika sedang di rumah bersama keluarga, pergunakan sebaik-baiknya untuk mendidik anak. Agar hal tersebut terekam di memori anak bahwa ayah dan ibu memperhatikan dan menyayangi dan memperhatikan kehidupannya. Sehingga anak tidak kehilangan kesempatan dan ketidakmampuan “belajar” ketika di rumah, dan jika hal ini terjadi maka dapat membawa akibat yang fatal, yaitu kehilangan kesempatan dan pengetahuan untuk

kehidupan selanjutnya, sebab anak yang terus belajar akan mampu melakukan resolusi dalam hidupnya.

Waktu yang ideal bagi anak dalam penggunaan *gadget* adalah 1-2 jam per hari dan ini juga berlaku dalam konteks menonton televisi dan menggunakan komputer. Namun, pembatasan ini juga harus disesuaikan dengan usia anak. Lebih jelasnya lihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Proporsi Penggunaan Gadget Berdasarkan Usia

No	Usia	Proporsi/jam/hari
1	Di bawah 2 tahun	Disarankan sama sekali tidak diberi akses pada gadget, tetapi jika diperlukan tidak boleh lebih dari 1 jam/hari dengan dimapingi orang tua
2	2 – 5 tahun	Akses <i>gadget</i> hanya 1 jam/hari, sebaiknya dengan program yang berkualitas
3	6 tahun ke atas	Akses <i>gadget</i> seharusnya ditetapkan kesepakatan bersama. Misal hanya pada akhir pekan atau maksimal 2 jam/hari

Tabel di atas, menggambarkan bahwa dalam penggunaan *gadget* terutama bagi anak itu ada ketentuan durasi yang harus dipatuhi, sehingga anak tidak menjadi *adiksi gadget*. Anak dikatakan *adiksi gadget* jika dalam penggunaannya kurang dari 5 jam/hari, dan anak dikatakan sebagai pecandu game jika dalam bermain game lebih dari 5 jam /hari atau lebih dari 35 jam/minggu, serta anak dikatakan sebagai penggemar game biasa, jika bermain game kurang dari 5 jam/hari atau kurang dari 35 jam/minggu. Hal ini dengan asumsi bahwa melakukan berkegiatan yang sama dan berulang-ulang lebih dari 5 jam/hari, sudah menunjukkan suatu rutinitas yang cukup mempunyai efek bagi kegiatan sehari-hari.

PEMBAHASAN

1. Gadget dan Dampak Negatifnya

Dampak positif yang ditimbulkan *gadget*, seperti: berkembangnya imajinasi, melatih kecerdasan; meningkatkan rasa percaya diri, dan mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah sebagai sifat dasar rasa ingin tahu tentang suatu hal yang membuat peserta didik akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa.

Sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan *gadget*, seperti: penurunan konsentrasi saat belajar, malas menulis, malas membaca (kesempatan untuk belajar), penurunan bersosialisasi dengan lingkungan sekelilingnya, dan bagi peserta didik yang sudah kecanduan *gadget* akan menimbulkan gangguan kesehatan, menghambat perkembangan kognitif, menghambat kemampuan berbahasa,

mempengaruhi pola perilaku serta karakter, dan mengembalikannya membutuhkan latihan berulang-ulang juga membutuhkan waktu yang panjang”.

Melihat dampak negatif yang ditimbulkan *gadget* begitu hebatnya, tetapi mengapa peserta didik tertarik? Karena, *gadget* mampu memunculkan interaksi sosial baru yang berbeda dengan interaksi sosial sebelumnya. Jika sebelumnya peserta didik, berinteraksi dilakukan secara *face to face communication*, maka dengan hadirnya *gadget* interaksi dapat dilakukan tanpa *face to face communication* yang dapat dilakukan melalui dunia maya yang tidak terikat dengan tempat tertentu dan waktu.

Selain itu, peserta didik juga ingin memenuhi kebutuhan yang semakin kompleks, yaitu kebutuhan-kebutuhan sebagai berikut:

- a. Kebutuhan kognitif (*cognitive needs*), yaitu kebutuhan yang berhubungan dengan informasi, pengetahuan, dan pemahaman. Kebutuhan ini didasarkan pada hasrat atau dorongan-dorongan untuk memahami dan menguasai lingkungan, juga memuaskan rasa penasaran dan dorongan untuk penyelidikan;
- b. Kebutuhan afektif (*afektive needs*), yaitu kebutuhan yang berhubungan dengan pengalaman estetika, kesenangan, dan emosional;
- c. Kebutuhan integritas pribadi (*indivuality integration needs*), yaitu kebutuhan yang berhubungan dengan kredibilitas, keyakinan atau kepercayaan, stabilitas, dan status individu. Hal-hal tersebut diperoleh dari hasrat akan harga diri;
- d. Kebutuhan integrasi sosial (*society integration needs*), yaitu kebutuhan yang berkaitan dengan penambahan kontak keluarga, teman dan dunia luar. Hal-hal ini didasarkan pada hasrat untuk berafiliasi; dan
- e. Kebutuhan pelarian (*escapist needs*), yaitu kebutuhan yang berhubungan dengan keinginan untuk melarikan dari kondisi tegang, emosi, kesepian, dan kurangnya dukungan sosial maka membutuhkan hiburan sebagai solusinya.

2. Peran Pendidik Terhadap Pengendalian dan Pencegahan Adiksi Gadget

Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah mengintegrasikan *gadget* dengan pendidikan agar berjalan berdampingan. Sebab, *gadget* tidak dengan sendirinya mampu mencerdaskan peserta didik tetapi membutuhkan pendampingan edukasi. Oleh karenanya, keduanya harus saling terintegrasi sehingga menghasilkan sinergi positif bagi pembangunan bangsa baik aspek material tetapi juga mental. Pembangunan aspek material saja tanpa pembangunan aspek mental dan spiritual maka akan menimbulkan kerugian dan kerusakan di masa mendatang.

Dengan demikian, tugas pendidikan adalah memastikan agar aspek pembentukan mental spiritual peserta didik berjalan dengan benar sehingga mampu menjadi modal bagi pembangunan bangsa yang sejahtera lahir dan batin. Namun, hal ini bukan menjadi tanggung jawab pendidik semata tetapi juga menjadi tanggung jawab orang tua, sehingga dapat mengantisipasi perubahan yang akan

terjadi pada diri peserta didik (anak) supaya tidak terbawa arus perubahan yang kadang menghancurkan kehidupannya.

3. Pengendalian dan Pencegahan Adiksi Gadget Berbasis *I'tidal*

Langkah yang dapat dilakukan adalah melakukan pendekatan berbasis *i'tidal* yaitu berperilaku secara proporsional dan adil serta tanggung jawab. Artinya, bagaimana pendidik dan orang tua memberi pengertian kepada peserta didik (anak) agar lebih cerdas dalam menggunakan *gadget* dengan cara sehat, bijak, cermat, tepat dan patuh hukum dalam rangka membantu komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari, tidak hanya menjadi objek tetapi harus menjadi subyek, tidak hanya secara pasif mengikuti atau diperbudak oleh *gadget* tetapi harus mampu mengubah atau memanfaatkan *gadget* itu menjadi sarana kreativitas dan inovatif sebagai sumber pengetahuan, seperti: bisa mengakses informasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas hidup seperti masalah gizi, kesehatan, keluarga, dan pendidikan.

Selain itu, juga dapat berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, bernegara, dan berpolitik dengan menyampaikan aspirasinya secara sehat tanpa provokasi, fitnah, dan sebagainya dalam membangun iklim yang sehat di dunia maya. Berangkat dari pembatasan penggunaan *gadget* sesuai dengan proporsi dan kebermanfaatannya, maka akan membawa manfaat bagi kehidupan peserta didik (anak) selanjutnya, yaitu dapat mengasah 4 (empat) kecerdasan sebagaimana diutarakan Schwab,¹⁹ sebagai berikut:

- a. Kecerdasan pikiran (*kontekstual*), yaitu suatu kemampuan dan keinginan untuk mengantisipasi kecenderungan yang muncul dan menghubungkan skema-skemanya. Kemampuan ini menjadi prasyarat untuk beradaptasi dan bertahan hidup. Langkah untuk mengembangkan kecerdasan ini adalah mengenal karakter jaringan atau konten yang ada di dalam *gadget*, sejauhmana “tingkat kekacauannya”, melampaui batas tradisi apa tidak, memiliki kapasitas terkait dengan masalah yang dihadapi apa tidak. Oleh karenanya, supaya pengembangan tersebut dapat terwujud kelincahan intelektual harus diubah dan mampu keluar dari pemikiran yang sempit.
- b. Kecerdasan hati (*emosional*), yaitu kemampuan untuk lebih inovatif sehingga mampu menjadi agen perubahan, karena kecerdasan ini mencakup tentang kesadaran diri, pengaturan diri, motivasi, empati, dan kemampuan-kemampuan sosial lainnya.
- c. Kecerdasan jiwa (*terinspirasi*), yaitu kemampuan untuk berkehendak tentang pencarian makna dan tujuan secara terus menerus. Kecerdasan ini fokus pada usaha dalam memelihara dorongan kreatif dan mengangkat kemanusiaan terhadap kesadaran kolektif dan moral yang baru berdasarkan tujuan akhir yang dimiliki bersama. Kecerdasan ini bisa terwujud dengan memberikan kepercayaan secara terus menerus sambil diarahkan untuk kebaikan bersama.
- d. Kecerdasan tubuh (fisik), yaitu kemampuan untuk mendukung dan menjaga kesehatan dan kesejahteraan individu baik tubuh, pikiran, emosi, serta lingkungan secara keseluruhan.

SIMPULAN

Generasi milineal menjadi salah satu unsur bangsa ini yang akan menentukan wajah Indonesia ke depan. Jumlahnya setengah dari seluruh penduduk di Indonesia dan menjadi faktor penentu perubahan. Generasi milineal ini terikat erat dengan gadget (internet) sehingga nasib bangsa ini berada “di ujung jari” mereka. Diharapkan mereka menjadi generasi yang cerdas, kreatif, dan inovatif. Generasi yang mampu membangun bangsa ini ke depan, mampu memberikan sumbangsih pada bidang ekonomi, pendidikan, kebudayaan, dan politik yang lebih demokratis. Oleh karenanya, harus dilakukan langkah-langkah strategis untuk menanamkan karakter, watak, dan sikap terhadap gadget, jangan sampai terbawa arus disrupsi tanpa filterisasi dan diperbudak oleh gadget tetapi mampu menggunakan gadget secara proporsional, cerdas, dan bertanggung jawab untuk menambah wawasan yang bermanfaat untuk pengetahuan, menumbuhkan kreativitas, dan inovasi bagi kehidupan selanjutnya. Sebab, hanya manusia yang “memiliki modal” saja yang mampu eksis dalam setiap perubahan zaman. Tidak hanya mampu bertahan menghadapi perubahan, tetapi justru yang perubahan itu mampu dikendalikan sesuai dengan yang diharapkan.

Pendidik dan orang tua memiliki peran strategis dalam mewujudkan itu. Ketika di sekolah pendidik harus melakukan upaya strategis, misalnya dengan melakukan kontrak belajar dengan pelarangan membawa gadget selama pembelajarannya tidak membutuhkan akses yang menggunakan gadget. Sedangkan bagi orang tua harus memiliki tingkat *quality time* dengan anak dalam mendidik anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Alyusi, Dyah, Shiefti. 2018. *Media Sosial: Interaksi, Identitas, dan Modal Sosial*. Jakarta: Kencana.
- Andersen. 2004. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Kurniawan, Heru. 2013. *Mistisme Cahaya*. Purwokerto: STAIN Press.
- Machasin. 2011. *Islam Dinamis Islam Harmonis: Lokalitas, Pluralisme, Terorisme*, Yogyakarta: LKiS.
- Mauludi, Sahrul. 2019. *Socrates Café: Bijak, Kritis & Inspiratif Seputar Dunia & Masyarakat Digital*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Naim, Ngainun. 2016. *Self Development: Melejitkan Potensi Personal, Sosial, dan Sipsiritual*. Yogyakarta: Lentera Kreasindo.
- Schwab, Klaus. 2019. *The Fourth Industrial Revolution*. Terj. Andi Tarigan, “Revolusi Industri Keempat”. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Yuliar, Sonny, dkk. *Memotret Telematika Indonesia Menyongsong Masyarakat Informasi Nusantara: Sebuah Wacana Sosiokultural tentang Teknologi Telekomunikasi dan Informasi di Indonesia*, Bandung: Pustaka Hidayah.

PENERAPAN METODE PRODUCTION BASED LEARNING GUNA MENINGKATKAN ANTUSIASME BELAJAR DAN MINAT BERWIRAUSAHA

Erna Setyawati

Program Studi Pendidikan Matematika, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: ern45etyawati@gmail.com

Abstrak

Lembaga pendidikan atau sekolah sudah seharusnya bisa menjadi suatu wadah untuk dapat mencetak sumber daya manusia yang berguna bagi masyarakat sekitar, oleh karena itu proses pembelajaran yang dilaksanakannya memang harus benar-benar dapat mengenai dalam diri peserta didik, dapat dipahami, dan dapat diterapkan setelah lulus nanti, sehingga apa yang didapat peserta didik di sekolah atau lembaga pendidikan bukan hanya sekedar materi yang tidak dapat diamalkan di masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui antusiasme belajar dan minat berwirausaha mahasiswa dengan penerapan metode production based learning pada matakuliah kewirausahaan. Penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari mahasiswa prodi pendidikan matematika dan pendidikan guru sekolah dasar STKIP PGRI Pacitan yang mengikuti matakuliah kewirausahaan dan dipilih secara purposive sampling. Metode pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan pola penelitian induktif yang diolah dengan teknik saling terjalin atau interaktif mengalir. Aktivitas dalam analisis data, terdiri dari reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) mahasiswa antusias dalam mengikuti perkuliahan kewirausahaan; 2) minat berwirausaha mahasiswa berdasarkan angket dan wawancara berada di level sangat tinggi.

Kata Kunci: *metode production based learning, minat belajar, kewirausahaan*

PENDAHULUAN

Salah satu yang menentukan kemajuan suatu negara adalah wirausaha. Wirausaha mendukung jalannya perekonomian serta memainkan peranan penting dalam dunia bisnis sehingga bisa digunakan sebagai indikator keunggulan dan daya saing suatu negara. Untuk membantu mewujudkannya maka pemerintah dan intelektual menekankan pentingnya semangat kewirausahaan dikalangan mahasiswa melalui penyelenggaraan pendidikan kewirausahaan. Ini merupakan program awalan yang dapat dilakukan mahasiswa guna membekali diri dalam bidang kewirausahaan, dan juga bertujuan memperkenalkan dunia wirausaha serta awal tumbuhnya jiwa kewirausahaan dalam diri mahasiswa. Pendidikan kewirausahaan tidak hanya memberikan landasan teoritis mengenai konsep kewirausahaan tetapi membentuk sikap, perilaku, dan pola pikir (*mindset*) seorang wirausahawan (*entrepreneur*). Untuk menumbuhkan semangat berwirausaha mahasiswa harus didorong, difasilitasi dan dimobilisasi untuk menjadi wirausaha-wirausaha muda yang tangguh. Mahasiswa juga dibekali dengan pengetahuan, wawasan, dan pengalaman nyata sehingga menjadi individu-individu yang mampu menggerakkan perubahan bagi kehidupan masyarakat dan bernegara.

Untuk menambah jumlah wirausaha baru, perlu adanya peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan sumberdaya manusia menjadi lebih berkualitas, serta dapat juga digunakan membentuk suatu inovasi yang mampu menciptakan kemandirian sehingga dapat dijadikan sumbangsih dalam membantu peningkatan pembangunan perekonomian. Oleh karena itu, lembaga pendidikan dan semua pengajarnya selalu berusaha dan berupaya meningkatkan mutu pendidikan dan menerapkan metode pembelajaran yang efektif dan efisien yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan peluang besar dalam mencapai keberhasilan. Metode pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Metode pembelajaran yaitu suatu cara penyampaian materi pelajaran dari pendidik kepada siswa atau mahasiswa yang sedang belajar (Suyanto & Djihad, 2012:130). Proses pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik tentu tidak bisa dilakukan dengan sembarangan atau asal-asalan. Dalam proses mengajar, pendidik tidak hanya sekedar menerangkan dan menyampaikan sejumlah materi pelajaran kepada peserta didik, namun hendaknya selalu memberikan rangsangan dan dorongan agar pada diri siswa terjadi proses belajar. Seorang pendidik akan mencari metode yang paling tepat untuk menyampaikan materi supaya bisa diserap secara mudah oleh siswa. Keefektifan proses mengajar sangat bergantung pada pemilihan serta penggunaan metode dalam pembelajaran. Selain itu siswa juga bisa belajar dengan baik karena metode pembelajaran yang digunakan mampu menjadikan materi pelajaran lebih menarik dan bagus. Supaya kegiatan mengajar dapat berlangsung secara efektif maka pendidik harus bisa menentukan dan memilih metode pembelajaran yang sesuai. Proses pembelajaran akan efektif jika dilaksanakan dalam situasi dan kondisi yang kondusif, menyenangkan, dan menarik. Oleh karena itu pendidik perlu memahami berbagai metode mengajar dengan berbagai karakteristiknya, sehingga dapat memilih metode yang tepat dan bisa menggunakan berbagai variasinya. Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan merupakan modal dasar agar dapat mencapai kompetensi pembelajaran yang diharapkan.

Pendidik dituntut untuk dapat melaksanakan inovasi dalam hal memilih metode dan model pembelajaran yang akan digunakan. Pemilihan model pembelajaran harus berdasarkan pada kesesuaian dengan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh siswa. Model pembelajaran yang bervariasi akan dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam mengikuti proses perkuliahan. Jika dalam proses pembelajaran pengajar lebih aktif dari pada siswa, maka suasana kelas menjadi diam dan pasif karena siswa hanya ditempat duduk menerima dan mendengarkan materi yang disampaikan, sehingga antusiasme atau semangat belajar pada diri siswa juga cenderung rendah, bahkan pada saat pembelajaran berlangsung siswa lebih senang berbicara dengan teman disampingnya mengenai topik diluar pembelajaran, mengantuk, bahkan bermain handphone. Lembaga pendidikan atau sekolah sudah seharusnya bisa menjadi suatu wadah untuk dapat mencetak sumber daya manusia yang berguna bagi masyarakat sekitar, oleh karena itu proses pembelajaran yang dilaksanakannya memang harus benar-benar dapat mengena dalam diri peserta didik, dapat dipahami, dan dapat

diterapkan setelah lulus nanti, sehingga apa yang didapat peserta didik di sekolah atau lembaga pendidikan bukan hanya sekedar materi yang tidak dapat diamalkan di lingkungan sekitar.

Metode *production based learning* merupakan salah satu dari sekian banyak metode pembelajaran yang relevan diterapkan pada perkuliahan kewirausahaan. Metode ini merupakan pembelajaran berbasis produksi yang dalam prosesnya diikuti dengan praktik langsung dan diproduksi. Artinya dalam penerapan metode pembelajaran *production based learning* mahasiswa melaksanakan praktik langsung untuk membuat produk yang bersifat barang atau jasa sesuai dengan standart yang telah ditentukan supaya hasil produknya bisa dijual ke masyarakat. Penggunaan metode ini sesuai dengan Perpres tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) level 6 yang menuntut agar para lulusan sarjana bisa beradaptasi dengan lingkungannya melalui penerapan ilmu dan keahlian yang diperolehnya sewaktu masih dalam perkuliahan. Matakuliah kewirausahaan telah menjadi suatu pertimbangan sebagai salah satu faktor yang bisa membantu menumbuhkan dan mengembangkan jiwa, minat, dan perilaku berwirausaha dikalangan generasi muda (Kourilsky dalam Indarti & Rostiani, 2008). Pendapat ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh Widnyana, (2018) yang membuktikan bahwa matakuliah kewirausahaan serta pemberian pelatihan wirausaha kreatif memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap minat wirausaha mahasiswa, serta pendidikan kewirausahaan berpengaruh terhadap minat berwirausaha (Suadi, 2017).

Minat bisa memberi pengaruh terhadap proses belajar. Minat adalah suatu kondisi di mana seseorang cenderung memberikan perhatian yang lebih besar bagi suatu objek tertentu (Slameto, 2010). Minat berwirausaha yaitu keinginan seseorang untuk bisa bekerja secara mandiri atau menjalankan usahanya sendiri (Rosmiati, 2015). Minat berwirausaha dapat dilihat dari ketersediaan untuk bekerja keras dan tekun untuk mencapai kemajuan usahanya, kesediaan menanggung macam-macam resiko yang berkaitan dengan tindakan berusaha yang dilakukannya, bersedia menempuh jalur dan cara baru untuk mencapai apa yang di inginkan. Minat berwirausaha tidak dimiliki dengan begitu saja, melainkan dapat dipupuk dan dikembangkan. Faktor yang mendorong minat berwirausaha menurut Alma (2013) antara lain : 1) Faktor Personal, menyangkut aspek kepribadian seseorang, 2) Faktor Environment, berkaitan dengan lingkungan fisik, 3) Faktor Sociological, berkaitan dengan keluarga dan famili.

Pembentukan jiwa kewirausahaan dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal (Suharti & Sirine, 2011). Faktor internal berasal dari dalam diri wirausahawan berupa sifat-sifat personal, sikap, kemauan dan kemampuan individu yang dapat memberi kekuatan individu untuk berwirausaha. Sedangkan faktor eksternal berasal dari luar diri entrepreneur berupa unsur dari lingkungan sekitar. Ciri penting dari seseorang yang memiliki jiwa wirausaha adalah kemampuan memimpin, kemandirian, kerjasama dalam tim, kreativitas dan inovasi, serta keberaniannya dalam menghadapi dan mengambil resiko terhadap keputusan yang dibuat yang mendasari tindakan riil yang dilakukan. Mahasiswa harus dibekali dengan wawasan, pengetahuan, serta pengalaman yang nyata supaya menjadi individu-individu yang memiliki kepribadian tangguh serta mampu membantu negara dalam

menggerakkan perubahan kehidupan masyarakat. Mahasiswa juga harus didorong dan difasilitasi guna menumbuhkan semangat berwirausaha sehingga bisa menjadi wirausaha-wirausaha yang mampu membantu kemajuan perekonomian bangsa.

Matakuliah kewirausahaan yang diterima mahasiswa sejauh ini bisa mengarahkan mereka untuk membantu memilih pilihan karirnya sebagai wirausaha. Namun apakah metode pembelajaran *production based learning* yang diterapkan pada mata kuliah kewirausahaan dapat meningkatkan antusiasme belajar dan minat berwirausaha bagi mahasiswa. Oleh karena itu penting adanya penelitian untuk mengetahui bagaimana antusiasme belajar dan minat berwirausaha mahasiswa setelah mengikuti matakuliah kewirausahaan dengan metode pembelajaran *production based learning*.

KAJIAN LITERATUR

Metode *Production Based Learning*

Metode pembelajaran berbasis produksi lebih menekankan pada pembelajaran praktik sehingga dapat lebih memudahkan peserta didik dalam memahami dan menyerap materi pelajaran yang diberikan oleh pendidik (Sumartana, 2011). Melalui penerapan model pembelajaran berbasis produksi peserta didik diharapkan belajar secara efektif karena konsep pendekatan berbasis produksi tidak sekedar terbatas pada pencapaian standar kompetensi namun peserta didik juga dituntut untuk menyelesaikannya sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Peserta didik yang telah terbiasa menghasilkan produk dengan mempertimbangkan waktu akan bekerja lebih efisien, dengan demikian terbiasa pula untuk bekerja lebih produktif. Pembelajaran berbasis produksi merupakan suatu metode yang dilakukan oleh pendidik supaya siswa aktif belajar, berinteraksi dan berpartisipasi dengan kompetensi untuk menghasilkan produk berupa barang dan jasa yang berguna di masyarakat (Ganefri, 2013). Pola pembelajaran *production based education* memberikan nilai dalam hal pengalaman membuat sesuatu yang diperlukan dan digunakan bagi dunia kerja (Suryanto, 2008). Pernyataan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hidayat (2018) hasilnya bahwa pembelajaran kewirausahaan yang menghasilkan produk dan berpotensi komersial sangat dibutuhkan, serta pembelajaran kewirausahaan dengan pendekatan pembelajaran berbasis produksi menjadi alternatif yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran kewirausahaan di era persaingan pasar bebas.

Terdapat beberapa hal yang perlu ditekankan pada peserta didik, khususnya mahasiswa dalam model pembelajaran *production based learning* yaitu: 1) keterlibatan mahasiswa secara intelektual dan emosional dalam pembelajaran; 2) mahasiswa didorong untuk menemukan dan mengkonstruksi sendiri konsep yang sedang dikaji melalui berbagai cara seperti observasi, diskusi, percobaan, peniruan, dan pemahaman; 3) mahasiswa diberi kesempatan untuk bertanggung jawab menyelesaikan tugas; 4) mahasiswa harus bekerja keras, berdedikasi tinggi, dan antusias (Mursid, 2013) Cara tersebut bertujuan agar memotivasi mahasiswa dalam melaksanakan berbagai kegiatan sehingga dapat menyelesaikan tugasnya secara kreatif. Agar pembelajaran berbasis produksi dapat efektif, maka beberapa tahapan yang perlu diperhatikan meliputi: 1) merencanakan produk yaitu dapat berupa benda

hasil produksi atau jasa berbasis kebutuhan; 2) melaksanakan proses produksi dalam konteks dan proses standar industri; 3) evaluasi produk (melakukan kendali mutu), yaitu peserta didik diarahkan untuk memeriksa hasil produk sesuai standar mutu; 4) membuat konsep pemasaran, peserta didik diajak mempersiapkan konsep pemasaran misalnya media yang digunakan dan bentuk promosi yang dilakukan.

Kewirausahaan

Kewirausahaan adalah semangat, sikap, perilaku, dan kemampuan seseorang dalam menangani usaha atau kegiatan yang mengarah pada upaya mencari, menciptakan, menerapkan cara kerja, teknologi, dan produksi baru dengan meningkatkan efisiensi dalam rangka memberikan pelayanan yang lebih baik untuk memperoleh keuntungan yang lebih besar (Suherman, 2010). Proses kewirausahaan meliputi semua kegiatan untuk mengejar dan memanfaatkan peluang. Sudut pandang lain mengenai kewirausahaan adalah merupakan salah satu yang menentukan terhadap tampilan perekonomian suatu negara. Menurut Ciputra (2009) seorang wirausahawan harus bersikap kreatif inovatif, mampu menangkap atau menciptakan peluang serta berani mengambil resiko yang terukur.

Menurut Risky (2011), secara sederhana arti wirausahawan (*entrepreneur*) adalah orang yang berjiwa berani mengambil resiko untuk membuka usaha dalam berbagai kesempatan berjiwa berani mengambil resiko artinya bermental mandiri dan berani memulai usaha, tanpa diliputi rasa takut atau cemas sekalipun dalam kondisi tidak pasti. Penelitian Rosmiati (2015) menekankan empat aspek dasar menjadi seorang wirausahawan yaitu: 1) melibatkan proses penciptaan dan menciptakan suatu nilai baru; 2) menuntut sejumlah waktu dan upaya yang dibutuhkan; 3) melibatkan seseorang menjadi pengusaha; 4) pengusaha akan merespon dan menciptakan perubahan melalui tindakan. Tindakan kewirausahaan menyatu pada perilaku sebagai bentuk tanggapan atas keputusan yang didasarkan pada pertimbangan ketidakpastian mengenai peluang untuk mendapatkan keuntungan.

Minat Berwirausaha

Minat adalah sikap yang membuat orang senang terhadap obyek, situasi atau ide-ide tertentu. Hal ini diikuti oleh perasaan senang dan kecenderungan untuk mencari obyek yang disenangi itu. Minat berwirausaha dapat dilihat dari ketersediaan untuk bekerja keras dan tekun untuk mencapai kemajuan usahanya, kesediaan menanggung resiko berkaitan dengan tindakan yang dilakukannya, serta menempuh cara baru untuk mencapai yang diinginkan. Menurut Bygrave (dalam Alma, 2007) minat berwirausaha tidak dibawa sejak lahir tapi tumbuh dan berkembang sesuai dengan faktor-faktor yang mempengaruhi. Faktor yang mempengaruhi tumbuhnya keputusan untuk berwirausaha adalah hasil interaksi dari beberapa faktor yaitu karakter kepribadian seseorang dan lingkungannya. Berdasarkan paparan di atas, maka dapat dipahami bahwa bahwa minat berwirausaha tidak secara otomatis terbentuk dan dibawa sejak lahir oleh setiap individu, melainkan tumbuh dan berkembang oleh faktor-faktor yang mempengaruhi seperti lingkungan, pendidikan, pelatihan dan lain sebagainya.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan data hasil penelitian dipaparkan secara deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan tentang apa yang dialami subyek berkaitan dengan antusiasme belajar setelah menggunakan metode *production based learning* (pembelajaran berbasis produksi) serta pengaruhnya terhadap minat berwirausaha mahasiswa. Pelaksanaan penelitian pada waktu perkuliahan semester ganjil tahun akademik 2019/2020, subjek penelitian yaitu mahasiswa aktif yang mengikuti matakuliah kewirausahaan, terdiri dari mahasiswa prodi pendidikan matematika dan pendidikan guru sekolah dasar STKIP PGRI Pacitan yang dipilih secara purposive sampling.

Metode observasi, angket, wawancara dan dokumentasi digunakan sebagai prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini. Pelaksanaan pengamatan atau observasi dilakukan peneliti terhadap reaksi subjek dalam hal ini adalah peserta didik pada waktu kegiatan perkuliahan kewirausahaan dengan metode pembelajaran berbasis produksi. Penyebaran angket sekaligus diikuti dengan kegiatan interview (wawancara) peneliti secara tidak terstruktur terhadap subjek yang berguna untuk memperkuat akurasi data yang diperoleh melalui observasi guna memperkuat dan memberikan keterangan data observasi yang semakin jelas. Angket diwujudkan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan berlangsungnya kegiatan perkuliahan kewirausahaan dengan menggunakan metode *production based learning* serta pengaruhnya terhadap minat berwirausaha mahasiswa. Sampel berjumlah sebanyak 50 orang mahasiswa. Pengukuran pertanyaan dengan metode Skala Likert skala 1-4 poin yang terdiri dari sangat setuju 4, setuju 3, tidak setuju 2, dan sangat tidak setuju 1, digunakan untuk pernyataan positif sedangkan pernyataan negatif nilainya berbalik dari pernyataan positif. Langkah selanjutnya yaitu dokumentasi yang merupakan pelengkap dari kegiatan pengumpulan data wawancara dan observasi.

Data diperiksa dengan menggunakan triangulasi metode, yaitu teknik mendapatkan data dengan cara yang berbeda-beda namun dari sumber yang sama, dan triangulasi sumber, yaitu teknik untuk mendapatkan data dari berbagai sumber yang berbeda-beda dengan cara yang sama. Kegiatan ini dilakukan dengan membandingkan hasil yang diperoleh dari pengamatan (observasi), wawancara, sebaran angket, serta analisis dokumen. Analisis data memakai cara penelitian induktif yang dilaksanakan dengan teknik interaktif mengalir atau saling terjalin. Aktivitas dalam analisis data meliputi reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Metode Production Based Learning

Pelaksanaan perkuliahan dilakukan dengan tiga tahapan yaitu metode ceramah, pelaksanaan diskusi kelas dan pembuatan business plan. Kegiatan metode ceramah berguna untuk menjelaskan beberapa konsep kewirausahaan yang terdiri dari karakteristik wirausaha, peluang usaha, kreativitas dan inovasi, marketing plan, serta kepemimpinan dalam suatu usaha. Pelaksanaan diskusi kelas dilakukan untuk menyempurnakan pemahaman mahasiswa mengenai turunan kegiatan kewirausahaan

diantaranya strategi brand, dan etika dalam berbisnis. Selama pelaksanaan diskusi mahasiswa terlihat antusias untuk mengikutinya dan aktif dalam bertanya serta mengemukakan pendapat terkait dengan materi yang didiskusikan. Sikap dan tanggung jawab mahasiswa ditunjukkan dengan cara datang tepat waktu dalam mengikuti perkuliahan. Hal ini menunjukkan adanya sikap antusiasme mahasiswa untuk mengikuti kuliah dan belajar.

Tahapan selanjutnya adalah pembuatan *business plan* dilakukan dengan urutan 1) merencanakan suatu produk, yaitu mahasiswa merancang pembuatan produk terdiri dari barang atau jasa yang bisa membantu masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya, 2) pelaksanaan proses produksi, yang harus disesuaikan dengan standar produksi, 3) evaluasi produk, adalah mengarahkan mahasiswa untuk memeriksa produk hasil buatannya agar disesuaikan dengan standar produksi, 4) pembuatan konsep strategi pemasaran, mahasiswa merancang konsep yang akan digunakan untuk mempermudah kegiatan marketingnya. Untuk awal pelaksanaan pembelajaran berbasis produk, mahasiswa membuat perencanaan produk yang akan direalisasikannya nanti. Diperlukan kreativitas dan inovasi pada saat pembuatan perencanaan bisnis guna memunculkan ide baru dalam pembuatan produk, pelayanan usaha dan model baru dalam dunia usaha dimaksudkan bisa menciptakan nilai tambah yang akan membantu meningkatkan produktivitas, inovasi, efisiensi dan efektifitas dalam suatu organisasi bisnis. Rencana bisnis dikerjakan secara kelompok yang terdiri dari 4-5 orang anggota. Masing-masing kelompok akan mempresentasikan hasil kerjanya dalam membuat perencanaan bisnis yang meliputi nama produk, bahan baku pembuatan produk, inovasi yang dilakukan dalam pembuatan produk, dan proses pembuatannya. Presentasi produk juga berguna bagi mahasiswa/kelompoknya untuk mendapatkan masukan serta saran dari pengajar atau mahasiswa lain berkaitan dengan kreativitas dan inovasi produk. Hasil dari perencanaan produk mahasiswa ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Data Produk Mahasiswa

No.	Nama Produk	Jenis Produk
1	Nugget Jagung	Barang
2	Pudding Rainbow	Barang
3	Teh Bungsu (Teh Bunga Sepatu)	Barang
4	Stipadan (Stick Daun Pandan)	Barang
5	Herbal Kers Tea (Teh Daun Talok)	Barang
6	Lumyerr (puding roti fla)	Barang
7	Buaya (Brownies daun pepaya)	Barang
8	Setan (Sate Taichan)	Barang
9	Keripik Organik Kita	Barang
10	Tahu Udang	Barang
11	Pisang Camer	Barang
12	Ketuy (Keripik Santuy)	Barang
13	Salad Buah Mantul	Barang
14	Banana Nageetto	Barang
15	Bolaku (bolu labu kuning)	Barang
16	Boba Yeah	Barang
17	Jelly Reo	Barang

18	Lumpur Nupi	Barang
19	Piscok & Bakyam	Barang
20	Sempol Ayam Sayur	Barang

Tabel 1 menunjukkan bahwa pada tahap awal pembuatan perencanaan bisnis yang telah dilaksanakan mahasiswa hasilnya terdiri dari 20 kelompok. Produk mahasiswa ternyata semua mengarah ke pembuatan makanan dan minuman yang masuk dalam kategori jenis barang daripada jasa. Alasan mahasiswa lebih memilih membuat produk barang daripada jasa berdasarkan wawancara yang telah dilakukan secara langsung pada waktu pelaksanaan pembelajaran baik secara individu maupun kelompok mengenai jenis produk yang akan dibuat, hasilnya sebagai berikut:

Subyek 1

“Jika saya membuka usaha di bidang makanan karena saya punya keahlian memasak, atau mungkin membuka kafe dengan masakan yang saya buat. Membuka usaha makanan lebih efektif dan meyakinkan karena makanan adalah kebutuhan pokok manusia yang kapanpun dan dimanapun pasti akan dicari”.

Subyek 2

Jika menjadi seorang wirausaha, saya akan membuat usaha produk makanan khas rumahan. Dikarenakan daerah saya seperti kerupuk, sermier, kerecek, dan lain sebagainya sangat digemari dan masih jarang yang memproduksi. Agar memiliki ciri khas dan berbeda dari yang lain, bisa divariasikan mulai dari rasa, warna, atau kemasan yang menarik”.

Subyek 3 (mewakili kelompoknya)

“Saya ingin menciptakan suatu barang yang unik dengan kreatifitas saya sendiri gagasan-gagasan dan ide-ide saya. Karna saya suka dengan suatu barang yang unik dan itu membuat saya ingin menciptakan suatu barang yang unik beda dengan lainnya tapi mampu diterima oleh kalangan masyarakat”.

Subyek 4

“Saya berkeinginan memaksimalkan kemampuan yang saya miliki, seperti membuka jasa les yang menurut saya lebih efisien dan bisa *disambi* kuliah. Karena membuat usaha jasa itu tidak membutuhkan modal yang besar”.

Wawancara langsung dengan mahasiswa baik secara individu maupun kelompok, hasilnya sebagian besar mereka menyatakan ingin membuat usaha dalam bentuk barang namun ada sebagian kecil yang berkeinginan membuka usaha dibidang jasa. Berdasarkan wawancara dapat dikatakan bahwa mahasiswa memiliki keinginan dan berminat untuk berwirausaha baik dalam bentuk barang atau jasa.

Setelah perencanaan produksi selesai dilakukan maka langkah selanjutnya yaitu melaksanakan produksi. Untuk proses produksi waktu yang diberikan kepada mahasiswa selama dua minggu dimaksudkan agar mereka tidak terburu-buru dalam membuat produk supaya hasilnya sesuai dengan harapan, pantas dan layak untuk dijual ke masyarakat. Berdasarkan laporan mahasiswa selama proses produksi tidak jarang mereka mengalami kekecewaan dikarenakan hasilnya yang tidak sesuai dengan yang diharapkan. Kejadian seperti ini merupakan sesuatu yang wajar karena dalam proses produksi apalagi kalau produknya berupa makanan dan minuman jumlah takaran bahan masih berdasarkan

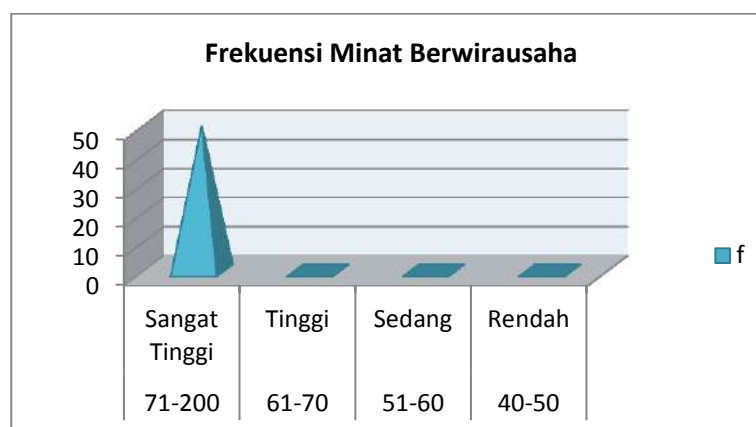
perkiraan pembuatnya apalagi kalau merupakan produk baru yang belum pernah ada sebelumnya. Walaupun mengalami ketidaksesuaian dalam pembuatan produk tetapi mereka tetap mencobanya. Tidak jarang mereka membuatnya sampai tiga atau empat kali supaya berhasil mendapatkan produk yang sesuai dengan keinginannya.

Tahap selanjutnya atau proses yang ketiga adalah pelaksanaan evaluasi. Evaluasi diperlukan sebelum produk di jual ke masyarakat agar hasilnya tidak mengecewakan. Produk yang dibuat mahasiswa kemudian dibawa untuk dipamerkan secara terbatas di lingkungan kampus dan selanjutnya akan dievaluasi secara bersama-sama oleh tim evaluasi. Tim evaluasi terdiri dari dosen dan karyawan yang ada di kampus. Evaluasi terdiri dari tampilan, inovasi produk, rasa dan cara pengemasan atau penyajiannya ke konsumen. Hasil evaluasi selanjutnya akan disampaikan ke mahasiswa yang berguna sebagai masukan dan bahan pertimbangan untuk pembuatan produk selanjutnya.

Tahap terakhir dari pembelajarn berbasis produk yaitu pembuatan konsep strategi pemasaran. Kegiatan ini sangat penting untuk membantu mahasiswa dalam mengenalkan produk hasil inovasinya ke masyarakat guna memudahkan proses pemasaran. Berbagai macam strategi pemasaran yang ada dapat digunakan untuk membantu penjualan produk-produk mereka. Melalui media sosial yang banyak di terapkan mahasiswa untuk mengenalkan dan memasarkan produknya. Memang, cara ini merupakan salah satu strategi yang tidak membutuhkan biaya yang mahal dan cukup efektif. Sasaran konsumen masih seputar teman-temannya dan masyarakat di lingkungan rumah mahasiswa masing-masing. Untuk produksinya mereka belum mampu untuk membuat dalam jumlah banyak karena mereka pada umumnya masih fokus dalam menyelesaikan kuliah dulu.

Hasil Data Angket

Minat mahasiswa untuk berwirausaha berdasarkan data menunjukkan skor frekuensi terendah 106 dan tertinggi 156. Pembagian kategori rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi dilakukan untuk mengetahui minat berwirausaha mahasiswa.



Gambar 2 Frekuensi Minat Berwirausaha

Analisis data tentang penerapan pendidikan kewirausahaan dengan menggunakan metode production based learning menunjukkan bahwa minat berwirausaha mahasiswa pada level sangat tinggi. Hasil ini sesuai dengan data perencanaan produksi dan wawancara yang telah dilakukan

menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki minat untuk berwirausaha dalam bidang barang atau jasa. Dengan demikian data hasil penelitian dinyatakan valid.

Hasil penelitian berupa implementasi pendidikan kewirausahaan pada matakuliah kewirausahaan ini relevan dengan penelitian sebelumnya di mana minat berwirausaha mahasiswa dapat diukur melalui kegiatan berbasis kewirausahaan (Widnyana, 2018), (Putra, 2017). Metode kegiatan berbasis pendidikan kewirausahaan menjadi pendekatan alternatif dan strategis untuk merangsang generasi muda supaya menyukai bidang kewirausahaan dan menaruh minat untuk menjadi wirausaha yang mandiri (Indarti, 2008).

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan metode production based learning guna meningkatkan antusiasme belajar dan minat berwirausaha yang telah dilakukan menunjukkan bahwa mahasiswa antusias dalam mengikuti perkuliahan serta dapat menyerap ilmu yang diperoleh selama pelaksanaan pembelajaran, bisa mengembangkan jiwa kewirausahaan serta mampu melaksanakan perencanaan usaha dalam bentuk produk. Penggunaan metode pembelajaran production based learning pada matakuliah kewirausahaan dianggap tepat dan bisa diterima mahasiswa karena mereka mampu menghasilkan karya yang kreatif dan inovatif sehingga dapat dimanfaatkan oleh masyarakat. Walaupun penerapan metode praktik lebih disenangi mahasiswa tetapi tidak serta merta bisa diterapkan untuk seluruh materi perkuliahan, karena metode pembelajaran juga harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan pengajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil bahwa:

- 1) Pembelajaran matakuliah kewirausahaan dengan menerapkan metode production based learning dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, serta konsep pemasaran sesuai dengan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) level 6
- 2) Minat mahasiswa untuk berwirausaha berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket berada di level sangat tinggi
- 3) Mahasiswa memiliki minat berwirausaha lebih cenderung pada bidang produk barang yang berupa makanan serta minuman dari pada produk jasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alma, Buchari. 2007. *Kewirausahaan*. Bandung: Alfabeta.
- Ciputra. 2009. *Ciputra Quantum Leap*. Elex Media Komputindo, Jakarta
- Farida, Eka, dkk. 2017. *Pengembangan Model Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis Proyek untuk Menumbuhkan Semangat Wirausaha Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro*. JPEK. HAL 8 -18. Volume 1. Nomor 1.
- Ganefri. 2013. *The Development of Production-Based Learning Approach to Entrepreneurial Spirit for Engineering Students*. Journal Asian Social. Science; 9(12).

- Hidayat, Hendra, dkk. 2018. *Pembelajaran Kewirausahaan Dengan Pendekatan Berbasis Produksi Sebagai Alternatif Mempersiapkan Lulusan Berkualitas di Pendidikan Tinggi*. Seminar Nasional Pakar ke 1.
- Mursid, R. 2013. *Pengembangan Model Pembelajaran Praktik Berbasis Kompetensi Berorientasi Produksi*. Jurnal Cakrawala Pendidikan, Februari 2013, Th. XXXII, No. 1.
- Putra, S.S. 2017. *Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha mahasiswa*. Jurnal Populis, Vol. 2, No. 4.
- Retno Budi Lestari dan Trisnadi Wijaya. 2012. *Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa di STIE MDP, STMIK MDP dan STIE MUSI*. Forum Bisnis dan Kewirausahaan, Jurnal Ilmiah STIE MDP Vol 1 No 2 hal 112-119.
- Rosmiati., Junias, D.T.S, & Munawar. 2015. *Sikap, Motivasi, dan Minat Berwirausaha Mahasiswa*. Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan, Vol.17, NO. 1, 21-3
- Suherman, Eman. 2010. *Desain Pembelajaran Kewirausahaan*. Bandung: Alfabeta.
- Suryanto. 2008. *Kajian Transisi Pola Pembelajaran Practical Based Learning (PBL) menuju Production Based Education (PBE)*. Politeknik Negeri Semarang
- Sumartana. 2011. *Pengaruh Pendekatan Product Based Training dan Pendekatan Competency Based Training pada Mata Pelajaran Praktik Pekerjaan Pemesinan Ditinjau dari Penguasaan dalam Menggunakan Alat Ukur*. Tesis. Universitas Negeri Semarang
- Widnyana, I Wayan. 2018. *Pengaruh Pemberian Mata Kuliah Kewirausahaan Dan Pelatihan Wirausaha Terhadap Minat Wirausaha Ekonomi Kreatif Pada Mahasiswa Unmas Denpasar*. Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia, Vol. 1, No. 1, Hal. 171-177

PENGARUH KECEMASAN TERHADAP EFIKASI DIRI BELAJAR SECARA ONLINE PADA MAHASISWA PENDIDIKAN MATEMATIKA

Hari Purnomo Susanto

Program Studi Pendidikan Matematika, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: haripurnomosusanto@gmail.com

Abstrak

Pelaksanaan pembelajaran secara online menjadi salah satu solusi utama untuk terlaksananya pembelajaran saat pandemic Covid-19. Pembelajaran online ini diduga dapat meningkatkan kecemasan pembelajaran yang kontinyu pada turunya effikasi diri mahasiswa terhadap proses belajarnya. Pada artikel ini bertujuan untuk mengetahui hubungan dan besar pengaruh kecemasan terhadap efikasi diri. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu kecemasan mahasiswa saat belajar secara online, dan variabel terikatnya yaitu efikasi diri mahasiswa dalam melaksanakan pembelajaran secara online. Pengukuran variabel-variabel tersesebut dilakukan dengan menggunakan angket kecemasan dan effikasi diri yang disebar secara online menggunakan fasilitas dari google formulir. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh mahasiswa pendidikan matematika STKIP PGRI Pacitan dan diperoleh data sebanyak 77 mahasiswa. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan regresi linier. Hasil analisis menunjukkan bahwa 1) kecemasan memiliki hubungan yang negative dengan efikasi diri pada level sedang, 2) kecemasan berpengaruh terhadap efikasi diri sebesar 9,8%.

Kata kunci: Kecemasan, Efikasi diri, dan Pembelajaran Online.

PENDAHULUAN

Covid-19 sangat berdampak buruk terhadap berbagai bidang kehidupan di dunia dan Indonesia. Salah satunya berdampak pada bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran, Sehingga pemerintah Melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam Surat Edaran Kemendikbud Dikti No. 1 tahun 2020 melarang perguruan tinggi melaksanakan perkuliahan konvensional dan mengharuskan melaksanakan pembelajaran secara *online*. Bentuk perkuliahan yang dapat dijadikan solusi dalam masa pandemi covid-19 adalah pembelajaran *online* (Sadikin dkk, 2020).

Kondisi ini secara tidak langsung memaksa para dosen menggunakan metode pembelajaran *online* yang sebagian besar dari mereka belum pernah dan/atau jarang menggunakannya. Berbagai macam pembelajaran *online* digunakan oleh guru dan dosen, tanpa memperhatikan standar pembelajaran *online*. Standar yang digunakan hanya sekadar komunikasi secara *online* dan sudah dianggap pembelajaran *online*. walaupun pembelajaran *online* yang standar menurut banyak pakar memiliki banyak kelebihan dalam meningkatkan efikasi diri, kemampuan akademik (Hodges, 2008; Shen dkk, 2013), motivasi dan self regulated.

Pembelajaran secara *online* menjadi satu-satunya solusi dalam pembelajaran di masa pandemi di STKIP PGRI Pacitan. Masing-masing dosen memiliki persepsi sendiri-sendiri dalam menyikapi pembelajaran *online* ini, beberapa diantaranya berusaha menyampaikan materinya secara *online* menggunakan media ruang komunikasi seperti *whatsapp* (So, 2016), *facebook* (Kumar & Nanda,

2018), *Google Classroom* (Iftakhar, 2016) *zoom* dan bahkan lebih fleksibel lagi menggunakan video youtube. Ruang komunikasi tidak secara langsung ini menjadi sebuah kelaziman baru yang dipaksakan dan harus dilakukan dengan berbagai cara yang sifatnya bisa menguntungkan atau bahkan bisa sangat merugikan.

Pembelajaran *online* yang dipaksakan memberikan pengalaman baru bagi dosen Matematika. Tetapi tidak sedikit permasalahan yang ditimbulkannya berkaitan dengan teknis pembelajaran, dari persiapan pembelajaran sampai pada system penilaiannya. Perangkat-perangkat pembelajaran yang dimiliki oleh para dosen yang telah disesuaikan untuk standar pembelajaran tatap muka menjadi tidak standar lagi, khususnya pada media yang digunakan untuk pembelajaran. Kondisi ini memaksa dosen untuk berpikir kritis dan kreatif dalam melaksanakan pembelajaran *online*, walaupun substansinya kurang memperhatikan ranah perkembangan mahasiswa baik secara akademik, psikomotorik, maupun afektif.

Faktor psikologi merupakan ranah afektif yang sangat diprhitungkan dalam pembelajaran (Sutarti, 2018). Pengaruh faktor psikologi dalam pembelajaran akan berdampak pada pemahaman dan hasil yang di capai dalam belajar matematika. Banyak sekali faktor psikologi yang bisa mempengaruhi hasil belajar pada mahasiswa, Dua diantaranya yaitu kecemasan, dan efikasi diri dalam belajar (Susanto, 2019).

Kecemasan mahasiswa akan muncul ketika dihadapkan dengan sesuatu yang baru dan tidak lazim dilakukan pada rutinitasnya. Kecemasan mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran secara *online* akan berpengaruh pada penguasaan materi yang diperolehnya. Kecemasan mahasiswa meningkat bisa disebabkan system pembelajaran *online*, media pembelajaran *online*, penugasan yang bertubi-tubi, fasilitas mahasiswa, ketersediaan sinyal, dan bahkan ketersediaan paketan data (Jamaluddin, 2020). Berubahnya lingkungan belajar secara drastis, dan kesulitan dalam mengerjakan tugas dapat menyebabkan munculnya kecemasan seperti pendapat Syamsu Yusuf (dalam Annisa & Ifdil 2016).

Selanjutnya kecemasan di luar pembelajaran dapat diakibatkan covid-19 yang di alami oleh mahasiswa (Sundarasan dkk, 2020; Gualano,dkk, 2020), atau bahkan oleh dosen. Temuan ini diperjelas dengan penelitian yang menyimpulkan bahwa kesehatan masyarakat dalam keadaan darurat dapat memiliki banyak efek psikologis pada siswa, yang dapat diekspresikan dalam bentuk kecemasan, ketakutan, dan kecemasan (Sharp & Theiler, 2018). Banyaknya faktor yang dapat meningkatkan kecemasan pada siswa atau mahasiswa harus dapat diukur untuk bisa di atasi sedini mungkin dalam pembelajaran secara *online* di masa pandemi ini.

Efikasi diri merupakan keyakinan seseorang atas kemampuannya dalam belajar dan mengatasi masalah. Semakin tinggi efikasi diri mahasiswa dalam belajar maka berakibat semakin maksimal pula hasil belajar yang diperolehnya. Faktor ini dalam diri mahasiswa akan diuji dalam pembelajaran secara *online* di masa pandemic ini. Terlepas dari pandemic, beberapa pakar dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa efikasi diri dalam pembelajaran *online* dapat memberikan dampak positif dalam

keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Peechapol dkk 2018; Yavuzalp & bahcivan 2020). Selanjutnya efikasi diri dalam belajar *online* dimasa pandemic menjadi dipertanyakan, karena meningkatnya kecemasan yang secara langsung atau tidak langsung dapat melemahkan efikasi diri (susanto, 2019; Sutarti, 2018).

Sesuai konsep korelasi, hubungan antara dua variabel belum tentu dapat digunakan untuk menyimpulkan bahwa salah satu variabel mempengaruhi variabel yang lain atau belum tentu memiliki hubungan kausalitas (Howitt dan Cramer, 2011; Miles dan Banyard, 2007) Sehingga dapat dikatakan bahwa hubungan kecemasan dengan efikasi diri belum tentu menunjukkan apakah kecemasan berpengaruh atau tidak terhadap efikasi diri mahasiswa. Berdasarkan kondisi dari kedua variabel di atas dalam penelitian ini akan ditentukan hubungan dan besarnya pengaruh kecemasan terhadap efikasi diri belajar secara *online* pada mahasiswa pendidikan matematika di STKIP PGRI Pacitan.

KAJIAN LITERATUR

Moore, Dickson-Deane, & Galyen (2011) menyatakan bahwa pembelajaran *online* merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Perangkat-perangkat yang digunakan dalam Pembelajaran *online* diantaranya yaitu telepon pintar, tablet dan laptop. Perangkat-perangkat dapat digunakan untuk mengakses informasi dimana saja dan kapan saja (Gikas & Grant, 2013). Teknologi mobile memiliki kontribusi besar dalam pendidikan, termasuk di dalamnya adalah pencapaian tujuan pembelajaran jarak jauh (Korucu & Alkan, 2011). Berbagai media juga dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara *online*. Misalnya kelas-kelas virtual menggunakan layanan *Google Classroom*, (Iftakhar, 2016), dan aplikasi pesan instan seperti *WhatsApp* (So, 2016). Pembelajaran secara *online* bahkan dapat dilakukan melalui media social seperti *Facebook* dan *Instagram* (Kumar & Nanda, 2018).

Kecemasan ini diakibatkan beragamnya media belajar *online* yang harus dikuasai oleh mahasiswa (Irawan dkk, 2020; Bolliger dan Halupa, 2012) dikarenakan penguasaan teknologi oleh dosen yang berbeda-beda. Kecemasan semakin meningkat ketika mahasiswa menghadapi tugas yang bertubi-tubi dari dosen yang dikumpulkan secara *online* (Irawan dkk, 2020), dan akan semakin diperparah ketika mahasiswa menghadapi kesulitan dalam mengerjakan tugas. Bolliger dan Halupa (2012) menyatakan bahwa kecemasan dalam pembelajaran *online* ditunjukkan sebagai teknologi dapat dikategorikan menjadi kecemasan dalam penguasaan komputer, kecemasan dalam penguasaan dalam menjelajah internet, media *online* yang digunakan oleh dosen. Kecemasan dalam pembelajaran secara *online* menjadi penting untuk diperhatikan, karena dampaknya bisa sangat fatal pada perkembangan akademik mahasiswa. Level kecemasan harus dapat dikurangi pada setiap mahasiswa, sehingga faktor ini harus diketahui melalui pengukuran menggunakan sebuah instrumen kecemasan.

Selanjutnya selain efikasi dalam belajar yang harus menjadi perhatian saat Covid-19 yaitu efikasi diri belajar secara *online*. Berdasarkan empat sumber dari bandura (1997), Peechapol dkk

(2018) menyimpulkan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi efikasi diri seseorang ketika belajar secara *online* yaitu Pengalaman dan Pengetahuan Pembelajaran *Online* (*Online Learning Experience and Knowledge*). Umpan balik dan Penghargaan (*Feedback and Reward*), Komunikasi dan Interaksi *Online* (*Online Communication and Interactions*). Pengaruh Sosial (*Social Influence*) Motivasi dan Sikap Pelajar (*Learner Motivation and Attitude*).

Yavuzalp & bahcivan (2020) menyatakan bahwa *self-efficacy* adalah suatu faktor psikologis penting dalam lingkungan belajar *Online* dan memiliki pengaruh yang signifikan terutama pada keberhasilan akademik siswa dalam pembelajaran *online*. Beberapa penelitian mengklaim bahwa efikasi diri akan menjadi kunci bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran secara *online* (Hodges, 2008). Shen dkk (2013) berpendapat bahwa kesuksesan siswa dalam belajar secara *online* tidak lepas dari efikasi diri yang dipengaruhi oleh pengalaman belajar *online* sebelumnya dan gender. Maraknya pembelajaran secara *online* di tahun 2020 sebagai akibat dari pandemic covid-19 dan pentingnya faktor efikasi diri dalam pembelajaran *online*, Maka pengukuran terhadap faktor efikasi diri dalam pembelajaran *online* menjadi penting.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dengan pendekatan kausal korelatif. Populasi dari penelitian ini yaitu seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Pacitan, banyaknya mahasiswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu 77 dari 92 mahasiswa. Variabel dalam penelitian ini yaitu kecemasan terhadap pembelajaran *online* sebagai variabel bebas dan efikasi diri mahasiswa sebagai variabel terikat. selanjutnya data terkait dengan kedua variabel tersebut dikumpulkan menggunakan angket kecemasan dan efikasi diri. Angket disusun dengan menggunakan skala likert dengan masing-masing variabel menggunakan 20 pernyataan. Proses pengambilan data dilakukan secara *online* menggunakan format *google formulir*. Data kecemasan dan efikasi diri selanjutnya dianalisis menggunakan analisis regresi linier sederhana, digunakan analisis ini dengan tujuan agar peneliti dapat melihat korelasi kedua variabel sekaligus mengetahui hubungan kausal keduanya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data diambil dengan menggunakan angket kecemasan dan efikasi diri. Kuisioiner dapat dilihat pada Lampiran. Banyaknya sampel yang digunakan yaitu sebanyak 77 mahasiswa pendidikan matematika Skor kecemasan dan efikasi diri dapat dilihat di lampiran. Selain itu responden diminta untuk mengisi sebagai respon terhadap pembelajaran *online* dan tatap muka serta media yang cocok digunakan.

Tabel 1. Pembelajaran yang diinginkan mahasiswa PMtk

Pembelajaran	Frekuensi	%
Tatap Muka	43	55.84%
Tatap muka dan <i>online</i>	26	33.77%
<i>online</i>	8	10.39%

Tabel 2. Media *Online* yang digunakan untuk Pembelajaran

Media <i>online</i>	Frekuensi	%
Video	42	54.55%
diberi file dan dipelajari sendiri	10	12.99%
<i>watsapp</i>	9	11.69%
<i>zoom</i>	9	11.69%
<i>google classrom</i>	2	2.60%
<i>google meet</i>	4	5.19%
video dan <i>whatsapp</i>	1	1.30%

Kategorisasi kecemasan dan efikasi diri dilakukan dengan pendekatan hipotetik, dan diperoleh seperti pada table 3.

Tabel 3. Kategorisasi Skor Kecemasan dan efikasi diri

Kategori	interval	Kecemasan		Efikasi Diri	
		f	%	f	%
tinggi	$X > 73.33$	35	44.9%	9	11.5%
Sedang	$46.67 < X < 73.33$	42	53.8%	68	87.2%
Rendah	$X < 46.67$	1	1.3%	1	1.3%

Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis regresi linier, dilanjutkan dengan uji asumsi klasik untuk melihat apakah model regresi yang diperoleh bisa digunakan atau tidak. Hasil analisis Regresi linier menggunakan SPSS dapat dilihat pada table 4, table 5, dan table 6, selanjutnya uji asumsi klasik dilakukan dengan menggunakan SPSS dapat dilihat pada tabel 7 dan tabel 8.

Tabel 4. Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.312 ^a	.098	.085	8.37920

a. Predictors: (Constant), Kecemasan

Tabel 5. ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	568.982	1	568.982	8.104	.006 ^a
	Residual	5265.823	75	70.211		
	Total	5834.805	76			

a. Predictors: (Constant), Kecemasan

b. Dependent Variable: Efikasi Diri

Tabel 6. Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	84.075	7.754		10.842	.000
	Kecemasan	-.301	.106	-.312	-2.847	.006

a. Dependent Variable: Efikasi Diri

Tabel 7. unstandardized of Residual Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Unstandardized Residual	.058	77	.200*	.989	77	.782

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Tabel 8. Uji Heteroskedastisitas model Regresi

			Unstandardized Residual	Kecemasan
Spearman's rho	Unstandardized Residual	Correlation Coefficient	1.000	.031
		Sig. (2-tailed)	.	.788
		N	77	77
	Kecemasan	Correlation Coefficient	.031	1.000
		Sig. (2-tailed)	.788	.
		N	77	77

Hasil uji syarat analisis regresi yaitu pertama, uji normalitas residual (tabel 7) menunjukkan bahwa residual atau error yang dihasilkan oleh model regresi berdistribusi normal, sehingga asumsi klasik residual normal terpenuhi. Kedua, pada model regresi tidak boleh terjadi heteroskedastisitas (tabel 8), analisis ini dilakukan dengan metode uji Spearman Rank dan diperoleh bahwa variable kecemasan tidak memiliki hubungan dengan residual. Sehingga disimpulkan pada regresi tidak mengandung kasus heteroskedastisitas. Berdasarkan uji asumsi ini, maka regresi dapat digunakan untuk menggambarkan kondisi variable-variabel yang diamati.

Membicarakan tentang kecemasan dan efikasi diri tidak ada habisnya. Kedua factor tersebut merupakan factor yang sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil pembelajaran, khususnya pembelajaran secara *online* di masa pandemic Covid-19 tahun 2020.

Kecemasan dalam belajar secara *online* pada program studi pendidikan matematika menunjukkan sebagian besar mahasiswa mengalami keresahan. Hal ni dapat dilihat pada tabel 1 yaitu sekitar 55.89% mahasiswa masih menginginkan pembelajaran langsung atau pembelajaran tatap muka di dalam kelas. Selanjutnya banyaknya mahasiswa yang memiliki kecemasan tinggi, sedang dan rendah berturut-turut sebesar 44.9%, 53,8%, dan 1,3 %.

Perhitungan SPSS pada tabel 6 kolom beta sebesar - 0,312, Menunjukkan bahwa kecemasan memiliki hubungan negative dengan efikasi diri mahasiswa pendidikan dalam pembelajaran *online*. Adapun level hubungan kecemasan efikasi diri tersebut menempati level sedang.

Hubungan kausal dari kecemasan dengan efikasi diri dapat dilihat dengan menggunakan tabel 6. dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa konstanta sebesar 84.075 dan koefisien dari variable kecemasan -0,301 dengan signifikansinya berturut-turut adalah 0,000 dan 0,006. Hasil signifikansi ini menunjukkan bahwa konstanta dan koefisien dapat digunakan, sehingga diperoleh persamaan regresi $y = 84,075 - 0,301x$. Persamaan tersebut menjelaskan bahwa untuk setiap kenaikan satu satuan dari variable kecemasan, maka effikasi diri akan semakin kecil sebesar 0,301. Persamaan regresi ini menunjukkan model matematis dari hubungan kausal dimana effikasi diri dapat dipengaruhi oleh kecemasan.

Selanjutny, besar pengaruh dari kecemasan terhadap efikasi diri dapat diketahui dari tabel 5. besarnya pengaruh kecemasan terhadap efikasi diri sebesar 0,098 atau 9,8%. Hasil ini menjelaskan bahwa dalam proses belajar *online* kecemasan mahasiswa mempengaruhi efikasi diri sebesar 9,8%, dimana sekitar 90,2% efikasi diri mahasiswa dipengaruhi factor lain yang belum diketahui.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas dapat disimpulkan, pertama. Kecemasan mahasiswa memiliki hubungan yang negatif dengan efikasi diri pada level sedang. Kedua kecemasan memiliki pengaruh sebesar 9,8% dalam menentukan kondisi efikasi diri mahasiswa. Hasil ini dapat digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki system pembelajaran secara *online* di STKIP PGRI Pacitan baik di

masa *pandemic* atau di masa *non pandemic*, sehingga dapat mengurangi kecemasan mahasiswa yang mengikuti pembelajaran secara *online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, Dona Fitri & Ildil. 2016. Konsep Kecemasan (Anxiety) pada Lanjut Usi (Lansia). *Konselor*, 05 (2), pp 93-99.
- Atkinson. 2001. Pengantar Psikologi. Jakarta: Interaksa
- Bandura, Albert. 1997. *Self-efficacy: The Exercise of Control* (New York. W.H. Freeman, 1997)
- Bolliger, D.U., dan Halupa, C. 2012. Student perceptions of satisfaction and anxiety in an *Online* doctoral program. *Distance Education* 33, (1), pp 81–98
- Firman dan Rahman, S.R. 2020. Pembelajaran *Online* di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*. 2 (2). pp 81-89
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *Internet and Higher Education*. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2013.06.002>
- Gualano, M.R., Moro, G. L., Voglino, G., Bert, F., and Siliquini, R. Effects of Covid-19 Lockdown on Mental Health and Sleep Disturbances in Italy. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 17,; doi:10.3390/ijerph17134779
- Hodges, C. B. (2008). Self-efficacy in the context of *Online* learning environments: A review of the literature and directions for research. *Performance Improvement Quarterly*, 20 (3–4), 7–25. <https://doi.org/10.1002/piq.20001>
- Howitt, D dan Cramer, D. 2011. *Introduction to Statistics in Psychology*, Fifth Edition. Pearson : Prentice Hall
- Iftakhar, S. (2016). GOOGLE CLASSROOM: WHAT WORKS AND HOW? *Journal of Education and Social Sciences*.
- Irawan, Andi Wahyu., Dwisonal., & Lestari, Mardi. 2020. Psychological Impacts of Students on *Online* Learning During the Pandemic COVID-19. *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*. 07 (1), 53-60
- Jamaluddin, D., Ratnasih, T., Gunawan, H., and Paujiah, E. 2020. Pembelajaran *Online* Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru : Hambatan, Solusi dan Proyeksi, 2020.
- Korucu, A. T., & Alkan, A. (2011). Differences between m-learning (mobile learning) and elearning, basic terminology and usage of m-learning in education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.04.029>
- Kumar, V., & Nanda, P. (2018). Social Media in Higher Education. *International Journal of Information and Communication Technology Education*. <https://doi.org/10.4018/ijicte.2019010107>

- Miles, J dan Banyard, P. 2007. *Understanding and Using Statistics in Psychology : A Practical Introduction or, how I came to know and love the standard error*. SAGE Publications Ltd : London
- Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. (2011). E-Learning, *Online* learning, and distance learning environments: Are they the same? *Internet and Higher Education*.
<https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2010.10.001>
- Mukhid. A. 2009. SELF-EFFICACY: Perspektif Teori Kognitif Sosial dan Implikasinya terhadap Pendidikan. *Tadrîs*. Volume 4. Nomor 1.
- Peechapol, C., Songkhla, J.N., Sujiva. S., & Luangsodsai. A. 2018. An Exploration of Factors Influencing Self-Efficacy in *Online* Learning: A Systematic Review. *iJET*. 13(9),
- Sharp, J., & Theiler, S. (2018). A review of psychological distress among university students: Pervasiveness, implications and potential points of intervention. *International Journal for the Advancement of Counselling*, 40(3), 193–212.
- Shen, D., Cho, M. H., Tsai, C. L., & Marra, R. (2013). Unpacking *Online* learning experiences: *Online* learning self-efficacy and learning satisfaction. *The Internet and Higher Education*, 19, 10-17. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2013.04.001>
- So, S. (2016). Mobile instant messaging support for teaching and learning in higher education. *Internet and Higher Education*. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2016.06.001>
- Sundarasan, S., Chinna, K., Kamaludin., K., Nurunnabi, M., Baloch., G.H., Khoshaim, H. B., Hossain, S. F. A., and Sukayt, A. 2020. Psychological Impact of COVID-19 and Lockdown among University Students in Malaysia: Implications and Policy Recommendations. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 17, 6206; <http://doi:10.3390/ijerph17176206>
- Sutarti, T . Susanto, H.P., Hafidah, A.S., Abdul, M., and Anwar, M. 2019.. Evaluating Anxiety, Self-Efficacy and Positive Attitude Correlation Towards Mathematics Through Fuzzy Correlation Utilization,” *Journal of Engineering and Applied Sciences*, vol. 14, no. 7, pp. 2340-23441,
- Wulantina, E., Ikashaum, F., Mustika, J., Merliza., P., Loviana, S., Rahmawati, N. I., dan Andianto. 2020. Self-efficacy of mathematics students” on e learning during Covid-19 pandemic.

PROCEEDING

- Yavuzalp, N & baheivan, E. 2020. The *Online* learning self-efficacy scale: its adaptation into turkish and interpretation according to various variables. *Turkish Online Journal of Distance Education-TOJDE*. 2(1). 31-44
- Zimmerman, W. A., & Kulikowich, J. M. (2016). *Online* learning self-efficacy in students with and without *Online* learning experience. *American Journal of Distance Education*, 30(3), 180-191. <https://doi.org/10.1080/08923647.2016>.

PENGUATAN KARAKTER MAHASISWA STKIP PGRI PACITAN MELALUI KEGIATAN BERBASIS PRAMUKA

Martini

Program Studi Pendidikan Sejarah, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: oing65@gmail.com

Abstrak

Pendidikan tinggi menjadi wahana untuk mengembangkan karakter mahasiswa melalui kegiatan mahasiswa. Karakter-karakter tersebut dapat dibina melalui kegiatan kepramukaan bagi Pramuka Pandega dengan berpedoman pada Prinsip Dasar Kepramukaan, Manajemen Kepramukaan, pembelajaran dengan sistem among, dengan moto “Satya Kudarmakan, Darma Kubaktikan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan karakter dan strategi pembinaan karakter berbasis Pramuka bagi mahasiswa aktif anggota Pramuka Gudep berpangkalan di STKIP PGRI Pacitan. Metode penelitian adalah deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan dengan teknik observasi, dokumentasi, kuesioner, dan wawancara. Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi sedangkan Analisa data menggunakan model Miles dan Huberman. Luaran dari penelitian ini adalah artikel ilmiah yang dipresentasikan dalam forum seminar nasional. Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa: 1) Karakter mahasiswa yang mengikuti kegiatan kepramukaan di STKIP PGRI Pacitan adalah sikap peduli, bekerja sama, mandiri, bertanggung jawab, pantang menyerah, dan kerja keras, 2) karakter hasil pembentukan dari keterlibatan di pramuka adalah karakter disiplin, bertanggung jawab, sikap peduli sesama, sikap peduli lingkungan, bekerja sama, mandiri, percaya diri, keberanian dalam bertindak, bekerja keras; 3) karakter dikuatkan melalui kegiatan kemah, lintas alam, upacara kepramukaan, outbond, PBB, tali temali, dan pionering. Hasil ini menunjukkan bahwa pramuka menjadi wadah pembinaan karakter sesuai dengan kurikulum, pendidikan kepramukaan menghasilkan

Kata kunci: Karakter, Pramuka, Mahasiswa.

PENDAHULUAN

Pendahuluan Gerakan pramuka merupakan ekstrakurikuler wajib yang ditanamkan dari sejak dini dan merupakan kegiatan yang memberikan pengaruh besar terhadap pendidikan karakter. Pembinaan karakter melalui Pramuka dirumuskan dalam Kurikulum 2013, seperti dinyatakan Santoso (2014: 12) bahwa masuknya pendidikan pramuka dalam kurikulum 2013 merupakan salah satu wahana pembentukan karakter siswa. Hal tersebut ditunjang dengan adanya nilai-nilai pendidikan yang terkandung di dalam kode kehormatan gerakan pramuka. Kode kehormatan pramuka mempunyai makna norma (aturan) yang menjadi ukuran kesadaran mengenai akhlak yang tersimpan di dalam hati, menyadari dirinya serta menjadi standar tingkah laku anggota pramuka di masyarakat. Sepuluh pilar kode kehormatan tersebut bernama dasa dharma yang bermakna dasa adalah sepuluh dan dharma berarti janji. Selain dasa dharma yang menjadi pilar kode kehormatan yang dimiliki oleh gerakan pramuka juga ada materi-materi yang mendukung untuk meningkatkan pendidikan karakter yang

dimiliki oleh siswa diantaranya, upacara, materi tali temali, PBB dan cara membaca sandi di kepramukaan.

Pembinaan karakter jika di pendidikan dasar dan menengah memiliki wahana yaitu kegiatan ekstrakurikuler. Tujuannya adalah untuk menjadikan siswa mampu belajar dalam kehidupan sosial dan kehidupan bermasyarakat. Bekal untuk kehidupan di masyarakat tersebut tidak hanya didapatkan dari dunia pendidikan yang ditempuh mulai pendidikan dasar, pendidikan menengah, pendidikan atas namun hingga di bangku kuliah. Artinya, Pendidikan tinggi juga menjadi wahana untuk mengembangkan karakter mahasiswa melalui Pramuka.

Namun, keaktifan dalam mengikuti kegiatan kepramukaan mahasiswa berbeda dengan ketika mereka masih menjadi siswa, atau sebagai Pramuka Siaga, Penggalang, dan Pandega. Observasi di lapangan ditemukan fakta bahwa partisipasi mahasiswa baru untuk tergabung di UKM Pramuka tiap PTN/ PTS tergolong rendah. Beberapa sebab diantaranya adalah karena di perguruan tinggi mahasiswa diberikan kebebasan dalam memilih organisasi kemahasiswaan yang sesuai bakat dan minat yang cenderung sangat beragam pilihannya. Mahasiswa baru cenderung ingin mencoba organisasi atau kegiatan yang belum pernah ada di jenjang Pendidikan sebelumnya. Selain itu ada kesan bahwa pramuka di perguruan tinggi tidak lagi wajib diikuti.

Fenomena tersebut memantik Kwarda JAwa Timur bekerjasama dengan LLDIKTI VII Jawa Timur untuk mengaktifkan kembali pramuka berbasis Gudep berpangkalan di PTN/ PTS. Kegiatannya antara lain adalah melakukan pembinaan kepada Pembina Pramuka Pandega melalui sosialisasi dan kursus. Selain itu juga menyediakan hibah atau bantuan pendanaan untuk kegiatan kepramukaan.

Kebijakan tersebut mendukung Pendidikan Karakter sebagai tujuan Pendidikan nasional guna mewujudkan mahasiswa sebagai generasi dan SDM yang berkualitas sesuai dengan bidang keilmuan yang ditekuni serta berkarakter. Wadah pembinaan karakter yang tepat salah satunya melalui kegiatan berbasis pramuka. Hal ini karena kegiatan pramuka beragam, baik yang bersifat akademik maupun kegiatan lapangan yang kreatif, menyenangkan dan inovatif. Dengan demikian karakter mahasiswa dapat dijaga dan terus diasah sehingga lulusan PTN/ PTS memiliki bekal kepribadian, kecakapan hidup, dan sebagai calon Pembina Pramuka yang adaptif kompetitif.

Herizon (2012:4) mengutip rumusan dari Heritage Foundation menyatakan sembilan karakter dasar yang menjadi tujuan pendidikan karakter, yaitu: (1) Cinta Allah dan semesta beserta isinya; (2) Tanggung jawab, disiplin dan mandiri; (3) Jujur; (4) Hormat dan santun, (5) Kasih sayang, peduli dan kerjasama, (6) Efikasi diri, kreatif, kerja keras dan pantang menyerah; (7) Keadilan dan kepemimpinan; (8) Baik dan rendah hati; (9) Toleransi, cinta damai dan persatuan. Berdasarkan kesembilan karakter tersebut, sikap peduli merupakan salah satu karakter yang menonjol dalam bidang kepramukaan karena dalam kode kehormatan pramuka juga menyebutkannya.

Karakter-karakter tersebut dapat dibina melalui kegiatan kepramukaan bagi Pramuka Pandega dengan berpedoman pada Prinsip Dasar Kepramukaan, Manajemen Kepramukaan, pembelajaran dengan sistem among, dengan moto “Satya Kudarmakan, Darma Kubaktikan”.

KAJIAN LITERATUR

Tinjauan Karakter

Karakter menurut Mulyasa (2016:3) merupakan sifat alami seseorang dalam merespon keadaan secara bermoral yang diwujudkan dalam tindakan nyata melalui perilaku baik, jujur, bertanggung jawab hormat terhadap orang lain, dan nilai-nilai karakter mulia lainnya. Sedangkan menurut Samani dan Hriyanto (2017:43), karakter adalah nilai dasar yang membangun pribadi seseorang, terbentuk karena pengaruh hereditas maupun lingkungan, yang membedakannya dengan orang lain serta diwujudkan dalam sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Ini senada dengan pendapat Muslich (2013:95) yang menyatakan bahwa karakter merupakan kualitas moral dan mental seseorang yang pembentukannya dipengaruhi oleh faktor bawaan (nature) dan faktor lingkungan (nurture). Ini berarti karakter merupakan sikap yang ditunjukkan seseorang sebagai tanggapan suatu keadaan sikap positif dan negatif.

Karakter seseorang tidak terbentuk sendiri meskipun manusia telah mempunyai potensi karakter masing-masing. Akan tetapi dalam perkembangannya, karakter terbentuk karena adanya sebuah pengaruh dari keturunan dan lingkungannya. Lebih lanjut Muslich (2013:38) berpendapat bahwa karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan norma agama, hukum, tata krama, budaya dan, adat istiadat. Berdasarkan pendapat ini dapat disimpulkan bahwa karakter adalah sifat alami seseorang yang diwujudkan dalam bentuk cara berfikir dan perilaku baik yang mengandung nilai-nilai yang mulia serta terbentuk karena pengaruh keturunan dan lingkungannya.

Menurut Mulyasa (2016:9), pendidikan karakter bertujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan yang mengarah pada pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang sesuai dengan kompetensi lulusan tiap pendidikan. Sehingga pendidikan mempunyai dua tujuan besar, yaitu membantu anak menjadi pintar dan menjadi baik (Lickona, 2014:6). Akan tetapi pintar dan baik saja belum cukup guna mencapai hasil akhir, sehingga terdapat tujuan pendidikan karakter yang lebih khusus.

Kesuma dkk (2011:8) menguraikan bahwa pendidikan karakter, khususnya pendidikan karakter diselenggarakan dengan beberapa tujuan antara lain: (1) menguatkan dan mengembangkan nilai-nilai yang dianggap perlu dan penting, (2) mengoreksi perilaku peserta didik yang kurang sesuai dengan nilai yang dikembangkan di sekolah, dan (3) membangun sinergitas dalam mengembangkan pendidikan karakter antara sekolah, keluarga, dan masyarakat. Menurut Aunillah (2011:47), beberapa bentuk pendidikan karakter lain adalah: (1) jujur; (2) disiplin; (3) mandiri; (4) peduli; (5) mandiri; (6) gigih; (7) tegas; (8) bertanggung jawab; (9) bersikap kritis. Sedangkan menurut Heritage Foundation (dalam Mulyasa, 2016:15) karakter dasar dalam pendidikan karakter yaitu: (1) cinta kepada Allah dan semesta beserta isinya; (2) tanggung jawab, disiplin dan mandiri; (3) jujur; (4) hormat dan santun; (5) kasih sayang, peduli dan kerja sama; (6) percaya diri, kreatif, kerja keras dan

pantang menyerah; (7) keadilan dan kepemimpinan; (8) baik dan rendah hati; dan (9) toleransi, cinta damai, dan persatuan.

Sedangkan nilai-nilai yang terkandung dalam pendidikan karakter sesuai Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang Pendidikan Karakter merupakan nilai-nilai yang bersumber dari Pancasila (Undang-undang, 2017). Terdapat 18 nilai yang meliputi: (1) religius; (2) jujur; (3) toleransi; (4) disiplin; (5) bekerja keras; (6) kreatif; (7) mandiri; (8) demokratis; (9) rasa ingin tahu; (10) semangat kebangsaan; (11) cinta tanah air; (12) menghargai prestasi; (13) komunikatif; (14) cinta damai; (15) gemar membaca; (16) peduli lingkungan; (17) peduli sosial, dan; (18) bertanggung jawab.

Pembinaan Karakter berbasis Pramuka

Pramuka adalah singkatan dari Praja Muda Karana, merupakan gerakan kepanduan nasional Indonesia yang merupakan organisasi pendidikan yang keanggotaannya bersifat suka rela, tidak membedakan suku, ras, golongan dan agama. Pramuka diberikan kepada peserta didik dan dalam keanggotaannya tanpa ada paksaan atau tanpa pembeda dalam keanggotaannya. Terdapat beberapa tingkatan pramuka, antara lain pramuka siaga, penggalang, penegak, dan pandega.

Menurut Kahono P.C (2017:41), gerakan pramuka merupakan organisasi pendidikan non formal yang menyelenggarakan pendidikan kepanduan. Penyelenggaraan dari kepramukaan diselaraskan dengan keadaan Indonesia dan juga perkembangan masyarakat serta bangsa Indonesia. Pendidikan kepramukaan bertujuan untuk membangun karakter peserta didik dalam aspek karakter, kebangsaan dan kecakapan sesuai yang tercantum dalam UU Gerakan Pramuka Nomor 12 tahun 2010 (Bambang 2016:2).

Pengertian tersebut mendasari bahwa gerakan pramuka merupakan organisasi terdepan dalam masalah pendidikan karakter kaum muda, disegala tingkatan dan segala lini baik anak-anak, pemuda dan dewasa sesuai dengan metode gerakan pramuka. Gerakan pramuka menyebutkan bahwa prosedur yang dijalankan untuk mencapai tujuan gerakan pramuka adalah pilar berupa alam bebas, sistem kelompok, belajar sambil melakukan, menarik dan menantang, kiasan dasar, sistem penghargaan, dukungan orang dewasa, satuan terpisah dan kode kehormatan (Bambang, 2016:6).

Penyelenggaraan pramuka tidak terlepas dari tujuan umum dan khusus yang ingin dicapai bagi anggotanya. Menurut Suyatno (2017:3) pendidikan kepramukaan diringkas menjadi tiga kata, yaitu karakter, kebangsaan, dan kecakapan. Program ini diberikan kepada generasi muda, harapannya mampu mewujudkan tiga karakter seorang pramuka yang dapat diterjemahkan, yaitu: (1) mempunyai karakter kuat sebagai generasi dengan kode kehormatan pramuka, (2) memiliki dan menerapkan jiwa dan tindakan sebagai bangsa Indonesia, (3) mendapatkan kecakapan yang baik sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Tiga karakter anggota pramuka tersebut tentunya diharapkan mampu menunjukkan bahwa anggota pramuka merupakan anggota yang kuat dan hebat dalam bersaing dalam hidup bermasyarakat.

Ini senada dengan pendapat Kompri (2016:238), bahwa pramuka menekankan pada pengembangan pendidikan karakter yang dimiliki oleh peserta didik. Tujuan ekstrakurikuler pramuka

menurut Kompri (2016:230) adalah membantu peserta didik menggunakan dan mengisi waktu senggangnya secara berdaya dan berhasil guna bagi pertumbuhan dan perkembangan masing-masing. Keanggotaan pada gerakan pramuka adalah bersifat sukarela atau tidak ada paksaan dan tekanan didalamnya.

Selanjutnya pemerintah melalui Undang-undang Gerakan Pramuka Nomor 12 Tahun 2010 Bab 1 ayat 1, salah satunya menjelaskan bahwa: (a) gerakan pramuka merupakan organisasi yang dibentuk oleh anggota pramuka untuk menyelenggarakan pendidikan kepramukaan, (b) pramuka adalah warga negara Indonesia yang aktif dalam pendidikan kepramukaan serta mengamalkan satya pramuka dan darma pramuka, (c) kepramukaan adalah segala aspek yang berkaitan dengan pramuka, (d) kepramukaan adalah proses pembentukan kepribadian, kecakapan hidup dan akhlak mulia bagi anggota pramuka melalui penghayatan dan pengamalan nilai-nilai kepramukaan. Kaitan ini maka ekstrakurikuler pramuka menjadi ekstrakurikuler wajib di setiap sekolah, termasuk di SD karena kegiatan ini banyak memberikan pengetahuan, pengalaman, keterampilan yang sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan pramuka juga mengajarkan tentang kepedulian sesuai dengan kode kehormatan pramuka kedua “cinta alam dan kasih sayang sesama manusia”. Secara umum dapat dikatakan bahwa pendidikan pramuka mengajarkan tentang kepedulian kepada lingkungan sekitar sesuai dengan kode kehormatan pramuka. Kode kehormatan pramuka harus diamalkan dalam kehidupan setiap anggota pramuka sehingga anggota pramuka menjadi anggota yang satun dan bermartabat dalam kehidupan baik di sekolah maupun dalam masyarakat.

Pendidikan kepramukaan tentunya memiliki strategi untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. Beberapa kegiatan yang menarik dan menantang menjadi ciri khas kegiatan pramuka seperti tepuk tangan, tali temali atau pionering, peraturan baris berbaris (PBB), menyanyi, semaphore, penjelajahan, dan lain-lain.

Upacara Pramuka

Upacara adalah serangkaian tindakan atau perbuatan yang ditulis dalam suatu ketentuan peraturan yang dilaksanakan atau diadakan sehubungan dengan peristiwa penting. Upacara adalah kegiatan yang bertahap dan penataan dalam suatu ketentuan yang wajib dilaksanakan dengan khidmat sehingga menunjukkan kegiatan yang teratur dan tertib. Upacara dalam kepramukaan berjalan secara terstruktur dan memiliki susunan upacara yang telah diatur dalam AD dan ART gerakan pramuka. Selain susunan upacara yang telah diatur, ada juga susunan petugas upacara. Petugas upacara diambil dari anggota aktif secara bergiliran sesuai regu yang paling menonjol setiap minggunya.

Tali Temali

Tali temali merupakan salah satu cabang ilmu pionering dan juga merupakan keterampilan dengan menggunakan dasar tali yang dikelompokkan dalam simpul dan ikatan. Tujuan dari tali temali memberikan informasi, ilmu baru dan mengasah keterampilan peserta didik dalam membuat sebuah

model suatu obyek sederhana yang nantinya dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kegiatan tali temali, dapat dikembangkan karakter ingin tahu, kerja keras, dan bertanggung jawab

PBB (Peraturan Baris-berbaris)

Baris-berbaris adalah salah satu bentuk latihan fisik yang diperlukan guna menanamkan kebiasaan dalam tata cara kehidupan yang diarahkan kepada terbentuknya suatu perwatakan tertentu. Kegiatan baris-berbaris merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk menanamkan kebiasaan tata cara hidup yang disiplin. Kegiatan baris-berbaris merupakan materi utama yang dilaksanakan dalam kegiatan ekstrakurikuler pramuka karena dalam PBB memiliki banyak manfaat dalam pembentukan karakter pada peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Sukmadinata (2010:60) menyatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk menguraikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas, sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok. Ini berarti bahwa penelitian ini bersifat deskriptif karena pengumpulan data penelitian dilakukan dengan cara apa adanya atau alamiah. Artinya bahwa saat melakukan penelitian, peneliti benar-benar ikut langsung dalam proses pengumpulan data dan data yang disajikan adalah data yang sesungguhnya diperoleh langsung oleh peneliti ketika di lapangan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan dibahas dalam bentuk uraian deskriptif dan kata-kata. Dilihat dari segi prosesnya, senada dengan pendapat Moleong (2017:7) bahwa salah satu fungsi dan pemanfaatan penelitian kualitatif adalah untuk meneliti sesuatu secara mendalam dan dari segi prosesnya. Informasi tersebut merupakan data yang diperoleh langsung oleh peneliti, selanjutnya dideskripsikan dan dapat dipertanggungjawabkan.

Penelitian ini dilaksanakan di STKIP PGRI Pacitan pada semester ganjil tahun akademik 2020/2021 atau tepatnya pada bulan Oktober-Desember 2020. Penelitian kualitatif memerlukan adanya subjek dan objek. Kedudukan objek dan subjek ini sama dengan populasi dan sampel peneliti kuantitatif, yaitu permasalahan yang akan diteliti dan sasaran yang diteliti. Subjeknya adalah anggota Pramuka Pandega Gudep berpangkalan STKIP PGRI Pacitan atau mahasiswa aktif secara umum dan anggota UKM Pramuka secara khusus. Profil subek penelitian adalah 31 orang, terdiri dari 8 mahasiswa dan 22 mahasiswi, atau 11 mahasiswa sebagai pengurus dan 20 anggota sebagai anggota UKM Pramuka/ Dewan Racana STKIP PGRI Pacitan. Objek yang dikaji adalah profil karakter mahasiswa anggota pramuka serta strategi penguatan dan pembinaan karakter berbasis pramuka di STKIP PGRI Pacitan.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, kuesioner, dokumentasi, wawancara. Menurut Suwartono (2014:41) menggunakan observasi berarti menggunakan mata dan telinga sebagai jendela untuk merekam data. Cara ini sangat cocok untuk mengkaji proses dan perilaku subjek penelitian. Angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain untuk

memberikan respon sesuai dengan permintaan penggunaan (Riduwan, 2012:71). Observasi dilakukan terhadap sikap dan perilaku subjek penelitian saat menjadi peserta kegiatan kepramukaan pada bulan Oktober-November 2020. Senada dengan pernyataan tersebut menurut Arikunto (2013:194) kuesioner atau angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya. Kuesioner disusun mengacu pada rumusan masalah dan disebar berbasis *online* melalui *google form*. Selanjutnya menurut Moleong, (2017:186) wawancara adalah percakapan yang dilakukan oleh dua pihak dengan maksud tertentu. Sugiyono (2011:316) melengkapi bahwa wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang mendalam. Wawancara dilakukan kepada sampel subjek penelitian serta Ketua Gudep Putra dan Putri Pramuka berpangkalan di STKIP PGRI Pacitan sebanyak 2 (dua) orang.

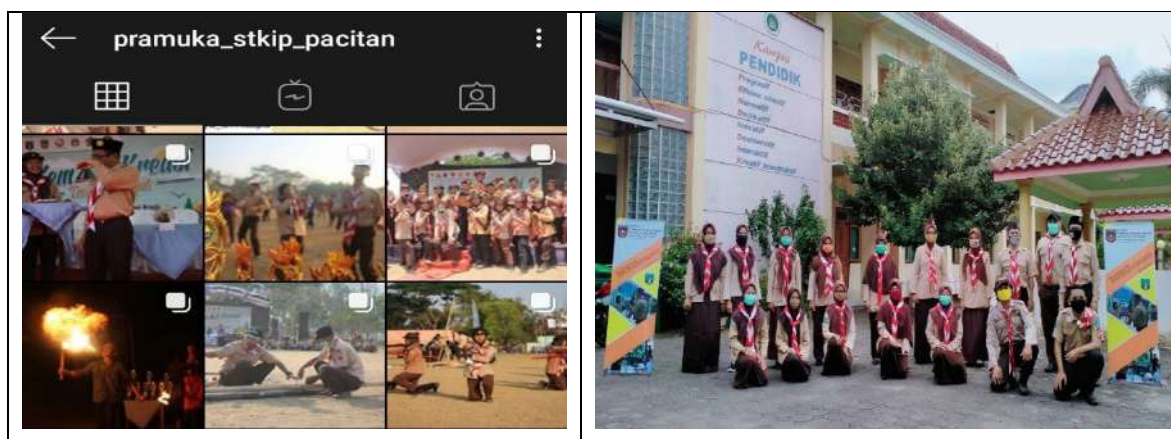
Penelitian ini menggunakan cara triangulasi untuk mengetahui keabsahan data. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu di luar data sebagai pembanding guna melakukan pengecekan terhadap data (Moleong, 2017:330). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data model Miles dan Huberman. Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2011:334) menyatakan bahwa kegiatan dalam analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan verifikasi atau menyimpulkan data,

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kepramukaan merupakan sebuah sistem pendidikan. Gerakan Pramuka merupakan organisasi yang melaksanakan sistem tersebut (kepramukaan). Pramuka mengandung pengertian sebagai anggota dari Gerakan Pramuka. Kepramukaan merupakan proses pendidikan materi yang harus disajikan menarik menantang dan menyenangkan serta tidak ada paksaan dalam melakukannya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan karakter dan strategi pembinaan karakter berbasis kegiatan pramuka di STKIP PGRI Pacitan.

Profil Responden (Subjek Penelitian).

UKM Pramuka merupakan salah satu wadah pembinaan kecakapan mahasiswa di STKIP PGRI Pacitan, di mana kegiatan tingkat lokal, kabupaten, dan regional (provinsi) telah banyak diikuti. Anggota UKM Pramuka bersifat sukarela meskipun secara umum setiap mahasiswa STKIP PGRI Pacitan merupakan anggota pramuka Dewan Racana Bratasena-Dewi Arimbi. Berikut ini cuplikan aktivitas pramuka yang melibatkan pengurus dan anggota pramuka STKIP PGRI Pacitan.



Gambar 1. Kegiatan Kepramukaan di STKIP PGRI Pacitan

Para aktivis pramuka pada umumnya dapat dikenali karena karakter yang ditunjukkan dalam merespon dan dalam mengikuti setiap kegiatan, baik akademik maupun non akademik. Berdasarkan hal tersebut maka subjek penelitian ini diambil secara *purposive sampling* sebanyak 31 mahasiswa yang merupakan anggota dan pengurus UKM Pramuka STKIP PGRI Pacitan. Sebanyak 30 responden (97%) pernah mengikuti ekstrakurikuler pramuka di jenjang pendidikan sebelumnya sedangkan 1 responden baru mengikuti kegiatan pramuka ketika menjadi mahasiswa STKIP PGRI Pacitan. Beragam motif atau tujuan responden mengikuti kegiatan kepramukaan. Berikut ini gambaran umumnya.

Tabel 1. Profil Tujuan Mahasiswa Mengikuti Kegiatan Kepramukaan

No	Tujuan	Frekuensi	%
1	Meningkatkan nilai-nilai karakter	14	27
2	Meningkatkan pengalaman berorganisasi	5	10
3	Menambah relasi	5	10
4	Mendalami pengetahuan dan pengalaman kepramukaan	25	48
5	Meningkatkan keterampilan sosial	3	6
Jumlah		52	

Tabel 1 menunjukkan 48% responden ingin mendalami pengetahuan dan pengalaman kepramukaan yang berarti bahwa minat mahasiswa mengikuti kegiatan kepramukaan berkaitan dengan pengalaman sebelumnya, yaitu telah mengikuti ekstrakurikuler pramuka dan mendapatkan manfaat pada jenjang pendidikan menengah atau pendidikan dasar. Ini sesuai dengan hasil wawancara dengan subjek EF:

“saya ingin meneruskan perjuangan yang telah saya bangun sejak SMK, bagi saya Pramuka itu sangat asik karena banyak berbagai pengalaman” dan kejadian” yang pastinya bermanfaat untuk kedepannya baik itu untuk diri sendiri ataupun untuk orang lain”. (EF)

Sebanyak 27% responden mengikuti kegiatan pramuka karena ingin meningkatkan karakter dan kepribadian, seperti disampaikan oleh subjek wawancara berikut ini.

“ingin menjadi mahasiswa yang berkarakter dan mempunyai jiwa kepemimpinan serta bertanggung jawab” (RA)

“untuk melatih kemandirian, untuk mendapatkan nilai-nilai karakter seperti budi pekerti yang baik, melatih kerja sama, dll” (LA)

Secara umum hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa subjek penelitian memiliki tujuan yang jelas ketika bergabung dalam unit kegiatan kepramukaan, seperti digambarkan pada Tabel 1.

Karakter Mahasiswa Anggota dan Pengurus Pramuka

Hasil survei karakter diperoleh bahwa mahasiswa memiliki penilaian diri yang berupa karakter apa saja yang mereka miliki, dan gambarannya sebagai berikut.

Tabel 2. Survei Penilaian Diri

Karakter Mahasiswa yang Mengikuti Kegiatan Kepramukaan

No	Karakter	Frekuensi	%
1	Bekerja sama	22	14%
2	Mandiri	21	14%
3	Sikap peduli	29	19%
4	Pantang Menyerah	18	12%
5	Kerja Keras	17	11%
6	Bertanggung Jawab	19	12%
7	Percaya Diri	11	7%
8	Disiplin	17	11%
Jumlah		154	

Tabel 2 menunjukkan bahwa subjek penelitian memberikan penilaian diri sebagai ideal diri yaitu bagaimana gambaran karakter mereka. Hasil survei karakter menggambarkan sebanyak 19% responden merasa memiliki karakter sikap peduli dan sebanyak 14% adalah karakter bekerjasama, mandiri, diikuti karakter pantang menyerah, bertanggung jawab, kerja keras, dan disiplin pada kisaran persentase 11-12 %. Hanya 7% subjek yang merasa memiliki sikap percaya diri.

Selanjutnya berdasarkan hasil survei, berikut ini karakter yang dirasakan sebagai hasil pembentukan setelah subjek penelitian mengikuti kegiatan kepramukaan.

Tabel 3. Survei Karakter berbasis Kegiatan Kepramukaan

No	Karakter	%	No	Karakter	%
1	Disiplin	20%	10	Berani berbicara	4%
2	Bertanggung jawab	17%	11	Toleransi	3%
3	Sikap peduli	11%	12	Tegas	3%
4	Bekerja sama	9%	13	Berpikir kritis	3%
5	Mandiri	7%	14	Pendirian kuat	1%
6	Percaya diri	5%	15	Kreatif	1%
7	Berani bertindak	5%	16	Kepemimpinan	1%
8	Bekerja keras	5%	17	Bersemangat	1%
9	Pantang menyerah	4%			

Tabel 3 menunjukkan bahwa karakter disiplin menjadi karakter utama hasil pembentukan melalui metode kepramukaan, ini sejalan dengan hasil penelitian Pratiwi (2020). Peserta kegiatan kepramukaan di STKIP PGRI Pacitan juga mendapatkan dampak pembentukan karakter setelah mengikuti UKM Pramuka, seperti karakter bertanggung jawab, sikap peduli sesama, sikap peduli lingkungan, bekerja sama, mandiri, percaya diri, keberanian dalam bertindak, bekerja keras, dan lain-

lain. Ini sejalan dengan tujuan pendidikan kepramukaan salah satunya adalah membentuk karakter dan kepribadian (Bambang, 2016; Kompri, 2016; Suyatno, 2017; Asmaroini, 2019).

Strategi Pembinaan Karakter berbasis Kegiatan Pramuka

Pendidikan kepramukaan dilengkapi dengan metode dan strategi untuk meningkatkan kecakapan peserta didik. Hasil pengumpulan data, ditemukan bahwa melalui pelaksanaan kegiatan kepramukaan di STKIP PGRI Pacitan dianggap memberikan manfaat sebagai wahana pembentukan karakter. Berikut ini paparan hasilnya.

Tabel 4. Strategi Pembinaan Karakter melalui Metode Kepramukaan

No	Metode Kegiatan	Frekuensi	%	No	Metode Kegiatan	Frekuensi	%
1	Kemah	25	20%	6	Tali temali	10	8%
2	Lintas Alam	20	16%	7	Pionering	10	8%
3	Upacara kepramukaan	18	14%	8	Tepuk tangan	4	3%
4	Outbond	17	14%	9	Menyanyi	3	2%
5	PBB	16	13%	10	Musyawaharah	2	2%

Mengacu pada Tabel 4, beberapa kegiatan kepramukaan yang paling diminati dan dianggap sebagai strategi terbaik untuk pembentukan karakter berturut-turut adalah kegiatan kemah, lintas alam, upacara kepramukaan, outbond, PBB, tali temali, dan *pionering*. Hasil ini logis dan sesuai dengan Undang-undang Gerakan Pramuka Nomor 12 Tahun 2010. Dapat dikuatkan lagi bahwa pramuka menjadi wadah pendidikan nonformal yang strategis untuk menggali dan mengembangkan segenap potensi spiritual, intelektual, emosional, sosial, dan fisik menjadi unsur kepribadian, kecakapan, dan karakter yang sehat, terampil, mandiri, berwatak, dan berakhlak mulia pada jalur pendidikan dasar hingga perguruan tinggi.

Dengan demikian, keterlibatan mahasiswa untuk mengembangkan jiwa kepramukaan bagi kaum muda dewasa usia produktif akan dapat diterapkan dalam bidang pedagogik dengan cara membina kepada kaum muda setelah menempuh pendidikan dan pelatihan kepramukaan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan temuan: 1) Karakter mahasiswa yang mengikuti kegiatan kepramukaan di STKIP PGRI Pacitan adalah sikap peduli, bekerja sama, mandiri, bertanggung jawab, pantang menyerah, kerja keras, 2) setelah mengikuti kegiatan kepramukaan maka ada peningkatan karakter disiplin, bertanggung jawab, sikap peduli sesama, sikap peduli lingkungan, bekerja sama, mandiri, percaya diri, keberanian dalam bertindak, bekerja keras; 3) pembinaan karakter melalui kegiatan kepramukaan dirasakan manfaatnya melalui alat dan media, metode, strategi kemah, lintas alam, upacara kepramukaan, *outbond*, PBB, tali temali, dan *pionering*.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmaroini, Ambiro Puji. 2019. Implementasi Nilai-Nilai Karakter Melalui Kegiatan Pramuka di SMP Negeri 1 Mlarak, Kecamatan Mlarak, Kabupaten Ponorogo, *CITIZENSHIP: Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, Vol 7, No 1 (2019). <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/citizenship/article/view/4202>
- Bambang.SW, & Suyatno. 2016. *Kembali Ke Gugus Depan*. Surabaya: Sarbikita Publishing
- Kahono P.C,dkk. 2017. *Pramuka Membentuk Karakter Generasi Muda*. Bandung: PT Puri Pustaka
- Kesuma, Dharma, et al.2011. *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Bandung:PT Reamaja Rosdakarya.
- Kompri. 2016. *Manejemen Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Moleong, Lexy J. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi XXXVI)*.Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. 2016. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Muslich, Mansur. 2013. *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional (Edisi Revisi III)*. Jakarta:PT Bumi Aksara
- Pratiwi, Septiana Intan. 2020. Pengaruh Ekstrakurikuler Pramuka Terhadap Karakter Disiplin Siswa SD, *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 2 Nomor 1 April 2020, Hal 62-70, <https://core.ac.uk/>
- Riduwan, Dr. M.B.A., M.Pd. 2012. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung:Alfabeta.
- Samani, Muchlas & Hariyanto. 2017. *Konsep Dan Model Pendidikan Karakter (Edisi Revisi VI)*.Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Suyatno. 2017. *Jejak Sukses Gugus Depan Pramuka Jawa Timur*. Surabaya: Sarbikita Publishing.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 12 tahun 2010 Tentang Gerakan Pramuka.

PENGUATAN KEDAULATAN PANGAN DI MASAYARAKAT

Dheny Wiratmoko¹, Heru Arif Pianto²^{1,2}Program Studi Pendidikan Sejarah, STKIP PGRI PacitanE-mail: dheny.wiratmoko@gmail.com¹, ariefheru84@gmail.com²

Abstrak

Arus globalisasi membawa konsekuensi terhadap dinamika kehidupan masyarakat. Untuk itu perlu adanya upaya guna melakukan penguatan kedaulatan pangan di masyarakat. Hal tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa situasi dan kondisi di masyarakat semakin terlihat ketimpangan dari segi kesejahteraannya. Dalam upaya untuk meningkatkan kesejahteraan di masyarakat secara umum, perlu adanya upaya untuk memberikan penguatan dan kapasitas, untuk meningkatkan kualitas dan daya hidup di masyarakat. Selain itu, perlu diupayakan penguatan dan pemberdayaan masyarakat secara luas, sehingga kemampuan masyarakat dapat berdaya saing dan berdaya guna. Metode yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah melakukan fasilitasi sosialisasi dalam diskusi secara terbatas. Metode ini dipilih karena memungkinkan terjadinya interaksi yang baik antara fasilitator dengan peserta dan interaksi sesama peserta. Tujuan dari kegiatan sosialisasi ini adalah memberikan pendidikan tentang kedaulatan pangan bagi masyarakat. Dalam hal ini, masyarakat diharapkan dapat mengenali kembali potensi pangan di sekelilingnya dan dapat mengolah untuk menjadi peluang bagi penguatan kedaulatan pangan.

Kata kunci: Penguatan, Kedaulatan, Pangan, Masyarakat.

PENDAHULUAN

Di dalam setiap masyarakat, terdapat apa yang dinamakan pola-pola perilaku atau *patterns of behavior*. Pola-pola perilaku merupakan cara-cara masyarakat bertindak atau berkelakuan yang sama dan harus diikuti oleh semua anggota masyarakat tersebut. Setiap tindakan manusia dalam masyarakat selalu mengikuti pola-pola masyarakat tersebut. (Soerjono Soekanto, 1995:197). Setiap perilaku tersebut juga dipengaruhi oleh pemahaman dan pengetahuan dalam mewujudkan tatanan sosial yang baik.

Pada skala yang lebih besar, dalam hal ini adalah kehidupan bernegara, pola perilaku tersebut salah satunya diupaya untuk mewujudkan kesejahteraan warga negara. Setiap warga negara berhak untuk mendapatkan penghidupan yang layak. Dalam konteks ini, ketercukupan pangan merupakan salah satu hak asasi setiap manusia sebagai warga negara. Negara berhak untuk melindungi warga negaranya untuk hidup bermartabat, bebas dari rasa lapar, mendapatkan pangan yang layak, dan tidak kekurangan gizi. Hak atas pangan, haruslah dicukupi oleh negara terhadap warga negaranya.

Legitimasi kebebasan secara struktural lahir dari negara-negara Barat, sebagaimana juga hal itu dampak dari adanya peristiwa akumulasi pengumpulan kekuasaan dan pertentangan-pertentangan ideologis. Perubahan struktur kekuasaan dalam negara sangat mempengaruhi polarisasi kebijakan-kebijakan terhadap hak kebebasan manusia (Emilianus Afandi, 2005: 10). Apabila dampak dari

kebijakan negara tidak berpihak pada warga negara, dapat dipastikan bahwa warga negara tidak akan mendapatkan manfaat dari kebijakan tersebut.

Kondisi tersebut rentan berdampak pada terjadinya gerakan sosial. Masyarakat akan melibatkan diri dalam gerakan sosial karena menderita deprivasi (kehilangan, kekurangan, penderitaan), misalnya di bidang ekonomi, seperti hilangnya peluang untuk dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan pokoknya, yaitu sandang, pangan, dan papan (Kamanto Sunarto, 2004: 198). Kondisi tersebut tentu akan berdampak negatif pada pencapaian tujuan pembangunan negara, yaitu kesejahteraan warga negaranya.

Negara Indonesia memang membutuhkan sebuah pemerintahan yang bersih dan baik. selain itu, juga memerlukan pemerintahan yang dapat menjaga keberlanjutan usaha-usaha rakyat di lapangan agraria dan menjaga kehidupan masyarakat yang sangat bersandar pada sumber-sumber agraria. Selain itu, kita juga memerlukan pemerintahan yang dapat memperjuangkan keadilan agraria dan menjaganya dengan baik (Noer Fauzi, 1999:282).

Negara harus memastikan, bahwa semua warga negara memiliki kemampuan untuk mendapatkan makanan bagi diri mereka sendiri. Warga negara harus berdaulat terhadap pemenuhan pangan. Agar tidak terjadi pelanggaran hak atas pangan, pemerintah mempunyai tanggung jawab untuk memastikan rakyatnya dapat mengakses dan mendapatkan makanan yang baik serta berkualitas. Pada pasal 33 Undang-Undang Dasar (UUD) 1945, telah mengamanatkan sebuah konsepsi pemenuhan kesejahteraan masyarakat yaitu mengatur mengenai kesejahteraan sosial. Dalam pasal tersebut memandatkan kepada negara untuk bertanggung jawab terhadap pengelolaan kekayaan alam semata-mata hanya bagi kemakmuran rakyat.

Hak atas pangan bukan hanya berfokus pada bagaimana pemerintah bertanggung jawab atas pemenuhan pangan, melainkan termasuk di antaranya pemenuhan gizi, dan perlindungan terhadap pangan yang berkualitas. Oleh karena hak atas pangan merupakan bagian dari Hak Asasi Manusia (HAM), maka siapapun berhak mendapatkan akses atas pangan tanpa melihat kelas, ras, jenis kelamin, agama, politik dan bahasa. Selain itu, kedaulatan atas pangan menjadi kebutuhan yang harus diusahakan oleh negara.

Pertumbuhan dan perkembangan penduduk di wilayah Indonesia yang semakin pesat membuat kebutuhan di sektor ekonomi dan kesejahteraan masyarakat perlu menjadi fokus perhatian. Program pembangunan yang dilakukan oleh negara yang di antaranya terkait dengan pembangunan perumahan, perhotelan, pusat perbelanjaan, dan infrastruktur lainnya sebagai pendukung utama sektor kehidupan masyarakat turut mewarnai jalannya perkembangan wilayah, akibatnya, lahan produktif yang selama ini digunakan untuk sektor pertanian pun ikut tergerus. Menyusutnya lahan produktif yang digunakan untuk pertanian itu pun menyebabkan kekhawatiran akan ancaman kerawanan pangan.

Gerakan untuk mewujudkan kedaulatan pangan menjadi bagian dari ihtiar untuk dilakukan oleh masyarakat. Masyarakat harus menyadari bahwa perkembangan arus global menjadi suatu keniscayaan yang akan dihadapi. Realita di masyarakat, khususnya di wilayah pedesaan masih

memerlukan penyadaran tentang pentingnya kedaulatan pangan. Seluruh komponen masyarakat setidaknya harus terlibat dalam inisiatif tersebut.

Peningkatan keterampilan masyarakat dalam upaya untuk mewujudkan dan mengembangkan program diversifikasi (panganekaragaman) pangan harus tetap dilakukan. Masyarakat harus bisa ikut terlibat dalam setiap sendi kehidupan masyarakat. Pemahaman dengan perspektif kesejahteraan bersama harus tetap dilibatkan dalam sektor pertanian. Menyadari hal itu semua, perlu upaya untuk memberikan penyadaran dan pemberdayaan untuk menghentikan laju alih fungsi lahan pertanian yang dirasakan tidak berpihak pada upaya terwujudnya kedaulatan pangan.

Masyarakat juga perlu berkontribusi dalam rangka mengingatkan kepada pemerintah untuk melindungi lahan pertanian pangan, demi kepentingan jangka panjang. Rencana Tata Ruang dan Wilayah Daerah harus diatur sedemikian rupa, sehingga ada keseimbangan antara kebutuhan lahan pertanian dan juga lahan yang digunakan untuk pembangunan infrastruktur. Pembangunan yang dilakukan harus tetap memperhatikan keberlangsungan dari ekosistem lingkungan.

Permasalahan akan muncul, jika besarnya peruntukan untuk lahan pertanian dan lahan non pertanian ada ketimpangan. Dalam hal ini, apabila lahan yang difungsikan untuk pertanian jauh lebih kecil, daripada lahan yang untuk kebutuhan infrastruktur, maka akan mengakibatkan terjadinya kerusakan fungsi lahan produktif. Akibatnya, lahan menjadi kering, karena sumber air menjadi semakin berkurang. Selain itu, pemenuhan kebutuhan terhadap bahan pangan juga akan menjadi terganggu.

Dari kondisi tersebut di atas, kesejahteraan masyarakat akan menjadi sulit tercapai. Hal itu ikut diperparah dengan beberapa kebijakan pemerintah yang terkadang tidak memperhatikan peruntukan lahan dengan semestinya. Hal ini juga akan mengakibatkan masyarakat kurang mendapatkan kondisi hidup layak. Kebijakan negara yang lebih berorientasi kapitalis akan meminggirkan sektor agraris yang selama ini menjadi ciri khas bangsa Indonesia.

Era globalisasi yang terjadi turut membawa pengaruh dalam kehidupan manusia. Banyak manusia terjebak pada kondisi yang mengantarkan pada terjadinya kemiskinan, kejahatan, penyalahgunaan obat-obatan keputusasaan, kekerasan, demoralisasi, dan ledakan sosial yang lainnya (Aristiono Nugroho, 2005: 11). Untuk itu, penguatan kedaulatan pangan menjadi penting diupayakan bagi kemaslahatan bangsa dan negaranya.

KAJIAN LITERATUR

Dalam artikel ini, literatur yang disajikan diambil dari beberapa buku yang terkait dengan tema yang disajikan. Literatur yang disajikan berfokus pada pemahaman penguatan kedaulatan pangan dan masyarakat, sehingga relevan dengan tema yang disajikan. Pemahaman tentang kedaulatan pangan memang selalu mengemuka dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, hal tersebut dikarenakan kehidupan suatu bangsa dan negara akan selalu dihadapkan pada suatu masalah, salah

satunya adalah masalah pangan yang kompleks, sehingga perlu memikirkan suatu solusi yang kongkrit dan aplikatif di masyarakat.

Literatur yang disajikan juga dimaksudkan untuk memberikan perspektif dan sudut pandang dalam memahami kedaulatan pangan bagi masyarakat. Perspektif dari subjek individu yang berbeda akan mengakibatkan interpretasi yang berbeda pula, sehingga perlu upaya untuk menempatkan perspektif yang bersifat universal terkait dengan kedaulatan pangan. Dengan demikian, tidak akan terjadi salah persepsi dan menguatkan pemahaman atas nama objektivitas terkait dengan tema yang disajikan.

METODE

Kegiatan ini dilaksanakan dengan menggunakan metode diskusi secara terbatas. Metode diskusi terbatas menjadi cara yang dianggap efektif dalam rangka untuk memberikan pemahaman tentang kedaulatan pangan bagi masyarakat dan sekaligus memberikan penyadaran terhadap masyarakat akan arti penting pangan bagi kehidupan sehari-hari, sehingga masyarakat akan lebih mudah menangkap materi yang didiskusikan. Metode pelaksanaan kegiatan ini melalui beberapa tahapan sebagai berikut, yaitu (1) Tahap Persiapan, yaitu meliputi kegiatan survey, penetapan lokasi, dan sasaran kegiatan. (2) Tahap Pelaksanaan meliputi kegiatan diskusi. (3) Tahap Akhir/Evaluasi dan Tindak Lanjut, yaitu meliputi penyusunan laporan kegiatan, evaluasi, dan penyusunan proyeksi/ rencana kegiatan sebagai tindak lanjut.

Metode diskusi terbatas yang diterapkan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah: (1) diskusi bervariasi, metode ini dipilih untuk memberikan penjelasan materi yang disertai interaksi dengan peserta. (2) Tanya jawab, pada tahap ini dilakukan tanya jawab tentang materi untuk memperoleh gambaran mendalam-dalamnya tentang penerimaan materi oleh peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan diskusi terbatas ini dilaksanakan untuk masyarakat di Desa Wonolelo Kecamatan Pleret, Kabupaten Bantul. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada beberapa pertimbangan, di antaranya yaitu kondisi geografis berupa pedesaan yang dinamika masyarakatnya masih sangat dinamis. Secara sosiologis, relasi masyarakat masih terjaga dengan baik. Kegiatan diskusi terbatas ini didahului dengan penentuan lokasi kegiatan. Setelah lokasi ditentukan, selanjutnya dilakukan kegiatan observasi terhadap lokasi dan kelompok sasaran. Dalam hal ini bahwa kegiatan diskusi terbatas akan dilaksanakan dengan target sasaran yaitu warga masyarakat terutama kaum perempuan.

Target sasarannya adalah warga masyarakat yang secara sosial budaya masih dipengaruhi unsur kehidupan pedesaan, dalam hal ini target sasaran dirasakan sangat tepat, karena warga masyarakat di pedesaan ini nantinya diharapkan dapat mengaplikasikan ilmu yang didapatkan dalam kegiatan diskusi terbatas ini dalam kehidupan keluarga dan masyarakatnya. Dengan demikian, pemahaman tentang

penguatan kedaulatan pangan dalam arus global bagi warga masyarakat akan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Sesuai dengan fokus kegiatan ini, peserta diskusi terbatas ini adalah warga pedesaan, yang didominasi oleh kalangan ibu-ibu rumah tangga sebagai bagian dari komunitas masyarakat. Sasaran kegiatan ini dirasakan tepat, karena kaum perempuan adalah komponen yang penting dalam membangun kesadaran pentingnya kedaulatan pangan dalam ranah domestik (keluarga) maupun ranah publik (masyarakat).

Secara umum, kegiatan diskusi terbatas ini dapat dikatakan berhasil sesuai dengan target yang hendak dicapai, yaitu memberikan pemahaman dan kesadaran tentang pentingnya penguatan kedaulatan pangan bagi masyarakat. Meskipun masih ada beberapa catatan penting yang harus dievaluasi, setidaknya secara substansi materi, sudah tersampaikan kepada peserta diskusi.

Muatan kegiatan diskusi terbatas ini difokuskan pada pemahaman tentang makna penguatan kedaulatan pangan bagi masyarakat. Beberapa persoalan dalam kehidupan sehari-hari terkait dengan kedaulatan pangan diulas dengan metode sharing informasi dan kemudian dikemas dalam bentuk diskusi non formal, sehingga jalannya diskusi menjadi semakin menarik dan tidak membosankan. Secara umum, respon peserta diskusi terbatas ini sangat baik, hal ini terlihat dari antusiasme peserta untuk datang dan mengikuti kegiatan diskusi terbatas ini sampai akhir kegiatan. Hambatan yang muncul di antaranya adalah belum semua peserta diskusi terbatas ini bersedia untuk sharing informasi dan pemahaman tentang kehidupan sehari-harinya.

Dalam diskusi terbatas ini juga diidentifikasi beberapa hal yang perlu dipahami bagi warga masyarakat dalam upaya untuk menerapkan konsep kedaulatan pangan di keluarga dan masyarakatnya. Selain itu, dalam kegiatan diskusi ini sekaligus sebagai perangkat dalam melakukan peningkatan kapasitas warga sebagai bagian dari unsur negara dalam membangun strategi kolektif dalam mewujudkan hak atas kedaulatan pangan, khususnya untuk masyarakat pedesaan.

KESIMPULAN

Pemahaman tentang konsep kedaulatan pangan di era global bagi warga masyarakat dirasakan sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini, warga masyarakat pada umumnya, perlu diberikan penyadaran akan pentingnya kedaulatan pangan. Secara umum, warga masyarakat, khususnya masyarakat pedesaan, masih dihadapkan pada permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dalam upaya memenuhi kebutuhan dirinya dan keluarganya.

Dalam kegiatan diskusi terbatas ini, pemahaman tentang konsep penguatan kedaulatan pangan bagi warga masyarakat sangat perlu untuk terus diperjuangkan. Dalam hal ini, negara harus dapat membuat konstruksi pembangunan yang memfokuskan pada peningkatan kesejahteraan masyarakat secara merata. Persamaan hak warga masyarakat sudah diakui secara universal sebagai hak yang melekat pada manusia, karena kodrat dan kelahirannya sebagai manusia salah satunya adalah tentang kedaulatan pangan di masyarakat pada tataran global.

DAFTAR PUSTAKA

- Aristiono Nugroho, 2005. *Revolusi Dunia*. Yogyakarta: Empowerment of Society institute.
- Emilianus Afandi, 2005. *Menggugat Negara; Rasionalitas Demokrasi, HAM, dan Kebebasan*. Jakarta: PBHI
- Kamanto Sunarto, 2004. *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.
- Noer Fauzi, 1999. *Petani dan Penguasa; Dinamika Perjalanan Politik Agraria Indonesia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Soerjono Soekanto. 1995. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.

PROSES BERPIKIR SISWA SD DALAM MEMECAHKAN MASALAH MATEMATIKA TIDAK RUTIN

Rudi Santoso Yohanes

Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya
Kampus Kota Madiun

E-mail: rudisantoso@widyamandala.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses berpikir yang digunakan oleh siswa SD dalam memecahkan masalah matematika tidak rutin. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif eksploratif. Subjek penelitian ini adalah dua siswa SD yang mengikuti pembinaan olimpiade yang dibina oleh peneliti. Dua siswa ini dipilih karena mempunyai kemampuan komunikasi dan kemampuan matematika yang baik. Kedua anak ini dalam menyelesaikan masalah matematika juga sering menggunakan cara yang berbeda. Untuk mendeskripsikan proses berpikir siswa dalam memecahkan masalah matematika, dilakukan dengan cara menganalisis dan menginterpretasikan langkah-langkah/cara yang digunakan siswa dalam memecahkan masalah matematika. Peneliti juga menggunakan metode Think Aloud. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses berpikir dua siswa tersebut berbeda. Dalam menyelesaikan masalah dengan membuat daftar, Siswa A mendaftar secara sistematis, dan Siswa B mendaftar secara acak. Bila masalah dapat diselesaikan dengan dua pendekatan, yaitu pendekatan analitik dan pendekatan geometri, maka Siswa A menggunakan pendekatan analitik dan Siswa B menggunakan pendekatan geometri. Kedua siswa tersebut konsisten dalam proses berpikir dan mempunyai kemampuan memecahkan masalah yang relatif sama.

Kata kunci: *Proses Berpikir, Pemecahan Masalah, Matematika Tidak Rutin.*

PENDAHULUAN

Masalah tidak rutin adalah masalah yang jarang atau belum pernah dijumpai oleh siswa. Masalah tidak rutin ini sangat penting untuk dipelajari. Untuk menyelesaikan masalah yang tidak rutin, siswa harus mengkaitkan konsep yang sudah dimiliki yang relevan dengan masalah yang sedang dihadapi. Menyelesaikan masalah tidak rutin, juga sering menggunakan strategi tertentu. Tetapi sayang, strategi dalam menyelesaikan soal-soal yang tidak lazim jarang diajarkan disekolah-sekolah. Hal ini disebabkan karena terbiasanya menyajikan soal-soal matematika yang sifatnya rutin. Dampak pemberian soal seperti ini adalah daya nalar siswa kurang terlatih dan tidak menimbulkan tantangan bagi siswa-siswa yang mempunyai bakat dalam matematika.

Selain untuk meningkatkan prestasi belajar matematika, pemberian masalah tidak rutin juga merupakan sarana untuk melatih siswa menggunakan nalarnya, berpikir kritis dan kreatif serta mengasah intuitif. Dengan demikian pendidikan matematika akan terasa manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari karena siswa akan bisa menggunakan kemampuan matematika untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Dengan mempelajari masalah tidak rutin diharapkan siswa semakin menggemari matematika karena mengetahui manfaatnya. Hal ini sejalan dengan dokumen yang dikeluarkan oleh NCTM (2000), bahwa dalam pembelajaran matematika, siswa dituntut

memiliki kemampuan memecahkan masalah (*problem solving*), kemampuan berkomunikasi (*communication*), kemampuan koneksi (*connection*), kemampuan bernalar (*reasoning*) dan kemampuan representasi (*representation*).

Berdasarkan pengalaman peneliti dalam melakukan pembinaan olimpiade matematika untuk anak SD, dalam menyelesaikan masalah tidak rutin, sering dijumpai para peserta menggunakan proses berpikir yang berbeda. Hal ini tentu saja merupakan suatu yang positif dan menggembirakan. Temuan siswa dalam menyelesaikan masalah tidak rutin dapat memperkaya pengalaman siswa dalam menemukan strategi pemecahan masalah tidak rutin. Proses berpikir siswa dalam menyelesaikan masalah tidak rutin juga menarik untuk diteliti, dengan harapan dapat memberi gambaran yang jelas mengenai proses berpikir yang digunakan siswa dalam memecahkan masalah matematika tidak rutin. Gambaran ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru matematika dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Berdasarkan uraian diatas, masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah bagaimana proses berpikir yang digunakan oleh dua siswa SD dalam memecahkan masalah matematika tidak rutin?

KAJIAN LITERATUR

Pemecahan Masalah

Krulik dan Rudnik (Rudi Santoso Yohanes, 2017) mendefinisikan masalah secara formal sebagai berikut: “*A problem is a situation, quantitativ or otherwise, that confront an individual or group of individual, that requires resolution, and for which the individual sees no apparent or obvious means or path to obtaining a solution.*” Definisi di atas menjelaskan bahwa masalah adalah suatu situasi yang dihadapi oleh seseorang atau kelompok yang memerlukan suatu pemecahan tetapi individu atau kelompok tersebut tidak memiliki cara yang langsung dapat menentukan solusinya.

Sedangkan Sumardyono (dalam Rudi Santoso Yohanes, 2017) mengatakan bahwa tidak setiap soal dapat disebut *problem* atau masalah. Ciri-ciri suatu soal disebut masalah jika paling tidak memuat dua hal, yaitu: Soal tersebut menantang (*challenging*) dan tidak otomatis diketahui cara penyelesaiannya (*non-routine*).

Moursund (2005) menyatakan bahwa seseorang dianggap memiliki atau mengalami masalah, bila dia menghadapi empat kondisi berikut ini:

1. Memahami dengan jelas kondisi atau situasi yang sedang terjadi.
2. Memahami dengan tujuan yang diharapkan. Memiliki berbagai tujuan untuk menyelesaikan masalah dan dapat mengarahkan menjadi satu tujuan penyelesaian.
3. Memahami sekumpulan sumber daya yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi situasi yang terjadi sesuai dengan tujuan yang diinginkan.
4. Memiliki kemampuan untuk menggunakan berbagai sumber daya untuk mencapai tujuan.

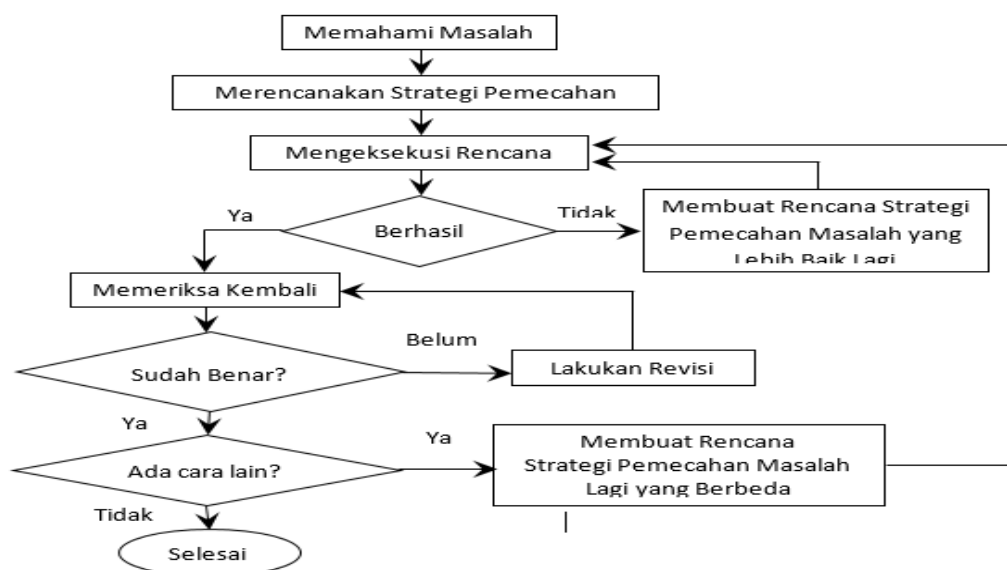
Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa suatu masalah ditandai oleh:

1. Adanya keadaan awal, yaitu informasi tentang situasi tertentu yang dapat dipakai sebagai titik tolak.
2. Adanya keadaan akhir, yang merupakan tujuan.
3. Adanya kesulitan yang secara sadar dialami oleh siswa untuk membawa atau mengubah keadaan awal ke keadaan akhir.

Sehingga dapat dikatakan bahwa seorang siswa dikatakan menghadapi masalah apabila dia menyadari menyadari kesulitan untuk membawa atau mengubah keadaan awal ke keadaan akhir. Ini berarti kalau seorang siswa tidak menyadari adanya kesulitan, atau menyadari tetapi tidak berkeinginan untuk mengatasinya, atau seseorang tidak mengalami kesulitan untuk membawa keadaan awal ke keadaan akhir, maka sesuatu itu bukan merupakan masalah bagi siswa tersebut.

Dengan demikian menyelesaikan suatu masalah berarti berusaha memperoleh apa yang dicari, dan harus diakui, hal ini bukan merupakan hal yang mudah bagi sebagian besar siswa. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Gagne dalam teori belajarnya, bahwa belajar memecahkan masalah merupakan kegiatan belajar yang paling tinggi tingkatannya. Pada jenis belajar ini, seorang siswa dihadapkan pada situasi dimana untuk menanggapi tidak ada aturan (hukum, rumus, atau teorema) yang dapat digunakan, karena mungkin aturan itu belum diketahui atau karena aturan tersebut memang belum ada sama sekali, sehingga untuk menanggapi situasi tersebut, siswa harus berpikir dengan serius dalam rangka menentukan suatu tanggapan. Untuk menentukan tanggapan tersebut, siswa perlu mengingat kembali semua pengetahuan yang kira-kira relevan dan kemudian menggabungkan semua pengetahuan itu dengan ciri-ciri yang sesuai dengan situasi yang dihadapi dan kemudian setelah semua ini diolah dalam pikiran, siswa lalu dapat menentukan tanggapan atau kesimpulan yang tepat.

Menurut Polya (dalam Rudi Santoso Yohanes, 2017), dalam memecahkan masalah terdapat empat langkah utama, yaitu: (1) memahami masalah, (2) menyusun rencana pemecahan masalah, (3) melaksanakan rencana, (4) memeriksa kembali atau verifikasi. Empat langkah Polya tersebut, dapat disajikan dalam diagram alir berikut ini.



Gambar 1. Alur Proses Pemecahan Masalah Matematika Menurut Polya Proses Berpikir

Proses berpikir merupakan aktivitas kognitif yang tidak dapat dilihat secara kasat mata, namun dapat diketahui melalui ekspresi respon secara lisan maupun tulisan dan perilaku. Proses-proses kognitif yang terjadi pada setiap orang dalam mengolah informasi adalah berbeda-beda sehingga dari perbedaan tersebut melahirkan karakteristik setiap individu dalam mempersepsi, berpikir, mengingat, maupun memecahkan masalah.

Untuk menggali proses berpikir matematis seseorang, dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu:

1. Menganalisis dan menginterpretasikan langkah-langkah yang digunakan subjek penelitian dalam menyelesaikan masalah matematika.
2. Menggunakan metode *Think Alouds* (*Think Out Loud*), yaitu sebuah metode untuk mengetahui proses berpikir subjek penelitian. Metode ini dilakukan dengan meminta subjek penelitian untuk menyelesaikan masalah sekaligus menceritakan proses berpikirnya. *Think Alouds* dikembangkan oleh ahli psikologi kognitif dengan tujuan untuk mempelajari bagaimana seseorang memecahkan masalah. Ketika seseorang memecahkan, maka apa yang dipikirkan dapat direkam dan dianalisis untuk menentukan proses kognitif yang terkait dengan masalahnya. Metode *Think Alouds* dikhususkan untuk mengkaji proses berpikir.
3. Melakukan Wawancara Klinis, yaitu wawancara yang dilakukan oleh seorang peneliti untuk mengungkap proses berpikir subjek penelitian, setelah subjek penelitian selesai mengerjakan tugas/masalah yang diberikan. Dalam wawancara klinis, peneliti biasanya meminta subjek penelitian untuk menjelaskan atau memberi klarifikasi mengenai langkah-langkah/cara yang digunakan untuk menyelesaikan masalah, sehingga peneliti memperoleh gambaran yang jelas mengenai proses berpikir subjek penelitian.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif-eksploratif yang berupaya untuk memaparkan atau mendeskripsikan temuan dari hasil penelitian dan mencari jawaban (eksplorasi) terhadap proses berpikir siswa dalam memecahkan masalah matematika tidak rutin.

Subjek penelitian ini adalah dua siswa SD yang mengikuti pembinaan olimpiade yang dibina oleh peneliti. Dua siswa ini dipilih karena mempunyai kemampuan berkomunikasi yang baik dan memiliki kemampuan matematika yang baik. Kedua anak ini dalam menyelesaikan masalah matematika juga sering menggunakan pendekatan yang berbeda. Model pembinaan olimpiade yang digunakan peneliti adalah selalu memberi kesempatan kepada siswa untuk memecahkan masalah yang diberikan dengan menggunakan caranya sendiri (cara siswa) bukan cara guru. Setelah itu dilanjutkan dengan diskusi. Guru berfungsi sebagai fasilitator, motivator, dan konsultan, yang memonitor apakah cara siswa itu jalan atau tidak.

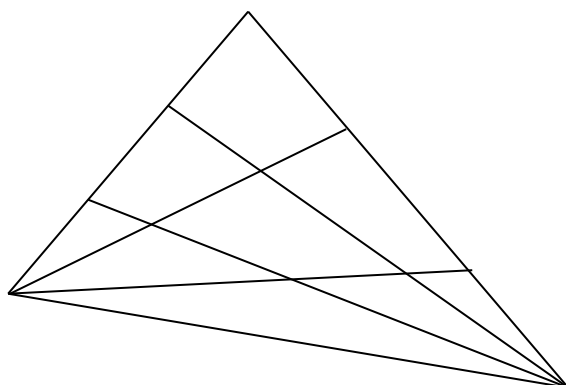
Untuk mendeskripsikan proses berpikir siswa dalam memecahkan masalah matematika, dilakukan dengan cara menganalisis dan menginterpretasikan langkah-langkah/cara yang digunakan siswa dalam memecahkan masalah matematika. Peneliti juga menggunakan metode *Think Aloud*, yaitu meminta siswa untuk menyelesaikan masalah sekaligus menceritakan proses berpikirnya. Sedangkan masalah matematika yang digunakan dalam penelitian ini menitikberatkan pada bidang aljabar dan geometri. Masalah matematika yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 4 soal. Masalah matematika yang digunakan dalam penelitian ini dirancang sedemikian rupa sehingga dapat diselesaikan dengan menggunakan lebih dari satu strategi dan pola pikir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini akan disajikan proses berpikir siswa dalam memecahkan masalah matematika tidak rutin.

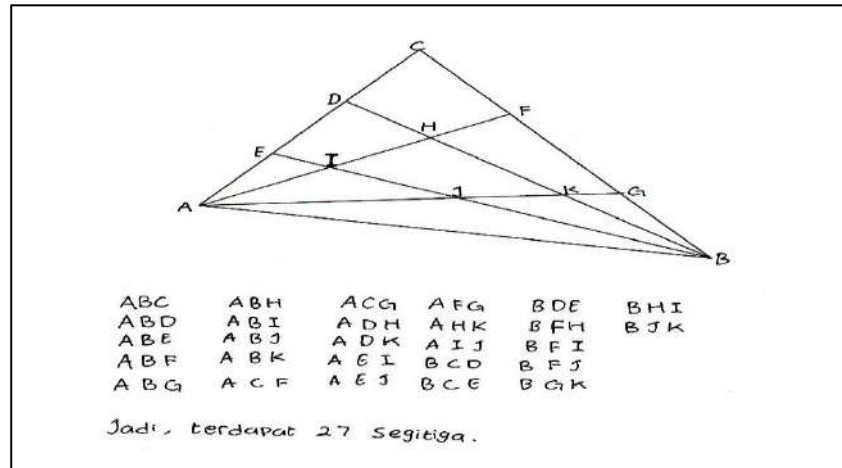
Masalah Nomor 1.

Tentukan banyaknya segitiga pada gambar di bawah ini.

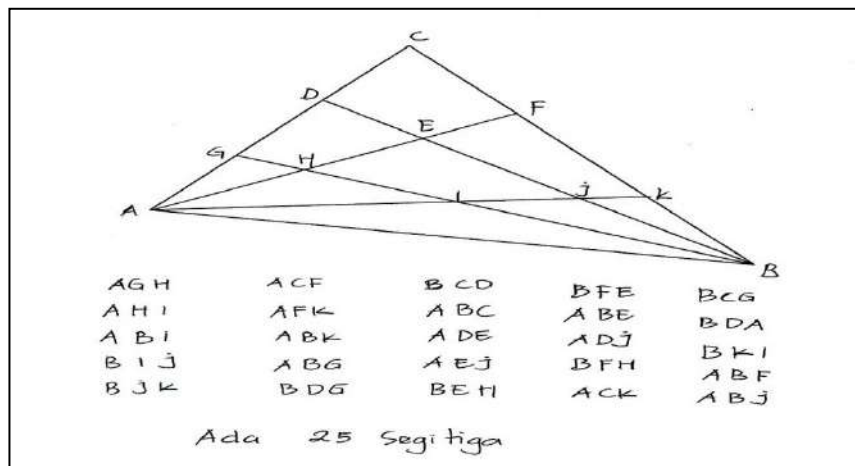


Hasil Analisis Masalah Nomor 1.

Dalam memecahkan masalah nomor 1, kedua anak menggunakan proses berpikir yang sama, yaitu mendaftar nama-nama segitiga yang diminta. Perbedaannya, dalam membuat daftar nama segitiga, Siswa A mendaftar secara sistematis, dan Siswa B mendaftar secara acak.



Gambar 2. Jawaban Siswa A yang Mendaftar secara Sistematis

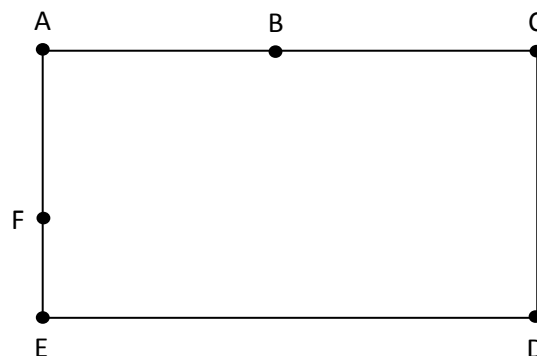


Gambar 3. Jawaban Siswa B yang Mendaftar secara Acak

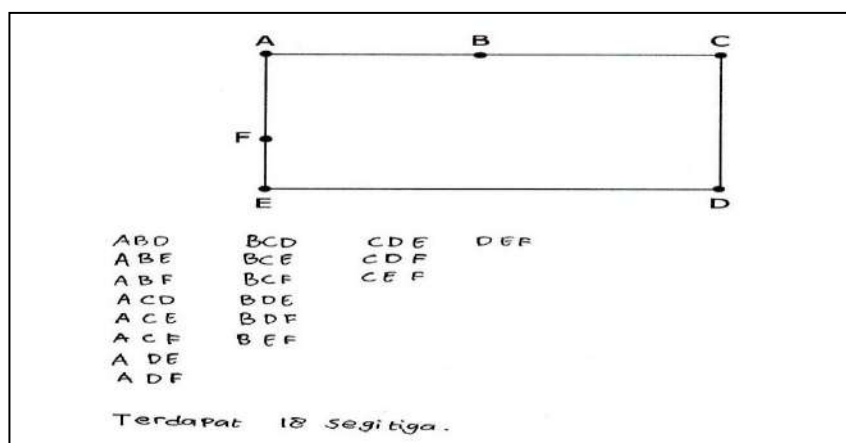
Siswa A yang mendaftar secara sistematis, jawabannya betul, yaitu 27 segitiga, sedangkan siswa B yang mendaftar secara acak, jawabannya salah, Siswa B hanya dapat menemukan 25 segitiga.

Masalah Nomor 2

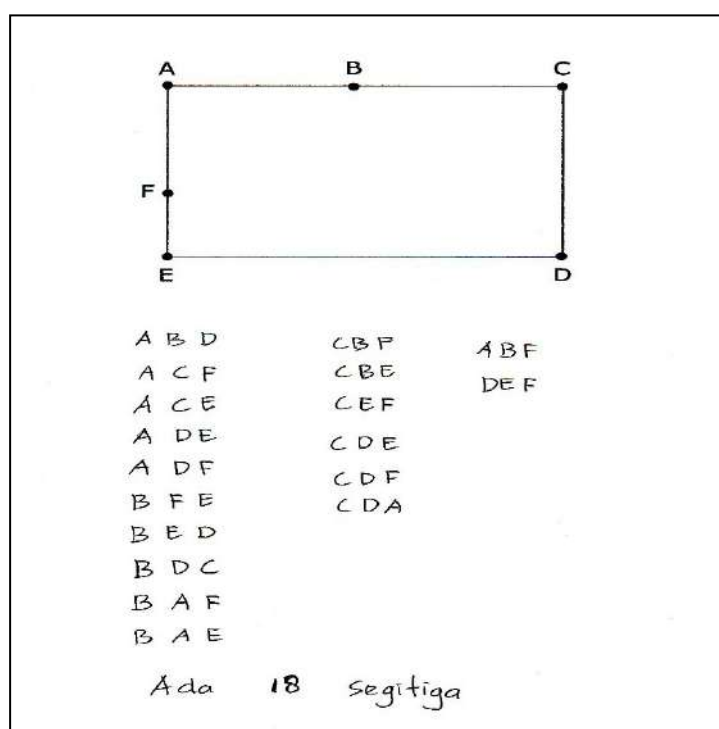
Tentukan banyaknya segitiga yang dapat dibentuk dengan menggunakan titik-titik pada gambar di bawah ini.



Hasil Analisis Masalah Nomor 2.



Gambar 4. Jawaban Siswa A yang Mendaftar secara Sistematis



Gambar 5. Jawaban Siswa B yang Mendaftar secara Acak

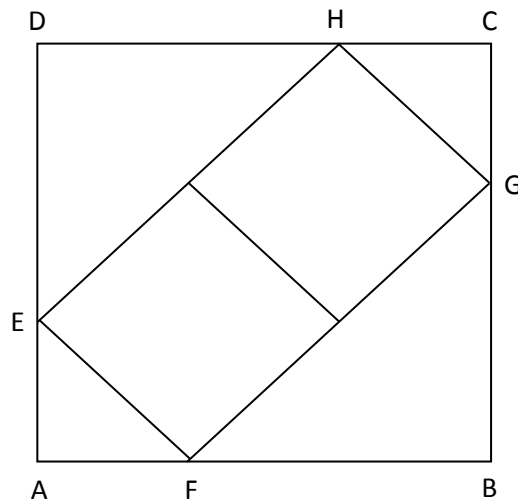
Ke-dua siswa menggunakan proses berpikir yang sama, yaitu mendaftar nama-nama segitiga yang diminta, seperti pada masalah nomor 1. Disini terdapat kekonsistenan dalam proses berpikir. Artinya Siswa A yang mendaftar secara sistematis pada masalah nomor 1, Siswa A juga mendaftar secara sistematis pada masalah nomor 2. Demikian juga Siswa B yang mendaftar secara acak pada masalah nomor 1, Siswa B juga mendaftar secara acak pada masalah nomor 2. Untuk masalah nomor 2 ini, Siswa A dan Siswa B dapat menjawab dengan betul, yaitu 18 segitiga.

Masalah Nomor 3.

Sebuah persegi ABCD dibuat dari 4 buah segitiga dan 2 persegi yang lebih kecil.

$AE = AF = CG = CH = 10$ cm.

Hitunglah luas persegi A

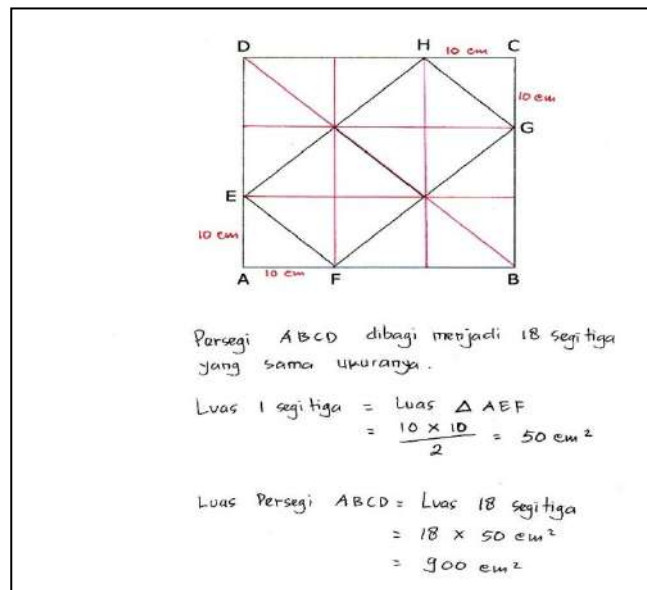
**Hasil Analisis Masalah Nomor 3.**

Dalam memecahkan masalah nomor 3 ini, Siswa A dan Siswa B menggunakan proses berpikir yang berbeda. Siswa A menggunakan pendekatan analitik dan Siswa B menggunakan pendekatan geometri. Meskipun menggunakan proses berpikir yang berbeda, siswa A dan Siswa B berhasil memecahkan masalah nomor 3 ini dengan benar.

$AD = 10$ cm
 $AE = 10$ cm
 $AF = 10$ cm
 $CG = 10$ cm
 $CH = 10$ cm

Misal : $DE = DH = n$
 $EF^2 = AE^2 + AF^2 = 10^2 + 10^2 = 100 + 100 = 200$
 $EF = \sqrt{200}$
 $EF = EK = KH = \sqrt{200}$
 $EH = EK + KH = \sqrt{200} + \sqrt{200} = 2\sqrt{200}$
 $ED^2 + DH^2 = EH^2$
 $n^2 + n^2 = (2\sqrt{200})^2$
 $2n^2 = 4 \times 200$
 $n^2 = \frac{4 \times 200}{2}$
 $n^2 = 400$
 $n = 20$
 $AD = 10 + n = 10 + 20 = 30$ cm
 Luas Persegi ABCD $= 30$ cm \times 30 cm
 $= 900$ cm²

Gambar 6. Jawaban Siswa A , Menggunakan Pendekatan Analitik



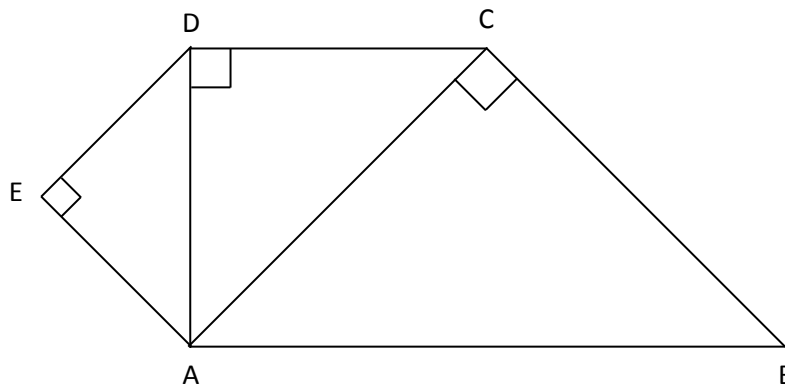
Gambar 7. Jawaban Siswa B, Menggunakan Pendekatan Geometri

Masalah Nomor 4.

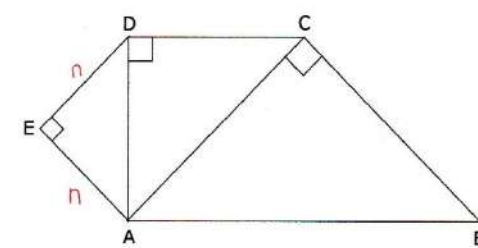
Perhatikan gambar di atas.

$\triangle ABC$, $\triangle ACD$, dan $\triangle ADE$ adalah segitiga siku-siku samakaki.

Bila luas bangun ABCDE = 56 cm^2 , Hitunglah panjang AE



Hasil Analisis Masalah Nomor 4.



Misal : $AE = DE = n$

* $AD^2 = AE^2 + DE^2 = n^2 + n^2 = 2n^2$
 $AD^2 = DC^2 = 2n^2$ dan $AD = DC = \sqrt{2}n$

* $AC^2 = AD^2 + DC^2 = 2n^2 + 2n^2 = 4n^2$
 $AC^2 = BC^2 = 4n^2$ dan $AC = BC = \sqrt{4}n^2$

* Luas ABCDE = 56 cm^2

Luas $\triangle ADE$ + Luas $\triangle ADC$ + Luas $\triangle ABC = 56 \text{ cm}^2$

$$\frac{AE \times DE}{2} + \frac{AD \times CD}{2} + \frac{AC \times BC}{2} = 56 \text{ cm}^2$$

$$\frac{n \times n}{2} + \frac{\sqrt{2}n^2 \times \sqrt{2}n^2}{2} + \frac{\sqrt{4}n^2 \times \sqrt{4}n^2}{2} = 56 \text{ cm}^2$$

$$\frac{n^2}{2} + \frac{2n^2}{2} + \frac{4n^2}{2} = 56 \text{ cm}^2$$

$$\frac{n^2 + 2n^2 + 4n^2}{2} = 56 \text{ cm}^2$$

$$\frac{7n^2}{2} = 56 \text{ cm}^2$$

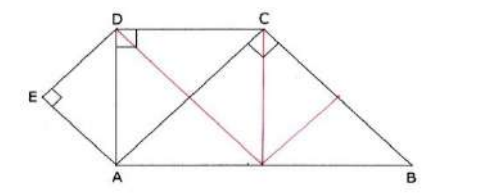
$$7n^2 = 112 \text{ cm}^2$$

$$n^2 = 16 \text{ cm}^2$$

$$n = 4 \text{ cm}$$

Jadi, $AE = n = 4 \text{ cm}$

Gambar 8. Jawaban Siswa A , Menggunakan Pendekatan Analitik



Bangun ABCDE dibagi menjadi 7 daerah segitiga yang sama.

Luas ABCDE = 56 cm^2

Luas 7 segitiga = 56 cm^2

Luas 1 segitiga = $56 \div 7 = 8 \text{ cm}^2$

Luas AED = 8 cm^2

$$\frac{AE \times ED}{2} = 8 \text{ cm}^2$$

Karena $AE = ED$ maka $\frac{AE \times AE}{2} = 8 \text{ cm}^2$

$$AE \times AE = 16 \text{ cm}^2$$

$$AE = 4 \text{ cm}$$

Gambar 9. Jawaban Siswa B , Menggunakan Pendekatan Geometri

Dalam memecahkan masalah nomor 4 ini, Siswa A dan Siswa B menggunakan proses berpikir yang berbeda. Siswa A menggunakan pendekatan analitik dan Siswa B menggunakan pendekatan geometri. Ini berarti terdapat kekonsistenan proses berpikir pada Siswa A dan Siswa B. Artinya, jika

Siswa A menggunakan pendekatan analitik pada pemecahan masalah nomor 3, Siswa A juga menggunakan pendekatan analitik untuk memecahkan masalah nomor 4. Demikian juga Siswa B, jika Siswa B menggunakan pendekatan geometri untuk memecahkan masalah nomor 3, Siswa B juga menggunakan pendekatan Geometri untuk memecahkan masalah nomor 4. Meskipun menggunakan proses berpikir yang berbeda, siswa A dan Siswa B berhasil memecahkan masalah nomor 4 ini dengan benar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa dalam memecahkan masalah matematika tidak rutin, Siswa A dan Siswa B menggunakan proses berpikir yang berbeda. Bila diberikan masalah yang dapat diselesaikan dengan lebih dari satu cara atau pendekatan, Siswa A dan Siswa B cenderung memilih cara atau pendekatan yang disukai.

Untuk memecahkan masalah dengan cara mendaftar, Siswa A membuat daftar yang sistematis dengan pola yang jelas, sedangkan Siswa B membuat daftar secara acak, sehingga pola tidak tampak. Untuk memecahkan masalah yang dapat diselesaikan dengan pendekatan analitik dan pendekatan geometri, maka Siswa A memilih menggunakan pendekatan analitik sedangkan Siswa B memilih pendekatan Geometri. Hasil penelitian juga menunjukkan kekonsistenan Siswa A dan Siswa B dalam proses berpikir.

Dalam pembelajaran pemecahan masalah, guru disarankan agar memberi kesempatan kepada siswanya untuk dapat menggunakan berbagai cara atau pendekatan sehingga pengalaman siswa menjadi lebih lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

- Moursund, D. 2005. *Improving Math Education in Elementary School: A Short Book for Teacher*. Oregon: University of Oregon.
- NCTM. 2000. *Principles and Standard for School Mathematics*. Reston. Virginia.
- Rudi Santoso Yohanes. 2017. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika Tim Olimpiade Matematika SMP Negeri 1 Madiun dengan Menggunakan Model Pemecahan Masalah Polya*. Laporan Penelitian: Universitas Katolik Widya Mandala Madiun.

LITERASI DIGITAL DAN RESPON MAHASISWA DALAM MEMANFAATKAN *E-LEARNING*

Urip Tisngati

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: ifedeor@gmail.com

Abstrak

Sebuah sistem pembelajaran online atau e-learning, dikembangkan untuk efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran. Namun hasil penelitian menunjukkan bahwa tiap mahasiswa berpotensi menunjukkan respon yang berbeda terhadap pemanfaatan media, teknologi, sumber pembelajaran online. Dengan demikian tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui literasi digital mahasiswa dan responnya dalam memanfaatkan e_learning pada mahasiswa prodi PGSD STKIP PGRI Pacitan tahun akademik 2020/2021. Jenis penelitian adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data meliputi dokumentasi, kuesioner, dan wawancara. Keabsahan data menggunakan teknik triangulasi dan data dianalisis secara kualitatif interaktif sesuai dengan tahapan meliputi reduksi data, penyajian data, verifikasi dan kesimpulan. Target penelitian adalah diperoleh temuan penelitian yang berimplikasi praktis dan teoretis dalam dunia pendidikan dan terpublikasi dalam forum ilmiah serta prosiding ilmiah. Diperoleh hasil bahwa: 1) literasi digital mahasiswa pengguna e_learning pada prodi PGSD STKIP PGRI Pacitan pada kategori sedang (62%), rendah (26%), dan tinggi (12%); 2) rata-rata keaktifan dalam memanfaatkan e_learning adalah 77%; 3) sebanyak 74% pengguna e-learning menunjukkan respon sedang, pada aspek kognitif, afektif, dan konatif. Hasil ini berimplikasi teoretis dan praktis untuk manajemen pembelajaran.

Kata kunci: literasi digital, pemanfaatan e-learning, respon mahasiswa.

PENDAHULUAN

Era digital telah menjadi keniscayaan dalam kehidupan manusia apada abad 21 yang harus dihadapi oleh semua sektor pembangunan dalam kehidupan manusia. Kebutuhan teknologi telah menjadi pilihan utama oleh manusia untuk dipenuhi agar tidak ketinggalan zaman sekaligus agar bias tetap bertahan di tengah kompetisi global. Tidak terkecuali pada sektor bidang pendidikan. Tuntutan lulusan yang adaptif terhadap perkembangan zaman menjadi hal prioritas diperhatikan dan menjadi tujuan Lembaga Pendidikan, utamanya Lembaga Pendidikan tinggi yang bersiap untuk menyiapkan SDM yang unggul sesuai dengan bidang keahlian mahasiswa yang ditekuni namun juga adaptif terhadap tuntutan di masyarakat.

Mahasiswa sebagai agen pembaharuan sudah sepantasnya menjadi aktor utama dalam memberdayakan diri dan masyarakat sehingga tercipta kehidupan bermasyarakat dan bernegara yang adil dan makmur. Ini akan dicapai jika mahasiswa melek informasi, teknologi, media atau sebagai *digital literacy*. Artinya bahwa mahasiswa harus menyiapkan diri untuk memiliki kompetensi mengakses, mengolah, memanfaatkan, memproduksi informasi, media, dan teknologi secara optimal, pada bidang kehidupan, termasuk pendidikan.

Temuan penelitian Jaringan Pegiat Literasi digital (Japelidi) selama 2019, menemukan bahwa pengguna media digital di Indonesia masih terjebak sebagai konsumen konten dan informasi yang beredar di dunia maya namun kemampuan untuk menggunakan media digital secara kritis mulai tampak terbentuk di berbagai lapisan masyarakat. Terdapat 10 kompetensi literasi digital ke dalam empat kategori, yaitu keterampilan untuk mengonsumsi informasi secara fungsional, keterampilan mengonsumsi secara kritis, keterampilan prosuming (produksi) fungsional dan keterampilan prosuming kritis. Berdasarkan data yang didapat, nilai tertinggi berada pada keterampilan mengonsumsi secara fungsional. Secara umum, sebagian besar masyarakat baru menggunakan media digital sebatas untuk mencari informasi, skor terendah ada pada keterampilan produksi yang melibatkan keterampilan berpikir kritis. Jika dilihat berdasarkan tingkat usia pengguna berusia di atas 55 tahun memiliki tingkat literasi yang lebih rendah dibandingkan usia yang lebih muda dan pengguna berusia antara 21-36 memiliki kompetensi literasi yang paling tinggi. Sedangkan berdasarkan kelompok pekerjaan, pensiunan dan ibu rumah tangga memiliki tingkat literasi yang lebih rendah. Temuan lain adalah tidak adanya perbedaan tingkat literasi digital antara responden laki-laki dan perempuan (Satria, 2020).

Seperti dinyatakan oleh Nurizqi (2020) bahwa literasi digital sangat diperlukan oleh mahasiswa. Namun penelitian sebelumnya berdasarkan hasil penelitian Sukmana (2019) menyebutkan bahwa mahasiswa masih merasa asing dengan teknologi digital, terlihat dari 4 indikator meliputi: sikap pribadi, kapasitas kepuasan diri, perilaku terkontrol, dan norma subjektif terhadap teknologi digital. Hasil penelitian tersebut merujuk pada kurangnya respon mahasiswa dalam memanfaatkan informasi, media, teknologi.

Namun, pada konteks lain respon mahasiswa menunjukkan hasil yang berbeda terkait pemanfaatan pembelajaran elektronik, seperti *google classroom*, dan *edmudo*. Hasil penelitian Wardhi (2020), menunjukkan bahwa mahasiswa memberikan respon baik pada pembelajaran *online* menggunakan *google classroom* dan hasil penelitian Agustiani, dkk (2019), menunjukkan bahwa 82% mahasiswa setuju terhadap penggunaan *edmudo* dalam pembelajaran berbasis *blended learning*.

Adanya hasil tersebut menunjukkan bahwa tiap mahasiswa berpotensi menunjukkan respon yang berbeda terhadap pemanfaatan media, teknologi, sumber pembelajaran online. Respon menurut Hanurawan (2010:71) adalah salah satu komponen dari sikap, yang di dalamnya ada respon evaluatif yang bersifat afektif, kognitif, dan perilaku. Komponen afektif, yaitu respon yang berkaitan dengan perasaan apa yang dirasakan oleh seseorang misalnya perasaan sedih, suka, senang. Respon kognitif, yaitu respon yang berhubungan dengan penalaran atau berpikir, sehingga dari yang tidak paham menjadi paham. Sedangkan respon perilaku adalah tindakan atau segala aktivitas yang dilakukan oleh manusia itu sendiri misalnya berjalan, berbicara, menulis, membaca. Respon mahasiswa dalam aktivitas pembelajaran online berbasis LMS (Learning Management System) berkaitan dengan literasi digital, yaitu kemampuan mengakses informasi, media, dan teknologi. Kemampuan ini dapat ditingkatkan melalui pembiasaan memanfaatkan *e_learning* sebagai alternatif dalam perkuliahan di

era digital. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat, saat ini berkembang istilah *E-learning*, *online learning*, *web based training*, *online courses*, *web based education* dan sebagainya. Terdapat banyak lembaga pendidikan yang memanfaatkan sistem *e-learning* demi meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran. Manfaat *e-learning* adalah mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan/materi pelajaran. Dengan demikian dapat diketahui literasi digital, pemanfaatan *e-learning* pada perkuliahan prodi PGSD STKIP PGRI Pacitan, dan respon mahasiswa dalam memanfaatkan *e-learning*

KAJIAN LITERATUR

Konsep Respon Mahasiswa

Menurut Hanurawan (2010: 71), respon adalah salah satu komponen sikap, di dalamnya terbagi atas respon evaluatif yang bersifat afektif, kognitif, dan perilaku. Komponen respon evaluatif afektif, yaitu perasaan atau emosi yang muncul ketika ada keterhubungan dengan suatu objek. Contoh dari respon ini adalah kecemasan, kasihan, marah, benci, atau suka. Komponen respon evaluatif kognitif, yaitu gambaran tentang cara seseorang dalam mempersepsi objek, situasi, atau peristiwa. Paling sederhana dalam komponen ini adalah kategori-kategori yang digunakan dalam berpikir. Komponen respon evaluatif perilaku, yaitu tekanan pada cara berperilaku. Artinya, ketika seseorang mau melakukan suatu kejahatan dan mengetahui itu tidak benar maka ia tidak melakukannya. Senada dengan pendapat di atas, Utomo (2013) mengatakan bahwa respon adalah reaksi atau tanggapan peserta didik terhadap stimulus yang diberikan oleh pendidik. Hal ini berarti apa yang diberikan pendidik (*stimulator*) dan apa yang diterima oleh peserta didik (*responder*) harus dapat diamati dan diukur.

Respon berdasarkan Harits (2015: 13-16), dibagi atas beberapa aspek yaitu rasa senang, antusiasme, kemauan belajar, dan motivasi belajar. Rasa senang yang dimaksud adalah ketika subjek menemukan persoalan seperti literasi, ada dua hasil yang diperoleh yaitu baik dan buruk, ketika subjek mendapatkan hasil yang baik maka subjek akan mendapatkan kebahagiaan. Antusiasme yang dimaksud yaitu keinginan untuk melakukan sesuatu yang dianggapnya penting. Beberapa hal yang sangat mempengaruhi hal ini adalah perhatian dan sikap pendidik terhadap peserta didik. Selanjutnya kemauan belajar dapat dilihat dari minat dan antusiasme peserta didik dalam memperhatikan sesuatu. Motivasi belajar merupakan hal terpenting yang berperan dalam pembelajaran. Motivasi belajar dapat dilihat apabila peserta didik memiliki rasa senang terhadap suatu proses pembelajaran, berantusias untuk terlibat dalam proses pembelajaran tersebut dan memiliki kemauan atau keinginan dalam belajar. Azwar (2010: 20) mengatakan beberapa kategori respons sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori respon

Tipe Respons	Kategori respons					
	Kognitif		Afektif		Konatif	
Verbal	Pernyataan	keyakinan	Pernyataan	perasaan	Pernyataan	intensi
	mengenai objek sikap		terhadap objek sikap		perilaku	
Non-verbal	Reaksi perseptual terhadap objek sikap		Reaksi fisiologis terhadap objek sikap		Perilaku sehubungan dengan objek sikap	tampak dengan

(Sumber: Azwar, 2010)

Lebih lanjut terdapat beberapa tipe, kategori, kriteria, serta indikator respon.

Tabel 2. Indikator Respon

Tipe	Kategori	Indikator
Non-verbal (Azwar, 2010)	Afektif, reaksi fisiologis terhadap objek sikap (Azwar, 2010)	Perhatian, kepuasan, dan percaya diri (Risandi, 2015)

Konsep Literasi dan Literasi Digital

Konvensi PBB di Praha tahun 2003 menyatakan bahwa kecakapan literasi dasar dan kecakapan perpustakaan yang efektif merupakan kunci bagi masyarakat yang literat dalam menghadapi derasnya arus informasi teknologi. Lima komponen yang esensial dari literasi informasi itu adalah *basic literacy*, *library literacy*, *media literacy*, *technology literacy*, dan *visual literacy* (Wiedarti (2016: 8-9). *Basic literacy* atau literasi dasar, yaitu kemampuan untuk mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan menghitung (*counting*) berkaitan dengan kemampuan analisis untuk memperhitungkan (*calculating*), mempersepsikan informasi (*perceiving*), mengomunikasikan, serta menggambarkan informasi (*drawing*) berdasarkan pemahaman dan pengambilan kesimpulan pribadi.

Media literacy atau literasi media, yaitu kemampuan untuk mengetahui berbagai bentuk media yang berbeda, seperti media cetak, media elektronik (media radio, media televisi), media digital (media internet), dan memahami tujuan penggunaannya. *Technology literacy* atau literasi teknologi, yaitu kemampuan memahami kelengkapan yang mengikuti teknologi seperti peranti keras (*hardware*), peranti lunak (*software*), serta etika dan etiket dalam memanfaatkan teknologi. Berikutnya, kemampuan dalam memahami teknologi untuk mencetak, mempresentasikan, dan mengakses internet. Pada praktiknya, juga pemahaman menggunakan komputer (*Computer Literacy*) yang di dalamnya mencakup menghidupkan dan mematikan komputer, menyimpan dan mengelola data, serta mengoperasikan program perangkat lunak.

Lebih lanjut menurut Atep dan Rachmatin (2019), literasi digital sangat penting untuk dikuasai oleh mahasiswa secara umum dan mahasiswa PGSD secara khusus antara lain literasi informasi (*information literacy*), literasi media (*media literacy*), serta literasi teknologi informasi komunikasi (*Information and communication technology; ICT literacy*) sebagai pengetahuan dan keterampilan yang harus dimiliki pada abad 21 Seperti dikatakan Doyle (Mishra & Mishra, 2010) beberapa indikator literasi informasi pada abad 21 adalah mengenal kebutuhan informasi, mencari informasi yang dibutuhkan, merumuskan pertanyaan berdasarkan kebutuhan informasi, mengidentifikasi sumber

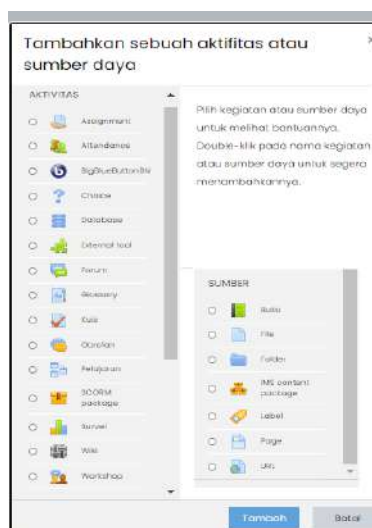
informasi tersebut, mengembangkan strategi pencarian agar dapat berhasil, mengakses sumber informasi baik yang berbasis komputer maupun berbasis hal lain, melakukan penilaian terkait informasi yang tidak jelas sumbernya, melakukan pengaturan informasi untuk diaplikasikan dalam kehidupan, mengintegrasikan informasi baru ke dalam pengetahuan yang telah ada sebelumnya, menggunakan informasi dalam pemikiran kritis untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi, serta menggunakan informasi tersebut sesuai dengan yang semestinya. Sedangkan literasi media sangat dibutuhkan untuk berpartisipasi dalam dunia baru dalam kaitannya dengan masalah sosial termasuk: permainan, pertunjukan, simulasi, multitasking, kognisi terdistribusi, kecerdasan kolektif, penilaian, navigasi transmedia, jaringan, dan negosiasi (Jenkins, 2006 dalam Graber, 2012).

Pemanfaatan *e_learning* berbasis LMS Moodle

UNESCO (2002) mendefinisikan *E-learning* sebagai "...learning through available in the computers. Thus, E-learning or online learning is always connected to a computer or having information available through the use of computer" *E-learning* adalah pembelajaran yang merepresentasikan keseluruhan kategori pembelajaran yang berbasis teknologi. pengelolaan pembelajaran melalui media internet atau web yang meliputi aspek-aspek materi, evaluasi, interaksi, komunikasi dan kerjasama (Permana, tanpa tahun). *E-learning* meliputi berbagai aplikasi dan proses seperti *computer-based learning*, *web-based learning*, *virtual classroom*, dan lain-lain; sedangkan pembelajaran *online* adalah bagian dari pembelajaran berbasis teknologi yang memanfaatkan sumber daya internet, intranet, dan extranet.

Sebuah sistem pembelajaran *online* atau *E-learning*, dikembangkan salah satunya menggunakan aplikasi LMS (Learning Management System). Salah satu aplikasi LMS tersebut yang paling populer dan yang paling banyak digunakan adalah LMS Moodle. Melalui aplikasi *E-learning* dengan Moodle ini para dosen dapat mengelola materi perkuliahan, yakni: menyusun silabi, mengunggah (upload) materi perkuliahan, memberikan tugas kepada mahasiswa, menerima pekerjaan mahasiswa, membuat tes/kuis, memberikan nilai, memonitor keaktifan mahasiswa, mengolah nilai mahasiswa, berinteraksi dengan mahasiswa dan sesama dosen melalui forum diskusi dan chat, dan lain-lain. Mahasiswa juga dapat mengakses informasi dan materi pembelajaran, berinteraksi dengan sesama mahasiswa dan dosen, melakukan transaksi tugas-tugas perkuliahan, mengerjakan tes/kuis, melihat pencapaian hasil belajar.

Lebih lanjut seperti ditulis Isbandi (2017) bahwa *e_learning* dengan sistem LMS (Learning Management System) adalah aplikasi perangkat lunak untuk kegiatan dalam jaringan, program pembelajaran elektronik (e-learning program), dan isi pelatihan. LMS mempunyai ruang lingkup administrasi, penyampaian materi, penilaian, monitoring, dan komunikasi. Materi-materi dalam kompetensi pedagogik dan profesional, yang dibuat dengan kemasan multimedia (teks, animasi, video, suara) yang ada dalam LMS akan mempercepat (akselerasi) penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara optimal.



Gambar 1. E-Learning dengan Sistem LMS

Terdapat beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memanfaatkan *elearning*, yaitu: analisis kebutuhan (need analysis), rancangan pembelajaran, tahap pengembangan, pelaksanaan, evaluasi. Selanjutnya syarat-syarat pemanfaatan *e-learning* adalah: 1) kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan dalam hal ini internet, 2) tersedianya dukungan layanan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta belajar, misalnya CD-ROM atau bahan cetak., 3) Tersedianya dukungan layanan tutor yang dapat membantu peserta belajar apabila mengalami kesulitan

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian untuk mendeskripsikan respon mahasiswa dalam bentuk literasi digital terhadap penggunaan *e_learning*. Metode ini digunakan untuk mendapatkan gambaran keadaan yang berlangsung sekarang. Menurut Sugiyono (2010: 15), penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dalam hal ini peneliti berlaku sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive sampling* (tujuan tertentu/ pasti)), teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/ kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Penelitian dilaksanakan pada perkuliahan semester ganjil tahun akademik 2020/2021. Waktu penelitian pada bulan Oktober-Desember 2020 pada mahasiswa semester VII program studi PGSD, STKIP PGRI Pacitan Tahun Akademik 2020/2021. Sampel dipilih secara *purposive sampling* dari keseluruhan subjek 81 orang,

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu dokumentasi, kuesioner, dan wawancara. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu (Sugiyono, 2010). Teknik dokumentasi dilakukan dengan membaca, mempelajari, dan menganalisis dokumentasi berupa dokumen file penugasan, presensi perkuliahan, dan keaktifan mengikuti forum diskusi serta kuis

menggunakan *e_learning*. Angket adalah alat penilaian berupa daftar pertanyaan/ pernyataan tertulis untuk menjangkau informasi tentang sesuatu. Angket dapat digunakan untuk memperoleh informasi kognitif maupun afektif. Penilaian aspek kognitif, angket digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh dari dokumen penugasan sehingga data yang diperoleh lebih komprehensif. Angket pada penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi berkenaan tentang sesuatu hal yang sedang dicari jawabannya dari peneliti. Informasi yang diperoleh berhubungan dengan literasi digital dan respon siswa sebagai implikasi dari penggunaan *e_learning*, akan terbagi menjadi literasi digital tinggi dan rendah, serta respon tinggi, sedang, dan rendah.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Fokus	Aspek	Indikator
Literasi Digital	✓ Literasi Informasi (Doyle dalam Mishra & Mishra, 2010)	✓ mencari informasi yang dibutuhkan, ✓ menggunakan informasi dalam pemikiran kritis untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi,
	✓ Literasi Media (Jenkins, 2006 dalam Graber, 2012)	✓ memahami tujuan penggunaan media ✓ menilai kualitas, fungsi dan manfaat media
	✓ Literasi TIK (Trilling & Fadel, 2009)	✓ menggunakan teknologi sebagai alat untuk meneliti, mengatur, mengevaluasi dan mengomunikasikan informasi, ✓ memahami secara mendasar tentang masalah etika/hukum seputar akses dan penggunaan teknologi informasi
Respon mengikuti <i>e_learning</i>	✓ Respon kognitif, Hanurawan (2010),	✓ Pengetahuan, pemahaman, penalaran
	✓ Respon afektif, Hanurawan (2010)	✓ Ketertarikan, penilaian, keyakinan
	✓ Respon konatif, Effendy (2006)	✓ niat, tekad, usaha

Keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan uji triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan suatu data lain di luar data itu sendiri untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap suatu data. Data dinyatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dengan apa yang sebenarnya terjadi pada objek yang diteliti.

Analisis data yang dalam penelitian kualitatif ini dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan pada saat data telah terkumpul (Sugiyono (2010: 337) dilakukan dengan konsep Miles dan Huberman meliputi beberapa langkah yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi dan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Literasi Digital Mahasiswa Pengguna *e-learning*

Terdapat 81 subjek penelitian yang diberikan instrumen angket literasi digital dengan hasil berikut ini. Aspek-aspeknya meliputi literasi informasi (Doyle dalam Mishra & Mishra, 2010), literasi media, (Jenkins, 2006 dalam Graber, 2012), dan literasi TIK (Trilling & Fadel, 2009).

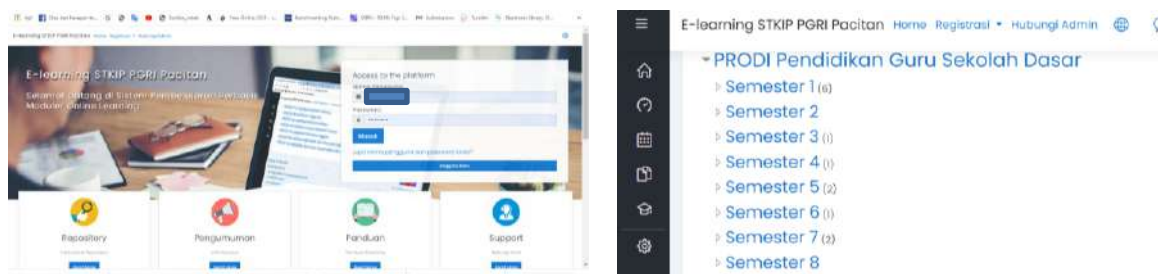
Tabel 3. Profil Literasi Digital Mahasiswa Pengguna *e-learning*

No	Kategori Literasi Digital	Frekuensi	%
1	Tinggi	10	12%
2	Sedang	50	62%
3	Rendah	21	26%
Jumlah		81	

Berdasarkan data di atas, 62% pengguna *e-learning* yang merupakan mahasiswa semester VII prodi PGSD termasuk pada kategori sedang. Ini sejalan dengan hasil penelitian Baroroh (tanpa tahun) menunjukkan bahwa pemahaman mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu mengenai media digital berada pada kategori sedang. Mengacu pada Tabel 2, sebagian besar subjek penelitian mampu mencari informasi yang dibutuhkan sesuai dengan media yang disediakan atau yang harus digunakan dan menggunakannya untuk memecahkan masalah.

Profil Pemanfaatan *e-learning*

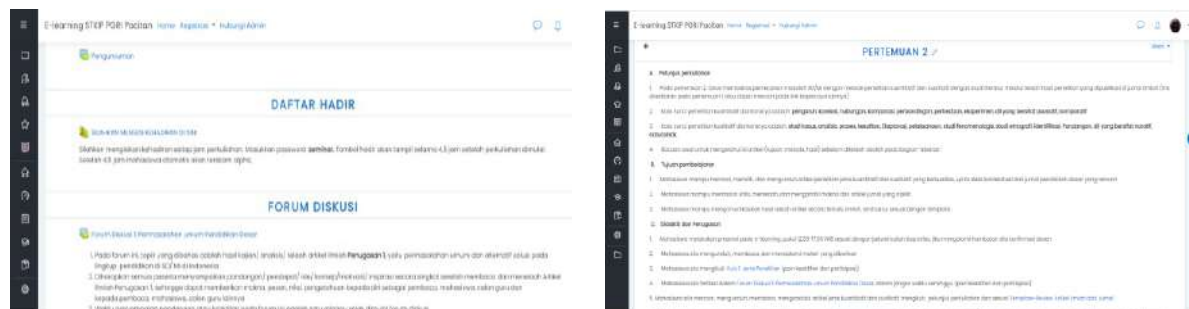
Pengguna *e-learning* di STKIP PGRI Pacitan masih terbatas. Hal ini karena sesuai dengan kebijakan akademik yang berlaku bahwa dosen diberikan kebebasan memanfaatkan, memilih dan menggunakan model dan media pembelajaran. *E-learning* yang dikembangkan di STKIP PGRI Pacitan berbasis *moodle* dengan tampilan berikut ini khususnya pada prodi PGSD.

**Gambar 1. Tampilan *E-Learning* STKIP PGRI Pacitan**

Berdasarkan Gambar 1, pada semester 7 Prodi Pendidikan guru Sekolah Dasar terdapat 2 kelas *e-learning* yaitu matakuliah “Seminar Ke-SD-an” yang diampu oleh Urip Tisngati. Berdasarkan analisis dokumen website <https://elearning.stkippacitan.ac.id/> maka terdapat beberapa fitur layanan perkuliahan *e-learning* berbasis *moodle* sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 4 dan Gambar 2 berikut ini.

Tabel 4. Keaktifan Pemanfaatan Fitur *E-Learning*

Kelas	Persentase Aktivitas					Rata-rata
	Presensi	Diskusi	Kuis	Penugasan	Survei	
Kelas A	87%	70%	70%	69%	85%	76%
Kelas B	90%	53%	75%	81%	87%	77%
Rata-rata	89%	61%	73%	75%	86%	77%

Gambar 2. Pemanfaatn *E-Learning* Prodi PGSD

Berdasarkan data dokumen pemanfaatan *e-learning* di atas, subjek penelitian berada pada keaktifan rata-rata adalah 77%. Persentase tertinggi pada aktivitas presensi, selanjutnya diikuti survei. Partisipasi terendah pada aktivitas diskusi (61%). Sedangkan pada aktivitas memenuhi penugasan dan kuis pada kisaran 73-75%. Berdasarkan hasil wawancara, subjek 1 (AB), menyatakan bahwa melalui *e-learning* mahasiswa dapat merencanakan aktivitas kuliah sesuai dengan waktu mereka karena tiap mahasiswa memiliki jadwal kegiatan setiap hari yang merupakan adaptasi kebiasaan pasca pandemi *Covid-19*. Subjek 2 (GA) merasa terbantu *e-learning* karena mahasiswa dapat melakukan presensi dan mengikuti kuliah sesuai pengaturannya sendiri mengingat mahasiswa sering terkendala akses internet.

Secara umum pemanfaatan *e-learning* menunjukkan adanya keterkaitan dengan literasi digital mahasiswa. Sesuai hasil riset Nurrizqi (2020) bahwa penerapan literasi digital menjadi suatu kegiatan yang mempunyai nilai positif terhadap peningkatan perkuliahan. Faktor-faktor yang mempengaruhi kompetensi individual terkait literasi media digital terutama adalah faktor lingkungan keluarga (Baroroh).

Respon Mahasiswa dalam Memanfaatkan *e-learning*

Penelitian ini juga bertujuan untuk mendeskripsikan respon mahasiswa dalam memanfaatkan *e-learning*. Sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya, respon mahasiswa tidak lepas dari literasi digital secara langsung maupun tidak langsung. Aspek-aspek respon yang diteliti mencakup aspek kognitif, afektif, dan konatif. Berikut ini paparannya.

Tabel 5. Profil Respon Pengguna *e-learning*

No	Kategori respon	Frekuensi	%
1	Tinggi	13	16%
2	Sedang	60	74%
3	Rendah	8	10%
Jumlah		81	

Berdasarkan Tabel 5, diketahui bahwa 74% pengguna *e-learning* menunjukkan respon sedang. Ini sesuai dengan Tabel 3. Hasil ini sejalan dengan Wardhi (2020) dan Agustiani, dkk (2019). Sesuai dengan hasil wawancara, mahasiswa merasakan manfaat, pengalaman baru dengan menggunakan *e-learning*, di tengah perubahan sistem pembelajaran karena *Covid-19*. Ini sesuai pendapat Harits (2015), faktor yang memengaruhi respon adalah adanya rasa senang, antusiasme, kemauan belajar, dan motivasi belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dan analisa data, diperoleh simpulan bahwa, pertama, literasi digital mahasiswa pengguna *e-learning* pada prodi PGSD STKIP PGRI Pacitan adalah pada kategori sedang (62%), rendah (26%), dan tinggi (12%). Subjek penelitian mampu mencari informasi yang dibutuhkan sesuai dengan media yang disediakan, mampu memilih informasi yang harus digunakan, dan menggunakannya untuk memecahkan masalah. Kedua, keaktifan rata-rata pemanfaatan *e-learning* adalah 77%. Mahasiswa dapat presensi, mengakses materi perkuliahan, berinteraksi dengan mahasiswa lain dan dosen melalui forum diskus, melakukan transaksi tugas-tugas, mengerjakan tes/kuis, melihat pencapaian hasil belajar. Ketiga, sebanyak 74% pengguna *e-learning* menunjukkan respon sedang, pada aspek kognitif, afektif, dan konatif. Hasil penelitian ini berimplikasi terhadap pembaharuan manajemen pembelajaran utamanya yang bersifat daring sehingga efektifitasnya tercapai. Keterbatasan penelitian ini adalah belum diketahui faktor-faktor utama yang memengaruhi literasi digital mahasiswa dan respon pengguna *e-learning*. Penelitian lanjutan diharapkan dapat diuji secara kuantitatif keterkaitan antar faktor sehingga diperoleh simpulan dan rekomendasi yang lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Adityar. 2017. Pengaruh Literasi Digital Terhadap Perilaku Internet Berisiko Di Kalangan Siswa Sma Dan Ma Di Kota Makassar. *Tesis*. Program pascasarjana fakultas ilmu sosial dan ilmu politik universitas hasanuddin makassar
- Agustiani, dkk. 2019. Respon Mahasiswa terhadap Pembelajaran berbasis *Blended Learning* melalui Edmodo di Universitas Baturaja, *Pedagogia, Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 17 No. 2, <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedagogia>

- Atep, Sujana & Rachmatin, Dewi. 2019. Literasi digital abad 21 bagi mahasiswa PGSD: apa, mengapa, dan bagaimana. *Current Research in Education: Conference Series Journal*, vol. 1 No.1. <http://journal.umy.ac.id>
- Azwar, Saifuddin. 2010. *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Baroroh, Siti Juliana Kurniawati. tanpa tahun. Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu, *Jurnal Komunikator*, hal 52-66.
- Graber, D. .2012. New Media Literacy Education (NMLE): A Developmental Approach. *Journal of Media Literacy Education* 4:1, 82 – 92.
- Hanurawan, Fattah. 2015. *Psikologi Sosial: Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Isband, Khomarudin. 2017. *E-learning Dengan Sistem LMS*. <https://kelaskita.com/>
- Kusmana. 2011. E-learning dalam pembelajaran, *Lentera Pendidikan, Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, Vol.14 No 1, http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/lentera_pendidikan/article/view/3826
- Mishra, R.,N. & Mishra, C. 2010. Relevance Of Information Literacy In Digital Environment. *Journal of Emerging Trends in Computing and Information Sciences*. Vol. 1, No. 1, 48-54
- Nurritzqi, Ade Dwi. 2020. Tingkat Literasi Digital Mahasiswa Jurusan Ilmu Perpustakaan Dalam Pemanfaatan E-Resources Uin Raden Fatah Palembang. *Pustakaloka:Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan*, Volume 12 No. 1
- Permana, Pepen. tanpa tahun. *E-Learning, Sistem Manajemen Pembelajaran Online*, <http://file.upi.edu/>
- Risandi, Riki. 2015. *Respon Siswa SMA Negeri Pontianak Terhadap Lembar Kerja Siswa Berbasis Multimedia Sub Materi Invertebrata*. Pontianak.
- Rusdiana, Emmilia & Nugroho, Arianto. 2020. Respon Mahasiswa pada Pembelajaran Daring bagi Mahasiswa Mata Kuliah Pengantar Hukum Indonesia UNESA, *Integralistik*, Vol. 31, No. 1. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/integralistik/index>
- Satria. 2020. *Kompetensi Literasi Digital Masyarakat Indonesia Mulai Berkembang*. <http://ugm.ac.id>
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukmana, Anastasia Yessica Devi. 2019. Respon Mahasiswa terhadap Digital Technology dan Pengaruhnya terhadap Minat Kewirausahaan, *Tesis*. <http://e-journal.uajy.ac.id>
- Trilling, B. & Fadel, C. 2009. *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. USA: John Wiley & Sons
- Wardhi, Ridha Yulyani. 2020. Respon Mahasiswa terhadap Pembelajaran Online melalui *Google Classroom*, *Jurnal Biogenerasi*, vol.5 No.2. <http://e-journal.my.id>

SEJARAH LOKAL DALAM PERSPEKTIF PEMBELAJARAN**Dheny Wiratmoko**

Program Studi Pendidikan Sejarah, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: dheny.wiratmoko@gmail.com

Abstrak

Kajian sejarah lokal memang sangat menarik untuk dibicarakan. Penelitian ini bertujuan untuk memahami kajian sejarah lokal dalam perspektif pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif, yang berusaha untuk melihat persepsi sejarah lokal yang diterapkan dalam pembelajaran. Sejarah lokal dari setiap wilayah mempunyai karakteristik dan keunikan yang tersendiri. Kajian sejarah lokal mempunyai peran besar dalam upaya untuk menghadirkan peristiwa kesejarahan yang berasal dari wilayah sekitar masyarakat pendukungnya. Elastisitas peristiwa sejarah lokal mampu menghadirkan fenomena di masyarakat. Masyarakat akan dapat memahami realitas sejarah mulai dari lingkup yang terkecil hingga yang mempunyai pengaruh besar di komunitasnya, dalam bingkai individu sampai pada bingkai nasional. Sejarah lokal menghadirkan realitas sejarah yang bisa dijadikan sebagai pelajaran dan motivasi bagi generasi penerus bangsa. Mengkaji sejarah lokal bisa ditinjau dari dua perspektif yang berbeda, yaitu perspektif kelokalan dan perspektif nasional. Dalam perspektif lokal, sejarah lokal merupakan peristiwa sejarah yang menjadi bagian yang tidak terlupakan dari perjalanan hidup masyarakat, yang tentu dibatasi pada ranah mikro baik secara temporal maupun spasial. Seorang pemerhati sejarah hanya dapat melihat peristiwa sejarah tersebut dari sudut pandang kewilayahan dan periodisasi yang terbatas, artinya subjek dan objek pelaku sejarahnya dibatasi pada geografis tertentu dan pada waktu tertentu.

Kata Kunci: *Sejarah, Kelokalan, Pembelajaran***PENDAHULUAN**

Sejarah sebagai ilmu mempunyai peran yang tidak kalah dengan ilmu-ilmu lain. Sejarah memberikan kontribusi tentang kebermaknaan dari sebuah kehidupan. Kebermaknaan itu bisa ditemukan ketika ada kaidah-kaidah normatif yang ilmiah sebagai pembimbing. Dalam konteks ini, sejarah adalah guru kehidupan. Melalui tangan-tangan sejarawan, rona kehidupan manusia dihadirkan kembali agar dapat dipahami oleh generasi sekarang, sehingga menjadi sumber keteladanan dan inspirasi (Abd Rahman Hamid & Muhammad Saleh Madjid, 2011:74).

Barangkali tidak banyak terlacak sebuah transformasi dalam peristiwa sejarah yang ada di sekitar kita. Rangkaian peristiwa sejarah yang terjadi di wilayah sekitar masyarakat kita selama ini masih belum tergali secara maksimal. Akibatnya, masyarakat menjadi tidak mengerti tentang peristiwa sejarah yang terjadi pada masa lalu.

Masyarakat terkadang untuk mengetahui peristiwa sejarah yang terjadi pada masa lalu di wilayahnya hanya berdasarkan pada cerita-cerita generasi pendahulunya. Cerita-cerita yang biasanya hanya didapatkan secara lisan tersebut terkadang sangat dipengaruhi oleh subjektivitas pengkisah, sehingga cerita dari peristiwa sejarah yang dikisahkan menjadi kurang objektif. Selain itu, terkadang

dalam mengkisahkan peristiwa masa lalu, seorang pengkisah tidak menyertakan bukti-bukti pendukung yang kuat. Selain itu, sumber sejarah ataupun saksi sejarah sudah sangat susah untuk didapatkan.

Dalam perspektif nasional, peristiwa sejarah lokal di suatu wilayah tertentu dapat menjadi kajian secara nasional di wilayah yang lainnya. Dalam konteks ini, masyarakat memandang lingkup kelokalan suatu peristiwa sejarah di daerah tertentu bisa menjadi peristiwa nasional di daerah yang lainnya. Perspektif secara nasional tentu melihat peristiwa sejarah tidak hanya milik suatu wilayah tertentu saja, tetapi mempunyai pengaruh terhadap wilayah-wilayah yang lain. Perspektif nasional bisa menjadi alat untuk melihat peristiwa sejarah secara komprehensif, baik sebagai sebab maupun sebagai akibat yang ditimbulkannya.

Dalam konteks nasional, peristiwa sejarah lokal menjadi rangkaian upaya untuk mencapai keseimbangan antara kepentingan masyarakat dalam konteks wilayah tertentu dengan kepentingan nasional. Dalam rangkaian upaya itu, benturan kedua pihak tentu tidak bisa dihindarkan, dan benturan yang berakhir pada dominasi satu pihak justru akan mengancam kelangsungan hidup masyarakat yang bersangkutan.

Di setiap wilayah di Indonesia pasti mempunyai kesejarahan masing-masing. Bukti-bukti kesejarahan tersebut biasanya diwujudkan dalam bentuk dibangunnya museum atau monumen sebagai bagian untuk mengenang kesejarahan di wilayah tersebut. Sejarah lokal perlu diperkenalkan kepada masyarakat luas, sehingga bisa memperkuat posisi dari kesejarahan nasional. Potensi kesejarahan lokal tersebut dapat berupa peninggalan sejarah yang berada di tingkat lokal atau daerah yang menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari bangsa Indonesia. Potensi kesejarahan tersebut diharapkan dapat meningkatkan rasa nasionalisme pada generasi muda, dan supaya tidak pudar terbawa oleh derasnya arus globalisasi yang mulai merambah di setiap daerah.

Dalam upaya perjuangan untuk mencapai kemerdekaan yang dilakukan oleh para pahlawan pendahulu kita, telah banyak meninggalkan jejak-jejak perjuangan sebagai bukti peninggalan sejarah. Ironisnya, peninggalan jejak-jejak sejarah tersebut terkadang semakin terlupakan akibat arus globalisasi dan modernisasi zaman. Dalam hal ini, terkadang generasi muda lupa akan sejarah masa lalu bangsanya.

Kemerdekaan bangsa Indonesia dapat tercapai dengan tidak lepas dari faktor bersatunya masyarakat Indonesia yang ikut dalam memperjuangkan bangsanya. Suatu contoh kecil adalah keterlibatan masyarakat Pacitan dalam ikut serta memperjuangkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia tidaklah boleh dianggap hanya sebelah mata. Masyarakat Pacitan ikut terlibat dalam proses merebut dan memperjuangkan kemerdekaan. Perjuangan masyarakat Pacitan pada masa merebut kemerdekaan Indonesia dapat dikategorikan sebagai perjuangan perang gerilya yang dipimpin langsung oleh Panglima Besar Jenderal Soedirman yang datang ke Pacitan dan menjadikan Pacitan sebagai markas perang gerilyanya (Fasihulisan, dkk. 2013: 4).

Panglima Besar Jenderal Soedirman pernah bergerilya dan bermarkas di Pacitan. Sebagai bukti peninggalan sejarahnya adalah Markas Perang Gerilya Panglima Besar Jenderal Soedirman yang terletak di Desa Wonokarto, Kecamatan Ngadirojo dan di Dukuh Sobo Desa Pakis, Kecamatan Nawangan. Markas tersebut merupakan peninggalan sejarah yang perlu dijaga dan dilestarikan oleh masyarakat dan sebagai bukti sejarah lokal Pacitan. Dengan adanya peristiwa sejarah yang terjadi di Pacitan, perlu kiranya dilakukan sebuah usaha untuk terus menjaga, dan melestarikan peninggalan sejarah, khususnya adalah Markas Perang Gerilya Panglima Besar Jenderal Soedirman.

Sejarah lokal berperan penting dalam menambah kekayaan sumber belajar bagi pendidikan pada tingkat nasional. Sejarah lokal memberikan kesempatan yang adil bagi pengembangan kreativitas potensial yang dimiliki oleh masyarakat. Dengan demikian, peninggalan sejarah merupakan contoh dari peristiwa yang perlu dilestarikan serta dapat digunakan sebagai sumber belajar yang strategis bagi pengembangan pendidikan bermuatan sejarah, baik sejarah nasional maupun sejarah lokal, guna menjaga rasa nasionalisme pada generasi muda di era globalisasi dan eksistensi dari peninggalan-peninggalan tersebut (Iriyanti, dkk. 2014: 05).

Pemanfaatan peninggalan sejarah sebagai media dan sumber belajar sejarah, juga membawa pengaruh yang baik serta positif pada era globalisasi. Dibuktikan dengan adanya sekolah-sekolah di Kabupaten Pacitan yang sering memanfaatkan peninggalan sejarah Markas Perang Gerilya Jenderal Soedirman sebagai sumber belajar. Hal tersebut dapat ditanamkan nilai-nilai kesejarahan sejak dini serta untuk membentuk jati diri dan identitas negara Indonesia (Dheny, 2015: 372).

Berdasarkan uraian di atas, dirasa sangat penting mempelajari peninggalan sejarah yang bersifat lokal, khususnya bagi generasi penerus bangsa. Peninggalan sejarah yang bersifat lokal akan dapat dipergunakan sebagai sumber belajar bagi pendidikan. Dengan demikian, maka perlu untuk didokumentasikan dalam bentuk penelitian sebagai upaya mewujudkan serta meningkatkan rasa nasionalisme bagi generasi penerus bangsa di era globalisasi seperti sekarang ini.

KAJIAN LITERATUR

Dalam penelitian ini, kajian literatur yang disajikan diambil dari beberapa buku yang terkait dengan tema yang disajikan. Literatur yang disajikan berfokus pada pemahaman tentang pembelajaran sejarah dan eksistensi dari sejarah lokal, sehingga relevan dengan tema yang disajikan. Pemahaman tentang pembelajaran sejarah dan eksistensi sejarah lokal akan berdampak pada pemahaman pentingnya sejarah lokal sebagai bagian dari kajian dalam pembelajaran sejarah. Hal tersebut dikarenakan bahwa sejarah lokal merupakan penopang dari kajian sejarah nasional, yang harus dipahami dan diketahui oleh para peserta didik.

Penggunaan literatur relevan yang disajikan juga dimaksudkan untuk memberikan perspektif dan sudut pandang dalam memahami pentingnya kajian sejarah lokal dalam pembelajaran sejarah. Perspektif dari subjek individu terkait dengan pemahaman sejarah lokal sebagai bagian dari kajian pembelajaran sejarah yang berbeda akan mengakibatkan interpretasi yang berbeda pula, sehingga

perlu upaya untuk menempatkan perspektif yang bersifat universal terkait dengan pemahaman tentang eksistensi sejarah lokal di daerah.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Strategi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian studi kasus. Jenis studi kasus dalam penelitian ini adalah studi kasus tunggal. Menurut Sutopo (2007:140), suatu penelitian disebut sebagai studi kasus tunggal, apabila penelitian tersebut terarah pada sasaran dengan satu karakteristik.

Penelitian ini mengambil lokasi di Pacitan. Data atau informasi yang dikaji dalam penelitian ini sebagian besar adalah data kualitatif, yang digali dari beberapa sumber data, di antaranya melalui wawancara kepada responden yaitu mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah, observasi, dan juga kajian literatur dan dokumen, terkait dengan kesejarahan lokal dan pembelajaran sejarah.

Kegiatan analisis data menekankan kepada tiga proses analisis data (Miles & Huberman, 1984:21) yaitu: Reduksi data adalah proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, dan abstraksi data dari catatan lapangan. Tahapan selanjutnya adalah menyajikan sekumpulan data yang tersusun dan memberi kemungkinan adanya penarikan simpulan dan pengambilan tindakan. Dalam langkah selanjutnya yaitu penarikan simpulan. Peneliti mempunyai keleluasaan untuk kembali ke lapangan apabila dirasa sumber yang didapatkan belum cukup, sehingga sifatnya fleksibel untuk menguatkan hasil kesimpulan dari penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perspektif Kelokalan Dalam Sejarah

Sejarah lokal mempunyai fungsi untuk memperkuat sejarah nasional melalui penjabaran dan mengangkat peran daerah dalam konteks nasional. Sejarah lokal merupakan salah satu media untuk mengungkapkan berbagai realitas lokal berkaitan dengan berbagai dimensi. Unit sejarah ini cenderung lebih demokratis, karena berangkat dari bawah, dan tidak tergantung dalam hierarki sejarah nasional (Supardi, 2005: 19). Sejarah lokal mempunyai banyak fungsi bagi kesadaran sejarah masyarakat, sehingga perlu diupayakan cara untuk menghadirkan pembelajaran sejarah lokal dengan perspektif yang lebih komprehensif.

Gagasan untuk menyusun sejarah lokal hendaknya menjadi suatu kesadaran dalam diri masyarakat pendukungnya di dalam komunitasnya. Selama ini memang ada kecenderungan telah tumbuh dan berkembang dengan pesat, rasa ingin mengetahui, mendengar, dan mengerti tentang berbagai peristiwa yang terjadi di suatu wilayah tertentu, baik secara lisan maupun secara tertulis. Dengan demikian dapat diketahui gambaran tentang apa, mengapa, serta bagaimana segala sesuatu

yang berhubungan dengan wilayah itu terjadi pada masa lalu, yang tentu harus disertai dengan fakta-fakta sejarah yang objektif.

Sejarah lokal hendaknya dapat memaparkan secara obyektif suatu peristiwa sejarah sebagai salah satu ciri ilmu pengetahuan. Sejarah mengajarkan pada manusia untuk mengetahui, mengerti serta memahami kejadian masa lampau yang mempunyai akibat serta pengaruh terhadap kehidupan masyarakat pada masa lalu, masa sekarang dan masa yang akan datang. Semua aspek kesejarahan pada hakekatnya adalah pengalaman masa lampau, yang dapat dijadikan sebagai cermin untuk masa kini, dan dijadikan sebagai pedoman untuk menuju ke masa depan. Menurut Ahmad Syafi'i Maarif, dapat dikatakan bahwa sejarah adalah pelayan kehidupan bagi manusia. Ungkapan tersebut dikutip dari pendapat yang dikemukakan oleh F. Nietzsche yang mengatakan bahwa "*Only so far as history serves life will we serve it*" (Ahmad Syafi'i Maarif, 2005: 5).

B. Penguatan Sejarah Lokal dalam Pembelajaran Sejarah

Pendekatan sistematis berdasarkan pada penelitian-penelitian empiris terhadap suatu peristiwa sejarah perlu untuk dikedepankan. Selama ini, di masyarakat sering didapati bahwa sejarah sudah terkontaminasi oleh kepentingan psikologis, sosial, dan politis tertentu. Peristiwa sejarah lokal sering disalahgunakan untuk melakukan upaya legitimasi terhadap kekuasaan para elite yang berkuasa atau golongan tertentu. Parahnya, upaya untuk meligitimasi tersebut dilakukan dengan tidak berpijak pada landasan empiris. Seringkali terjadi upaya untuk mengklaim peristiwa sejarah yang belum tentu kebenarannya.

Sejarah akan selalu menyertai kehidupan manusia yang terus akan berkembang. Pada konteks keilmuan sejarah, permasalahan manipulasi sejarah dapat juga menjadi suatu ancaman hanya untuk kepentingan sesaat. Manipulasi bisa terjadi dikarenakan beberapa faktor, di antaranya adalah faktor subjektivitas yang berlebihan, dan juga faktor dependensi (ketergantungan) terhadap pihak-pihak tertentu yang berkepentingan terhadap sejarah (Jhon L. Making, 2002:8). Ketika cerita sejarah sudah keluar dari kerangka keilmuan, maka akan terbentuk opini-opini publik yang terkadang memicu kontroversi yang berkepanjangan. Apapun bentuk atau upaya untuk memanipulasi cerita sejarah, maka yang terjadi adalah suatu penyesatan terhadap generasi berikutnya.

Kebenaran sejarah menjadi hal yang sangat penting untuk membangun konstruksi pengetahuan yang bisa dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Dalam upaya untuk melakukan rekonstruksi sejarah, perlu diperhatikan lebih detail unsur-unsur penguat dalam kebenaran sejarah tersebut. Subjektivitas dalam rekonstruksi sejarah menjadi hal yang tidak dapat dihilangkan, karena sejarah bersifat dinamis, dan akan berubah dari waktu ke waktu. Meskipun demikian, tentu harus ada niat untuk meminimalisasi subjektivitas tersebut.

C. Penguatan Sisi Objektivitas Dalam Sejarah

Gugatan terhadap kebenaran sejarah sangat berkaitan dengan pengertian sejarah sebagai sebuah konstruksi, yaitu bangunan yang disusun penulis sebagai suatu uraian atau cerita mengenai peristiwa yang terjadi. Rekonstruksi sejarah merupakan produk subjektif yang dapat berubah dari waktu ke

waktu. Lain halnya dengan pengertian sejarah sebagai sebuah realitas. Realitas sejarah adalah suatu peristiwa hanya akan terjadi satu kali dan tidak akan bisa berulang (*einmalig*), (Ririn Darini 2002:6).

Dalam dinamika masyarakat, perubahan sosial, politik, budaya, dan yang lainnya, akan memunculkan suatu pertanyaan tentang kebenaran masa lalu. Penyimpangan dalam upaya untuk mengungkap peristiwa masa lalu masih sering kita dapatkan, baik itu disengaja ataupun tidak disengaja. Dengan fenomena tersebut, tentu pengungkapan peristiwa sejarah akan menjadi semakin penuh dinamika yang disertai kepentingan sesaat. Secara tidak langsung, adanya upaya untuk mengungkap peristiwa sejarah masa lalu dengan berbagai dinamika dan dialektikanya, tentu menjadi hal yang sangat baik bagi perkembangan historiografi di Indonesia.

Proses demokratisasi dan kebebasan untuk menyatakan pendapat, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan menjadi sebuah motivasi untuk melakukan koreksi terhadap pola-pola historiografi lama yang masih kental akan intervensi secara psikologis, sosial, maupun politis, demi kepentingan golongan tertentu. Pengakuan dan liberalisasi hak kebebasan, juga merupakan salah satu bentuk penghormatan terhadap eksistensi kemartabatan manusia sebagai manusia dalam dimensi yang universal (Emilianus Efendi, 2005:7). Sejarah harus dapat menumbuhkan semangat dan kesadaran untuk menghilangkan ataupun setidaknya untuk mengurangi unsur mitologi yang tidak berdasar pada fakta sejarah. Sejarah lokal pun harus terus dikembangkan berdasarkan bukti-bukti terbaru yang lebih objektif.

Sejarah lokal mempunyai relevansi dan korelasi dengan sejarah nasional. Ruang dan waktu menjadi saling tergantung secara fungsional. Dalam kehidupan bermasyarakat, ruang dan waktu membentuk suatu keseluruhan rangkaian cerita yang tidak dapat dipisahkan. Dimensi ruang dan waktu membingkai suatu peristiwa sejarah yang mengerucut pada terjadinya perubahan di masyarakat. Kajian sejarah lokal akan mampu memunculkan realitas lokal yang lebih heterogen dan lebih bermakna.

D. Sejarah Lokal Pacitan Dalam Pembelajaran Sejarah

Sejarah perjuangan bangsa Indonesia juga tidak terlepas dari kajian sejarah lokal. Perjuangan bangsa Indonesia untuk mencapai kemerdekaan berlangsung dalam waktu yang lama dan melibatkan seluruh lapisan masyarakat. Berbagai cara dan strategi dilakukan oleh bangsa Indonesia dalam upaya untuk mewujudkan kemerdekaan. Perjuangan melalui militer maupun perjuangan melalui diplomasi turut mewarnai perjalanan kehidupan bangsa Indonesia. Hal tersebut juga dilakukan di wilayah Pacitan dan sekitarnya ketika rombongan pasukan Indonesia yang dipimpin oleh Panglima Sudirman mulai masuk wilayah Pacitan pada tahun 1949 (R. Edy Soekamto 2011:138).

Pacitan yang mempunyai wilayah dengan karakteristik geografis yang berupa gunung, bukit, hutan, dan lembah menjadikan wilayah ini sangat strategis untuk menjadi basis perjuangan bangsa Indonesia. Hal tersebut dibuktikan dengan dijadikannya wilayah Dukuh Sobo, Desa Pakis, Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan menjadi markas gerilya pasukan bangsa Indonesia yang dipimpin oleh

Panglima Besar Jenderal Sudirman. Panglima Sudirman dan pasukannya selama sekitar satu bulan menjadikan tempat tersebut menjadi basis perjuangannya (Sardiman A.M., 2008: 195).

Dalam konteks peristiwa Pemberontakan PKI di Madiun tahun 1948, wilayah Pacitan juga tidak bisa dilupakan sejarahnya. Kedekatan geografis wilayah Pacitan dengan Madiun menjadikan wilayah Pacitan mendapatkan imbas dari peristiwa tersebut. Pacitan termasuk dalam wilayah Karesidenan Madiun yang pada waktu itu cenderung memiliki pandangan ideologis dominan komunis. Selain itu Pacitan juga berbatasan dengan wilayah Wonogiri yang termasuk ke dalam wilayah Karesidenan Surakarta, yang pada waktu itu juga cenderung dikuasai oleh ideologi komunis (M. Fashihullisan, 2013:160).

Dalam konteks dua peristiwa tersebut, tentu menjadi tema yang menarik jika hal tersebut dijadikan sebagai khasanah kajian sejarah lokal bagi masyarakat Pacitan. Memang bukan hal yang mudah untuk menggali dan merekonstruksi kembali peristiwa tersebut di atas, tapi setidaknya harus ada niat bagi generasi sekarang untuk melakukannya. Jangan sampai generasi sekarang menjadi generasi yang *ahistoris* terhadap peristiwa sejarah masa lalu. Sejarah lokal menjadi hal yang sangat penting untuk dikembangkan demi menggali kembali khasanah peristiwa sejarah masa lalu.

KESIMPULAN

Sejarah lokal adalah kajian sejarah dari suatu tempat atau daerah yang batasannya ditentukan oleh penulis atau peneliti sejarah. Secara geografis, sejarah lokal mengkaji tentang kewilayahan yang menjadi bagian dari sejarah nasional. Sejarah lokal memegang peranan yang sangat penting dalam memahami realitas kesejarahan secara nasional. Cara pandang sejarah lokal harus dapat memberi perspektif yang kuat sebagai penciri identitas suatu bangsa. Sejarah lokal harus diletakkan pada konteks kebenaran yang objektif, sehingga akan bisa dipertanggungjawabkan secara akademis.

Dalam konteks pembelajaran sejarah, sisi sejarah lokal harus dapat memberi penguat identitas suatu wilayah tertentu. Sejarah lokal harus dapat mengulas fakta-fakta sejarah di suatu wilayah, sebagai bagian dari penguatan sejarah nasional. Sejarah lokal, tidak hanya sekedar pelengkap dalam pembelajaran, tapi sebaliknya, sejarah lokal memungkinkan untuk memberi pencerahan terhadap perjalanan sejarah bangsa Indonesia.

Pembelajaran sejarah lokal dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap daerahnya sendiri. Sejarah lokal juga sebagai bagian dari upaya menumbuhkan jati diri dan identitas nasional. Sebagai negara kepulauan, Indonesia memiliki banyak kajian sejarah lokal. Untuk itu, sejarah lokal menjadi bagian penting untuk disertakan dalam pembelajaran di sekolah atau di Perguruan Tinggi, sehingga generasi masa sekarang akan tetap mengetahui perjalanan bangsa dan negaranya dalam konteks kewilayahan. Dengan demikian, akan terjalin rangkaian perjalanan sejarah bangsa dan negara yang akan bermanfaat bagi generasi bangsanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Rahman Hamid & Muhammad Saleh Madjid. 2011. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Ahmad Syafi'i Maarif. 2005. "Sejarah Sebagai Pelayan Kehidupan". *Swara*. Edisi XVI, 2005. Yogyakarta: HMPS FIS UNY.
- Dheny Wiratmoko. 2015. Perspektif Pembelajaran Sejarah Sebagai Upaya Pencarian Identitas Bangsa. *Prosiding SEMNAS Pendidikan Desember 2015*. Pacitan: LPPM STKIP PGRI Pacitan.
- Edy Soekamto, R. 2011. *Panglima Besar Tidak Pernah Sakit; Biografi Pangsar Jenderal Besar Soedirman*. Yogyakarta: Narasi.
- Emilianus Efendi, 2005. *Menggugat Negara: Rasionalitas Demokrasi, HAM dan Kebebasan*. Yogyakarta: PBHI.
- Fashihullisan, M. 2013. *Pacitan Berjuang Pacitan Dilupakan; Sejarah Perjuangan Pacitan 1945-1949*. Yogyakarta: LPPM Press STKIP PGRI Pacitan dan Aura Pustaka.
- Iriyanti, Sri dkk. 2014. *Pemanfaatan Budaya Lokal Kabupaten Pacitan "Tetaken" Sebagai Sumber Belajar*. Surakarta: Oase Pustaka.
- Jhon L. Making. 2002. Sejarah di Bawah Bayang-Bayang Manipulasi. *Swara*. Edisi No. XIII/Th/2002. Yogyakarta: Hima Sejarah FIS UNY.
- Miles, M. B. & Huberman, A. M. 1984. *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods*. Beverly Hills, SA: Sage Publications.
- Ririn Darini. 2002. Rekonstruksi Sejarah Indonesia. *Swara*. Edisi No. XIII/Th/2002. Yogyakarta: Hima Sejarah FIS UNY.
- Sardiman A.M. 2008. *Guru Bangsa; Sebuah Biografi Jenderal Sudirman*. Yogyakarta: Ombak.
- Supardi, 2005. Pembelajaran Sejarah Lokal Dalam Kurikulum 2004. *Swara*. Edisi XVI, 2005. Yogyakarta: HMPS FIS UNY.
- Sutopo, H. B. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif; Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.

SOSIALISASI PENTINGNYA MENTAATI PROTOKOL KESEHATAN PADA KEGIATAN PENGAJIAN RUTIN

Vit Ardhyantama¹, Nurhayati², Erna Setyawati³

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan

²Program Studi Pendidikan Informatika, STKIP PGRI Pacitan

³Program Studi Pendidikan Matematika, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: vit.10276@gmail.com¹, Nurh80912@gmail.com², ern45etyawati@gmail.com³

Abstrak

Penyebaran Covid-19 yang semakin meningkat menunjukkan bahwa pencegahan dan penanganan yang serius perlu dilakukan di berbagai lapisan masyarakat. Meskipun jumlah kasus tidak kunjung berkurang, masyarakat sudah mulai melakukan aktivitas seperti biasa. Kesadaran masyarakat seakan kurang, kewaspadaan menurun yang mengakibatkan kurangnya kedisiplinan dalam menjalankan protokol kesehatan pada masa pandemic ini. Kegiatan pengajian rutin di dusun Krajan Desa Tokawi Kec. Nawangan adalah salah satu kegiatan yang mengumpulkan masa sehingga tingkat penularan covid relatif tinggi. Kesadaran untuk melakukan protokol kesehatan menjadi penting untuk menjaga kesehatan dan keselamatan bersama. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya menjalankan protokol kesehatan khususnya pada saat berada di dalam kegiatan yang melibatkan banyak orang dalam satu ruangan. Kegiatan ini dilakukan di RT 01 RW 01 Dusun Kraan Desa Tokawi Kec. Nawangan Kab. Pacitan dengan menyasar Ibu-Ibu anggota pengajian rutin sebagai peserta sosialisasi. Kegiatan dilakukan selama tiga bulan terhitung sejak Oktober-Desember 2020. Hasil yang diharapkan dari kegiatan ini adalah meningkatnya kesadaran masyarakat dalam menjalankan protokol kesehatan.

Kata Kunci: Covid-19, Protokol Kesehatan, Pengajian Rutin, Perkumpulan Ibu-Ibu, PKK

PENDAHULUAN

Penularan Covid-19 di Kabupaten Pacitan belum menunjukkan adanya penurunan. Hingga tanggal 19 Oktober 2020 pemerintah kabupaten Pacitan melalui situs web resmi daerah menyebutkan jumlah kasus covid-19 tercatat sebanyak 187 kasus. Penambahan kasus menjadikan Pacitan yang semula merupakan zona kuning covid naik status menjadi zona orange pada tanggal 14 Oktober 2020.

Trend kenaikan kasus dengan banyaknya kluster baru penularan covid mengharuskan masyarakat tetap waspada dalam menjalankan protokol kesehatan. Cuci tangan, jaga jarak dan memakai masker harus lebih banyak digaungkan. Hal ini mengingat bahwa aktivitas masyarakat sudah terlihat kembali normal meskipun laju penyebaran belum bisa dihentikan.

Pusat perbelanjaan, tempat wisata, warung makan, café, perkantoran sudah terlihat beroperasi dengan normal. Sekolah bahkan juga sudah mulai belajar dengan sistem kelompok atau dengan cara *homevisit*. Aktivitas lain seperti turnamen bola voli dan kegiatan keagamaan, sholat jumat dan pengajian juga terlihat sudah berjalan seperti biasa..

Kondisi masyarakat yang sudah menjalankan aktivitas seperti biasa membuat masyarakat lengah dan abai terhadap protokol kesehatan. Terlihat banyak warga yang berkerumun tanpa memakai masker. Penggunaan masker yang tidak tepat, tidak mencuci tangan, mulai berjabat tangan dan tidak menjaga jarak aman banyak terlihat pada praktek keseharian. Kondisi berkurangnya kewaspadaan masyarakat ini semakin mempermudah proses penularan covid dan menyumbangkan angka kasus baru yang bermunculan. Tindakan pencegahan terhadap covid-19 ini wajib dilakukan secepat mungkin (Telaumbanua, 2020).

Masyarakat Dusun Krajan Desa Tokawi Kec. Nawangan juga sudah menunjukkan adanya kegiatan yang melibatkan berkerumunnya masa. Salah satunya adalah kegiatan pengajian rutin yang dilakukan oleh Ibu-Ibu setiap minggunya. Sebagaimana masyarakat pada umumnya kesadaran untuk melakukan protokol kesehatan di sini sudah mulai luntur dan masyarakat kurang bersemangat dalam menjalankan protokol kesehatan dengan anggapan bahwa covid-19 sudah tidak ada dan tidak perlu ditakuti lagi.

Masyarakat memiliki antusiasime yang tinggi dengan kegiatan sosialisasi covid-19 (Sulaeman & Supriadi, 2020). Untuk membantu pemerintah daerah dan desa dalam mencegah penularan covid, maka diperlukan gerakan yang mengajak masyarakat untuk sadar kebersihan dan protokol kesehatan. Melihat situasi tersebut maka diperlukan adanya sosialisasi tentang protokol kesehatan covid dan pentingnya untuk mentaati protokol kesehatan tersebut pada Ibu-Ibu anggota pengajian Dusun Krajan Desa Tokawi Kec. Nawangan Kab, Pacitan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi dalam bentuk rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah tingkat pengetahuan masyarakat mengenai protokol kesehatan covid-19?
2. Bagaimanakah kesadaran masyarakat Dusun Krajan Desa Tokawi Kec. Nawangan Kab. Pacitan?

METODE

Kegiatan sosialisasi pentingnya mentaati protokol kesehatan pada kegiatan pengajian rutin dilakukan di lingkungan Dusun Krajan Desa Tokawi Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan. Kegiatan dilakukan sesuai dengan jadwal pengajian di tempat warga yang sudah ditentukan sebelumnya. Peserta sosialisasi adalah Ibu-Ibu anggota pengajian rutin di Dusun Krajan Desa Tokawi Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan. Pemilihan peserta berdasarkan kebutuhan yang diperlukan di lapangan. Ibu-Ibu sudah rutin melakukan pengajian sehingga perlu diasakan edukasi. Melalui edukasi terhadap Ibu-Ibu diharapkan putra-putri mereka juga yang sebenarnya juga membutuhkan pemahaman terhadap covid-19 (Sari, 2020) lebih terjaga dan teredukasi karena orangtua telah paham sehingga dapat membimbing dan memberi contoh dengan baik.

Kegiatan sosialisasi dilakukan sebelum pengajian dimulai sehingga peserta masih merasa segar dan bersemangat. Materi disampaikan dengan memberikan ilustrasi serta praktek langsung di

lapangan. Kegiatan dirancang untuk berjalan secara interaktif dan menarik antara pemateri dan peserta. Kegiatan sosialisasi dapat dilihat pada tabel 3.1

Tabel 3.1
Rundown Sosialisasi

Alokasi Waktu	Tahapan	Aktivitas
30 menit	Pembuka	Cuci tangan
		Registrasi
		Pengkondisian peserta
30 menit	Inti	Pengenalan pemateri
		Menggali pengetahuan awal peserta
		Pemaparan materi
		Pemberian ilustrasi dan praktek
		Tanya Jawab
		Simpulan
5 menit	Penutup	Ucapan Terimakasih

PELAKSANAAN

1. Sasaran

Sasaran kegiatan adalah Ibu-Ibu peserta pengajian rutin mingguan di Dusun Krajan Desa Tokawi Kec. Nawangan Kab. Pacitan.

2. Lokasi Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan di Dusun Krajan Desa Tokawi Kec. Nawangan Kab. Pacitan.

3. Jadwal Pelaksanaan

Kegiatan dimulai sejak bulan November dan berakhir pada bulan Desember 2019 dengan rincian pada tabel 4.1.

No	Kegiatan	Minggu ke-				
		1	2	3	4	5
1	Perencanaan	√	√			
2	Koordinasi		√			
3	Pelaksanaan			√		
4	Evaluasi dan Pelaporan				√	√

4. Keterlaksanaan Program

Keberhasilan program pengabdian pada masyarakat terkait sosialisasi pentingnya menjaga protokol kesehatan dapat dilihat dari tingkat keterlaksanaan kegiatan yang telah direncanakan.

Alokasi Waktu	Tahapan	Aktivitas	Keterlaksanaan	
			Ya	Tidak
30 menit	Pembuka	Cuci tangan	√	-
		Registrasi	√	-
		Pengkondisian peserta	√	-
30 menit	Inti	Pengenalan pemateri	√	-
		Menggali pengetahuan awal peserta	√	-
		Pemaparan materi	√	-
		Pemberian ilustrasi dan praktek	√	-
		Tanya Jawab	√	-
		Simpulan	√	-
5	Penutup	Ucapan Terimakasih	√	-
Persentase keterlaksanaan			100%	0%

EVALUASI DAN KEBERLANJUTAN

1. Evaluasi Kegiatan

Kegiatan berlangsung dengan lancar sesuai dengan perencanaan yang telah dilakukan. Kesadaran masyarakat yang masih rendah akan pentingnya menjaga protokol kesehatan dapat ditingkatkan dengan melakukan pendekatan sosial. Kampanye penerapan protokol kesehatan dapat dilakukan di tengah kegiatan yang sudah sering dilakukan masyarakat seperti pengajian rutin, arisan dan lain sebagainya.

Kegiatan ini membekali masyarakat akan kesadaran dalam 3M yaitu mencuci tangan, menggunakan masker dan menjaga jarak. Mayoritas masyarakat sudah mulai menggunakan masker untuk kegiatan di luar rumah, sekalipun aktivitas rutin di lingkungan seperti pengajian, namun untuk membiasakan mencuci tangan dan menjaga jarak masih perlu ditingkatkan lagi.

Setelah beberapa kali pertemuan, kesadaran dan kebiasaan masyarakat terlihat meningkat seiring dengan terus diberikannya stimulus untuk meningkatkan kesadaran menjaga protokol kesehatan pada saat beraktivitas di luar rumah. Petugas masih harus beberapa kali mengingatkan masyarakat yang kurang mematuhi protokol kesehatan, namun demikian kemajuan dapat dilihat dari mulai tertibnya peserta setelah beberapa kali pertemuan dilakukan.

2. Proyeksi dan Tindak Lanjut

Sosialisasi berjalan dengan baik dan membuahkan hasil yang cukup memuaskan yaitu mulai terlihatnya kebiasaan masyarakat untuk menjaga kesehatan serta tertib dalam menjalankan protokol kesehatan pada saat di luar rumah. Kebiasaan ini perlu dijaga sampai kondisi covid benar-benar mereda. Masyarakat diharapkan dapat saling menjaga dan mengingatkan demi keselamatan masyarakat bersama.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Sosialisasi pentingnya menerapkan protokol kesehatan saat beraktivitas di luar rumah bisa dilakukan dengan melakukan pendekatan sosial dan dilaksanakan pada masyarakat tengah melakukan aktivitas, misalnya pengajian rutin. Pelaksanaan kegiatan tercatat 100% sesuai dengan tahapan yang telah disusun, dan terbukti setelah beberapa kali pertemuan, masyarakat mulai terbiasa dan kesadarannya mulai meningkat.

2. Saran

Kebiasaan untuk hidup bersih dan saling menjaga antar masyarakat di lingkungan yang sama sangatlah perlu, terutama dalam kondisi wabah corona yang mudah menular pada masyarakat sekitar. Tindak lanjut perangkat setempat untuk tetap memperketat penerapan protokol kesehatan diperlukan untuk tetap menjaga kedisiplinan masyarakat dalam menerapkan protokol kesehatan saat berada di luar rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Kristanto, T., Azizah, A. F., Akbar, F. S., Albana, A. S., & Istyanto, N. P. (2020). Sosialisasi Pencegahan Penanganan Wabah COVID-19 Terhadap Komunitas Tunarungu di Kota Surabaya. *Jurnal Abdidias*, 1(2), 43–47.
- Sari, M. K. (2020). Sosialisasi tentang Pencegahan Covid-19 di Kalangan Siswa Sekolah Dasar di SD Minggiran 2 Kecamatan Papar Kabupaten Kediri. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 4(1), 80–83.
- Sulaeman, S., & Supriadi, S. (2020). Peningkatan Pengetahuan Masyarakat Desa Jelantik dalam Menghadapi Pandemi Corona Virus Diseases–19 (Covid-19). *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 1(1).
- Telaumbanua, D. (2020). Urgensi Pembentukan Aturan Terkait Pencegahan Covid-19 di Indonesia. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 12(1), 59–70.

STUDI ILMU PENDIDIKAN: TINJAUAN FILOSOFIS-APLIKATIF DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Mukodi

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: mukodi@yahoo.com

Abstrak

Riset ini mengkaji tentang studi pendidikan dilihat dalam perspektif filosofis-aplikatif di era revolusi industri 4.0. Dalam konteks ini, riset ini difokuskan pada (1) sejauhmana eksistensi ilmu pendidikan di era revolusi industri 4.0? (2) sejauhmanakah peranan ilmu pendidikan di era revolusi industri 4.0? Tujuannya, untuk menjelaskan dan menganalisis eksistensi ilmu pendidikan di era revolusi industri 4.0. Selain itu, juga untuk mendeskripsikan dan menganalisis peranan ilmu pendidikan di era revolusi industri 4.0. Agar memudahkan tercapainya hasil riset yang baik, maka riset ini akan menggunakan metode library research (penelitian pustaka), dengan kategori kualitatif. Pisau analisis dengan memakai deskriptif-kualitatif. Hasil riset menjelaskan bahwa (1) eksistensi ilmu pendidikan di era revolusi industri 4.0 diwujudkan melalui adaptasi ilmu pendidikan pada kebutuhan, tuntutan kehidupan manusia, dan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek); (2) peranan ilmu pendidikan di era revolusi industri 4.0 dilakukan melalui empat tahapan, yakni: (a) beradaptasi dan berintegrasi dengan teknologi; (b) beradaptasi dan berdamai dengan beragam varian virus kesehatan; (c) berkolaborasi dan bersinergi dengan beragam elemen; (d) berinovasi dan berkresasi untuk pemberdayaan kemanusiaan.

Kata Kunci: Kurikulum, Millenial, Pendidikan

PENDAHULUAN

Kemajuan sebuah bangsa bisa diukur dari pendidikan dimasing-masing negara tersebut, untuk membentuk negara yang berkualitas tinggi negara tersebut harus menciptakan dan merencanakan sebuah proses pendidikan yang salah satunya adalah sejauhmana arah ilmu pendidikan tersebut memiliki pijakan filosofis-aplikatif di akar rumput. Tak heran, jika pendidikan acapkali dimaknai sebagai proses yang berkembang. Bahkan menurut Redja Mudyahardjo, pendidikan dalam pengertian luas, pendidikan berarti hidup. Artinya, pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu (Redja Mudyahardjo 2011).

Disisi yang lain, sistem pendidikan, termasuk di dalamnya ilmu pendidikan membutuhkan kebaruan untuk merespon era industri 4.0. Kebaharuan yang sedang digalakkan oleh pemerintah sekarang ini adalah gerakan literasi baru sebagai penguat bahkan menggeser gerakan literasi lama. Gerakan literasi baru yang dimaksudkan terfokus pada tiga literasi utama yaitu (1) literasi digital, (2) literasi teknologi, dan (3) literasi manusia (Aoun, 2018). Tiga keterampilan ini diprediksi menjadi keterampilan yang sangat dibutuhkan di masa depan atau di era industri 4.0. Literasi digital diarahkan pada tujuan peningkatan kemampuan membaca, menganalisis, dan menggunakan informasi di dunia

digital (Big Data), literasi teknologi bertujuan untuk memberikan pemahaman pada cara kerja mesin dan aplikasi teknologi, dan literasi manusia diarahkan pada peningkatan kemampuan berkomunikasi dan penguasaan ilmu desain (Aoun, 2017).

Literasi baru yang diberikan diharapkan menciptakan lulusan yang kompetitif dengan menyempurnakan gerakan literasi lama yang hanya fokus pada peningkatan kemampuan membaca, menulis, dan matematika. Adaptasi gerakan literasi baru dapat diintegrasikan dengan melakukan penyesuaian kurikulum dan sistem pembelajaran sebagai respon terhadap era industri 4.0 (Yahya, 2018). Dalam konteks ini dalam penelitian nantinya akan difokuskan pada eksistensi dan peranan ilmu pendidikan ditinjau secara filosofis-aplikatif di era industri 4.0. Artikel ini pun difokuskan pada (1) sejauhmana eksistensi ilmu pendidikan ditinjau secara filosofis-aplikatif di era industri 4.0?; (2) sejauhmanakah peranan ilmu pendidikan ditinjau secara filosofis-aplikatif di era industri 4.0?

KAJIAN LITERATUR

Hakikat Pendidikan

Pendidikan sesungguhnya dapat dipahami dalam makna dan arti yang dibedakan dalam dua aspek, yaitu secara luas maupun menyempit. Secara luas arti pendidikan adalah hidup. Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Pengertian ini menyiratkan bahwa pendidikan telah dimulai sejak manusia berada di muka bumi, atau bahkan sejak dalam kandungan (Soediono 1989). Berarti pendidikan memang harus berlangsung di setiap jenis, bentuk, dan tingkat lingkungan, mulai dari lingkungan individual, sosial keluarga, lingkungan masyarakat luas, dan berlangsung di sepanjang waktu (Mukodi 2018).

Pengertian pendidikan secara sempit atau sederhana adalah persekolahan. Pendidikan adalah pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal. Pendidikan arti sederhana diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dalam kebudayaan. Istilah pendidikan berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa. Dewasa yang dimaksud adalah dapat bertanggung jawab terhadap diri sendiri, secara biologis, psikologis, paedagogik dan sosiologis. Selanjutnya pendidikan diartikan sebagai usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental.

Ki Hajar Dewantara mengartikan pendidikan sebagai tuntunan dalam hidup, tumbuhnya anak-anak. Sedangkan menurut Driyarkara pendidikan adalah pemanusiaan manusia muda atau mengangkat manusia muda ke taraf insan (Baxter et al. 2008). Arifin mengartikan pendidikan adalah bahwa proses kependidikan itu mengandung "pengarahan" ke arah tujuan tertentu. Alih kata, pendidikan itu tidak hanya menumbuhkan, melainkan mengembangkan ke arah tujuan akhir. Juga tidak hanya suatu proses yang sedang berlangsung, melainkan suatu proses yang berlangsung ke arah sa sarannya.

Menurut Kamus Bahasa Indonesia Pendidikan berasal dari kata “didik”, kata ini mendapat awalan kata “me” sehingga menjadi “mendidik” artinya memelihara dan memberi latihan. Dalam memelihara dan memberi latihan diperlukan adanya ajaran, tuntutan dan pimpinan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Manajemen pendidikan secara sederhana memiliki arti sebagai manajemen yang dipraktikkan dalam dunia pendidikan dengan spesifikasi dan ciri-ciri khas yang terdapat dalam dunia pendidikan. Manajemen pendidikan secara umum mengandung arti mikro dan makro. Dalam arti mikro pendidikan mengandung makna sebagai kegiatan didik-mendidik (pelaksana kegiatan).

Dalam arti makro, pendidikan mengandung makna kegiatan penyelenggaraan pendidikan dan penunjangnya dengan berbagai pranata kemasyarakatan lainnya. Kegiatan yang termasuk kategori manajemen pendidikan adalah perencanaan pendidikan, yaitu merencanakan sistem dan keperluan penyelenggaraan pendidikan di masa depan (level nasional atau makro, wilayah dan daerah atau mikro). Selain itu pengembangan kurikulum dan sistem evaluasi pendidikan menjadi kategori kegiatannya.

Arti Ilmu Pendidikan

Secara historis, pendidikan jauh lebih tua dari ilmu pendidikan, sebab pendidikan telah ada sejak adanya manusia. Sedangkan ilmu pendidikan baru lahir kira-kira pada abad ke-19. Sebelum adanya ilmu pendidikan, manusia melakukan tindakan mendidik didasarkan atas pengalaman, institusi dan kebijaksanaan. Sebagaimana halnya dengan pengertian pendidikan, maka pengertian ilmu pendidikan juga banyak variasi batasan yang diberikan oleh para ahli.(Hasbullah 1986).

1. Menurut Sutari Imam Barnadib

Ilmu pendidikan pada hakikatnya mempelajari suasana dan proses-proses pendidikan (Barnadib 1986).

2. Menurut Driyarkara

Ilmu pendidikan adalah pemikiran ilmiah tentang realitas yang kita sebut pendidikan (mendidik dan dididik). Pemikiran ilmiah bersifat kritis, metodis, dan sistematis. Kritis berarti semua pernyataan dan afirmasi harus mempunyai dasar yang kuat. Metodis berarti bahwa proses berfikir dan menyelidiki itu, orang menggunakan suatu cara tertentu. Sistematis berarti bahwa pemikiran ilmiah dalam prosesnya itu dijiwai oleh suatu ide yang menyeluruh dan menyatukan sehingga pikiran-pikirannya dan pendapatnya tidak tanpa hubungan, melainkan merupakan kesatuan.(Hasbullah 1986).

3. Menurut Brojonegoro

Ilmu pendidikan atau *paedagogi* adalah teori pendidikan, perenungan tentang pendidikan. Dalam yang luas *paedagogi* adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari soal-soal yang timbul dalam praktik pendidikan.(Suwarno 1985).

4. Menurut Langeved

Paedagogi atau ilmu mendidik ialah suatu ilmu yang bukan saja menelaah objeknya untuk mengetahui betapa keadaan atau hakiki objek itu, melainkan mempelajari pula betapa hendaknya bertindak. Objek ilmu pendidikan ialah proses-proses atau situasi pendidikan.(Lengeveld n.d.)

Poin terpenting yang harus dipahami atas pelbagai batasan para pakar tersebut di atas sesungguhnya mempertegas bahwa ilmu pendidikan adalah anak kandung dari pendidikan. Jika, ia rawat, dijaga, dan kembangkan dengan baik, maka ia akan tumbuhkembang dengan baik. Bahkan, menjadi pelita bagi ibu kandungnya. Dengan demikian, menurut hemat saya ilmu pendidikan adalah alat pendidikan itu sendiri. Posisi ilmu pendidikan pada hakikatnya merupakan pondasi, atau *soko guru* pendidikan. Objek material ilmu pendidikan berupa segala sesuatu yang berasal dari dalam, dan dari luar ilmu pendidikan. Sifat objek materialnya pun tentatif, dan adaptif dengan perubahan. (Mukodi 2015).

Ilmu Pendidikan sebagai Ilmu Teoritis, Praktis, Sistematis, dan Historis

Ilmu pendidikan sebagai bagaian dari ilmu pengetahuan berkembang mengikuti irama kemajuan zaman. Menurut Sutari Imam Barnadib, ilmu pendidikan dikategorikan menjadi lima ranah, yakni diranah teoritis, praktis, sistematis, dan historis. Sebagai ilmu yang teoretis, ilmu pendidikan tersusun, teratur, dan logis tentang masalah, dan ketentuan-ketentuan pendidikan. Sebagai ilmu yang praktis, ilmu pendidikan memberikan pemikiran tentang masalah, dan ketentuan-ketentuan pendidikan yang langsung ditunjukkan kepada perbuatan mendidik.

Sementara itu, ilmu pendidikan sistematis dikarenakan memberikan pemikiran secara tersusun dan lengkap tentang masalah pendidikan. Ilmu ini membahas secara umum, abstrak, dan obyektif semua masalah pokok dalam pendidikan. Disisi yang sama, ilmu pendidikan disebut bersifat historis dikarenakan memberikan uraian teoretis tentang sistem-sistem pendidikan sepanjang jaman dengan mengingat latar belakang kebudayaan, dan filsafat yang berpengaruh pada jaman tertentu (Barnadib 1982).

Cabang-cabang dan Ilmu Bantu pendidikan

Lazimnya disiplin pengetahuan, ilmu pendidikan memiliki cabang, dan ilmu bantu. Menurut Langeveld (1952) mengklasifikasikan cabang ilmu pendidikan, diantaranya: (1) ilmu pendidikan teoritis; (2) ilmu pendidikan sistematis; (3) sejarah pendidikan; (4) ilmu perbandingan pendidikan; (5) ilmu pendidikan praktis; (6) metodik; (7) pendidikan keluarga; (8) pendidikan keagamaan.

(9) Lebih dari itu, menurut Langeveld Ilmu bantu yang diperlukan dalam ilmu pendidikan, di antaranya: (1) ilmu-ilmu biologi, misalnya, embriologi, anatomi, fisiologi, dan lain sebagainya; (2) ilmu jiwa, misalnya; ilmu jiwa umum, ilmu jiwa perkembangan, ilmu jiwa sosial; (3) ilmu-ilmu sosial, misalnya; sosial, ekonomi, hukum, dan lain sebagainya.

METODE

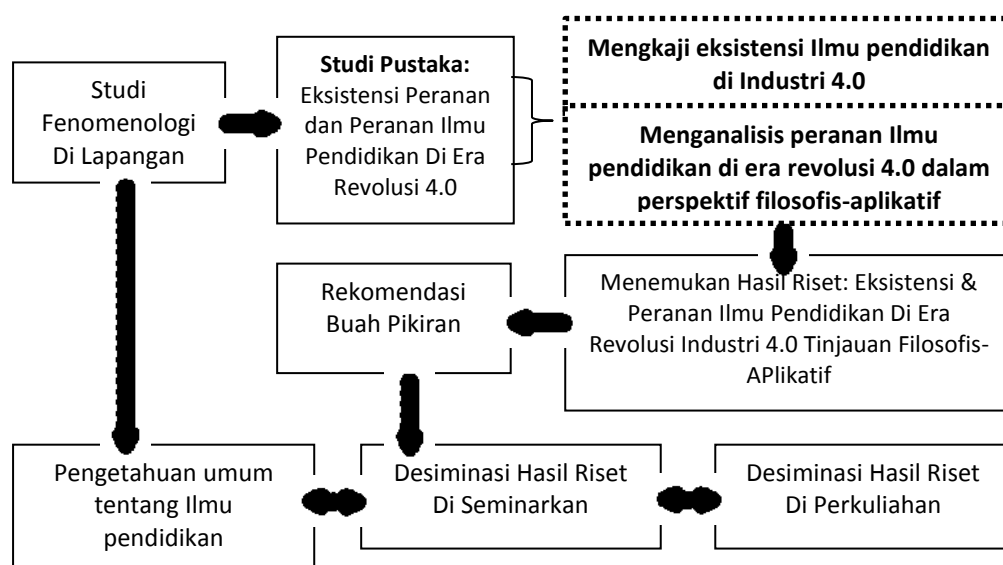
Sebuah kajian dalam suatu penelitian memerlukan standar ilmiah agar dapat dipertanggungjawabkan. Dalam melacak data penulis menjelaskan dan menyimpulkan obyek bahasan dengan menggunakan sebuah metode. Jenis penelitian ini merupakan kajian kepustakaan (*library research*) artinya data penelitian berasal dari sumber-sumber kepustakaan berupa buku-buku, makalah, jurnal, majalah dan sumber lain yang koheren dengan obyek bahasan. Penelitian ini bersifat

deskriptif-analitik, yakni berusaha menggambarkan secara jelas dan sistematis obyek kajian, lalu menganalisis bahasan penelitian.

Data yang terkumpul atau tersusun dianalisis, kemudian ditarik sebuah kesimpulan. Hal ini memungkinkan untuk mencari relevansi atau titik-temu kedua konsep tersebut. Sumber data dalam kajian ini terdiri dari primer dan sekunder. Data primer berupa buku-buku yang membahas tentang kurikulum pendidikan, sedangkan data sekundernya adalah berbagai buku, jurnal penelitian, majalah dan sumber-sumber lain yang terkait pendidikan yang relevan dengan substansi pembahasan.

Mengingat jenis penelitian ini adalah penelitian kepustakaan, teknik yang digunakan adalah pengumpulan data literer (studi kepustakaan), yaitu pengumpulan informasi yang segaris lurus dengan obyek bahasan guna mendapatkan konsep yang utuh (Bisri, 1998: 61). Analisis data merupakan suatu langkah yang sangat kritis dalam penelitian guna menghasilkan suatu kesimpulan yang konkret dari hasil telaahan (Suryabrata, 1998: 85).

Pisau analisa yang digunakan dalam penelitian ini adalah *content analysis* atau analisis isi. Ada tiga syarat *content analysis*, yaitu: obyektivitas, sistematis dan generalisasi. Analisis harus berdasarkan aturan yang dirumuskan secara eksplisit. Untuk memenuhi syarat sistematis, kategorisasi isi harus menggunakan kriteria tertentu. Hasil analisis haruslah menyajikan generalisasi, artinya temuannya harus mempunyai sumbangan teoritik (Noeng Muhajir, 1998: 48). Adapun alur riset ini dapat dicermati dalam *state of the art* sebagaimana gambar 1 berikut ini.



Gambar 1 Target State of The Art

Gambar tersebut di atas, jelaslah bahwa alur riset direncanakan dan dilaksanakan sesuai dengan tahapan-tahapan yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Eksistensi Ilmu Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0

Kebijakan merdeka belajar Kemendikbud RI merupakan babak baru dalam dunia pendidikan dan ilmu pendidikan di Indonesia. Konsep pendidikan yang dilaksanakan dimasa lalu yang terbatas ruang, waktu, dan tempat. Kini, bergeser 180 derajat. Ruang, waktu dan tempat tidak lagi menjadi persoalan. Dimana pun, kapan pun, seseorang dapat belajar secara merdeka. Menurut Nadiem Makarim pada hakikatnya merdeka belajar adalah suatu filsafat di dunia sekarang dan yang akan datang, (pembelajaran) keseragaman bukan suatu hal yang dapat meningkatkan kualitas (Kurniawan 2020).

Jika, dicermati kebijakan Mendikbud tersebut, tentunya sebagai jawaban atas kemajuan teknologi dan informatika belakangan ini. Utamanya, menjawab tantangan Revolusi Industri 4.0 sekarang ini. Poin terpenting yang harus dipahami bahwa Revolusi Industri 4.0, ditandai dengan kemajuan *Internet of Things* (IoT), percetakan 3D, *Big Data*, *Artificial Intelligence* (AI), rekayasa genetika, kendaraan tanpa pengemudi, robot dan mesin pintar. Hanya saja, penanda yang paling fundamental dari Revolusi Industri 4.0 pada hakikatnya adalah *Internet of Things* (Listhari Baenanda 2020).

Menilik kemajuan Revolusi Industri 4.0 yang begitu pesat, maka pendidikan dan ilmu pendidikan tengah dan sedang mentransformasikan diri dalam format dan desain baru, yakni *ala* Revolusi Industri 4.0. Pembelajaran sebagai bagian dari proses pendidikan tidak lagi dilaksanakan secara konvensional dan tradisional. Dalam konteks ini, setidaknya ada perubahan format dan desain pembelajaran dalam pendidikan secara mendasar sebagaimana tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Ciri Khas Pembelajaran Tradisional *Versus* Pembelajaran Modern

CIRI KHAS PEMBELAJARAN TRADISIONAL		CIRI KHAS PEMBELAJARAN MODERN (REVOLUSI INDUSTRI 4.0)	
Format Pembelajaran	1. Dari atas ke bawah <i>(top down)</i> 2. Guru sebagai pusat pembelajaran <i>(teacher center)</i> 3. Kaku, monoton dan keras	Format Pembelajaran	1. Multi arah 2. Siswa sebagai pusat pembelajaran <i>(student center)</i> 3. Fleksibel, dinamis dan adaptif dengan perubahan
Desain Pembelajaran	1. Kelas konvensional 2. Klasikal 3. Tradisional	Desain Pembelajaran	1. Kelas <i>online (virtual)</i> 2. Modern 3. Multi arah, <i>multi room</i>

Tabel 1 tersebut di atas, sesungguhnya mengandung pesan bahwa setiap zaman mempunyai penanda dan ciri khas masing-masing, tak kecuali di sektor pendidikan. Pendidikan di masa lalu, dekade masa awal Revolusi Industri 1.0 hingga Revolusi Industri 3.0 sesungguhnya telah di format dan desain untuk anak zamannya. Demikian juga, di masa Revolusi Industri 4.0 sekarang ini pun berorientasi pada masa kini dan masa depan. Artinya, perubahan di sektor pembelajaran dedaktik akan

selalu berkembang dan terus berubah. Dan pendidikan sebagai ibu kandung dari perubahan pun selalu beradaptasi dan berubah.

Lebih dari itu, keberadaan ilmu pendidikan di era revolusi industri 4.0 ini ditandai dengan bergesernya paradigma lama ke paradigma baru. Pergeseran tersebut, dapat dicermati setidaknya lima hal pokok sebagai berikut: (1) guru sebagai pusat pengetahuan bergeser ke teknologi informasi sebagai pusat pengetahuan; (2) manajemen tradisional bergeser ke manajemen terintegrasi teknologi informasi; (3) pembiayaan pendidikan mahal bergeser ke pembiayaan pendidikan murah dan terjangkau; (4) materi pendidikan terpusat dan terpadu bergeser kepada materi pendidikan bersifat multi arah dan multi dimensi; (5) kelas pembelajaran dilaksanakan secara klasikal bergeser ke kelas virtual. Lihat pada diagram berikut ini:

Diagram 1. Pergeseran Paradigma Lama Versus Paradigma Baru Ilmu Pendidikan



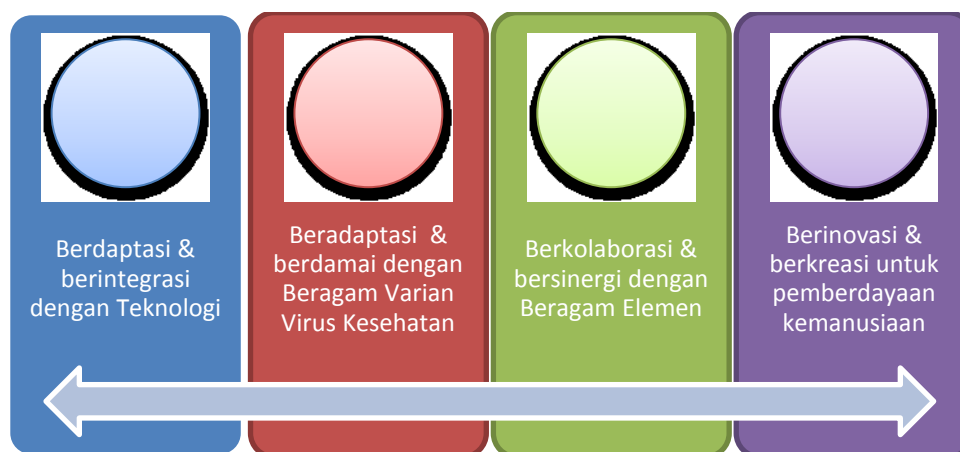
Dengan demikian, adaptasi ilmu pendidikan pada kebutuhan dan tuntutan kehidupan manusia serta ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) pada hakikatnya adalah wujud eksistensi ilmu pendidikan itu sendiri. Dengan kata lain, ilmu pendidikan akan terus berubah dan selalu berubah mengikuti perubahan itu sendiri.

Peranan Ilmu Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0

Di era revolusi industri 4.0, ilmu pendidikan pun mengambil peranan yang signifikan dalam pendidikan. Utamanya, dalam beradaptasi dan bermetamorfose dalam kemajuan. Secara kesejarahan, pendidikan jauh lebih tua daripada ilmu pendidikan, sebab pendidikan telah ada sejak adanya manusia. Dan ilmu pendidikan baru lahir kira-kira pada abad ke-19. Artinya, sebelum adanya ilmu pendidikan, manusia telah melaksanakan tindakan mendidik melalui pengalaman, institusi dan kebijaksanaan (Mukodi 2015). Namun demikian, dalam perjalanannya keduanya, yakni ilmu pendidikan dan pendidikan saling mengisi dan berbagi peranan.

Peranan ilmu pendidikan yang belakangan ini sedang dan tengah dipersiapkan sesungguhnya dapat dikategorikan menjadi empat tahapan, yakni: (1) beradaptasi dan berintegrasi dengan teknologi; (2) beradaptasi dan berdamai dengan beragam varian virus kesehatan; (3) berkolaborasi dan bersinergi dengan beragam elemen; (4) berinovasi dan berkresasi untuk pemberdayaan kemanusiaan. Keempatnya secara bergantian diperankan dengan sinergis dan komplementer.

Tabel 2. Peranan Ilmu Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0



Tabel 2 tersebut di atas, secara eksplisit menjelaskan bahwa ilmu pendidikan di era revolusi industri 4.0 telah mengambil peranan yang sangat signifikan dalam menyiapkan manusia agar dapat *survive* dalam menjalani kehidupan, dulu, sekarang dan yang akan datang.

KESIMPULAN

Perubahan tuntutan kehidupan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) yang sangat cepat, memaksa beragam disiplin ilmu untuk meresponnya dengan cepat pula. Ilmu pendidikan sebagai bagian dari disiplin ilmu pun demikian adanya, ia senantiasa beradaptasi dan merespon secara pro aktif kebutuhan perubahan itu sendiri. Inilah wujud dan hakikat eksistensi ilmu pendidikan di era revolusi industri 4.0. Di area ini, sejatinya ilmu pendidikan mengambil peranan untuk mengisi dan menyiapkan manusia agar mampu bertahan hidup dan menghidupi kehidupannya secara mandiri sesuai harkat dan martabat manusia.

DAFTAR PUSTAKA

- Barnadib, Sutari Imam. 1982. *Pengantar Ilmu Pendidikan Sistematis*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Yogyakarta.
- . 1986. *Pengantar Ilmu*. Yogyakarta: FIP IKIP.
- Baxter, R., N. Hastings, A. Law, and E. J.. Glass. 2008. “KONSEP PENDIDIKAN BERBASIS MULTIKULTURAL ALA KI HADJAR DEWANTARA.” *Animal Genetics* 39(5): 561–63.
- Burhanuddin, Afid, M Pd, and John Dewey. “Pengertian Dan Unsur-Unsur Pendidikan Pendidikan Menurut Ahli Pendidikan Menurut Ahli.” : 1–11.
- Hasbullah. 1986. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: FIP IKIP.

- Kurniawan, Alek. 2020. "Hadapi Revolusi Industri 4.0, Dunia Pendidikan Harus Bagaimana?" *Kompac.com*: 1.
- Lengeveld. "Paedagogiek Teoritis/Sistematis."
- Listhari Baenanda. 2020. "Mengenal Lebih Jauh Revolusi Industri 4.0." *Binus Univerty*: 1.
<https://binus.ac.id/knowledge/2019/05/mengenal-lebih-jauh-revolusi-industri-4-0/> (December 22, 2020).
- Mukodi. 2015. "Reposisi Ilmu Pendidikan: Sebuah Tinjauan Reflektif." In *Seminar Nasional Pendidikan: Membangun Indonesia Melalui Pendidikan Untuk Daya Saing Bangsa Pada Era Global*, ed. Dkk Mukodi. Pacitan: LPPM STKIP PGRI Press.
- . 2018. "Tela'ah Filosofis Arti Pendidikan Dan Faktor-Faktor Pendidikan Dalam Ilmu Pendidikan." *Jurnal Penelitian Pendidikan* 10.
- Redja Mudyahardjo. 2011. *Pengantar Pendidikan Sebuah Studi Awal Tentang Dasar-Dasar Pendidikan Pada Umumnya*. Raja Grafindo Persada Jakarta.
- Soediono, Budi. 1989. "Journal of Chemical Information and Modeling." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53: 160.
- Suwarno. 1985. *Pengantar Umum Pendidikan*. Jakarta: Aksara Baru.

STUDI KESIAPAN MAHASISWA DALAM MENGIKUTI PERKULIAHAN DI MASA PANDEMI

Dwi Cahyani Nur Apriyani

Program Studi Pendidikan Matematika, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: yaa_latiif@yahoo.com

Abstrak

Merebaknya COVID-19 telah menyebabkan proses pendidikan tidak dapat dilaksanakan seperti sebelumnya. Meski beberapa kampus telah mengenalkan dan menerapkan proses blended learning sebelum masa pandemi pada perkuliahannya, namun prosentasenya terhadap proses perkuliahan dengan tatap muka tradisional masih sangat kecil. Namun keberadaan pandemi telah memaksa kampus untuk tidak hanya menerapkan perkuliahan blended learning tetapi sampai menyelenggarakan perkuliahan daring penuh tanpa tatap muka. Hal ini merupakan tantangan besar baik bagi kampus dan para dosen pengajar maupun bagi para mahasiswanya. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat mungkin dapat membantu mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Akan tetapi kemampuan awal dan kesiapan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan daring menjadi tolok ukur penting akan keberhasilan mereka. Hal ini dikarenakan mahasiswa dengan literasi digital yang kurang akan mengalami beberapa kesulitan dalam perkuliahannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aspek literasi digital yang dimiliki mahasiswa pendidikan matematika STKIP PGRI Pacitan.

Kata kunci: Kesiapan, Mahasiswa, Pandemi, Literasi, Digital.

PENDAHULUAN

Keberadaan virus covid-19 merupakan tragedi yang memukul telak seluruh aspek kehidupan manusia di seluruh dunia. Pun demikian dengan pendidikan, yang tidak terlepas dari dampaknya. Indonesia menjadi salah satu negara yang terpaksa menutup lembaga pendidikannya untuk mengurangi penyebaran virus tersebut. Proses pembelajaran diganti dengan pembelajaran tanpa tatap muka. Masyarakat Indonesia masih belum terbiasa dengan sistem belajar dari rumah. Apalagi banyak orang tua yang mau tidak mau harus mempertaruhkan nyawa untuk tetap dapat memenuhi kebutuhan hidup sehingga orang tua tidak dapat menemani anaknya belajar dari rumah. Di lain pihak, pebelajar pun masih awam dengan cara belajar seperti itu. Mereka lebih nyaman saat belajar dengan bertemu muka bersama pengajar. Problem psikologis ini harus diatasi agar pembelajaran dapat berjalan maksimal.

Pembelajaran jarak jauh mengharuskan pengajar untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang dapat membantu pengajar mengelola aktivitas pembelajaran secara efektif dan efisien walaupun tidak ada interaksi langsung antara pengajar dan siswa (Sumarno, 2020). Dengan segala kondisi yang ada, mayoritas pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan cara daring (*online*). Keadaan memaksa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk melaksanakan pembelajaran daring berskala nasional dengan tiba-tiba. Hampir di semua daerah, pembelajaran belum dapat berjalan sempurna karena pembelajaran semacam ini belum pernah terukur dan teruji karena

belum pernah terjadi sebelumnya. Pengajar melaksanakan pembelajaran daring sambil belajar untuk dirinya sendiri. Pengajar mencoba berbagai metode yang dirasa paling tepat untuk menyampaikan materi pembelajaran maupun untuk penilaian hasil pembelajaran bagi pembelajarannya. Namun masalah tidak berhenti di sana. Keterbatasan sarana dan prasarana teknologi informasi dan komunikasi yang belum merata juga dirasakan di beberapa daerah. Hal ini praktis mengganggu pelaksanaan pembelajaran daring yang coba dijalankan. Penggunaan teknologi memang menjadi cara yang efektif dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh di tengah situasi pandemi (Pujiasih, 2020), namun penggunaan teknologi dalam pembelajaran seringkali terkendala oleh keterbatasan penguasaan teknologi oleh pengajar dan pembelajar, sarana dan prasarana yang kurang memadai dan keterbatasan akses internet (Syah, 2020).

KAJIAN LITERATUR

Pembelajaran daring dapat diartikan sebagai kegiatan belajar mengajar tanpa kontak fisik yang menggunakan keberadaan jaringan internet untuk melakukan komunikasi antara pengajar dan pembelajar (Windhiyana, 2020). Fitriyani (2020) menyebut bahwa pembelajaran daring merupakan terobosan pembelajaran yang melibatkan teknologi informasi dan komunikasi. Namun, agar pelaksanaan pembelajaran daring dapat berjalan minim masalah, pembelajaran daring harus tetap berorientasi pada prinsip capaian pembelajaran dan tetap memperhatikan kemampuan aksesibilitas mahasiswa (Saputro, 2020).

Pembelajaran daring menimbulkan berbagai masalah yang masih terus dicarikan solusinya. Masalah tersebut diantaranya signal yang lemah, aplikasi yang bermasalah, dan masih banyak lagi. Menurut wawancara dampak dari pembelajaran tidak dengan tatap muka langsung kepada mahasiswa ini membuat kurang maksimalnya ilmu yang terserap. Namun sebenarnya pembelajaran memiliki keuntungan yaitu lebih memudahkan mahasiswa untuk belajar dari rumah dengan kondisi apa pun. Misalnya pada saat mahasiswa mengalami sakit dan tidak bisa keluar rumah, mahasiswa tersebut masih mampu untuk menyimak group pembelajaran sehingga perkuliahan tetap dapat diikuti.

Pembelajaran di kelas dengan pembelajaran daring membutuhkan waktu yang cukup lama untuk disesuaikan dengan pembelajaran sebelumnya yaitu pembelajaran secara tatap langsung. Banyak pihak baik dari pihak pengajar, peserta didik, dan orang tua merasa kewalahan. Hal ini disebabkan perubahan gaya belajar yang secara mendadak dan belum adanya persiapan yang matang dalam pembelajaran daring ini. Sebagai dosen atau tenaga pengajar diharapkan memahami terlebih dahulu kecenderungan belajar atau preferensi dari mahasiswa dengan memanfaatkan cara yang tepat atau media pembelajaran yang membuat mahasiswa menjadi tertarik untuk pembelajaran daring (Zhafira dkk, 2020). Mahasiswa mengalami kesulitan menguasai materi yang diberikan disebabkan oleh gangguan penyampaian informasi yang diberikan oleh dosen terhadap mahasiswa dengan salah satu faktor adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yang paling banyak diminati adalah whatsapp group (Ferdiana, 2020). Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring dapat berjalan

baik dengan menyediakan media pembelajaran yang diminati oleh mahasiswa dengan memahami kecenderungan belajarnya.

Pembelajaran matematika merupakan ilmu abstrak dan konkret yang akan menjadi pembelajaran yang bermakna jika dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari (Retnodari dkk, 2020). Pembelajaran merupakan pembelajaran yang mempelajari ilmu abstrak dan ilmu konkret. Oleh sebab itu pembelajaran ini memerlukan bimbingan. Pembelajaran daring memiliki kelemahan yaitu kurangnya pengawasan selama pembelajaran daring (Sadikin dan Hamidah, 2020). Hal ini menimbulkan masalah berupa kurang paham dan kurang bimbingan yang diterima oleh mahasiswa. Menurut (Hasanah dkk, 2020) mahasiswa yang tidak memiliki penguasaan media literasi terhadap teknologi pembelajaran daring maka aktivitas belajar daring tidak bisa berjalan dengan semestinya. Pembelajaran matematika dengan daring memerlukan pengawasan dan bimbingan dari dosen. Mahasiswa memerlukan penguasaan terhadap teknologi sehingga pembelajaran dapat berjalan maksimal.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan literasi digital mahasiswa yang sedang melakukan pembelajaran secara daring, pembelajaran yang dalam beberapa bulan terakhir ini sedang populer akibat dari pandemi COVID-19. Penelitian ini lebih mengarahkan perhatian pada peran keterampilan literasi digital mahasiswa untuk menggunakan teknologi yang penting dalam pengembangan pendidikan di universitas. Subjek penelitian ini yaitu mahasiswa program studi Pendidikan Matematika. Data dikumpulkan melalui teknik survei dan wawancara. Instrumen yang digunakan mengumpulkan data angket literasi digital yang telah dinyatakan valid dan reliabel berdasarkan hasil uji coba instrumen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, penulis melakukan survei mengenai literasi digital mahasiswa berdasarkan empat kemampuan literasi digital, yaitu kemampuan dasar internet, kemampuan menemukan dan memperoleh informasi, dan kemampuan menggunakan informasi secara efektif. Untuk kemampuan dasar menggunakan internet, hasil yang diperoleh berdasarkan survei disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Kemampuan Dasar Berinternet

No	Kemampuan Dasar	Baik	Sedang	Kurang
1	Mampu membuka situs internet dengan menuliskan alamatnya	81,40%	13,95%	4,65%
2	Mampu menemukan informasi dengan mesin pencari	93,02%	5,81%	1,16%
3	Mampu menggunakan surat elektronik (email)	95,35%	4,65%	0,00%
4	Memahami konsep dasar internet	13,95%	40,70%	45,35%
5	Mampu membuat laman web sendiri	1,16%	26,74%	72,09%

Data survei menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa memiliki kemampuan yang baik dalam menggunakan teknologi informasi untuk mendukung proses pembelajaran. Nampak 81,4% mahasiswa mampu membuka situs internet dengan menuliskan alamatnya, 93,2% mahasiswa dapat menemukan informasi melalui mesin pencari, dan 95,35% mahasiswa mampu menggunakan surat elektronik. Namun hanya 13,95% mahasiswa yang memahami dengan baik konsep dasar internet dan sebagian besar mahasiswa (72,09%) kurang mampu membuat laman web sendiri. Untuk sumber informasi yang sering digunakan mahasiswa dalam mencari informasi, hasil yang diperoleh berdasarkan survei disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Sumber Informasi Mahasiswa

No	Sumber Informasi	Sering	Kadang-kadang	Jarang
1	Media cetak	5,81%	26,74%	67,44%
2	Media elektronik	43,02%	46,51%	10,47%
3	Situs video berbagi	48,84%	39,53%	11,63%
4	Perpustakaan digital	2,33%	17,44%	80,23%

Nampak sebagian besar mahasiswa terbiasa mendapatkan informasi melalui media elektronik dan situs video berbagi serta hanya sedikit (5,81%) mahasiswa yang terbiasa mendapatkan informasi dari media cetak. Untuk kemampuan mengelola informasi yang diperoleh secara efektif, hasil yang diperoleh berdasarkan survei disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Kemampuan Mengelola Informasi

No	Kemampuan	Baik	Sedang	Kurang
1	Menganalisis dan mensintesis informasi	59,30%	17,44%	23,26%
2	Membandingkan informasi dari berbagai sumber	67,44%	17,44%	15,12%
3	Menginterpretasi dan menyajikan informasi	58,14%	25,58%	16,28%
4	Mengevaluasi informasi	41,86%	23,26%	34,88%
5	Memverifikasi keaslian dan kebenaran data	15,12%	26,74%	58,14%
6	Memahami hak intelektual	26,74%	20,93%	52,33%

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa sebagian besar mahasiswa mampu menganalisis dan mensintesis informasi (59,3%), membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber (67,44%), dan mampu menafsirkan dan menyajikan informasi (58,14%). Namun di sisi lain sebagian besar mahasiswa juga kurang mampu memverifikasi keaslian dan kebenaran data (58,14%) dan kurang memahami hak intelektual (52,33%).

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa meningkatkan literasi digital dan keterampilan mahasiswa dalam menggunakan teknologi informasi adalah sesuatu yang penting untuk dilakukan, khususnya dalam melaksanakan pembelajaran secara daring berbasis virtual classroom. Hal ini agar mahasiswa mencapai hasil yang lebih baik dalam proses pembelajaran walaupun di tengah pandemi COVID-19. Adapun berdasarkan hasil survei diperoleh temuan bahwa secara keseluruhan mahasiswa memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan internet, mereka mampu menemukan dan mengambil informasi dari internet, serta menggunakannya secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ferdiana, S. (2020). Persepsi Mahasiswa tentang Penggunaan Media Daring pada Program Studi S1 Ilmu Gizi Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Surabaya selama Masa Pandemi Corona Virus Disease (COVID19). *Indonesian Journal of Science Learning*, 1(1), 5-12.
- Fitriyani, Y., dkk. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*. Volume 6, Nomor 2, 165.
- Hasanah, A., dkk. (2020). Analisis Aktivitas Belajar Daring Mahasiswa Pada Pandemi Covid-19. UIN Sunan Gunung Jati: Bandung <http://digilib.uinsgd.ac.id/id/eprint/30565>.
- Pujiasih, E. (2020). Membangun Generasi emas dengan Variasi Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*.
- Retnodari, W., dkk. (2020). Scaffolding dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Mathematics Education* 1:7.
- Sadikin, A, dan Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *BIODIK*. Volume 6, Nomor 2, 109–119.
- Saputro, E. S. T. U. (2020). Pembelajaran Kuliah di Tengah Pandemic Covid-19. *UKM-FP Penalaran*. <http://bem.trunojoyo.ac.id/2020/05/08/pembelajarankuliah-di-tengah-pandemic-covid-19/>.
- Sumarno. (2020). Adaptasi Sekolah Dalam Mengimplementasikan Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus SMP Muhammadiyah Karanggeneng Kabupaten Lamongan). *Jurnal Tarbiyah & Ilmu Keguruan (JTIK) Borneo*.
- Syah, R. H. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>
- Zhafira, N. H., dkk. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Perkuliahan Daring Sebagai Sarana Pembelajaran. *Jurnal Bisnis dan Kajian Strategi Manajemen*. Volume 4, Nomor 1.

UPACARA JANGKRIK GENGONG

Agoes Hendriyanto¹, Bakti Sutopo²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: Rafid.musyffa@gmail.com¹, Bakti080980@yahoo.co.id²

Abstrak

Penelitian kualitatif dengan pendekatan studi deskriptif dengan mengumpulkan bukti-bukti otentik di lapangan. Tujuan penelitian untuk mengetahui nilai filosofis dan nilai kearifan lokal yang terkandung dalam upacara jangkrik gengong. Hasil penelitian Upacara Jangkrik Gengong dianggap sebagai ritual sedekah bumi yang berkaitan dengan mitos penguasa laut selatan. Upacara ini dilaksanakan setiap tahun jatuh pada Bulan Selo atau Lungkang untuk penanggalan Jawa. Sedangkan untuk tahun Hijriah jatuh pada Bulan Zulkaidah atau bulan kesebalas. Upacara dimulai dari siang hingga malam hari, dengan hidangan ikan kakap merah. Pada puncak acara di malam hari, dilaksanakan seni tayub. Setiap upacara terdapat duplikat ikan kakap merah yang diarak oleh perjaka berpakaian adat Jawa. Gending pengiringnya Jangkrik Gengong dengan tarian Minoagung. Upacara adat ini sebagai bagian ritual masyarakat yang memiliki fungsi sosial sebagai sarana untuk mengatur dan menstabilkan kehidupan dalam sistem masyarakat nelayan khususnya bagi anak-anak muda yang telah dewasa untuk mempersiapkan diri pergi ke laut agar diberikan kemudahan dan keselamatan. Sedangkan nilai kearifan lokal sebagai berikut; Sedangkan nilai kearifan lokal sebagai berikut; nilai religi, nilai sosial kemasyarakatan, nilai seni, nilai budaya, nilai ekonomi, nilai estetis.

Kata Kunci: Jangkrik Gengong, Nilai Kearifan lokal

PENDAHULUAN

Upacara adalah sistem aktivitas atau rangkaian atau tindakan yang ditata oleh adat atau hukum yang berlaku dalam masyarakat yang berhubungan dengan berbagai macam peristiwa tetap yang biasanya terjadi dalam masyarakat yang bersangkutan (Koentjaraningrat, 1999:140). Upacara adat yang masih dilestarikan dan dipertahankan di suatu wilayah, sebagai bentuk dari warisan budaya leluhur yang berwujud takbenda yang merupakan rangkaian kegiatan yang disusun berdasarkan budaya masyarakat setempat. Upacara adat tersebut di suatu wilayah masih ada yang memiliki nilai sakral dan keberadaannya akan selalu dilestarikan.

Salah satu upacara yang masih dilestarikan dan sudah ada secara turun-temurun dan selalu dilakukan pada bulan tertentu yaitu Upacara Jangkrik Gengong. Keberadaan upacara ini masih dilestarikan dan dilaksanakan di pesisir selatan Jawa yaitu Desa Sidomulyo, Kecamatan Ngadirojo, Kabupaten Pacitan. Wilayah pesisir pantai tempat berkembang upacara adat tersebut sebagai dasar terbentuknya upacara adat tersebut sehingga sangat identik dengan sosial budaya masyarakat wilayah pesisir pantai.

Stebbing (1999: 313) berpendapat bahwa budaya adalah totalitas nilai-nilai bangsa yang diperoleh anggota melalui sosialisasi dan pembelajaran. Semua katifitas manusia dalam sebuah

ekosistem budaya yang mempergunakan akal pikiran guna mewujudkan sebuah ide, gagasan, kegiatan dalam komunitas, serta hasil dari sebuah kegiatan yang berupa benda yang dapat dilihat, dirasa, dan diraba

Upacara Jangkrik Genggong merupakan upacara perayaan untuk anak laki-laki sebagai tanda bahwa anak tersebut telah beranjak dewasa. Laki-laki bagi masyarakat pesisir pantai sangat penting sekali dalam rangka melestarikan profesi mereka sebagai nelayan. Sebuah anugerah bagi masyarakat pesisir di Desa Sidomulyo jika anak laki-laki sudah mulai beranjak dewasa yang merupakan batas bagi anak laki-laki tersebut untuk pergi ke laut mencari ikan.

KAJIAN PUSTAKA

Ritual

Melihat asal usul konsep ritual, Leeuw (1987: 247) memberikan definisi ritual secara implisit atau eksplisit terkait dengan kebiasaan yang dipahami sebagai tradisi dan ibadah. Istilah tersebut di atas merujuk pada kinerja tindakan seremonial yang dibungkus dengan sebuah tradisi atau dengan keputusan sakral yang dilakukan untuk tujuan tertentu. Tradisi ritual tersebut ditujukan untuk meminta hujan, mencari jodoh, menyembuhkan penyakit, menghilangkan penguatan.

Robertson Smith (1969: 23) ritual adalah komponen utama agama, dan secara fundamental melayani fungsi sosial dasar untuk menciptakan dan memelihara komunitas. Smith berpendapat mitos berkembang sebagai penjelasan tentang hakikat ritual, ketika makna aslinya dilupakan atau dikacaukan. Mitos berasal dari ritual, dan bukan ritual berasal dari mitos. Sehingga ritual dengan berbagai tata cara yang masih dilaksanakan oleh keturunan ataupun kelompok masyarakat dengan acuan yang sama yang diwariskan dari leluhurnya secara turun temurun.

Pada dasarnya ritual dirancang untuk membangkitkan intensitas, semangat kebersamaan dalam sebuah upacara ritual tersebut yang lebih besar dalam rangka meningkatkan kepercayaan diri manusia. Respons emosional ini menyebabkan orang untuk mengidentifikasi diri mereka yang terdalam dengan perasaan realitas yang lebih besar yaitu adanya Tuhan (Catherine Bell, 1997: 24).

Oleh sebab itu ritual sebagai sarana untuk mengumpulkan individu-individu yang mempunyai keyakinan yang sama sehingga ada sebuah ikatan antara sesama anggota dalam sebuah masyarakat. Fungsi ritual untuk memperkuat ikatan yang bertujuan untuk mengikat individu pada masyarakat di mana ia menjadi anggota masyarakat tersebut, yang didasarkan bukan melalui tindakan afiliasi yang disengaja, tetapi pengalaman sebagai representasi kolektif. Atas dasar kesamaan yang transenden dan imanen secara simultan, menempatkan Tuhan di atas dan jiwa di dalam (Catherine Bell, 1997: 25).

Upacara Adat

Shirin M.Rai, (2010) upacara berarti suatu kegiatan yang diresapi dengan signifikansi ritual, dilakukan pada acara khusus sementara ritual berarti perintah yang ditentukan untuk melakukan tindakan seremonial. Upacara dapat digambarkan sebagai memberikan kesungguhan, formalitas dan kemegahan (gravitas) untuk ritual, yang lebih sering dilihat sebagai kinerja rutinitas sehari-hari,

perilaku dan kegiatan yang mereproduksi dan menciptakan kembali kekuasaan. Upacara adat bukan merupakan hasil pemikiran dari leluhur semata, tetapi merupakan konsep, ide, paradigma, nilai budaya, norma agama yang ditransferkan ke pikiran leluhur berdasarkan kepercayaannya. Oleh sebab itu manusia pada masa yang belum mengenal tulisan melalui upacara adat yang mempunyai nilai sakral oleh masyarakat pendukung kebudayaan tersebut.

Pada hakikatnya upacara adat sebagai bentuk perwujudan kegiatan manusia yang berupa rangkaian acara dengan menggunakan simbol-simbol sebagai perlengkapan upacara adat. Simbolisme adalah dasar dari komunikasi manusia, berdasarkan asal mula kata yaitu *is* yang berarti manusia adalah *homo symbolicus*, hewan yang melambangkan, membuat konsep dan mencari makna (Ejizu, 1986).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Upacara Jangkrik Genggong

Sejarah Upacara Jangkrik Genggong

Upacara Jangkrik Genggong dianggap sebagai ritual sedekah bumi yang berkaitan dengan mitos penguasa laut selatan. Upacara ini dilaksanakan dari siang hingga malam hari. Pada puncak acara di malam hari, dilaksanakan paguyuban seni Tayub. Setiap tahun, masyarakat setempat melakukan upacara bersih desa dengan sesaji ikan kakap merah raksasa yang harus dibawa oleh perjaka berpakaian adat Jawa. Gending pengiringnya jangkrik genggong dengan tarian minoagung. Dukuh Tawang, Desa Sidomulyo, Kecamatan Ngadirejo, Pacitan, Jawa Timur memang tergolong aneh bila dibandingkan dengan desa lainnya. Di dukuh itu terdapat tujuh sumur yang dipercaya, masing-masing dikuasai makhluk halus. Di tempat ini setiap tahun dilakukan gelar sesaji.

Malinowski (1974: 34) mengakui bahwa beberapa ritual publik memiliki fungsi sosial tetapi yang lain tidak. Bahkan, ia cenderung mendefinisikan ritual magis sebagai ritual yang memiliki fungsi sosial untuk meredakan kecemasan, sedangkan ritual keagamaan adalah ritual yang tidak memiliki tujuan sosial semacam itu dan hanya merupakan bentuk komunikasi dengan para dewa. Oleh sebab itu masyarakat Dusun Tawang setelah Upacara dilaksanakan anak-anak lelaki tersebut boleh turun ke laut untuk berlayar.

Kunikan dari Upacara Jangkrik Genggong unik dari salah satu kekayaan wisata budaya Pacitan ini selalu ada ikan kakap merah sebagai hidangan wajib yang harus disajikan. Menurut mitos atau sejarahnya yang diturunkan secara turun-temurun di kalangan masyarakat mempercayai bahwa, Sang Ratu Penguasa Pantai Selatan selalu meminta Gendhing Jangkrik Genggong kepada sesepuh desa yang dianggap paling tahu oleh masyarakat setempat. Berdasarkan cerita yang turun-temurun hal itulah yang menjadi sebab, upacara adat ini disebut Jangkrik Genggong.

Cuddon (1994: 650) mendefinisikan simbol sebagai sebuah objek, hidup atau mati, yang mewakili atau singkatan dari sesuatu yang lain sedangkan simbol sastra menggabungkan gambar dengan konsep seperti kata-kata (yang merupakan semacam simbol). Masyarakat Dusun Tawang,

Desa Sidomulyo Kecamatan Ngadirejo percaya akan mitos sumber air yang dikuasai tujuh makhluk halus yang disimbolkan pada nama masing-masing yakni; 1) Sumur Wungu dikuasai Tumenggung Mangkunegoro, 2) sumur Nglandang oleh Kethok Jenggot dan Rogo Bahu, 3) Sumur Turen dijaga Wonocaki, 4) sumur Watugupit dipandegani Bumiyah, 5) penguasa sumur Pinggir adalah Gambirsari, 6) Sumur Seda Rawa dikuasai Cikrak, dan 7) penguasa sumur Gedhe yang menjadi andalan penduduk karena sumber airnya yang paling besar adalah Gadhung Mlati.

Upacara Jangkrik Genggong adanya ritual masyarakat pesisir yang dipersembahkan pada makhluk halus penguasa tujuh sumber air. Selain tarian, upacara harus disertai dengan gending-gending yang judulnya sama persis dengan nama-nama ketujuh penguasa sumber air itu. **Pertama**, makhluk halus Mangkunegoro gendingnya harus surung dayung. Gending itu menggambarkan nelayan yang tengah mendayung sampannya di laut bebas. **Kedua**, makhluk halus penguasa sumber air yaitu Kethok Jenggot gendingnya sambiran. **Ketiga**, makhluk halus Rogo Bahu gendingnya berjudul ijo-ijo, sampai pada sumur ketujuh dengan sumur yang sumber airnya paling besar.

Para penguasa sumber air itu tidak melarang penduduk untuk menimba air setiap hari untuk mencukupi kebutuhan hidup mereka. Tetapi sebagai tebusannya, penguasa sumber air itu tiap tahun meminta pada penduduk supaya menggelar upacara bersih desa dan membuat sesaji sebagai bentuk ucapan terima kasih padanya, karena telah diberi rezeki berupa air penghidupan. Kisahnya, pada suatu ketika, mendadak penguasa sumur Gedhe Gadung Melati menangis terisak-isak.

Hal ini membuat sang kakak Rogo Bahu kebingungan. Gadung Melati meminta pada upacara bersih desa supaya ditanggapi tayub. Tanpa pikir panjang, Rogo Bahu masuk ke raga salah satu warga setempat yakni Kyai Karno Niti. Karena dimasuki Rogo Bahu (ketempelan), Kyai Karno Niti pun ngomongnya menjadi neglantur. Dalam ketidaksadarannya itu, dia juga nomong (memerintah) penduduk supaya menggelar tari tayub saat upacara bersih desa, dengan gendingnya Jangkrik Genggong. Sejak itulah sampai sekarang penduduk setempat melakukan perintah itu tanpa berani melanggarnya.

Pada dasarnya ritual dirancang untuk membangkitkan intensitas, semangat kebersamaan dalam sebuah upacara ritual tersebut yang lebih besar dalam rangka meningkatkan kepercayaan diri manusia. Respons emosional ini menyebabkan orang untuk mengidentifikasi diri mereka yang terdalam dengan perasaan realitas yang lebih besar yaitu adanya Tuhan (Catherine Bell, 1997: 24).

Prosesi Upacara Adat Jangkrik Genggong

Upacara bersih desa merupakan suatu rangkaian prosesi upacara, dengan mengarak duplikat ikan kakap merah raksasa yang selanjutnya dibawa ke balai desa lalu diteruskan ke pesanggrahan di pesisir pantai. Upacara jangkrik genggong diawali dengan penampilan tari kontemporer yang menggambarkan sejarah upacara adat itu sendiri. Kemudian acara dilanjutkan dengan arakan sesaji. Paraga yang melaksanakan ritual mengusung sesaji dengan dipikul, kemudian ada seorang tetua yang melaksanakan doa-doa ritual.

Para pemuda tersebut membawa atau yang mengarak duplikat ikan kakap besar tersebut terdiri dari anak laki-laki yang akan memasuki masa akil baligh atau perjaka dengan wajib mengenakan pakaian adat Jawa. Pada prosesi arakan tersebut diiringi tarian Minoagung yang selanjutnya tarian tayub, dengan menggunakan iringan gending jangkrik genggong. Setelah doa-doa ritual selesai, warga dan pengunjung pun berebut mengambil sesaji ritual seperti ingkung ayam dan berbagai sesaji lainnya.

Acara dilanjutkan dengan acara tari pembuka biasanya menggunakan Tari Gambyong. Setelahnya baru acara inti yaitu semacam tari tayub dengan lima penari pria yang menari bergantian. Kelima penari pria tersebut merupakan pengejawantahan dari pepunden mereka yaitu Rogo Bahu, Gadhung Melati, Gambir Anom, Sumur Wungu dan Wono Caki. Untuk yang terakhir yaitu yang untuk pengejawantahan dari Wono Caki, diiringi gendhing (lagu) Jangkrik Genggong yang merupakan roh dari acara adat ini.

Upacara adat jangkrik genggong sebagai bagian ritual masyarakat yang memiliki fungsi sosial sebagai sarana untuk mengatur dan menstabilkan kehidupan dalam sistem masyarakat nelayan khususnya bagi anak-anak muda yang telah dewasa untuk mempersiapkan diri untuk mencari ikan di laut agar diberikan keselamatan. Leach (1968: 26), ritual adalah media untuk pengekspresian cita-cita dan model budaya yang, pada gilirannya, berfungsi untuk mengarahkan, meskipun tidak meresepkan, bentuk-bentuk lain dari perilaku sosial. Sebagai media untuk pesan budaya, ritual memungkinkan orang untuk mengubah tatanan sosial mereka pada saat yang sama yang memperkuat kategori dasar itu.

Nilai Kearifan Lokal Upacara Ritual Jangkrik Genggong

Nilai kearifan lokal berkaitan dengan fungsi sosial dari upacara adat jangkrik genggong. Upacara adat jangkrik genggong pada awalnya merupakan upacara bersih desa milik para nelayan dan dilaksanakan setiap Anggara Kasih (Selasa Kliwon) di *Bulan Longkang* (Zulkaidah). Kearifan lokal merupakan pandangan hidup yang bersumber pada masyarakat yang diyakini kebenarannya dan menjadi acuan dalam bertindak dan berperilaku sehari-hari. Local wisdom (kearifan lokal) dapat dipahami sebagai gagasan-gagasan setempat (local) yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya (Qodariah and Armiyati, 2013: 11).

Nilai kearifan lokal merupakan kemampuan suatu masyarakat dalam menyikapi dan memberdayakan suatu nilai-nilai luhur budaya setempat dengan bijaksana dan tidak mencederai nilai-nilai luhur tersebut. Nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam Upacara Jangkrik Genggong sebagai berikut;

Nilai Religi

Pelaksanaan Upacara Jangkrik Genggong sangat berkaitan sekali dengan unsur religi atau keyakinan masyarakat Dusun Tawang, Desa Sidomulyo, Kecamatan Ngadirojo, Kabupaten Pacitan. Nilai religi sangat erat kaitannya sebagai bentuk rasa syukur yang merupakan hubungan vertikal manusia dengan Tuhan Yang Maha Esa. Hal ini sangat jelas terlihat dari pada acara yang akan diakhiri

dengan kegiatan berdoa kepada Tuhan Yang Maha Esa agar terhindar dari bencana khususnya saat mencari ikan di laut dan keselamatan dan keberkahan dalam hidup.

Masyarakat mempunyai keyakinan dan kepercayaan terhadap Tuhan Pencipta dan pemilik Alam tak terkecuali lautan dan segenap isinya akan semakin meningkatkan keimanan seseorang kepada Tuhan Yang Maha Esa. Selain percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa manusia juga percaya kepada yang goib, seperti jin, roh halus, dan syaitan yang berada di sekitar manusia yang akan semakin meningkatkan keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Nilai Sosial Kemasyarakatan

Pelaksanaan Upacara Jangkrik Genggong sangat erat kaitannya dengan hubungan sosial kemasyarakatan yang dari proses; persiapan, pelaksanaan, dan pembubaran. Nilai sosial terlihat saat persiapan yang dimulai dari proses musyawarah dengan masyarakat berkaitan dengan peserta upacara, pendanaan, tempat kegiatan, undangan, acara, konsumsi. Selain itu juga nilai gotong-royong terlihat jelas dalam persiapan, pelaksanaan dan penutupan kegiatan yang merupakan ciri khas sosial kemasyarakatan yang menjadi spirit masyarakat Dusun Tawang, Desa Sidomulyo. Semangat gotong-royong tersebut akan menumbuhkan semangat solidaritas, toleransi dan saling menghormati antar masyarakat dalam rangka untuk menyukkseskan pelaksanaan Upacara Adat Jangkrik Genggong.

Nilai Seni

Upacara Jangkrik Genggong dalam rangkaian kegiatan sangat kental dengan nilai estetika dalam setiap seni budaya yang ditampilkan. Seni tari dan seni musik sangat mendominasi yang mempunyai nilai seni yang menjadi hiburan dan tontonan masyarakat Dusun Tawang, Desa Sidomulyo Kecamatan Ngadirojo, Pacitan Jawa Timur. Adanya duplikat ikan kakap yang dibuat menjadi tumpeng yang diarak dengan diiringi oleh tarian dan musik “jangkrik Genggong” menjadikan pengalaman estetika bagi warga setempat. Masyarakat yang sangat haus akan hiburan dengan adanya kegiatan Upacara Jangkrik Genggong sehingga rasa lelah seharian bekerja dapat hilang.

Nilai Budaya

Upacara Jangkrik Genggong yang sudah ada dalam Pokok Pikiran Kebudayaan Pacitan yang telah berusia lebih dari 50 tahun sangat layak untuk segera didaftarkan sehingga dapat penetapan Warisan Budaya Takbenda Indonesia 2021. Oleh sebab itu keberadaannya diharapkan akan menambah kekayaan budaya Pacitan yang selama ini sudah ada 6 Warisan Budaya Takbenda Indonesia. Upacara Adat Jangkrik Genggong sangat layak jika dilestarikan dan dikembangkan sehingga tidak akan punah. Apalagi dalam kondisi pandemi covid-19 kegiatannya tertunda satu tahun. Oleh sebab itu agar tidak hilang dan mudah perlu adanya sebuah dokumen baik secara tertulis, foto, maupun video yang akan digunakan sebagai syarat untuk pencatatan sebagai Warisan Budaya Takbenda.

Nilai Ekonomi

Upacara Adat Jangkrik Genggong, memiliki nilai ekonomi karena pelaksanaannyaseharusnya menjadi aset pariwisata bagi Kabupaten Pacitan. Agenda tahunan yang dikemas dengan profesional

akan mendatangkan wisatawan baik lokal maupun mancanegara dengan mengkombinasikan dengan potensi Pantai Tawang, Kecamatan Ngadirojo. Oleh sebab itu dengan keberadaan wisatawan diharapkan dapat menjadi roda penggerak ekonomi masyarakat dalam kaitannya dengan pelaksanaan Upacara Adat Jangkrik Genggong yang telah menjadi acara budaya tahunan yang dapat menarik wisatawan.

Upacara Adat Jangkrik Genggong akan dapat menambah pemasukan daerah khususnya pada sektor wisata. Selain itu juga masyarakat yang berdagang di sepanjang jalan kirab dan lokasi pantai sebagai tempat melarung sesaji dari replika Ikan Kakap Merah.

Nilai Estetis

Upacara Adat Jangkrik Genggong didalamnya ada nilai estetis merupakan suatu nilai keindahan. Estetika diartikan sebagai pandangan dari bangsa Yunani dengan tokohnya, seperti Plato dan Aristoteles yang memiliki pemikiran bahwa watak, hukum, dan kebiasaan sebagai hal yang bersifat indah (Sony and Ganda, 2007:). Keindahan atau nilai estetis merupakan sebuah pemikiran tentang keindahan biasanya akan nampak pada keindahan yang tersentuh secara indrawi yaitu melalui penglihatan mata dan telinga dalam menikmati Upacara Adat Jangkrik Genggong. Oleh sebab itu keindahan tidak hanya terbatas pada suatu benda yang terserap melalui penglihatan (berupa bentuk, warna, dan suara), melainkan keindahan sebagai estetis murni yang berusaha mengungkapkan pengalaman estetis dari seseorang dalam kaitannya dengan segala sesuatu yang diserapnya.

SIMPULAN

Upacara Adat Jangkrik Genggong merupakan upacara perayaan untuk anak laki-laki sebagai tanda bahwa anak tersebut telah beranjak dewasa. Nilai filosofis Upacara Jangkrik Genggong sebagai bagian ritual masyarakat yang memiliki fungsi sosial sebagai sarana untuk mengatur dan menstabilkan kehidupan dalam sistem masyarakat nelayan khususnya bagi anak-anak muda yang telah dewasa untuk mempersiapkan diri untuk mencari kehidupan dengan pergi ke laut agar diberikan kemudahan dan keselamatan. Sedangkan nilai kearifan lokal sebagai berikut; 1) nilai religi, 2) nilai sosial kemasyarakatan, 3) nilai seni, 4) nilai budaya, 5) nilai ekonomi, dan 6) nilai estetis.

DAFTAR PUSTAKA

- Catherine Bell. (1997). *Ritual Perspectives and Dimensions*. Oxford University Press, Inc. Publishes Works That Further Oxford University's Objective Of Excellence In Research, Scholarship, And Education.
- Cuddon, J. A. (1994). *The Penguin Dictionary Of Literary Terms And Literary Theory*. Harmondsworth: Penguin.
- Ejizu, C. I. (1986). *Ofo: Igbo ritual symbol*. Enugu: Fourth Dimension Publishers.
- Koentjaraningrat. (1999). *Sejarah Teori Antropologi II*. Jakarta: UI Press.

- Leach, Edmund. (!968), Ritual. In David L. Sills, ed. *International Encyclopedia of the Social Sciences*, Vol. 13. New York: Macmillan, 1968, pp. 520–26.
- Leeuw TMJ. (1987). *Communal Knowledge and Religious Reality*. Amsterdam: Radopi.
- Malinowski, Bronislaw. (1974). *Magic, Science and Religion and Other Essays* [1925]. Glencoe, Ill.: Free Press.
- Qodariah, Lelly and laely Armiyati. (2013). Nilai-Nilai Kearifan Lokal Masyarakat Adat Kampung Naga Sebagai Laternatif Sumber Belajar. *Jurnal Socia, Volume 10, Nomor 1*.
- Robertson Smith, William. (1969). *Lectures on the Religion of the Semites: The Fundamental Institutions* [1889]. New York: KTAV Publishing House.
- Sony, Dharsono dan Nanang Ganda.(2007). Memahami Seni dan Estetika. *Jurnal Wacana, Vomume 9, Nomer (1), Hal. 124*
- Stebbing B. (1999). *Learning through Play: A Manual for ECEC Teachers*. Harare: UNICEEF Printers.

ANALISIS ANTROPOMETRI ATLET PETANQUE PACITAN**Ridha Kurniasih Astuti**

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi STKIP PGRI Pacitan

E-mail: ridhkurnia@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kondisi antropometri atlet khususnya atlet senior yang ada dalam pembinaan FOPI Kabupaten Pacitan, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teori dan secara praktik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dengan analisis data deskriptif kuantitatif. Penelitian ini menggunakan deskriptif dengan tujuan untuk mendeskripsikan objek penelitian atau hasil penelitian. Hasil dalam penelitian menunjukkan bahwa terdapat 0% atlet yang masuk kategori kerdil, 0% atlet masuk kategori pendek sekali, 0% atlet masuk dalam kategori pendek, 10% atlet masuk dalam kategori sub medium, 20% atlet masuk dalam kategori medium, 30% atlet masuk dalam kategori supra medium, 30% atlet masuk dalam kategori tinggi, dan 10% atlet masuk dalam kategori sangat tinggi. Sedangkan hasil pengukuran rentang lengan menunjukkan hasil terdapat 70% atlet masuk dalam kategori rentang lengan pendek, terdapat 30% masuk dalam rentang lengan medium dan terdapat 0% atlet masuk dalam kategori rentang lengan panjang.

Kata kunci: Antropometri, Petanque, Olahraga

PENDAHULUAN

Olahraga merupakan aktivitas yang sangat populer yang dilakukan oleh masyarakat. Selain karena populer olahraga ini merupakan aktivitas yang memiliki manfaat untuk kesehatan dan kebugaran yang dapat dilakukan oleh siapa saja dan dimana saja menyesuaikan jenis olahraganya. Olahraga dapat dilakukan oleh anak-anak maupun dewasa bahkan lanjut usia, yang membedakan adalah jenis olahraganya serta porsi dari setiap fase usia. Hal ini dilakukan untuk menyesuaikan kemampuan motorik seseorang, fungsi fisiologis kalori yang seharusnya dikeluarkan atau dibutuhkan oleh seseorang. Seseorang yang melakukan olahraga yang tidak sesuai dengan konsep yang benar tentu tidak akan mendapatkan manfaat yang optimal dalam kesehatannya, tetapi justru akan menimbulkan masalah kesehatan lainnya. Olahraga sendiri memiliki pengertian menurut (Santoso, 2010 : 45) mengatakan “olahraga adalah serangkaian gerak raga yang teratur dan terencana yang dilakukan orang dengan sadar untuk meningkatkan kemampuan fungsionalnya”. Sedangkan menurut (Mutohir & Maksum, 2007 : 55) mengatakan “olahraga mempunyai arti penting dalam memelihara kesehatan dan menyembuhkan tubuh yang tidak sehat”. Mengacu pada Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional Nomor 3 tahun 2005 Bab II pasal 4 menetapkan bahwa keolahragaan nasional bertujuan memelihara dan meningkatkan kesehatan, kebugaran, prestasi, kualitas manusia, menanamkan nilai moral dan akhlak mulia, sportivitas, disiplin, mempererat dan membina persatuan dan kesatuan bangsa, memperkuat ketahanan nasional, serta mengangkat harkat, martabat, dan kehormatan bangsa. Olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan

kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani. Olahraga pendidikan sebagai bagian dari proses pendidikan secara umum yang dilaksanakan oleh satuan pendidikan baik satuan pendidikan formal maupun non formal, biasanya dilakukan oleh satuan pendidikan pada setiap jenjang pendidikan, Olahraga prestasi adalah olahraga yang membina dan mengembangkan olahragawan secara khusus dengan cara, terprogram, berjenjang dan berkelanjutan melalui kompetisi yang dilakukan selanjutnya para olahragawan yang memiliki potensi untuk dapat ditingkatkan prestasinya akan dimasukan kedalam asrama maupun tempat pelatihan khusus agar dapat dibina lebih lanjut guna mendapatkan prestasi yang lebih tinggi dan dengan didukung bantuan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan yang lebih modern. Sedangkan menurut Kristiyanto (2012: 6) berpendapat bahwa “olahraga rekreasi terkait erat dengan aktivitas waktu luang dimana orang bebas dari pekerjaan rutin. Waktu luang merupakan waktu yang tidak diwajibkan dan terbebas dari berbagai keperluan psikis dan sosial yang telah menjadi komitmennya”. Kegiatan yang umum dilakukan untuk rekreasi adalah pariwisata, olahraga, permainan, dan hobi dan kegiatan rekreasi umumnya dilakukan pada akhir pekan.

Olahraga sendiri dapat dikelompokkan menjadi beberapa bagian sesuai kajiannya yaitu olahraga prestasi, olahraga rekreasi, olahraga pendidikan. Pembagian ini dilakukan agar jelas secara kajian sesuai fungsi dan indikator capaian akhirnya. Dalam perkembangannya olahraga tentu tidak lepas dari sarana prasarana, fasilitas yang menunjang terlaksananya atau terselenggaranya olahraga tersebut. Jika melihat dari pendapat Hadari Nawawi (2003: 37) Sumber daya manusia meliputi tiga pengertian yaitu: 1. SDM adalah manusia yang bekerja dilingkungan suatu organisasi (disebut juga personil, tenaga kerja, pegawai atau karyawan), 2. SDM adalah potensi yang merupakan manusiawi sebagai penggerak organisasi dalam mewujudkan eksistensinya, 3. SDM adalah potensi yang merupakan aset dan berfungsi sebagai modal (non material non finansial di dalam organisasi bisnis yang dapat diwujudkan menjadi potensi nyata secara fisik dan non fisik dalam mewujudkan eksistensi olahraga sumber daya manusia yang mendukung pengembangan olahraga tersebut harus memiliki kompetensi yang sesuai dengan bidangnya sehingga bisa diberdayakan secara maksimal dalam bidang keolahragaan. Hal ini pula yang menjadi pedoman dalam pengembangan olahraga petanque khususnya di Pacitan, olahraga petanque yang tergolong masih baru dikenal oleh masyarakat Pacitan ini tentunya masih harus banyak strategi-strategi untuk mengenalkan dan pengembangan yang lebih baik dari waktu ke waktu serta memperhatikan kualitas latihan dan sumber daya manusia yang ada didalamnya. Ketika kita membahas tentang olahraga prestasu tentu kita tidak lepas dari pembahasan terkait dengan atletnya. Atlet yang saat ini tergabung dalam Federasi Olahraga Petanque Indonesia yang berada di Kabupaten Pacitan ini tentunya memiliki kondisi antropometri yang berbeda-beda. Definisi antropometri menurut Nurmianto (1991) adalah satu kumpulan data numerik yang berhubungan dengan karakteristik fisik tubuh manusia ukuran, bentuk dan kekuatan serta penerapan dari data tersebut untuk penanganan masalah desain. Kuswana (2015: 5) menyatakan karakteristik antropometri bila ditinjau dari pendekatan, dibagi menjadi dua yakni: (1) Antropometri statis, di

mana pengukuran dilakukan pada saat tubuh dalam keadaan diam/posisi diam/tidak bergerak. (2) Antropometri dinamis, dimana dimensi tubuh diukur dalam berbagai posisi gerak.

KAJIAN LITERATUR

Antropometri secara luas akan digunakan sebagai pertimbangan-pertimbangan ergonomis dalam melakukan interaksi manusia. Data antropometri yang berhasil diperoleh akan diaplikasikan secara luas antara lain dalam hal: 1. Perancangan area kerja 2. Perancangan peralatan kerja seperti mesin, equipment, perkakas (*tool*) dan sebagainya. Perancangan produk-produk konsumtif seperti pakaian, kursi, meja, komputer, dan lain-lain. 4. Perancangan lingkungan kerja fisik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data antropometri akan menentukan bentuk, ukuran, dan dimensi yang tepat yang berkaitan dengan produk yang dirancang dan manusia yang akan mengoperasikan atau menggunakan produk tersebut (Wignjosoebroto, 2000). Manusia pada umumnya akan berbeda-beda dalam hal bentuk dan dimensi ukuran tubuhnya.

Ada beberapa faktor yang akan mempengaruhi ukuran tubuh manusia, sehingga sudah semestinya seorang perancang produk harus memperhatikan faktor-faktor tersebut itu antara lain: 1. Umur. Secara umum dimensi tubuh manusia akan tumbuh dan bertambah besar seiring dengan bertambahnya umur yaitu sejak awal kelahirannya sampai dengan umur sekitar 20 tahun. Setelah itu, tidak akan terjadi pertumbuhan bahkan justru akan cenderung berubah penurunan ataupun penyusutan yang dimulai sekitar umur 40 tahunan. 2. Jenis kelamin (*sex*). Dimensi tubuh ukuran laki-laki pada umumnya akan lebih besar dibandingkan dengan wanita, terkecuali untuk beberapa bagian tubuh, seperti pinggul dan sebagainya. 3. Suku bangsa (*ethnic*). Setiap suku bangsa maupun kelompok *ethnic* akan memiliki karakteristik fisik yang akan berbeda satu dengan yang lainnya. 4. Posisi tubuh (*posture*). Sikap *posture* ataupun sikap tubuh akan berpengaruh terhadap ukuran tubuh oleh sebab itu, posisi tubuh standar harus diterapkan untuk survei pengukuran.

Ada beberapa dimensi yang dapat diukur, diantaranya adalah Tinggi badan tegak (*Tbt*), yaitu dimensi tinggi tubuh dalam posisi tegak (dari lantai sampai dengan ujung kepala). 2. Tinggi mata berdiri (*Tmb*), yaitu tinggi mata dalam posisi berdiri tegak. 3. Tinggi bahu berdiri (*Tbb*), yaitu tinggi bahu dalam posisi berdiri tegak. 4. Tinggi siku berdiri (*Tsb*), yaitu tinggi siku dalam posisi berdiri tegak. 5. Tinggi kepalan tangan (*Tkt*), yaitu tinggi kepalan tangan yang terjulur lepas dalam posisi berdiri tegak. 6. Tinggi duduk tegak (*Tdt*), yaitu tinggi tubuh dalam posisi duduk (diukur dari alas tempat duduk atau pantat sampai dengan kepala). 7. Tinggi mata duduk (*Tmd*), yaitu tinggi mata dalam posisi duduk. 8. Tinggi bahu duduk (*Tbd*), yaitu tinggi bahu dalam posisi duduk. 9. Tinggi siku duduk (*Tsd*), yaitu tinggi siku dalam posisi duduk (siku tegak lurus). 10. Tebal paha (*Tp*), yaitu tebal atau lebar paha. 11. Pantat ke lutut (*Pkl*), yaitu panjang paha yang diukur dari pantat sampai dengan ujung lutut. 12. Pantat popliteal (*Pp*), yaitu panjang paha yang diukur dari pantat sampai dengan bagian belakang dari lutut atau betis. Tinggi lutut duduk (*Tld*), yaitu tinggi lutut yang bisa diukur baik dalam posisi berdiri ataupun duduk. 14. Tinggi popliteal (*Tpo*), yaitu tinggi tubuh dalam posisi duduk

yang diukur dari lantai sampai dengan lutut bagian dalam. 15. Lebar bahu (Lb), yaitu lebar dari bahu (bisa diukur dalam posisi berdiri ataupun duduk). 16. Lebar pinggul (Lp), yaitu lebar pinggul atau pantat. 17. Lebar sandaran duduk (Lsd), yaitu lebar dari punggung, jarak horizontal antara kedua tulang belikat. 18. Tinggi pinggang (Tpg). 19. Panjang lengan bawah (Plb), yaitu panjang siku yang diukur dari siku sampai dengan ujung jari-jari dalam posisi tegak lurus. 20. Lebar kepala (Lkp). 21. Panjang tangan (Pt), yaitu panjang tangan diukur dari pergelangan sampai dengan ujung jari. 22. Lebar telapak tangan. 23. Lebar tangan (Lt), yaitu lebar tangan dalam posisi tangan terbentang lebarlebar ke samping kiri-kanan. 24. Tinggi jangkauan tangan tegak (Tjtt), yaitu tinggi jangkauan tangan dalam posisi berdiri tegak, diukur dari lantai sampai dengan telapak tangan yang terjangkau lurus ke atas (vertikal). 25. Tinggi jangkauan tangan duduk (Tjtd), yaitu tinggi jangkauan tangan dalam posisi duduk tegak, diukur seperti halnya TJTT, tetapi dalam posisi duduk. 26. Jangkauan tangan ke depan (Jtd), yaitu jarak jangkauan tangan yang terjulur ke depan diukur dari bahu sampai ujung jari tangan.

Tinggi badan merupakan parameter yang penting bagi keadaan gizi yang telah lalu dan keadaan sekarang jika umur tidak diketahui dengan tepat. Disamping itu tinggi badan merupakan ukuran kedua yang penting, karena menghubungkan berat badan terhadap tinggi badan, faktor umur bisa dikesampingkan. Tinggi badan merupakan antropometri yang menggambarkan keadaan pertumbuhan skeletal. Dalam keadaan normal, tinggi badan tumbuh bersamaan dengan pertambahan umur. Pertumbuhan tinggi badan, tidak seperti berat badan, relatif kurang sensitif terhadap masalah defisiensi gizi dalam waktu pendek. Pengaruh defisiensi zat gizi terhadap tinggi badan baru akan tampak pada saat yang cukup lama. Tinggi badan merupakan ukuran tubuh yang menggambarkan pertumbuhan rangka. Dalam penilaian status gizi tinggi badan dinyatakan sebagai indeks sama halnya dengan berat badan (Supriasa, 2001). Dalam buku "Ergonomics *How To Design For Ease And Efficiency*" oleh Karl Kroemer, Henrike Kroemer, dan Katrin KroemerElbert." Buku ini berisi mengenai teori-teori Ergonomi yaitu mengenai Antropometri, sehingga bisa dijadikan acuan pada penelitian yang akan dilakukan mengenai postur tubuh yang baik dan benar. Selain pembahasan antropometri kita tentu akan membahas olahraga petanque. Petanque merupakan olahraga yang berasal dari Perancis. Olahraga Petanque pertama kali masuk ke Indonesia tahun 2011 pada event SEA Games di Palembang (Okilanda, 2018). Petanque adalah olahraga yang berasal dari Prancis. Olahraga ini membutuhkan ketangkasan melempar bola yang terbuat dari besi metal untuk mendekati bola target yang terbuat dari kayu. Petanque dimainkan di lapangan berukuran 4 m x 15 m di atas permukaan tanah keras. Pada pesta olahraga SEA Games tahun 2011 di Indonesia, Petanque sudah menjadi salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan, lazimnya seperti cabang olahraga lainnya. Petanque dalam SEA Games dimasukkan dalam kategori olahraga Konsentrasi, mempunyai prasyarat tertentu. Permainan ini bisa dimainkan di tanah keras atau juga bisa dimainkan di rerumputan, pasir atau permukaan tanah lainnya. Petanque adalah bentuk permainan bola yang tujuannya melempar bola besi (bosi) sedekat mungkin dengan bola kayu yang disebut jack dan kedua kaki harus berada di lingkaran kecil, ada juga kompetisi khusus untuk shooting. Permainan petanque dimainkan oleh dua

tim, masing masing tim terdiri dari dua, atau tiga orang dalam satu tim, atau pemain dapat bermain individu/tunggal. Permainan tunggal dan ganda permainan setiap pemain memiliki tiga bola, dan untuk permainan triple pemain masing-masing memiliki 2 bola. Untuk memulai permainan dilakukan tos koin dilempar untuk menentukan tim mana yang akan bermain terlebih dahulu. Tim mulai menarik lingkaran di tanah yang berdiameter 50 cm. Semua pemain harus melempar bola mereka dari dalam lingkaran ini, dengan kedua kaki yang menempel/rapat di tanah. Pemain pertama melempar jack dengan ketentuan jarak dari lingkaran 6-10 meter, 1 meter dari garis belakan dan 30 cm dari garis samping, Yudik Prasetyo (2012: 5). Adapun perlengkapan Olahraga Petanque 1. Bola. Bola harus terbuat dari besi/logam. Bola kompetisi harus memenuhi spesifikasi sebagai berikut: berupa ukiran menunjukkan nama produsen dan berat bola tersebut, memiliki diameter 70,5 mm sampai 8,0 mm, memiliki berat antara 650 g sampai 800 g. tidak diubah dengan cara apapun. Contoh merk bola petanque antara lain : Obut, La France, Geologic, Progame, dll. 2. Bola Kayu (BOKA) / Jack. Jack terbuat dari kayu atau dari bahan sintetis memiliki diameter 30mm (toleransi + -1mm). Jack berfungsi sebagai target untuk mendekatkan bola dalam pertandingan. 3. Lingkaran/cycle. Lingkaran terbuat dari bahan sintetis / rotan dengan diameter 50 cm. lingkaran ini digunakan untuk penempatan kaki pada saat melempar bola dalam permainan. Kaki tidak boleh keluar dalam lingkaran sebelum bola yang di lempar jatuh ke tanah. 4. Alat ukur / Meteran. Meteran yang digunakan dalam permainan olahraga petanque ada beberapa macam. Sarana prasarana yang wajib juga adalah lapangan yang sesuai. Penekanannya adalah bahwa petanque membutuhkan akurasi yang tinggi.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dengan analisis data deskriptif kuantitatif. Penelitian ini menggunakan deskriptif dengan tujuan untuk mendeskripsikan objek penelitian atau hasil penelitian. Sugiyono (2017:2) mengatakan bahwa, metode penelitian pada dasarnya merupakan ciri-ciri ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode yang digunakan dalam pendekatan kuantitatif . Penelitian ini menggunakan metode survei dan teknik yang digunakan yaitu dengan teknik pengukuran. Pada penelitian ini atlet yang melakukan pengukuran adalah atlet senior

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari data hasil pengukuran yang telah ditentukan ada beberapa dimensi antropometri yang akan dikelompokkan yaitu tinggi tubuh dan rentang lengan. Tinggi tubuh diukur dengan cara pasang segmometer atau meteran di bagian kaki atau lantai. Kemudian, tarik segmometer atau meteran hingga ke bagian paling atas kepala. Gunakan alat bantu penggaris untuk memastikan dimensi tubuh yang Anda ukur. Catat hasil pengukuran dimensi tinggi tubuh kedalam checksheet. Pastikan mengukur dengan benar agar mendapatkan hasil ukur yang valid. Pada pengukuran tinggi tubuh didapat hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pengelompokan Pengukuran Tinggi Tubuh

Kriteria	Jumlah
Kerdil	0%
Sangat Pendek	0%
Pendek	0%
Sub Medium	10%
Medium	20%
Supramedium	30%
Tinggi	30%
Sangat Tinggi	10%
Raksasa	0%

Berdasarkan tabel indeks kormic tinggi badan dibawah ini:

Tabel 2. Klasifikasi Tinggi Tubuh

Klasifikasi Tinggi Tubuh						
Laki-Laki				Perempuan		
Klasifikasi	Vallois	Martin	Montandon	Vandervael	Martin	Vandervael
Kerdil	<125	<130	<135	<125	-	-
Sangat Pendek	-	130-149,9	135-146,9	125-155	121-139,9	>147,5
Pendek	125-159,9	150-159,9	147-158,9	155-161	140-148,9	147,5-152,5
Sub Medium	160-164,9	160-163,9	159-162,9	161,5-167,5	149-152,9	153-158
Medium	-	164-166,9	163-166,9	168-174	153-155,9	158,5-163,5
Supra Medium	165-169,9	167-169,9	167-170,9	174,5-180,5	156-158,9	164-169
Tinggi	170-199,9	170-179,9	171-182,9	181-187	159-167,9	169,5-174,5
Sangat Tinggi	-	180-199,9	183-194,9	187-200	168-186,9	>174,5
Raksasa	>200	>200	>195	>200	>187	>200

(Etty Indriati, 2010:55)

Data pada tabel 1 di atas menunjukkan hasil bahwa terdapat 0% atlet yang masuk kategori kerdil, 0% atlet masuk kategori pendek sekali, 0% atlet masuk dalam kategori pendek, 10% atlet masuk dalam kategori sub medium, 20% atlet masuk dalam kategori medium, 30% atlet masuk dalam kategori supra medium, 30% atlet masuk dalam kategori tinggi, dan 10% atlet masuk dalam kategori sangat tinggi. Pengklasifikasian tersebut berdasarkan indeks kormic tinggi tubuh pada tabel 2. Perlu diketahui bahwa ada beberapa hal yang mempengaruhi pertumbuhan tinggi badan seseorang, diantaranya adalah faktor usia, jenis kelamin, penyakit tertentu yang dideritanya, faktor genetik atau mungkin kelainan genetik, nutrisi, aktivitas fisik yang dilakukan atau olahraga, etnis atau Ras. Setiap orang memiliki tinggi tubuh yang tidak selalu sama meskipun pada fase usia yang sama. Hal ini karena memang ada beberapa hal yang mempengaruhi pertumbuhan seseorang terutama tinggi badan. Selain tinggi tubuh dalam penelitian ini juga akan mengukur rentang lengan ke samping. Pada tabel 3 dibawah ini disajikan hasil data pengukuran rentang lengan. Pengukuran rentang lengan diukur dengan cara Pasang segmometer atau meteran di bagian ujung jari tengah tangan kanan. Kemudian, tarik segmometer atau meteran Anda hingga ke bagian ujung jari tengah tangan kiri Anda. Gunakan

alat bantu penggaris untuk memastikan dimensi tubuh yang Anda ukur. Catat hasil pengukuran dimensi panjang rentangan tangan ke samping Anda ke dalam *checksheet*.

Tabel 3. Hasil Pengukuran Rentang Lengan

Klasifikasi	Jumlah
Pendek	70%
Medium	30%
Panjang	0%

Pengklasifikasian diatas berdasarkan pada tabel klasifikasi yang telah ditentukan. Tabel klasifikasi dapat kita lihat pada tabel 4 dibawah ini:

Tabel 4. Indeks Panjang Lengan

Pendek	Sampai dengan 18,9
Medium	19,0 – 19,9
Panjang	≥20,0

(Etty Indriati,2010:57)

Berdasarkan Tabel 4 diatas kita bisa mengklasifikasikan masing-masing rentang lengan yang dimiliki oleh masing-masing atlet. Hasil pengukuran didapat hasil yang disajikan pada Tabel 3 diatas yaitu Pada tabel 3 diatas dapat kita lihat bahwa terdapat 70% atlet masuk dalam kategori rentang lengan pendek, terdapat 30% masuk dalam rentang lengan medium dan terdapat 0% atlet masuk dalam kategori rentang lengan panjang. Perlu diketahui bahwa pertumbuhan dan perkembangan seseorang mulai dari prenatal hingga dewasa dipengaruhi oleh beberapa hal, dan tentunya setiap orang akan mengalami perbedaan waktu atau masa dalam melalui setiap tahap perkembangannya. Tergantung bagaimana faktor internal dirinya dan faktor eksternal termasuk lingkungan mempengaruhinya.

KESIMPULAN

Kondisi internal dan eksternal seseorang dapat berpengaruh terhadap perkembangan dan pertumbuhan. Manusia tumbuh dan berkembang sepanjang hayat. Mulai dari prenatal hingga akhir hayatnya. Kondisi seseorang yang berbeda-beda tentu akan menghasilkan kondisi tubuh yang tidak sama pula. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui kondisi antropometri atlet senior cabang Olahraga Petanque yang ada dalam binaan FOPI Kabupaten Pacitan. Dari hasil pengukuran yang dilakukan maka didapat data yang beragam terkait angka-angkanya. Data yang didapat kemudian diolah dan dikelompokkan sesuai klasifikasinya. Hasil data kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan sedikit uraian dibawahnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Santoso. (2010). Studi Deskriptif Effect Size Penelitian-Penelitian Di Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma. Jurnal Penelitian. 14(I). Hlm. 1-17.
- Contini, R., Drill, R. 1966. Body Segment Parameter : A Survey of Measurement Techniques.

- Hadari Nawawi, 2003; Manajemen Sumber Daya Manusia Untuk Bisnis Yang Kompetitif, Cetakan ke-7, Gadjah Mada University Press, Yogyakarta
- Indriati, Etty. (2010). Antropometri untuk kedokteran, keperawatan, gizi dan olahraga. Yogyakarta: PT. Citra Aji Parama.
- Kroemer Karl, Henrike Kroemer, and Katrin Kroemer-Elbert. 2001. Ergonomics: How to Design for Ease and Efficiency. 2nd ed. Prentice Hall of International Series. New Jersey.
- Kristiyanto Agus, 2012. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dalam Pendidikan Jasmani dan Keolahragaan, Surakarta : UPT Penerbitan dan Percetakan UNS (UNS Press).
- Nurmianto, Eko. 1991. Ergonomi, Konsep Dasar dan Aplikasinya. Surabaya: Guna Widya.
- Okilanda, A. (2018). Revitalisasi masyarakat urban/perkotaan melalui olahraga petanque. Halaman Olahraga Nusantara, 1(1), 86–98.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : CV Alfabeta.
- Supriasa. 2001. Penilaian Status Gizi. Buku Kedokteran EGC. Jakarta.
- Toho Cholik Mutohir, Ali Maksum (2007) Sport Development Indeks. Jakarta, PT. Indeks.
- Wowo Sunaryo Kuswana. (2014). Ergonomi dan K3 kesehatan keselamatan kerja. Bandung: Rosda.
- Wignjosoebroto, Sritomo. 2000. Ergonomi, Studi Gerak dan Waktu. Surabaya : Guna Widya.
- Yudik Prasetyo. 2012. Sosialisasi Olahraga Petanque. Dilaksanakan tanggal 29 September 2012.

ANALISIS KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATEMATIS MAHASISWA PADA MATA KULIAH MATEMATIKA BISNIS

Ana Easti Rahayu Maya Sari¹, Yohana Dea Wardani², Brigita Etik Purwaningsih³

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan/Pendidikan Matematika, Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya Kampus Kota Madiun

E-mail: anaeasti42@gmail.com¹, yohanadea13@gmail.com², brigitaetik.bona1@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis ketercapaian dari dua indikator yang digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman matematis mahasiswa melalui pembelajaran daring. Penelitian ini termasuk kedalam penelitian deskriptif kualitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan teknik triangulasi data. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa program studi Akuntansi semester satu tahun 2020/2021 yang terdiri dari 22 mahasiswa. Pengumpulan data dilakukan dengan tes, non tes dan studi pustaka. Tes menggunakan soal tentang keseimbangan pasar sebelum dan sesudah pajak dan non tes menggunakan angket berisi pandangan mahasiswa terhadap penyampaian pembelajaran daring. Studi pustaka dilakukan untuk analisis terhadap data yang diperoleh. Indikator yang digunakan untuk mengukur pemahaman matematis mahasiswa adalah kemampuan pemahaman konseptual dan kemampuan pemahaman fungsional. Berdasarkan dari dua indikator tersebut diperoleh hasil perhitungan bahwa prosentase mahasiswa sebesar 59% belum paham didalam menentukan penyelesaian. Berdasarkan dari data tersebut disimpulkan bahwa 59% mahasiswa belum dapat mengoptimalkan kemampuan matematis yang dimiliki didalam menyelesaikan soal yang diberikan. Kondisi demikian membuat kecenderungan mahasiswa untuk mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan didalam menentukan penyelesaian. Hasil lain diperoleh prosentase mahasiswa sebesar 41% sudah mampu menyelesaikan namun masih terdapat beberapa langkah penyelesaian yang tidak tepat. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya masih rendahnya pemahaman mahasiswa dalam pengaplikasian matematis.

Kata kunci: Analisis Kemampuan, Pemahaman Matematis, Matematika Bisnis

PENDAHULUAN

Pada tanggal 2 Maret 2020 untuk pertama kalinya Pemerintah Indonesia mengumumkan bahwa ada dua orang yang positif covid – 19 di Indonesia (Kompas.com 2020). Pernyataan tersebut kemudian ditindak lanjuti oleh berbagai bidang lain dalam tatanan pemerintahan salah satunya adalah bidang pendidikan. Berbagai tatanan mulai berubah secara mendadak tanpa adanya persiapan yang matang karena kondisi tanggap darurat yang tidak pernah terprediksi. Semakin bertambah dan meluasnya pihak yang terkena virus ini membuat proses kegiatan pembelajaran mulai dibatasi. Kegiatan yang sifatnya memicu kerumunan orang mulai dibatasi bahkan mulai untuk diberhentikan dalam waktu tertentu (Kompas.com 2020). Kondisi ini jelas mengubah proses pembelajaran yang pelaksanaannya dilakukan dengan mengumpulkan siswa/mahasiswa disuatu tempat untuk berbagai jenjang pendidikan, mulai dari SD hingga perguruan tinggi. Kondisi ini membuat peraturan baru terkait dengan sistem pembelajaran daring untuk berbagai jenjang pendidikan termasuk perguruan

tinggi. Seluruh kegiatan pembelajaran baik dalam bidang akademik maupun non akademik dilakukan dengan sistem daring atau secara online. Kondisi ini juga dilakukan oleh seluruh perguruan tinggi. Sebagian daerah di Indonesia dengan jumlah pasien covid-19 yang terus meningkat mulai memberlakukan sistem *lockdown*, termasuk Madiun. Pemberlakuan sistem *lockdown* ini membuat pembelajaran dan perkuliahan dilakukan secara daring tanpa ada persiapan sebelumnya. Pada penelitian ini yang akan dibahas dan diteliti adalah tentang analisis pemahaman matematis mahasiswa terhadap pembelajaran daring.

Perkuliahan di Universitas Katolik Widya Mandala secara daring dimulai pada tanggal 24 Maret 2020. Pada awalnya pembelajaran daring dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Whatsapp dan Zoom. Terdapat beberapa kendala karena ini adalah pertama kalinya dilakukan beberapa daring. Kendala yang ditemukan dari mahasiswa adalah sulitnya mahasiswa menangkap materi yang diberikan dosen, hilangnya materi yang dikirim di whatsapp grup sehingga mahasiswa tidak maksimal dalam mengerjakan tugas dan ujian, kendala sinyal dan juga masalah kuota. Pembelajaran terus disempurnakan oleh pihak universitas, mulai dari cara menyampaikan materi, sampai pada pergantian semester akhirnya universitas menggunakan elearning. Elearning yang digunakan Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya Kampus Madiun biasa disebut Bella (singkatan dari belajar dan latihan) cukup membantu mahasiswa dan dosen, karena segala aktivitas mahasiswa terekam dalam elearning. Bukan hanya proses perkuliahan yang terpaksa dilaksanakan secara daring. UTS dan UAS yang menjadi agenda wajib juga harus dilaksanakan secara daring. Lagi – lagi kami menemukan beberapa kendala di masa – masa awal perkuliahan daring. Kendala terberat adalah soal sinyal, namun hal ini mau tidak mau harus dapat dimaklumi oleh dosen dan mahasiswa. Lalu kendala lainnya adalah penuhnya memori handphone mahasiswa karena menyimpan banyak tugas dan materi perkuliahan. Hal ini lalu berdampak pada hilangnya materi sehingga mahasiswa kurang maksimal dalam belajar. Masalah seperti ini diatasi dengan saling berbagi materi antar mahasiswa ketika mendekati ujian. Lalu setelah menggunakan elearning beberapa kendala seperti hilangnya materi dan penuhnya memori dapat teratasi, karena semua materi tersimpan rapi di elearning.

Agenda wajib lainnya yang dilaksanakan secara daring adalah pekan pengenalan kampus. Dosen dan mahasiswa yang terlibat harus memberikan perhatian yang ekstra terhadap kegiatan ini, karena kegiatan ini adalah langkah awal mahasiswa baru untuk mengenal kampusnya. Tidak mudah melakukan pengenalan kampus secara daring, semuanya harus ditampilkan dalam bentuk digital, mulai dari pengenalan rektor, dosen dan staf, penjelasan tata tertib, penjelasan tentang pembayaran, pengenalan ormawa, dan lain sebagainya. Di sini kami benar – benar ditantang untuk menyajikan pengenalan kampus yang menarik dan dapat dipahami oleh mahasiswa baru. Terdapat banyak kendala dalam pengenalan kampus, seperti kebingungan mengisi presensi, mengerjakan kuis, masuk di zoom meeting, dan lain sebagainya. Tapi pada akhirnya secara keseluruhan pekan pengenalan kampus berjalan dengan lancar.

Penelitian ini dilakukan kepada mahasiswa semester satu karena mereka yang sebagian besar mengalami proses daring mulai dari Ujian Nasional yang ditiadakan karena pandemi. Sehingga harapannya data yang diperoleh dari pembelajaran daring mahasiswa yang belum pernah mendapatkan pembelajaran luring atau tatap muka secara langsung di bangku perkuliahan dapat lebih dalam. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh apa pemahaman matematis yang diperoleh mahasiswa melalui pembelajaran daring yang telah dilaksanakan kurang lebih selama satu semester ini. Pemahaman matematis yang digunakan sebagai pengukuran pada penelitian ini meliputi pemahaman tingkat rendah dan pemahaman tingkat tinggi.

KAJIAN LITERATUR

Berikut kajian teori yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Jurnal yang berjudul Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Mahasiswa pada Mata Kuliah Teori Bilangan milik Abdul Karim, dkk. Tentang teori dan metode yang digunakan dalam menentukan kemampuan pemahaman matematis mahasiswa.
2. Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Melalui Pendekatan Pembelajaran *Student Teams Achivement Division* milik Deka dkk. Tentang teori dan metode yang digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman matematis.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan secara daring dengan subyek penelitian terdiri atas 22 mahasiswa semester satu tahun ajaran 2020/2021 dari program Studi Akuntansi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya Kampus Kota Madiun. Waktu pelaksanaan penelitian ini dimulai bulan Agustus 2020 sampai Oktober 2020. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Menurut Sukardi (dalam Lely Lailatur Syarifah:2017) menyatakan bahwa penelitian deskriptif merupakan suatu penelitian yang menginterpretasikan suatu objek sesuai dengan kondisi yang sebenarnya.

Di mana pada kondisi ini peneliti ingin mendeskripsikan kemampuan pemahaman matematis mahasiswa pada mata kuliah Matematika Bisnis. Menurut Saryono (dalam Lely Lailatur Syarifah:2017) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif. Di dalam penelitian ini, diawali dengan pemberian angket dalam bentuk *google form* yang berisi tentang pandangan mahasiswa terkait dengan pelaksanaan pembelajaran daring terhadap capaian kemampuan pemahaman mereka dari materi yang telah diberikan. Angket ini diberikan kepada mahasiswa prodi Akuntansi semester satu tahun ajaran 2020/2021.

Subjek penelitian yang dipilih adalah mahasiswa semester satu dikarenakan pada kondisi ini mereka hanya mengikuti perkuliahan secara daring selama satu semester dan belum pernah mengikuti

luring semenjak menjadi mahasiswa. Kondisi ini yang kemudian oleh peneliti hendak dianalisis untuk pemahaman matematis mahasiswa tersebut pada mata kuliah Matematika Bisnis. Setelah pengisian angket kemudian hasil dianalisis dengan penyelesaian soal tes yang diberikan kepada mahasiswa. Jawaban yang diberikan oleh mahasiswa ini yang kemudian akan dianalisis dan dideskripsikan dengan melihat capaian terhadap indikator pemahaman matematis yang telah ditentukan. metode penelitian dalam terhadap hasil pengerjaan tugas mahasiswa dan melalui pengisian angket *google form* yang telah dibagikan kepada mahasiswa. Adapun angket tersebut berisikan tentang pendapat mahasiswa terhadap pembelajaran daring yang telah dilaksanakan. Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester 1 program studi pendidikan matematika Univeristas Katolik Widya Mandala Surabaya Kampus Kota Madiun.

Penelitian ini menggunakan teknik triangulasi data (dalam Abdul Karim dkk:2018) yang terdiri dari: 1. Studi Pustaka yang dalam hal ini peneliti mengumpulkan informasi dari berbagai sumber diantaranya seperti indikator kemampuan pemahaman matematis, buku referensi, data dari internet dan artikel ilmiah. 2. Dokumentasi dalam hal ini peneliti menggunakan soal dan jawaban mahasiswa semester satu tahun akademik 2020/2021 pada mata kuliah matematika bisnis tentang keseimbangan pasar sebelum dan sesudah dikenai pajak. 3. Wawancara yang dilaksanakan dengan secara online melalui pengisian *google form* oleh mahasiswa yang diteliti.

Didalam penelitian analisis ini langkah yang digunakan untuk menganalisis kemampuan pemahaman matematis adalah dengan menyesuaikan soal dengan indikator. Uraian jawaban mahasiswa terhadap soal yang diberikan tentang materi keseimbangan pasar sebelum dan sesudah pajak kemudian diperiksa dan dianalisis dengan kesesuaian indikator yang telah ditentukan. Berikut indikator kemampuan matematis yang disajikan dalam tabel dibawah ini Hendriana dan Sumarmo (dalam *Hard Skill* dan *Soft Skill* 2017):

Tabel 1 Indikator Kemampuan Pemahaman Matematis

Indikator	Soal
Pemahaman komputasional menerapkan rumus dalam perhitungan keseimbangan pasar	Jika fungsi permintaan suatu produk ditunjukkan oleh $P = 15 - Q$ dan fungsi penawaran $P = 0,5Q + 3$. Terhadap produk tersebut dikenakan pajak oleh pemerintah sebesar Rp 3 per unit, maka tentukan berapakah harga dan jumlah keseimbangan pasar sebelum dan sesudah pajak?
Pemahaman fungsional dengan mengaitkan suatu konsep dengan kondisi yang ada pada	Suatu toko menjual pensil. Pada harga Rp. 1.500/unit tidak ada pensil yang ditawarkan padahal jumlah yang diminta sebanyak 15.000 unit. Saat harga pensil Rp. 5.000 /unit jumlah yang diminta 8.000 unit dan saat itu terjadi kelebihan penawaran (excess supply) sebanyak 6.000 unit. Tentukan harga dan kuantitas saat terjadi

Indikator	Soal
soal dan menyadari proses yang dikerjakan	keseimbangan pasar !

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil penyelesaian 2 soal yang dilakukan oleh mahasiswa adapun analisis kemampuan matematis dapat dilihat dari ketepatan langkah penyelesaian dari setiap soal yang mewakili indikator pemahaman matematis yang diberikan oleh mahasiswa yang bersangkutan. Penyelesaian yang diberikan oleh mahasiswa ini kemudian dibandingkan dengan kunci jawaban penyelesaian soal tersebut. Kondisi ini dapat dilihat dari diagram berikut ini:

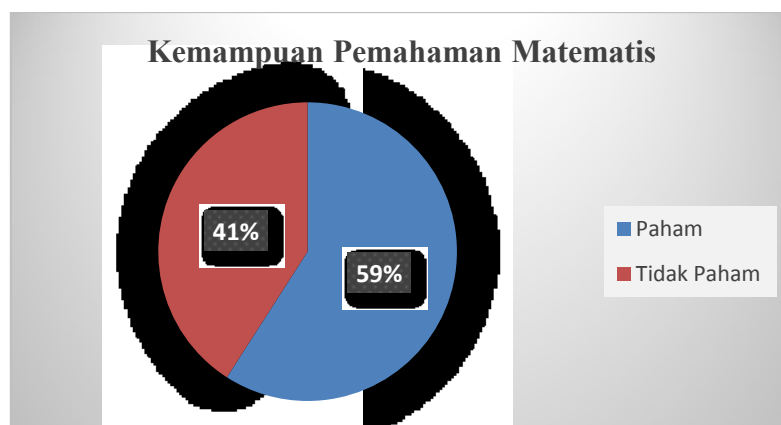


Diagram 1 Prosentase Kemampuan Pemahaman Matematis

Berdasarkan dari diagram 1 diperoleh prosentase mahasiswa sebesar 59% masih belum paham menyelesaikan soal yang diberikan. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa belum dapat mengoptimalkan kemampuan matematis yang dimiliki untuk menyelesaikan soal yang diberikan. Didalam mengerjakan soal tentang keseimbangan pasar sebelum dan sesudah pajak mahasiswa masih banyak yang menyerah ketika menghadapi kesulitan. Prosentase mahasiswa sebesar 41% sudah memahami penyelesaian soal yang diberikan meskipun masih terdapat ketidaktepatan pada langkah penyelesaian yang diberikan oleh mahasiswa.

Adapun kemampuan pemahaman matematis pada penelitian ini diklasifikasikan kedalam dua indikator yaitu :

a. Kemampuan pemahaman Komputasional

Kemampuan pemahaman komputasi yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah menerapkan rumus dalam perhitungan keseimbangan pasar. Hal ini ditunjukkan dari soal dan penyelesaian mahasiswa berikut:

- Jika fungsi permintaan suatu produk ditunjukkan oleh $P = 15 - Q$ dan fungsi penawaran $P = 0,5Q + 3$. Terhadap produk tersebut dikenakan pajak oleh pemerintah sebesar Rp 3 per unit, maka tentukan berapakah harga dan jumlah keseimbangan pasar sebelum dan sesudah pajak?

Sebelum pajak	Sesudah pajak	
$P = 15 - Q$	$P = 0,5Q + 3 + t$	$P = 0,5Q + 6$
$P = 0,5Q + 3$	$= 0,5Q + 3 + 3$	$= 0,5Q + 6$
$Q_d = Q_s$	$= 0,5Q + 6$	$= 3 + 6$
$15 - Q = 0,5Q + 3$	$Q_s = Q_d$	$P_{e'} = \underline{9}$
$-0,5Q = -12$	$0,5Q + 6 = 15 - Q$	
$Q = \frac{-12}{-0,5}$	$1,5Q = 9$	
$Q_e = \underline{24}$	$Q_{e'} = \underline{6}$	
$P = 15 - Q$		
$P = 15 - 24$		
$P_{e'} = \underline{-9}$		

Gambar 1. Penyelesaian mahasiswa yang benar

Pada penyelesaian tersebut dapat dilihat bahwa mahasiswa telah mampu menerapkan konsep / rumus keseimbangan pasar untuk menyelesaikan soal tersebut. Penyelesaian dan perhitungan yang dilakukan mahasiswa juga diselesaikan dengan tepat.

Berikut adalah contoh dari jawaban mahasiswa yang belum paham, ditunjukkan dari penyelesaian berikut:

Dik : Permintaan = $P = 15 - Q$	Dit : Pajak = Rp 3/unit
Penawaran = $P = 0,5Q + 3$	
Jumlah:	
$Q_d = Q_s$	
$15 - Q = 0,5Q + 3$	
$-Q - 0,5Q = 3 - 15$	
$-0,5Q = -12$	
$Q = \frac{-12}{-0,5}$	
$Q = 24$	
Sesudah pajak	
$Q_s = 0,5Q + 3$	
$= 0,5(24) + 3$	
$= 12 + 3$	
$= 15$	
$Q_d = 15 - Q$	
$= 15 - 24$	
$= -9$	
	Sesudah pajak
	$Q = 0,5Q + 3 + t$
	$= 0,5Q + 3 + 3$
	$= 3 + 3 + 0,5Q$
	$= 6 + 0,5Q$
	$15 - Q = 6 + 0,5Q$
	$-Q - 0,5Q = 6 - 15$
	$-0,5Q = -9$
	$Q = \frac{-9}{-0,5}$
	$Q = 18$
	$Q_d = 15 - Q$
	$= 15 - 18$
	$= -3$

Gambar 2. Penyelesaian mahasiswa yang tidak benar

Pada penyelesaian tersebut nampak begitu jelas bahwa mahasiswa tidak paham konsep tentang keseimbangan pasar, hal ini ditunjukkan pula dari alur penyelesaian dan perhitungan yang tidak sesuai dengan konsep/rumus keseimbangan pasar.

b. Kemampuan pemahaman Fungsional

Kemampuan pemahaman fungsional dalam penelitian ini ditunjukkan dari langkah penyelesaian mahasiswa yang mengaitkan suatu konsep dengan konsep lain didalam menentukan penyelesaian terhadap soal yang diberikan. Berikut diberikan soal dan penyelesaian oleh mahasiswa terkait dengan kemampuan matematis:

- Suatu toko menjual pensil. Pada harga Rp. 1.500/unit tidak ada pensil yang ditawarkan padahal jumlah yang diminta sebanyak 15.000 unit. Saat harga pensil Rp. 5.000 /unit jumlah yang diminta 8.000 unit dan saat itu terjadi kelebihan penawaran (*excess supply*) sebanyak 6.000 unit. Tentukan harga dan kuantitas saat terjadi keseimbangan pasar !

$$Q_s = \frac{P - P_1}{P_2 - P_1} = \frac{Q - Q_1}{Q_2 - Q_1}$$

$$\frac{P - 1500}{5000 - 1500} = \frac{Q - 0}{14.000 - 0}$$

$$\frac{P - 1500}{3500} = \frac{Q}{14.000}$$

$$3.500Q = 14.000P - 21.000.000$$

$$Q = 4P - 6000$$

$$Q_d = Q_s$$

$$18.000 - 2P = 4P - 6000$$

$$-2P - 4P = -6000 - 18.000$$

$$-6P = -24.000$$

$$P = 4000$$

$$Q_d = 18.000 - 2P$$

$$= 18.000 - 2(4000)$$

$$= 10.000 \text{ unit}$$

Jadi, harga keseimbangan pasar (P) = 4000
 Kuantitas kesimbangan pasar (Q) = 10.000 unit

Gambar 3. Penyelesaian mahasiswa yang benar

Pada penyelesaian tersebut jelas ditunjukkan bahwa mahasiswa dapat menghubungkan konsep tentang excess supply dengan keseimbangan pasar sehingga diperoleh hasil yang dan langkah perhitungan yang tepat, runtut dan jelas. Melalui penyelesaian mahasiswa ini, dapat dilihat bahwa mahasiswa yang bersangkutan memiliki cara berpikir yang logis dan mampu memahami maksud dari soal yang diberikan.

Sedangkan berikut adalah contoh dari penyelesaian mahasiswa yang salah:

$$Ed = \frac{\Delta Q / \Delta P \times P}{Q}$$

$$Ed = (15.000 - 8000) / 3500 \times 1500 / 15.000$$

$$Ed = 7000 (3500 \times 1500 / 15.000)$$

$$ed = 0,2 \text{ (elastisitas)}$$

$$Q_d = 15000 - 1500P$$

$$Q_s = 8000 - 500P$$

$$Q_d = Q_s$$

$$15.000 - 1500P = 8000 - 500P$$

$$-1500 - 500P = 14.000 - 15.000$$

$$-6500 = -1000$$

$$= 7500$$

B) $Q_d = Q_s$

$$4000P + 8000 = 2000P + 15000$$

$$5000P - 2000P = 15.000 - 8000$$

$$3000P = 7000$$

$$P = 2,3$$

$$Q_d = 5000P + 8000$$

$$= 5000(2,33) + 8000$$

$$= 11.650 + 8000$$

$$= 19.650$$

$$Q_s = 2000P + 162.00$$

$$= 2000(2,33) + 15.000$$

$$= 4.660 + 15.000$$

$$= 19.660$$

Gambar 4. Penyelesaian mahasiswa yang salah

Berdasarkan dari penyelesaian tersebut terlihat bahwa mahasiswa belum mampu untuk menghubungkan konsep excess supply dengan keseimbangan pasar, dan terlihat bahwa mahasiswa masih kebingungan untuk menggunakan konsep didalam menentukan penyelesaian dari soal yang diberikan, sehingga jawaban dan langkah yang dilakukan salah.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari uraian deskripsi hasil pembahasan yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa prosentase mahasiswa yang masih belum paham dalam menentukan penyelesaian soal yang diberikan sebesar 59%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa masih belum menggunakan kemampuan matematis yang dimiliki secara optimal sehingga kecenderungan yang ditunjukkan oleh mahasiswa saat menghadapi soal yang dianggap sulit akan mudah untuk menyerah dan tidak menyelesaikannya. Prosentasi mahasiswa sebesar 41% telah memahami soal yang diberikan namun masih terdapat beberapa ketidaktepatan pada langkah penyelesaian yang diberikan. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah kurangnya pemahaman yang dimiliki mahasiswa terhadap materi keseimbangan pasar sebelum dan sesudah pajak, perhitungan matematis yang kurang teliti juga menjadi faktor lain kesalahan yang dilakukan oleh mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Karim, Arfatin Nurrahmah (2018). Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Mahasiswa pada Mata Kuliah Teori Bilangan. *Jurnal Analisa 4(1) (2018), 24-32*
- Deka Purnama Sari, N.Nurohmah, H.Haryadi, dan S.Syaiturjim (2016). Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Melalui Pendekatan Pembelajaran *Student Teams Achivement Division*. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Vol.3 No 1, Mei 2016 (16-22)*
- Hana Marsenda, Pisca. 2018. Makalah High Order Thinking Skill (HOTS)
- Harry Dwi Putra, Hikmal Setiawan, Devina Nurdianti, Indah Retta, dan Amaliya Desi (2018). Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa SMP Di Bandung Barat. *JPPM Vol.11 No.1 (2018)*
- Hendriana, Heris dkk.2017.Hard Skills dan Soft Skills.Retika Aditama:Bandung
- <https://nasional.kompas.com/read/2020/10/29/09070771/perkembangan-kasus-covid-19-di-ri-hingga-tembus-400000-penambahan-100000?page=all> diakses tanggal 12 Desember 2020
- https://www.academia.edu/38063769/MAKALAH_HIGHER_ORDER_THINKING_SKILL_HOTS_ diakses pada tanggal 13 Desember 2020 [4] Karunia Eka
- Lestari,dkk.2015.Penelitian Pendidikan Matematika.Retika Aditama:Bandung
- Karunia Eka Lestari,dkk.2015.Penelitian Pendidikan Matematika.Retika Aditama:Bandung
- Lely Lailatus Syarifah (2017).Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Pada Mata Kuliah Pembelajaran Matematika SMA II. *JPPM Vol.10 No. 2 (2017)*
- Lestari, Karunia Eka dkk.2015.Penelitian Pendidikan Matematika.Retika Aditama:Bandung.

ANALISIS KESULITAN PEMBELAJARAN DARING DAN LURING SAAT PANDEMI COVID-19 DI SEKOLAH DASAR

Ferry Aristya

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: ferryaristya@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi implementasi pembelajaran daring dan luring pada siswa Sekolah Dasar dan kesulitannya akibat dari adanya pandemik COVID-19. Pembelajaran yang dilaksanakan pada sekolah dasar juga menggunakan pembelajaran daring maupun luring melalui bimbingan orangtua. Pembelajaran daring siswa memiliki keleluasaan waktu belajar, dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Penelitian ini merupakan penelitian deskripsi kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu metode, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu pedoman observasi, dan wawancara. Teknik analisis yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Untuk menguji keabsahan data digunakan uji kredibilitas dan triangulasi teknik dan sumber dan verifikasi. Hasil yang diperoleh adalah Kesulitan pembelajaran daring dan luring yaitu: 1) tenaga pendidik guru belum terbiasanya menggunakan teknologi dan tidak adanya pelatihan, untuk luring guru berpindah-pindah tempat sesuai kelompok belajar di hari yang sama; 2) kurikulum kondisi khusus darurat ini guru dan siswa kurang sosialisasi; 3) sarpras:HP, sinyal, quota internet; 4) orang tua bekerja dan tidak mendampingi anak belajar, kejujuran mengerjakan soal evaluasi, untuk luring penjemputan ketika siswa sudah selesai pembelajaran; 5) dan kebijakan pemerintah dan dinas pendidikan yang berubah-ubah sesuai zona.

Kata kunci: *Pembelajaran Daring, Luring, Kesulitan*

PENDAHULUAN

Virus COVID-19 di Indonesia saat ini berdampak bagi seluruh masyarakat. Menurut Kompas, 28/03/2020 dampak virus COVID-19 terjadi diberbagai bidang seperti sosial, ekonomi, pariwisata dan pendidikan. Surat Edaran (SE) yang dikeluarkan pemerintah pada 18 Maret 2020 segala kegiatan didalam dan diluar ruangan di semua sektor sementara waktu ditunda demi mengurangi penyebaran corona terutama pada bidang pendidikan. Pada tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID, dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring atau jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Belajar di rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19. Pembelajaran yang dilaksanakan pada sekolah dasar juga menggunakan pembelajaran daring jarak jauh dengan melalui bimbingan orang tua. Pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Dengan pembelajaran daring siswa memiliki keleluasaan waktu belajar, dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Siswa dapat berinteraksi

dengan guru menggunakan beberapa aplikasi seperti classroom, video converence, telepon atau live chat, zoom maupun melalui whatsapp group. Pembelajaran ini merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif. Keberhasilan dari suatu model ataupun media pembelajaran tergantung dari karakteristik peserta didiknya. Sebagai mana yang diungkapkan oleh Nakayama bahwa dari semua literatur dalam e- learning mengindikasikan bahwa tidak semua peserta didik akan sukses dalam pembelajaran online. Ini dikarenakan faktor lingkungan belajar dan karakteristik peserta didik. (Nakayama, 2007).

KAJIAN LITERATUR

Pengertian Model Pembelajaran Daring dan Luring

Model pembelajaran ada bermacam-macam salah satunya adalah model pembelajaran Daring. Pembelajaran Daring atau online adalah salah satu model pembelajaran berteknologi untuk melengkapi pembelajaran tatap muka (Suryana, dkk, 2020: 3). Sobron, dkk, (2019: 1) juga mengungkapkan bahwa pembelajaran Daring Learning sendiri dapat di pahami sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah dasar yang peserta didiknya dan instrukturanya (guru) berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan didalamnya. Online learning merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi siswa belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem tersebut, siswa dapat belajar kapan dan dimana saja tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu (Riyana, 2019: 1.14). Berdasarkan ketiga pernyataan tersebut maka dapat diketahui bahawa model pembelajaran daring adalah singkatan dari pembelajaran dalam jaringan atau bisa disebut juga dengan pembelajaran daring. Model pembelajaran ini memanfaatkan jaringan dalam proses pelaksanaannya misalnya adalah jaringan internet. Model pembelajaran ini dapat dipergunakan guru untuk tetap mengajar atau memberikan pembelajaran kepada siswa walaupun tidak saling bertatap muka, pembelajaran daring memanfaatkan jaringan internet serta teknologi agar guru dan siswa dapat terhubung meskipun dalam jarak yang jauh. Model pembelajaran daring ini nantinya dapat diakses oleh siswa dimanapun dan kapanpun sehingga sangat fleksibel serta menggunakan media yang bervariasi agar menarik perhatian siswa dalam belajar.

Prasetyo (2020:1) mencoba menjelaskan ada lima contoh media pembelajaran luring, yaitu televisi, radio, modul belajar dan lembar kerja, bahan ajar cetak, serta alat peraga dan media belajar dari benda dan lingkungan sekitar. Contoh media pembelajaran luring via televisi bisa melalui Program Belajar dari Rumah di TVRI. Untuk radio, bisa juga melalui radio komunitas atau dari studio radio yang ada di sekolah. Untuk modul belajar mandiri dengan bahan ajar cetak, harus sama-sama dilengkapi lembar kerja yang bisa diakses guru untuk mengetahui hasil belajar siswa. Sedangkan contoh media pembelajaran luring kelima dengan pembelajaran di kelas atau tatap muka.

Ermayulis (2020:1) mencoba menjelaskan Istilah luring adalah kepanjangan dari “luar jaringan” sebagai pengganti kata offline. Kata “luring” merupakan lawan kata dari “daring”. Dengan demikian, pembelajaran luring dapat diartikan sebagai bentuk pembelajaran yang sama sekali tidak dalam kondisi terhubung jaringan internet maupun intranet. Sistem pembelajaran luring (luar jaringan) artinya pembelajaran dengan memakai media, seperti televisi dan radio. Jika peserta didik menulis artikel atau mengerjakan tugas di Microsoft Word dan tidak menyambungkannya dengan jaringan internet, maka itu adalah contoh aktivitas luring dan Jika siswa melakukan offline conference dengan bertemu secara langsung tanpa menggunakan internet, hal itu adalah contoh aktivitas luring.

Berdasarkan beberapa pernyataan tersebut maka dapat diketahui bahwa kelebihan dari model pembelajaran daring adalah fleksibel waktu dan kemudahan akses materi yang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun sesuai dengan keinginan serta dapat dipelajari secara berulang jika diperlukan sedangkan kekurangan model pembelajaran daring adalah keterbatasan peralatan seperti media elektronik atau komunikasi yang diperlukan serta terbatasnya kuota saat mengakses materi pembelajaran selain itu juga kurangnya interaksi antara peserta didik dengan guru sehingga guru juga tidak bisa secara langsung mengamati proses belajar siswa serta adanya kemungkinan kegagalan yang lebih besar dalam proses belajar jika guru tidak benar benar bisa mengendalikan situasi belajar.

Pandemi COVID-19

Terhitung sejak awal tahun 2020, dunia dikejutkan dengan wabah virus Corona (COVID-19) yang menginfeksi hampir seluruh negara di dunia. WHO semenjak Januari 2020 telah menyatakan dunia masuk ke dalam darurat global terkait virus ini. Virus corona yang menyerang sistem pernapasan ini telah mencatat lebih dari 28 juta kasus dari 213 negara di dunai yang terinfeksi. Dikutip Pikiran- Rakyat.com dari laman Worldo Meters, per Minggu, 13 September 2020, jumlah total tepatnya telah mencapai 28.916.010 kasus positif COVID-19 secara global. Wabah global telah melanda dunia, begitu pula yang terjadi di Indonesia, sehingga program stay at home dilaksanakan sebagai upaya menekan perluasan Covid-19. Untuk menaati program pemerintah,odus pembelajaran dialihkan menjadi kelas virtual, agar mahasiswa tetap mendapatkan haknya memperoleh ilmu tetapi tetap aman dengan di rumah saja. Buana (2020) menjelaskan Langkah-langkah telah dilakukan oleh pemerintah untuk dapat menyelesaikan kasus luar biasa ini, salah satunya adalah dengan mensosialisasikan gerakan social distancing. Konsep ini menjelaskan bahwa untuk dapat mengurangi bahkan memutus mata rantai infeksi Covid-19 seseorang harus menjaga jarak aman dengan manusia lainnya minimal 2 meter, dan tidak melakukan kontak langsung dengan orang lain, menghindari pertemuan massal.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Sugiyono (2015:65) menyatakan penelitian kualitatif berpendirian bahwa tidak hanya satu kebenaran yang mutlak. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami subjek penelitian secara holistik, dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa Moleong dalam Sugiyono (2015: 70). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu pedoman observasi, dan wawancara. Teknik analisis yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Untuk menguji keabsahan data digunakan uji kredibilitas dan triangulasi teknik dan sumber dan verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi pembelajaran daring dan luring pada siswa Sekolah Dasar.

Model pembelajaran daring yang diterapkan di SDN 04 Tuban yang menjadi pilihan pertama, yaitu sebanyak 6 guru menggunakan fasilitas WA atau sering dikenal dengan WhatsApps, dimana guru membuat WhatsApps group sehingga semua siswa dapat terlibat dalam grup. Tugas-tugas diberikan melalui WhatsApps. Bahkan jika memang siswa masih belum memahami maka guru juga akan menambahkan dengan mengirimkan video ataupun melakukan WhatsApps Video Call dengan siswa. Pengumpulan tugas pun lebih memudahkan siswa melalui pesan WhatsApps. Tugas dapat juga dikirim lewat WhatsApps dan biasanya siswa memfoto tugas tersebut dan mengirimkan pada guru. Bahkan video tutorial yang dibuat oleh guru banyak juga yang diunggah lewat WhatsApps. Selanjutnya siswa mengunduh materi dan mempelajari materi dari guru. Hasil wawancara lebih lanjut dijelaskan bahwa model pembelajaran yang dilakukan guru adalah dengan mengirimkan video dengan menggunakan WhatsApps group. Bentuk video pembelajaran yang umum dikirim lewat WhatsApps group kelas berisi sapaan kepada siswa dan dilanjutkan dengan menjelaskan materi pelajaran dan tugas yang akan dikerjakan pada hari itu. Selanjutnya tugas yang diberikan dapat dikirimkan dalam bentuk video, Lembar Kerja Siswa (LKS). Cara siswa mengerjakan tugas adalah dengan mengerjakan tugas secara manual dengan cara menulis di buku kemudian foto hasil tugas dikirim lewat chat WhatsApps. Dalam upaya memantapkan penilaian maka guru juga menambahkan tugas dalam bentuk Google Form. Pemanfaatan WhatsApps digunakan guru sebagai sarana untuk mengumpulkan tugas. Alasan guru memilih menggunakan WA adalah lebih praktis, lebih mudah dipahami anak, lebih efektif karena tidak membutuhkan banyak kuota dalam proses pembelajaran. Alasan lain adalah lebih mudah dan semua orang tua wali murid dapat menggunakannya dan bukan hal yang asing. Saat ini WA lebih mudah dan dapat dijangkau banyak kalangan. Kelebihan dalam penggunaan WA adalah lebih mudah dalam mengoperasikannya dan lebih mudah dalam pengiriman soal dan materi. Jikapun ingin melakukan pertemuan secara virtual maka guru dapat langsung

menggunakan fitur WA Video Call. WA bersifat sederhana, efektif dan juga efisien dalam penggunaannya.

Model pembelajaran yang menjadi pilihan kedua yaitu aplikasi pendukung dalam WhatsApps, sebanyak 2 guru. Model aplikasi yang digunakan adalah Google Class, Google Drive ataupun Google Form. Penggunaan Google Form digunakan untuk tugas dan melakukan evaluasi. Tambahan yang lainnya adalah Youtube yaitu dengan mengunggah video agar dapat ditonton oleh siswa. Dalam penelitian ini terdapat 1 guru menggunakan fasilitas tersebut. Guru juga menggunakan aplikasi Zoom dan Google Classroom yang hanya dilakukan dalam satu pekan sekali dengan alasan karena banyak orang tua yang masih bekerja, siswa tidak semua memiliki gawai pribadi. Bentuk tugas yang diberikan untuk siswa bermacam-macam, tidak hanya yang bersifat akademis saja, namun juga tugas yang bersifat non-akademis. Bentuk-bentuk tugas non- akademis seperti misalnya tugas kemandirian diantaranya mencuci baju, menyapu, membuat sayur lauk sederhana, membereskan tempat tidur dan mencuci piring.

Model pembelajaran yang menjadi ketiga yang digunakan adalah Youtube (mengunggah video pembelajaran) yang digunakan sebanyak 1 guru. Video singkat terkait materi yang diajarkan dengan durasi 10-20 menit. Video tersebut tersedia di YouTube untuk durasi yang lama. Aplikasi yang keempat adalah aplikasi Zoom Cloud Meeting yang dimanfaatkan 1 guru untuk menjelaskan materi baru yang dianggap sulit. Melalui aplikasi tersebut guru mengeksplorasi pengetahuan anak, memberi umpan balik secara langsung, dan memantau aktifitas siswa. Tujuan lainnya adalah supaya anak lebih antusias belajar karena termotivasi dengan teman-temannya yang hadir, juga dapat membantu mengurangi rasa jenuh belajar sendiri.

Model pembelajaran luring yang dilaksanakan yaitu sebanyak 2 guru. Model luring dipilih karena akses jaringan internet sulit di wilayah desa tersebut dan sesuai kesepakatan dengan orang tua pembelajaran luring dilaksanakan dengan melihat status zona hijau di wilayah desa tersebut. Guru membagi kelompok belajar menjadi 6 kelompok masing- masing kelompok terdiri dari 4 siswa. Guru melaksanakan pembelajaran luring dengan tetap memenuhi protokol kesehatan yang dianjurkan pemerintah yaitu disediakan alat pengukur suhu, masker, face shield, hand sanitizer, tetap jaga jarak saat proses pembelajaran berlangsung.

Kesulitan pembelajaran daring dan luring saat pandemi covid yaitu:

1. Tenaga Pendidik

Belum terbiasanya guru menggunakan teknologi informasi berbasis online dan sebagian besar hanya menggunakan aplikasi WA karena lebih mudah dalam jaringan. Penerapannya juga lebih praktis dengan mengirim url video dari youtube dan mengirim materi berupa foto atau pdf dan kemudian siswa mengirimkan evaluasi dengan memfoto pekerjaannya di buku masing-masing. Tidak adanya pelatihan bersama-sama untuk memanfaatkan pembelajaran online seperti: aplikasi Google Class, Google Drive ataupun Google Form, Quizizz, aplikasi Youtube, aplikasi Zoom Cloud Meeting, dan guru hanya belajar otodidak. Pembelajaran luring guru berpindah-

pindah tempat sesuai kelompok belajar di hari yang sama, sehingga waktu pembelajaran lebih fleksibel sesuai situasi dan kondisi.

2. Kurikulum

Pelaksanaan kurikulum pada kondisi khusus bertujuan untuk memberikan fleksibilitas bagi satuan pendidikan untuk menentukan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik. Satuan pendidikan pada kondisi khusus dalam pelaksanaan pembelajaran dapat 1) tetap mengacu pada Kurikulum Nasional; 2) menggunakan kurikulum darurat; atau 3) melakukan penyederhanaan kurikulum secara mandiri. Kurikulum kondisi khusus ini guru dan siswa masih mengalami kendala yaitu kurang sosialisasi sehingga menimbulkan kebingungan dan kesulitan dalam mengimplementasikannya.

3. Sarpras

Pembelajaran daring dalam pelaksanaannya memiliki kesulitan dalam sarpras yaitu HP dan sinyal. Kesulitan pertama, ada beberapa anak yang tidak memiliki gawai (HP). Kesulitan yang kedua adalah memiliki HP tetapi terkendala fasilitas HP dan koneksi internet, terhambat dalam pengiriman tugas karena susah sinyal. Bahkan data lebih lanjut menjelaskan bahwa untuk beberapa siswa tidak punya HP sendiri, sehingga harus meminjam. Kesulitan yang ketiga adalah orang tua memiliki HP tetapi orang tua bekerja seharian di luar rumah sehingga orang tua hanya dapat mendampingi ketika malam hari. Hambatan yang keempat adalah keterbatasan koneksi internet, beberapa siswa tidak mempunyai HP dan jaringan internet tidak baik. Kesulitan kelima, tidak semua anak memiliki fasilitas HP dan ada beberapa orang tua yang tidak paham dengan teknologi. Hal ini menyebabkan orang tua sulit untuk mendampingi dan memfasilitasi anak. Kasus seperti ini sangat menghambat dan guru harus mengulang-ulang pemberitahuan. Kesulitan keenam adalah informasi tidak selalu langsung diterima wali karena keterbatasan kuota internet. Sebagai contoh, misalnya hari ini ada tugas, namun 5 hari kemudian baru bisa membuka WA. Bahkan pada awal pembelajaran daring siswa belum bisa membuka file WA web karena belum memiliki pengetahuan mengenai aplikasi tersebut. Kesulitan Ketujuh adalah fitur HP yang terbatas, kendala pada sinyal dan kuota internet. Kendala yang utama adalah secara teknis tidak semua wali murid memiliki fasilitas HP Android. Selain itu, siswa banyak yang mengalami kejenuhan dan kebosanan belajar secara daring sehingga terkadang menjawab soal secara asal-asalan. Konsentrasi dan motivasi anak belajar di rumah dan di sekolah tentu akan berbeda. Kesulitan kedelapan adalah HP yang dipakai untuk mengumpulkan tugas adalah HP milik orang tuanya, maka siswa baru dapat mengumpulkan tugasnya setelah orang tuanya pulang bekerja. Bahkan ada beberapa anak yang tidak bisa mengumpulkan tugasnya. Foto tugas yang dikirim ke WA juga terkadang tidak jelas, sehingga menyulitkan guru untuk mengoreksi. Hambatan kesepuluh adalah dalam pemantauan kejujuran siswa dalam mengerjakan evaluasi karena tidak bisa bertatap muka dengan tutor maupun teman.

4. Orang tua

Pembelajaran daring orang tua sering tidak sabar dalam mendampingi. Pendampingan orang tua kurang karena harus bekerja dari pagi sampai sore. Sehingga waktu untuk mendampingi siswa dalam mengerjakan tugas hanya saat malam hari. Kesulitannya adalah jika siswa terlambat memberi respon tugas, sementara guru harus segera merekap skornya. Kesulitan pertama berkaitan dengan respon tugas yang diberikan ini adalah ketidaktepatan waktu dalam pengumpulan tugas. Siswa bisa mengumpulkan tugas ketika orang tua sudah ada di rumah. Kesulitan kedua, pemantauan kejujuran siswa dalam mengerjakan evaluasi. Pembelajaran luring ketika untuk kelas bawah yaitu belum disetujui pembelajaran luring karena masih banyak orang tua yang takut akan penularan virus corona. Melihat zona di daerah belum aman untuk dilaksanakan pembelajaran luring. Tidak tepat waktunya penjemputan siswa yang sudah selesai pembelajaran luring, sehingga membuat siswa menunggu dan bermain dengan temannya.

5. Kebijakan Pemerintah dan Dinas Pendidikan

Prinsip kebijakan pendidikan di masa pandemi Covid-19 adalah mengutamakan kesehatan dan keselamatan peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, keluarga, dan masyarakat secara umum, serta mempertimbangkan tumbuh kembang peserta didik dan kondisi psikososial dalam upaya pemenuhan layanan pendidikan selama pandemi. DINAS Pendidikan dan Kebudayaan (Disdikbud) Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah kembali menerapkan proses belajar daring untuk jenjang sekolah dasar (SD). Hal ini dilakukan setelah meningkatnya kembali kasus Covid-19 di Karanganyar. Kesulitan yang mendasar yaitu status zona covid yang berubah-ubah sesuai jumlah kasus positif yang semakin meningkat, sehingga awalnya pihak sekolah atau kepala sekolah yang meminta persetujuan kepada orang tua siswa untuk meminta persetujuan pembelajaran tatap muka, daring maupun luring. Kebijakan tersebut dapat berubah sesuai penambahan kasus Covid-19 di wilayah kecamatan Sekolah tersebut.

KESIMPULAN

Kesulitan dari penerapan pembelajaran daring dan luring, meski dalam kondisi yang serba terbatas karena pandemic COVID-19 tetapi masih dapat melakukan pembelajaran dengan cara daring maupun luring sesuai kesepakatan orang tua dan melihat zonasi. Hanya hal yang menjadi kesulitan adalah orang tua harus menambah waktu untuk mendampingi anak-anak. Sedangkan dari segi guru, guru menjadi melek teknologi dan dituntut untuk belajar banyak hal khususnya pembelajaran berbasis daring. Sistem pembelajaran daring ini dapat dijadikan sebagai model dalam melakukan pembelajaran selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Buana, D. R. 2020. Analisis Perilaku Masyarakat Indonesia dalam Menghadapi Pandemi Virus Corona (Covid-19) dan Kiat Menjaga Kesejahteraan Jiwa. *Salam: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*, 7(3), 217-226.
- Ermayulis, Syafni. 2020. “Penerapan Sistem Pembelajaran Daring Dan Luring Di Tengah Pandemi Covid-19”. <https://www.stit-alkifayahriau.ac.id/penerapan-sistem-pembelajaran-daring-dan-luring-di-tengah-pandemi-covid-19/>. diakses pada hari Kamis, 22 Oktober pukul 22.45 WIB
- Nakayama M, Yamamoto H, & S. R. 2007. The Impact of Learner Characteristics on Learning Performance in Hybrid Courses among Japanese Students. *Elektronik Journal E-Learning*, Vol.5(3).1.
- Prasetyo, Anang. 2020. “Lima Contoh Media Pembelajaran Luring”. <https://lpmpjatim.kemdikbud.go.id/site/detailpost/lima-contoh-media-pembelajaran-luring/>. diakses pada hari Kamis, 22 Oktober pukul 21.10 WIB.
- Riyana, Cepi. 2019. Produksi Bahan Pembelajaran Berbasis Online. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Sobron (et al). 2019. “Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Belajar IPA”. *Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme* Vol 1 No 2 tahun 2019 https://www.researchgate.net/publication/338739013_PERSEPSI_SISWA_DALAM_STUDI_PENGARUH_DARING_LEARNING_TERHADAP_MINAT_BELAJAR_IPA diakses pada tanggal 22 Oktober pukul 23.45 WIB.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan* . Alfabeta: Bandung.
- Suryana, Yaya. 2020. “Manajemen Pembelajaran Daring Berbasis Empati Untuk Pemeliharaan Motivasi Belajar Daring Mahasiswa Dalam Situasi Wabah Covid-19”. <http://digilib.uinsgd.ac.id/30698/1/KTI%20Naskah%20Final1%20Kel%20YHAW.pdf> diakses pada tanggal 22 Oktober pukul 22.45 WIB.

REPRESENTASI PEREMPUAN DALAM NOVEL HATI SUHITA (ANALISIS WACANA KRITIS NORMAN FAIRCLOUGH)

Sri Pamungkas

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: sripamungkas18@gmail.com

Abstrak

Novel sebagai salah satu bentuk karya sastra mempunyai keunikan tersendiri. Novel menceritakan sebagian dari alur kehidupan tokoh yang dibangun oleh unsur intrinsik dan ekstrinsik. Kedua hal tersebut membuat novel menjadi lebih hidup karena terjadi penggabungan antara alam imajinasi dan dunia nyata, yang mampu menjadi media komunikasi persuasif bahkan bisa menjadi sarana dalam menyampaikan ideologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana representasi perempuan yang digambarkan dalam novel Hati Suhita karya Khilma Anis. Penulis sangat piawai menyajikan tokoh sentralnya yaitu Suhita. Dominasi setting di lingkungan pondok pesantren menjadi keunikan tersendiri, bahkan terdapat sudut pandang yang berbeda antara tokoh perempuan yang satu dengan lainnya, yang memberikan makna luar biasa terhadap novel ini. Peneliti menggunakan metode analisis wacana kritis model Norman Fairclough dengan menganalisis tiga level, yaitu level analisis teks, level produksi teks, dan level sosiokultural. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggambaran perempuan dalam novel Hati Suhita, Suhita berperangai sebagai perempuan cantik, penurut, penuh pengabdian, nrima, sabar, kalem, penyayang, dan cerdas. Sedangkan Rengganis, mantan kekasih Gus Birru adalah perempuan cantik, logis, attractive, mudah bergaul, sabar, kalem, dan cerdas. Latar belakang pendidikan dan karier serta luasnya pergaulan membuat dua perempuan yang sama-sama mempunyai kekuatan hati tersebut menjadi pribadi yang semakin unik. Budaya yang melingkupi masing-masing kehidupan tokoh menentukan sikap dan strategi dalam menghadapi permasalahan. Perempuan dalam novel Hati Suhita, disuguhkan Khilma Anis sebagai perempuan-perempuan pilihan yang sama-sama mempunyai kelebihan dan kekurangan, hingga membuat Gus Birru harus menentukan pilihan dalam persimpangan yang sulit karena ia justru harus menikah dengan perempuan yang tidak pernah ia cintai.

Kata kunci: Perempuan, Novel, Hati Suhita

PENDAHULUAN

Novel merupakan representasi dunia nyata yang ditulis oleh pengarang menjadi sebuah karya indah penuh makna. Dengan demikian novel merupakan potret kehidupan nyata yang dikemas dalam sebuah karya dan dibangun oleh unsur intrinsik dan ekstrinsik.

Keberadaan karya sastra berupa novel dapat dikatakan sebagai sebuah representasi kehidupan, dibangun dalam bentuk wacana karena di dalamnya terdapat fakta-fakta real, baik pendidikan, sosial, budaya, psikologi, politik dan sebagainya. Oleh karena itu, dalam tulisan ini akan dibedah bagaimana penulis novel juga masyarakat melihat sosok perempuan yang kemudian dituangkan dalam novel dan dianalisis dengan menggunakan analisis wacana kritis Norman Fairclough.

Analisis wacana kritis Fairclough berusaha untuk mengintegrasikan linguistik dengan perubahan sosial sehingga wacana ini disebut sebagai model perubahan sosial (Dialectical-Relational Approach/DRA). Fairclough memusatkan perhatian wacana pada bahasa karena pemakaian bahasa

digunakan untuk merefleksikan sesuatu. Pertama, wacana adalah bentuk tindakan, bahasa digunakan sebagai bentuk representasi dalam melihat realitas sehingga bahasa bukan hanya diamati secara tradisional atau linguistik mikro, melainkan secara makro yang lebih luas dan tidak lepas dari konteksnya. Kedua, mengimplikasikan adanya hubungan timbal balik antara wacana dan struktur sosial. Fairclough dikutip oleh Eriyanto (2001:286-288) membagi analisis wacana dalam tiga dimensi, yaitu teks, *discourse practice*, dan *socio-cultural practice*. (1) Teks digunakan sebagai bentuk representasi sesuatu yang mengandung ideologi tertentu sehingga teks dibongkar secara linguistik karena ingin melihat bagaimana sesuatu realitas itu ditampilkan atau dibentuk dalam teks yang bisa jadi membawa pada ideologis tertentu, bagaimana penulis mengonstruksi hubungannya dengan pembaca (baik secara formal atau informal, tertutup atau terbuka), dan bagaimana suatu identitas itu hendak ditampilkan (identitas penulis dan pembaca), artinya dalam analisis teks ini meliputi representasi, relasi, dan identitas. (2) *Discourse practice* merupakan dimensi yang berhubungan dengan proses produksi dan konsumsi teks. Proses produksi teks lebih mengarah pada si pembuat teks tersebut. Proses ini melekat dengan pengalaman, pengetahuan, kebiasaan, lingkungan sosial, kondisi, keadaan, konteks, dan sebagainya yang dekat pada diri atau dalam si pembuat teks. Sementara itu, untuk konsumsi teks bergantung pada pengalaman, pengetahuan, konteks sosial yang berbeda dari pembuat teks atau bergantung pada diri pembaca/penikmat. Bagaimana cara seseorang dapat menerima teks yang telah dihadirkan oleh pembuat teks. Sementara kaitannya dalam distribusi teks, yaitu sebagai modal dan usaha pembuat teks agar hasil karyanya dapat diterima oleh masyarakat. (3) *Socio-cultural practice* adalah dimensi yang berhubungan dengan konteks diluar teks. Seperti konteks situasi. Konteks yang berhubungan dengan masyarakat, atau budaya, dan politik tertentu yang berpengaruh terhadap kehadiran teks. Dalam penelitian ini yang dianalisis adalah pada level teks, *discourse practice* dan *sociocultural practice* yang melatarbelakangi dibuatnya novel Hati Suhita karya Khilma Anis.

Dipilihnya novel Hati Suhita dalam penelitian ini karena novel tersebut mengangkat kekuatan seorang perempuan (Suhita) dalam menerima kodratnya akibat perjodohan dengan Gus Biru seorang putra ulama besar pemilik pondok pesantren dengan ribuan santri. Gus Biru yang seorang aktivis, modern, berwawasan, memandang bahwa perjodohan semata adalah untuk mengabdikan pada kedua orang tuanya. Ia bersikeras pada pendiriannya, meski ia telah menikah namun dalam hati kecilnya masih menginginkan Rengganis kekasihnya, Rengganis yang lincah, familiar, modern, dan mempunyai pemikiran terbuka. Watak Rengganis sangat bertolak belakang dengan Suhita. Suhita adalah gadis yang dengan ikhlas menerima perjodohan yang telah direncanakan orang tuanya sejak ia masih kecil. Suhita dengan kekuatan hatinya selalu menjadi gadis yang menyenangkan di mata kedua orang tuanya juga di depan mertuanya. Berdasarkan hal tersebut di atas dalam paper ini akan membedah representasi perempuan dalam novel tersebut.

Prinsip dan Tujuan *Critical Discourse Analysis* (CDA)

Studi Analisis Wacana Kritis (*Critical Discourse Analysis/ CDA*) wacana tidak dipahami sebagai studi tentang bahasa semata. Meskipun nantinya kita memerlukan teks sebagai bahan analisis kita, namun bahasa yang dianalisis di sini berbeda dengan pengertian bahasa menurut studi linguistik tradisional, dimana pada analisis wacana kritis bahasa selalu dihubungkan dengan konteks yang terjadi.

Konsep CDA menurut Eriyanto adalah “lebih mementingkan aspek kualitatif dari daripada kuantitatif”. CDA menekankan perhatiannya pada pemaknaan teks ketimbang penjumlahan unit kategori seperti dalam analisis isi. Dasar dari CDA adalah interpretatif yang mengandalkan interpretasi dan penafsiran peneliti. Sementara analisis isi kuantitatif, pada umumnya hanya dapat digunakan untuk membedah muatan teks komunikasi yang bersifat manifest (nyata), sedangkan CDA justru berpretensi memfokuskan pada pesan laten (tersembunyi).

Menurut Fairclough dan Wodak (1997) melihat CDA sebagai pemakaian bahasa baik tuturan maupun tulisan yang merupakan praktik dari bentuk sosial. Hal ini menyebabkan adanya hubungan dialektis antara peristiwa diskursif tertentu dengan situasi, institusi, dan struktur sosial yang membentuknya. Norman Fairclough juga mengatakan, konsep yang dia bentuk menitik beratkan pada tiga level, *pertama*, setiap teks secara bersamaan memiliki tiga fungsi, yaitu representasi, relasi dan identitas. *Kedua*, praktik wacana meliputi cara-cara para pekerja media memproduksi teks. Hal ini berkaitan dengan sifat dan culture wartawan itu sendiri. *Ketiga*, praktik sosial-budaya menganalisis tiga hal yaitu ekonomi, politik (khususnya berkaitan dengan isu-isu kekuasaan dan ideologi) dan budaya (khususnya berkaitan dengan nilai dan identitas) yang juga mempengaruhi stitusi media dan wacananya.

Prinsip dan Tujuan *Critical Discourse Analysis/ CDA*. CDA merupakan jenis *discourse analytical research* yang mempelajari tentang *social power abuse*, dominasi, dan ketidaksetaraan (*inequality*) yang terbentuk, diproduksi, dan ditentang oleh teks dan pembicaraan (*talks*) dalam konteks sosial dan politik.

Fairclough dan Wodak (1997:271-280) menyimpulkan prinsip utama CDA sebagai berikut: (1) CDA tertuju pada masalah sosial; (2) Hubungan power itu diskursif; (3) Wacana membentuk masyarakat dan budaya; (4) Wacana mengkaji (melakukan kerja) ideologi; (5) Wacana itu historis; (6) Keterkaitan antara teks dan masyarakat itu termediasi; (7) Analisis wacana itu interpretif dan eksplanatori; (8) Wacana adalah sebuah bentuk *social action*

Analisis Wacana Kritis Fairclough

Pendekatan analisis wacana kritis Fairclough disebut sebagai analisis diskursus yang berorientasi teks yang berusaha menyatukan tiga tradisi: 1) analisis tekstual dalam bidang linguistik (termasuk grammar fungsional Michael Halliday; 2) analisis makro-sosiologis dari praktik sosial termasuk teori-teori Foucault yang tidak menyediakan metodologi analisis teks; dan 3) tradisi

interpretatif mikro-sosiologis dalam disiplin ilmu sosiologi. Dengan menyatukan ketiga tradisi, Fairclough menganggap analisis terhadap teks saja seperti yang banyak dikembangkan oleh ahli linguistik tidak cukup, karena tidak bisa mengungkap lebih jauh dan mendalam kondisi sosio-kultural yang melatarbelakangi munculnya teks. Begitu juga sebaliknya, pandangan ini juga sekaligus mengkritik para pengikut post-strukturalis yang lebih menekankan pada aspek sosio-kultural dari munculnya teks tanpa menyediakan metodologi yang memadai bagi analisis teks yang pada dasarnya merupakan representasi dan artikulasi dari pemikiran, kepentingan, dan ideologi yang dilekatkan pada teks.

Lebih lanjut, diskursus, menurut Fairclough berperan dalam konstruksi identitas sosial, relasi sosial, dan sistem pengetahuan dan makna. Oleh karenanya, diskursus memiliki tiga fungsi, yakni fungsi identitas, fungsi relasional, dan fungsi ideasional. Fungsi identitas menegaskan peran diskursus dalam mengkonstruksi identitas sosial anggota masyarakat. Fungsi relasional terkait dengan keberadaan diskursus yang berfungsi untuk menciptakan relasi-relasi sosial di dalam masyarakat yang disesuaikan dengan identitas sosialnya. Adapun fungsi ideasional menunjuk pada peran diskursus dalam mengkonstruksi pengetahuan dan keyakinan yang menjadi sumber referensi bagi masyarakat untuk memaknai dunia, identitas sosial, dan relasi sosial.

METODE PENELITIAN

Objek dalam penelitian ini adalah seluruh isi cerita yang terdapat dalam novel *Hati Suhita* karya Khilma Anis yang terdapat karya A. Fuadi, yang dibagi atas 34 bagian cerita dan terdiri dari 400 halaman.

Penelitian ini menggunakan novel cetakan ketujuh, April 2019 yang diterbitkan oleh Telaga Aksara kerjasama dengan Mazya Media.

Teknik pengumpulan data menggunakan penelitian kepustakaan dengan mengumpulkan dan mempelajari data dari literatur, buku-buku serta sumber yang relevan dan mendukung dengan data primer, yaitu dimana data unit analisis dari teks-teks yang tertulis dalam novel *Hati Suhita*.

Penelitian juga dilakukan dengan mewawancarai penulis novel *Hati Suhita*, pembaca novel *Hati Suhita* dan praktisi pendidikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Representasi Perempuan Terealisasi dalam Diksi yang Merujuk pada Kekuatan Perempuan dalam Mengelola Pondok Pesantren

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bagaimana seorang tokoh perempuan mampu mewarnai manajemen Pondok Pesantren. Suhita adalah perempuan tangguh karena di tangannya pondok pesantren Al-Anwar menjadi dinamis.

Alina Suhita, nama pemberian kakeknya yang bermakna sangat dalam. Suhita adalah nama pemberian kakek dari ibunya. Diambil dari nama Dewi Suhita, yaitu perempuan tangguh yang pernah memimpin

kerajaan Majapahit. Perempuan hebat yang tegar walau di masa kepemimpinannya ada perang paregreg yang memilukan.

Adapun ideologi seorang Khilma Anis adalah bagaimana ia mencoba menjelaskan tentang jati diri perempuan yang taat namun mempunyai wawasan luas, cerdas, penyayang dan luwes.

Khilma anis sangat piawai dalam memilih diksi yang mampu membangkitkan gairah dan rasa penasaran pembaca. Khilma Anis juga menyuguhkan setting dan istilah-istilah yang kental dipergunakan di Pondok pesantren seperti *santri putri*, *asrama*, *setor hafalan*, serta kebiasaan-kebiasaan mulai *Shalat*, *mengaji*.

2. Representasi Perempuan Terealisasi dalam Diksi yang Merujuk pada Kekuatan Perempuan (Alina Suhita) Seperti Tokoh-tokoh dalam Pewayangan

Bahasa yang dipergunakan dalam novel adalah kolaborasi bahasa Indonesia dan bahasa Jawa sehari-hari yang sangat familiar, yang membawa kesan dekat antara penulis dengan pembaca. Khilma Anis benar-benar membuktikan bahwa diksi yang dipilihnya mampu memberikan efek luar biasa bagi pembaca. Penggunaan perumpamaan watak dengan tokoh-tokoh wayang menjadi suguhan yang sangat unik. Hal ini dapat dicermati pada data sebagai berikut.

Data:

Mungkin beginilah perasaan Prabu Duryudana yang merana. Istrinya, Banowati, hanya mencintai Arjuna. Mungkin seperti inilah hancurnya Prabu Duryudana mengetahui Banowati malah memberikan tubuhnya untuk Arjuna, musuhnya (HS, 2019:7)

Berdasarkan data di atas dapat dicermati bahwa Khilma Anis membuat perumpamaan bahwa apa yang dialami oleh Suhita adalah sama dengan apa yang dirasakan oleh Prabu Duryudana yang hidup merana karena istrinya Banowati hanya mencintai Arjuna.

Hal tersebut juga dialami oleh Suhita, ia menikah dengan Gus Birru tetapi sama sekali ia tidak pernah disentuhnya. Gus Birru tidak pernah mencintai Suhita karena yang dicintainya hanyalah Rengganis.

Data

Kadang, melihat sikapnya kepadaku, aku merasa seperti Ekalaya, menanggung duka karena diabaikan dan ditolak guru Drona. Ekalaya alias Palgunasi ingin menguasai ilmu Danuweda. Ilmu memanah yang hanya dimiliki Drona, karena hanya Arjunalah yang berhak (HS, 2019:11).

Data di atas menunjukkan kepiawaian Khilma Anis dalam menentukan diksi. Suhita yang hancur karena tidak pernah diperlakukan sebagaimana seorang istri oleh Gus Birru. Khilma Anis mengumpamakan seolah Suhita merasakan hal yang sama seperti apa yang dirasakan Ekalaya yang ditolak oleh Guru Drona karena yang diperbolehkan belajar memanah hanyalah Arjuna. Hancurnya hati Ekalaya diumpamakan oleh Khilma Anis seperti halnya hancurnya Suhita karena segala kesempatan selalu diberikan Gus Birru kepada Rengganis untuk dekat dengan Gus Birru.

Data

Aku ingin marah lalu kuingat nasihat begawan Wiyasa, orang-orang yang dapat menaklukkan dunia adalah orang yang sabar menghadapi cacik orang lain (HS, 2019:61). Ia (Rengganis) seperti

Srikandi cantik, santun, berpengetahuan, dan dicintai Mas Birru. Bisakah aku setegar Wara Subadra yang membagi Arjuna kalau Mas Birru memintanya tinggal di rumah ini? (HS, 2019: 92).

Berdasarkan data di atas mengandung sebuah nasihat ketika Suhita akan berusaha berontak namun ia teringat dengan nasihat Begawan Wiyasa. Apa yang disampaikan Begawan Wiyasa sangat jelas bahwa orang-orang yang dapat menaklukkan dunia adalah orang yang sabar dalam menghadapi caci maki. Oleh karena itu, Suhita memilih untuk diam, sabar dengan keadaan namun ia tetap terus berdoa agar Gus Birru menyadari akan posisinya sebagai sebagai seorang suami yang mempunyai kewajiban salah satunya adalah mengayomi.

Selain itu, berdasarkan data tersebut digambarkan kegamangan hati Suhita yang tidak siap untuk dimadu dan hidup bersama dengan Rengganis. Suhita menggambarkan bahwa Suhita tidak akan memilih untuk dimadu seperti halnya Wara Subadra

3. Representasi Perempuan dalam Novel Hati Suhita dengan Penggunaan Diksi yang Mengandung Perumpamaan

Novel Hati Suhita karya Khilma Anis memang sangat menggelitik. Penulis dengan piawai menggunakan data-data tokoh-toko pewayangan selain itu juga sangat piawai dalam menggunakan diksi yang merujuk pada bentuk-bentuk perumpamaan.

Diksi yang mengandung perumpamaan tersebut antara lain *Sawo Kecil*: ‘sarwo becik’, selalu baik; mawar : *mawi arso* (kalau melakukan sesuatu harus dengan niat yang tulus); kenanga ‘*keneng-o*’ gapailah perilaku dan prestasi yang dipakai leluhur; *kanthil* ‘kanthi laku’ (cempaka putih): cita-cita tidak bisa dicapai hanya dengan memohon tetapi juga harus dilakukan dengan berusaha, melati ‘*melad soko jerone ati*’ ucapan kita harus berasal dari hati yang paling dalam, tidak munafik tetapi terus berprasangka baik.

Khilma anis dalam novel Hati Suhita menunjukkan bahwa bahasa mampu memabangun suasana dan mengandung representasi ‘kuasa’ bahwa perempuan yang tampak lemah bukan berarti harus diabaikan tetapi di sanalah justru terdapat ketulusan dan pengabdian tanpa batas. Dengan permainan diksi yang indah Khilma Anis berhasil membangun suasana bahwa seorang perempuan pun mampu memberikan warna dalam kemajuan pesatren. Kekuatan cinta dan ketulusan Suhita terbukti mampu meluluhkan hati Gus Birru, yang pada awalnya menolaknya.

SIMPULAN

Representasi perempuan dalam novel Hati Suhita dengan menggunakan pendekatan Analisis Wacana Kritis Norman Fairclough, memberikan warna tersendiri dalam menunjukkan sikap perempuan baik secara individu maupun potret peran dalam aktivitasnya. Di satu sisi tokoh Suhita, perempuan yang dianggap tradisional namun justru mampu melakukan terobosan luar biasa sehingga Pondok Al-Anwar semakin maju. Selain itu, kedekatan juga sikapnya yang santun dan penyayang akhirnya mampu meluluhkan Gus Birru yang selama ini terang-terangan menolak Suhita. Di sisi lain, Rengganis sebagai potret perempuan modern juga mempunyai kepiawaian tersendiri. Ia adalah

perempuan cakap yang mampu berkomunikasi dengan baik, bahkan banyak dikagumi oleh berbagai kalangan. Rengganis pun sempat dibuat hancur hatinya ketika Gus Birru menikah dengan Suhita, namun ia sangat piawai dalam menyembunyikan kegalauan hatinya.

Khilma Anis membuktikan diri dan secara piawai memotret tokoh-tokoh perempuannya dengan menggunakan tokoh-tokoh pewayangan sebagai pembanding. Selain itu juga ditemukan diksi yang mengarah pada bentuk-bentuk perumpamaan, yang membuat novel semakin hidup.

Daftar Pustaka

- Anis, Khilma. 2019. *Hati Suhita*. Yogyakarta: Telaga Aksara Media.
- Wodak, Ruth. 1995. "Critical Linguistics and Critical Discourse Analysis" dalam "Jef Verschueren, Jan Ola Ostman, dan Jan Blommaert (ed). *Handbook of Pragmatics Manual*. Amsterdam: Benjamins, hlm. 204.
- Gilbert Weiss and Ruth Wodak. 2003. *Critical Discourse Analysis*. New York.
r.wodak@lancaster.ac.uk
<http://www.lancaster.ac.uk/linguistics/staff>
<http://www.univie.ac.at/discourse-politics-identity>
- Fairclough, Norman. 2001. *Language and Power, Second Edition*. England: Longman.
- Renkema, Jan. 2004. *Introduction to Discourse Studies*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Van Dijk, Teun A. *Critical Discourse Analysis*. Dalam D. Tannen, D. Schiffrin & H. Hamilton (Eds.). 2001. *Handbook of Discourse Analysis*. (hal.352-371). Oxford: Blackwell.
- Van Dijk, Teun A. 1988. *News as Discourse*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publisher.
- Van Dijk. 2000. *Ideology and Discourse; A Multidisciplinary Introduction*. Barcelona: Pompen Praba

EDUKASI PENCEGAHAN DAN PENGENDALIAN CORONA VIRUS DISEASE 2019 (COVID-19) DI KABUPATEN PACITAN

Mulyadi¹, Nasikhun Amin²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Matematika, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: mulyadipacitan@gmail.com¹

Abstrak

Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk memberikan edukasi pencegahan dan pengendalian Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) kepada masyarakat di Kabupaten Pacitan. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan masyarakat akan lebih berhati-hati dan paham akan mengambil tindakan apa ketika melaksanakan aktivitas sehari-hari. Tetap menerapkan protocol kesehatan dan menjaga ketahanan tubuh. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah edukasi daring dan luring. Melalui mediaonline dan tatap muka langsung kita akan memberikan edukasi kepada masyarakat akan pentingnya mitigasi. Hasil akhir yang diharapkan adalah terciptanya kondisi yang terkendali, masyarakat tidak gugup terhadap adanya covid-19 dan kesiapan psikologi masyarakat menghadapi pandemi ini.

Kata Kunci: Edukasi, Covid-19, Luring, Daring

PENDAHULUAN

COVID-19 atau dikenal juga dengan sebutan *corona virus* merupakan virus RNA yang memiliki ukuran partikel 120-160 nm (Susilo et al, 2020). Virus ini muncul pertama dengan menginfeksi hewan, yaitu kelelawar. Penyebab utamanya belum diketahui secara pasti, tetapi kasus pertama dari COVID-19 dikaitkan dengan adanya pasar ikan di Wuhan-China (Rothan & Byraredddy, 2020). Kasus COVID-19 dilaporkan pertama kali sebagai kasus pnemonia misterius pada bulan Desember 2019. Kasus ini meningkat pesat sejak 31 Desember 2019 sampai 3 Januari 2020 sejak dilaporkannya 44 pasien yang memiliki ciri-ciri yang serupa, Tidak sampai satu bulan, *corona virus* ini sudah menyebar diberbagai provinsi di China dan berbagai negara di dunia seperti Korea Selatan, Jepang, serta Thailand (Huang et al, 2020). Setelah itu virus ini menyebar luas ke berbagai penjuru dunia, tidak kurang dari 190 negara terdampak virus ini. *World Health Organization* (WHO) akhirnya mengumumkan bahwa COVID-19 sebagai pandemik pada tanggal 12 Maret 2020 (WHO, 2020). Di Indonesia sendiri, kasus pertama muncul pada tanggal 2 Maret 2020 sebanyak 2 kasus (WHO, 2020). Kasus tersebut terus bertambah. Per-tanggal 17 Mei 2020, Indonesia menunjukkan kasus yang terkonfirmasi berjumlah 17.520 orang, sebanyak 4.129 orang telah dinyatakan sembuh (Permana, Mei 17, 2020).

Dalam menghadapi pandemi COVID-19 ini, WHO merekomendasikan agar melakukan proteksi dasar yang telah diterapkan diberbagai dunia, tidak terkecuali Indonesia. Hal itu berguna untuk meminimalisir penyebaran COVID-19. Pemerintah Indonesia senantiasa menggalakkan aturan cuci tangan secara rutin menggunakan sabun dan air maupun alkohol (biasanya menggunakan kadar 70%), melakukan *physical distancing* dengan menjaga jarak dengan seseorang (dianjurkan 1 meter),

melakukan etika batuk atau bersin, menggunakan masker, menghindari menyentuh wajah dengan permukaan tangan karena akan menjadi portal masuknya virus, dan berobat ketika memiliki keluhan yang sesuai kategori *suspect*.

Maraknya perkembangan covid-19 akhir-akhir ini dikabupaten pacitan menjadikan catatan buruk pemerintah berkaitan dengan kinerja percepatan penanganan covid. Masyarakat secara psikologis menjadi sngat tertekan dengan adanya penanganan yang kurang baik. Karena metode penjemputan paksa pasien terdeteksi covid dan edukasi kepada masyarakat yang kurang dapat mengancam ketenteraman dan keamanan kehidupan.

Tak hanya itu, masyarakat mayoritas juga belum tau bagaimana harus bersikap dengan adanya pandemic ini. Cukup karantina dirumah, jaga jarak, dan cuci tangan memakai sabun. atau ada hal-hal lain yang harus diperhatikan dalam rangka mencegah penularan dan penyebaran virus ini. Dalam rangka mendukung pemerintah dalam percepatan penanganan Covid-19 kami tim Abdimas akan melaksanakan kegiatan dengan judul Edukasi Pencegahan Dan Pengendalian Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) Di Kabupaten Pacitan yang akan dilaksanakan secara daring dan luring terbatas.

Tujuan dari dilakukannya kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah memberikan edukasi pencegahan dan pengendalian Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) kepada masyarakat di Kabupaten Pacitan. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan masyarakat akan lebih berhati-hati dan paham akan mengambil tindakan apa ketika melaksanakan aktivitas sehari-hari. Tetap menerapkan protocol kesehatan dan menjaga ketahanan tubuh.

KAJIAN LITERATUR

Covid-19 adalah penyakit menular yang diakibatkan infeksi virus coronavirus jenis baru. Penyakit ini diketahui muncul pertama kali di Wuhan, Cina pada Desember 2019 (WHO, 2020). Covid-19 merupakan penyakit pernapasan akut yang menjadi pandemik global dan disebabkan oleh novel coronavirus atau SAR-Cov-2 (Erllich, 2020).

Gejala Covid-19 antara lain demam, batuk kering, dan sesak napas. Beberapa pasien mengalami gejala mirip pilek dan mengalami nyeri pada tenggorokan dan diare. Beberapa orang yang terinfeksi tidak menunjukkan gejala dan merasa sehat. Sebagian dapat pulih dengan sendirinya, sedangkan sebagian lainnya mengalami perburukan kondisi sehingga mengalami kesulitan bernapas dan perlu dirawat di rumah sakit (WHO, 2020).

Covid-19 dapat menular dari orang yang terinfeksi kepada orang lain di sekitarnya melalui percikan batuk atau bersin. Covid-19 juga dapat menular melalui benda-benda yang terkontaminasi percikan batuk atau bersin penderita Covid-19. Orang lain yang menyentuh benda-benda terkontaminasi tersebut lalu menyentuh mata, hidung dan mulut mereka dapat tertular penyakit ini (WHO, 2020).

Virus penyebab Covid-19 dapat bertahan di udara sekitar satu jam, sedangkan di permukaan benda-benda dapat bertahan selama beberapa jam. Di permukaan berbahan plastik dan besi tahan karat

virus dapat bertahan hingga 72 jam, pada cardboard selama 24 jam dan pada tembaga bertahan selama 4 jam (Van Doremalen, 2020).

Beberapa langkah pencegahan Covid-19 yang direkomendasikan oleh WHO pada tahun 2020 antara lain:

1. Sering mencuci tangan menggunakan sabun dan air mengalir atau antiseptik berbahan alkohol. Deterjen pada sabun dan alkohol pada antiseptik dapat membunuh virus pada tangan.
2. Jaga jarak dengan orang lain minimal satu meter. Hal ini untuk mencegah tertular virus penyebab Covid-19 dari percikan bersin atau batuk.
3. Hindari menyentuh mata, hidung dan mulut sebelum Anda memastikan tangan Anda bersih dengan mencuci tangan menggunakan sabun dan air mengalir atau antiseptik. Tangan yang terkontaminasi dapat membawa virus ini ke mata, hidung dan mulut yang menjadi jalan masuk virus ini ke dalam tubuh dan menyebabkan penyakit Covid-19.
4. Tetaplah berada di dalam rumah agar tidak tertular oleh orang lain di luar tempat tinggal.

METODE

Kegiatan Edukasi Pencegahan Dan Pengendalian Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) Di Kabupaten Pacitan ini merupakan sarana untuk memberikan pemahaman dan meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya tindakan mitigasi, antisipasi dan aksi. Kegiatan edukasi ini akan dilaksanakan beberapa model dan tahapan. Sehingga dari masing-masing tahapan dapat memberikan wawasan dan manfaat. Model kegiatannya adalah daring dan luring. Daring dengan memberikan edukasi via meeting online dan edukasi via media social melalui leaflet/pamflet Tim Abdimas. Sedangkan metode luring dilakukan dengan tatap muka terbatas kepada kader relawan yang akan membantu kerja Tim Abdimas dalam melakukan Edukasi. Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini yaitu 1) pendekatan kolaboratif, 2) Pendekatan kooperatif, 3) pendekatan konsep dan fungsional, dan 4) pendekatan reflektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Metode Daring

Kegiatan dengan metode daring ini dilakukan Tim Pengabdian kepada masyarakat dengan memberikan edukasi melalui media sosial dan Meeting Zoom. Melalui media sosial edukasi yang dilakukan adalah dengan cara membuat dan menyebarkan leaflet/pamphlet secara online via WhatsApp, Facebook dan Instagram. Sedangkan Meeting Zoom yang dilakukan adalah dengan cara melaksanakan WEBINAR. Pelaksanaan webinar diikuti oleh kurang lebih 70 peserta. Webinar telah dilaksanakan pada tanggal 17 Desember 2020 pukul 08.00 smpai dengan pukul 10.00. Berdasarkan hasil respon masyarakat terhadap pelaksanaan edukasi via medsos dan meeting zoom nampak bahwa pemahaman masyarakat berkaitan dengan Covid-19 masih rendah. Meskipun memang sudah banyak masyarakat yang menerapkan protokol kesehatan tetapi masih banyak juga yang mengabaikannya.

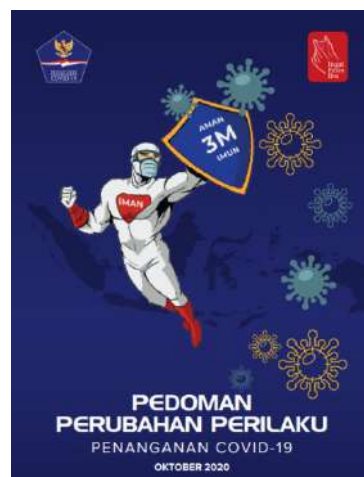
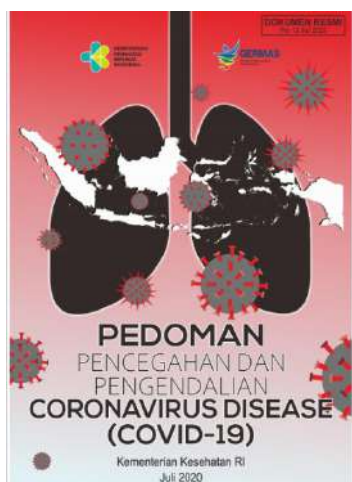
Kekhawatiran dan keresahan masyarakat pun banyak timbul karena belum adanya edukasi yang masive dan pemahaman yang baik sehingga secara psikologi menjadi beban masalah baru di kalangan masyarakat. Dampak kondisi akan adanya Covid-19 belum siap diterima oleh masyarakat. Utamanya jika tetangga/saudara yang terjangkit penyakit tersebut rata-rata masih menganggap hal tersebut adalah sesuatu yang harus di jauhi, padahal mereka membutuhkan perhatian dan empati dari semua pihak. Melalui kegiatan ini diharapkan dapat membantu masyarakat dan memberikan dampak positif akan adanya respon dan penting tindakan bersama menjaga protokol kesehatan.

Pelaksanaan Metode Luring

Kegiatan dengan metode luring ini dilakukan Tim Pengabdian kepada masyarakat dengan cara tatap muka terbatas bersama TIM Abdimas dan relawan Covid-19 (Karang Taruna Kabupaten, PPDI, OKP, dan Relawan Lain) dengan berdiskusi bersama melakukan kajian edukasi berkaitan dengan pentingnya pemahaman terkait Covid-19 dan meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya tindakan mitigasi, antisipasi dan aksi. Kegiatan ini kemudian juga di iringi dengan aksi riil yang dilakukan bersama-sama dilapangan.

Kondisi Perkembangan Covid-19

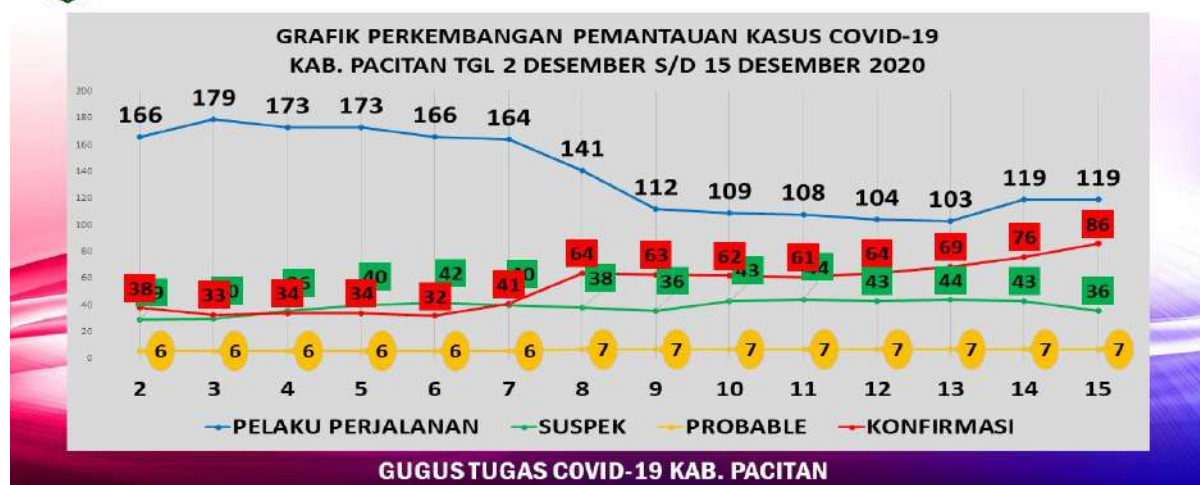
Tim Abdimas dalam melaksanakan kegiatan ini berlandaskan pada peraturan-peraturan yang sedang berlaku dan buku pedoman yang diterbitkan oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia dan memberikan *ebook* tersebut kepada semua sasaran pelaksanaan kegiatan. Landasan tersebut diantaranya adalah peraturan menteri, peraturan bupati dan peraturan-peraturan lain yang bisa menjadi rujukan serta Buku pedoman Pencegahan dan Pengendalian COVID-19 dan Buku Pedoman Perubahan Perilaku. Berikut gambar visual buku pedomanya.



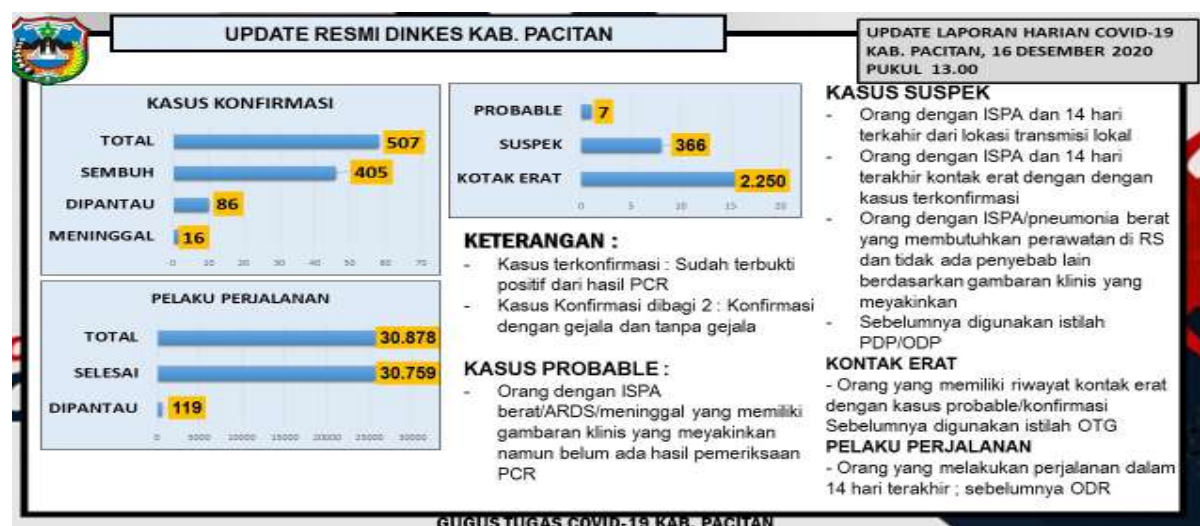
Pada peta sebaran covid provinsi jawa timur Kabupaten Pacitan menduduki peringkat 6 dari bawah, artinya kondisi penyebaran covid di Pacitan dibandingkan dengan kabupaten kota lain di Jatim, Pacitan relatif minim. Tetapi melihat *tren* kenaikan di dua bulan terakhir ini pacitan harus lebih waspada. Karena dalam dua bulan terakhir kenaikanya cukup signifikan yakni lebih dari 100 pasien. Berikut perkembangan yang nampak melalui grafik, kenaikan khusus pada tanggal 2-15 Desember 2020.



UPDATE LAPORAN HARIAN COVID-19
KAB. PACITAN, 16 DESEMBER 2020
PUKUL 13.00



Berikut update laporan resmi Dinkes Kabupaten Pacitan pada tanggal 16 desember 2020.



Melihat kondisi perkembangan tersebut masyarakat harus semakin waspada dan menjaga. Masyarakat diharapkan lebih bisa berhati-hati dan paham akan mengambil tindakan apa ketika melaksanakan aktivitas sehari-hari. Tetap harus menerapkan protokol kesehatan dan menjaga ketahanan tubuh serta kesiapan psikologi masyarakat psikologi harus selalu di edukasi.

KESIMPULAN

Pandemic covid-19 memaksa semua sektor untuk bertransformasi secara mendadak untuk mengakomodir kegiatan-kegiatan yang berbasis offline menuju online. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat Melalui media online dan tatap muka langsung diharapkan dapat memberikan edukasi kepada masyarakat akan pentingnya tindakan mitigasi, antisipasi dan aksi. Sehingga mampu tercipta kondisi yang terkendali, masyarakat tidak gugup terhadap adanya covid-19 dan secara psikologi masyarakat siap menghadapi pandemi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- WHO. 2020. *Pertanyaan jawaban terkait COVID-19 untuk publik*. (n.d.). Retrieved April 28, 2020, from <https://www.who.int/indonesia/news/novel-coronavirus/qa-for-public>.
- Kemkes. 2020. Gugus Tugas Percepatan Penanganan COVID-19. (n.d.). Retrieved April 28, 2020, from <https://www.covid19.go.id/>.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. 2020. Buku Pedoman Perubahan Perilaku. Retrieved Oktober, 2020.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. 2020. Pedoman Pencegahan dan Pengendalian COVID-19. Retrieved Juli 13, 2020.

EDUKASI TATA KELOLA MEDIA *ONLINE* SEBAGAI SARANA INFORMASI YANG MENCERAHKAN MASYARAKAT

Sugiyono¹, Sofyan Hadi²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan

²Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: sugiyonopacitan@gmail.com¹, sofyanhadi@gmail.com²

Abstrak

Era digital dan globalisasi sekarang ini, keberadaan media online sangat strategis sebagai sarana publikasi suatu kegiatan. Sasaran kegiatan ini adalah Pengurus Organisasi Kepemdaan yang bergerak di bidang keagamaan secara khusus tim media online. Kegiatan ini difokuskan pada tata kelola, kaidah penulisan berita online/daring agar tim media dapat menyuguhkan berita-berita yang akurat, menyejukkan, sesuai dengan realita yang ada, dan mencerahkan masyarakat. Dengan harapan media online yang dimiliki dapat semakin eksis dan mampu berkiprah secara luas sebagai media dakwah virtual, melalui berita-berita yang disajikan dengan santun, tanpa unsur provokatif dan mengada-ada. Kegiatan dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut: 1) tahap persiapan, penetapan lokasi, dan sasaran kegiatan, 2) tahap pelaksanaan, 3) tahap akhir/evaluasi dan tindak lanjut meliputi penyusunan laporan kegiatan, evaluasi, dan penyusunan proyeksi/rencana kegiatan sebagai tindak lanjut. Hasil kegiatan ini adalah sebagai berikut: 1) Terbentuknya tim media online beserta tugas pokok dan fungsinya; 2) Terwujudnya website khusus pemberitaan yaitu <https://mediakita.info/> yang siap digunakan untuk mempublikasikan berbagai kegiatan dan informasi positif yang dapat menjadi rujukan dan mencerahkan masyarakat.

Kata kunci: *berita, media, online,*

PENDAHULUAN

Era digital dan globalisasi seperti sekarang ini, berita informasi tidak hanya bisa kita dapatkan lewat media cetak seperti surat kabar, majalah dan sebagainya maupun media elektronik seperti televisi dan radio. Media *online* yang dipandang sebagai media interaktif juga dapat berfungsi sebagai media yang menyediakan berbagai informasi di dalamnya, termasuk berita. Keberadaan internet di tengah masyarakat saat ini dimanfaatkan sebagai saluran untuk menyampaikan informasi dengan jangkauan dan kapasitas yang jauh lebih masif. Pengetahuan yang memadai dan kemudahan mengaksesnya membuat masyarakat semakin akrab dengan internet, sehingga sebagian khalayak masyarakat kini mulai mengonsumsi informasi sehari-hari melalui internet. Keberadaan media *online* sangat strategis sebagai sarana publikasi suatu kegiatan.

Namun demikian media *online* tersebut sampai saat ini belum sepenuhnya dimanfaatkan dengan baik untuk sarana publikasi kegiatan. Salah satunya organisasi kepemudaan yang bergerak dibidang keagamaan Pimpinan Anak Cabang Gerakan Pemuda Ansor (PAC GP Ansor) Kecamatan Sudimoro, juga belum memanfaatkan media online secara optimal. Padahal banyak kegiatan-kegiatan positif yang

mestinya dapat dipublikasi untuk mengedukasi masyarakat. Tetapi sering kali kegiatan-kegiatan tersebut tidak terpublikasikan karena keterbatasan sumber daya yang menguasai media *online*.

Mencermati kondisi tersebut, Tim Pengabdian kepada Masyarakat melakukan pendampingan dan edukasi tata kelola media *online*. Hal ini, sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas dan produktifitas pemberitaan kegiatan-kegiatan GP Ansor Sudimoro. Sasaran kegiatan ini adalah tim media secara khusus dan pengurus organisasi umumnya. Dengan harapan melalui pendampingan dan edukasi tata kelola media *online* ini diharapkan menjadi semangat baru dan awal kebangkitan media lokal untuk berkiprah secara luas. Juga menjadi media yang dapat dipercaya dengan mengedepankan sikap jujur dan toleransi tinggi tanpa menjatuhkan satu sama lain. Serta dapat menjadi rujukan dan mencerahkan masyarakat, guna berperan serta mewujudkan Indonesia Maju.

KAJIAN LITERATUR

Media Massa

Media massa merupakan media massa yang terkait dengan masyarakat, digunakan berhubungan dengan khalayak (masyarakat) secara umum, dikelola secara profesional dengan bertujuan mencari keuntungan. Dengan demikian tidak semua media informasi dan komunikasi dapat di sebut media massa (Glen Creeber, 2000). Peran media massa dalam kehidupan sosial, terutama dalam masyarakat modern telah memainkan peranan yang begitu penting. Media massa sebagai *window on event and experience*, dipandang sebagai jendela yang memungkinkan khalayak melihat apa yang sedang terjadi di luar sana. Atau media merupakan sarana belajar untuk mengetahui berbagai peristiwa.

Fungsi lain dari media adalah, sebagai sarana pemberitaan yang ada di lingkungannya, juga mengadakan korelasi antara informasi yang diperoleh dengan kebutuhan khalayak sasaran, karenanya pemberitaan atau komunikasi lebih menekankan pada seleksi, evaluasi dan interpretasi. Adapun peran lain yang sering ditambahkan pada media adalah sebagai, alat perubahan sosial dan pembaharuan masyarakat. Dalam pengertian media massa adalah media elektronik (radio, televisi, film dan sebagainya), dan media tercetak (print media) seperti surat kabar, majalah, tabloid, buletin dan sebagainya. Media massa memiliki sifat atau karakteristik yang mampu mnjangkau massa dalam jumlah besar dan luas, bersifat publik dan mampu memberikan popularitas kepada siapa saja yang muncul di media massa (Sahrul Gunawan, 2017).

Beragam definisi tentang komunikasi massa telah dilontarkan oleh para ahli dan pakar komunikasi. Namun demikian, dari sekian banyak dan ragam titik tekan yang dikemukakan, terdapat benang merah satu sama lain. Definisi komunikasi massa yang paling sederhana dikemukakan oleh Bittner. Bittner mendefinisikan komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah banyak orang (*mass communication is message communicated through mass medium to a large number of people*) (Jalaludin Rakhmat, 2007: 188).

Media massa mempunyai 4 fungsi, yaitu fungsi edukasi, informasi, hiburan dan pengaruh. a) Fungsi edukasi, yaitu media massa berfungsi sebagai agen atau media yang memberikan pendidikan

kepada masyarakat, sehingga keberadaan media massa tersebut menjadi bermanfaat karena berperan sebagai pendidik masyarakat. b) Fungsi informasi, yaitu media massa berperan sebagai pemberi atau penyebar berita kepada masyarakat atau komunikatornya, media elektronik misalnya memberikan informasi lewat acara berita, atau informasi lain yang dikemas lewat acara ringan, sehingga media massa berperan untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan. c) Fungsi hiburan, yaitu media massa berperan menyajikan hiburan kepada komunikatornya atau dalam hal ini masyarakat luas. Hiburan tersebut misalnya acara musik, komedi dan lain sebagainya. d) Fungsi pengaruh, yaitu bahwa media massa berfungsi bagi memberikan pengaruh kepada masyarakat luas lewat acara atau berita yang disajikannya, sehingga dengan adanya media massa diharapkan masyarakat dapat terpengaruh oleh berita yang disajikan. Misalnya ajakan pemerintah untuk mengikuti pemilihan umum, maka diharapkan masyarakat akan terpengaruh dan semakin berpartisipasi untuk mengikuti pemilu (Sahrul Gunawan, 2017).

Media online

Media online merupakan media baru (*new media*) dengan cara penyampaian informasi yang berbeda dengan media konvensional, yakni media cetak dan media elektronik. Media online membutuhkan perangkat berbasis komputer dan koneksi internet untuk mencari dan menerima informasi. Internet dengan karakternya yang tidak terbatas, menjadikan pengguna internet bebas dalam bermedia. Penggunaan istilah media online sering diartikan sebagai situs berita atau praktik jurnalistik secara tertulis yang dipublikasikan melalui internet. Namun, menurut Ashadi Siregar, media online dapat diartikan sebagai sebutan umum untuk sebuah bentuk media yang berbasis telekomunikasi dan multimedia (komputer dan internet). Di dalamnya terdapat portal berita, website (situs web), radio online, TV online, pers online, mail online dan lain sebagainya, dengan karakteristik masing-masing sesuai dengan fasilitas yang memungkinkan pengguna atau konsumen memanfaatkannya (Agung Kurniawan, 2005).

Lebih lanjut (Akbar Ali S.T., 2005) mengemukakan bahwa media online merupakan media yang menggunakan internet, sepiantas lalu orang akan menilai media online merupakan media elektronik, tetapi para pakar memisahkannya dalam kelompok tersendiri. Alasannya, media online menggunakan gabungan proses media cetak dengan menulis informasi yang disalurkan melalui sarana elektronik, tetapi juga berhubungan dengan komunikasi personal yang terkesan perorangan.

Media *online* memiliki beberapa karakteristik yang dapat dijadikan pembandingan dengan media konvensional, diantaranya sebagai berikut:

1. Kecepatan Informasi (*Immediacy*)

Jurnalisme yang menggunakan internet sebagai media, memiliki keunggulan dibanding media tradisional, yakni lebih cepat dalam pendistribusian informasi. Umumnya, masyarakat harus menunggu keesokan hari untuk mengetahui apa yang terjadi pada hari ini. Namun, melalui media *online*, informasi dapat didistribusikan bersamaan dengan peristiwa atau isu yang terjadi waktu itu juga. Meskipun kini laporan mengenai sebuah peristiwa melalui media elektronik juga semakin

cepat, aktualitas ini tidak akan bisa terjadi pada media cetak. Karena media *online* mudah diakses, maka penyampaian informasi cenderung singkat dan padat. Hal ini juga mendukung salah satu nilai berita, yaitu aktualitas.

2. Pembaruan Informasi (*Updating*)

Karakteristik internet yang tidak terbatas dan dapat diakses kapan dan di mana saja, membuat media *online* dapat memperbarui informasi yang telah dipublikasikan sebelumnya dengan informasi yang lebih lengkap. Pembaruan informasi dan publikasi tidak memiliki batas waktu dan terus berlangsung selama masih relevan dengan informasi inti, berbeda dengan penayangan program televisi pada saat *prime time* dan *breaking news* yang ada pada media elektronik.

3. Timbal Balik (*Interactivity*)

Apabila dibandingkan dengan media cetak dan elektronik yang komunikasinya berjalan satu arah, media *online* memberikan keleluasaan kepada komunikan untuk memberikan umpan balik dengan waktu yang relatif singkat. Salah satu contoh media *online* yang memiliki tingkat interaktivitas yang tinggi yaitu *discussion group* atau forum. Para pengguna internet dari berbagai wilayah dapat menuliskan pemikirannya mengenai sebuah topik yang didiskusikan. Media *online* seperti portal berita juga selalu menyediakan kolom di bagian bawah berita untuk komentar dari pembaca maupun keluhan untuk tim redaksi.

4. Personalisasi (*Audience Control*)

Pengguna media *online* memiliki *self control*, artinya komunikan diberikan kebebasan untuk mengonsumsi informasi mana saja yang dianggap penting atau menarik. Hal ini berbeda dengan media cetak terutama media elektronik, dimana semua informasi dijejalkan secara langsung kepada masyarakat tanpa adanya kendali untuk memilih dan menyaring informasi. Dalam media *online*, pengguna dapat mencari informasi yang diinginkan melalui mesin pencari (*search engine*) yang selalu disediakan sebuah *website*. Sebab itu, banyak media *online* terutama portal berita memberikan kategori terhadap berita yang mereka tayangkan.

5. Kapasitas Tidak Terbatas (*Storage and Retrieval*)

Karakteristik unggulan media *online* adalah tidak ada batasan kapasitas untuk memproduksi dan mendistribusikan sebuah informasi. Media *online* umumnya memiliki *data bank* atau *data base* (pangkalan data) yang mampu menampung berbagai macam informasi dalam jumlah masif, sehingga audiens dapat mengakses informasi yang sudah lama sekalipun.

6. Pranala (*Hyperlink*)

Informasi yang dipublikasikan melalui media *online* dapat terhubung dengan informasi terkait lainnya baik dalam situs yang sama atau berbeda sekalipun. Seperti halnya suatu kutipan di dalam literatur.

7. *Multimedia Capabillity*

Media *online* memungkinkan bagi komunikator untuk menyertakan teks, suara, gambar, bahkan video dan komponen lainnya yang berbasis *multimedia* di dalam laman berita yang disajikan.

Menurut Mondry (2008) media online memiliki kelebihan tersendiri, informasinya lebih “personal” yang dapat di akses oleh siapa saja, kapan saja, dan dimana saja. Tentu dengan syarat; ada esarannya, berupa seperangkat komputer/perangkat digital dan jaringan internetnya. Kelebihan lain, informasi yang di sebarakan dapat di-update setiap saat, bila perlu setiap detik. Lebih dari itu, media online juga melengkapi fasilitas pencarian berita dan persiapan berita yang dapat diakses dengan mudah. Sedangkan, Kekurangan Media Online Kelemahan media online terletak pada peralatan dan kemampuannya penggunanya. Media online harus menggunakan perangkat komputer/ perangkat digital dan jaringan internet. Saat ini, belum seluruh wilayah di Indonesia memiliki jaringan internet, di samping di perlukan keahlian khusus guna memanfaatkannya, dan mungkin juga belum banyak orang menguasainya.

METODE

Kegiatan ini dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut: 1) Tahap Persiapan, meliputi koordinasi pelaksanaan, penetapan lokasi, dan sasaran kegiatan. 2) Tahap Edukasi, meliputi pada tata kelola, etika jurnalistik, kaidah penulisan berita *online/daring*. 3) Tahap pendampingan, pendampingan dalam penerbitan pemberitaan sesuai dengan etika jurnalistik. 4) Tahap Akhir/Evaluasi dan Tindak Lanjut, Meliputi penyusunan laporan kegiatan, evaluasi, dan penyusunan proyeksi/rencana kegiatan sebagai tindak lanjut.

Adapun metode yang diterapkan pada pelaksanaan kegiatan adalah: 1)Edukasi, Edukasi ini difokukan pada tata kelola, etika jurnalistik, kaidah penulisan berita *online/daring* agar tim media dapat menyuguhkan berita-berita yang akurat sesuai dengan kaidah jurnalistik. 2) Pendampingan, melalui pendampingan yang intensif diharapkan media online yang dikelola semakin eksis dan mampu berkiprah secara luas sebagai media dakwah virtual *up to date*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan sesuai dengan tahapan pelaksanaan adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Persiapan dilakukan tim Abdimas dengan berkoordinasi dengan pengurus PAC GP Ansor Sudimoro terkait pengelolaan media *online*. Hasil koordinasi diperoleh informasi bahwa GP Ansor Sudimoro telah memiliki media online yaitu website <http://gpansorsudimoro.or.id/>, tetapi belum ada pengelola khusus yang menangani media *online* tersebut. Tampilan halaman depan media online tersebut disajikan pada gambar berikut.



Gambar 1. Tampilan Awal Media Online

Selanjutnya dilakukan pembentukan tim redaktur pengelola media yang terdiri dari; Penasihat, Penanggung Jawab, Pimpinan Redaksi, Penyunting, Reporter, Desain Grafis, Publisir, dan Pembantu Pelaksana. Pengesahan susunan tim redaktur tertuang dalam Surat Keputusan Pimpinan Anak Cabang Gerakan Pemuda Ansor Kecamatan Sudimoro Nomor 11/PAC/SK-01/V/2020.

2. Tahap Edukasi

Edukasi diberikan kepada tim pengelola media *online* yang difokukan pada tata kelola, etika jurnalistik, kaidah penulisan berita online/daring agar tim media dapat menyuguhkan berita-berita yang akurat, menyejukkan, sesuai dengan realita yang ada, dan mencerahkan masyarakat. Edukasi dilaksanakan dengan mengadakan pelatihan penulisan berita *online* sampai dengan proses penerbitan berita. Pelatihan penulisan berita mengacu syarat berita (Sahrul Gunawan, 2017: 25), diantaranya; 1) Merupakan fakta, bukan karangan (fiksi) yang dibuat-buat; 2) Jika berisi pendapat atau ide, bukanlah dari wartawan atau reporter yang menuliskannya, tetapi pendapat atau ide orang lain. Itu berarti seorang wartawan tidak boleh memasukkan opini atau pendapatnya; 3) Informasi itu harus ditulis dengan cara yang sudah ditentukan; 4) Disebar melalui media massa dengan segera atau secepatnya.

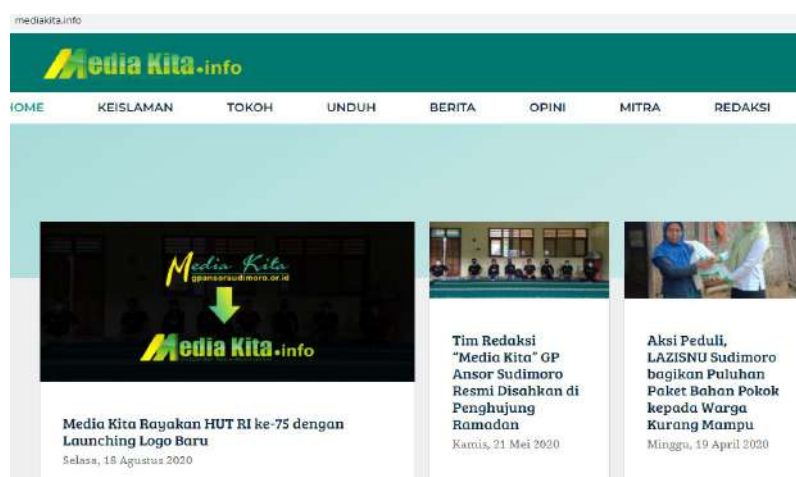
Pelatihan juga diarahkan untuk menghindari pemberitaan bohong atau *hoax* terkait isu-isu terkini yang bisa menyesatkan masyarakat. Berikut hasil pelatihan yang muat dalam media *online* di <http://gpansorsudimoro.or.id/media-kuat-ansor-hebat-pac-gp-ansor-sudimoro-gelar-pelatihan-jurnalistik/>.



Gambar 2. Hasil pelatihan penulisan berita *online*

3. Tahap pendampingan

Pendampingan dalam publikasi berita sesuai dengan etika jurnalistik. Melalui pendampingan yang intensif dan berkelanjutan diharapkan media online yang dikelola semakin eksis dan mampu berkiprah secara luas sebagai media dakwah virtual *up to date*. Melalui berita-berita yang disajikan dengan santun, tanpa unsur provokatif dan mengada-ada. Pendampingan juga diarahkan pada pembuatan media khusus pemberitaan yang terpisah dengan website organisasi. Pendampingan ini mengembangkan website khusus pemberitaan yaitu <https://mediakita.info/>. Dengan adanya website khusus pemberitaan ini, berita yang disajikan tidak hanya bersifat internal organisasi, tetapi juga untuk mempublikasikan berbagai kegiatan dan informasi positif lainnya yang dapat menjadi rujukan dan mencerahkan masyarakat.



Gambar 3. Tampilan <https://mediakita.info/>

4. Tahap Akhir/Evaluasi dan Tindak Lanjut

Kegiatan ini telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang telah ditentukan. Pada tahap akhir/evaluasi dan tindak lanjut dilaksanakan Tim Abdimas guna mengetahui sejauh mana keberhasilan kegiatan ini. Secara umum seluruh rangkaian kegiatan dapat terlaksana dengan hasil yang cukup baik. Adapun kendala yang dihaapi adalah keterbatasan pengelola media online khususnya reporter yang selalu siap melakukan peliputan kegiatan, serta kemampuan menulis yang

masih terbatas. Sampai saat ini masih banyak kegiatan yang tidak terpublikasikan dengan baik. Menindaklanjuti kendala tersebut Tim Abdimas melakukan penjangkaran relawan reporter yang akan dibekali dengan pelatihan penulisan dan publikasi berita *online*. Dengan harapan, semakin banyak reporter yang siap meliput dan mempublikasikan kegiatan, sehingga produktifitas dan kualitas pemberitaan semakin meningkat.

KESIMPULAN

Hasil kegiatan ini adalah sebagai berikut: 1) Terbentuknya tim media online beserta tugas pokok dan fungsinya. Yang terdiri dari: Penasihat, Penanggung Jawab, Pimpinan Redaksi, Penyunting, Reporter, Desain Grafis, Publisir, dan Pembantu Pelaksana; 2) Terwujudnya website khusus pemberitaan yaitu <https://mediakita.info/> yang siap digunakan untuk publikasi berita online. Website khusus pemberitaan ini tidak hanya bersifat internal organisasi, tetapi juga untuk mempublikasikan berbagai kegiatan dan informasi positif lainnya yang dapat menjadi rujukan dan mencerahkan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Kurniawan. (2005). *Transformasi Pelayanan Publik*. Yogyakarta: Pembaruan
- Akbar Ali S.T. (2005). *Menguasai Internet Plus Pembuatan Web*. Bandung: Penerbit M2S.
- Glen Creeber. (2000). *Understanding New Media*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Jalaludin Rakhmat. (2007). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, hlm. 188.
- Mondry. (2008). *Pemahaman Teori dan Praktik Jurnalistik*. Malang: Ghalia Indonesia.
- Sahrul Gunawan. (2017). *Peran Media Online Detik.com di Kalangan Civitas Akademika FDK UINAM*. UIN Alaudin Makasar
- Wiryanto. (2000). *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Grasindo.

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING MENGGUNAKAN MEDIA ONLINE GOOGLE CLASROOM SELAMA PANDEMI COVID-19 PADA MATA KULIAH BELAJAR DAN PEMBELAJARAN

Taufik Hidayat

Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Pacitan

E-mail: etaufik87@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran daring menggunakan media online google classroom selama pandemi covid-19 pada mata kuliah belajar dan Pembelajaran. Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif deskriptif yang fokus pada efektivitas pembelajaran menggunakan media online Google Classroom. Populasi penelitian yakni seluruh mahasiswa STKIP PGRI Pacitan yang sedang menempuh maa kuliah belajar dan pembelajaran pada semester ganjil tahun akademik 2020/2021 yang diajar menggunakan media online Google Classroom. Sampel penelitian yakni mahasiswa STKIP PGRI Pacitan yang dipilih menggunakan teknik simple random sampling dengan mempertimbangkan homogenitas populasi. Instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner pembelajaran daring melalui google form. Adapun analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu statistik deskriptif. Hasil penelitian menggambarkan bahwa mahasiswa menilai pembelajaran matematika menggunakan media online Google Classroom efektif (45,8%), tidak efektif (16,7%), dan menilai biasa saja (37,5%). Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran daring menggunakan media online google classroom selama pandemi covid-19, maka dosen harus memenuhi beberapa saran dari responden, yakni: (1) Pembelajaran dilaksanakan sesuai jadwal yang ditentukan (2) Memperpanjang waktu pengumpulan tugas, untuk mengakomodasi mahasiswa yang susah sinyal (3) Menambahkan beberapa vidio atau aplikasi lain seperti zoom untuk memperdalam pemahaman (4) Materi singkat dan di akhir pembelajaran ada kuis (5) Menggunakan WAG untuk memudahkan komunikasi antara mahasiswa dan dosen

Kata kunci: *Google Classroom, Pandemi Covid-19*

PENDAHULUAN

Seiring dengan adanya pandemi Covid-19 melanda seluruh negara di dunia termasuk Indonesia. Sesuai data terbaru dari *World Health Organization (WHO)* tanggal 13 Oktober 2020, lebih dari 38.028.113 (38 juta) kasus. Covid-19 merupakan penyakit menular, yang berarti dapat menyebar, baik secara langsung maupun tidak langsung, dari satu orang ke orang lain. Penyakit Covid-19 atau dapat disebut korona menyerang sistem pernapasan seperti hidung, tenggorokan, dan paru-paru. Sangat sulitnya penanganan wabah dan juga vaksin maupun obat yang belum untuk menyembuhkan pasien Covid-19 dan alat pelindung diri (APD) yang sangat terbatas untuk tenaga kesehatan menjadi pertimbangan pemerintah untuk menerapkan kebijakan ketat dengan tujuan meminimalisir penyebaran Covid-19.

Sebagian cara untuk mencegah penyebaran wabah ini yaitu dengan menerapkan pembatasan sosial antar individu atau *physical distancing*. Namun hal ini dapat menghambat pertumbuhan di

berbagai bidang kehidupan. Tidak ketinggalan juga dalam dunia pendidikan. Pemerintah melalui menteri pendidikan memindahkan proses belajar mengajar tatap muka di sekolah menjadi belajar di rumah atau biasa di sebut *Study From Home (SHF)*. *Study From Home (SHF)* berarti belajar dari rumah mempunyai banyak kendala saat proses pembelajaran. Kendala utama dalam proses pembelajaran daring ini adalah susahnya akses sinyal bagi mahasiswa yang berada di pelosok desa.

Penggunaan *Google Classroom* merupakan salah satu solusi untuk membuat mahasiswa mampu memahami materi kuliah dengan baik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Nurul Astuty Yensy (2020) yang mengatakan “bahwa pada Perkuliahan Mata Kuliah Statistika Matematika di Program Studi Pendidikan Matematika Jurusan PMIPA FKIP Universitas Bengkulu dengan menggunakan media *WhatsApp Group* cukup efektif jika dilihat dari hasil belajar mahasiswa”.

Penggunaan media belajar online yang salah satunya *Google Classroom* juga telah diterapkan di STKIP PGRI Pacitan semenjak diberlakukannya *Study From Home (SHF)* karena dapat memudahkan dosen dapat menyampaikan materi kuliah dalam bentuk powerpoint, video singkat, dan bahan bacaan lainnya. Namun demikian proses pembelajaran dari tersebut harus dilakukan evaluasi supaya ditemukan kendala dan perbaikan pembelajaran yang jelas dan terukur. Hal inilah yang menjadi dasar penulis untuk mengetahui efektivitas pembelajaran daring menggunakan media *online google classroom* selama pandemi covid-19 pada mata kuliah belajar dan pembelajaran.

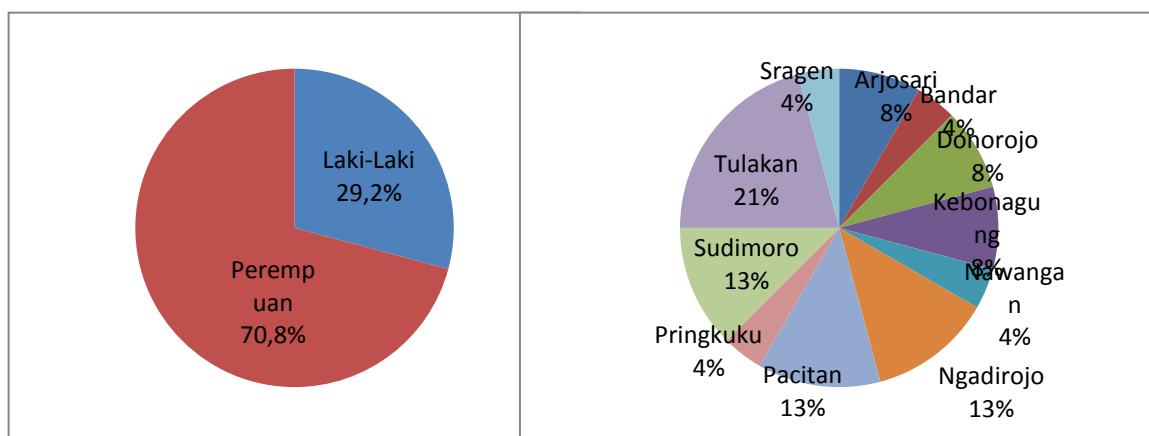
METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif yang bertujuan mengetahui efektivitas pembelajaran daring menggunakan media *online google classroom* selama pandemi covid-19 pada mata kuliah belajar dan pembelajaran. Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa STKIP PGRI Pacitan yang sedang menempuh mata kuliah belajar dan pembelajaran menggunakan metode daring khususnya media *online google classroom*. Sampel yang menjadi responden penelitian ini sebanyak 24 mahasiswa yang dipilih menggunakan teknik *simple random sampling* dengan mempertimbangkan homogenitas populasi. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data diantaranya kuesioner yang dibagikan melalui *google form*. Sedangkan analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dengan bantuan komputer.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Karakteristik Sampel

Seluruh sampel dalam penelitian ini sebanyak 24 mahasiswa yang terdiri dari 7 atau 29,2 % mahasiswa laki-laki dan sisanya sebanyak 17 atau 70,8 % mahasiswa perempuan. Kalau dilihat dari tempat domisilinya responden tersebar dari berbagai kecamatan di Kab. Pacitan diantaranya, Arjosari 8% Bandar 4% Donorojo 8% Kebonagung 8% Nawangan 4% Ngadirojo 13% Pacitan 13% Pringkuku 8% Sudimoro 13 % dan Tulakan 21% serta satu mahasiswa atau 4% berasal dari Kec. Sambungmacan, Kab. Sragen, Jawa Tengah. Data selengkapnya dapat dilihat pada gambar 1 berikut:

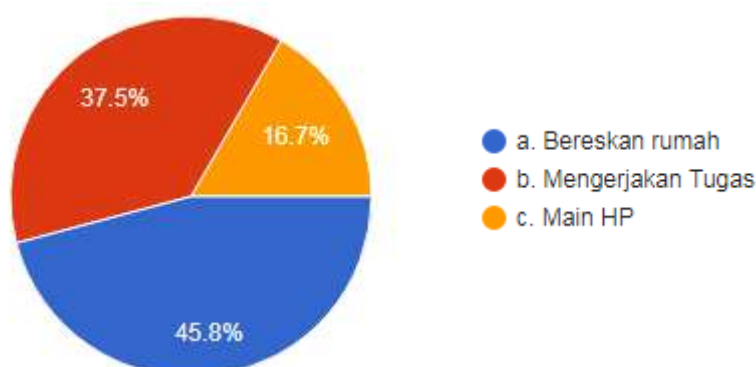


Gambar 1. Jenis Kelamin

Gambar 2. Domisili

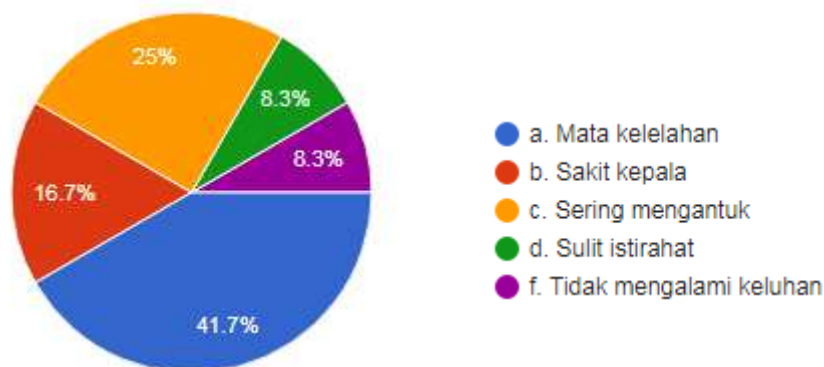
Dilihat dari daerah asal atau domisili, mahasiswa berada di wilayah Kab. Pacitan namun ada satu mahasiswa yang berasal dari luar Kab. Pacitan. Hal ini menunjukkan bahwa sebaran sampel beragam. Selanjutnya, dari angket yang disebar oleh peneliti semua mahasiswa mengetahui apa itu *google clasroom*, artinya tidak ada lagi mahasiswa yang belum kenal *google clasroom*. Hal ini disebabkan karena seringkali mahasiswa memakai *google clasroom* pada mata kuliah lain selain mata kuliah belajar dan pembelajaran.

Setelah dilakukan penelitian lebih lanjut selama *Study From Home (SHF)* responden dalam sehari paling banyak membereskan rumah yaitu sebesar 45,8% atau 11 mahasiswa, sedangkan aktifitas lain untuk mengerjakan tugas sebanyak 37,5% atau 9 mahasiswa dan sisanya sebanyak 16,7% atau 4 mahasiswa waktunya dihabiskan untuk bermain *handphone* dengan alasan tidak bisa menahan diri karena mengerjakan tugas dengan *handphone* lalu disela itu main game dan menggunakan medsos. Data selengkapnya dapat dilihat pada Gambar 3 dibawah ini:

Gambar 3. Aktifitas mahasiswa selama *Study From Home (SHF)*

Lebih lanjut, karena durasi yang lama dalam menggunakan *handphone* untuk membuka *google clasroom*, mahasiswa mengalami keluhan fisik. Beberapa diantaranya mengalami mata kelelahan 41.7% atau 10 mahasiswa, sakit kepala 16,7% atau 4 mahasiswa, sering mengantuk 25% atau 6

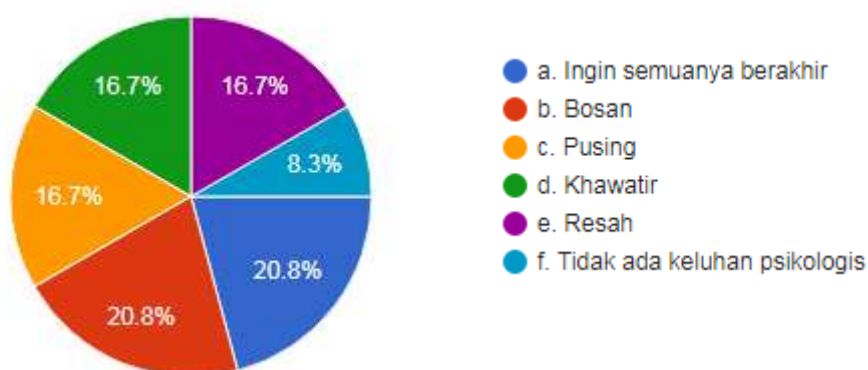
mahasiswa, sulit istirahat 8,3 % atau 2 mahasiswa, namun ada 8,3 atau 2 mahasiswa tidak mengalami keluhan yang berarti. Data selengkapnya dapat dilihat pada Gambar 4 dibawah ini:



Gambar 4. Keluhan fisik mahasiswa

Keluhan fisik tersebut merupakan dampak dari penggunaan *gadget* yang terlalu sering . Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang sebelumnya dilakukan oleh Sidabutar dkk. (2019) yang menunjukkan bahwa “penggunaan *gadget* dapat menyebabkan sakit kepala dan iritasi mata”. Menurut Ilyas dalam Bawelle dkk. (2016), :mata lelah dapat terjadi jika mata fokus kepada objek berjarak dekat dalam waktu yang lama dan otot-otot mata bekerja lebih keras untuk melihat objek terutama jika disertai dengan pencahayaan yang menyilaukan”.

Selain keluhan fisik diatas, mahasiswa juga mengalami keluhan psikologis ketika pembelajaran daring menggunakan *google clasroom* sedang berlangsung diantaranya ingin semua berakhir 20,8% atau 5 mahasiswa, bosan 20,8% atau 5 mahasiswa, pusing 16,7% atau 4 mahasiswa, khawatir 16.7% atau 4 mahasiswa, resah 16,7% atau 4 mahasiswa dan tidak ada keluhan psikologis sebesar 8.3% atau 2 mahasiswa. Data selengkapnya dapat dilihat pada Gambar 5 dibawah ini:



Gambar 5. Keluhan psikologis mahasiswa

2. Gambaran tentang Pembelajaran Daring menggunakan *google clasroom*

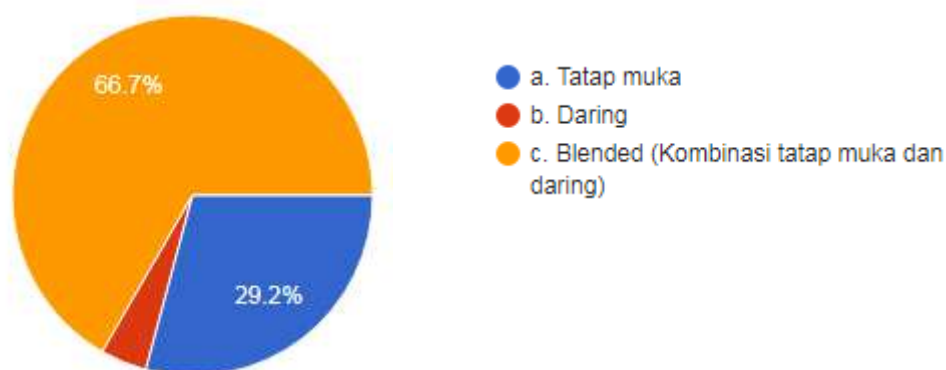
a. Pengetahuan tentang *google clasroom*

Google clasroom merupakan sebuah layanan gratis yang dikembangkan oleh untuk sekolah-sekolah maupun Perguruan Tinggi yang ditujukan untuk menyederhanakan mendistribusikan, dan menilai tugas dengan cara tanpa kertas (*paper less*). Dosen dapat

mengundang kelas menggunakan kode rahasia. Selanjutnya dosen dapat memulai proses pembelajaran, mendistribusikan, dan memeriksa tugas mahasiswa. Hasil angket yang disebarkan oleh peneliti menunjukkan bahwa semua mahasiswa 100% mengetahui apa itu *google classroom*, artinya tidak ada lagi mahasiswa yang belum kenal *google classroom*. Hal ini disebabkan karena seringnya mahasiswa memakai *google classroom* pada mata kuliah lain selain mata kuliah belajar dan pembelajaran.

b. Model pembelajaran daring menggunakan google classroom yang disukai mahasiswa

Hasil angket penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran daring menggunakan *google classroom* yang disukai mahasiswa sebanyak 66,7% atau 16 mahasiswa blended atau pembelajaran yang menggabungkan antara tatap muka dan daring, sebanyak 29,2% atau 7 mahasiswa menyukai pembelajaran tatap muka, edangkan sisanya 4,2% atau 1 mahasiswa menyukai pembelajaran daring. Data selengkapnya dapat dilihat pada Gambar 6 dibawah ini:

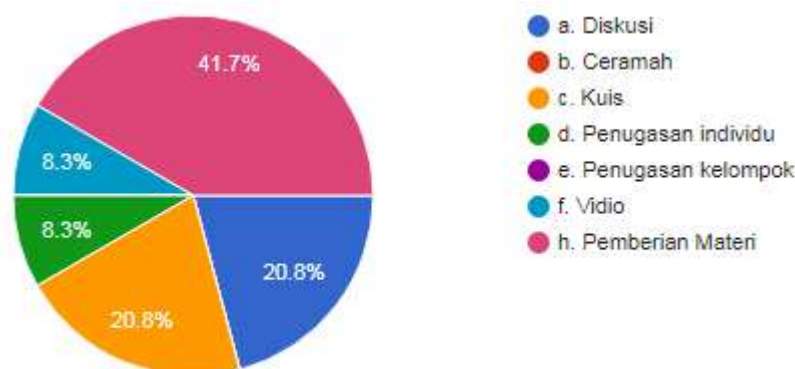


Gambar 6. Model pembelajaran *google classroom* yang disukai mahasiswa

Hartanto (2016) mengungkapkan bahwa “teknologi informasi dan telekomunikasi yang murah dan mudah akan menghilangkan batasan ruang dan waktu yang selama ini membatasi dunia pendidikan”. Beberapa konsekuensi logis yang terjadi dalam penggunaan *google classroom*, antara lain mahasiswa dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran dimanapun tanpa terbatas lagi pada batasan tempat dan waktu, materi pembelajaran bahkan dapat dengan mudah diambil dan dibagi tanpa tergantung pada dimana mahasiswa belajar. Tetapi hal tersebut masih banyak kendala baik dari biaya, kesiapan infrastruktur teknologi informasi, masyarakat, dan peraturan yang mendukung terhadap kelangsungan pembelajaran

c. Metode yang anda sukai ketika pembelajaran daring menggunakan google classroom

Metode yang di sukai ketika pembelajaran daring menggunakan *google classroom* diskusi 20,8% atau 5 mahasiswa, ceramah 0 %, kuis 20,8% atau 5 mahasiswa, penugasan individu 8,3% atau 2 mahasiswa, penugasan kelompok 0%, vidio 8,3% atau 2 mahasiswa, dan pemberian materi 41,7% atau 10 mahasiswa. Data selengkapnya dapat dilihat pada Gambar 7 dibawah ini:

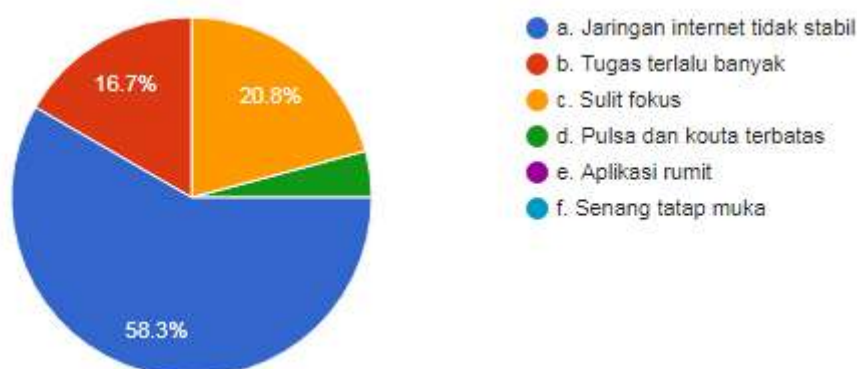


Gambar 7. Metode yang anda sukai ketika pembelajaran daring menggunakan google Classroom

Hasil ini diperkuat oleh Hanum (2013) bahwa interaksi pembelajaran dapat berjalan apabila terdapat pengelola pembelajaran (guru), sumber belajar, subjek pembelajar, interaksi antara pengajar/guru. Pengelolaan pembelajaran dapat dilakukan oleh guru, sehingga guru memberikan peran aktif dalam sistem pembelajaran termasuk dalam *elearning*. Selain itu juga dikuatkan oleh Yazdi (2012) menunjukkan bahwa melalui metode diskusi/forum, guru dan peserta didik dapat melakukan interaksi secara langsung sehingga memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran ketika daring.

d. Kendala yang dialami mahasiswa ketika pembelajaran daring menggunakan google classroom

Beberapa kendala yang dihadapi mahasiswa ketika mengikuti pembelajaran daring menggunakan *google classroom* jaringan internet tidak stabil 58,35 atau 14 mahasiswa, terlalu banyak tugas 16,7% atau 4 mahasiswa, sulit fokus 20,8% atau 5 mahasiswa, pulsa dan kuota terbatas 4,2% atau 1 mahasiswa, dan senang tatap muka 58,3% atau 14 mahasiswa. Data selengkapnya dapat dilihat pada Gambar 8 dibawah ini:



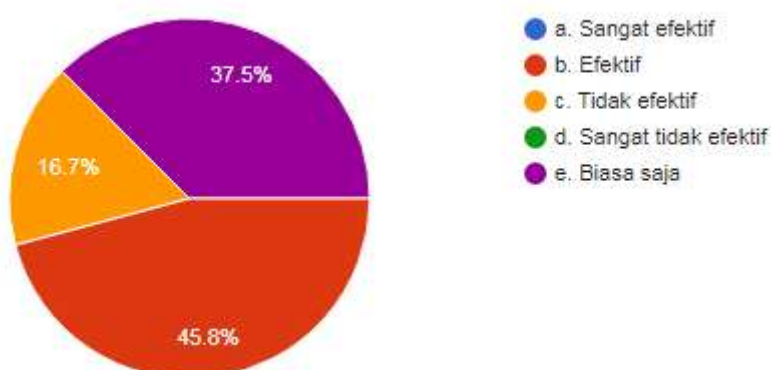
Gambar 8. Kendala pembelajaran daring menggunakan google clasroom

Hasil penelitian Hendrastomo (2008) bahwa ketersediaan akses internet sangat diperlukan dalam pembelajaran *e-learning*, karena karakteristik pembelajaran ini selalu menggunakan dan memanfaatkan jaringan internet. Secara umum, kecepatan akses jaringan

internet di Indonesia relatif lambat, ketersediaan jaringan internet yang masih terbatas dan harga untuk mengakses internet relatif mahal sehingga menjadi hambatan bagi pembelajaran *e-learning*.

e. Keefektifan pembelajaran daring menggunakan *google classroom*

Menurut mahasiswa yang menjadi sampel penelitian diperoleh keefektifan pembelajaran daring menggunakan *google classroom* efektif sebanyak 45,8% atau 11 mahasiswa, tidak efektif 16,7% atau 4 mahasiswa, sedangkan yang memilih biasa saja 37,5% atau 9 mahasiswa. Data selengkapnya dapat dilihat pada Gambar 8 dibawah ini:



Gambar 9. Keefektifan pembelajaran daring menggunakan *google classroom*

Media *online* dalam pembelajaran daring memungkinkan peserta didik untuk memiliki semangat yang tinggi untuk belajar dan mengerjakan tugas. Hasil penelitian Sianturi (2018) menunjukkan bahwa penggunaan internet pada mahasiswa secara signifikan dapat memengaruhi motivasi mahasiswa dalam menggunakan *elearning*.

f. Saran supaya pembelajaran daring menggunakan *google classroom* tetap efektif

Dari beberapa sampel penelitian mengajukan saran supaya pembelajaran daring menggunakan *google classroom* tetap efektif, yaitu:

1. Pembelajaran dilaksanakan sesuai jadwal yang ditentukan
2. Memperpanjang waktu pengumpulan tugas, untuk mengakomodasi mahasiswa yang susah sinyal
3. Menambahkan beberapa video atau aplikasi lain seperti zoom untuk memperdalam pemahaman
4. Materi singkat dan di akhir pembelajaran ada kuis
5. Menggunakan WAG untuk memudahkan komunikasi antara mahasiswa dan dosen

Meski mahasiswa banyak menyukai pembelajaran blended yaitu pembelajaran kombinasi antara tatap muka dan daring namun mereka menerima kenyataan ini dan mencoba bersahabat dengan keadaan. Semakin sering mahasiswa menggunakan handphone maupun laptop untuk mengikuti pembelajaran beberapa mahasiswa mengalami keluhan fisik dan keluhan psikologis, yaitu ingin semuanya cepat berakhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Bawelle, C. F. N., Lintong, F., & Rumampuk, J. (2016). Hubungan penggunaan smartphone dengan fungsi penglihatan pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi Manado angkatan 2016. *Jurnal E-Biomedik*, 4(2), 0–5.
- Hanum, N. S. (2013). Keefetifan e-learning sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 90–102.
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 1–18.
- Hendrastomo, G. (2008). Dilema dan Tantangan Pembelajaran E-learning 1 (The Dilemma and the Challenge of. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 4, 1–13.
- Nurul Astuty Yensy (2020). Efektifitas Pembelajaran Statistika Matematika melalui Media *Whatsapp Group* Ditinjau dari Hasil Belajar Mahasiswa (Masa Pandemi Covid-19). *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(2), Hal. 65-74.
- Sidabutar, L., Adhitya, T., Wong, F., Rici, M., & Wibisono, Y. P. (2019). Analisis Pengaruh Game *Online Mobile Terhadap Kesehatan Mata Pada Mahasiswa FTI UAJY*. *Sintak 2019*, 3, 402–410
- Sianturi, S. R. (2018). Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Evaluasi E-Learning Pada Institusi Keperawatan Di Jakarta Dan Depok. *Jurnal Pendidikan Keperawatan Indonesia*, 4(2).
- Yazdi, M. (2012). E-learning sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis teknologi Informasi. *Jurnal Ilmiah Foristek*, 2(1), 143–152.

**HEUTAGOGIK SEBAGAI ALTERNATIF PENGEMBANGAN MODEL
PEMBELAJARAN MASA NEW NORMAL**

Atrup

Pascasarjana/Magister Keguruan Olahraga, UN PGRI Kediri

E-mail: atrup@unpkediri.ac.id

Abstrak

Pandemik covid-19 memunculkan era baru dalam tatanan kehidupan bermasyarakat, termasuk dalam bidang pendidikan, yaitu sekolah ditutup dan siswa harus belajar dari rumah (BDR) dan guru bekerja dari rumah melalui kegiatan pembelajaran jarak jauh (PJJ) untuk keselamatan dan kesehatan siswa, guru, kepala sekolah dan semua warga sekolah. Dalam pelaksanaan PJJ-BDR hingga saat ini, telah memasuki bulan kesepuluh masih menyisakan se-abreg permasalahan. Meskipun berbagai upaya mencari solusi telah dilakukan, termasuk kegiatan seminar dan workshop online (webinar) atau pun offline puluhan, bahkan ratusan kali. Artikel ini, berusaha untuk menawarkan salah satu pendekatan dalam pembelajaran yaitu heutagogik yang memungkinkan siswa untuk bisa lebih bertanggungjawab dan mandiri dalam belajar.

Kata kunci: *Heutagogik, Model Pembelajaran, Masa Pandemi Covid-19*

PENDAHULUAN

Sejak penetapan pandemik Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) sebagai jenis penyakit yang menimbulkan kedaruratan kesehatan masyarakat melalui Keputusan Presiden (Keppres) nomor: 11 tahun 2020 tanggal, 31 Maret 2020 yang diikuti dengan beberapa peraturan perundangan lainnya, dampaknya telah dirasakan dalam berbagai sendi kehidupan masyarakat. Tak ayal lagi, dalam dunia pendidikan dampaknya sangat dirasakan bagi seluruh stakeholder pendidikan. Dengan mendasarkan pada Keppres tersebut, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Anwar Makariem yang akrab disapa Mas Menteri (MM) mengeluarkan Surat Edaran (SE) nomor: 4 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 kepada para gubernur, bupati dan walikota seluruh Indonesia yang intinya bahwa kesehatan lahir dan batin siswa, guru, kepala sekolah dan seluruh warga sekolah menjadi pertimbangan utama dalam pelaksanaan kebijakan pendidikan.

Beberapa kebijakan dalam pendidikan di Indonesia masa pandemik Covid-19 di antaranya: (1) penutupan sekolah, yang memaksa siswa harus belajar dari rumah (BDR) dan memaksa guru harus bekerja dari rumah melalui pembelajaran jarak jauh (PJJ), (2) meniadakan ujian nasional (UN) tahun 2020, padahal penghapusan UN baru direncanakan akan dilaksanakan pada tahun ajaran 2021-2022, (3) penetapan kelulusan, kenaikan kelas tahun ajaran 2020-2021 didasarkan pada portofolio yang diperoleh siswa dari nilai rapor dan prestasi lainnya yang berhasil dikumpulkan selama proses dan pelaksanaan pembelajaran sebelumnya, penugasan, tes dalam jaringan (daring) dan/atau bentuk asesmen jarak jauh lainnya, (4) mekanisme penerimaan peserta didik baru (PPDB) juga mengalami penyesuaian dengan mempertimbangkan kesehatan dan keselamatan siswa dengan meminimalkan dan mengantisipasi kemungkinan penyebaran Covid-19, (5) anggaran pendidikan mengalami penyesuaian, seperti relaksasi penggunaan bantuan operasional sekolah, (6) menyederhanakan kurikulum masa

pandemik covid-19 dan (7) beberapa kebijakan pendidikan yang direncanakan dalam situasi normal sebelum pandemik Covid-19 ‘berantakan’ menyesuaikan dengan masa kenormalan baru ‘new normal’ akibat pandemik Covid-19 (Atrup, 2020b).

Artikel sederhana ini, memokuskan kajian pada proses pembelajaran yang berlangsung selama pandemik Covid-19 dengan berusaha menawarkan alternatif pengembangan model pembelajaran heutagogik (Atrup, 2020a). Oleh karena sejak sekolah ditutup dan dipaksa untuk melaksanakan PJJ-BDR yang telah berlangsung selama sepuluh bulan hingga bulan Desember ini dan bahkan rencana tatap muka dimulai lagi pada semester genap tahun ajaran 2020-2021 terancam gagal, karena masih menyisakan beberapa masalah yang dapat diidentifikasi. Meskipun berbagai usaha telah dilakukan termasuk usaha yang ditawarkan melalui kegiatan puluhan bahkan ratusan kali seminar dan workshop online (webinar) dan offline dengan tema pembelajaran telah dilaksanakan untuk mendapatkan solusi dari berbagai masalah yang dirasakan. Ketika awal BDR-PJJ diberlakukan, dengan menghimpun beberapa sumber, Atrup (2020b: 6) mengemukakan masalah-masalah seputar proses pembelajaran seperti yang diungkapkan orangtua dan siswa sebagai berikut: (1) dari pihak orangtua, merasa bahwa “anak-anak belajar dari rumah kami orangtua yang sibuk, stress karena harus mengawasi anak-anak, materi dan tugas-tugas yang diberikan guru banyak banget, mereka pegang hp (gawai) eh.. ternyata main game”, ungkapan lain, dari orangtua yang putranya siswa di SMA “sekolah sepakat, pakai google classroom, eh.. giliran gurunya tidak bisa pakai”, (2) Kemendikbud mengembangkan dan kerjasama dengan berbagai apps belajar, namun masih banyak kendala yang dihadapi di lapangan, (3) ungkapan lain, dari seorang siswa yang duduk di sekolah dasar kelas lima “tugas-tugas dari sekolah merangkum, saya kirim lewat WA nunggu pinjam hp kakak, kalau telat kirim saya diantar kakak untuk diparaf Bu Guru. Saya belajar dari TV sekarang rusak, kalau mau belajar lewat TV saya pergi ke Budhe”.

Ungkapan di atas adalah sebagian dari hiruk-pikuk masalah yang muncul dalam PJJ-BDR. Pada bagian lain, Atrup (2020b: 7) juga mengemukakan fakta-fakta seperti: (1) orangtua tidak menguasai dan tugas-tugas yang diberikan guru, sehingga tidak dapat membantu belajar anak-anaknya, (2) tidak tersedia jaringan internet, kepemilikan hp android, tidak cukup kuota, jaringan listrik terganggu, (3) hp (gawai) yang ada dipakai bergantian dengan anggota keluarga yang lain, (4) suasana di rumah tidak menyenangkan, (5) masih dijumpai orangtua yang tidak peduli dan tidak memberikan perhatian belajar kepada anak-anaknya, (6) orangtua sibuk dengan pekerjaan dan aktivitasnya sendiri, dan sejenisnya.

Ketika PJJ-BDR telah memasuki bulan ketiga dalam semester gasal 2020-2021 yang bearti waktunya memasuki ujian tengah semester (UTS), juga memunculkan beberapa masalah dalam pelaksanaannya di lapangan. Atrup (2020c: 8), mengemukakan di salah satu SMP Negeri, melalui kesepakatan di antara sekolah dengan paguyuban orangtua (Pagos) disepakati bahwa tugas-tugas yang telah diberikan kepada peserta didik dikumpulkan melalui orangtua/wali murid setiap akhir bulan kepada wali kelas untuk diteruskan ke guru bidang studi untuk dikoreksi. Sebagian guru merasa hal ini

terlalu lama, karena penumpukkan tugas-tugas dari siswa yang harus dikoreksi. Kegiatan PJJ-BDR terus dipantau dan dievaluasi oleh dinas pendidikan kabupaten dan kota, bersama dengan pimpinan satuan pendidikan. Perihal evaluasi hasil belajar dalam PJJ-BDR ini ditemukan di salah satu sekolah negeri, di antaranya disepakati tidak perlu mengadakan ulangan harian, atau pun UTS, nilai diambil dari hasil tugas-tugas yang telah dikerjakan oleh siswa, kesepakatan ini juga masukan dari orangtua (Baca: informasi dan data dicatat pada tanggal, 18 September 2020). Pendek kata, tindak-pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan pada masa pandemik covid-19 yang selanjutnya, memunculkan konsep 'new normal' masih perlu terus diikhtiarkan oleh kita semua.

KAJIAN LITERATUR DAN PEMBAHASAN

Pandemik covid-19 mengakibatkan munculnya konsep kenormalan baru 'new normal era', yaitu suatu tatanan kehidupan baru di masyarakat dunia, termasuk Indonesia. Atrup (2020d: 2) *the new normal era* (2020) saat ini akibat dari pandemik covid-19 berbeda dengan konsep *new normal* sebelumnya seperti krisis moneter tahun 1998, krisis keuangan 2007-2008 dan resesi global 2008-2012. Konsep *new normal* yang sekarang sebagai akibat dari pandemik covid-19 diartikan sebagai tatanan kehidupan dan perilaku baru untuk tetap menjalankan aktivitas biasa dengan menerapkan protokol kesehatan dan keselamatan untuk mencegah terjadinya penyebaran dan penularan covid-19 melalui penggunaan masker, cuci tangan, jaga jarak, meningkatkan imun, mempertebal iman, dan mengutamakan keselamatan diri, keluarga, teman dan lingkungan.

Penularan dan penyebaran covid-19 hingga saat ini masih sangat tinggi dan membuat jantung kita berdegup kencang, sudah lebih dari sepuluh bulan sejak Februari-Maret 2020 ditemukan positif covid-19 di Indonesia data per 20 Desember 2020 telah mencapai angka 664.930 orang terkonfirmasi positif, pasien yang sembuh 541.811 orang, sekitar 81,5% dan pasien yang meninggal dunia mencapai 19.880 orang, sekitar 2.98% (Maulana, 2020). Kondisi semacam ini membuat kita selalu berupaya untuk menemukan cara-cara atau pendekatan dalam pembelajaran yang dapat meminimalkan penyebaran dan penularan covid-19 dengan benar-benar memperhatikan kesehatan dan keselamatan siswa, guru, kepala sekolah dan semua warga sekolah yang salah satunya adalah dengan menerapkan pendekatan heutagogik (Atrup, 2020a; Hiryanto, 2017; Blaschke, 2012).

Dari beberapa kajian menyatakan bahwa pendekatan heutagogik tidak terpisah dengan pendekatan andragogik, dan pedagogik. Konsep pedagogik merujuk pada pendekatan pendidikan yang sesuai untuk anak-anak yang masih dalam tahap perkembangan dan masih memerlukan bantuan dan peran orang dewasa yang lebih besar. Sedangkan konsep andragogik lebih merupakan pendekatan pendidikan bagi orang dewasa. Sebagaimana karakteristik orang dewasa, mereka pada umumnya telah menyadari penting dan manfaat belajar, memiliki rasa tanggungjawab, dan kemandirian. Tentu hal yang demikian, memerlukan pendekatan yang berbeda dengan anak-anak yang masih dalam tahap perkembangan. Dalam pendekatan andragogik, peran guru lebih merupakan fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Berbeda halnya dengan konsep heutagogik, bila andragogik merupakan *self-directed*

learning, maka heutagogik merupakan *self-determined learning*, yaitu pendekatan pembelajaran yang segala hal ditentukan sendiri oleh pembelajar.

Hiryanto (2017: 17) mengutip beberapa sumber, menyatakan bahwa heutagogik merupakan kontinum atau perluasan dari andragogik. Hal ini, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Andragogik (self-directed)	Heutagogik (self-determined)
Single-loop learning (satu lingkaran belajar)	Double-loop learning (lebih dari satu lingkaran belajar)
Competency development (pengembangan kompetensi)	Capability development (pengembangan kapabilitas)
Linier-design and learning approach	Non-linier design and learning approach
Instructor-learner directed	Learner-directed
Getting student to learn (content)	Getting student to understand how they learn (process)

Keterkaitan di antara pedagogik, andragogik dan heutagogik diemukakan Mezirow, dalam Blaschke (2012) ditinjau dari kematangan, autonomi dan peran guru dapat diperiksa pada gambar di bawah ini;



Keterkaitan di antara pedagogik, andragogik, dan heutagogik dapat diuraikan, bahwa semakin siswa bertambah umur, maka akan matang dan bertambah mandiri belajarnya, bila dilihat dari peran guru, maka materi yang terstruktur semakin berkurang, dan sebaliknya semakin usia siswa masih anak-anak tahap perkembangan, maka pendekatan yang paling sesuai adalah pedagogik dan peran guru serta materi yang terstruktur semakin dominan.

Selanjutnya, Atrup (2020a) menelusuri beberapa sumber untuk mengidentifikasi prinsip-prinsip heutagogik, menjadi 6 (enam) prinsip yaitu: (1) kegiatan belajar ditentukan sendiri oleh siswa, (2) mengembangkan keterampilan belajar sepanjang hayat 'life long learner', (3) *self-efficacy* dan kapabilitas belajar, (4) refleksi dan metakognisi, (5) mengembangkan potensi individu secara optimal dengan memanfaatkan penggunaan media dan berbagai sumber belajar yang tersedia, dan (6) pembelajaran non-linier memberikan dasar untuk merancang dan mengembangkan ekologi belajar.

Tentu saja, dalam mengimplementasikan pendekatan heutagogik dalam pembelajaran PJJ-BDR perlu menyesuaikan, utamanya dengan tingkat perkembangan dan karakteristik siswa. Seperti pada prinsip yang pertama, tidak mungkin siswa utamanya kelas rendah menentukan sendiri kegiatan belajarnya, akan tetapi masih diperlukan peran dan bantuan guru. Sebaliknya, bagi siswa pada kelas tinggi mereka relatif lebih bisa menetapkan kegiatan-kegiatan belajar yang bakal dilakukan. Demikian halnya, dalam upaya mengembangkan keterampilan belajar sepanjang hayat, pada siswa yang berada pada kelas rendah masih perlu bantuan dan peran dominan guru, sedangkan pada siswa kelas tinggi, bisa saja mereka telah mampu belajar dari kesalahan-kesalahan dan kekurangan selama berproses untuk perbaikan terus-menerus menyesuaikan perkembangan dan kebutuhan belajar dirinya.

Yang tidak kalah pentingnya, dalam mengimplementasikan pendekatan heutagogik dalam PJJ-BDR adalah prinsip *self-efficacy* dan kapabilitas belajar. Efikasi diri mengacu pada kepercayaan diri individu akan kemampuannya untuk sukses dalam melakukan suatu kegiatan. Belajar memerlukan kesiapan pribadi, bila seorang siswa tidak memiliki kepercayaan diri rasanya sulit untuk bisa berkembang. Efikasi diri dapat bersumber pada: (1) *performance accomplishment*, penguasaan dan pengalaman belajar individu yang memunculkan prestasi tinggi biasanya akan menambah rasa percaya diri siswa, (2) *vicarious experiences*, pengalaman keberhasilan yang telah ditunjukkan pada pihak lain, biasanya juga akan memunculkan rasa percaya diri siswa, (3) *verbal persuasion*, penggunaan sugesti diri dan petunjuk diri juga meningkatkan rasa percaya diri, dan (4) *emotional arousal*, kondisi psikologis siswa penting diperhatikan untuk memunculkan rasa percaya diri tinggi dalam belajar.

Ketiga pendekatan pembelajaran pedagogik, andragogik dan heutagogik merupakan suatu kontinum juga ditegaskan oleh Hiryanto (2017: 70). Ia menjelaskan bahwa bahwa bagi seorang siswa suatu saat dapat diterapkan dengan menggunakan pendekatan pedagogik, andragogik, dan/atau pun heutagogik tergantung pada tingkat perkembangan, karakteristik, dan kemandirian siswa dalam belajar.

KESIMPULAN

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui PJJ-BDR memerlukan kesiapan dari semua pihak, persiapan guru dalam menetapkan model pembelajaran, bisa dalam jaringan (daring), luar jaringan (luring), dan guling (guru keliling), ini tergantung pada kondisi siswa, kepemilikan hp (gawai), tersedianya paket data, jaringan internet, perhatian orangtua dan sumber belajar yang tersedia. Terlepas dari kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran, guru dapat menggunakan pendekatan heutagogik dalam pembelajaran, utamanya bagi siswa pada kelas atas, dan telah memiliki tanggungjawab dan kemandirian dalam belajar yang memadai.

DAFTAR PUSTAKA

- Atrup (2020a). “Heutagogik dan Merdeka Belajar Implementasinya dalam BDR” Kediri: Makalah Disampaikan pada Webinar dan Workshop Nasional Kolaboratif PGRI Kabupaten Gresik, PGRI Kota Kediri, Perti PGRI (Unirow Tuban dan UN PGRI Kediri) dan Smart Training tanggal, 8 s.d. 11 Agustus 2020.
- Atrup (2020b). “Pengembangan Program Pembelajaran di Era New Normal”, Kediri: Makalah Disampaikan pada Webinar dan workshop Nasional Implementasi Pembelajaran di Era New Normal Kerjasama PGRI Kota Kediri dan Smart Training tanggal, 4-6 Juli 2020.
- Atrup (2020c), “Penerapan Authentic Assessment dalam PJJ-BDR Masa Pandemi Covid-19”, Kediri: Makalah Disampaikan dalam Webinar dan Workshop Nasional PGRI Kabupaten Banyuwangi, Perti PGRI dan Smart Training tanggal, 3-6 Oktober 2020
- Atrup (2020d), “Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Masa Pandemi Covid-19”, Kediri: Makalah Disampaikan pada Workshop MGMP-KKG Dinas Pendidikan Kota Kediri, 6 s.d. 14 Agustus 2020.
- Blaschke, Lisa Marie (2012), “Heutagogy and Lifelong Learning: A Review of Heutagogical Practice and Self-Determined Learning”, *The International Review of Research in Open and Distance Learning*, 13(1), Januari 2012.
- Hiryanto (2017), “Pedagogi, Andragogi dan Heutagogi serta Implikasinya dalam Pemberdayaan Masyarakat”, *Dinamika Pendidikan*, Vol. XXII (1) Mei 2019p. 65-71.
- Maulana, M. R. (2020) “Kasus Virus Corona Indonesia per 20 Desember 2020, Cetak Rekor Penambahan Kasus Kematian”, *Harian Pikiran Rakyat*, 20 Desember 2020.
- Mendikbud. RI (2020). SE Nomor 4/2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19), Jakarta: Kemendikbud. RI.
- Presiden RI (2020). Keputusan Presiden RI Nomor: 11/2020 tentang Penetapan Kedaruratan Kesehatan Masyarakat Corona Virus Disease 2019 (Covid-19), Jakarta: Kementerian Sekretariat Negara.

LINGUISTIK TERAPAN: KONSEP TANDA DAN TINJAUAN EPISTEMOLOGI

Hasan Khalawi

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris STKIP PGRI Pacitan

E-mail: hasankhalawi@gmail.com

Abstrak

Tanda –tanda yang ada di seluruh entitas—mikro dan makro kosmos—bukanlah pepesan kosong yang harus dibiarkan begitu saja. Namun, seniscayanya ia perlu digali dan dikembangkan melalui piranti penafsiran. Selain itu, temuan ini harusnya bisa diterapkan di dalam dunia pendidikan yang integrative, yakni, antara sains dan Islam dengan pendekatan tertentu. Berdasarkan penelusuran, belum banyak yang mengupas perihal ‘ilmu tanda’ yang berasal dari Barat dan linguistik dan Islamisasi ilmu’. Sehingga, berdasarkan urgensi ini, peneliti akan mengadakan penelitian tentang dimensi tersebut dan percaya bahwa bahwa ilmu ‘tanda’ sangat penting untuk mengungkap pesan Tuhan di dalam suatu entitas. Selanjutnya, penulisan ini, sebagai kajian awal, akan menjelaskan tema sentral antara lain: (1) apakah epistemologi itu?; (2) bagaimanakah perspektif konsep asing mengenai ‘tanda’?; (3) bagaimanakah perspektif konsep Islam mengenai ‘tanda’?; (4) bagaimanakah strategi integrasi yang bisa diterapkan?.

Kata Kunci: Tanda, Risalah Nur, Semiotics, Linguistik Terapan, Islamisasi Ilmu

PENDAHULUAN

Waktu, gerak, makna, wacana, dan perubahan adalah keniscayaan hidup bagi seluruh entitas yang hidup di muka bumi ini. Semua konsep tersebut sekaligus adalah pembahasan yang tidak pernah surut ditinjau dari masing-masing kapasitas pengamatnya. Bagi hemat penulis, wacana melekat ke dalam banyak hal; termasuk persahabatan dan pertalian, bahasa, pandangan hidup, fisik, tempat, dan dimensi metafisis yang lain.

Wacana yang ada di sekeliling kita adalah bagaikan kitab alam yang semestinya tidak dibiarkan berlalu begitu saja. Sebagaimana disebutkan oleh untaian kalimat indah badiuzzaman Said Nursi, “dari sejumlah pelajaran dan pembahasan sebelumnya, engkau pasti memahami bahwa al-Qur’an membahas alam semesta hanyalah sebagai lanturan (digresi) untuk membuktikan Dzāt, sifat, dan nama-nama Allah. Dengan kata lain, ia memberikan pemahaman tentang makna kitab alam yang besar ini untuk memperkenalkan Penciptanya kepada kita. Sebagaimana manusia melalui hari-harinya detik demi detik, mereka seharusnya tahu apa yang paling hakiki untuk dicari. Sebagaimana seorang muslim, tujuan hakiki hidup di dunia adalah dengan mengenal Tuhanya. Mengenal berarti mendekati. Keinginan mendekati berarti seseorang memiliki cara-cara untuk mengenalnya. Cara-cara ini adalah buah yang berasal dari akumulasi wacana yang terseruktur dalam dunia akademis. Sehingga, kita sering mengenal dua jenis pandangan hidup yakni *natural worldview*—pandangan hidup yang natural—dan *transparent* atau *scientific worldview*—pandangan hidup yang saintifik (Muslih, 2019).

Selanjutnya, Hamid Fahmi Zarkasyi menjelaskan bahwa *natural worldview* terbentuk secara alamiah melalui proses pengalaman hidup manusia, tanpa terlibat di dalamnya proses ilmiah dan kajian intelektual. Akibatnya, seorang subjek dengan pandangan hidup ini tidak bisa melakukan

banyak hal dalam hidupnya. Kemudian, *scientific worldview* terbentuk tidak hanya melalui proses alamiah, namun juga terbentuk melalui kajian keilmuan, pendidikan sistematis, serta berbagai unsur saintifik lainnya. Dengan demikian, anugerah yang diberikan kepada penulis dan pembaca adalah kepemilikan cara untuk melintasi horizon ilmu untuk memaknai dunia ini dengan logika dan mata hati secara akademis maupun metafisis.

Cara yang dimaksud ini adalah wilayah akademis yang lazimnya disebut dengan epistemology (Audi, 2003: 1). Dalam islam, dorongan belajar tentang epistemologi adalah keniscayaan. Karena, keberadaan epistemologi adalah harmonis dengan anugerah logika dan akal manusia dari Alloh SWT. Dalam logika Islam, proses epistemologis antara lain: (1) epistemology melahirkan “pandangan alam”; (2) dan “pandangan alam” melahirkan ideologi; (3) selanjutnya ideologi memerlukan; (4) pengamalan (Muthahhari, 2001). Gambaran logika tersebut sebagaimana tertuang di dalam kisah nabi Adam as di bawah:

Sejak pertama masuk ke dalam surga, Adam as adalah seorang manusia. Karena ia adalah seorang manusia. Karena ia adalah seorang manusia, maka ia memiliki pengetahuan, epistemologi, memahami dan mengetahui berbagai hakikat. Adam as dikeluarkan dari surga karena ia telah keluar dari sisi kemanusiaan. Dengan ilmu dan pengetahuan yang ia miliki, ia masih terperdaya hawa nafsunya.... Dia (Alloh) menegaskan bahwa di sini (surga) adalah tempat manusia. Adam as telah keluar dari kemanusiaan dan diturunkan dari surga. Adam as tidak mengamalkan epistemologi dan pengetahuan yang ia miliki (Muthahhari, 2001).

Adam adalah manusia dan mengetahui berbagai hakikat. Karena Adam mengetahui alam semesta sedemikian rupa, maka Adam terikat dengan ‘harus dan tidak boleh’. Dalam hal ini, Adam memiliki epistemologi, pandangan alam, dan ideologi. Selanjutnya, ideologi memerlukan pengamalan. Dari hikmah kisah di atas, nabi Adam as dikeluarkan dari surga karena tidak mengamalkan peringatan keempat dari epistemologinya (Muthahhari, 2001).

Dari kisah di atas, analogi epistemologi telah ditemukan berdasarkan hikmah nabi Adam as diturunkan dari surga. Islam memantik seseorang untuk peduli dengan epistemologi yang berpengaruh terhadap pengamalan sehari-hari terlebih epistemologi Islam dalam proses saintifik. Padahal, sebagaimana yang telah kita ketahui bahwa ilmu yang berkembang di lapangan adalah hampir dalam keadaan sekuler dengan memisahkan ilmu dan agama. Keadaan seperti ini menjadi tidak menguntungkan terhadap tujuan penciptaan manusia yang hakiki. Sehingga, perlu kiranya mengenali konsep-konsep tertentu untuk dikaji. Dalam hal ini adalah konsep tanda.

Tanda-tanda ini adalah pesan khusus yang bersifat teoretis dan praktis dalam kenyataannya. Hanya saja, ilmu ‘tanda’ ini harus dikeroyok dengan berbagai disiplin ilmu untuk memahami konsepnya secara komprehensif atau disebut dengan pendekatan yang interdisiplin.

Hemat penulis, domain ilmu yang terlibat dalam konsep tanda dalam linguistics antara lain: (1) *Semiology*; (2) *Semiotics*; (3) *Psycholinguistics*; (4) *Discourse Analysis*; (5) dan *functional Grammar* (*Systemic Functional Linguistics*). Ke-5 disiplin tersebut masih berdiri kokoh di dalam domain masing-masing. Untuk memahami tanda di dalam entitas mikrokosmos dan makrokosmos, perlu

kiranya keempat cabang ilmu dalam linguistic tersebut untuk dianalisa, dibandingkan, dievaluasi, direkonstruksi dan menjadi sintesa yang utuh dalam memahami sesuatu yang *beyond the text* dalam kehidupan dan agama. Pemanfaatan *tamsil* —permisalan—yang luar biasa ini sudah dipraktikkan langsung oleh Ustad Badiuzzaman Said Nursi yang dituangkan di dalam *Magnum Opus* beliau yang dikenal dengan Risalah Nur. Beliau memberikan contoh secara langsung di dalam karya Risalah Nurnya bahwa tanda-tanda yang ada di sekeliling kita sangat penting untuk ditangkap dan diungkap melalui logika dan mata hati yang sudah berisi tentang visi kebenaran Islam.

Risalah Nur adalah bukti nyata bahwa entitas di sekeliling kita bukanlah pepesan kosong yang terjadi karena sebab alami dari Alam atau disebut dengan Hukum Alam. Namun, permisalan-permisalan (*tamsil*) yang beliau berikan dalam memahami tanda di sekeliling kita sangat membantu memahami makna teologis dan hakikat sebuah keberadaan entitas serta tujuan hakiki hidup dalam Islam. Sehingga, sangat perlu kiranya konsep-konsep yang dituangkan oleh beliau dikembangkan ke dalam sebuah konsep tanda yang terintegrasi dengan islam. Pada akhirnya, hasil dari pencarian ini tidak berhenti pada tataran *knowledge for knowledge* yang dikonsumsi sebatas ahli teori; namun, lebih lanjutnya akan berkembang menjadi *knowledge for practice* yang dikonsumsi oleh para praktisi di dunia pendidikan bahasa.

Berdasarkan penelusuran penulis, wacana bagaimana “mempersepsi” yang dikembangkan dari beberapa cabang ilmu linguistik di atas belum banyak dikupas oleh peneliti-peneliti lain. Beberapa penelitian memiliki energi yang hampir sama dengan penulis antara lain: (1) Massaro (1987-1989) adalah peletak awal teori Fuzzy Logic ke dalam Psikolinguistik tentang bagaimana manusia mempersepsi kata yang diucapkan oleh penutur (Mathe, 2019). Ia menerapkan prosesnya dalam teori *Fuzzy Logical Model of Perception*. Riset Massaro yang mengesankan ini tetap dalam kerangka murni psikologi dan bahasa serta ‘kata’ sebagai objek materialnya; (2) Tarjana (2014) yang mengupas tentang *Theories of Speech Perception Fuzzy Logical Model of Perception*. Penelitian ini memaparkan bagaimana sebenarnya manusia mampu memilih kata dari persepsinya ditinjau dari teori Fuzzy Logical Model of Perception. Walaupun, kata-kata yang diucapkan oleh penutur memiliki varian pengucapan seperti pada saat batuk, pilek, sengau. Namun, pendengar mampu memilih kata yang tepat. Tulisan beliau bersifat deskriptif mengalir yang membahas teori yang ditulis oleh Massaro.

Berdasarkan penelusuran beberapa riset di atas; objek material dalam penelitian ini berbeda dengan tulisan terdahulunya. Objek material penulis adalah ‘tanda’ yang ada di dalam entitas dan dipersepsi dan ditafsirkan oleh manusia dalam *worldview* Islam—alam pikir Islam dan dalam epistemologi Islam. Sehingga, penulis ingin membuktikan bahwa ilmu ‘tanda’ sangat penting untuk mengungkap pesan Tuhan di dalam suatu entitas. Selanjutnya, penulisan ini, sebagai kajian awal, akan menjelaskan tema sentral antara lain: (1) apakah epistemologi itu?; (2) bagaimanakah perspektif konsep asing mengenai ‘tanda’?; (3) bagaimanakah perspektif konsep Islam mengenai ‘tanda’?; (4) bagaimanakah strategi integrasi yang bisa diterapkan?

METODOLOGI PENELITIAN

1. Desain Penelitian

Sebagai jenis penelitian yang non-numerik, jenis penelitian ini adalah kualitatif jenis studi pustaka yang menganalisa secara kritis komparasi teoretis tentang konsep tanda antara arti Barat dan arti Islam. Selanjutnya untuk mengeksplorasi fenomena, penelitian ini menggunakan pendekatan multidisipliner untuk mengungkap pola-pola yang esensial dalam objek penelitian.

2. Sumber Data

Sumber utama data dalam penelitian ini adalah *Risalah Nur* yang ditulis oleh Badiuzzaman Said Nursi seorang ulama pembaharu pemikiran islam. Hal ini karena di dalam *Risalah Nur* mengandung kode-kode semiotis yang kaya dan bisa menyelesaikan permasalahan alam pikir manusia dalam kehidupan. Sedangkan sumber sekunder adalah teks dan publikasi yang relevan dengan penelitian.

3. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa tahap (Kaelan, 2010); yakni: membaca pada tingkat simbolik; (2) membaca pada tingkat *semantic*; (3) mencatat secara sinoptik dilanjutkan dengan pencatatan *précis*.

4. Teknik Analisa Data

Setelah pengumpulan data, teknik analisa yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) reduksi data; (2) klasifikasi data; (3) display data; (4). Selanjutnya, untuk memahami esensi komparatif secara mendalam, penelitian ini menggunakan unsur metodis komparatif dengan tahapan: (1) deskripsi masing-masing konsep; (2) display masing-masing konsep; (3) pencarian cirri khas masing-masing konsep; (4) dan evaluasi kritis (Kaelan, 2010).

Epistemologi

Secara etimologis, ia berasal dari epistemologi berasal dari Yunani *epistēmē* yang bermakna *knowledge*—pengetahuan—dari *epistanai* dari sumber yang lain adalah *epistasthai* yang bermakna ‘mengerti, mengetahui,’ dari *epi-* + *histanai to cause to stand* yang bermakna sebab didapatkan (Webster, n.y). Selanjutnya secara teoretis, epistemologi adalah tentang persepsi, kepercayaan, dan justifikasi, apa yang bisa kita ketahui melalui persepsi atau sumber pengetahuan yang lain, simpanan memori tentang yang kita pelajari di masa silam, kesadaran tentang inti kehidupan, refleksi cara mendapatkan substansi pengetahuan yang abstrak, dan testimoni sumber pengetahuan yang aslinya didapat oleh orang lain (Audi, 2003).

Epistemologi Barat, khususnya dalam ilmu ‘tanda’, perlu kiranya ditinjau dan bahkan direkonstruksi untuk mengembalikan tujuan hakiki semua ilmu yakni untuk mengenal Tuhanya dan semakin dekat dengan Tuhanya. Sebagaimana firman Alloh SWT di dalam al-Quran (Qs. al-A’raf [7]: 172),

“Dan (ingatlah), ketika Tuhanmu mengeluarkan keturunan anak-anak Adam dari sulbi mereka dan Allah mengambil kesaksian terhadap jiwa mereka (seraya berfirman):

"Bukankah Aku ini Tuhanmu?" Mereka menjawab: "Betul (Engkau Tuhan kami), kami menjadi saksi". (Kami lakukan yang demikian itu) agar di hari kiamat kamu tidak mengatakan: "Sesungguhnya kami (bani Adam) adalah orang-orang yang lengah terhadap ini (keesaan Tuhan)".

Dalam logika Islam, proses epistemologis antara lain: (1) epistemology melahirkan "pandangan alam"; (2) dan "pandangan alam" melahirkan ideologi; (3) selanjutnya ideologi memerlukan; (4) pengamalan (Muthahhari, 2001).

Konsep Barat

1. Tanda

Sign, yakni 'tanda' memiliki menempati wacana khusus dalam sebuah ilmu yang disebut Semiology dan Semiotics.

Akar bahasa Yunani dari Semiology dan Semiotics—kedua istilah tersebut digunakan untuk sains yang berhubungan dengan signs atau 'tanda-tanda'—adalah *sēmeion* yang bermakna *sign* (tanda). Kedua sains ini bersejarah panjang, terekam lebih dari 2000 tahun silam. Babak ilmu kedokteran, Hippocrates (460-337 SM) tertarik dengan 'tanda-tanda' dan hubungannya dengan simptom medis; para filsuf dan sarjana setelahnya, seperti Plato, Aristotle, Saint Augustine, dan Locke, juga berlibat dengan (ilmu) 'tanda-tanda' di dalam tulisannya (Berger, 2010).

Kedua cabang ilmu dalam linguistik ini sebetulnya bersifat saling melengkapi. Pada awalnya, semiotics modern tersebut berawal dari karya dua penulis ternama; yakni, Ferdinand de Saussure (1857–1913), seorang profesor linguistik di universitas Geneva, yang menyebut pendekatannya "semiology," dan Charles S. Peirce (1839–1914), seorang filsuf di universitas Harvard, yang menyebut sainsnya dengan "semiotics" (Berger, 2015).

Selanjutnya, properti yang dimiliki oleh keduanya akan mendapatkan hasil yang maksimal bila dikonstruksi dengan cabang ilmu linguistik yang lain yakni *psycholinguistics*; *critical discourse analysis*; dan *functional grammar (systemic functional linguistics)*. Semua cabang ilmu linguistik ini akan disebut dengan istilah disiplin ilmu Linguistik Terapan. Linguistik Terapan adalah jembatan dari teoretis ke praktis sehingga bisa benar-benar dimanfaatkan oleh para praktisi. Penulis akan menganalisa, mengevaluasi, dan mengkonstruksi teori-teori yang relevan menjadi suatu sintesa—interdisiplin—yang bisa diterapkan dalam pengembangan teori yang baru.

Psycholinguistics berdasarkan berbagai macam perspektif ilmuwan adalah sebagai berikut (Dardjowidjojo, 2003: 7):

Aitchison (1998) mendefinisikannya sebagai suatu studi tentang bahasa dan minda. Harley (2001) menyebutnya sebagai suatu studi tentang proses-proses mental dalam pemakaian bahasa. Sementara itu, Clark dan Clark (1977: 4) menyatakan bahwa psikologi bahasa berkaitan dengan tiga hal utama: komprehensi, produksi, dan pemerolehan bahasa. Dari definisi-definisi ini dapat disimpulkan bahwa Psikolinguistik adalah ilmu yang mempelajari proses-proses mental yang dilalui oleh manusia dalam mereka berbahasa.

Selanjutnya, *discourse analysis* adalah studi tentang hubungan antara bahasa dan konteks dimana ia dipakai (McCarthy, 1991: 5). Di samping itu, ada perbedaan antara ‘*Discourse*’ dengan ‘D’ besar dan ‘*discourse*’ dengan ‘d’ kecil (Gee, 2005).

discourse adalah ketika seseorang tertarik pada bagaimana bahasa digunakan di tempat untuk memerankan aktivitas dan identitas (hanya menggunakan bahasa). Sedangkan *Discourse* adalah ketika *discourse* disatukan dengan sesuatu yang non-bahasa (*non-language stuff*) seperti cara bertingkah laku, berinteraksi, merasakan, mempercayai, menilai, dan menggunakan ragam object, symbol, piranti, dan teknologi. Dalam arti bahwa dalam memahami makna yang komprehensif, kita memerlukan piranti-piranti di luar bahasa itu sendiri.

Sedangkan *functional grammar* (*systemic functional linguistics*) adalah semiotik sosial—familiar disebut dengan SFL yang dikembangkan oleh Michael Halliday—yang digunakan untuk *framework* interpretif dan deskriptif untuk melihat bahasa sebagai sumber untuk membuat makna yang strategis (Eggins, 2004: 1-2). Dalam hal ini, SFL sangat penting untuk digunakan sebagai perantara untuk mengajukan *Genre* atau jenis teks yang dibuat setelah melalui serangkaian konstruk teori baru untuk pembelajaran bahasa di kelas.

Beberapa property yang bisa diterapkan akan dibahas secara singkat di contoh penerapan di bawah.

2. Contoh penerapan: bagaimana tanda-tanda bekerja

Berikut ini, penulis akan memberikan contoh bagaimana tanda bekerja dengan menggunakan pendekatan semiotics. Pierce mengatakan bahwa tanda-tanda berkaitan dengan objek-objek yang menyerupainya, keberadaanya memiliki hubungan kausal dengan tanda-tanda atau karena ikatan konvensional dengan tanda-tanda tersebut (kesepakatan) (Berger, 2010). Properti penting dalam pendekatan ini adalah bahwa Peirce menggunakan istilah ‘ikon’ untuk kesamaanya, ‘indeks’ untuk hubungan kausalnya, dan simbol untuk asosiasi konvensionalnya (Berger, 2010).

Tanda	Ikon	Indeks	Simbol
• Ditandai dengan	• Persamaan	• Hubungan kausal	• Konvensi
• Contoh	• Gambar-gambar patung-patung tokoh besar foto Reagen	• Asap/api • Gejala/penyakit (bercak merah/campak)	• Kata-kata • Isyarat
• Proses	• Dapat dilihat	• Dapat diperkirakan	• Harus dipelajari

Tabel 1 Trikotomi Ikon/Indeks/Symbol dari Charles Sanders Pierce

Dari konsep di atas, kita bisa menangkap makna di balik tanda dengan ikon, indeks, dan simbol. Tentu saja, pola-pola dalam konsep ini sangat menguntungkan yang digunakan untuk mempelajari tanda-tanda di kitab alam semesta. Kita tahu bahwa di sekeliling kita, yakni entitas, adalah sebuah *image* dan teks yang membawa pesan-pesan penting dari Allah SWT.

Langkah selanjutnya, tanda-tanda yang bertebaran di sekeliling kita ini adalah masih kurang jelas dan harus dipilah. Dalam hal ini, teori yang didapatkan dari psikolinguistik sangat membantu untuk mengetahui prosesnya yang disebut dengan *The Fuzzy Logical Model*. Namun, material

objek dalam contoh di bawah ini adalah dalam bentuk mempersepsi ‘kata-kata’; yang selanjutnya, sesuatu ini dapat dikembangkan untuk mempersepsi ‘tanda-tanda’ suatu entitas.

Sebagai misal, bila kita mendengar suku yang berbunyi /ba/ maka kita mengaitkannya dengan suku kata ideal untuk suku ini, yakni, semua fitur yang ada pada konsonan /b/ maupun pada vocal /a/. Evaluasi fitur menilai derajat kesamaan masing-masing fitur dari suku yang kita dengar dengan masing-masing fitur dari prototipe kita. Evaluasi ini lalu diintegrasikan dan kemudian diambil kesimpulan bahwa suku kata /ba/ yang kita dengar itu sama (atau tidak sama) dengan suku kata dari prototipe kita (Dardjowidjojo, 2003).

Berdasarkan pada penjelasan di atas, model ini dinamakan *fuzzy* karena bunyi, suku kata, atau kata yang kita dengar tidak mungkin persis 100% sama dengan prototype kita (Dardjowidjojo, 2003). Misal orang yang sedang menyelam sambil mengatakan /mi(num)/ pasti tidak sama pengucapannya dengan orang yang sedang tidak melakukan apapun. Lebih mudahnya dalam tujuan dan pengertian penelitian ini: kata-kata adalah sebagai ‘tanda’, prototipe kita adalah berisi konsep-konsep pandangan hidup kita untuk menyimpulkan makna entitas yang ada di dalam realitas.

Selanjutnya, *discourse analysis* dan SFL akan bersama dalam memperkaya dan mengungkap arti serta makna secara interpretif dan ke arah produk buku ajar sebagai *outcome* atau luaran untuk praktisi.

3. Kritik

Sekilas tentang kritik terhadap teori yang ada; teori tersebut terasa kering dan sekular. Teori yang ada bersifat *value-neutral*—tidak berisi nilai dan bukannya *value-laden* yakni penuh dengan hikmah.

Konsep Islam

1. Tanda dalam Islam

Ada banyak sekali ayat-ayat di dalam al-Quran yang bersentuhan tentang ‘tanda’ karena pada hakikatnya semua tanda itu bersumber dari Allah SWT antara lain: (1) “Kami akan memperlihatkan kepada mereka tanda-tanda (kekuasaan) Kami di segala wilayah bumi dan pada diri mereka sendiri, hingga jelas bagi mereka bahwa Al Quran itu adalah benar. Tiadakah cukup bahwa sesungguhnya Tuhanmu menjadi saksi atas segala sesuatu”? (Qs. Fushshilat [41]: 3); (2) “Dan sesungguhnya Kami telah menurunkan kepadamu ayat-ayat yang jelas dan tak ada yang ingkar kepadanya melainkan orang-orang yang fasik.” (Qs. al-Baqarah [2]: 99); (3) “Nah dengan keterangan macam apalagi sesudah dalil-dalil (ayat) tentang kekuasaan Allah yang dikemukakan kepada rosul-Nya itu yang kiranya dapat mereka percayai.” (Q.s. al-Jaatsiah [45]: 6); (4) “Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, silih bergantinya malam dan siang, bahtera yang berlayar di laut membawa apa yang berguna bagi manusia, dan apa yang Allah turunkan dari langit berupa air, lalu dengan air itu Dia hidupan bumi sesudah mati (kering)-nya dan Dia sebarkan di bumi itu segala jenis hewan, dan pengisaran angin dan awan yang dikendalikan antara langit dan bumi; sungguh (terdapat) tanda-tanda (keesaan dan kebesaran Allah) bagi kaum yang memikirkan.” (Qs. al-Baqarah [2]: 164).

2. Contoh Aplikasi: Ustad Badiuzzaman Said Nursi

Dalam penerapannya, Ustad Badiuzzaman Said Nursi menggunakan analogi ‘tanda’—yang relevan dengan Trikotomi Pierce—yang lazim dipahami oleh manusia untuk menyelami hikmah al-Quran dan pengertiannya. Berikut adalah contoh beberapa *tamsil*—perumpamaan—yang ada di dalam karya beliau Risalah Nur:

- a. Sebagaimana **menenggelamkan kapal** di atas, memendam rasa permusuhan terhadap saudara seiman juga merupakan kezaliman dan kejahatan yang keji. Orang yang beriman adalah suatu “bangunan Rabbani” dan “**perahu ilahi**”. Hanya karena ia mempunyai satu sifat buruk yang membuatmu tidak senang atau merasa dirugikan, sementara ia memiliki sembilan atau bahkan dua puluh sifat baik, seperti iman, Islam, dan tetangga, engkau tidak patut untuk memusuhi dan mendengkinya. Permusuhan dan kedengkian ini sudah pasti mendorongmu berkeinginan untuk menenggelamkan perahu eksistensinya dan membakar bangunan wujudnya. Inilah kezaliman dan kejahatan keji itu (Nursi, 2017: 440-441).
 - b. Sebab, kematian makhluk hidup yang paling sederhana sekalipun—yaitu tumbuhan—memperlihatkan kepada kita sebuah kreasi penciptaan yang lebih rapi daripada kehidupan itu sendiri. Kematian **buah, benih, dan biji** yang secara lahiriah tampak hancur dan musnah, pada hakikatnya ia adalah manifestasi dari proses interaksi kimiawi yang terangkai secara sangat teratur, campuran dari berbagai besaran elemen dalam bentuk yang sangat cermat dan terukur, serta konstruksi dan formasi antar partikel dalam bentuk yang penuh hikmah di mana kematian yang tidak terlihat yang berisi tatanan penuh hikmah dan cermat tersebut, memperlihatkan bentuk kehidupan bulir dan benih yang tumbuh dan berbuah. Artinya, kematian **benih** merupakan awal dari kehidupan **tumbuhan baru** dalam bentuk **bunga dan buah**. Bahkan ia seperti kehidupan baru itu sendiri. Jadi, kematian adalah makhluk yang tertata rapi seperti kehidupan (Nursi, 2017: 4-5).
 - c. **Pertanyaan:** Kita menghargai seseorang yang menjadi sebab nikmat bagi kita, seperti **pelayan yang mempesona**. Lantas, harga atau nilai apa yang Allah inginkan, sebagai sang pemilik yang hakiki?; **Jawaban:** Ya, sesungguhnya Sang Maha Pemberi nikmat dan kebaikan yang berharga tersebut menginginkan tiga hal dari kita: pertama adalah *al-dhikru*, kedua adalah *al-syukru*, dan yang ketiga adalah *al-fikru* (refleksi dengan merasakan dan memikirkan anugerah-Nya). Tentu, semua ini akan kita dapatkan caranya dari belajar dengan orang yang ‘alim dan soleh (Nursi, 2013: 8).
3. Evaluasi konsep

Dari beberapa contoh di atas, kapal, perahu ilahi, buah, benih, biji, tumbuhan, dan pelayan adalah sekumpulan lexis yang terartikulasikan dari realitas yang diketahui dan dipahami oleh orang awam sekalipun. Demikianlah kajian awal ini. Penelitian percaya bahwa ada yang mesti dilakukan dalam islamisasi ilmu ‘tanda’.

Integrasi / Islamisasi

1. Aspek positif dari konsep asing

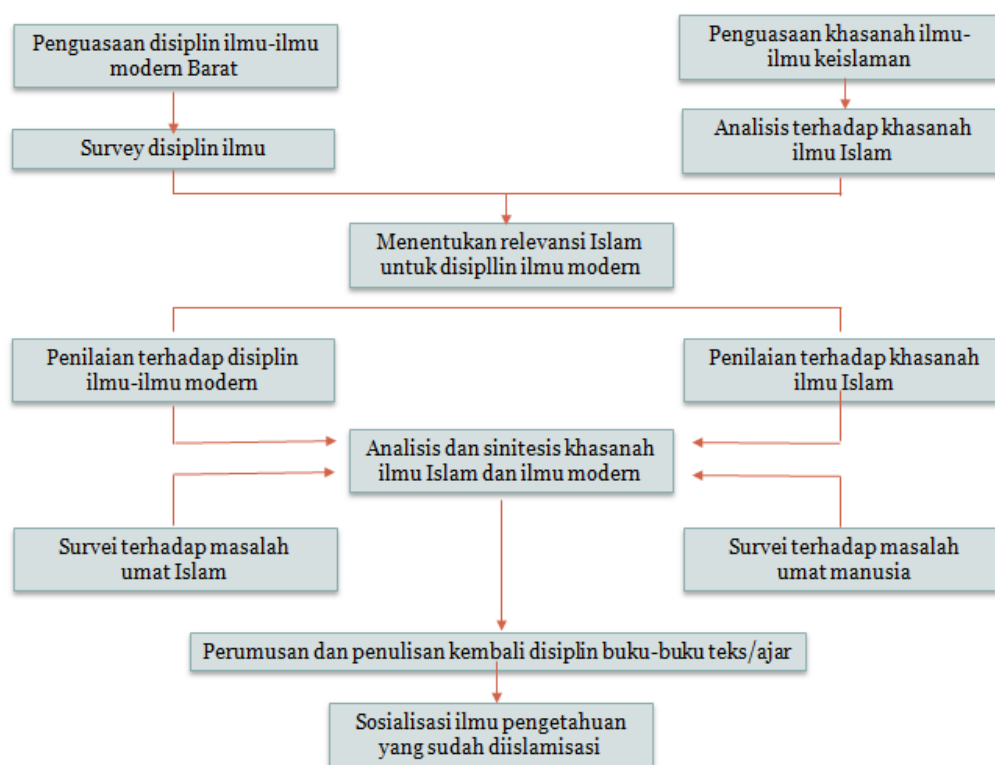
Konsep asing tentang tanda berakar sangat kuat dalam tataran filosofisnya. Konsep-konsep yang berasal dari Desaussure dan Pirece seniscayanya bisa digali dan diterapkan. Selain itu, *framework* cabang-cabang ilmu linguistik yang terakumulasi dalam linguistik terapan adalah sangat menguntungkan untuk diintegrasikan dengan konsep-konsep Islam. Walaupun demikian, ia masih bersifat sangat netral —*value neutral*—terhadap nilai dan pandangan hidup.

2. Aspek positif dari konsep Islam

Islam memiliki konsep-konsep yang sangat selaras dan harmoni dengan kehidupan entitas di seluruh alam ciptaan Allah SWT. Semua terstruktur dengan sangat rapi. Dalam realitanya, ilmu ayat-ayat alam masih didominasi oleh ilmuwan Barat yang sepaket dengan pandangan hidupnya. Sehingga, konsep-konsep ini akan sinergis sekiranya telah terintegrasi.

3. Integrasi kedua konsep sebagai konsep baru

Dalam mengintegrasikan keduanya, pendekatan al-Faruqi nampak relevan untuk mengembangkan proses saintifik dalam dunia pendidikan dari arah teoretis ke arah praktis sebagaimana alur pada gambar berikut (Kuswanjono, 2010: 76),



Gambar 1. Langkah-langkah Islamisasi ilmu al-Faruqi

KESIMPULAN

Demikianlah kajian awal tentang Islamisasi ilmu tanda. Berdasarkan pada *mapping* dalam kajian awal ini, dapat disimpulkan bahwa: (1) penelusuran epistemology dalam Islam adalah keniscayaan; (2) ‘tanda’ dalam perspektif konsep Barat ditemukan dalam karya besar Desaussure dan Pierce serta sinergis dengan linguistik terapan. Namun, sifat ilmu yang masih netral terhadap nilai — *value-neutral*—sangat membutuhkan konsep-konsep Islam dan Islamisasi ilmu; (3) konsep Islam mengenai tanda dan daya pantiknya untuk menelusuri banyak ditemukan dalam ayat al-Quran. Sehingga, sudah seniscayanya kajian lebih mendalam dapat dilakukan. Bahkan, penerapannya secara langsung telah dilakukan oleh ustad Badiuzzaman Said Nursi dalam karyanya Risalah Nur yang sangat bermanfaat dan aplikatif dalam dunia nyata; (4) strategi Islamisasi ilmu tanda nampak relevan dengan

langkah saintifik yang diajukan oleh al-Faruqi. Pendekatan ini kompatibel dengan kepentingan di dunia pendidikan yang ingin membawa ranah teoretis ke arah praktiknya.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Quran al-Karim retrieved from <https://quran.com>.

Audi, Robert. 2003. *Epistemology a Contemporary Introduction to the Theory of Knowledge*. New York: Routledge.

Berger, A. A. 2010. *The Object of Affections*. New York: palgrave macmillan.

Berger, A.A. 2010. *Pengantar Semiotika Tanda-Tanda dalam Kebudayaan Kontemporer*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

Dardjowidjojo, Soenjono. 2003. *Psikolinguistik: Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*, Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

Eggins, Suzanne. 2004. *An Introduction to systemic Functional Linguistics*. London: Continuum International Publishing Group.

Gee, James Paul. 2005. *An Introduction to Discourse Analysis: Theory and Method*. London: Routledge.

Kaelan. 2010. *Metode Penelitian Agama Kualitatif Interdisipliner*. Yogyakarta: Paradigma.

Kuswanjono, Arqom. 2010. *Integrasi Ilmu dan Agama*. Yogyakarta: Badan Penerbitan Filsafat UGM.

Mathe, Chris. 2019. *Fuzzy Logic*. retrieved from: <https://www.Coursehero.com/file/39518516/Fuzzy-Logicdoc/>.

McCarthy, Michael. 1991. *Discourse Analysis for Language Teachers*. Cambridge: Cambridge University Press.

Muslih, M. Kholid et.al. 2019. *Worldview Islam*. Ponorogo: Direktorat Islamisasi Ilmu UNIDA.

Muthahhari, Murtadha. 2001. *Epistemologi: Sebuah Pembuktian terhadap Rapuhnya Pemikiran Asing dan Kokohnya Pemikiran Islam*. Jakarta: Penerbit Lentera.

Nursi, Badiuzzaman Said. 2017. *al-Maktubat*. Banten: Risalah Nur Press.

Nursi, Badiuzzaman Said. 2013. *al-Kalimat*. Cairo: Sozler Publications.

Webster, Webster Dictionary retrieved from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/epistemology>

MEDIA PEMBELAJARAN TEKS DRAMA BERBASIS KOMIK SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN DI ERA *NEW NORMAL*

Eka Puji Prasetyo¹, Ariesty Fujiastuti²

^{1,2} FKIP/PBSI, Universitas Ahmad Dahlan

E-mail: ekapujiiprasetyo29@gmail.com¹, ariesty.fujiastuti@pbsi.uad.ac.id²

Abstrak

Pademi covid-19 telah mengganggu proses pembelajaran secara konvensional. Maka diperlukan solusi untuk menjawab permasalahan tersebut. Pembelajaran secara daring adalah salah satu alternatif yang dapat mengatasi masalah tersebut. Akan tetapi, masih terdapat permasalahan dalam pembelajaran daring terutama minat siswa yang masih rendah terutama pada materi teks drama di SMP Kelas VIII. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa seperti media berbasis komik. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran teks drama berbasis komik sebagai alternatif pembelajaran di Era New Normal. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (RnD) dengan model pengembangan ADDIE. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa wawancara, dan angket. Subjek coba pada penelitian ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli pengajaran, dan siswa kelas VIII SMP 1 Pleret sebagai pengguna media pembelajaran. Teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah observasi dan wawancara. Sementara itu, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif-deskriptif. Berdasarkan hasil uji validasi ahli materi, media, dan pengajaran dapat dikatakan dalam kategori "sangat layak". Adapun nilai rata-rata yang didapat yakni 88,8. Skor rata-rata yang diperoleh dari ahli media sebesar 80, dari ahli materi sebesar 94,66, dari ahli pengajaran sebesar 92,22. Media pembelajaran ini dapat menggunakan smartphone dan laptop dalam bentuk soft copy sehingga sangat efektif dan dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran di Era New Normal.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Komik, Teks drama

Abstract

Pademi covid-19 has disrupted the conventional learning process. So a solution is needed to answer these problems. Online learning is an alternative that can solve this problem. However, there are still problems in online learning, especially students' low interest, especially in drama text material in Class VIII Junior High School. Therefore, learning media is needed that can attract students' interest such as comic-based media. The purpose of this research is to develop comic-based drama text learning media as an alternative to learning in the New Normal Era. This study uses a type of development research (RnD) with the ADDIE development model. The data collection instruments used were interviews and questionnaires. The trial subjects in this study were conducted by media experts, material experts, teaching experts, and grade VIII students of SMP 1 Pleret as users of learning media. The data collection techniques and instruments used in this study were observation and interviews. Meanwhile, the data analysis technique used in this study was quantitative-descriptive data analysis. Based on the results of the material, media, and teaching expert validation test it can be said that it is in the "very feasible" category. The average value obtained is 88.8. The average score obtained from media experts is 80, from material experts is 94.66, from teaching experts is 92.22. This learning media can use smartphones and laptops in soft copy form so that it is very effective and can be used as an alternative in learning in the New Normal Era.

Keywords: Learning Media, Comic, Drama text

PENDAHULUAN

Wabah *corona virus disease* 2019 (Covid-19) yang telah melanda 215 negara di dunia, memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan, khususnya proses pembeajaran di dalam kelas. Untuk melawan Covid-19 Pemerintah telah melarang untuk berkerumun, pembatasan sosial (*social distancing*) dan menjaga jarak fisik (*physical distancing*), memakai masker dan selalu cuci tangan. Melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Pemerintah telah melarang perguruan tinggi untuk melaksanakan perkuliahan tatap muka (konvensional) dan memerintahkan untuk menyelenggarakan pembelajaran secara daring (Surat Edaran Kemendikbud Dikti No. 1 tahun 2020). Perguruan tinggi dituntut untuk dapat menyelenggarakan pembelajaran secara daring atau *on line* (Firman, F., & Rahayu, S., 2020).

WHO memberikan himbauan untuk menghentikan acara-acara yang dapat menyebabkan massa berkerumun. Maka dari itu, pembelajaran tatap muka yang mengumpulkan banyak siswa di dalam kelas ditinjau ulang pelaksanaannya. Pembelajaran harus diselenggarakan dengan skenario yang mampu mencegah berhubungan secara fisik antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa, penggunaan teknologi digital dapat memungkinkan siswa dan guru melaksanakan proses pembelajaran walaupun mereka ditempat yang berbeda.

Bentuk pembelajaran yang dapat dijadikan solusi dalam masa pandemi covid-19 adalah pembelajaran daring. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Zhang et al., (2004) menunjukkan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tradisional. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mampu mempertemukan siswa dan guru untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet. Pada tataran pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat- perangkat mobile seperti smarphone atau telepon adroid, laptop, komputer, tablet, dan iphone yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja. Sekolah pada masa WFH perlu melaksanakan penguatan pembelajaran secara daring. Pembelajaran secara daring telah menjadi tuntutan dunia pendidikan sejak beberapa tahun terakhir. Pembelajaran daring dibutuhkan dalam pembelajaran di era revolusi *new normal* sekarang.

Dalam pembelajaran daring masih terdapat banyak kendala yang dihadapi siswa dan guru. Kurangnya minat siswa juga menjadi salah satu faktor masalah dalam proses pembelajaran daring. Minat dapat dikatakan sebagai keinginan yang tetap untuk memperhatikan atau melakukan beberapa kegiatan. Minat akan selalu diikuti dengan perasaan yang senang dan dari hal itu akan diperoleh kepuasan. Dalam hal ini minat peserta didik masih sangat kurang karena guru hanya memberikan tugas dengan menggunakan LKS atau materi yang ada di buku paket saja. Hal tersebut yang menjadikan peserta didik tidak dapat belajar dengan baik, karena tidak adanya daya tarik untuk belajar.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa minat peserta didik sangat besar pengaruhnya terhadap proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang kurang menarik juga dapat dilihat dari faktor materi yang diberikan oleh guru. Kesalahan penyampaian materi pembelajaran yang masih sering terjadi ialah guru hanya memberikan contoh-contoh yang ada dalam buku materi saja. Guru belum dapat mengembangkan contoh-contoh materi yang dapat menarik perhatian peserta didik. Contoh-contoh yang ada pada buku materi peserta didik, seharusnya sudah dipelajari untuk kegiatan belajar di rumah. Oleh karena itu, peserta didik sudah dapat membaca sendiri tanpa harus dibacakan oleh guru. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa guru masih terpacu dengan pemberian contoh materi pembelajaran yang ada pada buku saja, sehingga hal tersebut dirasa kurang menarik dan tidak dapat mengembangkan pola pikir peserta didik.

Munculnya masalah-masalah yang telah disebutkan, maka penelitian ini penting untuk dilakukan karena dapat menjadi solusi dalam pembelajaran daring yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dengan berbasis komik akan sangat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran berbasis komik bagi dunia pendidikan justru sangat membantu dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran berbasis komik akan dikembangkan pada materi teks drama. Teks drama merupakan salah satu materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dipelajari di SMP kelas VIII. Fabel termuat dalam Kompetensi Dasar (KD) 3.15 Mengidentifikasi unsur-unsur drama (tradisional/modern) yang disajikan dalam bentuk pentas atau naskah. 4.15 Menginterpretasikan drama (tradisional/modern) yang dibaca dan ditonton/didengar.

Teks drama merupakan genre karya sastra yang menggambarkan kehidupan manusia dengan gerak. Teks drama menggambarkan realita kehidupan, watak, serta tingkah laku manusia melalui peran dan dialog yang dipentaskan. Kisah dan cerita dalam teks drama memuat konflik dan emosi yang secara khusus ditujukan untuk pementasan teater. Naskah teks drama dibuat sedemikian rupa sehingga nantinya dapat dipentaskan untuk dapat dinikmati oleh penonton. Teks drama memerlukan kualitas komunikasi, situasi dan aksi. Kualitas tersebut dapat dilihat dari bagaimana sebuah konflik atau masalah dapat disajikan secara utuh dan dalam pada sebuah pementasan drama.

Penelitian pengembangan media pembelajaran teks drama berbasis Komik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi teks drama, diharapkan dapat menarik minat belajar peserta didik pada setiap proses pembelajaran. Minat belajar yang tinggi dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran teks drama berbasis komik sebagai alternatif pembelajaran di Era New Normal.

KAJIAN LITERATUR

Bakdi Soemanto (2001) bahwa kata drama berasal dari kata Yunani Kuno *draomai* yang berarti bertindak atau berbuat dan *drame* yang berasal dari kata Perancis yang diambil oleh Diderot dan

Beaumarchaid untuk menjelaskan lakon-lakon mereka tentang kehidupan kelas menengah. Kata teks drama juga dianggap telah ada sejak era Mesir Kuno (4000-1580 SM), sebelum era Yunani Kuno (800-277 SM). Wiyanto (2002:3) menyatakan bahwa drama dalam masyarakat memiliki dua arti, yaitu drama dalam arti luas dan drama dalam arti sempit. Dalam arti luas, drama adalah semua bentuk tontonan yang mengandung cerita yang dipertunjukkan di depan orang banyak. Dalam arti sempit, drama adalah kisah hidup manusia dalam masyarakat yang diproyeksikan ke atas panggung, disajikan dalam bentuk dialog, dan gerak berdasarkan naskah. Nurgiyantoro (2013:15), menyebutkan unsur-unsur intrinsik yang terdapat dalam teks drama yaitu: prot, tema, penokohan, latar, dan dialog.

Media pembelajaran menurut Pribadi (2019: 13) mengatakan bahwa media pembelajaran yang terdapat informasi dan pengetahuan, biasanya digunakan dalam proses pembelajaran supaya menjadi lebih efektif dan efisien. Berdasarkan prinsip-prinsip penggunaan dan pengembangan media pembelajaran, menurut Leshin (dalam Arsyad, 2019: 79) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat berbasis manusia (tutor, guru, kelompok belajar, dan lain-lain), media yang tercetak (buku, majalah, dan lain-lain), media berbasis visual (buku, grafik, dan lain-lain), media berbasis audio-visual (film, video, televisi, dan lain-lain), dan terakhir media berbasis komputer. Menurut Nurgiyantoro (2005: 410) komik merupakan pesan-pesan komunikasi yang dibungkus dalam wujud gambar sehingga tampil sebagai suatu cerita yang ringan. Sedangkan dalam KBBI (2008: 718) komik cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau bentuk buku) yang mudah dicerna dan lucu. Konsep pembelajaran dengan media komik adalah dengan menyajikan gambar-gambar dengan deretan alur cerita. Gambar-gambar yang disajikan tentu saja tidak terlepas dari kaidah komik. Cerita akan muncul dari pengertian berdasarkan gambar komik yang dilihat oleh siswa sehingga siswa mendapat ide dan mengolah atau mengembangkan kreatifitas siswa. Muslich (2009: 139), menjelaskan manfaat komik yaitu siswa dapat menyusun ide-idenya berdasarkan gambar yang tersaji dalam gambar komik, serta akan menambah kegembiraan dan motivasi dalam pembelajaran bermain peran. Media komik menjadi solusi dalam proses pembelajaran karena dapat menarik perhatian dan minat siswa. Hal ini, sesuai dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Agustinus Datu Linggi berjudul “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Teks Observasi untuk Siswa Kelas VII SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta”. Persamaan penelitian Agustinus dengan penelitian ini terletak pada medianya yaitu media komik. Perbedaannya, penelitian Agustinus Datu Linggi pada teksnya yaitu teks observasi sedangkan penelitian ini teks drama. Hasil penelitian yang dilakukan dapat dikatakan bahwa media komik dapat menarik perhatian dan minat siswa sehingga tepat digunakan dalam proses pembelajaran.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*RnD*) dengan model pengembangan ADDIE. Menurut Brach (dalam Sugiyono, 2019: 38), dalam proses pengembangan desain pembelajaran tentu saja dapat menggunakan model pengembangan ADDIE yang merupakan

kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Model pengembangan ADDIE dipilih karena lebih cocok digunakan untuk penelitian pengembangan khususnya pada pengembangan media pembelajaran. Subjek coba pada penelitian ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli pengajaran, dan siswa kelas VIII SMP 1 Pleret sebagai pengguna media pembelajaran. Teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah observasi dan wawancara. Sementara itu, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif-deskriptif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Media pembelajaran yang dikembangkan berisi prakata, daftar isi, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, pengantar, contoh media komik, soal latihan, evaluasi, dan daftar pustaka. Prakata adalah pengantar dari penulis. Daftar isi disusun secara sistematis, dengan mengedepankan kemudahan dalam mencari nomor atau halaman yang ingin dicari sehingga peserta didik tidak merasa kebingungan dalam mencari materi. Kompetensi inti, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran ditulis agar peserta didik mengetahui apa saja capaian yang akan di capai setelah mereka mempelajari materi tersebut. Pengantar berisi materi teks drama. Dalam komik ini terdapat 2 komik yang digunakan dalam 2 pertemuan 1 komik terdapat 1 cerita yang terdiri dari 8 halaman. Pada komik pertama peserta didik diminta untuk menentukan unsur intrinsik cerita setelah membaca komik tersebut. Pada komik kedua peserta didik diminta untuk menceritakan kembali komik yang telah dibaca. Soal latihan dan evaluasi digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik. Berikut adalah contoh cover dan gambar kedua komik dalam media tersebut pada halaman pertama.



Gambar 1. Cover dan Komik

Media pembelajaran ini sudah diuji validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli pengajaran. Penilaian oleh para ahli dilakukan dengan cara mengisi angket yang telah disediakan. Berikut adalah hasil penilaian uji validasi yang telah dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli pengajaran.

a. Validasi Ahli Media

Pada tahap uji validasi ahli media oleh Bapak Hermanto, S.Pd., M.Hum., Beliau adalah dosen

pengampu mata kuliah Media Pembelajaran di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Ahmad Dahlan.

Langkah selanjutnya adalah menghitung skor ideal dalam instrument. Berikut ini rumus yang digunakan untuk mencari skor ideal dalam instrumen. Jumlah skor ideal = jumlah nilai skor tertinggi \times jumlah nilai instrumen

$$= 5 \times 16$$

$$= 80$$

Selanjutnya, untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$P(x) = (\text{jumlah skor yang diperoleh}) / (\text{jumlah skor ideal}) \times 100$$

$$P(x) = 64 / 80 \times 100$$

$$P(x) = 80$$

Tabel 1. Validasi Ahli Media

Nilai	Keterangan
81 - 100	Sangat Layak (SL)
61-80	Layak (L)
41 - 60	Kurang Layak (KL)
21-40	Tidak Layak (TL)
0-20	Sangat Tidak Layak (STL)

Berdasarkan skor yang diperoleh dari validasi ahli media, maka dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran teks drama berbasis komik untuk siswa SMP kelas VIII termasuk dalam kategori “Layak” dengan jumlah skor 80.

b. Validasi Ahli Materi

Pada uji validasi ahli materi oleh Bapak Dr. M. Ardi Kurniawan, M.A. Selanjutnya, untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran dapat digunakan dengan rumus sebagai berikut. Berdasarkan hasil skor yang diperoleh dari ahli materi, maka untuk Langkah selanjutnya adalah menghitung skor ideal dalam instrument. Adapun rumus yang digunakan untuk mencari skor ideal dalam instrumen yakni sebagai berikut.

$$\text{Jumlah skor ideal} = \text{jumlah nilai skor tertinggi} \times \text{jumlah nilai instrumen}$$

$$= 5 \times 15$$

$$= 75$$

Selanjutnya, untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran dapat digunakan dengan rumus sebagai berikut.

$$P(x) = (\text{jumlah skor yang diperoleh}) / (\text{jumlah skor ideal}) \times 100$$

$$P(x) = 71/75 \times 100$$

$$P(x) = 94,66$$

Tabel 2. Validasi Ahli Materi

Nilai	Keterangan
81 – 100	Sangat Layak
61 – 80	Layak
41 – 60	Kurang Layak
21 – 40	Tidak Layak
0 – 20	Sangat tidak layak

Berdasarkan skor yang diperoleh dari validasi ahli materi, maka dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran teks drama berbasis komik termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dengan jumlah skor 94.66.

c. Validasi Ahli Pengajaran

Pada tahap validasi ahli pengajaran oleh Ika Astriani, S.Pd selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 1 Pleret. Berdasarkan hasil skor yang diperoleh dari ahli materi, maka untuk langkah selanjutnya adalah = 90

Selanjutnya, untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran dapat digunakan dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Jumlah skor ideal} = \text{jumlah nilai skor tertinggi} \times \text{jumlah nilai instrumen}$$

$$= 5 \times 18$$

$$= 90$$

Selanjutnya, untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran dapat digunakan dengan rumus sebagai berikut.

$$P(x) = (\text{jumlah skor yang diperoleh}) / (\text{jumlah skor ideal}) \times 100$$

$$P(x) = 83/90 \times 100$$

$$P(x) = 92,22$$

Tabel 3. Validasi Ahli Pengajaran

Nilai	Keterangan
81 – 100	Sangat Layak
61 – 80	Layak
41 – 60	Kurang Layak
21 – 40	Tidak Layak
0 – 20	Sangat tidak layak

Berdasarkan skor yang diperoleh dari validasi ahli materi, maka dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran teks drama berbasis komik termasuk dalam kategori “Sangat Layak”

dengan jumlah skor 92,22.

Tabel 3. Validasi Ahli Pengajaran

Nilai	Keterangan
81 – 100	Sangat Layak
61 – 80	Layak
41 – 60	Kurang Layak
21 – 40	Tidak Layak
0 – 20	Sangat tidak layak

Berdasarkan skor yang diperoleh dari validasi ahli materi, maka dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran teks drama berbasis komik termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dengan jumlah skor 92,22.

Analisis Kuantitatif Media Pembelajaran Teks Drama Berbasis Komik

Langkah analisis data secara kuantitatif dilakukan guna mengetahui nilai rata-rata kelayakan produk media pembelajaran. Adapun hasil data yang akan dihitung untuk mengetahui nilai rata-rata kelayakan dapat diambil dari hasil penilaian para ahli. Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung nilai rata-rata kelayakan produk buku pengayaan yang telah dibuat.

Keterangan

$$\bar{\chi} = \frac{\sum \chi}{N}$$

$\bar{\chi}$ = Nilai rata-rata

$\sum \chi$ = Jumlah nilai yang ada

N = Jumlah penilai

Tabel 4. Data Kuantitatif

No	Penilai	Skor	Kriteria Kelayakan
1.	Ahli Media	80	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	94,66	Sangat Layak
3.	Ahli Pengajaran	92,22	Sangat Layak
Jumlah		266,44	
Rata-rata		88,8	Sangat Layak

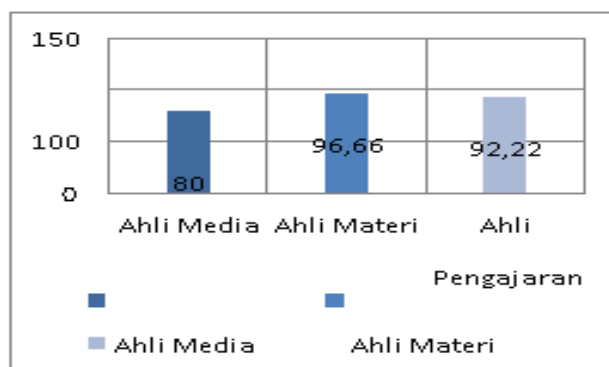
Setelah mengetahui hasil data dari para ahli, maka langkah selanjutnya adalah menghitung nilai rata-rata kelayakan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\bar{\chi} = \frac{\sum \chi}{N}$$

$$\bar{\chi} = \frac{266,44}{3}$$

$$\bar{\chi} = 88,8$$

Apabila disajikan dalam diagram batang , maka dapat dipeproleh sebagai berikut:



Pembahasan

Pembelajaran daring yang menarik, efektif, dan efisien membutuhkan suatu media yang menuntut seorang pendidik untuk berkreasi dalam menyusun media yang sesuai dengan tingkat kebutuhan peserta didik. Dalam hal ini salah satu cara yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi, salah satunya ialah media komik. Komik merupakan cerita bergambar yang umumnya mudah dicerna dan lucu.

Penggunaan media komik ini sangat efektif diterapkan dalam proses pembelajaran baik luring ataupun daring. Jika akan digunakan dalam pembelajaran luring, maka media ini akan dicetak dalam bentuk *hard copy*. Akan tetapi, jika akan digunakan dalam pembelajaran daring, maka media ini berbentuk *soft copy*. Keuntungannya media ini yaitu bisa digunakan dalam situasi apapun. Media ini juga dapat menarik minat siswa karena terdapat gambar-gambar yang menarik. Dalam pembelajaran di Era New Normal, dilakuakn secara daring menggunakan *smartphone* dan laptop. Penggunaan *smartphone* dan laptop dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik menyatakan banyak kelebihan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pelaksanaan pembelajaran daring diantaranya adalah tidak terikat ruang dan waktu. Media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini bisa diaplikasikan menggunakan *smartphone* dan laptop sehingga sangat efektif dalam pembelajaran di Era New Normal.

Berdasarkan hasil penilaian oleh para ahli dapat dikatakan bahwa produk media pembelajaran “Sangat Layak”. Adapun nilai rata-rata yang didapat yakni 88,8. Skor rata-rata yang diperoleh dari ahli media sebesar 80, dari ahli materi sebesar 94,66, dari ahli pengajaran sebesar 92,22. Berdasarkan

hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media komik menjadi solusi dalam proses pembelajaran karena dapat menarik perhatian dan minat siswa. Hal ini, sesuai dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Agustinus Datu Linggi berjudul “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Teks Observasi untuk Siswa Kelas VII SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta”.

KESIMPULAN

Dalam rangka memutus mata rantai penyebaran Covid-19 di lingkungan pembelajaran, maka sekolah melaksanakan pembelajaran daring sebagai solusi pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran daring efektif untuk mengatasi pembelajaran yang memungkinkan guru dan siswa berinteraksi dalam kelas virtual yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Berdasarkan hasil uji validasi ahli materi, media, dan pengajaran dapat dikatakan dalam kategori “sangat layak”. Adapun nilai rata-rata yang didapat yakni 88,8. Skor rata-rata yang diperoleh dari ahli media sebesar 80, dari ahli materi sebesar 94,66, dari ahli pengajaran sebesar 92,22. Media pembelajaran ini dapat menggunakan smartphone dan laptop dalam bentuk soft copy sehingga sangat efektif dan dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran di Era New Normal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Burhan Nurgiyantoro, “*Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*”, (Yogyakarta: Gadjah mada university press, 2013)
- Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, (2015) Fadlillah, M. (2014). Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTs, & SMA/MA. Yogyakarta: PT Ar-ruzz.
- Hasan Sastra Negara, *Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI)*, (Lampung: Jurnal Terampil Vol. 3 No. 3, Desember 2014)
- Liana Septy, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Komik pada Materi Peluang di Kelas VIII*, (Sumatera Selatan: Jurnal Didaktik Matematika, Vol. 2 No. 2, ISSN: 2355-4185 September 2015)
- Mulyatiningsih, E. (2019). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- MGMP Bahasa Indonesia SMP Kabupaten Bantul. 2019. Bahasa Indonesia. Yogyakarta: CV Media Prestasi.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

PARTISIPASI KOLABORATIF MAHASISWA DALAM MENYUSUN MEDIA BELAJAR DARING BERBASIS MICROSOFT SWAY

Riza Dwi Tyas Widoyoko

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: rizadtw10@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang (1) Penggunaan Microsoft Sway dalam pembelajaran daring bagi mahasiswa, (2) Partisipasi kolaboratif mahasiswa dalam menyusun media pembelajaran daring berbasis Microsoft Sway. Teknik pengumpulan data dengan kuesioner dan dilengkapi dengan data-data observasi maupun dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Microsoft Sway sebagai media pembelajaran daring memberikan kemudahan bagi mahasiswa untuk mengerjakan tugas kelompok secara daring. Microsoft Sway menyediakan fitur yang menarik sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa. Microsoft Sway membuat penyampaian materi secara sinkron maupun asinkron menjadi lebih mudah dan efektif. Dari sisi partisipasi kolaboratif mahasiswa ditemukan aspek-aspek sebagai indikator adanya partisipasi kolaboratif dari upaya mahasiswa dalam kelompok untuk menyusun media belajar daring berbasis Microsoft Sway. Di antaranya tingkat kontribusi, produktivitas, fleksibilitas, beban pekerjaan dan pengelolaan waktu, tanggungjawab atas kesepakatan dan peraturan, bersikap menghargai, komunikatif, bekerja sama, dan responsif.

Kata Kunci: Partisipasi, Kolaboratif, Media Belajar, MS Sway

PENDAHULUAN

Pelaksanaan perkuliahan di masa pandemi menjadi tantangan baru bagi dosen maupun mahasiswa di perguruan tinggi. Perkuliahan dalam jaringan atau daring ternyata menjadi hal yang cukup rumit dengan kompleksitas kendala yang beragam. Salah satu pemantik masalah tersebut yaitu apakah proses perkuliahan daring dilaksanakan dengan tetap prioritas pada terwujudnya proses interaksi antara dosen dengan mahasiswa maupun interaksi yang terjadi di antara para mahasiswa. Selama pelaksanaan pembelajaran daring berlangsung hal tersebut pada kenyataannya menjadi aspek yang sulit tercapai.

Dalam proses perkuliahan luar jaringan atau luring kendala interaksi antara dosen dengan mahasiswa atau antarmahasiswa tidak menjadi masalah berarti. Namun pada perkuliahan daring interaksi, partisipasi untuk kolaborasi dalam pembelajaran menjadi kendala yang sangat berarti. Survei awal terhadap sejumlah mahasiswa menunjukkan prosentase cukup signifikan yakni sejumlah 75,7% responden mahasiswa menyadari adanya penurunan kualitas interaksi antarmahasiswa dalam pembelajaran. Kemudian 83,8 % menyebut mereka sulit untuk berpartisipasi kolaboratif dengan rekan mahasiswa saat ingin mengerjakan tugas bersama secara daring.

Keterlibatan atau interaksi mahasiswa dalam perkuliahan belakangan ini seringkali tidak tercapai sebagai salah satu indikator keberhasilan belajar. Terlebih di awal masa pandemi hingga masa

berjalan saat ini kesiapan dosen dalam menyelenggarakan perkuliahan dengan konsep pembelajaran sebagai interaksi sedikit terabaikan karena fokus pada tersampainya materi saja.

Konsep pembelajaran sebagai interaksi sebenarnya bukan konsep atau prinsip baru dalam aktivitas pembelajaran. Pengajaran atau pembelajaran sebagai sebuah aktivitas yang melibatkan proses yang kompleks antarpelaku pembelajaran, di mana pelaku-pelaku pembelajaran ini saling tergantung satu sama lain. Dalam pelaksanaan pembelajaran daring tentu konsep ini menjadi prinsip penting untuk mencapai ketercapaian belajar dan sekaligus sebagai syarat pembelajaran daring yang ideal (people.usd.ac.id, 2020, [http:// people.usd.ac.id/~ydkristanto/index.php/2020/03/covid-19-merdeka-belajar-dan-pjj/](http://people.usd.ac.id/~ydkristanto/index.php/2020/03/covid-19-merdeka-belajar-dan-pjj/), 23 November 2020).

Konsep pengajaran sebagai interaksi perlu diidentifikasi dari upaya kolaboratif pelaku belajar dalam proses pembelajaran. Upaya membangun kolaborasi ini tentu menjadi hal yang cukup merepotkan dengan sistem pembelajaran daring pada masa pandemi seperti saat ini. Selain faktor interen dari dosen atau mahasiswa sebagai pelaku pembelajar utama, kendala teknis menjadi faktor yang banyak menghambat tercapainya interaksi kolaboratif dalam belajar. Misalnya sebagai contoh akibat jaringan internet yang mungkin tidak selalu stabil banyak waktu yang tersedia menjadi kurang efektif. Faktor ini menjadi masalah, sebab jika arus interaksi dalam perkuliahan hanya berjalan satu arah maka sulit tercapai tujuan belajar melalui diskusi, saling bertukar pendapat atau pikiran.

Berbagai platform pembelajaran jarak jauh yang menyediakan sarana untuk kelas tatap muka secara daring tentu menjadi pilihan utama. Namun hal ini terkendala akibat terbatasnya waktu untuk berinteraksi. Hasil survei awal, sejumlah 45,8 % responden menyebut koneksi jaringan internet, serta bagaimana efektifitas manajemen penggunaan waktu dengan persentase 21,6% sebagai alasan terbatasnya waktu bagi mahasiswa untuk berinteraksi dan berkolaborasi dalam proses perkuliahan di samping beberapa faktor lainnya.

Perkembangan pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring menawarkan konsep *blended learning*, yaitu upaya untuk memvariasikan penggunaan pendekatan pembelajaran hingga media pembelajaran yang dipakai. Konsep *blended learning* ini yang diyakini dapat meminimalisir kekurangan pembelajaran daring yang berbasis pada platform penyedia ruang kelas tatap muka virtual seperti *Zoom*, *Google Classroom*, *Webex* atau *Skype* yang familiar digunakan. Konsep *blended learning* sebagai prinsip dalam pembelajaran daring menjadi penting. Proses belajar daring tidak hanya dilaksanakan secara sinkron saja melalui tatap muka virtual, namun juga dapat dilaksanakan secara asinkron melalui aplikasi dengan tipe berbeda. Hal ini sebagai upaya untuk meminimalisir keterbatasan atau kendala-kendala dalam pembelajaran daring yang berbasis kelas tatap muka virtual.

Keterbatasan satu atau beberapa aplikasi ini tentu harus ditunjang dengan memaksimalkan aplikasi lain sebab mahasiswa tentu menjadi pihak yang sering mengalami kendala. Pemaksimalan sarana penyedia ruang yang mampu memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk berlaku kolaboratif dan interaktif dengan dosen maupun antarmahasiswa secara asinkron.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai penunjang ruang kelas tatap muka daring sekaligus salah satu varian sarana pembelajaran asinkron yaitu aplikasi *Microsoft Sway*. *Microsoft Sway* merupakan aplikasi yang disediakan platform *Microsoft Office* dan dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran daring, utamanya sebagai sarana media pembelajaran, penampil *learning material* yang interaktif. *Microsoft Sway* dapat menjadi sarana bagi mahasiswa atau pembelajar untuk berinteraksi aktif dan berpartisipasi secara kolaboratif dalam menyusun media pembelajaran dengan meminimalisir kendala waktu, koneksi, atau pemakaian data internet.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui partisipasi kolaboratif dan interaksi mahasiswa dalam menyusun media pembelajaran dengan berbasis pada aplikasi *Microsoft Sway*. Penelitian ini penting untuk dilakukan sebab berlangsungnya masa pandemi juga memberikan dampak pada penurunan kualitas interaksi dan kolaborasi mahasiswa dalam pembelajaran. Interaksi dan kolaborasi dalam proses pembelajaran antara dosen dengan mahasiswa atau antara mahasiswa dengan mahasiswa merupakan indikator penting keberhasilan suatu pembelajaran.

KAJIAN LITERATUR

Hakikat Kolaborasi

Kolaborasi merupakan aktivitas bekerja sama dalam menuju satu tujuan bersama, dalam kolaborasi terdapat setidaknya 3 elemen atau komponen, yaitu komunikasi, kerja sama, dan responsi (Hesse et al., 2015: 38). Ketiga komponen ini tentu tidak terpisahkan satu dengan yang lainnya untuk mencapai proses dan capaian hasil kerja yang baik. Ali Mustadi (2014a: 87), “in a collaborative learning, there is no competition or rivalry among the students but mutual learning”, dalam pembelajaran kolaboratif ditegaskan bahwa tidak ada persaingan di antara pembelajar. Pembelajaran kolaboratif dilakukan berdasarkan model yang menjelaskan bahwa pengetahuan dapat dibuat dalam suatu populasi yang anggotanya aktif berinteraksi satu sama lain, saling berbagi pengalaman, dan saling mengambil peran asimetri atau peran yang berbeda.

Berkaitan dengan hal tersebut, hasil penelitian PISA (Programme for International Students Assessment), menyatakan bahwa keterampilan kolaborasi merupakan keterampilan yang penting untuk mendorong keberhasilan seseorang dan juga dapat meningkatkan aspek sosial. Keterampilan-keterampilan tersebut dapat ditumbuhkan melalui kegiatan pembelajaran pada jenjang pendidikan rendah ataupun pendidikan tinggi.

Keterampilan kolaborasi adalah kemampuan berpartisipasi dalam setiap kegiatan untuk membina hubungan dengan orang lain, saling menghargai hubungan dan kerja tim untuk mencapai tujuan yang sama. Indikator yang menunjukkan keterampilan kolaborasi adalah berkontribusi secara aktif, bekerja secara produktif, menunjukkan fleksibilitas dan kompromi, menunjukkan tanggung jawab, dan menunjukkan sikap menghargai (Greenstein, 2012). Prinsipnya dalam belajar kolaboratif menekankan bahwa hasil kerjasama memiliki nilai yang lebih baik. Adanya kontribusi dari setiap

individu yang terlibat meningkatkan kualitas hasil kerja. Terbukanya kesempatan untuk berinteraksi secara social dan melalui pengalaman secara bersama-sama.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum dipahami sebagai alat bantu proses belajar mengajar. Menurut Miarso (2004: 458) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Sejalan dengan hal tersebut Hamalik (dalam Arsyad, 2011: 15) yang mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Brets dalam Arif S. Sadiman, (2005: 20) menyebut adanya tiga ciri media pembelajaran, yaitu : suara (audio), bentuk (visual), dan gerak (motion). Atas dasar ini Brets mengungkapkan beberapa kelompok media tersebut : (a) Media audio-motion-visual, (b) Media audio-still-visual, (c) Media audio-semi motion, (d) Media motion-visual, (e) Media still-visual, yakni ada objek namun tidak ada gerakan, seperti film-stripe dan slide tanpa suara; (f) Media audio, dan (g) Media cetak.

Microsoft Sway

Sway adalah aplikasi baru dari *Microsoft Office* yang memudahkan penggunaanya membuat dan berbagi laporan, kisah pribadi, dan presentasi yang interaktif, serta banyak hal lainnya (Microsoft.com, 2020). *Sway* ini sangat cocok untuk pebisnis, pelajar dan mahasiswa yang akan membuat laporan, resume, presentasi, serta guru untuk membuat materi pelajaran agar lebih menyenangkan. *Sway* berbasis *web*, sehingga ketika kita menggunakannya atau menampilkannya harus terhubung dengan internet secara online. keuntungannya, kita tidak perlu menginstal, tidak perlu takut data akan hilang karena laptop rusak karena datanya akan tersimpan pada server *sway.com*.

Adapun perbedaan dengan aplikasi *power point* adalah : 1) *Sway* Tersedia di *Sway.com* dan *Windows 10*. Artinya *sway* bisa diakses disembarang browser. *Mozilla*, *Chrome*, *explorer*, *opera mini*, dan sebagainya. 2) Document *Sway* secara otomatis akan tersimpan di *Sway.com*, *Power point* tersimpan di Komputer lokal atau *OneDrive*. 3) *Power point* hanya bias mengambil data dari lokal (gambar, film) sedangkan *sway* bias mengambil sumber utama dari berbagai sumber, misalkan mengambil video *youtube*, *tweet* dan komponen *web* lain yang berbasis isi frame. 4) Tampilan *Sway* bersifat Responsive. Artinya tampilannya akan menyesuaikan dengan ukuran layar pengakses. Jika diakses di *Smartphone* desainnya juga akan mengikuti *smartphone*. Ini sangat berbeda dengan *Microsoft Power point*.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang sifatnya kualitatif persentatif. Mahsun (2007:127) menyatakan penelitian kualitatif deskriptif membuat deskripsi secara nyata dan faktual

tentang fakta yang diteliti. Penelitian dilakukan pada dua prodi di STKIP PGRI Pacitan yaitu Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, dan Prodi Pendidikan Bahasa Inggris. Data dalam penelitian ini berupa data persentatif yang diperoleh dari hasil kuesioner atau angket mahasiswa. Selain itu juga data hasil observasi dan dokumentasi terhadap kinerja dan portofolio hasil kerja mahasiswa dalam menyusun media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway*. Spradley, dalam Sugiyono (2012:226) membagi observasi berpartisipasi menjadi empat, yaitu observasi partisipasi yang pasif (*pasive participation*), observasi partisipasi yang moderat (*moderate participation*), observasi partisipasi yang aktif (*active participation*) dan observasi partisipasi yang lengkap (*complete participation*).

Peneliti mengamati dan mengobservasi secara aktif kegiatan dan portofolio hasil mahasiswa dalam menyusun media pembelajaran daring berbasis *Microsoft Sway*. Selain itu data yang diperoleh dicatat dan diperiksa hasilnya dideskripsikan secara kualitatif untuk mengetahui apa yang sebenarnya terjadi. Data penelitian dianalisis sedalam-dalamnya terkait dengan hasil temuan penelitian secara deskriptif kualitatif dari data persentase hasil kuesioner atau angket. Data tersebut diperkuat dengan hasil observasi terhadap kinerja dan portofolio hasil kerja mahasiswa dalam menyusun media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menyajikan data tentang: 1) Penggunaan *Microsoft Sway* dalam pembelajaran daring bagi mahasiswa, 2) Partisipasi kolaboratif mahasiswa dalam menyusun media pembelajaran daring berbasis *Microsoft Sway*.

1. Penggunaan *Microsoft Sway* dalam pembelajaran daring bagi mahasiswa

Microsoft Sway ini merupakan sarana atau media pembelajaran yang digunakan selama perkuliahan daring. Dalam penelitian ini mahasiswa diberikan tugas untuk menyusun media pembelajaran atau *learning material* sebagai bahan materi yang akan disampaikan saat presentasi pada tatap muka secara daring. Tugas ini dikerjakan secara berkelompok, hal ini dilakukan karena minimnya interaksi/partisipasi dan kerja sama kolaboratif antarmahasiswa selama perkuliahan daring dilakukan. Media pembelajaran yang disusun kemudian disajikan atau dipresentasikan sehingga seluruh mahasiswa dapat mempelajari materi dari setiap kelompok secara sinkron maupun asinkron akibat dari berbagai keterbatasan selama pembelajaran daring. Dari hasil kuesioner diperoleh:

- a. *Microsoft Sway* sebagai media pembelajaran daring memberikan kemudahan bagi mahasiswa untuk berkolaborasi mengerjakan tugas kelompok secara daring.

Berdasar data hasil kuesioner mahasiswa merasa bahwa *Microsoft Sway* memberikan kemudahan dalam mengerjakan tugas kelompok secara daring. Sebagai sarana atau media pembelajaran *Microsoft Sway* memiliki keunggulan untuk menyusun presentasi, laporan atau resume. *Sway* berbasis *cloud*, sehingga ketika mahasiswa menggunakannya atau menampilkannya harus terhubung dengan internet secara daring. Hal ini memudahkan mahasiswa sebab dengan system

pembelajaran daring materi mereka dapat dihubungkan dengan aplikasi pembelajaran berbasis *video conference* seperti *Zoom*, *Webex*, atau *Google Meet* yang banyak digunakan. Mahasiswa tidak perlu memasang aplikasi, tidak perlu takut data materi mereka hilang karena data tersebut tersimpan pada server *sway.com*.

- b. *Microsoft Sway* menyediakan fitur yang menarik sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa.

Mahasiswa merespon *Microsoft Sway* sebagai aplikasi yang menarik. File dokumen yang telah mereka buat secara otomatis juga akan di *sway.com*. *Microsoft sway* memberikan akses untuk mengambil bahan konten materi utama dari berbagai sumber, seperti komponen web, baik materi tekstual, gambar, suara, atau data lainnya juga video *youtube*, *tweet* dan lain-lain yang berbasis isi frame. Hasil observasi dan dokumentasi juga menemukan bahwa 85% media pembelajaran yang disusun mahasiswa menunjukkan adanya kelengkapan aspek audio, motion, dan visual, hal merupakan implementasi dari sarana/fitur yang menunjang dalam *Microsoft Sway*. Tampilan *Microsoft Sway* juga bersifat responsif artinya tampilannya menyesuaikan dengan ukuran layar pengakses. Jika diakses di *smartphone* desainnya juga akan mengikuti *smartphone*.

- c. *Microsoft Sway* membuat penyampaian materi secara sinkron maupun asinkron menjadi lebih mudah dan efektif.

Mahasiswa membutuhkan alternatif pilihan untuk akses materi dalam pembelajaran daring. Hal ini akibat banyaknya keterbatasan dan kekurangan dari berbagai aplikasi pendukung pembelajaran. *Learning material* dalam pembelajaran daring penting untuk dapat diakses secara sinkron atau sewaktu dengan proses perkuliahan/pembelajaran maupun asinkron, diwaktu yang tidak bersamaan dengan proses perkuliahan.

2. Dari sisi partisipasi kolaboratif mahasiswa ditemukan aspek-aspek sebagai indikator adanya partisipasi kolaboratif dari upaya mahasiswa dalam kelompok untuk menyusun media belajar daring berbasis *Microsoft Sway* di antaranya:

- a. Kontribusi

Berdasarkan data yang diperoleh sejumlah 70% dari total responden mahasiswa merasa bahwa tingkat kontribusi mereka dalam mengerjakan tugas kelompok secara daring meningkat. Hal ini karena selama masa pandemi Covid-19 mahasiswa memang hampir tidak pernah mengerjakan tugas secara *team work*. Akibatnya hampir tidak ada interaksi sebab tugas-tugas banyak dibebankan secara individu. Tugas kelompok yang dapat dikerjakan secara daring memfasilitasi mereka berinteraksi dengan mahasiswa lainnya. Pengerjaan yang dapat dilakukan secara asinkron dengan memanfaatkan *Microsoft Sway* juga meningkatkan kontribusi mereka untuk mengerjakan tugas secara maksimal. Sebaliknya sejumlah 30% responden menganggap tidak ada pengaruh terhadap tingkat kontribusi mereka dalam mengerjakan tugas berbasis *Microsoft Sway*.

b. Produktivitas.

Microsoft Sway menyediakan fitur-fitur yang menarik. Berdasar data sejumlah 69% responden mahasiswa dapat menampilkan data tekstual, visual/gambar, audio/voice, dan audio visual dari berbagai sumber yang dapat diakses secara daring maupun diluar jaringan. Dengan ketersediaan sarana seperti ini pada *Microsoft Sway* mahasiswa lebih produktif dalam berkreasi untuk menyusun tugas mereka. Sisanya 31% beranggapan produktivitas mereka tetap pada level yang sama dalam mengerjakan tugas.

c. Fleksibilitas.

Sejumlah 65% responden mahasiswa merasa lebih memiliki fleksibilitas untuk mengerjakan tugas meskipun tugas dikerjakan secara berkelompok. Hal ini sangat berharga bagi mahasiswa, sebab untuk mengerjakan tugas secara daring harus memperhatikan kesiapan, utamanya perangkat dan jaringan internet. Faktanya tidak setiap individu memiliki kesiapan yang sama dalam satu waktu. Sisanya 35% berpendapat bahwa mereka kurang setuju bahwa fleksibilitas mereka untuk mengerjakan tugas lebih besar meskipun tugas dikerjakan dengan menggunakan *Microsoft Sway*.

d. Tanggung jawab.

Berdasarkan data yang diperoleh sejumlah 83% responden mahasiswa mengungkapkan bahwa mereka lebih bertanggungjawab terhadap beban pekerjaan/tugas yang diberikan, pengelolaan waktu atas deadline pengumpulan tugas,, maupun kesepakatan-kesepakatan lainnya. Tanggung jawab ini merupakan aspek yang sangat penting dalam partisipasi kolaboratif. Tanpa tanggung jawab terhadap beban pekerjaan, pengelolaan waktu, kesepakatan dan aturan-aturan dalam mengerjakan tugas kelompok secara daring, tugas tidak akan selesai dengan hasil maksimal. Penggunaan *Microsoft Sway* dalam mengerjakan tugas kelompok ini memberikan kemudahan bagi masing-masing individu untuk menyelesaikan bagian pekerjaannya. Namun demikian 27% responden menganggap bahwa rasa tanggung jawab mereka berada pada level yang sama seperti tanggung jawab pada tugas-tugas lainnya.

e. Kerja Sama

Faktor kerja sama menjadi bagian penting dalam upaya kolaboratif. Kerja sama menunjukkan bahwa setiap individu menunjukkan interaksi dan keterlibatan mereka dalam mengerjakan tugas kelompok. 72% responden beranggapan bahwa kerja sama mereka meningkat dalam mengerjakan tugas kelompok berbasis *Microsoft Sway*. Berbagai fitur yang menarik pada *Microsoft Sway* menuntut mereka untuk lebih intens bekerjasama dan bereksplorasi kreatif untuk mengerjakan tugas kelompok secara maksimal. 28% responden lainnya menganggap bahwa kerja sama tersebut sudah selayaknya dilakukan untuk mengerjakan tugas kelompok baik secara daring atau tidak.

f. Bersikap Menghargai.

Melalui penugasan kelompok secara daring, mahasiswa memperoleh pemantik untuk membangun sikap saling menghargai dalam diri mereka. Kolaboratif dalam mengerjakan tugas-tugas kelompok menekan ego individu, sebab masing-masing perlu mengapresiasi kinerja anggota kelompok yang lain sesuai dengan kemampuan. Mahasiswa menjadi lebih arif bijaksana untuk menerima dan menghargai individu yang lain. Sejumlah 89% responden mahasiswa menunjukkan bahwa mereka memberikan apresiasi dan sikap menghargai terhadap upaya seluruh anggota kelompok dalam mengerjakan tugas.

g. Komunikatif dan Responsif.

Keterampilan dalam komunikasi terasah dengan konsep penugasan kelompok secara daring. Selain komunikasi yang diperlukan selama penyusunan tugas tersebut, mahasiswa juga dituntut mengomunikasikan hasil pekerjaan kelompoknya kepada seluruh mahasiswa. Penggunaan *Microsoft Sway* berdasar pada data kuesioner menunjukkan bahwa mahasiswa lebih berlaku responsif sebab dapat segera memantau perkembangan tugas dan kinerja masing anggota kelompok secara langsung dan saling berkomunikasi terkait tugas kelompok mereka.

SIMPULAN

Microsoft Sway sebagai media pembelajaran daring memberikan kemudahan bagi mahasiswa untuk berkolaborasi mengerjakan tugas kelompok secara daring. Saran dan fitur yang menarik berdampak pada terpenuhinya kelengkapan media pembelajaran seperti aspek audio, motion, dan visual sehingga media menjadi lebih menarik. Sifat *Microsoft Sway* yang berbentuk *cloud* media membuat penyampaian materi secara sinkron maupun asinkron menjadi lebih mudah dan efektif. Dari sisi partisipasi kolaboratif mahasiswa terpenuhinya aspek-aspek sebagai indikator adanya partisipasi kolaboratif dari upaya mahasiswa dalam kelompok untuk menyusun media belajar daring berbasis *Microsoft Sway*. Di antaranya adanya kontribusi, produktivitas, fleksibilitas, tanggung jawab, bekerja sama, bersikap menghargai, komunikatif dan responsif. Temuan dalam penelitian ini tentu masih memerlukan penguatan melalui hasil penelitian-penelitian berikutnya. Sangat penting sekali dilakukan penelitian sejenis guna utamanya dengan pengembangan variabel-variabel yang belum diteliti dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Greenstein, L. (2012). *Assessing 21st Century Skills: A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning*. California: Corwin.
- P21. (2008). *21st Century Skills, Education & Competitiveness*. Washington DC, Partnership for 21st Century Skills.

- Hesse, F., et al. (2015). A Framework for Teachable Collaborative Problem Solving Skill. Dalam P. Griffin, & E.Care (Eds.), *Assesment and Teaching of 21st Century Skill: Methods and Approach* (pp. 37-56). Dordrecht: Springer.
- <https://support.microsoft.com/id-id/office/memulai-menggunakan-sway-2076c468-63f4-4a89-ae5f-424796714a8a>
- <Http://people.usd.ac.id/~ydkristanto>. (2020, 16 Maret). COVID-19, Merdeka Belajar, dan Pembelajaran Jarak Jauh. Diakses pada 23 November 2020 <http://people.usd.ac.id/~ydkristanto/index.php/2020/03/covid-19-merdeka-belajar-dan-pjj/>
- Mahsun. 2007. *Metodologi Penelitian Bahasa: Tahap Strategi, Metode dan Tekniknya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mustadi, A. (2014a). Fundamental school reform through lesson study for learning community (LSLC): A study of collaborative learning in Indonesia and Japan. In *Proceeding International Conference on Fundamentals and Implementation of Education (ICFIE)* (pp. 87-95). Diakses dari <https://eprints.uny.ac.id/24993/1/D10.pdf> pada 22 Oktober 2020.
- Sadiman, Arief S. dkk . 2005. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT.Raja Grafindo Persada.
- Sugiono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yusuf Hadi Miarso. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenoda Media.

PELATIHAN DASAR-DASAR PENELITIAN BAGI MAHASISWA**Hasan Khalawi¹, Saptanto Hari Wibawa², Uly Karta Diayu Shinta³**

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP PGRI Pacitan

hasankhalawi@gmail.com¹, saptantohw@gmail.com², diayushinta@gmail.com³**Abstrak**

Kemampuan meneliti merupakan hal yang wajib dikuasai oleh mahasiswa sebagai salah satu implementasi Tri-Dharma Perguruan Tinggi. Mahasiswa pun dianggap sebagai tonggak perubahan dan kaum intelektual yang mampu melakukan perubahan dan penyelesaian masalah secara ilmiah dengan penelitian. Kegiatan ini dilaksanakan selama daring selama tujuh hari, mulai 29 Oktober 2020-5 November 2020 menggunakan platform Zoom dan Grup WhatsApp, diikuti oleh 53 mahasiswa dari semester 1-7 Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris STKIP PGRI Pacitan. Kegiatan ini dibagi menjadi dua tahap, yaitu tahap pemaparan materi penelitian dan tahap praktek penelitian. Pemaparan materi penelitian mencakup ide penelitian, pencarian literatur penelitian, desain penelitian, sumber data dan cara pengambilan data, hasil dan pembahasan serta kesimpulan. Tidak hanya materi tentang penelitian, namun pemateri juga menjelaskan tentang strategi penelitian, termasuk budgeting dan scheduling. Kegiatan praktek dilakukan dengan membagi peserta menjadi 5 kelompok. Setelah kelompok terbentuk, peserta mulai melakukan penelitian dengan dipantau oleh pemateri.

Kata kunci: *Artikel Ilmiah, Penelitian, Penelitian Mahasiswa***PENDAHULUAN**

Perguruan tinggi dianggap sebagai pusat pengembangan intelektualitas yang mewadahi mahasiswa sebagai *agent of change*. Oleh karenanya, setiap struktur yang tersusun dalam perguruan tinggi memiliki kewajiban untuk peka terhadap permasalahan sosial dan mencari pemecahannya. Salah satunya dengan cara melakukan riset atau penelitian. Tidak hanya sebagai *problem solving*, hasil riset juga dianggap mampu memberikan inovasi untuk masyarakat.

Mahasiswa sebagai sumber daya utama kreatif dan inovatif diharapkan mampu menjadi motor penggerak perubahan. Mahasiswa yang kreatif tentunya akan menciptakan alumni yang kreatif pula. Kreatif yang dimaksud adalah berkembangnya pola pikir untuk selalu maju dan tidak tergantung kepada keadaan. Sudah tidak masanya lagi *output* perguruan tinggi hanya berbasis pada prestasi akademik saja yang ditunjukkan dengan IPK yang tinggi. Akan tetapi, lulusan perguruan tinggi diharapkan mampu memiliki inovasi dan kreativitas untuk maju dan melakukan perubahan ke arah yang lebih baik, tidak hanya bagi dirinya, namun juga bagi masyarakat serta bangsa dan negara. Tak jarang jika potret perguruan tinggi suatu negara menentukan wajah masa depan negara tersebut. Jika mahasiswa maju dengan penguasaan iptek untuk pengembangan inovasi, perguruan tinggi tersebut akan mampu melahirkan penelitian-penelitian yang bagus dan dimanfaatkan untuk kepentingan bangsa dan negara.

Sayangnya, tidak semua mahasiswa memiliki pemahaman yang sama tentang penelitian. Akibatnya mereka akan gagap ketika akan melaksanakan skripsi karena minimnya pengalaman

penelitian sewaktu kuliah. Pembelajaran yang berbasis tugas dan materi menyumbangkan pengaruh yang besar terhadap potret penelitian mahasiswa.

Terdapat banyak penyebab mengapa penelitian di Indonesia begitu rendah. Pertama. Rendahnya kepekaan mahasiswa untuk menggali ide dan masalah yang muncul di sekitarnya. Sikap abai ini menumpulkan curiosity mahasiswa untuk melakukan penelitian. Penelitian hanya dianggap sebagai tugas saja (skripsi). Padahal penelitian merupakan salah satu dari Tri Dharma Perguruan Tinggi. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa perguruan tinggi berkewajiban menyelenggarakan pendidikan, penelitian, dan pengabdian ke masyarakat (Pasal 20 Ayat 2) (Lian, 2019). Selain kesulitan dalam mencari ide, mahasiswa juga kesulitan menuangkan ide tersebut ke dalam tulisan.

Kedua, rendahnya penelitian juga disebabkan oleh rendahnya mencari literatur atau kajian teori yang mendukung penelitian dan mutakhir. Kesulitan dalam ketersediaan referensi ditandai oleh kebanyakan mahasiswa menggunakan referensi sekunder untuk buku maupun jurnal yaitu mengutipnya dari proposal yang sudah ada tanpa ada usaha untuk memiliki dan membaca sendiri dari referensi tersebut (Daniel & Taneo, 2019). Siregar (2014) menyebutkan bahwa dalam suatu penelitian jika teori yang digunakan tidak relevan dengan penelitian yang dilakukan dapat mengakibatkan hasil penelitian tidak optimal (Daniel & Taneo, 2019).

Ketiga, rendahnya penelitian juga dipengaruhi oleh banyaknya kegiatan lain yang dilakukan mahasiswa. Mahasiswa dituntut untuk aktif di organisasi maupun kegiatan pembelajaran-pembelajaran lainnya sehingga mahasiswa tidak aktif untuk melakukan penelitian. Hal ini juga disebabkan oleh dosen yang menekankan pengajaran pada materi buku teks maupun berbasis proyek.

Keempat, kebingungan mahasiswa untuk memahami metode penelitian juga disinyalir menjadikan mahasiswa kesulitan melakukan penelitian. Metode penelitian pendidikan adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan (Sugiyono, 2013). Kebingungan mahasiswa dalam menentukan desain penelitian, sumber data, penarikan jumlah sampel dan teknik *sampling*, cara pengambilan data maupun analisis data disinyalir membuat jumlah penelitian di Indonesia rendah.

Kelima, tata bahasa juga menjadi penyebab rendahnya penelitian di Indonesia. Ayudia, Suryanto (2016) menyatakan kesalahan berbahasa terjadi karena siswa belum memahami dan menguasai tata cara penulisan ejaan ragam baku, kosakata yang dimiliki terbatas, dan kurang menguasai penyusunan kalimat efektif. Kekurangan penguasaan kosakata menyebabkan mahasiswa kekurangan ide dalam menyampaikan gagasan ke dalam tulisan.

Rangkaian kendala dalam melakukan penelitian tersebut harus segera diurai dan dicarikan solusinya. Pelatihan dasar-dasar penelitian ini dilakukan sebagai tahap awal dalam mengurai masalah tersebut. Pelatihan mencakup dasar-dasar penelitian, yaitu: pencarian ide penelitian, penentuan desain

dan teknik pengambilan data, perumusan kajian teori, dan analisis data serta penarikan kesimpulan. Tidak hanya berkaitan dengan dokumen-dokumen penelitian, pelatihan juga membahas strategi penelitian yang meliputi *budgeting*, *scheduling*, dan langkah praktis lainnya.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang dilaksanakan dalam rangkaian pelatihan ini adalah pemaparan/sosialisasi materi penelitian dan praktek penelitian. Peserta terdiri dari semester 1, 3, 5, dan 7 dari Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris STKIP PGRI Pacitan sebanyak 53 mahasiswa. Kegiatan ini dilaksanakan selama 7 hari, mulai tanggal 29 November 2020 sampai 5 November 2020. Penyampaian materi dilakukan dengan menggunakan *platform* Zoom dan Grup WhatsApp. Praktek dilakukan setelah pemaparan materi penelitian selesai dilakukan. Dalam tahap praktek, peserta dibagi menjadi 5 kelompok dengan anggota 3-4 orang (hanya peserta dari semester 5 yang wajib melakukan penelitian).

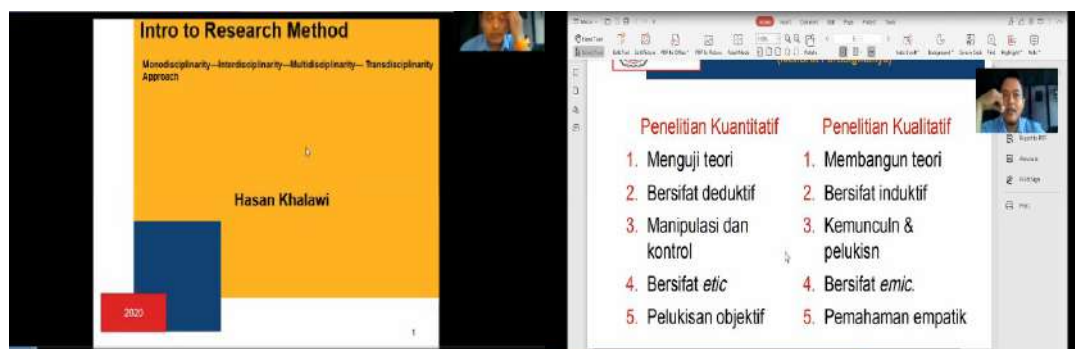
HASIL KEGIATAN

Kegiatan ini dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu tahap pemaparan dan sosialisasi dan tahap praktek penelitian. Uraian masing-masing tahapan tersebut dijelaskan sebagai berikut:

Tahap Pemaparan Materi Penelitian

Pemaparan dilakukan dengan menggunakan *platform* Zoom dimulai pada tanggal 29 November 2020, jam 09.00 WIB selama 90 menit. Pemaparan hari pertama meliputi penjelasan tentang dasar-dasar penelitian, yaitu *grounding* ide penelitian mahasiswa termasuk perumusan ide dan masalah ke dalam bentuk penelitian ilmiah. Tentu, dalam kehidupan sehari-hari, begitu banyak permasalahan masyarakat yang bisa dipecahkan dengan penelitian. Tahap pertama ini menjelaskan bagaimana mahasiswa dapat peka terhadap ide permasalahan tersebut dan meramunya ke dalam penelitian. Pemateri juga menjelaskan desain-desain penelitian yang bisa dilakukan mahasiswa. Pemateri juga melanjutkan pembahasan mengenai cara pengambilan data, pembuatan instrumen, penarikan sampel dan teknik sampling serta analisis data.

Pemateri juga menjelaskan cara analisis data dan penarikan kesimpulan. Selain itu, pemateri juga menjelaskan pencarian literatur untuk penelitian yang sekaligus pengaturan daftar pustaka dengan Mendeley. Selain berkaitan dengan teknis penelitian, pemateri juga menjelaskan hal-hal diluar materi penelitian namun sangat mempengaruhi penelitian, diantaranya adalah *budgeting* dan *scheduling*. Pemateri juga menjelaskan *ethics* dalam pengambilan data kepada responden. Rangkaian pemaparan materi ditutup dengan sesi tanya jawab dengan peserta. Pembahasan tidak terbatas pada Zoom saja, namun pembahasan juga berlanjut melalui WhatsApp grup karena tidak semua peserta dapat bergabung dengan Zoom secara lancar karena keterbatasan sinyal internet.



Gambar 1: Dokumentasi Kegiatan Pelatihan Penelitian Menggunakan Platform Zoom

Tahap Praktek Penelitian

Tahap praktek penelitian dilakukan mulai tanggal 2 November 2020. Peserta dibagi menjadi 5 kelompok dengan anggota masing-masing kelompok berjumlah 3-4 orang. Peserta diminta untuk menuliskan permasalahan yang bisa diteliti. Penelitian yang dilakukan pun merupakan penelitian deskriptif maupun penelitian studi kepustakaan yang bisa dilakukan selama musim pandemi. Setelah mendiskusikan permasalahan yang muncul, pemateri bersama peserta menentukan ide mana yang baik untuk penelitian. Lima ide dari lima kelompok tersebut diteliti dengan pengecekan dari pemateri. Semua penelitian menggunakan angket sebagai instrumen pengambilan data. Angket dibuat dengan platform Googleform. Tentu kegiatan ini keluar dari waktu yang dijadwalkan selama tujuh hari karena proses penelitian memerlukan waktu yang banyak. Oleh karena itu, meskipun tenggat waktu telah selesai, kegiatan ini masih berlanjut dan dilanjutkan dengan pelatihan penulisan artikel ilmiah berbasis penelitian. Hasil dari kegiatan ini tidak hanya berupa laporan penelitian, namun juga artikel ilmiah untuk publikasi pada jurnal nasional maupun prosiding seminar baik seminar nasional maupun seminar internasional.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kegiatan ini sesuai jadwal dilaksanakan selama daring selama tujuh hari, mulai 29 Oktober 2020-5 November 2020 menggunakan platform Zoom dan Grup WhatsApp. Namun, kegiatan ini masih dirangkaikan dengan pelatihan penulisan artikel ilmiah berbasis penelitian oleh pemateri lain. Kegiatan ini diikuti oleh 53 mahasiswa dari semester 1-7 Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris STKIP PGRI Pacitan. Kegiatan ini dibagi menjadi dua tahap, yaitu tahap pemaparan materi penelitian dan tahap praktek penelitian. Pemaparan materi penelitian mencakup ide penelitian, pencarian literatur penelitian, desain penelitian, sumber data dan cara pengambilan data, hasil dan pembahasan serta kesimpulan. Tidak hanya materi tentang penelitian, namun pemateri juga menjelaskan tentang strategi penelitian, termasuk *budgeting* dan *scheduling*. Kegiatan praktek dilakukan dengan membagi peserta menjadi 5 kelompok. Setelah kelompok terbentuk, peserta mulai melakukan penelitian dengan dipantau oleh pemateri.

Saran

Setelah kegiatan ini selesai, peserta diharapkan memiliki kemampuan yang baik dalam penelitian dan memiliki motivasi yang tinggi dalam melakukan penelitian. Dosen juga diharapkan mampu menggaet mahasiswanya dalam kegiatan kolaborasi penelitian sehingga mahasiswa tidak mengalami kendala ketika mereka melakukan skripsi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayudia, Edi Suryanto, B. W. (2016). *ANALISIS KESALAHAN PENGGUNAAN BAHASA INDONESIA DALAM LAPORAN HASIL OBSERVASI PADA SISWA SMP*. 4(April), 34–49.
- Daniel, F., & Taneo, P. N. L. (2019). Analisis Kesulitan Mahasiswa Dalam Penyusunan Proposal Penelitian Pendidikan Matematika. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 4(2), 79. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v4i2.956>
- Lian, B. (2019). Tanggung Jawab Tridharma Perguruan Tinggi Menjawab Kebutuhan Masyarakat. *Membangun Karakter Siswa Melalui Literasi Digital Dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 (Revolusi Industri 4.0)*, 2, 999–1015.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.

PEMANFAATAN GOOGLE FORM DAN OFFIE 365 UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS GURU DALAM PEMBELAJARAN DARING DI SEKOLAH DASAR

Ferry Aristya¹, Ayatullah Muhammadin Al Fath², Zuniar Kamaluddin Mabruri³, Nimas Permata Putri⁴

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan,

^{3,4}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: ferryaristya@gmail.com¹, ayatullah200289@gmail.com², zuniarmabruri@gmail.com³, nimaspermatap@gmail.com⁴

Abstrak

Pelatihan yang dilaksanakan ini diharapkan akan memberikan wawasan baru dalam kegiatan evaluasi, mengingat kemampuan Google Form yang mampu menyederhanakan kegiatan penyusunan, pelaksanaan dan penilaian. Program ini juga relatif mudah dilaksanakan karena tidak membutuhkan instalasi dan tidak membutuhkan perangkat khusus. Dengan dikuasainya model evaluasi online menggunakan Google Form dan offie 365 ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas, efisiensi, minat, dan inovasi yang dilakukan oleh guru serta meningkatkan kualitas pembelajaran daring. Kegiatan dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut: 1) tahap persiapan meliputi kegiatan survey, penetapan lokasi dan sasaran kegiatan, 2) tahap pelaksanaan meliputi kegiatan pelatihan, 3) tahap akhir atau evaluasi dan tindak lanjut meliputi penyusunan laporan kegiatan, evaluasi, dan penyusunan proyeksi atau rencana kegiatan sebagai tindak lanjut. Urutan Pelaksanaan Pelatihan sebagai berikut: 1) penyampaian Materi : Google Form dan office 365, 2) proses Pelatihan Keterampilan Google Form dan office 365, 3) proses Output Dan Evaluasi Kegiatan. Metode yang diterapkan pada kegiatan adalah: 1) metode ceramah dipilih untuk memberikan penjelasan materi pelatihan, dan 2) tanya jawab, pada tahap ini dilakukan tanya jawab tentang materi untuk memperoleh gambaran sedalam-dalamnya tentang penerimaan materi oleh peserta. Hasil kegiatan diharapkan menjadi bentuk luaran sebagai berikut: 1) 80% guru di SDN Jetiskarangpung 1 Sragen memperoleh bekal dalam merancang dalam kuis online, ujian online, survey performa guru, survey masukan orang tua murid, formulir registrasi online; 2) 80% guru di SDN Jetiskarangpung 1 memperoleh bekal dalam penggunaan office 365 dalam membuat kuis dan presentasi materi pelajaran

Kata Kunci: *Pelatihan, Google Form, Office 365*

PENDAHULUAN

Memasuki *new normal era*, masyarakat Indonesia kini mulai menjalani aktivitas sehari-harinya seperti biasa. Namun, demi menjaga keselamatan dan kesehatan para siswa, sejumlah sekolah menerapkan sistem *online* atau virtual tanpa tatap muka langsung. Pada zaman era globalisasi ini kemajuan Teknologi Informasi sangatlah pesat, penggunaan komputer dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di sekolah menjadi sangat penting tetapi masih menjadi tantangan tersendiri bagi para pengajar. Komputerisasi dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah menjadi tuntutan bagi para pengajar untuk memiliki kemampuan di bidang komputer. Pada kegiatan belajar mengajar seringkali ditemukan beberapa permasalahan, diantaranya sarana pembelajaran yang kurang, kualitas dan kuantitas tenaga pengajar yang belum maksimal, serta sistem yang masih konvensional. Guru sebagai

kunci dalam pembelajaran di sekolah, harus senantiasa mengupayakan inovasi dan meningkatkan kualitas diri untuk mencapai kemajuan. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah melalui teknologi khususnya teknologi pembelajaran.

Teknologi pembelajaran melingkupi dari awal kegiatan pembelajaran, hingga tahapan evaluasi. Pada jaman seperti ini memang dibutuhkan fasilitas-fasilitas modern untuk memudahkan akses informasi. Google sebagai perusahaan teknologi dikenal melalui produk-produknya yang dapat diakses secara gratis oleh para penggunanya. Untuk itu google membuat inovasi baru di era modern ini dalam rangka memudahkan akses data elektronik. Salah satunya google Form. Google Form atau yang disebut google formulir adalah alat yang berguna untuk membantu kita dalam perencanaan acara, membuat survei, memberikan siswa atau orang lain kuis, atau mengumpulkan informasi yang mudah dengan cara yang efisien. Form juga dapat dihubungkan ke spreadsheet. Jika spreadsheet terkait dengan bentuk, tanggapan otomatis akan dikirimkan ke spreadsheet. Jika tidak, pengguna dapat melihat mereka di “Ringkasan Tanggapan” halaman dapat diakses dari menu Tanggapan.

Berdasarkan survei yang kami lakukan ke SD N Jetiskarangpung 1 dibutuhkan pengintegrasian teknologi dengan pembelajaran. Beberapa teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk teknologi pembelajaran antara lain smartphone dan komputer/laptop. Rendahnya kemauan guru dan minimnya informasi menjadi alasan kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka perlu adanya sosialisasi dan pelatihan pengguna teknologi dalam pembelajaran khususnya kegiatan evaluasi. Sebagai contoh, bagaimana agar dapat membuat soal dengan menggunakan tools atau alat yang telah disediakan oleh Google, yaitu Google Form dan Office 365

Pelatihan yang dilaksanakan ini diharapkan akan memberikan wawasan baru dalam kegiatan evaluasi, mengingat kemampuan Google Form yang mampu menyederhanakan kegiatan penyusunan, pelaksanaan dan penilaian. Program ini juga relatif mudah dilaksanakan karena tidak membutuhkan instalasi dan tidak membutuhkan perangkat khusus. Dengan dikuasainya model evaluasi online menggunakan Google Form dan office 365 ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas, efisiensi, minat, dan inovasi yang dilakukan oleh guru serta meningkatkan kualitas pembelajaran secara umum.

KAJIAN LITERATUR

Google Form adalah salah satu aplikasi berupa template formulir atau lembar kerja yang dapat dimanfaatkan secara mandiri ataupun bersama-sama untuk tujuan mendapatkan informasi pengguna. Aplikasi ini bekerja di dalam penyimpanan awan Google Drive bersama aplikasi lainnya seperti Google Sheet, Google Docs, dan pengayaan lainnya. Template Google Form sangat mudah dipahami dan digunakan, serta tersedia dalam banyak pilihan bahasa. Syarat untuk menggunakannya hanya memiliki akun Google saja bagi pengolah atau pembuat form (Mardiana dan Purnanto, 2017:185). Google Form adalah tools atau alat yang memungkinkan pengumpulan informasi dari pengguna melalui survei atau kuis yang dipersonalisasi. Informasi tersebut kemudian dikumpulkan dan secara

otomatis terhubung ke spreadsheet. Spreadsheet diisi dengan survei dan respons kuis. Sehingga dengan menu ini dapat digunakan untuk membuat survey dan evaluasi dalam pembelajaran.

Microsoft office 365 adalah aplikasi besutan microsoft yang diciptakan satu paket program lengkap. Program paket lengkap ini bertujuan untuk memberikan segala kemudahan para pengguna dalam mengakses informasi secara fleksibel dimanapun kapanpun. Bahkan penggunaanya juga dapat menyimpan hasil kerjanya di cloud dan dapat juga di share ke pengguna lainnya. Bisa dibilang paket program lengkap pada office 365 mirip dengan media sosial antar pengguna office 365 dan mengerjakan tugas secara bersamaan. Supriyanto (2018:382) mencoba menjelaskan Office 365 bukan hanya terdiri dari microsoft word, power point dan excel online saja tetapi lebih dari itu merupakan aplikasi cloud computing yang didesain untuk menunjang kebutuhan komunikasi dan kolaborasi. Untuk penggunaan di institusi akademik, Office 365 dapat dilanggan tanpa harus membayar investasi produk.

METODE

Metode yang diterapkan pada kegiatan adalah: 1) ceramah, metode ceramah dipilih untuk memberikan penjelasan materi pelatihan, dan 2) tanya jawab, pada tahap ini dilakukan tanya jawab tentang materi untuk memperoleh gambaran sedalam-dalamnya tentang penerimaan materi. Metode tersebut dapat terlaksana dengan baik apabila adanya interaksi dan timbal balik yang baik antara pemateri dan penerima materi.

Pelaksanaan pelatihan ini mencakup beberapa hal berikut.

a. Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap awal sebelum pelaksanaan PPM. Dalam tahap ini ada beberapa hal yang dilakukan, yaitu Koordinasi Internal, dilakukan oleh Tim, Penentuan dan rekrutment peserta pelatihan, Pembuatan Instrumen PPM, seperti lembar presensi, angket, lembar kerja, Pembuatan modul pelatihan, dan Persiapan konsumsi, publikasi, lokasi, dokumentasi, dsb.

b. Pelaksanaan Pelatihan

Tahap ini merupakan tahap pelatihan yang diberikan kepada guru. SDN Jetiskarangpung 1

c. Penyajian Materi

Materi yang disajikan terkait dengan *Google Form dan office 365*. Penyaji materi adalah tim pengabdian sendiri disesuaikan dengan bidang keahlian masing-masing.

d. Penugasan Praktik

Pada akhir materi peserta akan diberi tugas praktik sesuai materi yang telah disajikan untuk menggalakan penyerapan dan pemahaman materi serta melihat kreativitasnya dalam berkarya.

e. Refleksi dan Penutupan Program PPM

Akhir kegiatan peserta dan Tim melakukan refleksi hasil pelatihan dan para peserta juga memberikan evaluasi akan pelatihan ini.

f. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan PPM ini dilakukan dengan beberapa cara. Evaluasi hasil dilihat dari tugas praktik para peserta yang ada. Hasil praktiknya dinilai dan hal itu menggambarkan keberhasilan materi yang telah disajikan. Selain itu, secara proses juga dicermati kinerja dan kesertaan para peserta. Di akhir kegiatan Tim menjaring data kebermaknaan program pada para peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan ini kami menggunakan *hand out* untuk memperlancar pelaksanaan kegiatan tersebut. Dengan *hand out* ini diharapkan, guru lebih mudah menciptakan suatu suasana pelatihan yang menyenangkan, kreatif, dan bermakna, serta dapat meningkatkan aktivitas dan kreatifitas guru selama pelatihan, dan kami juga sudah menyiapkan fasilitas berupa modul pelatihan yang dapat digunakan oleh guru. Materi ini digunakan oleh peserta pelatihan secara langsung atau langsung mempraktikkan sehingga akan lebih mudah mengikuti pelatihan dengan baik sesuai prosedur dan jadwal yang telah disiapkan. Juga sebagai motivasi meningkatkan kemampuan yang bervariasi kami juga memberikan masukan untuk membuat soal evaluasi yang menarik dan penuh kreativitas yang dilengkapi dengan gambar. Pelatihan ini diharapkan meningkatkan keprofesionalitas guru dalam hal pembuatan survey maupun soal evaluasi dalam pembelajaran daring. Pelatihan ini dilaksanakan selama tiga hari dan tetap sesuai protokol Covid-19.

Tabel 1. Daftar Jenis Kegiatan, Materi, dan Pemateri

Jenis Kegiatan	Pokok Bahasan (Materi)	Pemateri
Teori Hari 1 dan ke-2	Pengenalan pembelajaran daring	Ferry Aristya, M.Pd
	Pengenalan Google form	Zuniar Kamaluddin M, M.Pd
	Pengenalan Office 365	Nimas Permata P, M.Pd
	Survei dan Soal evaluasi melalui google form	Ayatullah Muh Al Fath, M.Pd
	Materi dan Soal evaluasi melalui office 365	Ferry Aristya, M.Pd
	Mengirim link soal ke grup Whatsapp/google classroom dan merekap nilai	Zuniar Kamaluddin M, M.Pd
Praktik Hari ke-3	Membuat survey dan soal yang menarik melalui google form	Ferry Aristya, M.Pd dan Zuniar Kamaluddin M, M.Pd
	Membuat materi dan soal yang dapat diduplikasi melalui office 365	Ayatullah Muh Al Fath, M.Pd dan Nimas Permata P, M.Pd

KESIMPULAN

Sekolah menerapkan sistem *online* atau virtual tanpa tatap muka langsung. Menunjang hal tersebut guru merancang materi dan evaluasi dengan memanfaatkan google yang dapat diakses secara gratis oleh para penggunaannya. Salah satunya google Form. Google Form atau yang disebut google

formulir adalah alat yang berguna untuk membantu kita dalam perencanaan acara, membuat survei, memberikan siswa atau orang lain kuis, atau mengumpulkan informasi yang mudah dengan cara yang efisien. Form juga dapat dihubungkan ke spreadsheet. Jika spreadsheet terkait dengan bentuk, tanggapan otomatis akan dikirimkan ke spreadsheet. Jika tidak, pengguna dapat melihat mereka di “Ringkasan Tanggapan” halaman dapat diakses dari menu Tanggapan.

Pelatihan yang dilaksanakan ini diharapkan akan memberikan wawasan baru dalam kegiatan evaluasi, mengingat kemampuan Google Form yang mampu menyederhanakan kegiatan penyusunan, pelaksanaan dan penilaian. Program ini juga relatif mudah dilaksanakan karena tidak membutuhkan instalasi dan tidak membutuhkan perangkat khusus. Dengan dikuasainya model evaluasi online menggunakan Google Form dan office 365 ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas, efisiensi, minat, dan inovasi yang dilakukan oleh guru serta meningkatkan kualitas pembelajaran daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Mardiana, Tria & Purnanto, Arif W. ; 2017. Google Form sebagai Alternatif Pembuatan Latihan Soal Evaluasi : The 6th University Research Colloquium 2017 Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Supriyanto. 2018. “Perancangan E-Learning Menggunakan Office 365 Dalam Proses Belajar Mengajar”. Seminar Nasional Royal (SENAR). Halaman 381 – 386. <https://jurnal.stmikroyal.ac.id/index.php/senar/article/view/205/149>. diunduh tanggal 2 Desember 2020 pukul 20.15 WIB.

MEDIA PEMBELAJARAN TEKS EKSPLANASI DI ERA NEW NORMAL DENGAN APLIKASI FLASH

Bayu Susanto

Program Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan
E-mail: bayususanto482@gmail.com

Abstrak

Seorang guru mempunyai peran yang sangat signifikan dalam proses belajar mengajar. Peran guru dalam proses belajar mengajar meliputi banyak hal seperti sebagai pengajar, manajer kelas, supervisor, motivator, konsuler, eksplorator, dan lain-lain. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam materi teks eksplanasi masih dirasa memiliki kendala dalam proses belajar mengajar baik itu dari guru dan siswanya. Kendala tersebut dapat dilihat saat proses belajar mengajar di kelas yakni kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran, kurang minatnya siswa dalam kegiatan membaca, dan kurangnya motivasi belajar siswa juga ikut serta dalam masalah proses pembelajaran. Kendala lain juga dapat dilihat dari faktor guru seperti, kurang kreatifnya guru dalam penyampaian materi dan guru belum dapat mengembangkan media pembelajaran guru hanya menggunakan bahan ajar saat proses belajar mengajar yaitu menggunakan buku paket dan lks yang membuat siswa kurang merasa tertarik dalam menerima pembelajaran tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran awal siswa dalam penggunaan pengembangan media pembelajaran teks eksplanasi dengan strategi k-w-l berbasis Flash kelas XI SMA dan mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran teks eksplanasi dengan strategi k-w-l berbasis Flash kelas XI SMA yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (RnD) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek coba pada penelitian ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pengajaran. Teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ialah observasi, wawancara, dan lembar angket. Sementara itu, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif-deskriptif. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dikategorikan “Sangat Layak”. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil skor rata-rata sebesar 86,56. Adapun skor rata-rata diperoleh dari nilai ahli media sebesar 80,83, dari ahli materi sebesar 92,85, dari ahli pengajaran 1 sebesar 81,7, dan ahli pengajaran 2 sebesar 90,84. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan media pembelajaran teks eksplanasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Flash, diharapkan dapat menjadi jembatan khususnya bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan kreatif agar siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Flash, Teks Eksplanasi

PENDAHULUAN

Berdasarkan di dalam Undang-Undang No 20 tahun 2003, peningkatan mutu pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya melalui olahhati, olahpikir, olahraga, dan olahraga agar memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global. Sebagaimana dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 dikemukakan bahwa prinsip pelaksanaan

kurikulum dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan multistrategi dan multimedia, sumber belajar dan teknologi yang memadai, dan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, dengan prinsip *alam takambang jadi guru*.

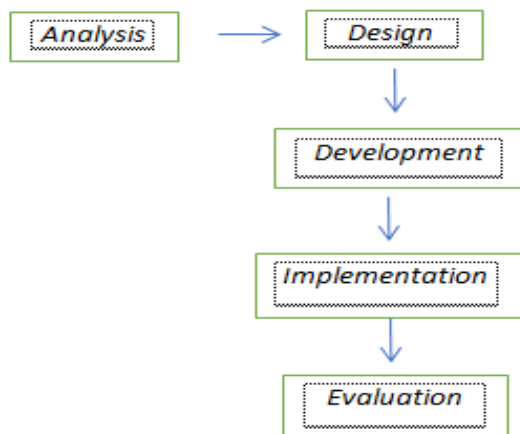
Kendala dalam proses belajar mengajar dalam pendidikan di Indonesia karena adanya sebuah bencana corona/Covid-19, dimana para pemerintah menekankan prosedur kepada masyarakat agar bekerja dari rumah. Terutama dalam bidang pendidikan, kementerian pendidikan Indonesia memberikan sebuah Tindakan dengan menutup sekolah dan mengubah dengan menggunakan sistem online (daring), adanya sebuah kegiatan belajar mengajar secara online dan akhirnya banyak muncul sebuah masalah baru dalam proses pembelajaran baik itu untuk siswa ataupun guru seperti pembelajaran yang masih tidak terpenuhi di sampaikan oleh guru dan akhirnya diberikan kepada siswa tugas tambahan. Dan itu juga menjadi permasalahan kepada murid yang diberikan tugas oleh seorang guru dan akhirnya tugas lebih banyak, dan akhirnya jadi sebuah masalah penerapan pembelajaran daring adalah sistem informasi yang menjadi penghambat, dan akhirnya tertinggal jauh informasi akibat sinyal yang kurang memadai dan akhirnya dalam pembelajaran tersebut tidak efektif. Kemudian dalam pembelajaran daring tersebut banyak siswa yang kurang memahami pelajaran yang diberikan oleh guru karena susah buat dipahami dalam pembelajaran daring ini membuat siswa bosan dan tertekan oleh pelajaran yang diberikan oleh guru. Kemudian guru dalam memberikan sebuah materi hanya berfokus pada buku pelajaran, tetapi juga bisa memanfaatkan karakter bahan agar membantu guru mengaitkann antara materi yang diajarkan dengan situasi nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya. Kemudian permasalahan yang dihadapi guru adalah guru tidak semua bisa dalam bidang teknologi akan menjadi penghambat pembelajaran dan pembelajaran tersebut tidak akan menjadi efektif dan akibatnya siswa akan menjadi terhambat dalam pembelajaran dan akan membuat siswa itu kebingungan dan akhirnya tidak akan bisa seorang siswa memahaminya, karena seorang guru itu sebagai fasilitas seorang pedidik.

Tujuan dalam penelitian ini diharapkan dapat mengetahui gambaran awal siswa dalam penggunaan pengembangan media pembelajaran teks eksplanasi dengan strategi k-w-l berbasis *Flash* kelas XI SMA dan mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran teks eksplanasi dengan strategi k-w-l berbasis *Flash* kelas XI SMA yang dikembangkan.

METODE PENELITIAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Flash* ini menggunakan metode RnD. Tujuan pengembangan adalah untuk menarik minat siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang memiliki 5 metode pengembangan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation* yang dikembangkan oleh Dick dan Carry (dalam, Mulyatiningsih, 2014: 199). Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Menurut langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian dan pengembangan ini lebih

praktis dan efisien. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik belajar. Adapun alur pengembangan model ADDIE sebagai berikut :



HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang telah dibuat dan di acc oleh dosen pembimbing skripsi maka langkah selanjutnya melalui tahap validasi oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli media dan langkah selanjutnya penilaian oleh ahli pengajaran. Masing-masing memberikan penilaian melalui angket. Kelayakan materi oleh ahli materi sebesar 92,85 (Sangat layak). Kelayakan media oleh ahli media sebesar 80,83 (layak). Kemudian hasil penilaian oleh ahli pengajaran 1 sebesar 81,7 (Sangat layak), dan hasil penilaian oleh ahli pengajaran 2 sebesar 90,84 (Sangat layak). Produk melewati tahap simulasi untuk mengetahui kelayakan produk sebelum digunakan di lapangan. Akan tetapi karna adanya wabah covid-19 ini media pembelajaran yang sudah di buat tidak di implementasikan ke siswa karna adanya kebijakan dari Menteri pendidikan untuk siswa belajar di rumah maka penilaian pengembangan media ini hanya sampai guru.

Pembahasan dalam penelitian pengembangan ini adalah menjawab pertanyaan-pertanyaan dari rumusan masalah, yaitu (1) Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran teks eksplanasi dengan strategi k-w-l berbasis *Flash* kelas XI SMA? (2) Bagaimanakah kelayakan atau keefektifan pengembangan media pembelajaran teks eksplanasi dengan strategi k-w-l berbasis *Flash* kelas XI SMA yang dikembangkan?

Pembahasan pertama adalah menjawab bagaimanakah pengembangan media pembelajaran teks eksplanasi dengan strategi k-w-l berbasis *Flash* kelas XI SMA yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis *Flash* dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) dirasa lebih cocok digunakan untuk penelitian pengembangan media pembelajaran. Adapun langkah-langkah yang digunakan yakni, pertama menganalisis dikelas kebutuhan siswa dan mengikuti secara langsung

proses pembelajaran dikelas. Pada langkah analisis ini dilakukan dengan cara observasi ke sekolah, wawancara dengan salah satu guru Bahasa Indonesia dan siswa di sekolah tersebut. Dengan langkah analisis didapat data kebutuhan siswa yang harus dipenuhi serta keadaan sarana dan prasana di sekolah tersebut. Kemudian hasil dari wawancara di dapatkan analisis materi, analisis kurikulum dan analisis kebutuhan siswa.

Kedua, mendesain media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada langkah ini telah dilakukan desain media pembelajaran yang dikembangkan. Langkah desain dapat dilakukan setelah mendapatkan data tentang kebutuhan siswa dan keadaan sekolah. Desain media pembelajaran yang disiapkan antara lain menyiapkan materi yang akan dikembangkan, menyiapkan aplikasi *Adobe Flash Professional CS 6* untuk mendesain media pembelajaran yang telah dikonsep. Ketiga, mengembangkan media pembelajaran yang telah dikonsep dengan matang, kemudian media pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS 6*. Media pembelajaran yang telah selesai dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pengajaran.

Keempat, implementasi Pada penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Teks Eksplanasi Dengan Strategi K-W-L Berbasis *Flash* Kelas XI SMA. Belum sampai tahap implementasi. Tetapi sesungguhnya produk ini sudah siap untuk di implementasikan. Tetapi karna adanya pandemik Covid-19 yang sedang terjadi di Indonesia membuat kondisi pendidikan di tanah air sekarang ini sedang mengalami perubahan kebijakan. Kebijakan itu merubah cara belajar guru dan siswa yaitu dengan kebijakan belajar dari rumah. Karena adanya wabah Covid-19 ini, proses kebijakan belajar mengajar menggunakan proses daring. Proses daring itu sendiri yaitu proses pembelajaran jarak jauh, siswa melakukan pembelajaran dirumah.

Kelima, mengevaluasi hasil media pembelajaran yang telah dikembangkan. Langkah evaluasi dilakukan guna memperbaiki media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi media pembelajaran diperoleh dari saran-saran yang telah diberikan oleh para ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli pengajaran. Untuk penelitian ini validasi sampai dengan ahli pengajaran (Guru) belum sampai ke siswa.

Strategi pembelajaran yang dirasa lebih tepat digunakan untuk penelitian pengembangan media pembelajaran ini, setelah mengetahui permasalahan yang dihadapi siswa saat menerima pembelajaran terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, contohnya: kurangnya perhatian siswa terhadap guru ketika sedang menjelaskan materi, siswa merasa jenuh, kurangnya keterampilan membaca teks bacaan dan maka dari itu strategi yang di rasa paling tepat untuk mengatasi permasalahan pembelajaran tersebut yaitu menggunakan atau menerapkan strategi Know Want to know Learned (K-W-L). Strategi Know Want to know Learned (K-W-L) itu sendiri yaitu memberikan kepada siswa tujuan membaca dan memberikan suatu peran aktif sebelum, saat, dan sesudah membaca. kegiatan pembelajaran dalam strategi Know Want to know Learned (K-W-L), ini membentuk langkah-langkah yaitu, (K), hal yang ingin diketahui (W), dan hal yang telah dipelajari (L). strategi ini cocok digunakan untuk

meningkatkan motivasi dan minat siswa pada suatu topik kemudian strategi ini sangat tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan tujuan meningkatkan kemampuan membaca oleh siswa.

Kemudian di dalam media pembelajaran teks eksplanasi kelas XI yang peneliti kembangkan, cara peneliti menerapkan strategi Know Want to know Learned (K-W-L) di dalam pembelajaran teks eksplanasi. peneliti memperbanyak contoh-contoh teks eksplanasi di dalam media pembelajaran di setiap pertemuan bahkan di awal sebelum memulai pembelajaran. Harapannya peneliti yaitu agar siswa lebih terbiasa membaca sebuah bacaan terutama bacaan teks eksplanasi. Di awal sebelum memasuki materi teks eksplanasi, peneliti memberikan contoh bacaan teks eksplanasi agar supaya siswa membaca terlebih dahulu bacaan tersebut harapannya setelah membaca bacaan tersebut siswa bisa memberikan sebuah ide yang spontan tentang apa yang siswa ketahui tentang topik dari bacaan tersebut. Kemudian setelah mengetahui tentang apa yang siswa pelajari dari bacaan tersebut kemudian siswa memberi tahu tentang apa yang dia pelajari dari bacaan tersebut agar bisa memberikan ide yang beragam. Sesudah itu siswa memberikan jawaban tentang apa yang telah mereka pelajari dari bacaan tersebut.

Pembahasan kedua menjawab tentang bagaimana kelayakan atau keefektifan pengembangan media pembelajaran teks eksplanasi dengan strategi k-w-l berbasis *Flash* kelas XI SMA yang dikembangkan yaitu Analisis data yang bersifat deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil data yang diperoleh dari uji validasi yang telah dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pengajaran. Berikut adalah hasil data yang diperoleh.

a. Analisis Uji Validasi Ahli

1) Uji Validasi Ahli Media

Uji validasi ahli media telah dilakukan pada tanggal 8 Agustus 2020 oleh Dosen yang memiliki keahlian dalam bidang media pembelajaran. Dalam hal ini, uji validasi ahli media dilakukan oleh salah satu Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Ahmad Dahlan khususnya yang mengampu mata kuliah Media Pembelajaran yaitu Bapak Hermanto, S.Pd, M.Hum,. Tujuan dilakukannya validasi terhadap ahli media supaya ahli media dapat memberikan penilaian, kritik dan saran mengenai media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Hasil skor yang diperoleh dari ahli media berjumlah 80,83 dengan kategori kelayakan “Layak”. Adapun saran atau masukan yang diberikan oleh ahli media untuk Pengembangan Media Pembelajaran Teks Eksplanasi Dengan Strategi K-W-L Berbasis *Flash* Kelas XI SMA tidak ada. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Teks Eksplanasi Dengan Strategi K-W-L Berbasis *Flash* Kelas XI SMA mendapat kategori kelayakan “Layak” tanpa ada revisi.

2) Uji Validasi Ahli Materi

Uji validasi ahli materi telah dilakukan pada tanggal 8 Agustus 2020 oleh Dosen pengampu mata kuliah Pembelajaran di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Ahmad Dahlan. Beliau adalah Ibu Dr. Purwati Zisca Diana, M.Pd., tujuan dilakukan uji validasi ahli materi

supaya dapat memberikan penilaian, kritik dan saran pada kesesuaian antara materi yang digunakan dengan silabus yang ditayangkan pada produk media pembelajaran.

Hasil skor yang diperoleh dari ahli materi berjumlah 92,85 dengan kategori kelayakan “Sangat Layak”. Adapun saran atau masukan yang diberikan oleh ahli materi yaitu menganjurkan untuk lebih memperhatikan dan memperbaiki tata penulisan agar sesuai dengan PUEBI, misalnya pada kata “diatas” yang seharusnya lebih tepat dipisah yaitu “di atas”. Masukan lain yang dianjurkan oleh Beliau yakni untuk lebih merapikan lagi *layout* yang ada pada tampilan, misalnya pada bagian contoh teks eksplanasi, dan sebagainya. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Teks Eksplanasi Dengan Strategi K-W-L Berbasis *Flash* Kelas XI SMA dikategorikan “Sangat Layak” untuk digunakan pada proses pembelajaran.

3) Uji Validasi Ahli Pengajaran

Uji validasi ahli pengajaran telah dilakukan pada tanggal 11 Agustus 2020 oleh Bapak. Anang Krisdiyanto, M.Pd. dan Bapak. Drs. Saron. Beliau adalah guru mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya kelas XI di SMA N 1 Bayat, Klaten. Tujuan dilakukan uji validasi ahli pengajaran yakni supaya dapat memberikan penilaian, kritik dan saran pada kesesuaian antara materi yang digunakan dengan silabus yang ditayangkan dan kemenarikan pada produk media pembelajaran.

Hasil skor yang diperoleh dari ahli pengajaran yaitu dari Bapak. Anang Krisdiyanto, M.Pd berjumlah 81,7 sedangkan dari Bapak. Drs. Saron berjumlah 90,84. Dengan kategori kelayakan “Sangat Layak”. Adapun saran atau masukan yang diberikan oleh ahli pengajaran untuk Pengembangan Media Pembelajaran Teks Eksplanasi Dengan Strategi K-W-L Berbasis *Flash* Kelas XI SMA tidak ada. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Teks Eksplanasi Dengan Strategi K-W-L Berbasis *Flash* Kelas XI SMA tidak ada. Dengan tidak adanya komentar tersebut maka media dapat dikatakan “sudah layak” untuk digunakan. dikategorikan “Layak” untuk digunakan pada proses pembelajaran.

b. Analisis Uji Coba Produk pada Pengguna Media

Seharusnya setelah uji validasi pengajaran dilanjutkan dengan analisis uji coba produk pada pengguna media yaitu ditujukan ke siswa, baik uji coba produk kelas skala kecil dan uji coba produk kelas skala besar akan tetapi dikarenakan adanya pandemi Covid-19 yang dimana siswa dipaksa untuk belajar dirumah (Pembelajaran daring) peneliti tidak memungkinkan untuk menguji cobakan produk media ini ke pengguna. Uji media hanya sampai pada uji ahli pengajaran. Padahal tujuan dilakukan uji coba produk pada kelas skala kecil yakni untuk memberikan penilaian dan masukan terhadap media pembelajaran berbasis *Flash* pada materi teks eksplanasi.

Penelitian yang berjudul “Pembelajaran Teks Eksplanasi Di Era New Normal dengan Aplikasi *Flash XI SMA* ” termasuk ke dalam jenis penelitian pengembangan (*R and D*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki 5 tahap dalam pengembangan yakni *analysis, design, development, implementation, and evaluation*.

Berdasarkan uji kelayakan, oleh para ahli materi, ahli media, dan ahli pengajaran dapat dikatakan bahwa produk pengembangan media pembelajaran *Flash* sudah siap untuk di uji cobakan ke siswa. Adapun nilai rata-rata yang didapat yakni 86,56. Skor rata-rata yang diperoleh dari ahli media sebesar 80,83, dari ahli materi sebesar 92,85, dari ahli pengajaran pertama sebesar 81,7 dan ahli pengajaran kedua sebesar 90,84. Kemudian setelah penilaian oleh para ahli langkah selanjutnya yaitu mengimplementasikan atau menerapkan media pembelajaran yang telah dibuat ke siswa , akan tetapi karena adanya pandemi covid-19 media pembelajaran yang telah di buat belum sampai di terapkan ke siswa. langkah selanjutnya media akan di evaluasi, tujuannya dilakukan tahap evaluasi yakni untuk menilai hasil data yang diperoleh dan mengukur kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan, sehingga mampu mengetahui kekurangan yang melemahkan media tersebut. Harapannya agar media ini bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, M. & Anderson, K. (2000). *Text Types In English*. Australia: Macmillan Education Australia Pty.Ltd
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. 2019. *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Aryanti, R.I. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Materi Pembelajaran Teks Narasi di kelas VII SMP*. Yogyakarta: UAD.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Jatiningtias, Niken Henu. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial di SMP NEGERI 15 SEMARANG*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang
- Mulyatiningsih, E. (2019). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung. Alfabet
- Rahim, Farida. 2007. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Ramadania, Fajarika. 2016. Konsep Bahasa Berbasis Teks Pada Buku Ajar Kurikulum 2013. *Stilistika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran* ISSN 2527-4104 Vol 1 No 2, 1 Oktober 2016.
- Romiszowski, A.J. 1996. System approach to design and development. Dalam Plomp, T.& Ely, D.P. (editor in chiefs). *International Encyclopedia of Educational Technology*. Oxford: Pergamon Press.

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian&Pengembangan Research and Development Untuk Bidang Pendidikan, Manajemen, Sosial, Teknik*. Bandung: Alfabeta.
- Smaldino, Sharon E. 2011. *Instructional Technology & Media for Learning, Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Sri Wahyuni, Ika. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran Pola Kalimat Bahasa Indonesia Terintegrasi pada Pembelajaran Menulis Laporan dengan Macromedia Flash 8 untuk SMP. Skripsi*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS UNY.
- Sagala, n Syaiful. 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Suherli, dkk.2017.Buku *Guru Bahasa Indonesia Kelas XI Revisi Tahun 2017*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Widoyoko, E. P. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wina Sanjaya. 2013. *Strategi Pembelajaran: Beorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group.

PENDAMPINGAN PRODUKSI DRAMA DI MAN PACITAN MELALUI METODE PERMAINAN

Arif Mustofa

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: mustofaarif99@yahoo.com

Abstrak

Ekstrakurikuler teater di MAN Pacitan, sudah berdiri sejak tahun 2007. Ekstrakurikuler Teater di MAN Pacitan yang bernama Teater Kloso Pandan meski setiap tahun mendapat anggaran kegiatan dari sekolah, namun dalam pelaksanaannya sangat minim peserta. Salah satu penyebabnya yaitu keterbatasan inovasi dalam pelatihan dan pendampingan. Dengan berdasar hal itulah, maka kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk 1) meningkatkan minat siswa terhadap dunia pertunjukan; 2) menghasilkan pertunjukan drama sederhana oleh siswa peserta ekstrakurikuler teater MAN Pacitan. Kegiatan pelatihan dan pendampingan produksi drama di MAN Pacitan dilaksanakan dengan metode pelatihan dan praktik. Pelatihan meliputi: a) pelatihan keterampilan dasar bermain drama, b) pelatihan produksi drama. Sedangkan praktiknya yaitu, praktik produksi drama yang meliputi: a) praktik perencanaan pertunjukan; b) praktik berlatih drama sesuai naskah; c) praktik mengadakan pertunjukan. Hasil PkM Pelatihan dan Pendampingan Produksi Drama di MAN Pacitan sebagai berikut. Kegiatan dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Pertemuan pertama teori dan praktik dasar. Sedangkan pertemuan kedua, praktik pertunjukan. Jumlah peserta 16 orang yang berasal dari teater Kloso Pandan MAN Pacitan. Berdasar angket sebelum kegiatan, 14 anak atau 87% merasa bahwa latihan teater selalu menantang. Sedangkan dari sisi kesulitan, 11 anak atau 68% merasa bahwa bermain drama itu sulit. Hasil angket setelah kegiatan berakhir, 100% peserta merasa bahwa bermain drama itu menyenangkan dan 100% peserta merasa bahwa bermain drama itu mudah.

Kata Kunci: Pendampingan, Siswa, Produksi Drama.

PENDAHULUAN

Pembelajaran sastra di sekolah dimaksudkan agar siswa lebih meningkatkan kemampuan mengapresiasi karya sastra. Dalam kegiatan tersebut siswa dapat lebih mempertajam perasaan, penalaran, daya khayal, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, menghargai sastra Indonesia sebagai khasanah budaya dan intelektual manusia Indonesia, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa (BSNP 2006).

B. Rahmanto dan P. Hariyanto (1998: 27) mengatakan bahwa pengajaran drama di sekolah menengah dapat dimanfaatkan sebagai alat pembentukan kepribadian yang bulat, antara lain dengan cara mendidik watak, memupuk keberanian menyatakan pendapat dan memberi kesempatan berekspresi, memupuk perasaan bergotong royong, memupuk rasa tanggung jawab, membantu murid dan menghadapi mata pelajaran lain, memupuk rasa ketuhanan, menghilangkan rasa malu yang tidak beralasan dsb.

Menilik dua pandangan di atas, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran drama di sekolah sangat penting. Namun demikian, pembelajaran drama yang optimal jika hanya disampiakan oleh guru di ruang kelas saat pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia akan sulit dicapai. Keterbatasan waktu

dan ketidaksesuaian tempat berupa kelas yang dipenuhi bangku dan meja siswa, juga usaha yang seadanya dilakukan oleh guru tidak akan cukup menjadikan pembelajaran drama dapat berlangsung sesuai yang diharapkan kurikulum sekolah.

Berdasar hal itulah, maka perlu ada pembelajaran drama di luar jam belajar reguler. Kegiatan ini bisa dilakukan melalui kegiatan ekstra kurikuler teater sekolah maupun pelatihan. Melalui teater sekolah, siswa dapat pula melakukan tahapan langkah-langkah pementasan drama, semua hal yang terkait dari mulai persiapan sampai produksi (pementasan) drama dapat dipelajari secara mendalam melalui kelompok-kelompok pe-mentasan siswa masing-masing. Sedangkan pelatihan di luar jam sekolah memungkinkan siswa mendapat informasi baru di luar jam belajar.

Ekstrakurikuler teater di MAN Pacitan, sudah berdiri sejak tahun 2007. Ekstrakurikuler Teater di MAN Pacitan yang bernama Teater Kloso Pandan meski setiap tahun mendapat anggaran kegiatan dari sekolah, namun dalam pelaksanaannya sangat minim peserta. Salah satu penyebabnya yaitu keterbatasan inovasi dalam pelatihan.

Dengan berdasar hal itulah, maka perlu ada pendampingan produksi drama bagi peserta ekstrakurikuler teater MAN Pacitan. Hal ini sebagai salah satu upaya membangkitkan kembali semangat berkreasi di bidang drama.

Dengan berdasar hal itulah, maka kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk 1) meningkatkan minat siswa terhadap dunia pertunjukan; 2) menghasilkan pertunjukan drama sederhana oleh siswa peserta ekstrakurikuler teater MAN Pacitan.

METODE PELAKSANAAN

Metode Pelaksanaan dalam kegiatan Pendampingan Produksi Drama di MAN Pacitan yaitu dengan pelatihan dasar drama dan pendampingan produksi drama

1. Pelatihan

Pelatihan dilakukan secara luring sebanyak 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama berisi teknik dan praktik ketrampilan dasar bermain drama yang meliputi keterampilan olah vokal, olah raga, dan olah rasa. Sedangkan pertemuan kedua berisi ketrampilan membaca naskah dan praktik bermain drama.

2. Pendampingan

Pendampingan bertujuan untuk melatih siswa mampu memproduksi sebuah pertunjukan drama. Pendampingan dilakukan dengan cara luring dan daring. pendampingan daring dilaksanakan dengan cara membimbing secara teknis mencari naskah, casting pemain, dan rencana alur pertunjukan. Sedangkan pendampingan luring dilakukan untuk mengevaluasi hasil kerja kelompok setelah berlatih secara mandiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teater Kloso Pandan

Teater Kloso pandan MAN Pacitan merupakan ekstrakurikuler di MAN Pacitan yang berdiri sejak tahun 2007. Saat ini, Teater Kloso Pandan dibina oleh Edsy Puji Rahayu, S.Pd. Tahun 2020, Kloso Pandan memiliki anggota baru berjumlah 9 siswa. Sehingga total memiliki keanggotaan 28 siswa.

Ekstrakurikuler Teater Kloso Pandan, didirikan sebagai upaya untuk pengembangan diri siswa di bidang dunia pertunjukan. Selain itu, teater ini didirikan juga sebagai wadah menambah waktu belajar siswa di bidang drama. Mengingat waktu yang disediakan untuk pembelajaran drama pada pembelajaran bahasa Indonesia sangat terbatas. Hal ini sesuai dengan pernyataan Muhammad (2018:38) Melalui teater sekolah, siswa dapat pula melakukan tahapan langkah-langkah pementasan drama, semua hal yang terkait dari mulai persiapan sampai produksi (pementasan) drama dapat dipelajari secara mendalam melalui kelompok-kelompok pementasan siswa masing-masing.

Pelaksanaan Pelatihan dan Pendampingan

Program Pengabdian kepada Masyarakat Pendampingan Produksi Drama di MAN Pacitan dilaksanakan melalui dua langkah kegiatan. Pertama yaitu melalui pelatihan dan yang kedua melalui pendampingan.

a. Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan sebagai upaya untuk mengenalkan teori dasar bermain drama. Strategi yang digunakan yaitu melalui permainan. Hal ini dilakukan sebagai upaya menciptakan kesan pada peserta bahwa berlatih drama itu menyenangkan. Pelatihan dilaksanakan pada tanggal 14 Nopember 2020 mulai pukul 07.30-12.00 WIB.

Materi pelatihan yang diberikan yaitu:

1) Olah Tubuh

Bermain peran sangat membutuhkan dukungan seluruh organ. Sehingga satu dengan yang lainnya harus saling mendukung. Untuk itu perlu pelatihan olah tubuh. Olah tubuh dilaksanakan dengan pelatihan stamina, pelatihan peregangan, dan pelatihan keseimbangan.

a) Streching/Peregangan

Peregangan dilaksanakan sebagai upaya agar tidak terjadi salah urat atau keseleo karane harus banyak beraktivitas. Maka peregangan dilakukan di awal kegiatan.

b) Stamina / Kekuatan Tubuh

Selain kelenturan, stamina dan kekuatan tubuh juga dibutuhkan seorang aktor. Sebab, dalam pertunjukan banyak gerak yang dilakukan secara maraton. Sehingga, perlu kekuatan dan stamina.

c) Keseimbangan tubuh

Keseimbangan dilakukan dengan cara berdiri satu kaki, berjalan berjingkat, dan aktivitas mematung dalam waktu yang lama.

2) Olah Rasa

Olahrasa yaitu latihan menjaga dan menghadirkan emosi tertentu. Olah rasa berupaya melatih peserta untuk bisa mengontrol emosi dan perasaan. Dalam pertunjukan drama, seorang tokoh memungkinkan untuk menjadi orang lain. Kepekaan rasa akan membuat seorang tokoh benar-benar bisa menjadi sosok lain yang bukan diri aslinya.

Olah rasa yang dilakukan dalam pelatihan ini yaitu dengan latihan konsentrasi, pengionderaan, kepekaan sukma, dan imajinasi.

a) Teknik Konsentrasi (Sebut nama)

Metode melatih konsentrasi dalam pelatihan ini dengan meminta peserta untuk menyebutkan nama teman (dengan vokal) sambil berpindah posisi.

b) Pengindraan (pindah posisi)

Teknik pengindraan merupakan kelanjutan dari teknik sebut nama. Hanya saja, dalam langkah ini, peserta pindah posisi tanpa menyebut nama. Perpiundahan dilakukan melalui bahasa tubuh. Dalam kegiatan ini melalui pandangan mata.

Pada kegiatan ini, beberapa peserta kesulitan untuk memahami pandangan mata. Namun, seiring dengan pemahaman dan kepekaan, peserta mampou berpindah posisi dengan cepat tanpa bertabrakan dengan peserta lain.

c) Kepekaan Sukma / Rasa (rubah ekspresi)

Pelatihan kepekaan sukma, dilaksanakan dengan pelatihan mengubah ekspresi dalam waktu yang cepat. Peserta diminta untuk berjalan melewati di tiga titik. Titik pertama, peserta berekspresi ketakutan karena melihat benda yang mengerikan. Titik kedua, peserta harus berekspresi gembira karena seakan menemukan berlian. Dan di titik ketiga, peserta bersedih karena melihat binatang peliharaan mati. Titik titik ekspresi kemudian diubah ke ekspresi yang lain. Yaitu senang, sedih, marah, takut, dan lainnya.

d) Imajinasi (improfisasi profesi)

Pelatihan keempat yaitu, pengembangan imajinasi dengan cepat. Pelatihan dilaksanakan dengan cara merespon suatu aktivitas yang dilakukan oleh rekannya.

Peserta diminta untuk merespon suatu aktivitas yang diperagakan oleh peserta lain yang mendekatinya. Kegiatan ini terus dilakukan hingga semua peserta saling merespon dengan ekspresi dan imajinasi yang dihadirkan.

3) Olah Suara

a) Artikulasi

Kejelasan seorang aktor dalam melafalkan suatu kata sangat penting. Hal itu harus diperhatikan agar penonton dapat mendengar suara pemain dengan baik.

Pelatihan artikulasi dilakukan dengan melafalkan huruf vokal dan konsonan secara bergantian dengan gerakan mulut yang benar. Selain itu, pada tingkat berikutnya, peserta

diminta untuk mengucapkan kalimat dengan posisi-posisi yang sulit. Misalnya berbicara dalam posisi tengkurap.

b) Intonasi

Intonasi sangat menentukan makna suatu kalimat. Yang dimaksud intonasi di sini adalah tekanan-tekanan yang diberikan pada kata, bagian kata atau dialog. Karena itu, intonasi perlu dilatihkan secara berkelanjutan.

Dalam pelatihan ini, intonasi dilakukan dengan mengucapkan satu kalimat dengan intonasi yang berbeda. Misalnya kata “nasi ini perlu dimana” diintonasikan menjadi kalimat tanya, perintah, atau dalam konteks tertentu bisa dihadirkan rasa marah, lucu, takut, gembira.

c) Tempo

Tempo merupakan kemampuan pemain dalam mengatur kecepatan berbicara. Tempo menentukan suasana pertunjukan. Dalam pelatihan ini, peserta diminta untuk berbicara secara cepat kemudian diubah dalam tempo yang lambat. Peserta diminta untuk merasakan suasana yang dihadirkan dari dua jenis kecepatan tersebut.

d) Power / Kekuatan

Kekuatan berbicara dalam pertunjukan drama tidak kalah penting. Sebab, karakter tokoh dimunculkan dari kekuatan pemain berbicara.

4) Ruang

Pelatihan penguasaan ruang ditujukan untuk melatih peserta menguasai panggung. Hal ini dilakukan dengan cara melatih a) Blocking yaitu posisi pemain di atas panggung; b) Movement atau perpindahan tempat; c) Teknik menghindari kebosanan, yaitu dengan cara membuat kejutan-kejutan; dan d) Leveling. Leveling merupakan kelanjutan dari blocking, yaitu penempatan posisi pemain di atas panggung. Leveling dilakukan agar tidak terjadi aktor tertutup oleh aktor yang lain sehingga mengganggu penonton.

b. Pendampingan Produksi Drama

Tindak lanjut dari pelatihan dasar yaitu produksi drama. Dalam kegiatan ini, peserta diminta untuk melakukan seleksi naskah, casting, membaca naskah, pengaktoran dan mementaskan naskah.

Proses ini membutuhkan waktu yang lama. Sebab, sebagian peserta belum pernah bermain drama, apalagi menjadi sutradara. Sehingga, perlu ada bimbingan dan pengarahan tentang pengaktoran sehingga bisa dipertunjukkan secara sederhana.



Gambar 1. Peserta berlatih membaca naskah



Gambar 2. Peserta memeragakan naskah

Temuan Kegiatan

Kegiatan yang dilaksanakan melalui dua sesi ini menghasilkan temuan sebagai berikut. Pertama temuan berdasar angkat yang diberikan, sedangkan yang kedua temuan berdasar hasil wawancara dengan peserta.

Berdasar angket sebelum kegiatan, 14 anak atau 87% merasa bahwa latihan teater selalu menjemukan. Sedangkan dari sisi kesulitan, 11 anak atau 68% merasa bahwa bermain drama itu sulit. Hasil angket setelah kegiatan berakhir, 100% peserta merasa bahwa bermain drama itu menyenangkan dan 100% peserta merasa bahwa bermain drama itu mudah.

Data angket di atas menunjukkan bahwa metode pembelajaran drama dengan menggunakan permainan sederhana lebih menarik bagi pelajar. Yang kedua, metode permainan, mengubah anggapan siswa bahwa bermain drama itu susah.

Sementara itu, berdasar hasil wawancara, ditemukan bahwa sebagian besar peserta merasa butuh waktu yang lama untuk bisa memahami naskah. Sedangkan terkait dengan ketersediaan sarana dan prasarana, sebagian besar merasa bahwa sarana pendukung panggung dan ketersediaan alat musik sangat mendukung latihan.

PENUTUP

Pengabdian kepada Masyarakat Pendampingan Produksi Drama di MAN Pacitan Melalui Metode Permainan perlu ada tindak lanjut. Sebab, bermain drama adalah sebuah ketrampilan. Sehingga, harus ada latihan berikutnya yang terus menerus agar siswa benar-benar mampu untuk bermain drama di atas panggung.

Pelatihan bermain drama dengan pendekatan permainan ini perlu dikembangkan agar pandangan bahwa bermain drama itu susah dapat terkikis.

DAFTAR PUSTAKA

Muhammad. 2018. *Pembelajaran Drama pada Teater Sekolah SMA Negeri 10 Banda Aceh*. Dalam Jurnal Master Bahasa Vol 6 No 01 tahun 2018 hal 37-49.

Rahmanto, B. dan Hariyanto, P. 1998. *Materi Pokok Cerita Rekaan dan Drama*. Jakarta: Depdikbud.

PENDIDIKAN KESEHATAN DALAM ISLAM DI ERA PANDEMI**Nurhayati¹, Nofa Arief Wibowo²**¹Program Studi Pendidikan Informatika, STKIP PGRI Pacitan²Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, STKIP PGRI PacitanEmail: nurh80912@gmail.com¹, nofanwg@yahoo.co.id²**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendiskripsikan penerapan pendidikan kesehatan sesuai ajaran Islam di masa pandemi Covid-19 saat ini. Jenis penelitian ini adalah kualitatif. Teknik pengumpulan datanya menggunakan wawancara mendalam, observasi dan dokumentasi. Wawancara mendalam dilakukan kepada beberapa warga masyarakat desa tokawi beserta perangkat desa. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah interpretasi data secara kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa dalam penerapan kesehatan khususnya kesehatan dalam masyarakat keluarga sudah sesuai dengan kaidah keislaman meliputi kesehatan pakaian, kualitas makanan, memberikan asi yang sempurna pada balita dan memperbaiki kualitas dan sistem sanitasi. Pengaruh dari penerapan kesehatan di era pandemi dalam Islam sangat besar sekali, pertama dengan menerapkan pendidikan kesehatan yang diberikan saat pandemi ini para masyarakat desa tokawi khususnya mengenai kesehatan sangat baik karena sesudah melakukan sesuatu pekerjaan mencuci tangan terlebih dahulu. Kedua dengan penerapan pendidikan kesehatan tingkat kesembuhan penyakit semakin tinggi dengan adanya bekerja dari rumah maka kondisi tubuh lebih baik dan yang semula harus mengkonsumsi obat setiap hari maka dengan adanya pandemi kesehatan semakin membaik. Ketiga peningkatan kedisiplinan kesehatan dan peningkatan hubungan dengan sang maha pencipta Allah SWT lebih khushyuk yang awal biasa melakukannya maka dengan adanya pandemi selalu membersihkan diri minimal lima kali dalam sehari dalam artian berwudhu untuk melaksanakan kewajiban sebagai hamba Allah.

Kata kunci: Pendidikan Kesehatan, Jiwa, Islam**PENDAHULUAN**

Kesehatan adalah kata yang abstrak, pengertiannya sukar dirumuskan secara konkret. Pendekatan yang lebih mudah dalam memahami arti lawan dari kesehatan itu sendiri. Lawan dari kesehatan adalah penyakit. Penyakit adalah sesuatu pengertian yang mengandung penyebab, gejala-gejala atau sintom penyakit, baik perubahan yang kelihatan pada tubuh jasmaniah yang disebut tanda-tanda klinis maupun perubahan yang ditemukan pada laboratorium seperti perubahan susunan sel-sel darah merah, gula darah, perubahan jumlah atau komponen kencing, kotoran, dan seterusnya (Kaelany 2005:167).

Kesehatan merupakan salah satu faktor penting bagi kehidupan manusia karena dengan kondisi sehat, manusia bisa beraktifitas dengan nyaman dan banyak berbuat kebaikan dengan memberi manfaat kepada sesama. Sementara manusia adalah makhluk yang kompleks yang terdiri atas unsur fisik, psikis, sosial dan spiritual. Maka manakala seseorang mengalami sakit tentunya harus dilakukan pemeriksaan dan penyembuhan secara menyeluruh. Kesehatan lingkungan merupakan faktor penting

dalam kehidupan sosial kemasyarakatan, bahkan merupakan salah satu unsur penentu atau determinan dalam kesejahteraan penduduk. Di mana lingkungan yang sehat sangat dibutuhkan bukan hanya untuk meningkatkan derajat kesehatan masyarakat, tetapi juga untuk kenyamanan hidup dan meningkatkan efisiensi kerja dan belajar.

Kesehatan jasmani sangat penting dalam menunjang aktifitas kehidupan sehari-hari, akan tetapi nilai kesehatan jasmani tiap-tiap orang berbeda-beda sesuai dengan profesi masing-masing. Kesehatan jasmani terdiri dari komponen-komponen yang dikelompokkan menjadi kelompok yang berhubungan dengan kesehatan (Health Related Physical Fitness) dan kelompok yang berhubungan dengan ketrampilan (Skill Related Physical Fitness). Kesehatan Jasmani yang dimiliki setiap orang berbeda-beda. Hal ini disebabkan oleh perbedaan profesi dan tugas masing-masing orang.

Kesehatan mental seseorang dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal, yang termasuk faktor internal antara lain kepribadian kondisi fisik, perkembangan dan kematangan kondisi psikologi, keberagaman, sikap, menghadapi problem hidup. Adapun yang termasuk faktor eksternal antara lain: keadaan ekonomi, budaya, dan kondisi lingkungan, baik lingkungan keluarga, masyarakat, maupun lingkungan pendidikan.

Di era pandemi seperti sekarang ini, dunia mengingatkan kembali kepada kita semua tentang pentingnya menjaga kesehatan, tidak hanya sehat dalam fisik tetapi juga sehat dalam rohani serta sehat dalam sosial. Sehat dalam fisik tentunya yang pemerintah upayakan seperti rajin mencuci tangan, pakaian, adab bersin, serta tidak boleh menyentuh anggota tubuh tertentu ketika selesai melakukan aktifitas sebelum mencuci tangan dahulu.

Islam telah mengajarkan kita untuk selalu hidup bersih paling sedikitnya dalam sehari membasuh anggota tubuh tertentu sebanyak lima kali (Wudhu) untuk melaksanakan kewajiban sebagai umat Islam. Termasuk kebersihan rohani, Islam juga mengajarkan kita jauh dari sifat iri, dengki, dendam, dan sebagainya kepada sesama manusia. Sudah seharusnya aturan seperti di atas dilakukan oleh masyarakat desa Tokawi mengingat semua masyarakatnya beragama Islam dan tidak harus menunggu perintah dahulu.

Kebersihan sosial dalam artian lingkungan masyarakat yang menjadi tempat tinggal, masyarakat desa tokawi di anjurkan menyiapkan alat cuci tangan yang diletakkan di depan rumah guna untuk membersihkan tangan sebelum masuk rumah dan selesai melakukan aktifitas diluar rumah. Berdasarkan latar belakang itulah penulis tertarik untuk meneliti tentang “Pendidikan Kesehatan dalam Islam di Era Pandemi di desa Tokawi.”

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif, yaitu dengan mempelajari secara intensif terkait dengan permasalahan yang sedang dihadapi serta mengetahui upaya-upaya yang dilakukan oleh pihak-pihak yang bersangkutan secara individu, kelompok, lembaga ataupun komunitas.

Sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan selebihnya adalah data tambahan. Selain kata-kata dan tindakan, dapat diperoleh juga melalui sumber data tertulis, foto, dan lain sebagainya. Sumber dari penelitian ini adalah beberapa warga desa tokawi serta perangkat desa tokawi.

Teknik pengumpulan data menggunakan interview atau wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada analisis Milles dan Huberman (1992), yakni proses analisis data yang digunakan secara serempak mulai dari pengumpulan data, mereduksi, mengklarifikasi, mendeskripsikan, menyimpulkan dan menginterpretasikan semua informasi secara selektif. Analisis data dilaksanakan secara interaktif melalui proses *Data Reduction* (Reduksi Data) *Data Display* (penyajian data) dan *conclusion Drawing* (kesimpulan).

Lokasi penelitian ini adalah dusun krajan, des tokawi, kecamatan nawangan, kabupaten pacitan. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di lokasi tersebut karena kesehatan merupakan unsur yang pokok untuk kita bisa melaksanakan apa yang seharusnya kita laksanakan sebagai hamba Allah serta masyarakat desa tokawi yang memiliki beragam aktifitas serta desa yang kaya akan budaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perhatian Agama mengenai masalah kesehatan sangat besar sekali dikarenakan sebagai aktifitas yang dilakukan oleh semua manusia dalam menjalankan ibadahnya setiap hari tidak terlepas dari adanya unsur kesehatan. Islam berpandangan bahwa kesehatan itu adalah nikmat yang sangat besar yang diberikan oleh Allah SWT kepada setiap manusia begitupun dengan sebaliknya, manusia yang diberikan rasa sakit maka ketika akan melakukan aktifitas sehari-hari terganggu sebab merasa dalam tubuhnya kurang nyaman. Oleh karena itu ketika tubuh kita diberi kesehatan maka kita semua harus pandai bersyukur dengan cara menjaga keberlangsungan nikmat sehat itu sendiri sesuai dengan ajaran Islam yaitu petunjuk dari Nabi Muhammad SAW. Memelihara kesehatan sesuai petunjuk dalam Islam seperti mengatur pakaian, kualitas makanan, memberikan asi yang sempurna pada balita dan memperbaiki kualitas dan sistem sanitasi, tempat tinggal, udara, tidur, bangun, nikah dan lain sebagainya. Jika hal itu dapat dipenuhi oleh setiap manusia dengan cara yang tepat dan benar maka akan lebih mendekati kehidupan yang sehat. Hadits Rasulullah SAW bersabda: *“barangsiapa yang dipagi hari tubuhnya sehat, dadanya tenang dan ia mempunyai persediaan makan untuk hari itu, maka seakan-akan dunia ini diperuntukkan baginya”* (HR Turmudzi).

Ketika kesehatan dan kekuatan yang diberikan kepada manusia merupakan nikmat Allah yang sangat besar, maka sangatlah pantas bagi manusia yang diberikan rezeki berupa kesehatan itu untuk selalu menjaganya dan melindungi dari segala hal yang dapat membahayakannya. Sabda Rasulullah SAW: *“ada dua nikmat yang di dalamnya banyak tertipu: sehat dan senggang”*. (HR. Bukhari).

Penerapan Kesehatan

Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa sumber data dapat diambil kesimpulan bahwa untuk menerapkan pendidikan kesehatan yang telah diberikan oleh pemerintah desa setempat seperti sering mencuci tangan sebelum dan setelah melakukan aktifitas apapun, tidak berjabat tangan dengan orang lain ketika bertemu, menghindari kerumunan dalam artian jika tidak ada hal yang mendesak maka tidak mengunjungi tempat-tempat yang banyak kerumunan serta menjaga jarak dengan yang lainnya sepanjang satu meter jika memang terpaksa untuk keluar rumah.

Kesehatan adalah suatu yang sangat penting bagi kehidupan untuk menjalankan aktifitas sehari-hari, tanpa tubuh yang sehat maka segala aktifitas apapun akan terganggu. Maka ketika diberi rezeki berupa kesehatan ini adalah sebagai anugerah yang terbesar yang diberikan Allah kepada hambanya seharusnya kita banyak bersyukur bukan malah sebaliknya. (Wawancara, 1 Desember 2020). Berdasarkan wawancara diatas relevan dikaitkan dengan pendapat (Mashadi artikel: 1 dan QS.Ibrahim: 7) menyatakan bahwa Islam menganggap bahwa kesehatan termasuk bagian dari nikmat Allah SWT. yang paling besar. Orang yang didera oleh keluhan/rasa sakit tentu akan merasa kurang nyamandalam menjalani kehidupan. Belum lagi kalau harus berobat/ikhtiyar mencari obatnya, tentu orang harus menyiapkan biaya yang tidak bisa didugasebelumnya. Oleh karena itu manusia harus banyak bersyukur atas nikmat sehat yang disadangnya, agar pemberian Allah kepadanya semakin bertambah.

Sehat menurut pandangan islam terbagi menjadi 3 bagian yaitu, kesehatan jasmani, kesehatan rohani dan kesehatan sosial. Kesehatan jasmani (fisik) adalah baiknya keadaan seluruh anggota tubuh dalam menjalankan fungsinya, artinya tidak terjadi gangguan atau kelainan pada seluruh organ dan anggota tubuh. Kesehatan jasmani merupakan keadaan yang sangat penting dalam mendukung aktivitas lainnya. Hal ini didukung dengan wawancara pada warga desa tokawi (Wawancara, 1 Desember 2020). Pada kesehatan rohani banyak yang berupa aktifitas fisik yang memerlukan kondisi yang baik dan kuat seperti ibadah sholat, puasa, wudhu, dan ibadah-ibadah yang lainnya, manusia membutuhkan tubuh yang sehat dan juga hati yang bersih jauh dari sifat dengki, iri, syirik, dendam, dan sifat buruk lainnya.

Kesehatan jasmani dapat dilakukan dengan cara menjaga kesucian dan kebersihan dari semua aspek kehidupan mulai dari kebersihan anggota tubuh, kebersihan makanan, kebersihan pakaian, kebersihan tempat tinggal, lingkungan dan menjalankan aktifitas olahraga. Kesehatan sosial bisa dilakukan dengan cara kita sebagai warga masyarakat tokawi khususnya saling berhubungan baik dengan siapaun tanpa membedakan perbedaan serta saling toleransi dan menghargai satu sama lain. Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT yang artinya : "Tidak Aku ciptakan jin dan manusia kecuali untuk menyembah kepada-Ku" (Q.S. adz-Dzariyat : 56) bahwa manusia diciptakan untuk beribadah kepada Allah dengan ini manusia selalu merasakan kebutuhan akan Tuhan dan dengan demikian ia tidak akan berbuat sesuka hati. Karena itulah, akan ada kendali atas perilakunya selama hidup.

Kaitannya dengan kesehatan masyarakat bahwa ada empat pokok dalam Islam seperti kesehatan pakaian, kualitas makanan, memberi ASI yang sempurna pada balita serta perbaikan kualitas dan sistem sanitasi (Departemen RI:384) hal ini didukung dengan wawancara pada masyarakat desa tokawi (1 Desember 2020) dalam menjaga kebersihan pakaian harus selalu diperhatikan mengingat dari segi perbedaan aktivitas masyarakat desa tokawi seperti petani, guru, wiraswata, wirausaha dan lain-lain maka ketika selepas menggunakan pakaian itu di era pandemi Covid -19 harus benar-benar diperhatikan dan ganti baju sebelum beraktivitas di dalam rumah tentang kebersihan pakaian seperti yang disebutkan dalam Q.S. Al-Muddassir :1-7. Bersih dari najis merupakan syarat sah amal terutama shalat.

Menjaga kualitas makanan mengonsumsi makanan sehat setiap hari sangat direkomendasikan untuk mencukupi kebutuhan gizi harian. Hal ini sebenarnya tidak sulit untuk dilakukan karena pilihan makanan sehat yang baik untuk dikonsumsi setiap hari ada banyak ragamnya. Dalam Al-Quran menegaskan bahwasanya makanan itu harus memenuhi kualitas yang *halalan tayyiban* bukan makanan haram. Makanan halal adalah makanan yang boleh dimakan sedangkan makanan yang haram makanan yang tidak boleh/dilarang agama dimakan seperti, darah, bangkai, daging babi. Sedangkan *thayyiban* makanan yang tidak mengandung zat berbahaya dan bisa menjamin kesehatan. (Departemen Agama RI, 378). Hal ini didukung dengan wawancara pada masyarakat desa tokawi (1 Desember 2020) kalau dalam menjaga kualitas makanan di masyarakat desa tokawi khususnya tidak melanggar syariat Islam dalam artian *halalan tayyiban* sebab sebagian besar berasal dari tanam sendiri di ladang dan memenuhi 4 sehat 5 sempurna.

Memberi ASI yang sempurna pada balita. ASI merupakan makanan yang terbaik bagi bayi karena didalamnya mengandung semua zat gizi yang diperlukan bayi serta mengandung zat kekebalan yang melindungi bayi dari berbagai kuman penyakit. Dalam Al-Qur'an menganjurkan kepada para ibu yang mempunyai balita agar memberi ASI secara sempurna kepada si anak selama dua tahun. Hikmah yang dapat dipetik adalah bagi kesehatan anak sekaligus untuk mengembangkan anak-anak yang sehat, membina generasi muda yang kuat dan mengembangkan sumberdaya manusia yang berkualitas. Hasil wawancara dengan warga desa tokawi bahwa rata-rata dalam menyapih anak tepat pada usia 2 tahun.

Perbaikan kualitas dan sistem sanitasi. Sinitasi yaitu perbuatan yang disengaja dalam pembudayaan hidup bersih dengan maksud mencegah manusia bersentuhan langsung dengan kotoran dan bahan buangan berbahaya lainnya dengan harapan usaha ini dapat meningkatkan kesehatan manusia. Sinitasi adalah upaya penyehatan lingkungan, pengelolaan limbah, sampah, dan penataan saluran dan buangan air di lingkungan tempat tinggal (departemen Agama RI: 384). Jika ingin sehat kondisi sosialnya, maka orang tersebut harus menjalin tali silaturahmi yang baik dengan keluarganya, tetangganya, masyarakatnya, rekan kerjanya, dan alam sekitar, serta berpenampilan apa adanya, wajar dan tidak berlebihan. Menjalani kehidupan sehari-hari dengan norma dan nilai sosial yang menjadi ketentuan di masyarakat serta sesuai dengan ajaran Islam. Hal ini didukung wawancara dengan warga

setempat (wawancara 1 Desember 2020) hubungannya dengan sanitasi masyarakat desa tokawi karena memang lahan yang ditempati luas maka mengenai limbah rumah tangga, sampah dan penataan saluran pembuangan air tidak ada masalah serta masyarakat desa tokawi sebagian besar telah memiliki MCK yang memadai di dalam rumah seperti kamar mandi bersih. kemudian kepribadian masyarakat desa tokawi sangat bagus karena dengan sesama warga tidak ada yang bermusuhan, saling hidup rukun, silaturahmi terjaga serta saling menghormati dan menghargai.

Pengaruh Penerapan Pendidikan Kesehatan

Pendidikan kesehatan merupakan suatu upaya atau kegiatan untuk menciptakan perilaku masyarakat yang kondusif untuk kesehatan. Artinya, masyarakat menyadari dan mengetahui bagaimana cara memelihara kesehatan dan menghindari atau mencegah pada hal-hal yang merugikan kesehatan (Notoatmojo, 2012:14). Hal ini sesuai dengan pendapat pada masyarakat desa tokawi bahwa sebelum ada Covid-19 memang sudah memahami arti dari kesehatan yang sekarang diberikan pendidikan oleh pemerintah desa setempat seperti sering mencuci tangan, menghindari kerumunan, adab bersin, memakai masker, jaga jarak seperti itu sudah biasa dilakukan tapi masih minim pembiasaan. Dengan adanya pandemi saat ini masyarakat desa tokawi InsYaAllah telah melaksanakan pendidikan kesehatan yang diberikan dengan baik (Wawancara, 5 Desember 2020).

Penerapan pendidikan kesehatan yang dianjurkan oleh pemerintah bahwasanya dalam situasi pandemi Covid-19 ini mengharuskan bekerja dari rumah maka tingkat kesembuhan penyakit semakin tinggi. Dengan adanya bekerja dirumah maka kondisi tubuh lebih baik dan yang semula harus mengkonsumsi obat setiap hari maka dengan adanya pandemi kesehatan semakin membaik (Wawancara, 5 Desember 2020).

Mental yang sehat biasanya hanya bisa didapatkan oleh orang-orang yang memiliki kestabilan emosi, keseimbangan jiwa, serta tidak terlalu banyak memikirkan permasalahan. Untuk mendapatkan kestabilan dan keseimbangan jiwa dan emosi sendiri, manusia membutuhkan tubuh yang sehat dan juga hati yang bersih jauh dari sifat dengki, iri, syirik, dendam, dan sifat buruk lainnya (Departemen Agama 2009:373). Hal ini selaras dengan wawancara bersama warga masyarakat desa tokawi peningkatan kedisiplinan kesehatan dan peningkatan hubungannya dengan sang maha pencipta Allah SWT semakin membaik yang awal biasa melakukannya maka dengan adanya pandemi selalu membersihkan diri minimal lima kali dalam sehari dalam artian berwudhu untuk melaksanakan kewajiban sebagai hamba Allah. Karena esensi dari ibadah sholat antara lain tercermin dari tingkah laku manusia itu sendiri seperti jauh dari sifat dengki, iri, dendam, syirik dan lainnya (Wawancara 5 Desember 2020).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pendidikan kesehatan dalam Islam di era pandemi Covid-19 khususnya kesehatan masyarakat dalam keluarga masyarakat desa tokawi lebih baik dimana yang semula mengabaikan adanya

kebersihan menjadi lebih tertib dalam menjalankan pendidikan kesehatan yang diberikan oleh pemerintah desa setempat. Dalam Islam sebenarnya telah dinyatakan bahwa seruan untuk membersihkan diri paling sedikit lima kali dalam sehari, sering mencuci tangan sesudah melaksanakan suatu pekerjaan apapun, hindari berjabat tangan yang bukan mahrom, tidak boleh berdekatan yang bukan mahrom dalam artian harus jaga jarak minimal satu meter, dan menghindari kerumunan.

Pengaruh dari penerapan pendidikan kesehatan sesuai dengan Islam yaitu *pertama* dengan menerapkan pendidikan kesehatan yang diberikan saat pandemi ini para masyarakat desa tokawi khususnya dalam menjaga kesehatan sangat baik karena sesudah melakukan sesuatu pekerjaan mencuci tangan dahulu. *Kedua* dengan penerapan pendidikan kesehatan tingkat kesembuhan penyakit semakin tinggi dengan adanya bekerja di rumah maka kondisi tubuh lebih baik dan yang semula harus mengkonsumsi obat setiap hari maka dengan adanya pandemi kesehatan semakin membaik. *Ketiga* peningkatan kedisiplinan kesehatan dan peningkatan dalam hubungan dengan sang maha pencipta Allah SWT semakin bertambah khushy yang awal biasa melakukannya maka dengan adanya pandemi selalu membersihkan diri minimal yang diajarkan dalam Islam bersuci paling sedikit lima kali dalam sehari dalam artian berwudhu untuk melaksanakan kewajiban sebagai hamba Allah.

Saran

Fokus riset pendidikan kesehatan dalam Islam perlu mendapatkan perhatian yang lebih dari para peneliti, sehingga referensi didapatkan lebih mudah dan bervariasi. Oleh karena itu, kepada para peneliti diharapkan dapat bersinergi dalam topik kesehatan dalam Islam guna ke arah tujuan hidup sehat sesuai dengan ajaran Islam, karena mukmin yang kuat lebih disukai Allah dari pada mukmin yang lemah.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Fanjari, Ahmad Syauqi. *Nilai Kesehatan Dalam Syariat Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 1993.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian suatu Pendekata Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Badan Litbang dan Diklat Departemen Agama RI. *Kesehatan Dalam Perspektif al-Qur'an*, Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf al-Qur'an, 2009.
- Departemen Agama RI. *Kesehatan Dalam Perspektif al-Qur'an; Tafsir Al-qur'an Tematik*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf al-Qur'an, 2009.
- Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2011.
- Hariyono, *Menguak Pengobatan Penyakit dengan Terapi Dzikir*. Semarang: Syifa Press, 2006.
- HD, Kaelany. *Islam dan Aspek-aspek Kemasyarakatan*. Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2005.
- Huberman, Matthe B. Miles, A. Michael. *Analisa Data Kualitatif*, Jakarta: UI Press, 1992.
- Jumarodin, dkk. *Pelatihan Metode Pengobatan Islam*. Yogyakarta: Diva Press, 2008.
- Margono, S, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2000
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2000.

Sholeh, Moh. dkk. *Agama Sebagai Terapi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005.

Subagyo, P. Joko, *Metode Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2006

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING TERINTEGRASI DI MASA PANDEMI COVID-19 TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA MAHASISWA PGSD STKIP PGRI PACITAN

Lina Erviana

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: linaerviana27@gmail.com

Abstrak

Peristiwa banyaknya kasus virus Covid-19 yang tengah dihadapi Indonesia membuat pemerintah mulai membuat berbagai kebijakan dalam proses penanganan kasus tersebut agar tidak semakin menyebar lebih luas, tidak terkecuali di bidang pendidikan pemerintah memberlakukan kebijakan belajar dari rumah sehingga proses belajar mengajar di sekolah ditiadakan kemudian diganti dengan pembelajaran secara mandiri di rumah masing-masing dan merupakan tantangan bagi seorang pendidik. Hal serupa juga berlaku di lingkungan Perguruan Tinggi. Berdasarkan hal tersebut maka tenaga pendidik perlu menciptakan adanya suatu inovasi pembelajaran yang lebih efektif sehingga proses pembelajaran tersebut tetap dapat berlangsung dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran daring terintegrasi di masa pandemi Covid-19 terhadap motivasi belajar pada mahasiswa PGSD STKIP PGRI Pacitan. Jenis penelitian ini adalah kualitatif. Peneliti melakukan penelitian di semester gasal tahun akademik 2020/2021. Penelitian ini menggunakan subjek mahasiswa PGSD semester 5 yang dipilih secara purposive sampling. Pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk menguji validitas data peneliti menggunakan uji kredibilitas dengan teknik triangulasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, 1) Implementasi media pembelajaran daring terintegrasi di masa Pandemi Covid-19 pada mahasiswa PGSD STKIP PGRI Pacitan melalui pemanfaatan media audio visual disertai praktik langsung. 2) Dari hasil pengisian angket 37,5% motivasi mahasiswa masuk kategori sangat baik dan 62,5% mahasiswa masuk kategori baik.

Kata kunci: *Pandemi Covid-19, pembelajaran daring, motivasi*

PENDAHULUAN

Peristiwa banyaknya kasus virus Covid-19 yang tengah dihadapi Indonesia membuat pemerintah mulai membuat berbagai kebijakan dalam proses penanganan kasus tersebut agar tidak semakin menyebar lebih luas, tidak terkecuali di bidang pendidikan pemerintah memberlakukan kebijakan belajar dari rumah sehingga proses belajar mengajar di sekolah ditiadakan kemudian diganti dengan pembelajaran secara mandiri di rumah masing-masing dan merupakan tantangan bagi seorang pendidik. Hal serupa juga berlaku di lingkungan Perguruan Tinggi.

Model pembelajaran terdiri dari berbagai macam salah satunya adalah model pembelajaran daring. Pembelajaran daring (*online*) sebagai strategi pembelajaran yang menyenangkan bagi pembelajar karena dapat menyimpannya dengan melalui handphone android, laptop, maupun komputer bukan hanya sekedar menyimpan buku (Sobron, dkk., 2019: 37). Mustofa, dkk (2019: 153) juga menyatakan bahwa istilah daring merupakan akronim dari “dalam jaringan”. Jadi pembelajaran daring

adalah salah metode pembelajaran *online* atau dilakukan melalui jaringan internet. Berdasarkan kedua pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa model pembelajaran daring atau dalam jaringan adalah suatu pembelajaran berbasis online sehingga memerlukan jaringan yang disebut internet, proses pembelajaran juga dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik sebagai medianya sehingga peserta didik tidak hanya terpaku pada buku saja melainkan dapat mengakses materi pembelajaran melalui berbagai sumber yang tersedia di internet.

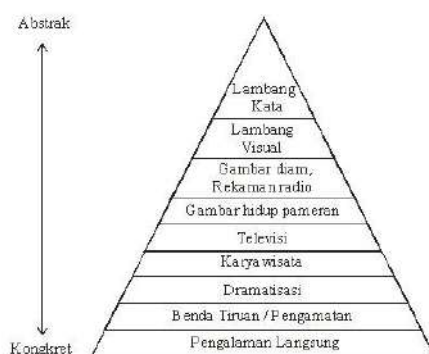
Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Daring Terintegrasi di Masa Pandemi Covid-19 terhadap Motivasi Belajar pada Mahasiswa PGSD STKIP PGRI Pacitan”. Penelitian dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana penerapan media pembelajaran daring terintegrasi di masa Pandemi Covid-19 pada mahasiswa PGSD STKIP PGRI Pacitan dan bagaimana motivasi belajar mahasiswa dengan penerapan media pembelajaran daring terintegrasi di masa Pandemi Covid-19.

KAJIAN LITERATUR

a. Media Pembelajaran

Edgar Dale (dalam Aqib, 2017 :49) menyatakan bahwa terdapat beberapa tingkatan pemerolehan pengalaman melalui berbagai sumber, kerucut ini juga dapat disebut juga dengan *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Belajar Dale) yang dapat digambarkan melalui bagan berikut:

Bagan 1
Kerucut Pengalaman Belajar Edgar Dale



Menurut Aqib (2017 :49) alat bantu itu dimaksudkan untuk memberikan pengalaman yang lebih konkret, memotivasi serta mempertinggi daya serap dan daya ingat siswa dalam belajar.

"Dale's cone of experience" is a "visual model" and is designed to make a summary for the different kinds of mediated learning experiences that he imposed." (Goga, 2018 :415)

b. Model Pembelajaran Daring

Sama halnya dengan model pembelajaran lainnya, model pembelajaran daring juga memiliki beberapa karakteristik diantaranya adalah sebagai berikut (Qomarudin, 2015: 5):

1) Daring

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang diselenggarakan melalui jejaring web. Setiap pelajaran menyediakan materi dalam bentuk rekaman video atau slideshow, dengan tugas-tugas mingguan yang harus dikerjakan dengan batas waktu pengerjaan yang telah ditentukan dan beragam sistem penilaian.

2) Masif

Pembelajaran daring adalah pembelajaran dengan jumlah partisipasi tanpa batas yang diselenggarakan melalui jaringan web.

3) Terbuka

Sistem pembelajaran daring bersifat terbuka dalam artian terbuka aksesnya bagi kalangan pendidikan, kalangan industri, kalangan usaha, dan khalayak masyarakat umum. Dengan sifat terbuka tidak ada syarat pendaftaran khusus bagi pesertanya. Siapa saja dengan latar belakang apa saja dan pada usia berapa saja bisa mendaftar. Hak belajar tak mengenal latar belakang dan batas usia. Menurut pernyataan tersebut maka dapat diketahui bahwa karakteristik pembelajaran daring adalah pembelajaran dalam jaringan internet maupun web yang terdiri dari beberapa rekaman gambar suara maupun video berbagai materi yang akan dipelajari. Pengguna dari pembelajaran ini juga tidak terbatas artinya dapat diakses oleh beberapa orang dimanapun dan kapanpun kecuali suatu web yang memberikan kebijakan tertentu seperti aplikasi atau web berbayar. Pembelajaran daring juga memiliki karakteristik terbuka artinya dapat dimanfaatkan tidak hanya dalam bidang pendidikan formal saja namun bisa dipergunakan untuk beberapa bidang dan tentu dapat diakses oleh semua kalangan masyarakat sesuai dengan kebutuhan belajarnya masing-masing.

c. Motivasi Belajar

Keberhasilan suatu proses pembelajaran juga dapat dipengaruhi oleh faktor minat siswa dalam belajar, minat itu yang kemudian akan menumbuhkan motivasi dalam dirinya sehingga akan meningkatkan kualitas belajarnya serta berdampak pada hasil belajar siswa tersebut. Motivasi adalah kekuatan dalam diri individu untuk mencapai suatu tujuan yang ingin dicapai, motivasi terjadi apabila seseorang mempunyai keinginan dan kemauan untuk melakukan tindakan agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan (Singarimbun, Sapriani 2015: 64). Indaryati dan Jailani (2015: 88) juga mendefinisikan bahwa motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu atau belajar sehingga mencapai tujuan tertentu.

Berdasarkan pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu usaha yang dapat mempengaruhi perubahan tingkah laku dalam pencapaian suatu tujuan belajarnya.

Usaha dalam motivasi belajar juga bermacam-macam usaha tersebut dapat berasal dari dalam diri individu maupun adanya pengaruh dari luar dirinya.

Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar seorang individu dapat dipengaruhi oleh beberapa hal seperti keadaan setiap individu tersebut maupun faktor yang berasal dari luar. Faktor dari dalam diri seseorang biasa disebut dengan faktor internal sedangkan faktor yang berasal dari luar disebut faktor eksternal. Hal tersebut sesuai dengan apa yang telah dijelaskan oleh Widiaworo (2016: 29) ia menyebutkan beberapa faktor yang berasal dari dalam dan luar individu faktor tersebut dapat diuraikan sebagai berikut: faktor internal yakni sifat, kebiasaan dan kecerdasan; kondisi fisik dan psikologis. Sedangkan faktor eksternal yakni guru, lingkungan belajar, sarana dan prasarana, dan orang Tua.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Sugiyono (2015: 9) menjelaskan bahwa metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Berdasarkan kedua penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang menghasilkan data-data deskriptif berupa kata-kata atau lisan yang diperoleh dari suatu pengamatan orang-orang maupun perilaku yang diamati yang dilakukan oleh peneliti itu sendiri. Data penelitian diperoleh melalui serangkaian aktivitas gabungan seperti observasi, dokumentasi, serta wawancara dan teknik pengumpulan data yang lainnya. Alasan menggunakan metode penelitian kualitatif dikarenakan hasil data yang diteliti tidak berupa angka melainkan data berbentuk uraian deskriptif yang bertujuan untuk memperoleh data penerapan media pembelajaran daring terhadap motivasi belajar mahasiswa PGSD STKIP PGRI Pacitan.

Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di STKIP PGRI Pacitan. Pemilihan lokasi penelitian ini didasari oleh adanya permasalahan perkuliahan yang ditemukan selama masa Pandemi Covid-19 dan belum adanya penelitian serupa yang dilakukan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam waktu 3 bulan dimulai dari bulan Oktober 2020 hingga bulan Desember 2020.

A. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa PGSD semester I kelas A dan B.
Penentuan subjek dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik

purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel data dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2018: 96). Pertimbangan tertentu dalam pemilihan sampel ini adalah berdasarkan pada observasi studi awal yang menemukan bahwa adanya kebijakan belajar di rumah membuat motivasi belajar mahasiswa menjadi lemah.

2. Objek penelitian merupakan sesuatu yang diperoleh berdasarkan subjek yang diteliti. Objek penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran Daring terintegrasi.

B. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Sebuah penelitian dalam proses pengumpulan data diperlukan teknik dan alat tertentu serta tujuan yang ingin dicapai. Menurut Sugiyono (2017: 193) teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara *interview* (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan), dan tes. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi.

2. Keabsahan Data

Pada penelitian kualitatif temuan atau data dapat dikatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan oleh peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Pada penelitian ini teknik keabsahan data yang dipergunakan adalah dengan menggunakan teknik triangulasi. Teknik triangulasi merupakan salah satu teknik dalam pengumpulan data untuk mendapatkan temuan dan interpretasi data yang lebih akurat dan kredibel (Yusuf, 2014: 395).

Menurut Sugiyono (2017: 127), peneliti menggunakan dua cara triangulasi yaitu:

1) Triangulasi sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber .

2) Triangulasi teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.

Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa peneliti menggunakan teknik triangulasi sebagai uji keabsahan data dengan menggabungkan beberapa teknik pengumpulan data yang berbeda pada satu sumber yang sama. Triangulasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu membandingkan data wawancara dan angket motivasi belajar.

3. Teknik Analisa Data

Teknik analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat

dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data (Moleong, 2014: 280). Berdasarkan jenis penelitian yang dilakukan maka hasil dari penelitian ini berupa data deskriptif bukan berbentuk angka kemudian data tersebut diolah melalui analisis data. Penelitian ini menggunakan analisa data interaktif dengan model Miles & Huberman. Berikut dapat digambarkan melalui bagan analisis data dan model interaktif menurut Miles dan Huberman (Yusuf, 2014: 408)

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses pengumpulan data penelitian dimana peneliti dapat menemukan kapan saja waktu untuk mendapatkan data yang banyak, apabila peneliti mampu menerapkan metode observasi, wawancara, atau dari berbagai dokumen yang berhubungan dengan subjek data hal ini dilakukan untuk menelaah kembali seluruh catatan lapangan yang diperoleh melalui wawancara, observasi dan studi dokumentasi untuk selanjutnya dirangkum (Rukajat, 2018: 37) dalam proses ini data-data yang sudah terkumpul dan dihimpun kemudian diuraikan sesuai pokok-pokok penelitian yang sebelumnya sudah dirangkum terlebih dahulu. Data data tersebut kemudian dapat disusun lebih sistematis demi mempermudah penyusunan hasil penelitian.

b. Penyajian Data

Setelah proses reduksi data maka tahap selanjutnya adalah penyajian data. Penyajian data bisa berupa uraian singkat bagan ataupun grafik dalam penyajian data inilah data akan terlihat dengan jelas dan tersusun sistematis (Rukajat, 2018: 38).

c. Penarikan kesimpulan

Setelah data-data yang diperoleh sudah siap maka peneliti tinggal memberikan kesimpulan mengenai penelitiannya berdasarkan data yang sudah ada, namun kesimpulan tersebut bersifat sementara apabila peneliti kembali ketempat penelitian dan mendapatkan data yang baru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1.) Hasil Penelitian

Perkuliahan Konsep Dasar IPA SD menggunakan panduan jadwal yang telah dibuat oleh Prodi. Pembelajaran daring atau *online* dilakukan dengan komunikasi melalui via grup chat *Whatsapp*. Setelah dilaksanakan kegiatan perkuliahan diadakan wawancara mahasiswa. Hal ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon mahasiswa setelah diterapkannya model pembelajaran daring melalui pemanfaatan media audio visual pada proses perkuliahan. Berdasarkan hasil wawancara dinyatakan bahwa mahasiswa memiliki respon positif terhadap penerapan model pembelajaran daring melalui pemanfaatan media audio visual karena dari hasil wawancara menunjukkan mahasiswa senang, antusias, serta terlibat dalam pengerjaan tugas. Sedangkan kekurangan berdasarkan hasil wawancara

tersebut terdapat mahasiswa yang mengalami kesulitan pada saat proses perkuliahan berlangsung, hal tersebut berkaitan dengan kurang detailnya penjelasan materi IPA SD sehingga diperlukan adanya *feed back* dari Dosen. Untuk memperdalam materi IPA SD mahasiswa di rumah diminta untuk mempraktikkan secara langsung sesuai dengan konsep dan teori yang sudah dipelajari sebelumnya.

Data angket diperoleh setelah perkuliahan berlangsung. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui motivasi belajar mahasiswa menggunakan penerapan model pembelajaran daring melalui pemanfaatan media audio visual pada saat proses perkuliahan. Dari hasil pengisian angket 37,5% motivasi mahasiswa masuk kategori sangat baik dan 62,5% mahasiswa masuk kategori baik.

Hampir semua mahasiswa menjawab dengan jawaban setuju pada pernyataan positif serta tidak setuju pada pernyataan negatif tentang perasaan senang dan tertarik dalam proses perkuliahan. Setiap mahasiswa dikatakan memiliki motivasi belajar yang baik dengan hasil angket yang sudah diisi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar mahasiswa PGSD STKIP PGRI Pacitan dengan pemanfaatan model pembelajaran daring melalui pemanfaatan media audio visual adalah baik.

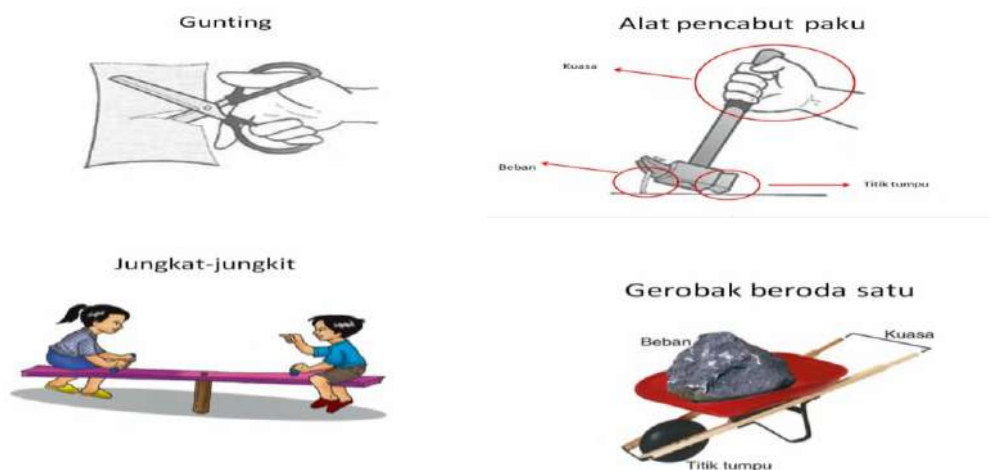
2.) Pembahasan

2.1. Penggunaan Model Pembelajaran Daring Terintegrasi Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual Dalam Perkuliahan Konsep Dasar IPA SD.

Proses penyelenggaraan model perkuliahan daring ini dilaksanakan secara *online* melalui pemanfaatan media audio visual seperti internet. Pembelajaran dilakukan melalui forum diskusi grup kelas via *Whatsapp*. Kemudian dosen memberikan informasi berkaitan dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada hari itu sesuai dengan jadwal yang telah disusun. Seperti halnya perkuliahan pada umumnya dalam pelaksanaannya Dosen juga menerapkan proses belajar menjadi beberapa bagian yakni kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir atau penutup.

Kegiatan awal dimulai Dosen dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar mahasiswa melalui chat grup kemudian Dosen memberikan apersepsi berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. Kegiatan inti diisi Dosen dengan memberikan penjelasan materi yang akan dipelajari kemudian memberikan informasi tentang link-link website untuk penunjang proses perkuliahan. Dosen memberikan penugasan kepada mahasiswa berkaitan dengan apa yang dipelajarinya. Kegiatan penutup diakhiri dengan informasi pengumpulan tugas-tugas yang sudah mahasiswa kerjakan pada hari. Dosen menutup perkuliahan dengan salam serta mengingatkan mahasiswa untuk tetap menjaga kebersihan dan kesehatan masing-masing.

Tema perkuliahan yang diambil adalah Pesawat Sederhana. Beberapa materi dalam video pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

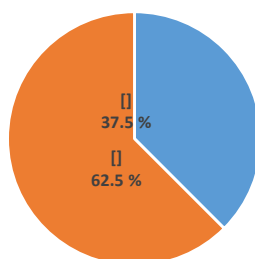


Kemudian mahasiswa mencari contoh di rumah tentang pesawat sederhana serta prinsip apa yang digunakan.

2.2. Motivasi Belajar Mahasiswa Dengan Model Pembelajaran Daring Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual Dalam Perkuliahan Konsep Dasar IPA SD.

Motivasi belajar mahasiswa pada penelitian ini dengan diberikan angket motivasi belajar. Angket diberikan dengan tujuan untuk mengetahui motivasi belajar mahasiswa dalam proses perkuliahan dengan diterapkan model pembelajaran daring melalui pemanfaatan media audio visual.

Motivasi Belajar Mahasiswa



Dari hasil pengisian angket 37,5% motivasi mahasiswa masuk kategori sangat baik dan 62,5% mahasiswa masuk kategori baik. Indikator dalam penyusunan angket didasari oleh pernyataan Uno (2019: 23) yang menyatakan bahwa ada beberapa indikator dalam pencapaian motivasi belajar yaitu: 1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; 2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; 3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; 4) adanya penghargaan dalam belajar; 5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; 6) adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik. Hampir semua mahasiswa menjawab dengan jawaban setuju pada pernyataan positif serta tidak setuju pada pernyataan negatif tentang perasaan senang dan tertarik dalam proses pembelajaran berdasarkan indikator yang telah dijelaskan sebelumnya. Setiap mahasiswa dikatakan memiliki motivasi baik dengan hasil angket yang sudah diisi. Dengan demikian

dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar mahasiswa PGSD STKIP PGRI Pacitan dengan penerapan model pembelajaran daring melalui pemanfaatan media audio visual menunjukkan hasil yang baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Implementasi media pembelajaran daring terintegrasi di masa Pandemi Covid-19 pada mahasiswa PGSD STKIP PGRI Pacitan yakni melalui pemanfaatan media audio visual disertai praktik secara langsung.
- 2) Dari hasil pengisian angket 37,5% motivasi mahasiswa masuk kategori sangat baik dan 62,5% mahasiswa masuk kategori baik.

DAFTAR PUSTAKA

- A.N, Sobron (et al). 2019. "Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Belajar IPA". *Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme* Vol 1 No 2 tahun 2019 https://www.researchgate.net/publication/338739013_PERSEPSI_SISWA_DALAM_STUDI_PENGARUH_DARING_LEARNING_TERHADAP_MINAT_BELAJAR_IPA diakses pada tanggal 2 Juni 2020
- Aqib, Zainal. 2017. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: CV Yrama Widya
- Bilfaqih dan Qomarudin. 2015. *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Goga dan Serban. 2018. "Methods used in the Educational Process: A Theoretical and Empirical Perspective". *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences* Vol 8 No 4 Tahun 2018 <http://hrmars.com/index.php/pages/detail/IJARBS> diakses pada tanggal 13 Agustus 2020.
- Indaryati, Jailani. 2015. "Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V". *Jurnal Prima Edukasia* Vol 3 No 1 <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/4067/3521> diakses pada tanggal 29 Desember 2019
- J.Moleong, Lexy. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif, Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muri Yusuf. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Mustofa&Chodzirin, Sayekti. 2019. "Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi". *Jurnal Informasi dan Teknologi* Vol 1 No 2 <http://journal.walisongo.ac.id/index.php/jit/article/download/4067/2299> diakses pada tanggal 2 Juni 2020.

- Rukajat, Ajat. 2018. *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach)*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Singarimbun dan Sapriyani. 2015. “Meningkatkan Motivasi Belajar Ips Siswa Dengan Menggunakan Sumber Belajar Media Massa Pada Siswa Kelas VI SD Negeri No. 101896 Kiri Hulu”. Jurnal Riset dan Konseptual Vol 1 No 1 <https://docplayer.info/storage/55/37161840/1579620835/Sd92fs2hpO7pd7oicT9ApQ/37161840.pdf> diakses pada tanggal 29 Desember 2019
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Uno, Hamzah. 2019. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.k
- Widiasworo, Erwin. 2016. *19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.

PENGUJIAN USABILITY WEBSITE STKIP PGRI PACITAN MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)

Vika Octaviani

Program Studi Pendidikan Informatika, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: vika071090@gmail.com

Abstrak

Kampus STKIP PGRI Pacitan menyediakan portal layanan informasi pendidikan secara elektronik melalui website dengan alamat domain www.stkippacitan.ac.id. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan website adalah usability. Website dengan usability tinggi akan semakin diterima oleh pengguna (Al-Soud and Nakata, 2011), sebaliknya usability rendah biasanya menjadi penyebab jarang digunakannya website tersebut (Sivaji et al., 2011). Pengujian usability bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif, efisien dan memuaskan sebuah website menurut penggunanya. Penelitian ini menggunakan kuesioner System Usability Scale (SUS) untuk mengukur aspek-aspek usability menurut penilaian subyektif pengguna. Hasil penelitian dapat menggambarkan tingkat usability website kampus STKIP PGRI Pacitan dari sudut pandang pengguna.

Kata Kunci: Website, STKIP PGRI Pacitan, Usability, System Usability Scale (SUS)

PENDAHULUAN

Teknologi dan informasi semakin berkembang seiring dengan berjalannya waktu. Dimulai dari adanya internet, penyampaian berita dari media non-elektronik hingga sekarang menggunakan teknologi informasi khususnya melalui *website*. Setiap lembaga pendidikan diharapkan menyediakan portal pelayanan informasi kampus yang mudah diakses melalui *website*. STKIP PGRI Pacitan menyediakan *website* portal pelayanan kampus dengan alamat domain <http://www.stkippacitan.ac.id/>. Dibangunnya *website* tersebut agar para pengguna bisa dengan mudah mengakses melalui perangkat/*device* yang dimilikinya untuk mendapatkan informasi yang *update* tentang STKIP PGRI Pacitan.

Menurut pengukuran *Actionable Analytics for the Web* menggunakan situs <http://www.alexa.com> pada tanggal 21 oktober 2020, *website* STKIP PGRI Pacitan menempati peringkat global ke- 1,322,796 dalam 90 hari terakhir. Analisa *website* menggunakan aplikasi *google analytic* menunjukkan ada 94,33% kunjungan yang meninggalkan halaman tanpa berinteraksi lebih lanjut dengan *website*.

Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan suatu *website* adalah *usability* (Purnama, 2009). *Website* dengan *usability* tinggi akan semakin diterima oleh pengguna (Alsoud & Nakata, 2011), sebaliknya *usability* rendah biasanya menjadi penyebab jarang digunakannya *website* tersebut (Sivaji et al., n.d.2011).

Pengujian *usability* bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif, efisien dan memuaskan sebuah *website* menurut penggunanya. Penelitian Sauro (2011) menunjukkan bahwa *System Usability*

Scale (SUS) merupakan alat pengujian *usability* yang valid dan reliabel. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian tentang penggunaan metode SUS untuk menguji *usability website* STKIP PGRI Pacitan.

KAJIAN LITERATUR

a. STKIP PGRI Pacitan

STKIP PGRI Pacitan adalah salah satu perguruan tinggi yang bernaung di bawah PPLPT PGRI Pacitan. Sebagaimana perguruan tinggi swasta resmi lainnya di Indonesia, STKIP PGRI Pacitan juga masuk di dalam lingkup Kopertis 7 Jawa Timur. Pada saat ini STKIP PGRI Pacitan memiliki tujuh program studi, yakni Pendidikan Sejarah, Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Pendidikan Matematika, Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Pendidikan Informatika, dan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Secara institusi, STKIP PGRI Pacitan sudah resmi sebagai lembaga yang berbadan hukum, yakni terdaftar di Kemenkumham berdasar surat keputusan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia Nomor: AHU-30.AH.01.06 Tahun 2016.

b. Website

Dalam dunia teknologi yang pesat ini diperlukan suatu jaringan yang bias mempermudah serta mempercepat penyampaian informasi secara luas, dan dapat dengan mudah dan cepat oleh siapapun yang mendapatkan akses internet. Menurut Bakti (2015:35) menyimpulkan bahwa: *Website* merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

c. Usability

International Standard Organization (ISO) mendefinisikan *usability* sebagai “*The Extent to which a product can be used by specified users to achieve specified goals with effectiveness, efficiency and satisfaction in a specified context of use*” (ISO, 1998). Dengan kata lain sejauh mana sebuah produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektivitas, efisiensi dan kepuasan dalam sebuah konteks penggunaan tertentu.

Ukuran *usability* harus mencakup tiga aspek (ISO, 1998), sebagai berikut :

1. Efektivitas

Efektivitas menunjukkan tingkat akurasi dan kesempurnaan yang dicapai pengguna tertentu saat menjalankan tugas.

2. Efisiensi

Efisiensi menunjukkan sumber daya yang digunakan terkait dengan akurasi dan kesempurnaan yang dicapai pengguna dalam menjalankan tugas.

3. Kepuasan

Kepuasan menunjukkan pengguna merasa bebas dari ketidaknyamanan dan menunjukkan perilaku positif terhadap penggunaan produk.

Pengujian *usability* dijalankan untuk mengetahui seberapa efektif, efisien dan memuaskan sebuah *website* menurut penggunanya. Ada beberapa kuesioner penilaian *usability* yang siap digunakan seperti dikemukakan oleh Garcia (2013), antara lain:

1. SUS (*System Usability Scale*). SUS dikembangkan (Brooke, 1996) sebagai sebuah pengukuran *usability* yang “*quick and dirty*”. Survei terdiri dari 10 pertanyaan; masing-masing memiliki 5 poin Likert sebagai tanggapan. *Output* SUS berupa skor yang tampak mudah dipahami, dengan range dari 0 hingga 100, dengan semakin besar skor berarti semakin baik *usability*-nya.
2. QUIS (*Questionnaire for User Interface Satisfaction*). QUIS adalah alat yang dikembangkan oleh tim peneliti multidisiplin di Universitas Maryland (Harper and Norman, 1998). QUIS didesain untuk menilai kepuasan subyektif pengguna terhadap aspek khusus interaksi manusia.
3. SUMI (*Software Usability Measurement Inventory*). SUMI adalah kuesioner berlisensi yang terdiri dari 50 pertanyaan. SUMI dapat digunakan untuk mengukur persepsi efisiensi, efeksi, kegunaan, systems dan *learnability* pengguna atas *system*. SUMI tersedia dalam 12 bahasa. SUMI sangat reliable (0.92). Harga lisensi SUMI sekitar USD \$700 sebulan (Garcia, 2013).
4. PSSUQ (*Post-Study Usability Questionnaires*). PSSUQ adalah kuesioner dengan 16 item pertanyaan. PSSUQ mengukur kepuasan yang dirasakan pengguna terhadap produk atau system. PSSUQ memberikan skor kepuasan secara keseluruhan dengan rata-rata sub-skala, yaitu: kualitas sistem, kualitas informasi dan kualitas antarmuka. PSSUQ tersedia secara gratis (Garcia, 2013).

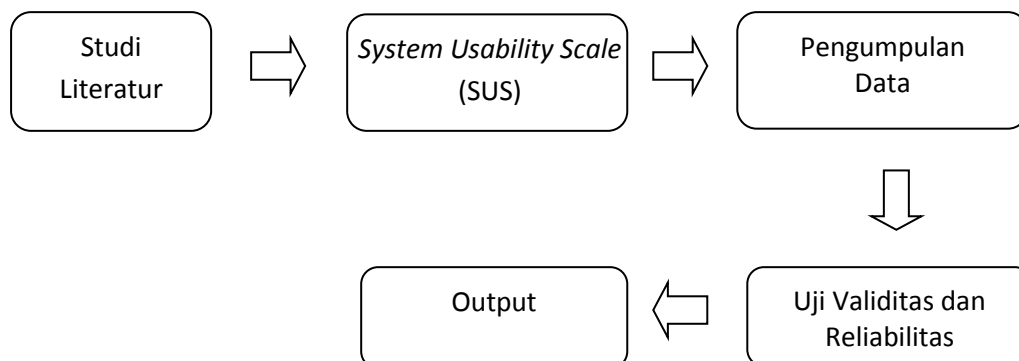
d. System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) merupakan kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur *usability* sistem komputer menurut sudut pandang subyektif pengguna (Brooke, 2013). SUS berupa kuesioner yang terdiri dari 10 item pertanyaan (Brooke, 1996). Dalam melakukan perhitungan SUS menggunakan 5 point skala *Likert*. Responden diminta untuk memberikan penilaian atas 10 item pernyataan SUS sesuai dengan penilaian subyektifnya. Menurut Brooke (2013), kuesioner SUS dapat digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna untuk suatu produk. Untuk menghitung skor pada SUS mempunyai aturan tersendiri. Untuk pertanyaan bernomor ganjil skor yang dijawab pada kuesioner dikurangi 1 (persamaan 1). Untuk pertanyaan genap, dikurangi 5 (persamaan 2). Kemudian semua skor dijumlahkan lalu dikalikan 2,5 (persamaan 3). *Range* nilai kuesioner adalah 0- 100. Skor rata-rata SUS adalah 68, skor SUS di atas 68 berarti puas (Sauro, 2011).

METODE PENELITIAN

3.1 Tahapan Penelitian

Pada penelitian ini memiliki beberapa tahapan, yang dimulai dari studi literatur sampai dengan output penelitian yang dijelaskan pada diagram berikut:



Gambar 1. Tahapan Penelitian

3.2 Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah *website* STKIP PGRI Pacitan, dengan alamat domain www.stkippacitan.ac.id.



Gambar 2. Halaman Utama Website STKIP PGRI Pacitan

3.3 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini dimulai dari studi literature untuk menentukan topik penelitian dan ditetapkannya rumusan permasalahan, sebelum terjun ke lapangan untuk mengumpulkan data yang diperlukan, setelah itu menyusun pernyataan pada kuisisioner berdasarkan *System Usability Scale* (SUS). SUS merupakan kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur *usability* sistem komputer menurut sudut pandang subyektif pengguna (Brooke, 2013). Beberapa keunggulan SUS, antara lain: (1) SUS dapat digunakan dengan mudah, karena hasilnya berupa skor 0–100 (Brooke, 1996); (2) SUS sangat mudah digunakan, tidak membutuhkan perhitungan yang rumit (Bangor et al., 2009); (3) SUS tersedia secara gratis, tidak membutuhkan biaya tambahan (Garcia, 2013); dan (4) SUS terbukti valid dan reliabel, walau dengan ukuran sampel yang kecil (Tullis and Stetson, 2004; Brook, 2013).

SUS berupa kuesioner yang terdiri dari 10 item pertanyaan (Brooke, 1996) seperti ditunjukkan pada Tabel 1. Kuesioner SUS menggunakan 5 poin skala Likert. Responden diminta untuk memberikan penilaian “Sangat tidak setuju”, “Tidak setuju”, “Netral”, “Setuju”, dan “Sangat setuju” atas 10 item pernyataan SUS sesuai dengan penilaian subyektifnya. Jika responden merasa tidak menemukan skala respon yang tepat, responden harus mengisi titik tengah skala pengujian (Brooke, 1996).

Tabel 1. Instrumen Pengujian SUS

Kode	Item Pernyataan
R1	Saya sering mengunjungi website kampus STKIP PGRI Pacitan
R2	Saya menilai website kampus STKIP PGRI Pacitan terlalu kompleks (memuat banyak hal yang tidak perlu)
R3	Saya menilai website kampus STKIP PGRI Pacitan mudah dijelajahi
R4	Saya membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakan atau menjelajahi website kampus STKIP PGRI Pacitan
R5	Saya menilai fungsi atau fitur yang disediakan pada website kampus STKIP PGRI Pacitan dirancang dan disiapkan dengan baik
R6	Saya menilai terlalu banyak inkonsistensi pada website kampus STKIP PGRI Pacitan
R7	Saya merasa kebanyakan orang akan mudah menggunakan atau menjelajahi website kampus STKIP PGRI Pacitan dengan cepat
R8	Saya menilai website kampus STKIP PGRI Pacitan ini sangat rumit untuk dijelajahi
R9	Saya merasa sangat percaya diri menjelajahi website kampus STKIP PGRI Pacitan
R10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya dapat menjelajahi website kampus STKIP PGRI Pacitan dengan baik

Setiap item pernyataan memiliki skor kontribusi. Setiap skor kontribusi item akan berkisar antara 0 hingga 4. Untuk item 1,3,5,7, dan 9 skor kontribusinya adalah posisi skala dikurangi 1. Untuk item 2,4,6,8, dan 10, skor kontribusinya adalah 5 dikurangi posisi skala. Kalikan jumlah skor kontribusi dengan 2.5 untuk mendapatkan nilai keseluruhan *system usability*. Skor SUS berkisar dari 0 hingga 100 (Brooke, 1996). Berikut rumus perhitungan skor SUS:

$$\begin{aligned} \text{Skor SUS} = & ((R1 - 1) + (5 - R2) + (R3 - 1) + (5 - R4) + \\ & (R5 - 1) + (5 - R6) + (R7 - 1) + (5 - R8) + \\ & (R9 - 1) + (5 - R10)) * 2.5 \end{aligned} \quad (1)$$

Skor SUS keseluruhan diperoleh dari rata-rata skor SUS individual. Kuesioner SUS disebarakan melalui *Google form* kepada pengguna *website* STKIP PGRI Pacitan, baik kepada pegawai, dosen, mahasiswa, umum, dll. Disebarakan melalui komunitas sosial media, seperti *whatApps* dan *whatApps Group*. Kuesioner disebarakan pada tanggal 11 desember 2020. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 30 orang yang pernah menggunakan *website* STKIP PGRI Pacitan, karena menurut Roscoe dalam (Sugiyono, 2014) ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah antara 30 sampai dengan 500.

Setelah mendapatkan skor SUS, maka dilakukan uji validitas menggunakan rumus Pearson dan uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha pada SPSS. Setelah itu baru kita lakukan analisa skor

SUS yang dapat menunjukkan tingkat penerimaan pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kuisisioner telah diisi oleh 30 responden, baik dari mahasiswa, pegawai, dosen STKIP PGRI Pacitan dan lainnya yang masing-masing rinciannya yaitu, 15 orang mahasiswa, 2 orang pegawai/staff, 10 orang dosen dan 3 orang umum/lainnya, dengan range usia 18-45 tahun.

Langkah-langkah mendapatkan skor SUS:

- konversikan skala menjadi angka 1-5 sesuai dengan jawaban dari pari responden untuk masing-masing dari 10 pernyataan.
- Hasil kuesioner kemudian dihitung dengan rumus pada persamaan 1 untuk mendapatkan Skor SUS. Hasil penilaian skor SUS ditampilkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Skor SUS

RESPONDEN	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	SKOR SUS
1	3	2	4	2	4	2	4	2	4	1	75
2	2	2	3	2	5	3	3	2	4	2	65
3	4	2	4	4	4	4	4	2	4	3	62,5
4	4	2	4	2	4	3	4	2	3	2	70
5	4	2	3	2	4	3	3	3	4	4	67,5
6	3	2	4	2	3	2	4	2	3	4	70
7	4	2	4	2	4	3	4	2	4	4	67,5
8	4	3	4	4	5	3	5	2	4	3	67,5
9	3	3	4	3	4	3	4	2	4	4	60
10	4	2	4	3	5	2	2	1	4	1	75
11	3	2	4	2	4	3	4	2	3	3	67,5
12	2	3	3	2	4	3	4	2	4	4	67,5
13	4	2	4	4	4	3	4	3	3	4	57,5
14	2	2	1	1	5	2	4	2	4	2	67,5
15	1	3	4	2	4	2	4	2	4	2	65
16	3	2	4	2	4	3	4	2	3	2	70
17	3	2	4	2	4	3	4	3	4	3	85
18	4	3	5	2	4	2	4	2	4	2	75
19	3	3	4	2	4	2	4	2	3	2	70
20	4	2	4	2	4	3	3	2	4	3	67,5
21	3	1	4	2	4	2	4	2	4	2	77,5
22	4	2	4	3	5	2	4	2	4	3	72,5
23	4	1	5	3	5	1	5	1	5	4	85
24	4	4	4	2	4	2	4	2	4	2	75
25	3	2	4	2	3	3	4	2	3	3	62,5
26	4	2	5	4	5	4	4	2	4	4	75
27	4	2	4	3	4	3	4	2	4	3	67,5
28	4	2	4	2	4	3	4	3	4	3	75
29	3	2	4	2	4	3	3	2	3	3	62,5
30	4	3	5	3	5	3	5	2	5	3	75
	Rata-rata Nilai SUS										70,08621

Berdasarkan tabel 2, maka diperoleh nilai rata-rata skor SUS yakni sebesar 70,09.

c. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan menggunakan SPSS terhadap jawaban kuesioner dari 30 responden. Hasil uji validitas ditampilkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas			
	<i>Rhitung</i>	<i>Rtabel</i>	<i>Keterangan</i>
R1	0,418	0,361	Valid
R2	0,676	0,361	Valid
R3	0,378	0,361	Valid
R4	0,588	0,361	Valid
R5	0,439	0,361	Valid
R6	0,395	0,361	Valid
R7	0,478	0,361	Valid
R8	0,522	0,361	Valid
R9	0,549	0,361	Valid
R10	0,401	0,361	Valid

Uji validitas menggunakan Pearson (2 tail) dengan taraf signifikansi 5%. Hasil dianggap valid apabila $R_{hitung} > R_{tabel}$, dengan R_{tabel} sebesar 0,361. Tabel 3 menunjukkan bahwa R_{hitung} pada 10 item kuesioner lebih besar dari R_{tabel} , sehingga 10 item kuesioner tersebut valid.

d. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten bila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan alat pengukur yang sama pula. Pada penelitian ini menggunakan Cronbach's Alpha (α). Uji Reliabilitas dapat dilakukan secara bersama-sama terhadap seluruh butir pernyataan. Menurut Sujarweni Wiratna (2015:192). Jika nilai $\alpha > 0,60$ butir pernyataan tersebut reliabel. Uji reliabilitas hasil dari SPSS ditampilkan dalam Tabel 4.

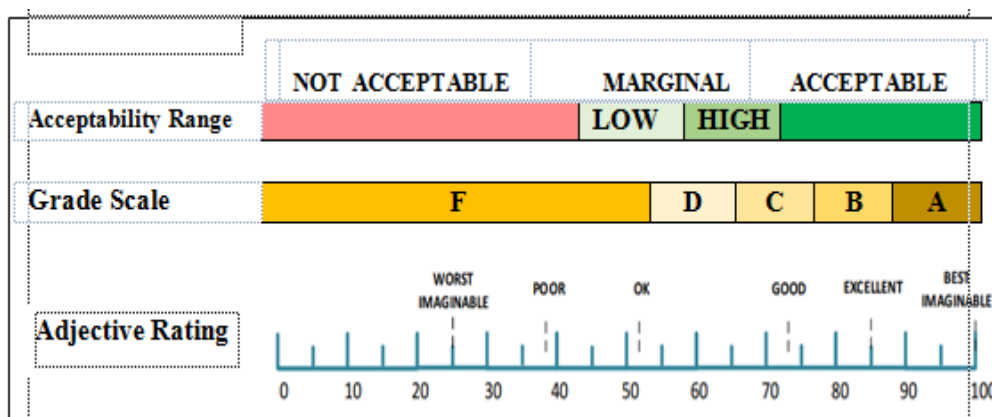
Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.615	10

Hasil menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha untuk 10 item kuesioner sebesar 0.615 lebih besar dari 0.6 sehingga kuesioner pada penelitian ini dianggap reliabel.

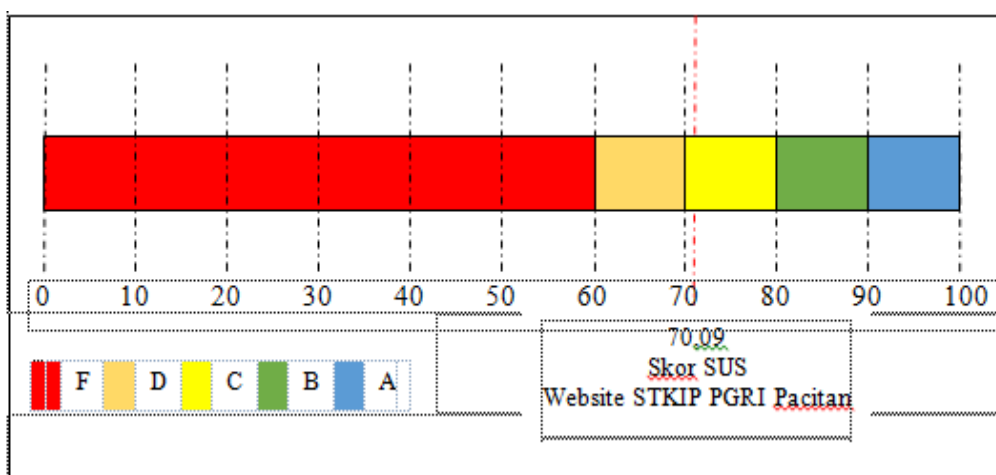
e. Analisis Skor SUS

SUS merupakan penilaian global aspek *usability* (efektivitas, efisiensi, dan kepuasan) secara subjektif yang dirasakan oleh pengguna. Skor SUS dapat menunjukkan tingkat penerimaan pengguna. Skor SUS harus bernilai lebih dari 70 (Brook 2013) agar termasuk kedalam kategori *Acceptable*. Skor SUS *website* kampus STKIP PGRI Pacitan sebesar 70,09 masuk dalam kategori *Acceptable*, seperti ditampilkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Penentuan Hasil Penilaian (Bangor, Kortum, & Miller, 2009)

Penelitian (Sauro, 2011) juga menjelaskan kategori skor SUS. Untuk mendapatkan predikat A, skor SUS harus bernilai setidaknya 90. Skor SUS *website* kampus STKIP PGRI Pacitan sebesar 70,09 masuk dalam predikat C seperti ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Ajective Rating Website STKIP PGRI Pacitan

Untuk *adjective rating* dalam menentukan SUS skor *percentile rank* seperti ketentuan sebagai berikut:

- Grade A : dengan skor lebih besar atau sama dengan 80,3
- Grade B : dengan skor lebih besar sama dengan 74 dan lebih kecil 80,3
- Grade C : dengan skor lebih besar 68 dan lebih kecil 74.
- Grade D : dengan skor lebih besar sama dengan 51 dan lebih kecil 68.
- Grade F : dengan skor lebih kecil dari 51

Skor SUS dianggap *Good* apabila bernilai lebih dari 70.4 (Bangor et al., 2009). Untuk nilai *adjective rating* pada *website* kampus STKIP PGRI Pacitan sebesar 70,09 masuk kategori OK.

KESIMPULAN

SUS dapat dijadikan sebagai alat evaluasi penilaian website ataupun antarmuka perangkat lunak yang terukur dan terstruktur secara akurat. Dari hasil evaluasi penilaian yang dilakukan terhadap

website STKIP PGRI Pacitan mendapatkan skor SUS sebesar 70,09 yang berarti dinyatakan *acceptable* dan termasuk dalam *Grade C* dengan *adjective range OK*, sehingga website STKIP PGRI Pacitan layak untuk digunakan oleh pengguna sebagai media atau alat bantu dalam mencari informasi yang lengkap mengenai STKIP PGRI Pacitan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alsoud, A. R., & Nakata, K. (2011). *Evaluating e-govemment websites in Jordan : Accessibility , usability , transparency and responsiveness Evaluating E-Govemment Websites in Jordan. September 2014*. <https://doi.org/10.1109/PIC.2010.5688017>
- Bangor, A., Kortum, P. T., & Miller, J. (2009). Determining what individual SUS scores mean: Adding an adjective rating scale. *Journal of usability studies* , 114-123
- Bekti, Bintu Humairah. 2015. Mahir Membuat Website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS dan JQuery. Yogyakarta: ANDI
- Brooke, John. "SUS-A quick and dirty usability scale." *Usability evaluation in industry* 189, no. 194 (1996): 4-7.
- Brooke, John. "SUS: a retrospective." *Journal of Usability Studies* 8, no. 2 (2013): 29-40.
- Garcia, A. "UX Research | Standardized Usability Questionnaires." 27 Nopember 2013. Diakses tanggal 19 Oktober 2020. <http://chaione.com/ux-researchstandardizing-usability-questionnaires/>
<http://www.alexacom.com>. Diakses pada tanggal 21 oktober 2020
<https://www.stkippacitan.ac.id/>. Diakses pada tanggal 19 Oktober 2020.
- ISO. "ISO 9241-11:1998(en)". 1998. Diakses Tanggal 20 Oktober 2020. <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-11:ed-1:v1:en>.
- Purnama, Rachmat Agung. "Analisa faktor yang mempengaruhi tingkat keberhasilan website pemerintahan". PhD diss., Universitas Gadjah Mada, 2009. Diakses melalui [sus.php](http://www.measuringu.com/sus.php)
<http://www.measuringu.com/>
- Sauro, Jeff., "Does better usability increase customer loyalty?" 7 Januari 2010. Diakses 19 Oktober 2020. <http://www.measuringu.com/usability-loyalty.php>.
- Sivaji, A., Deniel, A., Kuppusamy, A. D. N., Hashim, A., Abidin, F. Z., Mohd, N., Sazali, N., Musa, A., Abdullah, M. S., Chuan, N. K., & Azis, N. E. (n.d.). *Validation of Early Testing Method for E- Government Projects by Requirement Engineering*.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Sujarweni, Wiratna. 2015. *Statistika Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Graha ilmu
- Tullis, Thomas S, and Jacqueline N Stetson. "A Comparison of Questionnaires for Assessing Website Usability," *Usability Professional Association Conference (2004):1-12*.

PENINGKATAN PEMAHAMAN LITERASI DIGITAL MASYARAKAT DI TENGAH PANDEMI COVID-19

Taufik Hidayat¹, Melly istanti², Gema Bagus Hanggorokasih³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Pacitan

E-mail: etaufik87@gmail.com¹, mellyistan98@gmail.com², gemabagus32@gmail.com³

Abstrak

Fokus pengabdian ini dilatarbelakangi oleh banyaknya masyarakat yang mengharuskan meleak teknologi ditengah pandemi covid-19. Adapun tujuan dari diadakannya pengabdian ini untuk meningkatkan kemampuan masyarakat dalam menggunakan teknologi. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini diawali dengan observasi, dokumentasi dan selanjutnya diadakan pelatihan berjenjang secara virtual melalui WhatsApp Grup. Dengan adanya pelatihan ini peserta memperoleh pengetahuan baru dan penting yang sangat berguna untuk meningkatkan semangat leterasi digital. Seluruh peserta pelatihan juga antusias mengikuti pelatihan ini, karena mereka memperoleh wawasan baru tentang pentingnya literasi digital.

Kata Kunci: Literasi digital, pandemi covid-19

PENDAHULUAN

Melaksanakan pengabdian kepada masyarakat memang sudah menjadi tradisi di Perguruan Tinggi karena merupakan Tri Dharma Perguruan Tinggi, terlebih lagi dalam masa pandemi covid-19 ini, pengabdian masyarakat menjadi nilai plus karena dibutuhkan banyak orang. Banyak sekali orang yang menderita sakit akibat pandemi covid-19. Mungkin tetangga kita yang terkena virus, kolega kita, atau sanak keluarga kita, atau peserta didik kita. Penderitaan secara fisik, lalu keterbatasan gerak dan mobilitas, ada juga penderitaan mental spiritual, orang yang stress karena kacau dan galau, dan lain sebagainya. Terutama sejak adanya kebijakan stay at home, WFH, dan yang paling berdampak adalah mereka yang terpapar covid-19, termasuk juga yang merawatnya. Dari segi ekonomi, diantara saudara kita ada yang di PHK, sehingga keluarganya pun terkena dampaknya. Sangat kompleks sekali permasalahan ini akibat dari covid-19.

Namun, seperti kata orang tua, setiap manusia selalu tertawan dengan zamannya. Artinya setiap zaman dan masa selalu ada masalah bagi manusia. Karenanya akal manusia bisa tumbuh ketika ada masalah. Akal, dan kreatifitas manusia mencari penyesuaian, adaptasi dan akselerasi dalam membenarkan aktivitas, terutama masa pandemi covid-19 serta new normal. Dalam situasi bangsa Indonesia seperti ini, LPPM STKIP PGRI Pacitan khususnya, tetap bersemangat mengupayakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan menyelaraskan pada situasi dan kondisi pandemi covid-19 serta new normal. Pola pengabdian bisa dilakukan secara virtual dan menyesuaikan dengan situasi yang ada. Pengabdian bisa dilaksanakan dari rumah masing-masing atau tempat tinggal masing-masing.

Pada saat pendemi seperti ini literasi digital sangat dibutuhkan untuk menyaring informasi dari berbagai sumber digital yang terus berkembang seiring dengan berkembangnya teknologi informasi

dan komunikasi. Preston (dalam Sugihartati, 2014), menjelaskan bahwa “*konvergensi media sebagai proses penggabungan berbagai media massa dan teknologi informasi ke dalam satu perangkat teknologi yang makin memudahkan pemiliknya untuk mengakses berbagai informasi dan tayangan*”. Literasi digital mulai muncul sejak tahun 1990-an. Salah satu tokoh terkenal yakni Gilster (1997:1-2) yang mengatakan bahwa “*literasi digital sebagai suatu kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital*”. Untuk itu literasi digital bukan hanya mencakup kemampuan membaca, namun dibutuhkan juga suatu proses berpikir secara kritis untuk melakukan evaluasi terhadap informasi yang ditemukan melalui media digital.

Dari pemikiran diatas, TIM pengabdian merancang suatu kegiatan yang bisa dilaksanakan yaitu meningkatkan pemahaman literasi digital masyarakat di tengah pandemi covid-19.

METODE PELATIHAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan secara daring melalui Whastapp Grup yang diinisiasi oleh TIM pengabdian dengan sasaran untuk meningkatkan pemahaman literasi digital masyarakat di tengah pandemi covid-19 khususnya pemuda pemudi. Pengabdian ini dilaksanakan sebagai bentuk untuk mengantisipasi penyalahgunaan internet yang semakin banyak di temukan pada akhir-akhir ini. Menurut data, pengguna internet saat ini semakin meningkat dari tahun ke tahun. Hal ini dapat diketahui berdasarkan data dari Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) periode 2019-kuartal II/2020 mencatat, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 196,7 juta jiwa. Jumlah ini meningkat 23,5 juta atau 8,9% dibandingkan pada 2018 lalu.

Pengabdian ini dilaksanakan melalui metode penyampaian materi melalui whatsapp grup, serta dilengkapi dengan pemberian tugas mandiri yang akan dievaluasi hasilnya pada akhir penyampaian materi. Dengan demikian, diharapkan para peserta kegiatan pengabdian dapat memiliki peningkatan pemahaman yang signifikan dalam hal literasi digital, serta mampu mengetahui cara-cara untuk menggunakan internet yang baik dan bijak.

Sedangkan materi pengabdian ini disusun berdasarkan pengetahuan pemateri yang mengacu pada literatur-literatur ilmiah yang relevan dengan topik pelatihan. Diawali dengan materi pengertian literasi digital, sejarah literasi digital, pentingnya literasi digital, dll. Beberapa peralatan juga di gunakan untuk mendukung terlaksananya pengabdian ini diantaranya HP android, kuota internet, dll. Tahap pelaksanaan dimulai dari tahap persiapan yang mencakup pembuatan proposal dan pengajuan rencana kegiatan. Pembuatan rencana kegiatan mengacu pada kebutuhan pelatihan selanjutnya proposal kegiatan dan rencana kegiatan yang telah disusun selanjutnya diajukan kepada Ketua LPPM untuk mendapatkan persetujuan.

Pada tahap pelaksanaan pemateri menyampaikan materi pada waktu yang telah ditentukan di sesuaikan dengan kebutuhan pembahasan tiap materi. Setelah seluruh materi pembahasan disampaikan, selanjutnya terdapat sesi tugas mandiri. Sesi tugas mandiri merupakan sesi dimana peserta pelatihan mengerjakan tugas sesuai dengan materi yang telah diterima. Setelah tugas mandiri

selesai, selanjutnya terdapat sesi evaluasi untuk mengetahui hasil dari para peserta dan saran-saran perbaikan jika diperlukan. Peserta pelatihan adalah masyarakat sekitar tempat tinggal tim pengabdian.

PEMBAHASAN

Pelatihan Peningkatan Pemahaman Literasi Digital Masyarakat Di Tengah Pandemi Covid-19 dapat berjalan lancar dan penuh antusiasme dari peserta pelatihan. Hal ini terlihat dari jalannya pelatihan mulai dari pengenalan, penyampaian materi sampai pelaksanaan tes dan evaluasi. Berikut ini penjelasan rangkaian kegiatan pengabdian ini:

Tahap pengenalan, pada tahap ini TIM pengabdian selaku admin whatsapp grup mencari nomor whatsapp sekitar tempat tinggal yang menjadi sasaran peserta pelatihan, selanjutnya admin memasukkan nomor tersebut ke whatsapp grup. Selanjutnya setelah whatsapp grup terbentuk TIM pengabdian memberikan kata sambutan untuk apa whatsapp grup ini, lalu admin juga memberikan pemahaman, manfaat dan nilai-nilai positif tentang pentingnya literasi digital. Tahap penyampaian materi literasi digital, materi disampaikan dalam bentuk file pdf, micsosoft word, micsosoft power poit, gambar dan file-file lain yang masih relevan dengan topik literasi digital

Tahap tes mandiri, setelah rangkain materi di berikan kepada peserta, kemudian peserta diberikan tes mandiri untuk mengukur pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan. Tes mandiri ini dilaksanakan melalui tautan google form yang diberikan dan dikerjakan sesuai pada waktu yang telah ditentukan

Tahap penutupan, dalam tahap ini TIM menyampaikan terima kasih kepada seluruh peserta yang telah antusias mengikuti pelatihan ini, selanjutnya tim juga menyampaikan harapan-harapan ke ke depan dari hasil kegiatan ini, tim juga mewadahi saran dan masukan dari seluruh peserta.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul peningkatan pemahaman literasi digital masyarakat di tengah pandemi covid-19 yang di ikuti oleh masyarakat sekitar tempat tinggal tim pengabdian berjalan lancar tanpa ada kendala yang berarti, peserta pelatihan juga sangat antusias mengikuti jalannya pelatihan. Peserta juga berharap ada pelatihan-pelatihan sejenis pada masa-masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. Pengguna Internet Indonesia Tahun 2020, Sebanyak 88,1 Juta (34,9%). 2015, diakses dalam <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/11/11/jumlah-pengguna-internet-di-indonesia-capai-1967-juta>.
- Gilster. 1997. Digital Literacy. New York: Wiley.
- Sugihartati, Rahma. Perkembangan Masyarakat Informasi dan Teori Sosial Kontemporer. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014.

PERBEDAAN TINGKAT PENDIDIKAN ORANG TUA TERHADAP POLA HIDUP SEHAT SISWA-SISWI SMP DI LINGKUNGAN DESA SANGGRAHAN

Danang Endarto Putro

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: juzz.juzz88@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan tingkat pendidikan orang tua terhadap pola hidup sehat siswa siswi SMP di Lingkungan Desa Sanggrahan. Pendekatan penelitian ini menggunakan metode survey. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket. Ada 2 variabel yang akan diungkap dalam penelitian ini yaitu variabel bebas berupa tingkat pendidikan orang tua (X) dan variabel terikat pola hidup sehat siswa-siswi SMP di lingkungan Desa Sanggrahan (Y). Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket. Teknik analisis data menggunakan uji ANOVA dan uji-t. Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa tingkat pendidikan para orang tua siswa siswi SMP di Desa Sanggrahan mayoritas pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Lebih detailnya hasil penelitian secara inferensial diperoleh korelasi $r=0.136$; $p=0.008$. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut maka perbedaan tingkat pendidikan orangtua terhadap pola hidup sehat siswa siswi SMP di lingkungan desa Sanggrahan dinyatakan positif atau signifikan.

Kata kunci: Perbedaan, pendidikan, pola, hidup, siswa, siswi.

PENDAHULUAN

Pembangunan kesehatan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembangunan nasional guna mensukseskan Indonesia Sehat di tahun 2030. Pembangunan tersebut mempunyai tujuan untuk mewujudkan manusia yang sehat, produktif dan mempunyai daya saing yang tinggi. Kesehatan merupakan kebutuhan setiap manusia setelah dapat memenuhi kebutuhan pokoknya, pola hidup seseorang sangat mempengaruhi sehat tidaknya orang tersebut. Pola hidup sehat merupakan hal yang penting, dengan memiliki pola hidup sehat siswa ataupun anak-anak akan terbantu untuk menjaga kesehatannya karena kesehatan juga merupakan faktor yang menunjang prestasi belajar. Pola hidup sehat akan sangat mempengaruhi sehat tidaknya seseorang. Bila kita ingin sehat maka kita harus merubah pola hidup, yang tadinya tidak memperhatikan pola hidup yang baik dan benar mulai merubah ke arah yang positif.

Setiap orang tua mempunyai tanggung jawab kepada anaknya untuk dapat memenuhi kebutuhan sehari-hari yang bersifat fisik seperti makanan, sandang, peralatan sekolah, fasilitas bermain, fasilitas kesehatan, dan biaya kesehatan. Selain kebutuhan yang sifatnya fisik sebenarnya anak juga sangat memerlukan kebutuhan yang sifatnya mental, yaitu perhatian, bimbingan, asuhan dan arahan bagi proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Hal ini disebabkan karena setiap keluarga memiliki status sosial yang berbeda-beda yang meliputi tingkat pendidikan orang tua, besar penghasilan, jenis pekerjaan, maupun kepemilikan barang berharga.

Dalam penanaman dan pembentukan pola hidup sehat sangat diperlukan adanya kerja sama dari berbagai pihak dalam memberikan pengetahuan, bimbingan, arahan dan himbauan untuk pola hidup sehat, maupun dari pihak orang tua dalam menanamkan pola hidup sehat di kehidupan sehari-hari. Karena penanaman pola hidup sehat perlu dilaksanakan sepanjang hari yaitu selama siswa berada di sekolah dan di rumah dan di lingkungan masyarakat. Kesadaran penerapan pola hidup sehat masih sangat jarang ditemui mengingat usia remaja yang sekolah di lingkungan Desa Sanggrahan tergolong masih cenderung mencoba-coba mengkonsumsi makanan, tanpa memperhatikan kebersihan tempat penjualan makanan tersebut, membuang sampah di sembarang tempat, merokok, begadang sampai larut malam, malas sarapan, tidak memperhatikan bagian tubuh yang sakit, dan lain sebagainya.

Hal yang sangat bisa dilihat sehari-hari dari sebagian siswa-siswi SMP di lingkungan Desa Sanggrahan yang kurang baik yaitu kebiasaan siswa membeli makanan berupa *cilok* yang terbuat dari tepung yang dicampur dengan sedikit daging, dan minuman dingin dengan es yang berasal dari es balok.

Dari uraian di atas dapat dikatakan bahwa pola hidup sehat anak dipengaruhi oleh status sosial orang tua, dalam hal ini tingkat pendidikan orang tua. Sehingga orang tua dituntut untuk dapat berusaha memberikan contoh penerapan pola hidup sehat yang baik secara disiplin dan bertanggung jawab. Untuk melakukan hal tersebut tidak mudah karena memerlukan bekal pengetahuan tentang kesehatan, pengalaman yang baik tentang kesehatan, fasilitas kesehatan yang cukup baik, waktu dan kesadaran tentang kesehatan yang mendukung pola hidup sehat dalam lingkungan keluarga. Jenjang pendidikan formal yang ada di Indonesia adalah mulai dari pendidikan dasar sampai dengan pendidikan di perguruan tinggi. Orang tua dengan tingkat pendidikan yang lebih tinggi memiliki wawasan yang lebih baik tentang kesehatan daripada orang tua dengan tingkat pendidikan yang lebih rendah.

Pendidikan sangat dibutuhkan untuk mencerdaskan kehidupan berbangsa dan bernegara. Oleh karena itu setiap individu atau masyarakat perlu mendapatkan pendidikan untuk memperbaiki taraf hidup dan derajatnya. Dengan makin majunya tingkat pendidikan diharapkan makin maju pula pengetahuan dan teknologi. Menurut Mulyadi (2015: 78) jenjang pendidikan yang telah ditempuh oleh orang tua berpengaruh terhadap sikap, tingkah laku sehingga timbul perbedaan sikap dan kepribadian sesuai dengan jenjang pendidikan yang telah ditempuh orang tua adalah sebagai berikut:

- a) Lulusan SD akan selalu memaksakan apa yang menjadi kehendaknya, tidak peduli itu benar atau salah.
- b) Lulusan SMP dalam mengarahkan ada kebiasaan yang ragu-ragu, selalu khawatir, takut kalau salah, dan banyak memakan waktu, karena sikap skeptis dan birokratis.
- c) Lulusan SMU dalam mengarahkan anak akan banyak pertimbangan tetapi keputusan terakhir selalu mereka putuskan sendiri.

d) Lulusan PT biasanya akan banyak memberikan kebebasan tetapi tidak sama sekali melepasnya malah sebaliknya akan membimbing, pengawasan, komentar dan hukuman tetapi dengan cara yang demokratis.

Dari sifat kepribadian tersebut tercermin pula sikap, tingkah laku, dan cara bertindak seseorang. Dengan demikian dapat diketahui bahwa tingkat pendidikan orang tua memegang peran yang cukup penting dalam pembentukan pribadi dan perkembangan anak. Orang tua dengan tingkat pendidikan yang tinggi berarti memiliki wawasan yang cukup luas, wawasan untuk mendidik anaknya sampai kependidikan yang tinggi, termasuk wawasan tentang kesehatan dalam pembentukan pola hidup sehat untuk keluarga.

Pada dasarnya pola hidup sehat adalah suatu program yang menyeluruh meliputi kesehatan, kesegaran jasmani, gizi dan rekreasi. Pola hidup sehat ini, bila dilaksanakan dengan baik dan benar tentunya akan sangat mendukung pencapaian produktivitas belajar dan kerja yang maksimal, dimulai dengan adanya pembiasaan pola hidup sehat yang dapat dicapai melalui proses peningkatan pendidikan dan pembudayaan disiplin. Sebab tanpa adanya peningkatan pendidikan dan pembudayaan disiplin dalam kehidupan sehari-hari maka pola hidup sehat akan sangat sulit dicapai secara maksimal. Sebaliknya bagi orang yang melakukannya dengan disiplin yang tinggi tentunya akan membuahkan hasil seperti yang diharapkan yaitu peningkatan kualitas fisik dan tubuh akan tetap sehat yang meliputi perbaikan.

Pola hidup sehat bila diterapkan dan dilaksanakan dengan baik dan benar dalam kehidupan sehari-hari tentu akan sangat mendukung pencapaian produktivitas kerja yang tinggi. Kesehatan pribadi adalah kesehatan bagian tubuh kita masing-masing yaitu meliputi: kesehatan kulit, rambut dan kuku, kesehatan mata, hidung, telinga, mulut dan gigi, tangan dan kaki, juga memakai pakaian yang bersih dan melakukan gerakan dan istirahat.

Masa usia sekolah menengah bertepatan dengan masa remaja. Masa remaja merupakan masa yang banyak menarik perhatian karena sifat khasnya dan perannya yang menentukan dalam kehidupan individu dalam masyarakat orang dewasa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian diskriptif komparatif, yaitu untuk mendeskripsikan ada tidaknya perbedaan tingkat pendidikan orang tua terhadap pola hidup sehat siswa-siswi di lingkungan Desa Sanggrahan, Kebonagung Kabupaten Pacitan, Jawa Timur. Pendekatan penelitian ini menggunakan metode survey. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket. Ada 2 variabel yang akan diungkap dalam penelitian ini yaitu variabel bebas berupa tingkat pendidikan orang tua (X) dan variabel terikat pola hidup sehat siswa-siswi SMP di lingkungan Desa Sanggrahan (Y). Teknik analisis data menggunakan uji ANOVA dan uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses penelitian telah dilakukan dan didapatkan data mengenai perbedaan tingkat pendidikan orangtua terhadap pola hidup sehat siswa siswi SMP di lingkungan desa Sanggrahan. Dari data kasar, kemudian dilakukan tabulasi data untuk lebih memudahkan peneliti dalam melakukan analisis data. Untuk lebih jelasnya, hasil analisis data dapat di lihat pada beberapa tabel di bawah ini.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Pola Hidup Sehat

Kategori	Frekuensi	Persentase
Baik	4	8%
Cukup Baik	43	87%
Kurang Baik	3	6%
Tidak Baik	0	0%
Total	50	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dideskripsikan 0% (0 siswa) masuk dalam kategori Tidak Baik, 6% (3 siswa) mempunyai pola hidup sehat Kurang Baik, 87% (43 siswa) termasuk dalam kategori Cukup Baik, sedangkan 8% (4 siswa) masuk dalam kategori Baik.

Tabel 2. Distribusi Tingkat Pendidikan Orang Tua

Tingkat Pendidikan	Ibu		Ayah	
	Frekuensi	Dalam %	Frekuensi	Dalam (%)
SD	10	21%	8	16%
SMP	14	28%	12	25%
SMA	22	44%	23	47%
Pendidikan Tinggi	4	7%	7	12%
Jumlah	50	100%	50	100%

Dari tabel di atas dapat memberikan informasi bahwa tingkat pendidikan Ibu siswa siswi SMP di desa sanggrahan 10 orang (21%) berpendidikan Sekolah Dasar, 14 orang (28%) berpendidikan SMP, 22 orang (44%) berpendidikan SMA, dan 4 orang (7%) berpendidikan Tinggi. Sedangkan tingkat pendidikan Ayah siswa siswi SMP di desa Sanggrahan 8 orang (16%) berpendidikan Sekolah Dasar, 12 orang (25%) berpendidikan SMP, 23 orang (47%) berpendidikan SMA, dan 7 orang (12%) berpendidikan Tinggi.

Dapat disimpulkan bahwa tingkat pendidikan para orang tua siswa siswi SMP di Desa Sanggrahan mayoritas pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Lebih detailnya hasil penelitian secara inferensial diperoleh korelasi $r=0.136$; $p=0.008$. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut maka perbedaan tingkat pendidikan orangtua terhadap pola hidup sehat siswa siswi SMP di lingkungan desa Sanggrahan dinyatakan positif atau signifikan.

Hal tersebut tidak terlepas dari semakin tingginya tingkat pendidikan orang tua, maka kebiasaan hidup bersih dan sehat juga semakin baik di terapkan pada para anak-anaknya di lingkungan keluarga. Di tengah pandemi virus covid-19 ini justru tingkat kesadaran untuk selalu menerapkan pola hidup sehat malah semakin meningkat. Tidak bisa dipungkiri walaupun kondisi geografis Desa Sanggrahan termasuk dalam kategori pegunungan dan jauh dari perkotaan, tetapi nyatanya para orangtua siswa sangat antusias untuk terus melakukan tindakan dan perilaku hidup sehat.

Penekanan pada pola pemeliharaan kesehatan pribadi selalu dilakukan oleh para orang tua agar sang buah hati menjadi semakin terbiasa dengan hal-hal yang dapat menyehatkan dirinya. Sajian makanan juga menjadi semakin bervariasi diberikan orangtua kepada anak-anaknya. Gizi seimbang merupakan penekanan utama yang diberikan para orangtua untuk menunjang aktivitas sehari-hari sang buah hati.

Walaupun hasil penelitian menunjukkan hasil yang positif, akan tetapi pola hidup sehat pada siswa siswi juga masih perlu dan selalu ditingkatkan dari waktu ke waktu. Tingkat pendidikan orangtua memegang peranan penting dalam menentukan cara pandang, cara berfikir, pekerjaan dan tentunya berdampak pada upah yang akan digunakan untuk hidup sehari-hari. Logikanya dengan gaji yang memadai maka kebutuhan-kebutuhan lainnya seperti kesehatan, pakaian, rumah, maupun makan dapat terpenuhi dengan maksimal. Makanan yang baik tentu akan berimbas pada kehidupan yang penuh gizi yang layak. Pada intinya dengan kondisi tingkat pendidikan orang tua yang tinggi maka juga akan berdampak pada pola hidup sehat yang dijalani dan diterapkan di lingkungan keluarga.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa tingkat pendidikan para orang tua siswa siswi SMP di Desa Sanggrahan mayoritas pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Lebih detailnya hasil penelitian secara inferensial diperoleh korelasi $r=0.136$; $p=0.008$. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut maka perbedaan tingkat pendidikan orangtua terhadap pola hidup sehat siswa siswi SMP di lingkungan desa Sanggrahan dinyatakan positif atau signifikan. Pada intinya dengan kondisi tingkat pendidikan orang tua yang tinggi maka juga akan berdampak pada pola hidup sehat yang dijalani dan diterapkan di lingkungan keluarga.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Kesehatan RI. 2005. Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di Indonesia . Jakarta.
- Mulyadi. 2015. Upaya meningkatkan Kesehatan. Jakarta: PT raja Grafindo Persada.
- Notoatmodjo, S. 2007. Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sendy. 2013. Permasalahan Perilaku Kesehatan Pada Anak. Jakarta: Trans Info.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Zaviera. 2008. Gizi dan Kesehatan Masyarakat. Jakarta: KATAHATI

PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI PENGENALAN AKTIVITAS JASMANI ANAK

Danang Endarto Putro¹, Anung Probo Ismoko²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: juzz.juzz88@gmail.com¹

Abstrak

Permainan Tradisional merupakan budaya bangsa yang harus di lestarikan. Sebelum era modernisasi teknologi Permainan Tradisional menjadi suatu kebanggaan anak bangsa di dalam mengisi waktu luangnya. Pada era digital seperti sekarang ini, Permainan Tradisional sudah tergerus dengan kemajuan-kemajuan teknologi modern. Sehingga anak pada era milenial ini sudah tidak mengenal adanya Permainan Tradisional. Hal ini perlu di sikapi dengan cara mengenalkan permainan-permainan tradisional pada anak milenial sebagai aktivitas pengenalan-pengenalan gerak anak. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah Permainan Tradisional Sebagai Pengenalan Aktivitas Jasmani Anak yang di perlombakan sehingga anak lebih antusias di dalam mengikuti kegiatan ini. Diskusi dan Tanya jawab digunakan untuk menjelaskan mengenai bentuk permainan tradisional dan manfaat aktivitas jasmani yang dilaksanakan anak-anak. Hasilnya dapat dilihat dari antusiasme para anak-anak saat mengikuti seluruh prosesi acara yang diselenggarakan. Dengan melakukan aktivitas fisik melalui permainan tradisional para anak-anak juga diberikan ilmu dasar tentang pendidikan jasmani nantinya di tingkat Sekolah Dasar. Para anak-anak mendapatkan bekal dan pengalaman melalui beragam gerakan dalam permainan.

Kata kunci: Permainan Tradisional, Gerak, Anak.

PENDAHULUAN

Permainan tradisional sangat populer sebelum teknologi masuk ke Indonesia, anak-anak bermain dengan menggunakan alat yang seadanya. Kini perlahan-lahan permainan tradisional mulai terlupakan. Bahkan tidak sedikit dari mereka yang sama sekali belum mengenal permainan tradisional. Hal tersebut disebabkan karena pada masa sekarang anak sudah mengerti tentang permainan yang berbasis teknologi.

Teknologi yang hadir mampu mengalihkan dunia anak ke era modern, padahal permainan tradisional sesungguhnya memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Selain tidak mengeluarkan biaya banyak, juga bisa untuk menyehatkan badan. Permainan tradisional sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung, kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasan anak akan terlatih di permainan tradisional ini.

Permainan tradisional adalah salah satu budaya bangsa yang banyak tersebar di berbagai penjuru nusantara. Berdasarkan hal tersebut sudah sepantasnya kita sebagai calon pendidik generasi penguubah bangsa harus melestarikan budaya tersebut. Mengarahkan kepada anak didik untuk terus memelihara dan mengembangkan permainan tradisional yang merupakan warisan dari nenek moyang terdahulu. Berdasarkan Eka Candra (2012: 53) permainan tradisional yang sering disebut dengan

permainan rakyat, merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh di masyarakat pedesaan. Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasarkan kebutuhan masyarakat setempat, kebanyakan dipengaruhi oleh alam lingkungannya.

Pendidikan jasmani merupakan salah satu dari sekian mata pelajaran yang diberikan baik dari tingkat Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, maupun Sekolah Menengah Atas. Selain materi utama mengenai berbagai cabang olahraga, melalui permainan tradisional seorang guru biasanya memberikan selingan pembelajaran sebagai bahan untuk merefresh pada para siswa. Permainan tradisional menjadi alternatif untuk dapat diberikan kepada siswa dikarenakan memiliki aspek bermain. Bermain dalam proses kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani menjadi sebuah tuntutan agar para siswa tidak menjadi jenuh pada proses pembelajaran yang terkonsentrasi pada teknik dasar.

Bermain sebagai media yang mempunyai nilai praktis dalam menyampaikan suatu materi pelajaran. Bermain pada hakekatnya merupakan suatu kegiatan yang memiliki karakteristik aktif dan menyenangkan. Manfaat bermain berdasarkan pengamatan pendidik selama ini yaitu mengoptimalkan perkembangan fisik dan mental, memenuhi kebutuhan emosi anak, mengembangkan kreatifitas dan kemampuan bahasa anak, serta membantu proses sosialisasi anak. Manfaat media bermain dapat dirasakan oleh pendidik yang telah mempraktikkan keterampilannya di dunia nyata. Bagi anak bermain merupakan suatu kegiatan yang tidak membosankan, mereka merasa bahagia dan puas dalam mengungkapkan emosinya.

Ditengah pandemi virus covid-19 ini tentu pembelajaran tatap muka ataupun praktikum di sekolah tentunya sangat dibatasi. Hal tersebut dimaksudkan untuk mengurangi kontak langsung antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, maupun siswa dengan keluarga besar di lingkungan sekolah. Banyak upaya selalu dilaksanakan melalui protokol kesehatan, agar penularan virus korona sekecil mungkin dapat diminimalisir. Tidak bisa dipungkiri, hambatan-hambatan yang terjadi di lingkungan sekolah tentu akan berimbas pada pengetahuan anak pada bidang pendidikan jasmani. Jam praktikum yang dikurangi atau bahkan nyaris tidak dilakukan tentu dapat membuat para siswa atau anak merasakan kejenuhan yang tinggi. Permainan tradisional dan aktivitas fisik di lingkungan tempat tinggal bila dikelola dengan baik tentu dapat menjadi alternatif memberikan ilmu baru, pengetahuan, dan pengalaman sebagai bekal nantinya pada anak-anak untuk dapat mempersiapkan pengetahuan, fisik, dan mental saat sudah masuk ke sekolah melalui kebiasaan baru.

Berdasarkan uraian diatas, diperlukan semangat untuk terus mengembangkan proses kegiatan belajar mengajar agar memberikan variasi yang positif. Dengan diadakannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema permainan tradisional sebagai pengenalan aktivitas jasmani anak diharapkan dapat memberikan sebuah batu loncatan dan pengalaman pada masing-masing anak.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan pada pelaksanaan kegiatan ini adalah metode praktek di lapangan. Praktek di lapangan melalui serangkaian permainan yang sudah disusun dan disiapkan oleh tim.

Beberapa permainan seperti Pinalti stick ball, boling pelangi, kereta bola, lingkaran bertali, lutung kasarung, dan puzzle kata. Dalam perlaksanaanya para anak-anak harus selalu mematuhi protokol kesehatan untuk mencegah penularan virus korona. Protokol yang sudah disiapkan tim berupa tempat cuci tangan, sabun, gun thermometer, dan masker. Untuk memeriahkan dan menggugah semangat juga disiapkan yel-yel yang menarik dan menyenangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Antusiasme anak terhadap acara PPM dengan tema “Permainan Tradisional Sebagai Pengenalan Aktivitas Jasmani Anak” sangat tinggi sekali. Hal tersebut dibuktikan dengan partisipasi dan keaktifan anak. Anak-anak baik putra maupun putri sangat termotivasi dengan adanya permainan-permainan yang di perlombakan. Pada sesi diskusi, anak-anak juga antusias untuk mengetahui tentang permainan tradisional dan manfaatnya terhadap kesehatan jasmani. Pada awalnya para siswa masih merasa sungkan dan malu dengan perlombaan yang diberikan, akan tetapi mereka mulai mengerti akan termotivasi ketika permainan di perlombakan.

Faktor penghambat dalam pelaksanaan PPM adalah: walaupun sudah memberikan pembatasan dengan melakukan protokol kesehatan covid-19 seperti mencuci tangan sebelum beraktivitas, menjaga jarak saat waktu senggang, namun beberapa anak masih ada yang melanggarnya. Akan tetapi dari hasil evaluasi, kondisi pelanggaran masih tergolong ringan dan tidak mengganggu jalannya permainan tradisional. Beberapa anak juga masih ada yang bercanda sehingga mengganggu teman-teman yang lainnya. Peluang-peluang lanjut dalam pelaksanaan PPM adalah: dapat terbentuk jalinan kerjasama dengan sekolah, sehingga memudahkan untuk mengadakan kegiatan-kegiatan yang lain, dapat ditindak lanjuti dengan memberikan penyuluhan sejenis di tempat yang berbeda, karena ada permintaan untuk sasaran yang berbeda pula.

KESIMPULAN

1. Terselenggaranya PPM ini dapat meningkatkan pengetahuan para anak tentang budaya bangsa Indonesia tentang permainan tradisional dan manfaatnya bagi kesehatan jasmani.
2. Pengetahuan yang di dapat dari program PPM nantinya dapat di lestarikan tentang permainan tradisional yang merupakan aset budaya bangsa Indonesia.

SARAN

Saran untuk kegiatan yang akan datang adalah apabila kondisi masih dalam pandemi korona seperti ini, perlu adanya pengertatan yang lebih terhadap anjuran protokol kesehatan. Hal itu dilakukan agar para anak-anak dapat dijamin keamanannya dalam setiap aktivitas yang diikuti. Disisi lain juga perlunya perluasan sasaran agar materi teori maupun praktik di lapangan terkait dengan permainan tradisional dan fungsinya terhadap kesehatan jasmani semakin di sadari. Konsekuensi dari peserta yang semakin banyak adalah terkait dengan jumlah dana untuk menyelenggarakan acara tersebut. Untuk itu diperlukan sokongan dan dukungan dari institusi maupun *sponsorship*.

DAFTAR PUSTAKA

Samsudin. (2008). *Pembelajaran motorik di taman kanak-kanak*. Jakarta: Prenada Media Group.

Soemiarti Patmonodewo. (1995). *Buku Ajar Pendidikan Prasekolah*. Jakarta. Depdikbud. Dirjen Dikti.
Proyek Pendidikan Tenaga Akademik.

Trianto. (2011). *Desain pengembangan pembelajaran tematik bagi anak usia dini TK/RA & anak usia kelas awal SD/MI*. Jakarta: Prenada Media Group.

PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN DARING DI SEKOLAH DASAR**Sugiyono**

Program Studi Pendidikan Guru Studi Dasar, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: sugiyonopacitan@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui problematika pembelajaran Daring yang dihadapi Guru Sekolah Dasar (SD) pada Masa Pandemi di Kabupaten Pacitan. Jenis penelitian ini merupakan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan angket. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengumpulan data, reduksi data penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Media yang paling sering digunakan berinteraksi dengan murid adalah WhatsApp (88,6%); 2) Kendala dalam pembelajaran Daring mayoritas tidak ada jaringan internet yang memadai (45,7%); 3) Guru merasa kesulitan dalam Penggunaan Aplikasi pembelajaran (62,9%); 4) Guru merasa kesulitan dalam Pengelolaan pembelajaran (68,6%); 5) Guru merasa kesulitan pengawasan dalam pembelajaran (65,7%); 6) Guru merasa kurang objektif dalam penilaian (65,7%).

Kata kunci: *Problematika, Pembelajaran, Daring*

PENDAHULUAN

Wabah Virus Corona atau Corona Virus Disease (Covid-19) mengubah pola dan tatanan semua aspek kehidupan tidak terkecuali bidang pendidikan. Melalui kebijakan pemerintah mengharuskan masyarakat untuk tetap berada di rumah, bekerja, belajar dan beribadah di rumah. Hal itu secara langsung berdampak pada dunia pendidikan. Sesuai anjuran Pemerintah semua jenjang dan jenis lembaga pendidikan menghentikan pembelajaran tatap muka dan beralih dengan pembelajaran daring (dalam jaringan/*online*). Semula pembelajaran tatap muka dapat memanfaatkan media pembelajaran berupa orang, benda-benda sekitar, lingkungan dan segala sesuatu yang dapat digunakan guru sebagai perantara menyampaikan materi pelajaran. Hal tersebut akan menjadi berbeda ketika pembelajaran dilaksanakan secara daring. Semua media atau alat yang dapat guru hadirkan secara nyata, berubah menjadi media visual karena keterbatasan jarak.

Pembelajaran secara daring merupakan cara baru dalam proses belajar mengajar yang memanfaatkan perangkat elektronik khususnya internet dalam penyampaian belajar. Pembelajaran daring, sepenuhnya bergantung pada akses jaringan internet. Menurut Imania (2019) pembelajaran daring merupakan bentuk penyampaian pembelajaran konvensional yang dituangkan pada format digital melalui internet. Pembelajaran daring menjadi yang utama sebagai media penyampai materi antara guru dan siswa pada masa pandemi.

Lebih lanjut (Rigianti, 2020) menyampaikan bahwa pembelajaran daring dapat dilakukan dengan menggabungkan beberapa jenis sumber belajar seperti dokumen, gambar, video, audio dalam pembelajaran. Materi belajar tersebut dapat dimanfaatkan siswa dengan melihat atau membaca.

Sumber belajar seperti inilah yang menjadi modal utama dalam mengembangkan pembelajaran daring. Karena, jika guru mengemas pembelajaran semenarik mungkin dan sesuai dengan karakteristik siswa, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai meskipun dalam kegiatan daring.

Transisi metode pembelajaran tersebut memunculkan banyak hambatan baik bagi guru, siswa, bahkan orang tua. Bagi guru sekolah dasar yang terbiasa melakukan pembelajaran secara tatap muka, kondisi ini memunculkan ketidaksiapan persiapan pembelajaran. Perubahan yang terjadi secara cepat dan mendadak sebagai akibat penyebaran Covid-19 membuat semua orang dipaksa untuk melekat teknologi. Melalui teknologi inilah satu-satunya jembatan yang dapat menghubungkan guru dan siswa dalam pembelajaran tanpa harus tatap muka. Penelitian mendeskripsikan berbagai permasalahan yang dihadapi Guru Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi khususnya di Kabupaten Pacitan.

KAJIAN LITERATUR

Problematika Pembelajaran

Problematika adalah sesuatu yang masih menimbulkan perdebatan, masih menimbulkan suatu masalah yang harus dipecahkan (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Menurut (John M. Echols dan Hassan Shadily, 2000) problematika berasal dari kata problem yang dapat diartikan permasalahan atau masalah. Adapun masalah itu sendiri adalah suatu kendala atau persoalan yang harus dipecahkan dengan kata lain masalah merupakan kesenjangan antara kenyataan dengan suatu yang diharapkan dengan baik, agar tercapai hasil yang maksimal.

Selanjutnya pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Dalam makna yang lebih kompleks pembelajaran hakikatnya adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan (Trianto, 2010).

Dengan demikian problematika pembelajaran merupakan kendala atau permasalahan dalam pembelajaran yang masih belum dapat dipecahkan sehingga pencapaian tujuan pembelajaran menjadi terhambat dan tidak tercapai secara maksimal.

Pembelajaran Dalam Jaringan

Belajar dari rumah ditetapkan melalui kebijakan yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia melalui Surat Edaran nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan pendidikan masa darurat penyebaran Corona Virus Disease 2019 (Covid-19). Dari kebijakan tersebutlah kemudian berdampak proses pembelajaran yang ada di sekolah, terutama buat peserta didik, guru, maupun orang tua atau keluarga peserta didik. (Purwanto, A., dkk., 2020). Proses pembelajaran sebagai sesuatu yang dialami siswa di sekolah sendiri merupakan alat kebijakan publik terbaik sebagai upaya peningkatan pengetahuan dan skill. (Persel, C.H., 1979) hal yang kemudian juga telah tertanam dalam diri sebagian besar peserta didik adalah sekolah menjadi tempat yang

menyenangkan sebagai wahana bermain, berinteraksi dan membangun hubungan serta kesadaran sosial. Sekolah pula menjadi pusat interaksi antara guru dengan peserta didik dalam meningkatkan, pengetahuan, keterampilan serta penanaman sikap dan karakter, maka hal tersebutlah yang kemudian tiba-tiba berhenti saat sekolah pun tiba-tiba ditutup.

Kebijakan yang dikeluarkan tersebut sebagai upaya untuk menyelamatkan peserta didik dari bahaya virus tetapi justru pula akan menimbulkan beberapa dampak khususnya pada peserta didik, guru, dan orang tua. Peserta didik sendiri akan merasa terpaksa belajar dari rumah yang sebenarnya tidak memiliki fasilitas yang memadai untuk hal tersebut, dengan begitu maka proses pembelajaran akan terhambat yang seharusnya sebelum dimulainya pembelajaran tersebut fasilitas pendukung harus tersedia lebih dahulu. Selanjutnya terletak pada proses adaptasi pembelajaran, peserta didik yang tadinya cenderung berinteraksi langsung dalam pembelajaran akan memerlukan berbagai macam adaptasi belajar serta memahami pembelajaran yang di modelkan dalam jaringan, sehingga kebijakan yang diberikan bisa saja menimbulkan mandeknya pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran. Mengingat bahwa perubahan ke pembelajaran online secara tidak langsung berpengaruh terhadap daya serap peserta didik (Dewi, W.A.F., 2020).

Kebijakan peralihan media pembelajaran ini kepada pembelajaran dalam jaringan (Daring) yang dilakukan secara online kemudian memberikan berbagai macam problematika di dunia pendidikan. Proses belajar dari rumah merupakan hal yang baru bagi sebahagian keluarga di Indonesia, itu merupakan kejutan besar khususnya bagi produktivitas orang tua yang biasanya sibuk dengan pekerjaannya di luar rumah (Aji, R.H.S., 2020).

Bukan hanya bagi keluarga, tetapi juga berdampak pada kondisi psikologi peserta didik yang biasanya bertatapans langsung namun tiba-tiba harus serba online. Kebijakan tersebutlah yang kemudian menimbulkan permasalahan baik dari segi pembelajaran, keterampilan, maupun psikologi peserta didik. Belum lagi perbedaan wilayah yang menjadikan bertambahnya permasalahan terkait koneksi ataupun perangkat yang akan digunakan dalam proses pembelajaran (Ahmad Muzawir Saleh, 2020).

Lebih lanjut Imania (2019) menyampaikan bahwa pembelajaran daring merupakan bentuk penyampaian pembelajaran konvensional yang dituangkan pada format digital melalui internet. Pembelajaran daring, dianggap menjadi satu-satunya media penyampai materi antara guru dan siswa, dalam masa darurat pandemi.

Problematika Pembelajaran Daring

Selama masa pandemi *COVID-19* mengharuskan setiap satuan pendidikan menggunakan pembelajaran jarak jauh, itu menjadi satu satunya cara agar proses pembelajaran dapat terus berjalan, penggunaan media pembelajaran dan kreatifitas didalamnya menjadi titik kunci keberhasilan pembelajaran, namun kendala baik dari sistem media maupun dari kesiapan pengajar dan pembelajar akan menghambat kegiatan pembelajaran, hal tersebut menjadi kekurangan dalam pelaksanaan

pendidikan jarak jauh/ *Distance Education* yang masih harus dibenahi untuk kedepannya (Putra, 2020).

Problematika yang dihadapi guru untuk melakukan proses pembelajaran secara daring (Saleh, 2020), antara lain: *Pertama*, Keterbatasan Pengetahuan Teknologi, keterbatasan penggunaan teknologi menjadi hambatan yang signifikan bagi proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru, hal tersebut dikarenakan masih banyaknya guru-guru senior atau yang sudah berumur namun tidak melek terhadap penggunaan teknologi pembelajaran berbasis online tersebut. Sehingga seharusnya terlebih dahulu diperlukan proses pelatihan untuk para guru-guru dalam peningkatan kapasitas mengajar berbasis media online tersebut.

Kedua, Keterbatasan Sarana dan Prasarana, Fasilitas sebagai penunjang dalam proses pembelajaran tidak boleh terhambat. Keterbatasan sarana dan prasarana tentunya akan berdampak pula terhadap proses transfer pengetahuan. Dampak dari kebijakan bekerja dari rumah membuat banyaknya tenaga pendidik yang sedari awal bertatap muka langsung menyebabkan ketersediaan perangkat online tidak memadai. Sehingga seharusnya persiapan perangkat seperti laptop, jaringan, handphone harus dipersiapkan agar proses pemberian materi menjadi lebih baik.

Ketiga, Keterbatasan Pengalaman Pembelajaran Online, Proses pembelajaran yang selama ini dilakukan sebelum pandemi tentunya membuat guru sangat minim dalam pembelajaran secara online. Hal tersebut akan berdampak pada proses penyampaian materi juga penyampaian pemahaman kepada peserta didik, yang berakibat pada tidak efektifnya pembelajaran. Guru yang dari awal melakukan proses tatap muka justru kemudian di paksa untuk memberikan pelajaran melalui perangkat internet. Sehingga bisa saja berdampak pada kejenuhan ataupun kebosanan guru sehingga malas untuk memberikan pembelajaran kepada peserta didiknya.

Sedangkan menurut (Aji, 2020) banyak *varians* masalah yang menghambat terlaksananya efektivitas pembelajaran dengan metode daring diantaranya adalah: a) Keterbatasan Penguasaan Teknologi Informasi oleh Guru dan Siswa, b) Sarana dan Prasarana yang Kurang Memadai, c) Akses Internet yang terbatas, c) Kurang siapnya penyediaan Anggaran.

Lebih lanjut penelitian Rigianti (2020) menunjukkan bahwa kendala yang dialami guru selama pembelajaran daring yaitu aplikasi pembelajaran, jaringan internet dan gawai, pengelolaan pembelajaran, penilaian, dan pengawasan. Dalam penelitian ini penelitian permasalahan yang akan diteliti terkait jaringan internet, penggunaan aplikasi pembelajaran, keterbatasan kepemilikan gawai/*smartphone*, pengelolaan pembelajaran, objektivitas penilaian, dan pengawasan.

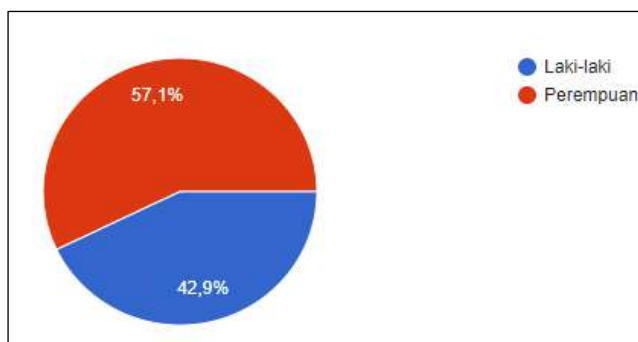
METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Adapun teknik yang digunakan adalah teknik survei. Teknik survei digunakan untuk mengumpulkan informasi dari sejumlah orang mengenai suatu topik atau isu tertentu (Gunawan, 2017). Responden dalam penelitian ini adalah guru pada jenjang Sekolah Dasar di Kabupaten Pacitan. Data diperoleh melalui pengisian pertanyaan-

pertanyaan yang dibagikan kepada 250 responden dalam bentuk *google form*. Dilaksanakan pada Bulan Oktober-Desember 2020. Selanjutnya data yang terkumpul dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

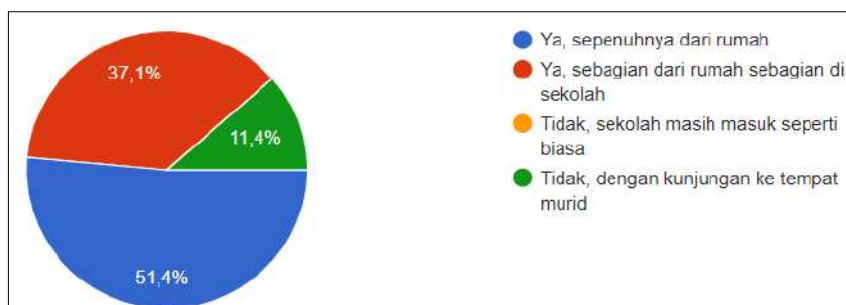
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kuesoner penelitian ini diberikan kepada 250 responden yang tersebar di Wilayah Kabupaten Pacitan dengan persentase jumlah laki-laki dan perempuan sebagai berikut.



Gambar 1. Persentase Responden

Selanjutnya jawaban responden pada pertanyaan apakah melaksanakan pembelajaran Daring dari rumah. Diperoleh jawaban 51,4% (Ya, sepenuhnya dari rumah), 37,1% (Ya, sebagian dari rumah sebagian disekolah), dan 11,4% (Tidak, dengan kunjungan ke tempat murid). Secara rinci disajikan pada diagram berikut.



Gambar 2. Pelaksanaan pembelajaran Daring

Untuk mengetahui lebih mendalam argumentsi dari masing-masing jawaban tersebut, digali lebih dalam dengan pertanyaan terkait alasannya. Adapun jawaban responden terkait alasan melaksanakan pembelajaran sebagian dari rumah sebagian di sekolah sebagai berikut.

Subjek A: *“Sebagian disekolah tetapi bukan di Sekolah yaitu homevisit, sebenarnya minggu ke-1 saya coba full daring namun hanya 40% yang aktif, kemudian saya terjun kelapangan homevisit ke rumah siswa yang belum aktif dan saya coba berkomunikasi serta berikan arahan teknis pembelajaran saat ini, minggu ke-3 keaktifan meningkat hingga 75%. Minggu keempat masih ada 3 anak yang blm bisa mengikuti pembelajaran yang say aselenggarakan disebabkan tidak punya sarana (HP)”*.

Subjek B: *“Sebagian dari rumah dan sebagian berkunjung ke rumah siswa. Tapi lebih banyak dari rumah, karena berubah-ubahnya kebijakan pemerintah tentang PJJ sehingga untuk meminimalisir resiko pembelajaran lebih banyak dilakukan dari rumah”*.

Subjek C : *“Untuk meningkatkan kemampuan siswa, Agar anak tidak jenuh di rumah & memberi penjelasan kepada anak hal apa yang tidak dipahami”.*

Subjek D: *“Sinyal susah, sekolah memiliki fasilitas internet, orang tua mengirimkan dan mengambil tugas di sekolah, sekolah juga perlu ada piket”.*

Adapun alasan responden melaksanakan pembelajaran dengan kunjungan ke tempat murid antara lain.

Subjek A: *“Untuk menanamkan konsep yang matang kepada siswa harus melalui tatap muka, selain itu kami kesulitan memantau pemahaman siswa terkait materi karena tidak adanya interaksi guru-siswa ketika tidak bertemu”.*

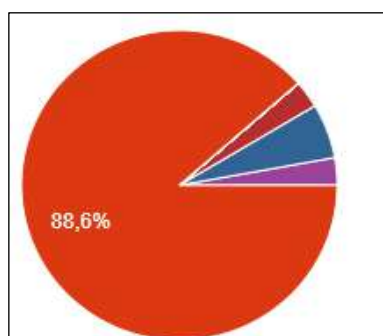
Subjek B: *“Supaya anak lebih dekat hubungannya dengan guru. Karna saya sama sekali belum bertemu dengan siswa dan saya belum mengetahui secara langsung karakter ataupun kemampuan siswa secara pribadi”.*

Subjek C: *Karena ada beberapa materi pembelajaran yang terlalu sulit dijelaskan kepada siswa jika via daring seperti Matematika, dan perlu penjelasan mendalam melalui tatap muka, namun kunjungan tidak dilakukan secara rutin setiap hari, namun kunjungan dilakukan pada pembelajaran tertentu saja yang dianggap sulit jika via daring. Dan selebihnya pada pembelajaran yang memungkinkan via daring juga dilaksanakan via daring.*

Subjek D: *“Memastikan bahwa anak-anak betul-betul bisa mengikuti pembelajaran secara daring apa tidak. Siswa ada yang tidak memiliki HP android, ingin memastikan siswa benar-benar bisa mengikuti pembelajaran secara Daring”.*

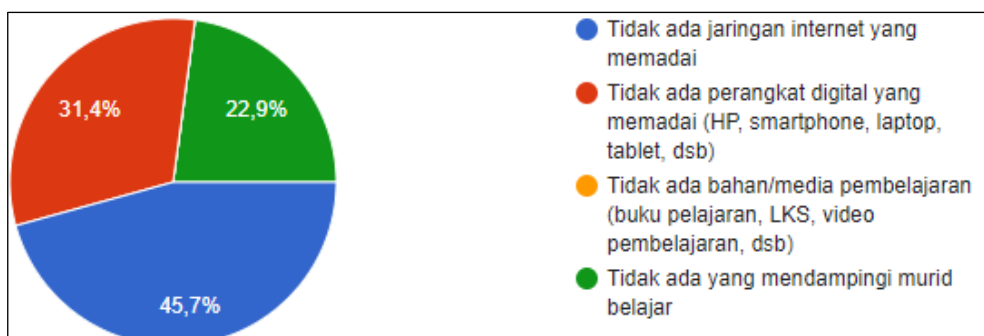
Subjek E: *“Untuk memudahkan siswa dalam memahami pelajaran. Karena sebagian materi sulit untuk dijelaskan melalui video/ tutorial/ modul. Selain itu, untuk mengenal karakter siswa secara langsung”.*

Selanjutnya, terkait aplikasi belajar daring yang biasa digunakan responden antara lain; Rumah Belajar, Ruang guru, Zenius, Quipper, Mejakita, Google for Education, Google Classroom, serta Aplikasi mandiri yang dikembangkan sekolah. Sedangkan media yang paling sering digunakan berinteraksi dengan murid mayoritas adalah WhatsApp 88,6%, sisanya menggunakan facebook, email, dan pesan berantai melalui orang tua/wali.



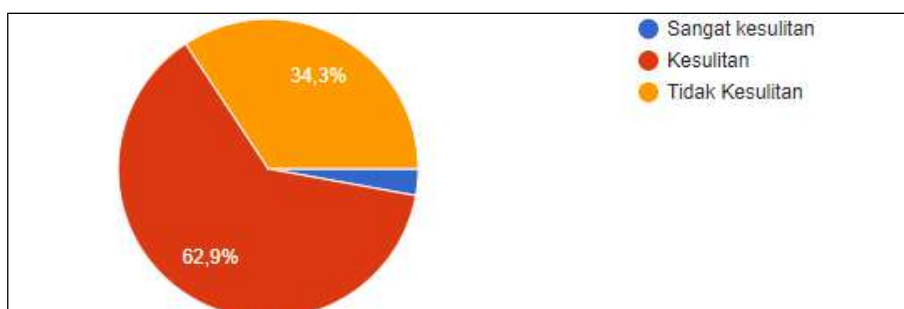
Gambar 3. Media Berinteraksi dengan Murid

Lebih lanjut, kendala yang dihadapi Guru SD dalam pembelajaran Daring jawaban terbanyak tidak ada jaringan internet yang memadai. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian Rigiarti (2020) menyimpulkan bahwa kendala yang dialami guru selama pembelajaran daring salah satunya yaitu jaringan internet dan gawai. Selain itu penelitian Jamaluddin, dkk. (2020) menyebutkan hambatan Pembelajaran Daring jaringan internet yang tidak stabil sebesar 23%. Data hasil penelitian ini selengkapnya disajikan pada diagram berikut.



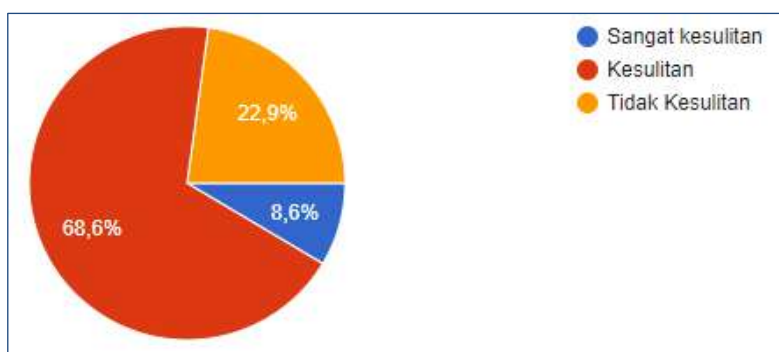
Gambar 4. Kendala Pembelajaran Daring

Kesulitan dalam penggunaan aplikasi pembelajaran juga dialami sebagian besar Guru SD. Sesuai penelitian (Aji, 2020) banyak *varians* masalah yang menghambat terlaksananya efektivitas pembelajaran dengan metode daring salah satunya keterbatasan penguasaan teknologi informasi oleh guru dan siswa. Hasil penelitian ini sebanyak 62,9% responden mengaku kesulitan menggunakan aplikasi pembelajaran. Sedangkan 34,3% responden tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi pembelajaran. Namun masih ada guru yang sangat kesulitan dalam menggunakan aplikasi pembelajaran yaitu sebesar 2,8.



Gambar 5. Kesulitan dalam Penggunaan Aplikasi

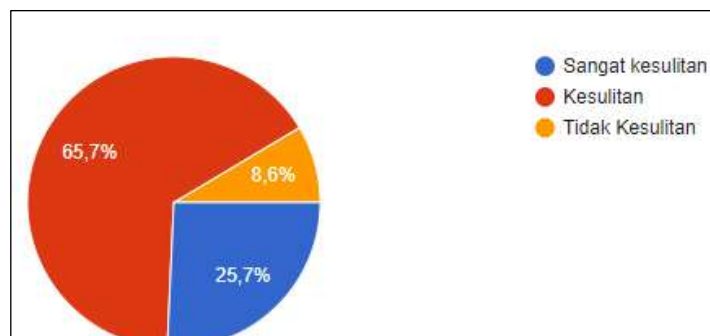
Kesulitan dalam pengelolaan pembelajaran Daring juga dirasakan oleh mayoritas responden. Penelitian Rigianti (2020) juga menyimpulkan bahwa kendala yang dialami guru selama pembelajaran daring diantaranya yaitu kesulitan dalam pengelolaan pembelajaran. Hasil penelitian ini sebesar 68,6% mengalami kesulitan, adapun jawaban selengkapnya sebagai berikut.



Gambar 6. Kesulitan dalam Pengelolaan Pembelajaran

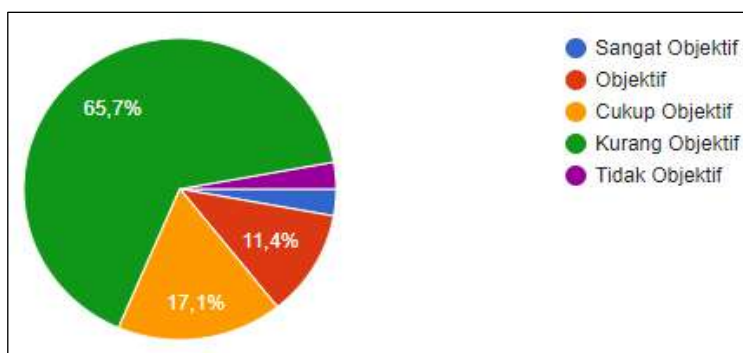
Kesulitan dalam pengawasan pada saat pembelajaran Daring dialami oleh 65,7% responden, sedangkan 25,7% merasa sangat kesulitan, dan sisanya tidak kesulitan. Hal ini juga sesuai penelitian

Rigianti (2020) bahwa kendala yang dialami guru selama pembelajaran daring salah satunya kesulitan dalam pengawasan. Hasil penelitian ini disajikan pada diagram berikut.



Gambar 7. Kesulitan Dalam pengawasan

Berkaitan dengan objektivitas penilaian kepada siswa pada pembelajaran Daring sesuai hasil penelitian Rigianti (2020) bahwa kendala yang dialami guru selama pembelajaran daring yaitu penilaian. Hasil penelitian ini hanya ada 1,5% yang menjawab sangat objektif, ada 11,4% yang mengatakan objektif, dan sebesar 65,7% mengaku kurang objektif, 17,1% cukup objektif, dan sisanya tidak objektif.



Gambar 8. Objektivitas Penilaian

Kesulitan lainnya yang disampaikan para responden selama pelaksanaan pembelajaran Daring sebagai berikut;

Subjek A: “Ada siswa yang mempunyai HP android tetapi yang dibawa saudaranya yang di Kota, pulang hanya seminggu sekali bahkan tidak pulang, dan rumahnya jauh dari teman-temannya”.

Subjek B: “Dengan banyaknya kesibukan orang tua terkadang baru membuka tugas malam hari jadi tidak segera mengerjakan tugasnya”.

Subjek C: “Pembelajaran kurang efektif, penilaian kepada anak kurang obyektif, sebagian siswa kesulitan untuk mengakses sinyal, rata-rata orang tua murid mengeluh karena boros paket data bahkan sebagian siswa/wali murid belum punya HP Android”.

Subjek D: “Tidak bisa menjelaskan mendetail jika siswa mengalami kesulitan, tidak bisa mengontrol anak secara langsung, kesulitan dalam penilaian”.

Subjek E: “Dalam penyampaian materi kurang optimal, sangat sulit ketika menghadapi materi yang rumit dan harus dijelaskan via daring kepada siswa. Dapat tersampaikan namun mungkin pemahaman siswa hanya sekitar 75%”.

Subjek F: “Kesulitan memastikan apakah tugas yang diberikan oleh guru benar-benar dikerjakan oleh siswa sendiri tanpa campur tangan orang lain”.

Subjek G: *"Banyak siswa dan/orang tua mengeluh jika pembelajaran menggunakan video/menonton youtube karena keterbatasan kapasitas memory HP dan paket internet cepat habis".*

Subjek H: *"Sebagian besar siswa menggunakan HP orang tuanya, sehingga siswa harus menunggu ortunya pulang kerja dulu untuk dapat menerima materi dan informasi pembelajaran lainnya,*

Subjek I: *"Tidak ada kemudahan, serba sulit, lebih melelahkan, tidak dapat berinteraksi dengan siswa secara langsung, tidak sepenuhnya tahu perkembangan siswa".*

Kesulitan tersebut diperkuat penelitian Putra (2020) bahwa kendala baik dari sistem media maupun dari kesiapan pengajar dan pembelajar akan menghambat kegiatan pembelajaran, hal tersebut menjadi kekurangan dalam pelaksanaan pendidikan jarak jauh/*Distance Education* yang masih harus dibenahi untuk kedepannya.

Meskipun banyak kendala dan kesulitan yang dihadapi selama pembelajaran Daring namun masih ada sisi kemudahan yang dirasakan para responden. Beberapa kemudahan dalam pembelajaran Daring yang disampaikan responden diantaranya.

Subjek A: *"Fleksible pembelajaran bisa dilakukan dimana saja dan lebih mengasyikkan, tidak harus ke sekolah, variatif dalam mengajar, segala informasi dapat cepat segera sampai ke wali murid".*

Subjek B: *"Penyampaian informasi dan materi bisa dilakukan dengan cepat kepada siswa dengan sepengetahuan orang tua siswa sebagai mitra kegiatan BDR sekolah".*

Subjek C: *"Dapat dilakukan dimana saja tidak terbatas ruang dan waktu, komunikasi dapat dilakukan setiap saat pada jam-jam berapapun".*

Subjek D: *"Orang tua siswa bisa membimbing dan mendidik putra putrinya di rumah, 80% lebih banyak tantangannya. Sisanya 20% untuk kemudahannya yaitu pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan bisa multi tasking".*

Harapan dan solusi yang disampaikan oleh para responden untuk mengatasi kendala pembelajaran Daring di SD antara lain.

Subjek A: *:"Adanya aplikasi pembelajaran yang ringan, sederhana, dan bisa diakses semua siswa dengan biaya murah".*

Subjek B: *"Mengikuti pelatihan membuat, memakai, menggunakan aplikasi pembelajaran daring yg mudah. Belajar buat aplikasi offline. Sehingga siswa dengan kuota terbatas tetap bisa menikmati variasi belajar yang sama".*

Subjek C: *"Ada bantuan untuk pembelian kuota dari pemerintah, atau berwujud kerjasama pemerintah dengan provider jaringan agar ada paket online yang terjangkau selama masa pandemi".*

Subjek D: *"Dengan kerjasama saling memberi informasi dan kesadaran akan kegiatan BDR antara pihak sekolah, guru, wali murid dan siswa, masalah kepengawasan terhadap siswa dan jaringan internet yang kurang memadai dapat diatasi walaupun hasilnya belum maksimal, pemerintah harus bijak untuk mensikapi".*

Subjek E: *"Orang tua murid harus ekstra sabar dalam mendidik atau mengarahkan anaknya ketika belajar di rumah. Guru untuk selalu bisa kreatif, inovatif dalam menggunakan aplikasi untuk fasilitas BDR bagi siswa - siswanya"*

Subjek F: *"Agar memasukkan siswa pada zona-zona tertentu yg dirasa aman dengan syarat mematuhi protokol kesehatan, masuk dengan di bagi setiap kelas maksimal 10 anak".*

Subjek G: *Pemerintah bisa memberikan bantuan pada wali murid untuk membeli paketan, disediakan internet gratis sehingga memudahkan peserta didik untuk mengakses pembelajaran secara daring.*

Subjek H: *“Solusinya segera pembelajaran secara tatap muka dibuka kembali, agar siswa dapat belajar seperti semula, dengan cara luring bagi yang tidak bisa daring. Dilaksanakannya pembelajaran seperti biasa lebih efektif dan yang terpenting harus mematuhi standar kesehatan”.*

Subjek I: *“Pengelompokan siswa sehingga bisa menjangkau apabila ada yang tidak punya HP maka bisa mengerjakan tugas bersama teman. Mengirimkan tugas secara offline, yaitu orang tua mengumpulkan tugas ke sekolah”.*

Subjek J: *“Untuk guru mungkin perlu dibuatkan semacam video pembelajaran terkait materi pembelajaran jadi guru tidak kesulitan menjelaskan materi kepada siswa, tinggal membagikan saja pada siswa”.*

Subjek K: *“Mengunjungi ke rumah murid, karena sulitnya jaringan internet kami mengganti metode daring menjadi luring, kerja sama antara wali murid dan rekan guru. Meminta kepada orang tua siswa untuk memberikan bimbingan dan pengawasan dalam belajar di rumah”.*

Beberapa harapan dan solusi yang disampaikan responden tersebut sebagaimana rekomendasi hasil penelitian Putra (2020). Rekomendasi selama masa pandemi *COVID-19* setiap satuan pendidikan menggunakan pembelajaran jarak jauh, itu menjadi satu satunya cara agar proses pembelajaran dapat terus berjalan, penggunaan media pembelajaran, dan kreatifitas didalamnya menjadi titik kunci keberhasilan pembelajaran.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Media yang paling sering digunakan berinteraksi dengan murid sebesar 88,6% menggunakan WhatsApp.
2. Kendala dalam pembelajaran Daring mayoritas adalah tidak ada jaringan internet yang memadai sebesar 45,7%.
3. Sebanyak 62,9% guru merasa kesulitan dalam menggunakan aplikasi pembelajaran Daring.
4. Kategori kesulitan dalam Pengelolaan pembelajaran yang dialami guru yaitu; tidak kesulitan (22,9%), kesulitan (68,6%), dan sangat kesulitan (8,6%).
5. Kategori kesulitan pengawasan dalam pembelajaran yaitu; tidak kesulitan (8,6%), kesulitan (65,7%), dan sangat kesulitan (25,7%),
6. Persentase objektifitas dalam penilaian dengan rincian; sangat objektif (2,9%), objektif (11,4%), cukup objektif (17,1%), kurang objektif (65,7%), dan tidak objektif (2,9%).

DAFTAR PUSTAKA

- Dindin Jamaluddin, Teti Ratnasih, Heri Gunawan, Epa Paujiah (2020). *Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru: Hambatan, Solusi Dan Proyeksi*. LPPM UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Grufrond, Anik. (2008). *“Kompetensi Dasar Guru SD”*. (online). <http://staf.f.uny.ac.id/sites/default/files/KOMPETENSI%20GURU%20SD.pdf>, dikutip bulan oktober 2020.

- John M. Echols dan Hassan Shadily. (2000). *Kamus Inggris-Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Moleong, L. J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Reza Aprilianto Mandala Putra. 2020. *Kendala Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dalam Masa Pandemi*. (online) <https://www.researchgate.net/publication/340917125>. Jakarta State University.
- Rizqon Halal Syah Aji . (2020). *Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran*. SALAM; Jurnal Sosial & Budaya Syar-i, FSH UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Vol. 7 No. 5 (2020), pp. 395-402, DOI: 10.15408/sjsbs.v7i5.15314.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.

PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN DARING GEOMETRI TRANSFORMASI PADA MASA PANDEMI COVID-19

Mulyadi

Program Studi Pendidikan Matematika, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: mulyadipacitan@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi problematika-problematika yang dihadapi mahasiswa saat pembelajaran secara daring pada mata kuliah Geometri Transformasi, pada saat kondisi Pandemi COVID-19 studi kasus Mahasiswa Pendidikan Matematika STKIP PGRI Pacitan. Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kualitatif dengan metode studi kasus. Subjek pada penelitian ini adalah mahasiswa STKIP PGRI Pacitan program studi pendidikan matematika. Pengumpulan data dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan data menggunakan teknik triangulasi sumber sedangkan teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan verifikasi atau kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa problematika yang ditemukan adalah (1) mahasiswa kesulitan memahami materi yang disampaikan (2) Kurang adanya inisiasi belajar dari mahasiswa sehingga nampak pasif, kurang produktif dan inovatif, (3) penumpukan informasi/materi/tugas yang banyak belum dipahami mahasiswa membuat stress, (4) kendala jaringan karena letak geografis, (5) Ikatan emosional yang susah dijalin dengan baik dengan kondisi daring.

Kata kunci: *Problematika, Pembelajaran, Covid-19*

PENDAHULUAN

Kelancaran pembelajaran dipengaruhi berbagai faktor, diantaranya adalah sarana prasarana, media belajar, SDM pendidik dan peserta didik, strategi pembelajaran, dan sebagainya. Target utama dalam pembelajaran adalah menyampaikan materi/ilmu pengetahuan bagi peserta didik sehingga dapat dipahami dengan baik. Banyak kendala yang dialami dalam proses pembelajaran baik secara daring (dalam jaringan) ataupun luring (tatap muka). Dalam kondisi normalpun pembelajaran secara luring masih banyak ditemui problematika. Apalagi saat ini kondisi negara dalam keadaan tidak normal yakni mengalami masa pandemi Covid-19. Sehingga pembelajaran pada semua tingkatan pendidikan terpaksa harus dilakukan secara daring.

Kondisi pandemi Covid-19 memiliki problematika berbeda-beda pada semua tingkatan pendidikan, mulai tingkat SD, SMP/MTs, SMA/MA/SMK hingga perguruan tinggi. Hampir semua aspek dalam kehidupan ini terdampak oleh munculnya pandemi covid-19. Utamanya pada bidang pendidikan kondisi ini menjadi masalah yang cukup serius karena menyangkut masa depan generasi penerus bangsa.

STKIP PGRI Pacitan adalah salah satu perguruan tinggi di Pacitan yang dalam kondisi pandemi covid-19 ini diharuskan melakukan pembelajaran secara daring sebagai alternatif pengganti perkuliahan tatap muka. Meskipun pembelajaran dilaksanakan secara daring namun tetap harus

membuat peserta didik (mahasiswa) senang dan fokus dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran daring adalah salah satu model pembelajaran terbaru dalam dunia pendidikan yang mampu menanggulangi keterbatasan ruang yang selama ini menjadi kelemahan model pembelajaran konvensional (Hasan, 2020).

Penting untuk diketahui bahwa Kabupaten Pacitan merupakan salah satu daerah tertinggal dalam hal teknologi dan informasi. Mayoritas mahasiswa berasal dari daerah pedesaan yang masih sulit dijangkau oleh signal internet. Kondisi geografis ini juga mengakibatkan mahasiswa tidak terbiasa mengikuti bentuk pembelajaran selain tatap muka di kelas. Pembelajaran daring kemudian menjadi tantangan tersendiri baik untuk mahasiswa maupun dosen.

Selain kendala di atas, ketersediaan perangkat yang mendukung untuk pembelajaran daring bagi mahasiswa juga masih terbatas. Tidak jarang ditemui mahasiswa yang harus meminjam laptop temannya untuk mengikuti pembelajaran daring. Terkait hal, pemanfaatan *smartphone* menggantikan peran komputer atau laptop, cukup membantu mahasiswa. Namun, kendala signal dan kuota internet juga menyulitkan mereka. Tidak jarang mahasiswa harus datang ke *café-café* atau bahkan ke kampus hanya agar tersambung dengan sinyal *wifi*. Ditengah pandemi COVID-19 seperti sekarang, tentu hal ini menyulitkan dan mengancam kesehatan mereka.

Bukan hanya mahasiswa, tetapi dosen pun membutuhkan adaptasi di masa darurat kesehatan saat ini. Meski tidak dapat bertatap muka, dosen harus berpikir keras agar pembelajaran yang disampaikan tetap dapat menarik minat mahasiswa mengikutinya. Penyampaian materi harus benar-benar mudah dipahami oleh mahasiswa dan tidak banyak menghabiskan kuota internet dalam pelaksanaannya. Mata kuliah ***Geometri Transformasi*** bukanlah mata kuliah dengan materi yang mudah untuk disampaikan bahkan dalam pembelajaran tatap muka. Sehingga diperlukan kerja ekstra untuk dapat menyampaikannya via *daring*.

Penugasan kepada mahasiswa juga didesain sedemikian rupa agar tetap dapat dikerjakan secara mandiri oleh mahasiswa. Belum lagi kerumitan yang harus dihadapi saat melaksanakan ujian, memastikan mahasiswa tidak bertindak curang, dan penilaian yang tetap proporsional pada pembelajaran daring. Berdasarkan berbagai kendala dan permasalahan yang telah dijabarkan di atas, peneliti menilai perlu untuk mengeksplorasi lebih dalam sehingga tercetuslah ide untuk melakukan penelitian ini.

KAJIAN LITERATUR

Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika membutuhkan berbagai hal untuk menghasilkan output pembelajaran yang baik dan membutuhkan ketelitian tersendiri. Karena menurut Wahyudi, matematika merupakan disiplin ilmu yang mempelajari tentang sistem sistem abstrak yang terbentuk berdasarkan elemen-elemen abstrak pula dan elemen-elemen tersebut tidak dapat digambarkan dalam alur atau pola yang

konkrit (Annurwanda & Friantini, 2019). Pembelajaran matematika ialah salah satu pembelajaran yang penting dalam upaya mempersiapkan SDM guna bersaing di era global.

Permendiknas No. 22 Tahun 2006, menjelaskan bahwa pembelajaran matematika bertujuan agar peserta didik mempunyai kemampuan : (1) pemahaman terhadap konsep matematika, menjelaskan kaitan antar tiap konsep dan penerapan algoritma atau konsep secara fleksibel, tepat dan akurat dalam pemecahan masalah, (2) penalaran pada pola dan sifat, memanipulasi matematika dalam menyusun generalisasi, penyusunan bukti, dan atau penjelasan terkait pertanyaan dan ide matematika, (3) pemecahan masalah yang terdiri dari pemahaman terhadap masalah, merancang dan menyelesaikan model matematika, serta menafsirkan solusi yang didapat, (4) penggunaan simbol, diagram, tabel atau lainnya dalam menyampaikan gagasan untuk menjabarkan masalah atau kondisi yang ditemukan, (5) sikap yang menghargai manfaat matematika dalam setiap aspek kehidupan (Permata & Sandri, 2020).

Pandemi COVID-19

Studi/kajian literature mengenai covid-19 saat ini jumlahnya terbatas yang berhubungan dengan dunia pendidikan. Hal tersebut bukan berarti COVID-19 tidak berdampak pada sektor pendidikan, tetapi karena dunia pendidikan sangat jarang memasukkan dan menelaah penyakit yang dihubungkan dengan pembelajaran yang efektif. Penelitian kali ini akan membahas COVID-19 dari segi medis, terutama di Indonesia. COVID-19 atau dikenal juga dengan sebutan *corona virus* merupakan virus RNA yang memiliki ukuran partikel 120-160 nm (Susilo et al, 2020). Virus ini muncul pertama dengan menginfeksi hewan, yaitu kelelawar. Penyebab utamanya belum diketahui secara pasti, tetapi kasus pertama dari COVID-19 dikaitkan dengan adanya pasar ikan di Wuhan-China (Rothan & Byrareddy, 2020). Kasus COVID-19 dilaporkan pertama kali sebagai kasus pneumonia misterius pada bulan Desember 2019. Kasus ini meningkat pesat sejak 31 Desember 2019 sampai 3 Januari 2020 sejak dilaporkannya 44 pasien yang memiliki ciri-ciri yang serupa, Tidak sampai satu bulan, *corona virus* ini sudah menyebar diberbagai provinsi di China dan berbagai negara di dunia seperti Korea Selatan, Jepang, serta Thailand (Huang et al, 2020). Setelah itu virus ini menyebar luas ke berbagai penjuru dunia, tidak kurang dari 190 negara terdampak virus ini. *World Health Organization* (WHO) akhirnya mengumumkan bahwa COVID-19 sebagai pandemik pada tanggal 12 Maret 2020 (WHO, 2020). Di Indonesia sendiri, kasus pertama muncul pada tanggal 2 Maret 2020 sebanyak 2 kasus (WHO, 2020). Kasus tersebut terus bertambah. Per-tanggal 17 Mei 2020, Indonesia menunjukkan kasus yang terkonfirmasi berjumlah 17.520 orang, sebanyak 4.129 orang telah dinyatakan sembuh (Permana, Mei 17, 2020).

Dalam menghadapi pandemi COVID-19 ini, WHO merekomendasikan agar melakukan proteksi dasar yang telah diterapkan diberbagai dunia, tidak terkecuali Indonesia. Hal itu berguna untuk meminimalisir penyebaran COVID-19. Pemerintah Indonesia senantiasa menggalakkan aturan cuci tangan secara rutin menggunakan sabun dan air maupun alkohol (biasanya menggunakan kadar 70%), melakukan *physical distancing* dengan menjaga jarak dengan seseorang (dianjurkan 1 meter),

melakukan etika batuk atau bersin, menggunakan masker, menghindari menyentuh wajah dengan permukaan tangan karena akan menjadi portal masuknya virus, dan berobat ketika memiliki keluhan yang sesuai kategori *suspect*.

Pembelajaran matematika untuk kelas tinggi yang sebelumnya dilakukan secara langsung dengan tatap muka dengan guru serta siswa lain, kini berubah semenjak adanya *Coronavirus Diseases 2019 (COVID-19)* yang sudah mulai masuk Indonesia pada awal bulan Maret tahun 2020. *Coronavirus Diseases 2019 (COVID-19)* adalah suatu penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya menyerang manusia. Adanya virus COVID-19 ini berdampak pada berbagai sector di kehidupan masyarakat. Mulai dari sektor sosial, ekonomi, pariwisata, bahkan sektor pendidikan mengalami dampak yang signifikan karena virus ini. Banyak sekolah di berbagai negara menutup sekolahsekolah untuk meminimalisir penyebaran virus COVID19.

Beberapa negara menerapkan penutupan sekolah dengan total jumlah pelajar yang terpengaruh mencapai 421.388.462 anak berdasarkan data yang diperoleh dari UNESCO, saat ini total ada 39 negara (Purwanto et al, 2020). Melihat kondisi yang seperti itu, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nadiem Anwar Makarim mengeluarkan surat edaran Nomor 4 tahun 2020 pada tanggal 24 maret 2020 berisi Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Peyebaran COVID-19. Dalam surat edaran dijelaskan bahwa proses pembelajaran dilaksanakan dirumah melalui daring atau jarak jauh tanpa bertatap langsung dengan siswa untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Perubahan proses pembelajaran ini dilakukan dengan tujuan untuk mencegah penyebaran virus COVID-19 yang cepat sekali. Penyebaran virus COVID-19 yaitu dapat melalui muntah (*fomites*) maupun melalui tetesan air liur (*droplets*) dalam kontak dekat tanpa pelindung.

Dalam masa pandemi COVID-19 saat ini, pembelajaran yang dilakukan secara daring memanfaatkan teknologi informasi sebagai media untuk pelaksanaan pembelajaran. Namun, perubahan proses pembelajaran yang dilakukan secara tiba-tiba akibat adanya virus COVID-19 ini tidak jarang membuat guru (pendidik), peserta didik, maupun orangtua menjadi kaget. Adanya perubahan ini mengharuskan pendidik merespon dengan sikap dan tindakan untuk mau belajar hal-hal baru. Pemanfaatan teknologi harus menjadi acuan bagi guru untuk mampu menghadirkan proses pembelajaran yang memberikan ruang gerak bagi siswa untuk mampu bereksplorasi, memudahkan interaksi serta kolaborasi antar siswa maupun siswa dengan guru utamanya dalam pembelajaran matematika untuk siswa kelas tinggi di sekolah dasar. Penyusunan materi serta penggunaan alat peraga atau media pembelajaran dalam proses pembelajaran secara daring yang dilakukan oleh guru dengan siswa harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan intelektual siswa. Hal ini dilakukan agar siswa lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan.

Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring dalam kondisi pademi memang menjadi tuntutan dan keharusan. Sehingga mahasiswa dan dosen secara tidak langsung harus siap dan membiasakan kondisi seperti ini. Sehingga

pemahaman dan penguasaan teknologi sangat diperlukan. Adanya teknologi pada sebuah pembelajaran dapat mempengaruhi model/variasi dalam pengajaran matematika terhadap peserta didik (Pratama & Setiyaningrum, 2018). Tetapi memang, disisi lain pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran menjadikan tantangan tersendiri pada dunia pendidikan (Mukminan, 2014).

Penggunaan internet untuk keperluan pendidikan semakin meluas, terutama di negara-negara maju. Hal tersebut merupakan fakta yang menunjukkan bahwa media ini memang dimungkinkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran agar lebih efektif (Nuraini, 2005). Melalui pembelajaran daring siswa dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi seperti *google classroom*, *video converence*, *zoom*, *whatsapp* ataupun yang lainnya. Pembelajaran menggunakan aplikasi ini merupakan inovasi dalam dunia pendidikan dan juga merupakan tantangan bagi para pendidik dalam kesiapan mereka menyiapkan materi yang akan diajarkan dalam bentuk daring. Penggunaan internet sebagai media untuk pembelajaran secara daring tidak memberikan dampak baik bagi semua peserta didik. Hal ini dikarenakan terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi kesuksesan siswa dalam melaksanakan pembelajaran secara daring. Faktor yang mempengaruhi kesuksesan siswa tersebut diantaranya yaitu lingkungan dan karakteristik siswa itu sendiri (Nakayama, Yamamoto, & Santiago, 2007).

Faktor lingkungan yang dimaksudkan diantaranya peran serta kesiapan orang tua dalam membimbing siswa melakukan pembelajaran secara daring serta pemerataan akses internet diberbagai daerah di Indonesia. Jika akses internet lancar, maka pembelajaran secara daringpun juga akan berjalan lancar. Untuk karakteristik siswa yang mempengaruhi kesuksesan pembelajaran secara daring yaitu semangat serta antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Jika siswa memiliki semangat serta antusias yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran secara daring maka hasil yang didapatkannyaupun akan maksimal. Begitupula sebaliknya jika siswa memiliki semangat dan antusias yang rendah maka hasilnyaupun akan kurang maksimal. Kendala-kendala yang terjadi selama proses pembelajaran secara daring harus dijadikan tantangan bagi pendidik untuk mentransformasi pendidikan yang lebih maju lagi. Khususnya dalam pembelajaran matematika yang dirasa oleh sebagian besar siswa akan sulit dipelajari jika tidak langsung bertatap muka dengan guru. Maka dari itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pembelajaran matematika selama virus COVID-19 ini dan untuk mendapatkan informasi mengenai dampak adanya virus COVID-19 terhadap implementasi pembelajaran matematika secara daring di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi obyek yang alamiah dimana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2014).

Teknik pengambilan subyek pada penelitian ini adalah *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel ini lebih cocok digunakan untuk penelitian kualitatif atau penelitian yang tidak melakukan generalisasi (Sugiyono, 2015).

Subjek pada penelitian ini adalah mahasiswa STKIP PGRI Pacitan program studi pendidikan matematika. Pengumpulan data dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan data menggunakan teknik triangulasi sumber. Sedangkan teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan verifikasi atau kesimpulan (Sugiyono, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan respon mahasiswa mengatakan bahwa pembelajaran daring dianggap tidak efektif dalam pembelajaran mata kuliah geometri transformasi. Karena susahnya memahami materi-materi dengan pembelajaran daring pada mata kuliah ini mahasiswa berharap pembelajaran segera dapat dilaksanakan secara langsung/tatap muka. Mau tidak mau, suka tidak suka, sulit atau mudah semua pihak tentu harus menyesuaikan diri dan menyiapkan diri dalam menghadapi masalah pada kondisi pandemi ini. Apalagi banyak problematika yang dialami dalam kehidupan kampus. Utamanya dalam pembelajaran geometri transformasi banyak kesulitan-kesulitan/problematika yang dialami mahasiswa saat pembelajaran.

Pembelajaran dengan cara daring membuat para mahasiswa belum bisa memahami secara utuh konten materi yang disampaikan. Memang beberapa konten dapat dipahami dan dipelajari sendiri namun tidak komprehensif. Karena tipikal mata kuliah geometri transformasi ini untuk memahaminya memang perlu interaksi langsung yang akan lebih mudah dalam berdiskusi atau bertanya langsung untuk menerima penjelasan interaktif sehingga bisa lebih mudah didalam memahami materi. Penjelasan materi menggunakan media online/daring dinilai kurang biasa dilakukan sehingga mengalami berbagai kendala. Dengan pembelajaran luring pun pada mata kuliah ini masih banyak terjadi kesulitan, apalagi dengan kondisi daring tentu menjadi problem yang harus segera dapat dicarikan solusinya.

Keterbatasan melakukan kontrol terhadap pembelajaran yang dilakukan secara daring. Mahasiswa yang mengikuti pembelajaran secara daring pada praktiknya sangat jarang dijumpai mahasiswa yang aktif dalam pembelajaran. Mayoritas pasif dan motivasi belajarnya dinilai cukup rendah. Terbukti masih banyak mahasiswa yang menggunakan alasan-alasan klasik ketika tidak mengikuti perkuliahan. Selain itu saat pembelajaran berlangsung mahasiswa tidak fokus atau belum ada kesiapan yang baik dalam mengikuti pembelajaran. Bahkan menganggap bahwa saat pembelajaran yang penting bisa on (dalam jaringan) padahal kondisinya bisa jadi sambil bermain, nongkrong atau sambil aktivitas lain. Juga rata-rata hanya mengikuti pembelajaran diawal, absen,

berikutnya tidak aktif lagi hingga pembelajaran selesai. Meskipun memang ada beberapa mahasiswa yang benar-benar aktif mengikuti sampai dengan selesai.

Pembelajaran daring yang sudah dilakukan cukup lama ini yakni kurang lebih mulai bulan maret 2020 membuat para mahasiswa mayoritas menjadi pemalas, kurang aktif, motivasi belajar rendah dan dianggap membosankan. Utamanya karena mahasiswa mengalami kesulitan yang berarti memahami materi-materi pada mata kuliah matematika murni sehingga dengan metode daring mahasiswa tidak bisa lagi berdiskusi langsung dan bertanya interaktif menyampaikan kesulitan-kesulitan tersebut sehingga jika hal tersebut bisa dilakukan pembelajaran akan lebih mudah dipahami. Mayoritas mahasiswa tidak/belum memahami materi secara utuh dan tidak ada partner yang bisa memberikan solusi atas kesulitan tersebut. Apalagi materi banyak dan tugas menumpuk.

Pembelajaran daring dapat dilakukan dengan baik tentu dengan adanya fasilitas yang cukup. Diantaranya adalah perangkat laptop, HP, paket data dan jaringan internet. Kendala jaringan internet di daerah tertentu masih menjadi kendala yang berarti bagi mahasiswa STKIP PGRI Pacitan, karena di Pacitan wilayah geografisnya mayoritas pegunungan/bukit dan susah dijumpai signal HP. Sehingga alasan kondisi ini membuat mahasiswa banyak yang tidak aktif dalam pembelajaran.

Komunikasi langsung dianggap masih menjadi media yang paling baik dalam melakukan transfer ilmu pengetahuan utamanya dalam pembelajaran matematika. Kurang terjalannya interaksi ini menyebabkan ikatan emosional antara mahasiswa dengan dosen kurang baik karena pertemuan hanya dapat dilakukan secara maya (daring). Selain itu mahasiswa juga harus memiliki kemandirian yang baik dalam pembelajaran agar dapat maksimal dalam proses belajarnya.

KESIMPULAN

Pembelajaran daring memiliki beberapa dampak terhadap mahasiswa diantaranya adalah (1) mahasiswa kesulitan memahami materi yang disampaikan (2) Kurang adanya inisiasi belajar dari mahasiswa sehingga nampak pasif, kurang produktif dan inovatif, (3) penumpukan informasi/materi/tugas yang banyak belum dipahami mahasiswa membuat stress, (4) kendala jaringan karena letak geografis, (5) Ikatan emosional yang susah dijalin dengan baik dengan kondisi daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasan, B. (2020). Pemanfaatan Google Classroom Dalam Matakuliah Menggunakan Media Video Screencast O-Matic. *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah*, 15(1), 9–15
- Pratama, L., & Setyaningrum, W. (2018). GBL in Math Problem Solving: Is it Effective?. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 12(6), 101. <https://doi.org/10.3991/ijim.v12i6.8658>
- Mukminan. (2014). Tantangan Pendidikan di Abad 21. *Teknologi Pendidikan*, pp. 0–10.

- Susilo, A. et al. (2020). Coronavirus Disease 2019: Tinjauan Literatur Terkini. *Jurnal Penyakit Dalam*, 7 (1), 45-67. Retrieved from <http://jurnalpenyakitdalam.ui.ac.id/index.php/jpdi/article/download/415/228>.
- Huang, C. et al. (2020). Clinical Features of Patients Infected With 2019 Novel Coronavirus in Wuhan, China. *Lancet*, 395(10223), 497-506. Retrieved from <https://bit.ly/368tofb>.
- World Health Organization. (2020, Maret 2). *Situation Report*. Retrieved from https://www.who.int/docs/defaultsource/coronaviruse/situation-reports/20200302sitrep-42-covid-19.pdf?sfvrsn=224c1add_2.
- Permana, R. H. (2020, Mei 17). *Data Kasus Corona di Indonesia 17 Mei 2020 Per Pukul 16.00 WIB*. Retrieved from <https://news.detik.com/berita/d5018410/data-kasus-corona-di-indonesia-17-mei2020-per-pukul-1600-wib>.
- Purwanto, A., et al. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1-12. Retrieved from <https://bit.ly/2WFeE49>.
- Nuraini, I. (2005). Media Pembelajaran sebagai Pembawa Pesan. *Mediator*, 6(2), 277-290. Retrieved from <https://bit.ly/3695G2f>.
- Nakayama, M., Yamamoto, H., & Santiago, R. (2007). The Impact of Learner Characteristics on Learning Performance in Hybrid Courses among Japanese Students. *Electronic Journal e-Learning*, 5(3), 195-206. Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1098825.pdf>.

STRATEGI PENGEMBANGAN KAPASITAS IBU PEMBELAJAR DALAM PENGASUHAN ANAK

Agustina Sri Hafidah¹, Dimas Romadhoni Aji Pangestu², Yupita Tri Rejeki³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: hafidahagustinasri@yahoo.co.id¹, dhimaspangestu19@gmail.com², yupita0202@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat strategi pengembangan ibu pembelajar dalam pengasuhan anak. Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif kuantitatif. Data diambil dari 20 usia 20-40 tahun yang memiliki anak usia sekolah dasar. Data diambil menggunakan angket daring dengan platform google form. Responden diambil secara acak. Untuk mempertajam analisis data, peneliti melakukan wawancara mendalam terhadap responden. Hasil penelitian menunjukkan strategi pengembangan diri ibu meliputi empat aspek: membuat catatan perkembangan anak, upaya pengembangan diri ibu, penggunaan telepon seluler untuk belajar pengembangan diri, dan rencana terstruktur untuk masa depan anak. Dari 20 responden, 75% ibu tidak membuat catatan perkembangan anak dan 25% ibu membuat catatan perkembangan anak. Berkaitan dengan pengembangan diri, terdapat 70% ibu belajar pengembangan diri sedangkan 30% tidak belajar pengembangan diri. Sebanyak 65% ibu menggunakan telepon pintar untuk menggali informasi tentang perkembangan anak dan 35% tidak menggunakan telepon pintarnya untuk menggali informasi tentang perkembangan anak. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa terdapat 65% ibu rumah tangga tidak memiliki rencana terstruktur untuk masa depan anak dan sebanyak 35% ibu memiliki rencana terstruktur untuk anak.

Kata Kunci: Ibu Pembelajar, Kapasitas Ibu, Komunikasi Ibu dan Anak, Parenting

PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 telah mengubah berbagai tatanan kehidupan manusia. Dinyatakan sebagai pandemi pada 11 Maret 2020 oleh WHO, COVID-19 telah menyebar ke seluruh penjuru dunia. Sembilan bulan berlalu, COVID-19 masih menjadi ancaman serius bagi seluruh umat manusia. Hingga 14 Desember 2020, berdasarkan data Worldometers, total kasus infeksi virus corona di seluruh dunia telah mencapai 72.585.624 kasus (Rizal, 2020). Di Indonesia sendiri, berdasarkan data covid19.go.id, Sabtu (12/12/2020), total kasus saat ini berjumlah 611.631 (Meydhalifah, 2020). Berdasarkan data tersebut, pembatasan sosial berskala besar masih terus digalakkan oleh pemerintah.

Dampaknya tentu sangat besar. Dalam dunia pendidikan, pembelajaran daring masih menjadi pilihan bagi sekolah dan pemerintah. Siswa masih dituntut untuk mengikuti kelas virtual dari rumah. Guru pun harus begitu kreatif untuk mengajar secara daring. Sekolah daring merupakan pilihan yang tepat untuk memutus mata rantai penyebaran virus. Sekolah daring pun ibarat dua sisi mata uang. Jika semua pihak memiliki fasilitas dan sarana serta prasarana yang mendukung kelas daring, tentu hal ini tidak menjadi masalah. Dalam pembelajaran daring membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai, seperti laptop, komputer, *smartphone* dan jaringan internet (Handarini & Wulandari, 2020).

Fasilitas *smartphone* atau laptop tersebut harus didukung dengan jaringan internet yang kuat dan paket kuota data internet yang cukup. Kadang orang tua memang memiliki *smartphone*, namun tempat tinggalnya berada di daerah kawasan sulit jaringan internet. Hasilnya pembelajaran daring pun tidak bisa terlaksana dengan baik. Hal ini sering dijumpai bagi mereka yang tinggal di kawasan pegunungan.

Kendala sinyal dan fasilitas hanya salah satu dari berbagai macam kendala pembelajaran daring. Kendala lainnya seperti: orang tua kurang fokus dalam membimbing anak dalam belajar, anak-anak kurang konsentrasi dalam belajar, anak-anak bosan, anak tidak mau belajar, anak ingin menonton televisi atau bermain game, anak minta bersekolah, anak tidak bisa belajar daring, dan pemahaman anak terkait materi masih terbatas (Apriyanti, 2020).

Melihat kendala yang begitu kompleks tersebut, beban pembelajaran berpindah menjadi fokus utama ibu di rumah, terutama bagi mereka yang masih belajar di tingkat sekolah dasar. Ibu benar-benar menjadi kunci suksesnya pembelajaran daring dari rumah. tak heran jika pandemi ini memaksa ibu untuk menambah ilmu pengetahuannya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara umum kendala- kendala orang tua dalam mendampingi anak belajar di rumah pada masa pandemi COVID-19 adalah kurangnya pemahaman materi oleh orang tua, kesulitan orang tua dalam menumbuhkan minat belajar anak, tidak memiliki cukup waktu untuk mendampingi anak karena harus bekerja, orang tua tidak sabar dalam mendampingi anak saat belajar dirumah, kesulitan orang tua dalam mengoperasikan gadget, dan kendala terkait jangkauan layanan internet (Wardani & Ayriza, 2020).

Melihat kompleksnya tugas ibu tersebut, konsep ibu pembelajar harus benar-benar diimplementasikan oleh para ibu. Ibu harus kembali kepada perannya sebagai guru pertama bagi anak. Ibu sungguh berperan sangat penting dalam perkembangan anak, diantaranya adalah ibu sebagai tenaga pendidik, berperan membimbing dan mengevaluasi anaknya, ibu sebagai penjaga fisik, ibu menjaga fisik anak baik, dalam kesehatan maupun penjagaan jangan sampai kecelakaan, ibu memfasilitasi dalam menyiapkan dana pendidikan dan keterampilan anak untuk masa depannya; dan ibu sebagai teladan anaknya dalam beragama, berbicara, bertindak, dalam pengaturan uang, dan dalam menyayangi anaknya (Surahman, 2019).

Dengan adanya pandemi, peran kompleks ibu bertambah. Dulu sebelum pandemi, ibu masih bisa berbagi peran dengan guru di sekolah perihal pendidikan anak. Ibu tidak khawatir akan kegiatan anak di sekolah karena telah dipantau oleh guru maupun pihak sekolah yang lain. Akan tetapi, sekarang berubah. Ibu harus *multitasking* dalam mendampingi anak. Ibu seakan paket *all-in* dalam setiap proses perkembangan anak.

Melihat hal tersebut, menjadi ibu pembelajar telah menjadi keniscayaan. Ibu pembelajar berasal dari manusia pembelajar. Menurut Andrias Harefa (2000), manusia pembelajar adalah setiap orang (manusia) bersedia menerima tanggung jawab untuk melakukan dua hal penting, yaitu: pertama, berusaha mengenal hakikat dirinya, potensi dan bakat-bakat terbaiknya dengan selalu berusaha mencari jawaban yang lebih baik tentang beberapa jawaban eksistensial seperti: “Siapakah aku?”,

“Darimanakah aku datang?”, “Kemanakah aku akan pergi?”, “Apakah yang menjadi tanggung jawabku dalam hidup ini?”, dan “Kepada siapa aku harus percaya?”; dan kedua, berusaha sekuat tenaga untuk mengaktualisasikan segenap potensinya itu, mengekspresikan dan menyatakan dirinya sepenuh-penuhnya, seutuh-utuhnya, dengan cara menjadi dirinya sendiri dan menolak untuk dibanding-bandingkan dengan segala sesuatu yang “bukan dirinya” (Said, 2014).

Dalam mewujudkan ibu pembelajar, ibu harus meningkatkan kapasitasnya. Seorang ibu dituntut memiliki pengetahuan mengenai tahapan perkembangan anak. Faktor penting lainnya dalam pengasuhan adalah parenting *self-efficacy* yang dimaknai sebagai perkiraan orang tua terhadap kompetensi yang dimilikinya dalam perannya sebagai orang tua, atau persepsi orang tua terhadap kemampuannya untuk mempengaruhi perilaku dan perkembangan anak secara positif (Santoso & Siti Asiah, 2018). Peningkatan kapasitas ibu sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak. Riset menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara tingkat pengetahuan ibu dengan pola asuh ibu balita. Ada hubungan yang signifikan antara sikap ibu dengan pola asuh ibu balita (Aji et al., 2016).

Untuk meningkatkan kapasitas ibu tersebut, banyak langkah yang harus dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk melihat strategi untuk meningkatkan kapasitas ibu dalam pengasuhan anak. Kapasitas yang dimaksud berkaitan dengan pengetahuan ibu dalam membuat catatan perkembangan anak, upaya pengembangan diri ibu, penggunaan telepon seluler untuk belajar pengembangan diri, dan rencana terstruktur untuk masa depan anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif kuantitatif. Data diambil dari 20 usia 20-40 tahun yang memiliki anak usia sekolah dasar. Data diambil menggunakan angket daring dengan platform google form. Responden diambil secara acak. Untuk mempertajam analisis data, peneliti melakukan wawancara mendalam terhadap responden. Setelah pengumpulan data, peneliti melakukan analisis data yang meliputi, pemilahan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

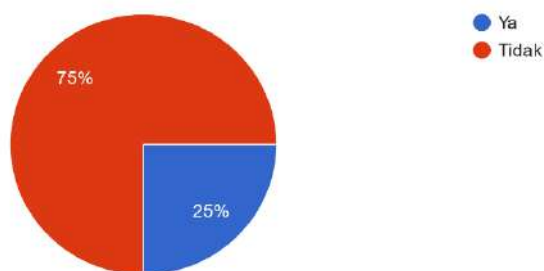
HASIL DAN PEMBAHASAN

Strategi Untuk Meningkatkan Kapasitas Ibu Pembelajar di Masa Pandemi

Catatan Perkembangan Anak

Berdasarkan hasil penelitian, 75% ibu tidak membuat catatan perkembangan anak baik selama pandemi maupun sebelum pandemi dan hanya 25% ibu yang membuat catatan perkembangan anak. Hasil dapat dilihat dari gambar berikut:

Apakah Anda membuat catatan perkembangan anak Anda?
20 tanggapan



Gambar 1: Jumlah Ibu yang Membuat Catatan Perkembangan Anak

Dari gambar 1, sangat jelas bahwa mayoritas ibu tidak membuat catatan perkembangan anak baik sebelum pandemi maupun setelah pandemi. Catatan yang dimaksud tidak hanya berkaitan dengan hasil prestasi dan jadwal belajarnya saja, akan tetapi melibatkan keseluruhan proses perkembangan dan pertumbuhan anak. Catatan diperlukan untuk melihat tumbuh kembang anak dalam setiap tahapannya.

Mengikuti kemajuan dari tahapan demi tahapan perkembangan anak sangat penting bagi seorang ibu. Sesibuk apapun sebaiknya seorang ibu memiliki catatan khusus, yaitu tentang ketrampilan motorik dan mental yang seharusnya sudah dimiliki seorang anak sesuai tingkat perkembangan seusianya (Candra, 2012). Dengan membuat catatan, orang tua akan lebih cepat mengerti bagaimana perkembangan anak, apakah bermasalah atau tidak, apakah sudah sesuai tahapan yang semestinya, dll sehingga jika ada masalah dalam perkembangan anak, orang tua bisa cepat mencari solusi.

Dengan melihat catatan, orang tua juga paham betul apa potensi unggul anak, apa kelemahan anak, dll sehingga keseluruhan komponen tersebut sangat penting untuk menentukan model pengajaran anak. Misalnya dari catatan, anak sangat suka menggambar. Anak memiliki kemajuan dalam menggambar ke arah yang lebih baik. Orang tua akan menuntunnya untuk menemukan sekolah menggambar yang baik sehingga potensi anak akan terasah dengan baik. Catatan kesehatan anak juga harus dibuat oleh orang tua untuk melihat kapan saja anak sakit dan apa penyebab sakitnya, makanan apa saja yang menyebabkan alergi, obat apa yang digunakan, dll. Tidak ada bentuk baku dalam membuat catatan. Orang tua bisa membuat catatan sesuai keinginannya. Bisa dibentuk tabel, *mind map*, maupun diari.

Berdasarkan angket dari reponden, beberapa alasan diungkapkan ketika tidak membuat catatan. Diantaranya adalah kesibukan ibu, kurangnya pengetahuan ibu, dan kebiasaan. Ibu sudah merasa anak berkembang dengan baik sehingga tidak terlalu mendesak untuk membuat catatan. Pemantauan tetap dilakukan setiap hari meskipun tidak dituliskan dalam portofolio perkembangan anak.

Sedangkan lima reponden yang membuat catatan perkembangan anak merasa perlu adanya kontinuitas dan ketelatenan dalam membuat catatan anak. Responden juga mengatakan tidak membuat catatan harian, namun pantauan dilakukan setiap pekan atau setiap bulan. Format pun tidak sistematis bentuk portofolio. Ibu juga menggunakan KMS (Kartu Menuju Sehat) dari posyandu untuk catatan perkembangan anak.

Upaya Pengembangan Diri Ibu

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat 70% ibu belajar pengembangan diri menjadi ibu sedangkan 30% tidak belajar pengembangan diri menjadi ibu. Hasil tersaji dalam gambar berikut:



Gambar 2: Prosentasi Jumlah Ibu dalam Belajar Pengembangan Diri Menjadi Ibu

Dari gambar 2 tersebut sangat jelas jika mayoritas ibu belajar pengembangan diri menjadi ibu. Berdasarkan angket, ada empat garis besar yang ibu pelajari dalam rangka pengembangan diri. Pertama, ibu belajar akan pola asuh anak. Responden 1 mengatakan bahwa ia belajar tentang pola asuh anak yang baik. Pola asuh memang menentukan psikologi anak. Pola asuh orang tua memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan moral anak ketika dewasa (Susanty, 2020). Pola asuh juga menentukan pola komunikasi antara orang tua dan anak.

Selain pola asuh, orang tua juga belajar dalam mengembangkan potensi anak, mengenali karakter anak, dan cara mengasuh anak sesuai usianya (responden nomor 8). Orang tua, dalam menantau perkembangan anak, harus menemukan metode yang tepat. Metode yang diterapkan orang tua dalam pengembangan potensi diri dan karakter anak antara lain: a) memberikan pujian dan penghargaan kepada anak, b) menyediakan waktu bermain bersama anak, c) memberikan kasih sayang dan perhatian, d) memberikan keteladanan yang baik (Adprijadi & Sudarto, 2020).

Seringkali orang tua tidak mengenali potensi anak sejak kecil. Akibatnya anak hanya tumbuh dengan *“go with the flow”* atau mengalir saja. Padahal, orang tua sebagai pembentuk visi misi yang utama dalam keluarga, harus mampu mengarahkan segala potensi anak. sehingga sebelum mengarahkan potensi anak, orang tua harus tahu dulu potensi anak. Selain potensi anak, orang tua juga harus belajar tentang karakter anak agar pola asuh menjadi padu. Orang tua dituntut untuk memahami karakter anak pada masa tersebut, mengenali hak-haknya dan kemudian mengupayakan terciptanya

suatu lingkungan pendidikan yang dapat memupuk seluruh aspek perkembangan yang mencakup pada mental, minat, kreativitas secara seimbang dan optimal (Atabik, 2018).

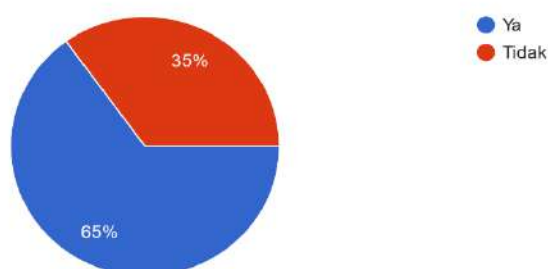
Orang tua juga tidak hanya belajar tentang anak, namun juga untuk pengembangan diri orang tua. Seperti yang diungkapkan oleh responden 10 bahwa ia selalu sabar dalam menghadapi perkembangan anak. Jadi, ia akan belajar tips-tips dalam menghadapi anak. setiap anak itu spesial dan memiliki karakteristik yang unik sehingga kadang tidak bisa digeneralisasikan antara anak yang satu dan anak lainnya. Orang tua perlu belajar ini agar pola pengasuhan anak menjadi lebih nyaman. Memnang banyak sekali buku parenting maupun buku-buku tentang perkembangan anak, akan tetapi tidak semua bisa diaplikasikan ke anak karena harus menyesuaikan dengan karakter anak. Oleh karena itu, kombinasi pengetahuan karakteristik anak dengan pola asuh yang tepat akan menghasilkan pola komunikasi yang harmonis antara orang tua dan anak.

Namun seringkali anak membuat drama dalam kesehariannya. Anak kadang tantrum, anak kadang tidak mau belajar, anak suka marah-marah, anak memilih-milih teman, anak menjadi kecanduan *gadget*, dll. Dari sekian drama itu, orang tua harus mengurai akar masalahnya agar mampu mencari solusi yang terbaik. Anak yang suka teriak-teriak tidak benar jika dicap sebagai anak yang nakal. Mungkin saja ia sedang mencari perhatian orang tuanya karena orang tuanya mungkin hanya sibuk dengan gawainya.

Penggunaan Media Untuk Mengembangkan Kapasitas Ibu

Membahas tentang belajar pengembangan diri, sebanyak 65% ibu menggunakan telepon pintar untuk menggali informasi tentang perkembangan anak dan 35% tidak menggunakan telepon pintarnya untuk menggali informasi tentang perkembangan anak. Peneliti memfokuskan penggunaan telepon selular karena berkaitan dengan utilitas dan keterjangkauan responden. Mayoritas responden tinggal di pedesaan yang memiliki akses yang sedikit terhadap toko buku maupun perpustakaan.

Apakah Anda menggunakan HP untuk menggali informasi tentang perkembangan anak?
20 tanggapan



Gambar 3: Penggunaan Telepon Genggam untuk Menggali Informasi tentang Perkembangan Anak.

Penggunaan telepon genggam dengan bijak sangat penting bagi ibu rumah tangga karena ibu merupakan sumber dari segala pengetahuan keluarga. Ibu juga pihak yang aktif berkomunikasi dengan anak dalam keluarga dan merupakan sosok yang paling dekat dengan anak dalam kesehariannya. Oleh

karena itu, ibu harus menguasai literasi digital dengan baik. Douglas A.J. Belshaw (2011) mengatakan bahwa ada delapan elemen esensial untuk mengembangkan literasi digital, yaitu: kultural, pemahaman ragam konteks pengguna dunia digital; kognitif, daya pikir dalam menilai konten; konstruktif, reka cipta sesuatu yang ahli dan aktual; komunikatif, memahami kinerja jejaring dan komunikasi di dunia digital; kepercayaan diri yang bertanggung jawab; kreatif, melakukan hal baru dengan cara baru; kritis dalam menyikapi konten; bertanggung jawab secara sosial (Nasrullah et al., 2017). Dari definisi ini, literasi digital adalah kemampuan dan pemahaman untuk menggunakan media digital dan alat komunikasi untuk menemukan dan memanfaatkannya secara bijak, cerdas, tepat dan sesuai dengan hukum untuk membina komunikasi dalam kehidupan bermasyarakat.

Tidak hanya literasi digital, ibu juga harus menguasai literasi sosial media. Hal ini penting karena sosial media merupakan sumber berita yang mudah penyebarannya, baik berita yang valid maupun berita bohong. *Hoax* sangat mudah menyebar di media sosial karena sifatnya yang mudah sekali dibagikan. Oleh karena itu, ibu rumah tangga harus memiliki kemampuan untuk membedakan mana berita yang benar dan salah sehingga informasi yang dibawa ke rumah dan disebar dengan lingkungan sekitar merupakan informasi yang terpercaya.

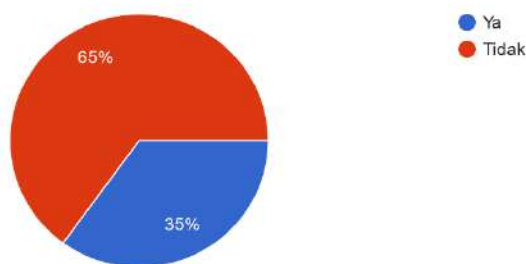
Salah satu hal yang sangat ditekankan adalah penggunaan telepon seluler untuk belajar tentang perkembangan anak. Di internet, begitu banyak info parenting yang bisa diakses oleh ibu rumah tangga. Platform You Tube pun menyajikan video-video edukasi tentang perkembangan anak. Jika aktif bersosial media, banyak grup Facebook maupun akun Instagram tentang *parenting* yang bisa diikuti oleh ibu.

Dari penelitian, ibu yang menggunakan telepon seluler untuk belajar tentang perkembangan anak menyatakan bahwa mereka membuka situs-situs *parenting* berdasarkan pengalaman. Contohnya, ketika mendapati anak bermasalah dengan temannya, ia menggunakan telepon seluler untuk mencari informasi tentang cara mendamaikan anak yang bertikai dengan temannya. Tidak ada situs khusus yang sengaja dibuka untuk dibaca.

Rencana Terstruktur Untuk Anak

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 65% ibu rumah tangga tidak memiliki rencana terstruktur untuk masa depan anak dan sebanyak 35% ibu memiliki rencana terstruktur untuk anak. Hasil ditampilkan dalam gambar berikut:

Apakah Anda membuat rencana terstruktur untuk masa depan anak?
20 tanggapan



Gambar 4: Peran Ibu dalam Membuat Rencana Terstruktur untuk Anak

Dari hasil penelitian tersebut sangat jelas bahwa mayoritas ibu tidak memiliki rencana terstruktur untuk anak. Padahal membuat rencana terstruktur untuk masa depan anak sangatlah penting. Membuat rencana yang dimaksud bukan berarti mendikte anak, akan tetapi orang tua harus memiliki perencanaan yang matang untuk membersamai anak sampai meraih cita-citanya.

Berdasarkan hasil penelitian, responden nomor 11 menyatakan “Anak saya akan saya masukkan ke pondok pesantren agar lebih baik ilmu agamanya, dan banyak lagi”. Pendidikan memang salah satu hal yang harus direncanakan orang tua sejak dini. Jangan sampai orang tua memiliki kebingungan untuk memutuskan sekolah anak dan hanya tergerak karena *trends*. Orang tua harus paham betul bahwa sekolah yang terbaik menurut orang tua belum tentu yang terbaik untuk anak. orang tua harus berkomunikasi dengan anak untuk memutuskan sekolah anak. Jangan sampai orang tua memilihkan sekolah anak hanya karena “katanya” bagus menurut orang lain. Anak perlu hak untuk memilih dan tahu sekolahnya sebelum memutuskan. Orang tua perlu memahamkan anak tentang kriteria sekolah yang bagus dan membuat ia nyaman belajar di dalamnya.

Responden nomor 17 menyatakan “Menempuh pendidikan setinggi-tingginya sesuai bakat dan minat anak, agar tercapai apa yang dicita-citakan.” Pernyataan responden ini selaras dengan responden sebelumnya yang memiliki rencana terstruktur bagi masa depan anak. tentunya, orang tua juga harus melihat potensi anak sejak kecil untuk mengarahkan cita-cita anak dan tujuannya. Oleh karena itu, tugas orang tua harus mengenalkan berbagai macam profesi ketika anak masih kecil dan melihat minat serta bakatnya meskipun tidak mudah. “Tidak mudah menemukan potensi anak, perlu wawasan dari orangtua. Orangtua harus tahu kecerdasan apa yang dimiliki anak. Lakukan observasi, misalnya gaya belajar anak, dengan menemukan gaya belajar yang tepat, anak akan lebih mudah menyerap apa yang dipelajari” ujar Psikolog Ajeng Raviando, Psi (Astuti & Puspitasari, 2016) . Jangan sampai ketika anak sudah menginjak remaja, orang tua tidak tahu minat dan bakat anaknya apa. Akhirnya, jika memilih sekolah, anak akan menyerahkan keputusannya pada orang tua.

Hal lain yang tak kalah pentingnya adalah perencanaan keuangan. Keuangan sebagai sumber penting dalam mendukung masa depan yang sudah dirancang oleh orang tua dan anak. Oleh karena itu, perencanaan keuangan untuk pendidikan anak dan hari tua orang tua perlu dipikirkan sejak dini.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan strategi pengembangan diri ibu meliputi empat aspek: membuat catatan perkembangan anak, upaya pengembangan diri ibu, penggunaan telepon seluler untuk belajar pengembangan diri, dan rencana terstruktur untuk masa depan anak. 75% ibu tidak membuat catatan perkembangan anak dan hanya 25% ibu yang membuat catatan perkembangan anak. Berkaitan dengan pengembangan diri, terdapat 70% ibu belajar pengembangan diri menjadi ibu sedangkan 30% tidak belajar pengembangan diri menjadi ibu. Sebanyak 65% ibu menggunakan telepon pintar untuk menggali informasi tentang perkembangan anak dan 35% tidak menggunakan telepon pintarnya untuk menggali informasi tentang perkembangan anak. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa terdapat 65% ibu rumah tangga tidak memiliki rencana terstruktur untuk masa depan anak dan sebanyak 35% ibu memiliki rencana terstruktur untuk anak.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, pengembangan kapasitas ibu untuk mewujudkan ibu pembelajar sangat penting untuk digalakkan. Perlu kolaborasi dan sinergitas antara keluarga, dan pihak terkait seperti lembaga pemberdayaan ibu dan pemerintah. Perlu dibentuk lembaga pengembangan ibu di desa sebagai cikal bakal terwujudnya ibu pembelajar untuk kalangan yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adpriyadi, & Sudarto. (2020). *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan POLA ASUH DEMOKRATIS ORANG TUA DALAM PENGEMBANGAN POTENSI*. 11(April), 26–38.
- Aji, D. S. K., Wati, E. K., & Rahardjo, S. (2016). Analisis Faktor-Faktor Yang Berpengaruh Terhadap Pola Asuh Ibu Balita Di Kabupaten Banyumas. *Jurnal Kesmas Indonesia*, 8(1), 1–15.
- Apriyanti, C. (2020). *The parents role in guiding distance learning and the obstacle during covid-19 outbreak*. VII(2), 68–83.
- Astuti, L. D. P., & Puspitasari, R. (2016). *Ini Kunci Sukses Merencanakan Masa Depan Anak*.
- Atabik, A. (2018). Pendidikan Dan Pengembangan Potensi Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 2(1), 149. <https://doi.org/10.21043/thufula.v2i1.4270>
- Candra, A. (2012). *Orang Tua Wajib Tahu Perkembangan Anak Halaman all - Kompas*. <https://lifestyle.kompas.com/read/2012/12/09/19374749/Orang.Tua.Wajib.Tahu.Perkembangan.Anak?page=all>
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran(JPAP)*, 8(3), 496–503. e-issn: 23389621 496<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Meydhalifah, T. (2020). *Kasus Corona Indonesia 611*. <https://www.kompas.com/tren/read/2020/12/13/124500065/kasus-corona-indonesia-611.631->

- ini-5-provinsi-dengan-kasus-tertinggi?page=all
- Nasrullah, R., Aditya, W., Satya, T. I., Nento, M. N., Hanifah, N., Miftahussururi, & Akbari, Q. S. (2017). *Materi Pendukung Literasi Digital: Gerakan Literasi Nasional*. 33. <https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-content/uploads/2017/10/cover-materi-pendukung-literasi-finansial-gabung.pdf>
- Rizal, J. G. (2020). *Update Corona Dunia 14 Desember 72 Juta Kasus Covid-19 AS Mulai Vaksinasi Halaman all - Kompas*. <https://www.kompas.com/tren/read/2020/12/14/075000265/update-corona-dunia-14-desember--72-juta-kasus-covid-19-as-mulai-vaksinasi?page=all>
- Said, H. N. (2014). BUKU DAN RUMAH BERJENDELA DUNIA (Gerakan Rekreasi di Perpustakaan Keluarga). *Libraria*, 02(02).
- Santoso, M. B., & Siti Asiah, D. H. (2018). Pelatihan Ibu Pembelajar : Upaya Peningkatan Kapasitas Ibu Dalam Mengasuh Anak Di Desa Pantai Bahagia Kecamatan Muara Gembong Kabupaten Bekasi Jawa Barat. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 416. <https://doi.org/10.24198/jppm.v4i3.18621>
- Surahman, B. (2019). Peran Ibu Terhadap Masa Depan Anak. *Jurnal Hawa : Studi Pengarus Utama Gender Dan Anak*, 1(2). <https://doi.org/10.29300/hawapsga.v1i2.2600>
- Susanty, H. (2020). *Pentingnya Penerapan Pola Asuh yang Tepat pada Anak Usia Dini Puspensos*.
- Wardani, A., & Ayriza, Y. (2020). Analisis Kendala Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar di Rumah Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 772. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.705>

STRUKTUR LEGENDA BABAD LOROG KABUPATEN PACITAN: KAJIAN STRUKTUR NARATIF VLADIMIR PROPP

Arif Mustofa

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: mustofaarif99@yahoo.com

Abstrak

Legenda Babad Lorog menceritakan perjalanan hidup Kyai Bandung mulai ketika masih muda dan berada di wilayah Bandung hingga melakukan perjalanan dan menetap di wilayah bernama Lorog. Kya Bandung bersama anak buahnya bernama Panji Sanjayangrangan memiliki wilayah kekuasaan mulai Kaliwuluh hingga Lorog (Saat ini wilayah Kabupaten Pacitan), dan wilayah Panggul hingga Sumbreng (Saat ini wilayah Kabupaten Trenggalek). Perjalanan hidup Kya Bandung dalam Babad Lorog penuh dengan perjuangan. Sehingga, peristiwa-peristiwa yang ada dalam cerita selalu menghasilkan nama wilayah. Hal ini sesuai dengan pernyataan Vladimir Propp. Menurut Propp, tokoh dalam cerita itu tidak penting. Yang paling penting yaitu aksi atau fungsi dari pada tokoh. Kaidah, yang dibuat Propp di atas, dikenal dengan 'the function of dramatic personae'. Kaidah ini mengkaji bagaimana cerita itu lahir, tidak mengkaji di mana cerita dilahirkan. Penelitian ini menghasilkan deskripsi struktur naratif Babad Lorog di Pacitan. Struktur ini dapat dijadikan sebagai pembanding bagi stuktur cerita-cerita yang lain yang ada di Pacitan khususnya. Subjek penelitian yaitu cerita rakyat Babad Lorog. Data berupa frasa, kalimat, paragraf yang berisi alur cerita. Data dikumpulkan dengan wawancara, perekaman, transkrip, dan terjemahan. Hasil analisis menunjukkan bahwa, cerita Babad Lorog terbagi ke dalam tiga fase penceritaan. Fase pertama berisi cerita perseteruan Kyai Bandung dengan saudaranya di Kadipaten Bandung. Fase kedua berisi perjalanan Kyai Bandung ke Ponorogo dan membuka permukiman di wilayah Lorog, berkeluarga, hingga memiliki putra. Sedangkan fase ketiga berisi kisah penyerahan kekuasaan Ki Bandung kepada anak menantunya yang bernama Ki Wanapala yang berakhir dengan penghianatan.

Kata Kunci: *Struktur Naratif, Legenda*

PENDAHULUAN

Kecamatan Ngadirojo berada di sebelah timur Kabupaten Pacitan, berada di kordinat 8° 13' 0" Lintang selatan, 111° 19' 0" Bujur Timur. Sebelah barat bersebelahan dengan kecamatan Tulakan, Utara dengan kecamatan Slahung Ponorogo, timur dengan kecamatan Sudimoro, dan selatan berbatasan langsung dengan Samudera Indonesia.

Kecamatan Ngadirojo bagi masyarakat Pacitan lebih populer dengan nama Lorog. Sempat sebagai nama wilayah Kawedanan di pacitan pada masa lampau, nomo Lorog lebih memiliki nilai legenda bagi masyarakat Pacitan.

Legenda Babad Lorog dikenal secara luas oleh masyarakat Kecamatan Ngadirojo Kabupaten Pacitan. Sebagai legenda yang dianggap menjadi asal mula wilayah Ngadirojo dan sekitarnya, Babad Lorog saat ini cenderung mulai dilupakan. Terdapat beberapa upaya untuk melestarikan. Salah

satunya dengan dibukukan. Namun demikian, upaya itu sebatas menerbitkan saja. Terbukti, popularitas Babad lorog semakin meredup.

Legenda Babad Lorog menceritakan perjalanan hidup Kyai Bandung mulai ketika masih muda dan berada di wilayah Bandung hingga melakukan perjalanan dan menetap di wilayah bernama Lorog. Kya Bandung bersama anak buahnya bernama Panji Sanjayangrangin memiliki wilayah kekuasaan mulai Kaliwuluh hingga Lorog (Saat ini wilayah Kabupaten Pacitan), dan wilayah Panggul hingga Sumbreng (Saat ini wilayah Kabupaten Trenggalek).

Perjalanan hidup Kya Bandung dalam Babad Lorog penuh dengan perjuangan. Sehingga, peristiwa-peristiwa yang ada dalam cerita selalu menghasilkan nama wilayah. Hal ini sesuai dengan pernyataan Vladimir Propp. Menurut Propp, tokoh dalam cerita itu tidak penting. Yang paling penting yaitu aksi atau fungsi dari pada tokoh. Konsep Propp (dalam Luxemburg, 1984:40) menyatakan bahwa dalam sebuah dongeng, para pelaku dan sifat-sifatnya dapat berubah, tetapi perbuatan dan peran mereka tetap sama. Peristiwa-peristiwa dan perbuatan yang berbeda-beda dapat mempunyai arti yang sama atau mengisyaratkan perbuatan yang sama. Perbuatan semacam inilah yang dimaksud dengan fungsi

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan pola Struktur Naratif Babad Lorog Pacitan.

Struktur Naratif

Struktur merupakan unsur pembentuk dalam suatu kesatuan. Struktur naratif dengan demikian berarti unsur-unsur pembentuk suatu cerita. Hutomo, 1983:1) menyatakan bahwa unsur pembentuk merupakan satuan-satuan operasional yang dapat digunakan untuk keperluan penggalan, pengurangan, pengikhtiran, dan lain-lain.

Struktur naratif sebenarnya telah berkembang sejak abad ke 19. Dan pada tahun 1920-an berkembang di Rusia (Sudikan, 2001: 25)

Teori struktur naratif dipelopori oleh Elli Kongas Maranda dan Pierre Maranda. Dalam bukunya *Struktur Models in Folklore and Transformation Essays* tahun 1971, Maranda membuat model penganalisisan strktur sastra lisan menggunakan satuan unsur yang bernama *terem* dan *fungtion*. Dalam perkembangannya, tokoh struktur naratif bermunculan seperti Vladimir Propp dan Claude Levi-Strauss.

Struktur Naratif Vladimir Propp

Teori struktur naratif Vladimir Propp dikenal dengan 31 fungsi struktur cerita. Yang dimaksud dengan fungsi yaitu tindak seorang tokoh yang dibatasi dari segi makna un tuk jalan lakonnya (Teeuw, 1984:292 dalam Sudikan, 2001:68)

Ketiga puluh satu fungsi menurut teori struktur naratif Propp antara lain :1. Ketiadaan ‘*absentation*’; 2. Larangan ‘*interdiction*’; 3. Pelanggaran ‘*violation*’; 4. Pengintaian ‘*reconnaissance*’; 5. Penyampaian informasi ‘*delivery*’; 6. Tipu daya ‘*trickery*’; 7. Keterlibatan ‘*complicity*’; 8. Kejahatan ‘*villainy*’; 8a. Kekurangan ‘*lack*’; 9. Perantara, peristiwa penghubung ‘*mediation, the*

connective incident'; 10. Penetrulan dimulai '*beginning counteraction*'; 11. Keberangkatan '*departure*'; 12. Fungsi pertama donor '*the first function of the donor*'; 13. Reaksi hero '*hero's reaction*'; 14. Penerimaan unsur magis '*provision or receipt of magical agent*'; 15. Perpindahan tempat '*spatial translocation*'; 16. Pertarungan '*struggle*'; 17. Penandaan '*branding*'; 18. Kemenangan '*victory*'; 19. Kebutuhan terpenuhi '*the initial misfortune or lack is liquated*'; 20. Kepulangan '*return*'; 21. Pengejaran '*pursuit*'; 22. Penyelamatan '*rescue*'; 23. Datang tak dikenal '*unrecognized*'; 24. Tuntutan yang tidak mendasar '*unfounded claims*'; 25. Tugas sulit '*difficult task*'; 26. Penyelesaian '*solution*'; 27. Dikenali '*recognition*'; 28. Penyingskap tabir '*exposure*'; 29. Penjelmaan '*transfiguration*'; 30. Hukuman '*punishment*'; Pernikahan '*wedding*' (Hutomo, 1991:26-27).

Kaidah, yang dibuat Propp di atas, dikenal dengan '*the function of dramatic personae*'. Kaidah ini mengkaji bagaimana cerita itu lahir, tidak mengkaji di mana cerita dilahirkan.

Berdasar 31 fungsi tersebut, maka sebuah cerita akan memiliki skema yang tetap. Meski tidak harus semua dongeng memiliki fungsi berjumlah 31. Aertinya, bisa jadi terdapat dongeng-dongeng tertentu yang memiliki fungsi yang lebih sedikit.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini yaitu metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain sebagainya secara keseluruhan dan dengan cara deskripsi pada suatu konteks khusus dan dengan memanfaatkan berbagai jenis alamiah (Moleong, 2014: 6). Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif karena dalam penelitian ini baik data maupun hasil penelitian yang diperoleh adalah verbal yang berupa deskripsi tentang strktur naratif legenda Babad Lorog dengan kajian teori Vladimir Propp.

Penelitian ini menggunakan sumber data berupa cerita rakyat berjudul babad Lorog yang berada di Kecamatan Ngadirojo Pacitan. Sedangkan data yang dipakai yaitu struktur naratif dalam cerita. Data dapat berupa paragraf, kalimat, atau frasa yang merepresentasikan fungsi-fungsi tokoh penghasil struktur naratif.

Pengumpulan data dilakukan dengan cara: (1) mengadakan pengamatan di lokasi penelitian; (2) perekaman (3) pencatatan; dan (4) Mengadakan wawancara. Hal ini mengacu pada pendapat Sudikan, (2001:173) yang menyatakan bahwa teknik pengumpulan data sastra lisan berbeda dengan teknik penelitian sastra tulis. Pengumpulan data dan informasi sastra lisan, terutama dengan teknik perekaman (audio maupun audio visual), pemotretan, pengamatan secara cermat, pencatatan, dan wawancara mendalam.

Analisis dilakukan dengan langkah-langkah berikut: a) Data yang telah diperoleh melalui perekaman, kemudian ditranskripsi atau dipindah ke dalam teks tulis; b) Legenda babad Lorog yang berbahasa Jawa kemudian dialihbahasakan ke bahasa indonesia; dan c) Mengelompokkan data yang telah diperoleh sesuai fungsinya.

PEMBAHASAN

Legenda babad Lorog menceritakan perjalanan tokoh Kya Bandung melakukan perjalanan dari Kadipaten Bandung hingga ke wilayah Ponorogo dan berakhir membuka permukiman di daerah Lorog, saat ini berada di wilayah Kecamatan Ngadirojo Pacitan.

Secara umum, cerita ini dibagi ke dalam tiga fase penceritaan. Fase pertama berisi cerita perseteruan Kyai Bandung dengan saudaranya di Kadipaten Bandung. Fase kedua berisi perjalanan Kyai Bandung ke Ponorogo dan membuka permukiman di wilayah Lorog. Sedangkan fase ketiga berisi kisah penyerahan kekuasaan Ki Bandung kepada anak menantunya yang bernama Ki Wanapala yang berakhir dengan penghianatan.

Secara terperinci, struktur naratif Legenda Babad Lorog Pacitan sebagai berikut: a) Pertarungan '*struggle*'; b) Keberangkatan '*departure*'; c) Kekurangan '*lack*'; d) Perantara, peristiwa penghubung '*mediation, the connective incident*'; e) Kebutuhan terpenuhi '*the initial misfortune or lack is liquated*'; f) Penandaan "*Branding*" g) Pernikahan '*wedding*'; h) Datang tak dikenal '*unrecognized*'; i) Dikenali '*recognition*'; j) Hukuman '*punishment*'.

a. Fase Pertama (Pengantar)

1) Situasi Awal '*initial Situation*' (α)

Bagian awal cerita, mengisahkan asal mula cerita terjadi. Yaitu tentang dua bersaudara yang bermusuhan.

Critane, jaman biye ning Bandung, adipatine nduweni putra loro. Ananging putra loro mau paada ora akur (BL, 1-2)

Ceritanya, pada jaman dahulu di Bandung, Adipatinya memiliki dua orang putra. Tetapi, kedua putra Adipati tersebut tidak pernah berdamai (BL, 1-2)

2) Pertarungan '*struggle*'(H)

Konflik dimulai ketika terjadi perkelahian antara anak pertama dengan anak kedua Adipati Bandung. Penyebab perkelahian adalah memperebutkan jabatan untuk menggantikan Adipati Bandung yang sudah meninggal.

Rebutan pangkat. Mula,wektu Adipati Bandung seda, putrane loro mau tukaran, rebutan kedhudhukan, sing akhire dimenangake putra enom (BL, 2-3)

Terjemah

Berebut kedudukan. Karena itu, sewaktu Adipati Bandung meninggal dunia, kedua putranya berkelahi, berebut kedudukan yang kemudian dimenangkan putra yang muda (BL, 3-4)

3) Keberangkatan '*departure*'(↑)

Akibat pertarungan bersaudara tersebut, Saudara yang lebih tua, yang kemudian diberi nama Kyai Bandung, memilih untuk mengalah dan melakukan pengembaran. Pengembaraan pertama di daerah pajang untuk menuntut ilmu. Setelah itu, pengembaraan dilanjutkan ke Ponorogo. Gal itu dapat dilihat pada kutipan berikut.

Putra sing tuwa, bareng kalah karo adine, mlayu nyang Pajang, mbeguru. Ning kono, deweke dijenengke Kyai Bandung. Ning Pajang, Kyai Bandung ngedekake paguran, sing akhire muride akeh. Rumangsa ora krasan Kyai Bandung mlayu nyang Ponorogo dikancani abdine sing setya yaiku Raden Panji Angrangin (BL, 4-7)

Putra yang tua, setelah kalah dengan adiknya, pergi ke Pajang, berguru. Di situ, dia kemudian dinamakan Kyai Bandung. Di Pajang, Kyai Bandung mendirikan perguruan, yang akhirnya memiliki banyak murid. Merasa tidak kerasan, Kyai Bandung pergi ke Ponorogo ditemani abadinya yang setia yaitu Raden Panji Sanjayangrangin (BL, 5-8)

b. Fase Kedua (Isi)

1) Kekurangan ‘*lack*’(a)

Sesampai Ponorogo, Kyai Bandung tidak memiliki tempat tinggal. Sehingga memohon kepada Bupati Ponorogo untuk mendapat wilayah kekuasaan.

Tekan Ponorogo ngadep Bupati Ponorogo. Tujuane ngadep Bupati Ponorogo yaiku arep njaluk lemah dienggo pedhusunan (BL, 8-9)

Tujuan menghadap Bupati Ponorogo yaitu hendak meminta tanah untuk membuka perkampungan (9-10)

2) Perantara, peristiwa penghubung ‘*mediation, the connective incident*’(B)

Untuk mencukupi kebutuhan, yaitu tempat untuk bermukim, Kya bandung akhirnya menghadap Bupati Ponorogo. Pertemuan antara Kyai bandung dengan Bupati Ponorogo merupakan peristiwa penbghubung terpenuhinya kebutuhan.

Tekan Ponorogo ngadep Bupati Ponorogo (BL, 8)

Sesampai di Ponorogo lalu menghadap Bupati (BL, 8-9)

3) Kebutuhan terpenuhi ‘*the initial misfortune or lack is liquated*’(K)

Upaya mendapat wilayah untuk bermukim terpenuhi setelah Bupati Ponorogo menghadiahkan Kyai Bandung dengan wilayah kekuasaan. Wilayah tersebut berada di pesisir selatan pulau jawa yang kemudian bernama wilayah Lorog.

Akhire Kyai Bandung diwenei lemah ning pesisir kidul yaiku wiwit Kaliwuluh nganti tekan Lorog, lan. (BL, 8-9)

Akhirnya Kyai Bandung diberi tanah di pesisir pantai Selatan yaitu mulai Kaliwuluh hingga Lorog, dan Panggul hingga Sumbreng (BL, 10-11)

4) Penandaan ‘*branding*’(I)

Kya Bandung setelah berhasil memajukan wilayah Lorog, lalu diangkat menjadi pemimpin dengan pangkat Ngabehi.

Rumangsa wes reja, Kyai Bandung madep maneh nyang Adipati Ponorogo. Pradul nek deweke wis reja neng daerah Lorog. Adipati bungah, lan ngangkat Kyai Bandung dadi Ngabehi (BL, 24-26)

Merasa sudah makmur, Kyai Bandung menghadap kembali kepada Adipati Ponorogo. Mengadu jika dirinya telah makmur di daerah Lorog. Adipati merasa gembira, dan mengangkat Kyai Bandung menjadi Ngabehi (BL, 25-27)

5) Pernikahan ‘*wedding*’(W)

Setelah mendapat tempat tinggal, Kyai Bandung mendapat istri yaitu putri dari Kya Ageng Jantur.

Bareng wes dadi Ngabehi, Kyai Bandung rabi karo anake Kyai Ageng Jantur. Kyai Ageng Jantur iku kabare rabi karo widadari (28-29).

Setelah menjadi Ngabehi, Kyai Bandung menikah dengan anak Kyai Ageng Jantur.

Kyai Ageng Jantur tersebut kabarnya menikah dengan Bidadari (29-30).

c. Fase Ketiga (Bagian akhir)

1) Datang tak dikenal ‘*unrecognized*’ (O)

Menantu Kyai Bandung, yaitu Ki Wanapala ingin segera mengambil alih kekuasaan Kyai Bandung. Cara yang dipakai yaitu dengan menghadap Bupati Ponorogo dan melaporkan bahwa Kyai Bandung sudah tua dan tidak memiliki putra laki-laki.

Ki Wanapala ngabari yen Ki Bandung wis Sepuh. Adipati Ponorogo uga nakoni kenek apa kok dudu anake lanang sing makili. Entuk pitakonan mengkono mau, Ki Wanapala ngapusi yen Ki Bandung ora nduweni putra lanang (BL, 42-44).

Ki Wanapala memberi tahu jika Ki Bandung sudah tua. Adipati Ponorogo juga bertanya kenapa bukan anak lelakinya yang mewakili. Mendapat pertanyaan seperti itu, Ki Wanapala berbohong jika Ki Bandung tidak memiliki putra lelaki (BL, 45-47).

2) Dikenali ‘*recognition*’(R)

Upaya mengambil alih kekuasaan Kyai Bandung gagal dilakukan oleh Kya Wanapala. Sebab, Bupati Ponorogo tahu bahwa Kyai Bandung memiliki putra laki-laki.

Tibake tenan, mburine Ki Wanapala iku enek putrane Ki bandung sing asmana Raden Satria utawa Ki manten (BL, 46-47)

Ternya benar. Di belakang Ki wanapala itu adalah putra Kyai Bandung yang bernama raden Satriya atau Ki Manten (BL, 49-50)

3) Hukuman ‘*punishment*’(U)

Kesalahan Ki Wanapala membuat ia sangat malu. Sehingga merasa berhak mendapat hukuman. Yaitu diasingkan. Ki wanapala dengan suka rela mengasingkan diri di sebuah gunung yang kemudian bernama gunung Kemukus.

Ki wanapala bareng wis kisinin ora gelem muleh nyang Wiyoro, nanging uripe enek ngalas (BL, 49)

Ki Wanapala setelah merasa malu, lalu ia tidak mau pulang ke Wiyoro, tetapi hidupnya di hutan (BL, 52-53)

Berdasar analisis di atas, terdapat 10 fungsi cerita yang terdapat dalam Babad Lorog. Fungsi-fungsi tersebut, bila diurutkan menjadi pola sebagai berikut: α : H, \uparrow , a, B, K, I, W, O, R, U

Pola urutan fungsi di atas dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian pertama adalah α : H, \uparrow , bagian kedua a, B, K, I, W, dan bagian ketiga a, B, K, I, W.

Alur Babad Lorog, berpola linier. Artinya, cerita dimulai dari satu keadaan ke keadaan yang lain. Cerita dimulai ketika Kyai Bandung tinggal di Bandung, lalu melakukan perjalanan hingga akhirnya menetap di Lorog.

Alur babad Lorog, bila mengacu pada tokoh utama yaitu kyai Bandung, harusnya sudah berhenti di fungsi W (*wedding*) yaitu pernikahan Kyai Bandung dengan anak perempuan Kyai Ageng Jantur. Namun, di cerita ini, konflik kembali dimunculkan ketika Ki Wanapala yaitu menantu Kyai Bandung hendak mengambil alih kekuasaan Kyai Bandung dengan cara yang tidak benar. Sehingga, cerita seakan memiliki konflik baru ketika konflik utama sudah berakhir.

Fase pertama berisi cerita perseteruan Kyai Bandung dengan saudaranya di Kadipaten Bandung. Fase kedua berisi perjalanan Kyai Bandung ke Ponorogo dan membuka permukiman di wilayah Lorog, berkeluarga, hingga memiliki putra. Sedangkan fase ketiga berisi kisah penyerahan kekuasaan Ki Bandung kepada anak menantunya yang bernama Ki Wanapala yang berakhir dengan penghianatan.

SIMPULAN

Analisis terhadap Legenda Babad Lorog, menunjukkan terdapat 10 Fungsi cerita. Kesepuluh tersebut yaitu: a) Pertarungan '*struggle*'; b) Keberangkatan '*departure*'; c) Kekurangan '*lack*'; d) Perantara, peristiwa penghubung '*mediation, the connective incident*'; e) Kebutuhan terpenuhi '*the initial misfortune or lack is liquated*'; f) Penandaan "*Branding*" g) Pernikahan '*wedding*'; h) Datang tak dikenal '*unrecognized*'; i) Dikenali '*recognition*'; j) Hukuman '*punishment*'.

Sepuluh fungsi tersebut, dibagi dalam tiga fase. Fase pertama berisi cerita perseteruan Kyai Bandung dengan saudaranya di Kadipaten Bandung. Fase kedua berisi perjalanan Kyai Bandung ke Ponorogo dan membuka permukiman di wilayah Lorog, berkeluarga, hingga memiliki putra. Sedangkan fase ketiga berisi kisah penyerahan kekuasaan Ki Bandung kepada anak menantunya yang bernama Ki Wanapala yang berakhir dengan penghianatan. Bila disusun polanya, maka diperoleh alur α : H, \uparrow , a, B, K, I, W, O, R, U.

DAFTAR PUSTAKA

Danandjaja, James. 1997. *Folklor Indonesia. Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: Grafiti
Luxemburg, Jan Van, dkk. 1984. *Pengantar Ilmu Sastra*. Terjemahan oleh Dick Hartoko. Jakarta: Gramedia.

Hutomo, Suripan Sadi. 1991. *Mutiara yang Terlupakan. Pengantar Study Sastra Lisan*. Surabaya:

HISKI

- Moeleong, Lexy. 2014. *“Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi”*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2004. *Penelitian sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sudikan, Setya Yuwana. 2001. *Metode Penelitian Sastra Lisan*. Surabaya: Citra Wacana.

COVID-19 BAGI GURU SEKOLAH DASAR

Akhwani

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

E-mail: akhwani@unusa.ac.id

Abstrak

Wabah Covid-19 memaksa pembelajaran secara daring melalui kebijakan belajar di rumah. Berbagai persoalan baru dalam pembelajaran bermunculan. Dalam implementasi pembelajaran daring guru cenderung memberikan tugas kepada siswa yang mengakibatkan pembelajaran kurang menarik. Artikel ini bertujuan untuk memberikan alternatif strategi pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19 bagi guru sekolah dasar. Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan dengan Model Participatory Technology Development. Model yang memanfaatkan teknologi tepat guna berbasis ilmu pengetahuan dan kearifan budaya lokal. Selain itu juga menggunakan model edukatif. Pendekatan melalui pelatihan dan pendampingan sebagai sarana transfer pengetahuan dalam rangka memberdayakan masyarakat. Alternatif pembelajaran daring perlu disusun dengan menyesuaikan kondisi siswa. Pembelajaran disusun dengan nuansa belajar sambil bermain sehingga tidak menjenuhkan. Alternatif pembelajarannya adalah melalui acak kata, ular tangga dan teka teki silang. Pembelajaran tersebut dapat dilakukan di rumah dalam nuansa daring serta tidak memberatkan orang tua dalam mendampingi. Guru merasa mendapatkan referensi baru dari pengembangan pengetahuan yang sudah dimiliki. Guru mempunyai beragam model pembelajaran sehingga implementasi pembelajaran lebih variatif. Dalam praktiknya perencanaannya tidak susah dan prosesnya tidak asing bagi walimurid.

Kata kunci: *Pembelajaran, Daring, Sekolah Dasar*

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang melanda di bumi pertiwi dan dunia memberikan efek yang mengejutkan. Bagaimana tidak, hampir semua sektor tidak berputar sebagaimana mestinya. Virus yang terdeteksi pada awal Bulan Maret di Indonesia ini dianggap berbahaya. Penularan virus corona sangat cepat dari satu orang ke orang lain. Mudah-mudahan penularan juga mengakibatkan kebijakan-kebijakan baru dari pemerintah yang belum pernah dikeluarkan pada masa-masa sebelumnya.

Kebijakan *Work From Home* (WFH) menjadi solusi alternatif untuk mencegah penyebaran virus corona. Virus yang muncul pertama kali di Kota Wuhan China ini mudah menular dari orang yang positif korona kepada orang di sekitarnya. Penularannya dapat melalui bersin, berjabat tangan dan yang paling berbahaya adalah interaksi antara satu individu dengan individu lain. Padahal aktivitas manusia selalu ditandai dengan interaksi. Orang yang terkena virus Corona tidak memiliki tanda-tanda yang nampak dan jelas seperti orang luka-luka. Tidak mudah mengenali orang yang terjangkit dan orang sehat. Mereka relatif sama dengan orang normal pada umumnya sehingga pembatasan dan larangan berkerumun menjadi kebijakan pemerintah melawan Covid-19.

Undang-undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang ketenagakerajaan pasal 86 ayat 1 menjadi dasar penting kebijakan WFH (Undang-Undang Republik Indonesia No. 13 Tahun 2003, 2003). Pekerja memiliki hak atas perlindungan untuk mendapatkan keselamatan. Apalagi di tengah wabah Covid-19

seperti ini. Perubahan cara kerja berubah setelah muncul Surat Edaran Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi (MENPAN RB) Nomor 19 tahun 2020 terkait dengan penyesuaian sistem kerja Aparatur Sipil Negara dalam upaya pencegahan Covid-19. Kemudian disusul surat edaran (Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 45 Tahun 2020 tentang Jabatan Fungsional Pengawas Perdagangan, 2020) terkait dengan penyesuaian sistem kerja. Belakangan surat edaran tersebut dicabut dan diganti dengan surat edaran MENPAN-RB Nomor 67 tahun 2020 tentang sistem kerja dalam tatanan normal baru atau yang akrab disebut *new normal* (Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi, 2020).

Di tengah Covid-19 setiap individu harus siap dan sigap dengan pola baru. Banyak sektor yang mengambil kebijakan baru yang dianggap lebih baik dari pada tetap pada kondisi lama. Salah satu sektor yang terkena dampak dari virus Corona adalah Pendidikan. Pola pembelajaran nampak sangat berbeda. Biasanya Siswa umumnya berangkat ke sekolah untuk menuntut ilmu. Guru berangkat ke sekolah untuk mendidik generasi bangsa. Kebiasaan tersebut terhalang dengan adanya larangan berkerumun atau berkelompok. Padahal di sekolah sewajarnya anak memang berkumpul dan berkelompok. Siswa berdiskusi, berinteraksi tanya jawab satu sama lain.

Merujuk pada Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Covid-19 pada satuan Pendidikan proses pembelajaran harus disesuaikan dengan protokol covid. Tugas guru adalah tetap mengemban tugas mulia untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, tanpa mengindahkan protokol keselamatan dan pencegahan Covid-19 (Kebudayaan, 2020). Hal ini tentu membuat penyesuaian baru. Pendidikan tidak boleh terputus meskipun wabah Covid-19 begitu nyata di depan mata. Salah satu kebijakan untuk tetap melangsungkan pembelajaran adalah melalui belajar daring.

Pembelajaran berbasis daring diputuskan Kemendikbud melalui Surat edaran Mendikbud Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang pembelajaran daring dan bekerja dari rumah. Kebijakan ini tentu dalam rangka mencegah penularan Covid-19 di lingkungan Pendidikan. Bagi beberapa guru atau Pendidik pembelajaran daring tentu tidak asing, karena pernah menyelenggarakan dan melakukannya, meskipun tidak sepenuhnya. Pada masa Covid-19 guru harus menggunakan metode daring dalam setiap pembelajaran. Hal ini tentu bukan hal yang mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Perlu disadari bahwa tidak semua guru dan siswa siap menyelenggarakan pembelajaran berbasis daring. Kata kunci dari pembelajaran berbasis daring adalah tersedianya fasilitas internet, literasi digital, akses internet, dan perangkat digital. Dari sisi digital saja banyak pekerjaan rumah yang perlu dituntaskan, apalagi selama ini guru belum pernah mendapatkan workshop khusus pembelajaran daring kepada guru-guru secara masif. Hal ini tentu wajar karena tidak ada yang menginginkan covid ini terjadi.

Berdasarkan hasil analisis, permasalahan urgen dan memiliki dampak besar yang harus segera di atasi adalah wawasan inovasi pembelajaran di tengah pandemic Covid-19 bagi guru siswa. Permasalahan ini dipilih karena umumnya siswa SD kesulitan mengoperasikan *plathform*

pembelajaran, selain itu juga menjawab permasalahan pada nomor empat. Orang tua justru yang mengerjakan soal dari guru. Harapannya permasalahan semacam ini tidak terjadi. Model pembelajaran merupakan hal urgen yang tidak boleh diabaikan. Dalam pandangan (Sanjaya, 2012) jika guru salah dalam memilih pembelajaran akan berakibat dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dengan mencermati kondisi yang perlu segera dituntaskan, perlu adanya solusi strategis untuk mengatasi permasalahan tersebut. Langkah yang dapat dilakukan sebagai tanggung jawab kemanusiaan sekaligus tanggung jawab akademik adalah dengan melakukan pengabdian masyarakat untuk memberikan solusi atas permasalahan masyarakat. Solusi yang diberikan diharapkan mampu menutup permasalahan yang lain untuk kemudian dapat teratasi dan memberikan dampak positif. Dengan demikian gagasan pembelajaran daring yang diberikan pemerintah dapat berjalan dengan baik.

Pengabdian masyarakat berbasis pembelajaran daring di tengah pandemi Covid-19 perlu dilakukan. Apalagi pada jenjang usia sekolah dasar, siswa belum bisa secara mandiri mengikuti proses pembelajaran. Perlu ada pendampingan dari orang tua. Guru juga membutuhkan referensi pembelajaran daring, pembelajaran diharapkan menjadi variatif dan tidak membuat siswa menjadi jenuh mengikuti pembelajaran.

KAJIAN LITERATUR

Belakangan masyarakat dunia digegerkan dengan pandemic Covid-19. Semua informasi dari cetak hingga digital semua memberikan informasi terkait dengan virus corona. Virus ini begitu ditakuti karena menyebabkan kematian bagi penderitanya. Tidak cuma itu, virus ini mampu menular dari satu orang ke orang lain. Bagi orang yang terdampak virus corona, mereka akan diisolasi dan mendapatkan perawatan khusus.

Covid-19 merupakan kependekan dari kata CO (Corona) VI (virus) D (Disease) 19 (tahun 19). Virus Corona pertama kali terdeteksi di Kota Wuhan Negara China. Namun karena penyebarannya yang begitu cepat sampai menjadi wabah global. Indonesia termasuk negara yang tengah mengalami pandemi Covid-19. Virus Corona menyerang pernafasan manusia yang kemudian dapat menyebabkan kematian.

Sementara pandemi sendiri diartikan sebagai sebuah epidemi yang telah menyebar ke berbagai negara bahkan benua yang menjangkit orang banyak di dunia. Epidemi sendiri digunakan untuk menyebut peningkatan jumlah kasus yang menjangkit seseorang pada suatu wilayah tertentu. Pandemi lebih cenderung pada tingkat penyebaran suatu penyakit. Sehingga dalam kasus Virus Corona itu lebih sering disebutkan sebagai Pandemi Covid-19.

Cepatnya penyebaran Virus Corona membuat Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi (Menteri PAN-RB) mengeluarkan surat edaran untuk bekerja di rumah (*Work from Home*) dan penyesuaian sistem kerja. Alhasil bentuk pekerjaan dilakukan secara terbatas

dan banyak diantaranya menggunakan *online system*. Dalam Pendidikan misalnya, sekolah tetap menyelenggarakan Pendidikan hanya saja melalui pembelajaran daring.

Belajar di rumah adalah pilihan yang terbaik dari pilihan yang ada. Artinya bukan berarti kebijakan ini kebijakan yang salah. Pada dasarnya tidak ada yang menghendaki kebijakan belajar di rumah. Pandemi Covid-19 membuat situasi belajar mengajar dari ruang kelas dialihkan sementara di rumah masing-masing, sampai pada situasi pulih dan kembali pada kondisi semula. Karena kebijakan belajar di rumah merupakan kebijakan solusi alternatif, maka sudah pasti memiliki kekurangan.

Kesiapan guru dan siswa dalam menjalani pembelajaran daring sudah banyak dibincangkan. Namun ada hal yang tidak boleh ditinggalkan dalam perbincangan tersebut yakni karakter. Pendidikan Karakter merupakan sistem penanaman nilai karakter kepada warga sekolah (Citra, 2009). Artinya watak atau kepribadian yang baik harus dimiliki oleh setiap individu. Dalam Pandangan (Dewantara, 2004) seseorang dapat dikenal baik atau buruk berdasarkan watak atau karakternya. Dengan demikian Pendidikan tentang karakter perlu diberikan kepada semua masyarakat.

Pembelajaran seyogyanya diimplementasikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. pembelajaran harus bermakna tidak terlepas dari tujuan pembelajaran (Akhwani, 2019a). Pada masa pandemi perlu adanya ikhtiar untuk merancang pembelajaran yang berkualitas yang mampu menjawab tantangan. Pada dasarnya tidak semua anak usia sekolah dasar mampu mengikuti pembelajaran daring secara mandiri. Keterlibatan orang tua dalam pembelajaran adalah suatu urgensi. Pembelajaran perlu dirancang supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai (Komalasari, 2014).

Pembelajaran saat ini menuntut guru untuk inovatif, dalam pembelajaran guru tidak seharusnya memposisikan peserta didik sebagai pendengar ceramah guru. Peserta didik bukanlah gelas kosong, apalagi robot yang selalu dibebani dengan intruksi-intruksi tanpa diberi kebebasan untuk bergerak. Peserta didik harus diberdayakan untuk berbuat untuk memperkaya pengalaman belajarnya (*learning to do*) melalui interaksi dengan lingkungannya. Interaksi tersebut secara langsung akan mendorong dan membangun pemahaman pengetahuan dan kepercayaan dirinya (*learning to know*). Hasil interaksi dengan lingkungan dapat membangun pengetahuan dan kepercayaan diri (*learning to be*). Pada akhirnya siswa peserta didik akan mendapatkan pengalaman secara nyata dari individu atau kelompok lain (*learning to live*) (Sanjaya, 2012).

Pada usia sekolah dasar penting untuk mendapatkan pembelajaran yang terbaik. Usia sekolah dasar merupakan fondasi dalam pendidikan di masa depan (Akhwani, 2019b). Guru usia sekolah dasar memiliki peran penting untuk menyampaikan pembelajaran yang tidak hanya pengetahuan tapi juga sikap. Keduanya merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pendidikan sesuai amanah undang-undang Sistem pendidikan nasional. Mempersiapkan anak sejak dini sama halnya dengan mempersiapkan masa depan untuk bangsa.

Banyak sekali variasi pembelajaran yang dapat dilakukan untuk menyampaikan tujuan pembelajaran. Tidak ada strategi yang paling bagus dan paling buruk, semua memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing (Akhwani, 2018). Tidak ada yang bisa menjamin strategi tertentu yang

paling baik. Perlu disesuaikan dengan kebutuhan. Di masa pandemic covid, pembelajaran perlu disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Artinya kebutuhan di masa pandemic tentu berbeda dengan kondisi normal.

METODE

Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan dengan *Model Participatory Technology Development*. Model yang memanfaatkan teknologi tepat guna berbasis ilmu pengetahuan dan kearifan budaya lokal. Selain itu juga menggunakan *model edukatif*. Pendekatan melalui pelatihan dan pendampingan sebagai sarana transfer pengetahuan dalam rangka memberdayakan masyarakat (Reed, 2007).

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat alternatif pembelajaran daring di tengah pandemi dilakukan sebagai *transfer of knowledge* dan *transfer of skills* kepada mitra. Mitra mendapatkan edukasi terkait dengan pemanfaatan media teknologi dan media sederhana untuk tetap menyelenggarakan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran yang menarik akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan demikian penting bagi guru untuk memahami teknis implementasi pembelajaran daring sebagai khasanah tambahan keilmuan.

Melalui rangkaian kegiatan di atas permasalahan yang di atasi mitra diharapkan dapat diselesaikan. Selain itu juga dapat dikembangkan untuk disusun sebagai proyek sekolah dalam mengembangkan institusi. Adapun gambaran masalah dan program kegiatan terbagi dalam beberapa tahapan.

Ada tiga tahapan yang direncanakan dalam implementasi pelaksanaan program. Model-model pembelajaran daring pada masa covid merupakan gagasan yang disertai dengan implementasi sehingga perlu penjabaran yang detil dengan disertai inovasi dari guru. Guru merupakan desainer kelas. Sukses tidaknya pembelajaran dipengaruhi keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran. Tahapan dalam pelaksanaan metode ini terbagi dalam persiapan kegiatan, implementasi kegiatan dan pasca kegiatan.

Persiapan kegiatan dimulai dari mempersiapkan apa saja yang dibutuhkan dalam pelaksanaan program. Pada pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan mengimplementasikan program yang telah disusun melalui webinar disertai dengan interaksi aktif peserta dan pemateri. Pada tahapan akhir, Setelah kegiatan ini dilaksanakan, tahap berikutnya adalah evaluasi. Peserta akan diberikan *posttest* untuk mengukur sejauh mana keberhasilan program. Salah satu keberhasilan program dapat dilihat pula dari keberhasilan peserta sebelum mengikuti kegiatan dan setelah mengikuti kegiatan.

Pada kegiatan pengabdian ini, mitranya ada guru-guru di sekolah. Artinya tidak terbatas pada sekolah tertentu atau guru tertentu. Melainkan siapapun yang terlibat dan turut serta berpartisipasi dalam kegiatan. Kondisi di tengah pandemi covid harus bisa memaksimalkan keadaan dan membuat kegiatan yang memberikan manfaat bagi masyarakat. Keterlibatan peserta dalam kegiatan adalah indikator bahwa guru-guru menginginkan wawasan baru dalam mengembangkan keilmuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi program pengabdian masyarakat menjadi penting dalam rangka menambah khasanah keilmuan dari peserta yang mengikuti. Guru yang terlibat dalam kegiatan alternatif pembelajaran daring di tengah pandemi merasa ada nilai tambah dari model pembelajaran yang diperoleh. Strategi pembelajaran daring dapat dijadikan sebagai alternatif menyelenggarakan pendidikan di sekolah.

Praktik pembelajaran di tengah pandemi menjadi tantangan bagi guru. Tidak semua guru siap melakukan pembelajaran dengan pola yang tidak pernah dilakukan sebelumnya. Guru belum menemukan pola yang kuat untuk mempraktikkan. Berbeda dengan pembelajaran luring, guru sudah terbiasa dan beberapa kali mengikuti pelatihan pembelajaran. Mulai dari kegiatan pendahuluan, inti penutup sudah dilakukan.

Berdasarkan data awal yang diperoleh dari hasil *pretest* dapat disimpulkan bahwa umumnya guru belum menyusun perangkat pembelajaran secara khusus di tengah pandemic. Dalam pembelajaran daring guru cenderung memanfaatkan whatsapp Grup kelas untuk melaksanakan pembelajaran. Dalam rangka pembelajaran *synchronous* zoom digunakan untuk melakukan pembelajaran namun, tidak semua siswa dapat mengikuti pembelajaran. Hal ini dikarenakan tidak semua siswa memiliki perangkat digital. Kendala jaringan juga menjadi masalah yang sangat berarti bagi guru.

Implementasi pembelajaran yang dilakukan masih didominasi dengan tugas, memberikan soal melalui whatsapp dan google form. Siswa mengisi dan menjawab pertanyaan pada form yang telah disediakan. Namun tidak semua siswa mengerjakan secara mandiri. Artinya soal yang diperuntukan bagi siswa justru dikerjakan oleh orang tua siswa. Dengan demikian tidak bisa dipastikan bahwa hasil belajar yang didapatkan guru adalah hasil belajar murni. Prestasi belajar siswa tidak bisa diukur dengan cermat.

Berdasarkan hal tersebut, implementasi program yang diberikan adalah memberikan pembelajaran daring melalui strategi sederhana namun dapat dilakukan secara daring. Strategi yang dapat dilakukan tanpa harus terpaku pada jaringan internet namun menyenangkan. Permasalahan pembelajaran daring adalah praktik pembelajaran yang menjenuhkan serta jaringan yang tidak mendukung. Oleh karena itu strategi pembelajaran sangat dibutuhkan.



Gambar 1. Strategi Pembelajaran Daring

Sumber: <https://covid19.go.id/edukasi/ibu-dan-anak/lembar-permainan-edukasi-covid-19>

Ada beberapa model pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif untuk menghindari kejenuhan namun dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran tersebut misalnya Ular tangga, Acak Kata, dan Teka Teki Silang. Sebenarnya masih banyak alternative pembelajaran lain yang dapat dilakukan. Tiga model tadi hanya sebagai contoh yang dapat dilakukan guru. Selain itu juga wali murid atau orang tua di rumah dapat mendampingi.

Pada pembelajaran dengan metode Ular tangga, permainan dilakukan seperti biasanya, melempat dadu dan berjalan sesuai angka. Bedanya, gambar-gambar pada lembar ular tangga berisi tindakan terpuji dan tidak terpuji. Jika peserta didik melempar dadu dan berada pada gambar terpuji, misalnya memakai masker atau beribadah, maka dia akan naik tangga. Namun jika dia melempar dadu dan menempati posisi angka yang menggambarkan tidak terpuji, misalnya tidak memakai masker, maka dia akan turun.

Sementara pada permainan acak kata, siswa diminta untuk mencari kata secara acak yang tersusun secara vertikal dan horizontal. Guru dapat mempersiapkan kata-kata yang disusun sesuai materi pelajaran. Peserta didik diminta untuk menemukan kata-kata sesuai dengan pelajaran yang sedang berlangsung, dengan memberikan kata kunci.

Pada pembelajaran dengan Metode Teka Teki Silang, guru menyiapkan lembar yang berisi kolom kolom kosong dan intruksi. Permainannya sama seperti mengisi TTS, hanya saja pertanyaan yang diberikan adalah seputar materi yang sedang dibahas. Guru membuat variasi soal dengan mendatar dan menurun. Materi dan soal disajikan sesuai dengan tema pembelajaran pada waktu itu. Dengan demikian siswa belajar mencari tau dan membaca materi yang ada. Siswa akan tertantang untuk membaca dan mengisi agar semua baris terjawab.

Belajar sambil bermain tentu akan membuat peserta didik senang dan tentunya tidak jenuh. Orang tua cenderung mudah mengkondisikan anaknya daripada anak setiap hari mengerjakan soal

secara online atau mengerjakan Lembar Kerja Peserta didik (LKPD). Dengan demikian Pendidikan yang syarat akan Pendidikan karakter di tengah pandemic Covid dapat berjalan beriringan.

Hasil yang diperoleh dari implementasi program pengabdian masyarakat ini adalah peserta memahami pola pembelajaran daring tidak serta merta menggunakan perangkat digital. Pembelajaran daring juga dapat dilakukan sembari bermain. Jika siswa hanya dihadapkan dengan tugas tentu akan jenuh. Guru dapat mengembangkan ide-ide yang ada supaya pembelajaran daring dapat berjalan dan siswa mengikuti pembelajaran dengan senang hati.

Dalam inovasi pembelajaran di sekolah tentu tidak ada akhirnya. Permasalahan pembelajaran di sekolah akan terus berkembang sesuai perkembangan zaman. Artinya solusi akan tetap diberikan sesuai dengan permasalahan yang ada. Seperti halnya permasalahan daring di masa pandemic tidak pernah terjadi di masa sebelumnya. Namun perlu untuk diberikan solusi dan menjadi pelajaran di masa depan.

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema alternative pembelajaran daring tidak berakhir pada tataran pelaksanaan tapi tetap berlanjut melalui sharing informasi dan komunikasi dengan peserta. Silaturahmi akan tetap dilakukan untuk update informasi dan berbagi pengetahuan untuk mendukung pembelajaran yang lebih baik pada masa mendatang. Selain itu juga dapat mengadakan kegiatan serupa dengan tema atau topik yang berbeda. Atau bisa jadi mengadakan tema yang sama dengan narasumber dan sudut pandang yang berbeda.

KESIMPULAN

Belajar dan pembelajaran ada sebuah kodrat manusia. Dalam situasi dan kondisi apapun pembelajaran harus tetap dilakukan. Pembelajaran yang diharapkan adalah pembelajaran yang berkualitas. Strategi yang tepat akan mempengaruhi kualitas pendidikan. Di masa pandemi Covid-19, pembelajaran berbeda dengan masa sebelumnya. Pembelajaran dari rumah perlu disusun secara tepat dan cermat. Pembelajaran daring tidak serta merta dilakukan secara online dan bergantung pada internet. Ada alternatif pembelajaran yang dapat diimplementasikan kepada peserta didik. Pembelajaran yang bernuansa pada belajar sambil bermain dan tidak menjenuhkan. Alternatif pembelajarannya adalah melalui acak kata, ular tangga dan teka teki silang. Pembelajaran yang dapat dilakukan di rumah dengan tidak memberatkan orang tua dalam mendampingi.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhwani, A. (2018). Pembelajaran PPKn dengan Value Clarification Technique Berbantuan Role Playing terhadap Keterampilan Intelektual Siswa SMA. *Education and Human Development Journal*, 3(2), 121–129. <https://doi.org/10.33086/ehdj.v3i2.50>
- Akhwani, A. (2019a). *Pendidikan Karakter di Era Digital* (A. Akhwani & S. Khotijah (ed.); hal. 198). Unusa Press.
- Akhwani, A. (2019b). Strategy of Digital Etiquette Education of Elementary School Students.

- PrimaryEdu - Journal of Primary Education*, 3(2), 43. <https://doi.org/10.22460/pej.v3i2.1378>
- Citra, Y. (2009). Pelaksanaan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Akhlak Mahasiswa Pgmi. *MUDARRISA: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 1(2), 281. <https://doi.org/10.18326/mdr.v1i2.281-300>
- Dewantara, K. H. (2004). *Bagian Pertama: Pendidikan*. Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Kebudayaan, K. P. dan. (2020). *Pencegahan dan Penanganan Corona Virus Disease (COVID-19) di Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan* (Nomor 0, hal. 13487).
- Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 45 Tahun 2020 tentang Jabatan Fungsional Pengawas Perdagangan, 53 Republik Indonesia 1689 (2020).
- Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi. (2020). *SE No 67 Tahun 2020 SISTEM KERJA PEGAWAI APARATUR SIPIL NEGARA DALAM TATANAN NORMAL BARU*.
- Komalasari, K. (2014). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Refika Aditama.
- Reed, M. S. (2007). Participatory technology development for agroforestry extension: an innovation-decision approach. *African Journal of Agricultural Research*, 2(8), 334–341.
- Sanjaya, W. (2012). *Media komunikasi pembelajaran*. Prenanda Media.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 13 Tahun 2003. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia No.13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan. *Undang-Undang*, 1, 1–34. http://www.kemenperin.go.id/kompetensi/UU_13_2003.pdf

EDUKASI PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT DALAM PENCEGAHAN COVID-19 DI SDN JETISKARANGPUNG 1 KALIJAMBE

Ayatullah Muhammadin Al Fath

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan

Email: ayatullah200289@gmail.com

Abstrak

Kasus Covid-19 di Indonesia sangat menggemparkan masyarakat dan menimbulkan ketakutan dari berbagai kalangan masyarakat, penyakit covid 19 ini merupakan penyakit yang disebabkan oleh virus SARS CoV-2 dengan gejala umum gangguan saluran pernafasan yang akut baik ringan maupun berat yang meliputi demam, batuk, sesak nafas, kelelahan, pilek, nyeri tenggorokan dan diare. Secara umum penularan virus ini terjadi melalui droplet atau cairan tubuh yang terpercik pada seseorang atau benda-benda di sekitarnya yang berjarak 1-2 meter melalui batuk dan bersin. Kunci pencegahan penularan virus ini dapat menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat seperti mencuci tangan, konsumsi makanan sehat, olah raga dan istirahat yang cukup. Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) yaitu semua perilaku kesehatan yang dilakukan atas kesadaran diri sendiri. Pada pencegahan Covid-19 sangat penting dilakukan melalui metode pemberian informasi yaitu melalui media yang dapat berdampak pada peningkatan pengetahuan yang benar mengenai pencegahan penyebaran Covid-19.

Kata Kunci: Covid-19, Perilaku Hidup Bersih dan Sehat, Pencegahan

PENDAHULUAN

Virus corona merupakan virus yang mudah menyebar secara cepat. Karena itu, banyak pemimpin atau atasan yang menghimbau warganya untuk melakukan perilaku hidup bersih (PHBS), social distancing dan isolasi untuk mencegah penularan virus penyakit ini. Dengan adanya penularan virus corona yang sangat cepat ini Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) menetapkan virus corona sebagai pandemi pada 11 Maret 2020. Status pandemi atau epidemi global menandakan bahwa penyebaran Covid-19 berlangsung sangat cepat hingga hampir tak ada negara di dunia yang dapat memastikan diri terhindar dari virus corona. Virus corona juga dapat dengan mudah menyebar dan menginfeksi ke siapapun tanpa pandang usia. Virus ini dapat menular secara mudah melalui kontak dengan penderita. Sayangnya hingga kini belum ada obat yang cocok untuk menangani kasus infeksi virus corona atau Covid-19.

Upaya pencegahan yang dapat dilakukan itu adalah dengan melakukan berbagai kegiatan salah satunya penyuluhan untuk dapat memberikan data dan informasi yang kepada seluruh lapisan masyarakat tentang virus corona di Indonesia melalui media-media online yang dapat dijangkau oleh masyarakat. Cara pencegahan penyebaran Covid-19 yang paling efektif yaitu dengan memutus rantai penularan yang berkaitan dengan cara-cara penularan Covid-19. Penularan infeksi Covid-19 terutama terjadi melalui kontak fisik. Berdasarkan cara penularan tersebut, maka pencegahan Covid-19

difokuskan pola perilaku masyarakat yang aman dan bertanggung jawab yaitu melakukan isolasi mandiri dengan tinggal di rumah saja.

Dengan mewabahnya penyebaran penyakit Corona atau dikenal dengan Covid-19 yang menyebabkan bencana bagi seluruh masyarakat sehingga mengakibatkan banyak kematian jiwa diseluruh dunia, termasuk di Indonesia. Munculnya penyakit covid ini membuat masyarakat menjadi berperilaku hidup bersih dan sehat (PHBS). Selain itu, masyarakat perlu mengetahui dengan pasti penularan dan cara pencegahan Covid-19 ini agar tidak terus mewabah. PHBS merupakan salah satu pilar utama dalam Indonesia Sehat dan merupakan salah satu strategi untuk mengurangi beban negara dan masyarakat terhadap pembiayaan kesehatan. Kondisi sehat dapat dicapai dengan mengubah perilaku dari yang tidak sehat menjadi perilaku sehat serta menciptakan lingkungan sehat, oleh karena itu kesehatan perlu dijaga, dipelihara dan ditingkatkan oleh setiap anggota rumah tangga serta diperjuangkan oleh semua pihak.

Hidup ber-PHBS berarti mampu menjaga dan meningkatkan serta melindungi kesehatan dirinya dari gangguan penyakit dan lingkungan yang kurang kondusif untuk hidup sehat. Penerapan PHBS di masyarakat merupakan tanggung jawab setiap orang yang juga menjadi tanggung jawab pemerintah kota beserta jajaran sektor terkait untuk memfasilitasi kegiatan PHBS di masyarakat agar dapat dijalankan secara efektif. Masyarakat sangat disarankan untuk tinggal di rumah saja, harus menggunakan masker, pekerja/karyawan bekerja dari rumah, PHBS ini merupakan salah satu cara untuk menghindari penyakit Covid 19, dan pemerintah juga terus menghimbau Masyarakat agar terus melakukan PHBS, dengan Melakukan PHBS diharapkan penyebaran Covid-19 dapat dihambat sehingga yang terkenapun tidak bertambah.

KAJIAN LITERATUR

Pentingnya perilaku hidup bersih dan sehat, WHO menghimbau semua masyarakat untuk menjaga kesehatan dan melindungi yang lain dengan melakukan sering mencuci tangan, hindari menyentuh mata, hidung dan mulut, dan juga menjaga kebersihan diri, jika merasa demam, batuk dan sesak napas, segera mencari bantuan medis dan terus perbaharui informasi kesehatan kita, meningkatkan perilaku dan pengetahuan masyarakat dan menerapkan pola hidup sehat dan bersih (Astuti, 2013). Pemerintah meminta masyarakat agar senantiasa menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat setiap hari dengan cara: Selalu menjaga kebersihan tangan dengan cuci tangan menggunakan air mengalir dan sabun selama 20 detik lalu bilas. Hal ini bertentangan dengan kenyataan di lapangan, masyarakat Indonesia sulit untuk disiplin menegakkan himbauan (<https://promkes.kemkes.go.id/pedoman-phbs>).

Perilaku hidup bersih dan sehat merupakan strategi yang dapat mencegah penyebaran Covid 19, masyarakat terus dihimbau untuk meningkatkan perilaku hidup bersih dan sehat dalam upaya pencegahan penyebaran Covid-19, karena perilaku masyarakat sangat berperan penting dalam penurunan angka penyebaran Covid-19. PHBS merupakan salah satu strategi dalam pencegahan

penyebaran Covid -19 yang sangat efektif dan mudah dilakukan oleh semua masyarakat. Maka masyarakat perlu dihimbau secara terus menerus melakukan gerakan PHBS yang dapat menjadi menjadi kunci pencegahan penyebaran Covid-19 pada masa pandemi ini

METODE

Menyadari bahwa perilaku adalah sesuatu yang rumit, perilaku tidak hanya menyangkut dimensi kultural yang berupa sistem nilai dan norma, melainkan juga dimensi ekonomi yaitu hal-hal yang mendukung perilaku. Maka metode pendekatannya melalui promosi kesehatan berupa penyuluhan gerakan PHBS di sekolah diharapkan dapat melaksanakan strategi yang bersifat paripurna (komprehensif), khususnya dalam menciptakan perilaku baru yaitu ber-PHBS di sekolah. Beberapa indikator yang dipakai sebagai ukuran untuk menilai PHBS di sekolah yaitu: (a) mencuci tangan dengan air yang mengalir dan menggunakan sabun; (b) mengonsumsi jajanan sehat di kantin sekolah; (c) menggunakan jamban yang bersih dan sehat; (d) olahraga yang teratur dan terukur; (e) menimbang berat badan dan mengukur tinggi badan setiap 6 bulan sekali, dan (f) memelihara kebersihan badan yaitu kuku, rambut dan gigi; serta (g) membuang sampah pada tempatnya

Kegiatan penyuluhan ini dilakukan oleh dosen sebagai pengusul dan dibantu oleh 2 orang mahasiswa. Mahasiswa membantu menjadi operator, narasumber kedua serta pencatat pemeriksaan. Kegiatan penyuluhan digelar di satu ruangan yang memadai sarana prasarannya yaitu tersedia saluran listrik untuk penggunaan *notebook* dan *in-focus* serta mampu menampung peserta. Di *outdoor* untuk beberapa demonstrasi. Sasaran dari program pengabdian masyarakat yang kami lakukan ini adalah siswa-siswi. Mitra PKM dalam hal ini kepala sekolah SD Negeri Jetiskarangpung 1 Kalijambe telah memberikan kesanggupan untuk memberikan waktu luang anak didiknya dan bersedia memfasilitasi sarana prasarana untuk kelancaran penyuluhan PHBS tersebut.

Kegiatan penyuluhan PHBS terdiri dari: (1) Tahap Persiapan (analisis situasi, melakukan koordinasi untuk menentukan pelaksanaan pertemuan, menyusun usulan PKM, dan pengajuan pengusulan PKM; (2) Tahap Pelaksanaan (SD Negeri Jetiskarangpung 1 Kalijambe, 5 dan November 2020, pukul 08.00-13.00). Langkah pelaksanaan yang pertama kegiatan pendahuluan yang berupa pengenalan dan penjelasan pelaksanaan PHBS. Selanjutnya kegiatan inti yaitu penyampaian materi dan tanya jawab sekaligus praktik langsung/ demonstrasi tentang PHBS. Yang terakhir kegiatan penutup yang berupa penarikan kesimpulan tentang PHBS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pelaksanaan kegiatan PHBS bagi anak sekolah ini merujuk pada 4 langkah *action research* yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Tahapan tersebut dijelaskan sebagai berikut: 1) Perencanaan. 2) Pelaksanaan, dalam kegiatan ini berupa implementasi program kegiatan yang dilaksanakan adalah: a) Edukasi program PHBS untuk siswa; b)

Mendemonstrasikan olahraga yang teratur dan terukur; c) Pengukuran berat dan tinggi badan; d) Memeriksa kebersihan badan yaitu kuku, rambut dan gigi e) Mendemonstrasikan metode cuci tangan bersih; f) Mendemonstrasikan sikat gigi yang benar; g) Edukasi Mengkonsumsi jajanan sehat di kantin sekolah; h. Edukasi Membuang sampah pada tempatnya 3. Observasi, monitoring dan evaluasi observasi dilakukan terhadap proses implementasi kegiatan berdasarkan indikator program PHBS. Instrumen yang digunakan untuk observasi dan monitoring berupa *check list* dan pengisian kolom-kolom berdasarkan kriteria indikator program PHBS.

KESIMPULAN

Kegiatan PKM dengan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada anak sekolah yang dilaksanakan di SD Negeri Jetis Karangpung 1 Kalijambe berjalan dengan lancar. Semua siswa antusias mengikuti kegiatan ini sehingga kegiatan PKM ini telah mampu meningkatkan kesadaran dan pengetahuan siswa agar dapat mempraktekan perilaku Hidup Bersih dan Sehat dalam kehidupan sehari-harinya

DAFTAR PUSTAKA

- Dinkes Surabaya (2009), Buku Saku Pelaksanaan PHBS bagi masyarakat Surabaya, Dinas Kesehatan Surabaya.
- Siswanto, Hadi (2009) Pendidikan Kesehatan Anak Usia Dini, Pustaka Rihana : Jakarta
- Sya'roni RS (2007), Ilmu Kesehatan Masyarakat, Jakarta : Rineka Cipta
- Umar, Zaidina (2007). Perilaku Cucu Tangan Sebelum Makan dan Kecacingan pada Murid SD di Kabupaten Pesisir Selatan Sumatera Barat. Jurnal Kesehatan Masyarakat Nasional Kesehatan Masyarakat 2 (2);250
- Yulia, Astuti. (2013). *Komunikasi informasi edukasi phbs (perilaku hidup bersih dan sehat)*. Surakarta: FK UNS.
- <https://promkes.kemkes.go.id/pedoman-phbs>

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN METODE DISKUSI MELALUI APLIKASI WHATSAPP DAN GOOGLE CLASSROOM

Suryatin¹, Melina Yuli Kartika²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: suryanisa733@gmail.com¹, melinaykartika@gmail.com²

Abstrak

Pandemi Covid-19 telah mengubah pola pendidikan tatap muka menjadi online dengan memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang menunjang dalam pembelajaran. Diantara aplikasi yang mudah dan dimanfaatkan oleh banyak kalangan adalah google classroom dan whatsapp. Google classroom menyediakan fitur diskusi (forum) tekstual dan pengiriman video yang dapat diputar tanpa harus didownload, namun tidak mendukung untuk pengiriman pesan suara. Google classroom menyediakan ruang pengelolaan tugas dan nilai yang terpisah dengan forum diskusi. Sedangkan whatsapp memudahkan diskusi melalui pesan suara maupun teks dan video yang harus didownload untuk memutarinya, tetapi tidak menyediakan ruang terpisah untuk pengelolaan tugas. Penggunaan kedua aplikasi ini secara bersamaan diharapkan dapat memberikan kontribusi lebih terhadap pelaksanaan pembelajaran online. Penelitian ini ingin mengetahui efektivitas pembelajaran dengan metode diskusi melalui aplikasi google classroom dan whatsapp pada mata kuliah matematika pada mahasiswa semester V Prodi PGSD STKIP PGRI Pacitan. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi whatsapp dan google classroom secara bersamaan sangat membantu mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan matematika karena mahasiswa dapat mengakses materi secara tekstual, audio, dan video. Pembelajaran matematika menggunakan metode diskusi melalui aplikasi whatsapp dan google classroom dapat berjalan dengan efektif ditinjau dari pemahaman mahasiswa terhadap materi perkuliahan, pembahasan soal latihan dan hasil tes matematika.

Kata Kunci: Pembelajaran online, Google Classroom, Whatsapp, Matematika

PENDAHULUAN

Munculnya pandemic global Covid-19 menyisakan masalah untuk dunia. Masalah ini berdampak terhadap bidang pendidikan. Saat interaksi fisik antar manusia harus dibatasi pemerintah akhirnya memutuskan untuk menerapkan pembelajaran online yang diberlakukan bagi semua level pendidikan sampai tingkat perguruan tinggi. Bagi mahasiswa yang kehidupannya hampir tidak bisa lepas dari gadget, pembelajaran daring ini dilakukan dengan memanfaatkan media smartphone dan laptop. Smartphone bisa diisi dengan berbagai aplikasi yang mendukung terlaksananya pembelajaran online. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran online adalah google classroom. Google classroom memungkinkan terciptanya ruang kelas dalam dunia maya (Nurfayanti & Nurbaeti, 2019)

Pada pembelajaran matematika, di program studi pendidikan guru sekolah dasar (PGSD), mahasiswa semester V menggunakan aplikasi Whatsapp dan Google Classroom. Hal ini berdasarkan

pertimbangan kebutuhan untuk pengiriman materi, tugas, diskusi, serta pengumpulan tugas yang perlu dikoordinasikan dengan baik. Aplikasi google classroom memiliki fitur diskusi (forum) tekstual dan video namun tidak mendukung untuk pengiriman pesan suara. Google classroom juga menyediakan ruang pengelolaan tugas yang terpisah dengan forum diskusi. Selain itu pengajar juga bisa menilai tugas yang sudah diserahkan oleh siswa. Sedangkan aplikasi whatsapp memudahkan pengguna untuk berdiskusi melalui pesan suara maupun teks tetapi tidak menyediakan ruang terpisah untuk pengelolaan tugas dan nilai. Penggunaan kedua aplikasi ini secara bersamaan diharapkan dapat memberikan kontribusi lebih terhadap pelaksanaan pembelajaran online.

Kontribusi dari penggunaan aplikasi google classroom dan whatsapp secara maksimal diharapkan dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran matematika, yaitu agar seseorang mampu memecahkan masalah. Lester dalam Shumway (1980: 287) menyatakan “... *that the ultimate aim of learning mathematics at every level is to be able to solve problems*”. Jadi, meskipun pembelajaran matematika tidak dapat dilaksanakan dalam kelas, tujuan pembelajaran tersebut tetap diupayakan agar tercapai melalui pemberian materi, tugas, dan juga diskusi.

Pemberian materi matematika tidak cukup hanya dengan memberikan teks bacaan, tetapi juga perlu contoh dan penjelasan. Penjelasan yang berupa audio dapat disampaikan melalui aplikasi WhatsApp, sedangkan penjelasan yang berupa video dapat diunggah pada akun google classroom atau dikirim via WhatsApp. Selain materi pengantar, interaksi pembelajaran yang melibatkan proses komunikasi diantara anggota kelas juga tetap diperlukan dalam proses pembelajaran online. Oleh sebab itu, proses diskusi kelas tetap menjadi bagian penting dalam pembelajaran online. Keberadaan aplikasi WhatsApp yang memungkinkan untuk berkomunikasi secara cepat secara tekstual, audio, dan video sangat diperlukan untuk menunjang proses diskusi kelas.

Supriyono (2011: x) menyebutkan bahwa pembelajaran terfokus pada proses belajar yang menempatkan individu siswa sebagai pusat belajar dan guru berfungsi sebagai fasilitator. Pembelajaran lebih menekankan kepada siswa sebagai makhluk yang menyadari dan memahami kebutuhan untuk berinteraksi dengan lingkungan. Silberman (2011: 30) menjelaskan bahwa salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan untuk berinteraksi dengan lingkungan adalah dengan menjalin hubungan dengan orang lain dan menjadi bagian dari kelompok. Pembelajaran online pada mata kuliah matematika dilaksanakan dengan tetap memberikan ruang untuk bekerja dan berdiskusi dalam kelompok. Diskusi kelompok dilakukan saat pengerjaan soal serta diskusi kelas yang dilakukan saat membahas soal yang telah dikerjakan. Dengan demikian, setiap mahasiswa akan semakin memahami materi yang dipelajari dan penerapannya dalam pemecahan masalah serta memungkinkan untuk meluruskan kesalahan pemahaman konsep yang mungkin dimiliki dan juga mengasah ketrampilan matematika secara lebih baik lagi. Pelaksanaan metode diskusi pada mata kuliah matematika menggunakan media whatsapp dan google classroom ini akan dilihat efektivitasnya setelah berjalan kurang lebih selama satu semester.

KAJIAN LITERATUR.

Penggunaan Aplikasi WhatsApp dan Google Classroom dalam Pembelajaran Online

Kondisi penyebaran wabah penyakit Covid-19 di berbagai belahan dunia memaksa pemerintah dari negara-negara di dunia mengambil kebijakan sekolah online. Dikutip dari laman web pusdatin.kemdikbud.go.id., penerapan pembelajaran online membawa beberapa dampak bagi masyarakat, diantaranya, (1) ketimpangan teknologi antara sekolah di kota besar dan daerah, (2) keterbatasan kompetensi guru dalam pemanfaatan aplikasi pembelajaran (3) keterbatasan sumber daya untuk pemanfaatan teknologi pendidikan seperti internet dan kuota, (4) relasi-guru-murid-orang tua dalam pembelajaran online yang belum integral.

Riyana (2019: 1.15) menyatakan bahwa dalam pembelajaran online guru dan siswa berkomunikasi secara interaktif dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Saat ini beberapa aplikasi belajar online sudah tersedia dan bisa dimanfaatkan. Pemilihan media ataupun aplikasi yang akan digunakan didasarkan pada beberapa pertimbangan, yaitu tipe komunikasi pembelajaran, struktur materi, tersedianya media, aplikasi dan juga sumber daya pendukung yaitu keterampilan penggunaan serta kuota dan sinyal dari seluruh peserta belajar yaitu guru dan siswa atau dosen dan mahasiswa.

Diantara jenis aplikasi media social yang banyak digunakan oleh masyarakat dari semua kalangan adalah aplikasi whatsapp. Di dalam aplikasi ini seseorang dapat mengirimkan pesan teks, gambar, audio, maupun video. Dengan fasilitas tersebut, media aplikasi whatsapp ini juga banyak dimanfaatkan sebagai jembatan penghubung dalam komunikasi pendidikan yang terjadi antara guru-murid atau dosen-mahasiswa. Afnibar dan Fajhriani (2020) berdasarkan hasil penelitiannya menyatakan bahwa aplikasi whatsapp lebih memudahkan dalam komunikasi dan menunjang kegiatan belajar dibandingkan dengan media online lainnya.

Dengan menggunakan aplikasi WhatsApp dosen dapat berkomunikasi atau menyampaikan pesan pembelajaran tanpa batasan tempat, waktu dan tanpa mengeluarkan biaya serta waktu perjalanan. Antar mahasiswa pun bisa terhubung setiap saat dan bisa melakukan diskusi terkait topic pembelajaran kapan saja. Adapun kekurangan pembelajaran dengan menggunakan media WhatsApp adalah terjadinya tumpang tindih antara materi, diskusi, tugas, dan komentar yang menyulitkan guru-siswa atau mahasiswa-dosen untuk mencari kembali file-file atau penjelasan yang diperlukan. Hal ini terjadi karena fitur aplikasi whatsapp memang tidak menyediakan ruang terpisah antara forum diskusi dengan tugas. Selain itu, penggunaan aplikasi whatsapp untuk pembelajaran online memerlukan penggunaan memori yang banyak karena pesan yang berupa pesan suara, foto maupun video harus didownload terlebih dahulu untuk dapat mengaksesnya.

Berbeda dengan aplikasi whatsapp, google classroom merupakan aplikasi yang memang dirancang khusus untuk pembelajaran online. Penggunaan aplikasi google classroom yang relative mudah membuat aplikasi ini juga banyak digunakan oleh kalangan praktisi pendidikan, baik guru maupun dosen. Di STKIP PGRI Pacitan khususnya, aplikasi ini banyak dimanfaatkan oleh dosen

untuk kegiatan perkuliahan online. Melalui aplikasi google classroom, dosen dapat mengirimkan materi berupa teks, modul, dan juga video, namun tidak memungkinkan untuk mengirimkan pesan suara. Tujuan utama google classroom adalah merampingkan proses berbagi file antara guru-siswa atau dosen-mahasiswa(id.cloudhost.com). Google classroom juga terhubung dengan google drive untuk pembuatan dan distribusi file materi berupa dokumen atau video, gmail untuk notifikasi dan google calendar untuk penjadwalan.

Google classroom memungkinkan dosen untuk mendistribusikan tugas kepada mahasiswa bahkan membuat salinan tugas untuk setiap individu, mahasiswa dapat mengumpulkan tugas yang telah dikerjakan untuk dinilai oleh dosen dan dikembalikan kepada mahasiswa. Dosen juga dapat membuat kuis yang dapat diisi secara online dan google classroom akan dapat memberikan nilai otomatis berdasarkan kunci jawaban dan pedoman penskoran yang ditentukan oleh dosen. Google classroom dapat merekap jawaban mahasiswa dan menyajikannya dalam bentuk diagram serta menyediakan rekapitulasi nilai yang sudah diberikan oleh dosen.

Pada aplikasi google classroom ini ruang atau fitur untuk diskusi dan pemberian materi terpisah dengan fitur untuk pemberian tugas, penyerahan tugas, penilaian dan pengembalian jawaban. Hal ini sangat memudahkan dosen untuk melakukan pengecekan terhadap tugas dan memberikan penilaian dimanapun berada tanpa harus membawa dokumen. Hasil penelitian Hapsari dan Pamungkas (2019) juga menunjukkan bahwa dengan memanfaatkan google classroom sebagai media baru mempermudah mahasiswa dalam belajar terutama waktu yang semakin fleksibel dan tidak terbatas hanya saat kelas .

Kelebihan google classroom sebagaimana dikutip dari laman *idcloudhost.com* adalah (1) Proses pembuatan kelas yang cepat, (2) Hemat dan efisiensi waktu, (3) Meningkatkan kerjasama dan komunikasi melalui forum diskusi virtual, (4) Penyimpanan data yang terpusat, dan (5) Berbagi sumber daya yang efisien, praktis, dan cepat. Dengan berbagai kelebihan tersebut, aplikasi google classroom menjadi pilihan banyak sekolah, universitas dan lembaga pendidikan lainnya sebagai pilihan utama di tengah pandemi corona saat ini. Terlebih, aplikasi google classroom aman dari iklan yang biasa muncul pada aplikasi berbasis online lainnya.

Adapun kekurangan dari aplikasi google classroom adalah dosen dan mahasiswa tidak dapat berinteraksi melalui pesan suara. Hal ini karena memang tidak ada fitur pendukung yang dapat digunakan untuk mengirimkan pesan suara. Dengan demikian, interaksi langsung antara mahasiswa-dosen atau antar mahasiswa terasa ada yang kurang.

Pembelajaran Matematika dengan Metode Diskusi

Pembelajaran perlu direncanakan dan dirancang secara optimal guna memenuhi harapan dan tujuan. Menurut Jihad dan Haris (2008: 13-14) hal-hal yang perlu diperhatikan dalam rancangan pembelajaran adalah, (1) Pembelajaran diselenggarakan dengan pengalaman nyata dan lingkungan otentik, agar seseorang berproses dalam belajar (belajar untuk memahami, belajar untuk berkarya, dan melakukan kegiatan nyata) secara maksimal, (2) Isi pembelajaran harus didesain agar sesuai dengan karakteristik siswa karena pembelajaran difungsikan sebagai mekanisme adaptif dalam proses

konstruksi, dekonstruksi dan rekonstruksi pengetahuan, sikap, dan kemampuan (3)Menyediakan media dan sumber belajar yang dibutuhkan (4)Penilaian hasil belajar terhadap siswa dilakukan secara formatif sebagai diagnosis untuk menyediakan pengalaman belajar secara berkesinambungan dan dalam bingkai belajar sepanjang hayat.

Rancangan pembelajaran yang dibuat oleh dosen hendaknya disesuaikan dengan karakteristik mahasiswa sebagai makhluk social. Diantara kebutuhan utama manusia sebagai makhluk social adalah kebutuhan eksistensi diri. Kebutuhan eksistensi diri ini dapat dipenuhi dengan merancang kegiatan pembelajaran kooperatif ataupun melibatkan mahasiswa dalam diskusi pada setiap momen pembelajaran. Saadah (2017) menyebutkan bahwa metode diskusi merupakan interaksi antara siswa-siswa atau siswa-guru untuk menganalisis, menggali informasi dan juga memperdebatkan topic pembahasan tertentu yang dapat dilakukan melalui kelompok kecil ataupun secara klasikal. Lebih lanjut dikatakan bahwa metode diskusi biasanya digunakan pada kompetensi yang memerlukan penalaran atau analisis dan adanya lebih dari satu kemungkinan alternative solusi.

Berdasarkan penjelasan tersebut, mata kuliah matematika merupakan salah satu mata kuliah yang memuat materi dan soal yang memerlukan analisis yang mendalam. Selain itu dalam pengerjaan soal tipe pemecahan masalah ada banyak kemungkinan variasi cara penyelesaian dan terkadang juga memunculkan beberapa alternative jawaban. Metode diskusi dalam pelaksanaan pembelajaran pada mata kuliah ini diperlukan untuk mempertajam daya nalar mahasiswa dan memperluas sudut pandang mahasiswa dalam memahami masalah dan memperkaya kreativitas mahasiswa dalam menyelesaikan sebuah masalah matematika. Diskusi dalam mata kuliah matematika ini dilakukan dalam kelompok kecil melalui grup kelompok saat mengerjakan tugas kelompok dan juga dilakukan secara klasikal saat penyampaian materi dan pembahasan tugas yang telah dikerjakan secara berkelompok.

Manfaat dari penerapan pembelajaran kooperatif menurut hasil penelitian Morgan dkk. (2005) adalah siswa menjadi ikut aktif dalam penyelesaian masalah matematika. Siswa yang malas yang sebelumnya tidak mengerjakan pekerjaan mulai berpartisipasi dalam proses penyelesaian masalah. Siswa juga lebih termotivasi untuk bekerjasama dalam kelompok daripada bersaing secara individu. Siswa lebih mengutamakan rasa ingin tahu proses mencari jawaban yang benar daripada sekedar langsung mendapat jawaban yang benar, guru lebih menghargai kemampuan setiap siswa dengan melibatkan setiap siswa ke dalam diskusi kelompok.

Menurut Ruseffendi (Heruman, 2008: 1) matematika merupakan bahasa simbol, dan merupakan ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, merupakan ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil. Sedangkan Jonson dan Rising (Jihad, 2008: 152) menyatakan bahwa matematika adalah tentang pola berfikir, serta pola mengorganisasikan pembuktian yang logis, matematika juga merupakan bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, akurat dengan simbol yang padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai arti daripada bunyi.

Salah satu aspek kemampuan yang penting dicapai dalam pembelajaran matematika adalah pemecahan masalah (NCTM, 2000: 182) "*Problem solving is the cornerstone of school mathematics*". Oleh sebab itu guru perlu mengajarkan pemecahan masalah matematika dalam diri siswa sejak awal sekolah dan demikian juga seorang dosen terhadap mahasiswanya. Hal tersebut dinyatakan oleh Krulik & Rudnik (1988: vii) "*the teaching of problem solving must begin when the child first enters school. Even the youngest of children face problems daily*".

Pemecahan masalah adalah ketrampilan praktis. Ketrampilan praktis didapatkan dengan cara berlatih dan imitasi atau meniru. Hal ini dinyatakan oleh Polya (1973: 5), "*solving problem is a practical skill We acquire practical any skill by imitation and practice*". Latihan memecahkan berbagai jenis masalah lambat laun akan menghadirkan *skill* siswa dalam pemecahan masalah (Reys, 2012: 107). Siswa yang banyak berlatih akan mendapat skor yang lebih baik dalam tes pemecahan masalah daripada siswa yang sedikit berlatih. Oleh karena itu, seorang guru harus memastikan untuk memberikan masalah non rutin, bukan hanya sekedar latihan rutin.

Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk melatih kemampuan pemecahan masalah siswa harus terbiasa berlatih memecahkan masalah dengan bobot yang sesuai dengan kemampuan berfikir dan dengan tipe yang berbeda-beda. Guru atau dosen berperan dalam memfasilitasi dan membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah melalui pertanyaan-pertanyaan yang membangun dan menggali pengetahuan siswa.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Subyek penelitian adalah mahasiswa semester V Prodi PGSD STKIP PGRI Pacitan tahun akademik 2020/2021. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, dokumentasi dan tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

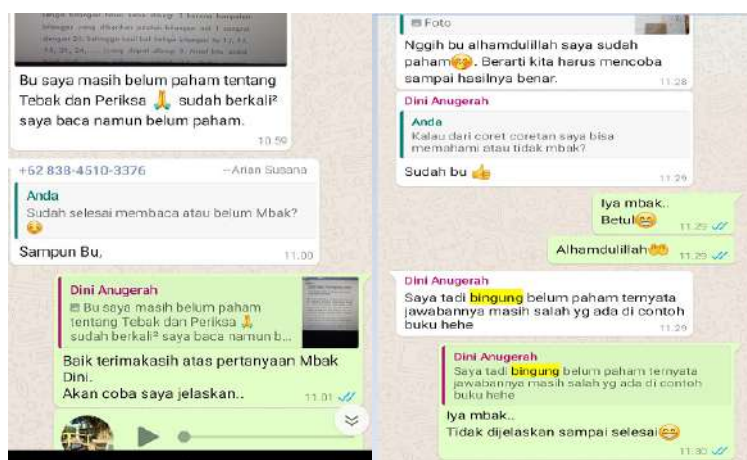
Pelaksanaan Pembelajaran Online dengan Metode Diskusi

Pembelajaran online pada mata kuliah matematika (model asesmen pembelajaran matematika, pemecahan masalah matematika, dan pendidikan matematika kelas tinggi) untuk mahasiswa semester V Prodi PGSD di STKIP PGRI Pacitan menggunakan kombinasi aplikasi whatsapp dan google classroom. Metode pembelajaran adalah dengan diskusi kelas dan diskusi kelompok. Proses pembelajaran diawali dengan pemberian materi pengantar dari buku rujukan utama atau modul yang digunakan dalam setiap mata kuliah oleh dosen yang dikirimkan melalui aplikasi whatsapp. Buku ini berisi materi dan latihan soal yang tersusun secara sistematis bab per bab. Setiap bab dimulai dengan materi pembahasan dan diakhiri dengan latihan soal.

Hampir semua materi pembahasan pada setiap bab merupakan materi baru. Oleh karena itu, materi ini perlu dipahami dengan cara membaca intensif dan ditambah penjelasan oleh dosen. Pada saat masuk pada bab baru, mahasiswa selalu diberi penugasan membaca dan dosen juga memberikan

tambahan penjelasan melalui pesan suara yang dishare melalui grup whatsapp. Pada saat inilah terjadi diskusi kelas yaitu ketika selesai membaca dan mendengarkan audio dari dosen, mahasiswa yang kurang memahami bagian tertentu pada materi dapat menanyakan langsung pada dosen yang mengajar. Pertanyaan dari mahasiswa dan jawaban dari dosen maupun tanggapan dari mahasiswa lain disampaikan via grup whatsapp sehingga seluruh anggota grup kelas dapat ikut menyimak dan memahami topic pembicaraan yang sedang berlangsung. Hal ini sama dengan proses diskusi klasikal saat pembelajaran tatapmuka, dimana dalam proses tersebut ada kegiatan bertanya, menjawab dan saling memberikan respon atau tanggapan.

Pada saat terjadi tanya jawab ini, antar mahasiswa dan dosen terlibat dalam sebuah interaksi untuk menganalisis sebuah topic materi tertentu, juga menggali informasi dan mungkin saling beradu pendapat untuk sampai pada pemahaman yang benar tentang materi tersebut. Hal inilah yang disebut diskusi sebagaimana yang disebutkan oleh Saadah (2017) bahwa metode diskusi merupakan interaksi antara siswa-siswa atau siswa-guru untuk menganalisis, menggali informasi dan juga memperdebatkan topic pembahasan tertentu yang dapat dilakukan melalui kelompok kecil ataupun secara klasikal. Lebih lanjut dikatakan bahwa metode diskusi biasanya digunakan pada kompetensi yang memerlukan penalaran atau analisis dan adanya lebih dari satu kemungkinan alternative solusi.



Proses diskusi klasikal saat pemberian materi pengantar

Untuk mengecek pemahaman materi yang telah dibaca dan didiskusikan oleh mahasiswa, dosen memanfaatkan google classroom untuk pembuatan kuis melalui google form. Dengan melihat isian atau respon mahasiswa pada google form, dosen dapat mengetahui gambaran pemahaman mahasiswa terhadap materi yang sudah dipelajari bersama. Pemahaman terhadap materi sangat diperlukan mahasiswa untuk lebih mudah dalam memecahkan masalah matematika yang terkait dengan materi.

Kuis yang diberikan melalui google form lebih mudah untuk diperiksa oleh dosen dengan memberikan rubric penilaian berupa kunci jawaban dan pedoman penskorannya. Dengan rubric penilaian yang diinputkan ke dalam system, google form akan secara otomatis memberikan skor pada mahasiswa yang bersangkutan ketika menjawab kuis, dan dosen juga dapat langsung melihat

pemetaan jawaban mahasiswa, skor mahasiswa, juga diagram batang yang menunjukkan skor perolehan tersebut tanpa harus menghitung satu persatu.

Setelah materi pada bab tersebut dapat dipahami oleh mahasiswa, proses selanjutnya adalah pengerjaan latihan soal oleh para mahasiswa. Pada saat proses pengerjaan ini dosen juga memberikan fasilitas atau ruang untuk diskusi pada grup kelompok kecil, dimana dosen ikut masuk sebagai peserta dalam grup kelompok. Dosen dapat mengontrol proses jalannya diskusi agar mahasiswa tidak hanya memanfaatkan grup kelompok untuk berbagi jawaban saja, tetapi lebih dari itu, mahasiswa dapat memanfaatkan grup kelompok untuk berdiskusi tentang cara pengerjaan soal yang ada. Saat pengerjaan soal ini terjadilah proses diskusi kelompok. Dengan demikian proses perkuliahan matematika melibatkan proses diskusi klasikal dan juga diskusi kelompok.

Hasil pengerjaan soal yang dilakukan secara diskusi kelompok ini kemudian dikumpulkan melalui google classroom. Pengumpulan tugas melalui google classroom lebih sistematis karena terkumpul pada satu tempat, sehingga dosen lebih mudah untuk memeriksa dan memberikan penilaian. Dari google classroom tersebut, dosen juga menilai kemudian mengembalikan pekerjaan tersebut beserta nilainya kepada mahasiswa yang bersangkutan dengan lebih mudah.

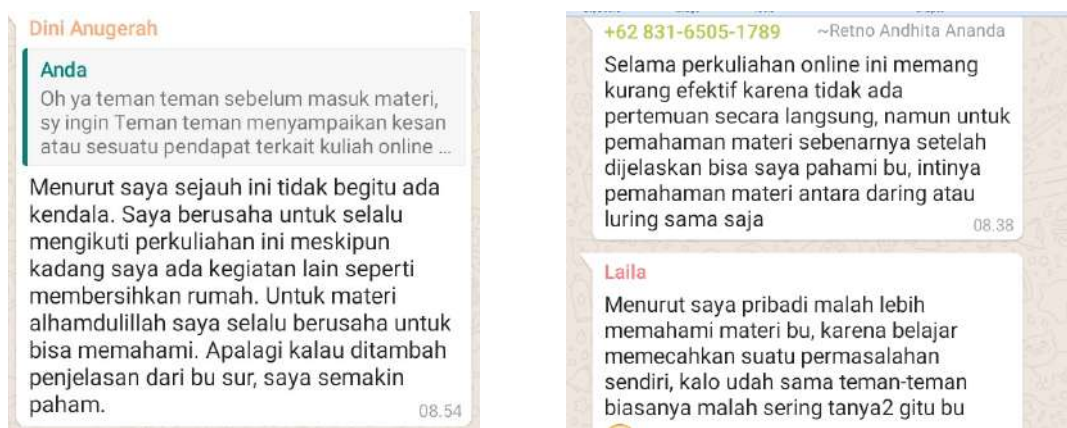
Dalam google classroom dosen juga dapat memberikan umpan balik (komentar) tentang pekerjaan mahasiswa. Komentar tersebut dapat berupa pemberitahuan tentang kesalahan pada pekerjaan mahasiswa serta perbaikannya, sehingga mahasiswa mengetahui dimana letak kekurangan dari pekerjaan yang sudah dilakukan dan dapat memperbaiki kesalahan tersebut. Mahasiswa juga dapat memberikan komentar balik baik berupa pertanyaan (jika belum paham) ataupun pernyataan (jika sudah paham) terhadap komentar yang diberikan oleh dosen yang bersangkutan. Dalam hal ini berarti telah terjadi diskusi antar mahasiswa dengan dosen melalui pesan teks.

Efektivitas Pembelajaran Online dengan Metode Diskusi

Efektivitas pembelajaran matematika dengan metode diskusi melalui aplikasi whatsapp dan google classroom akan dilihat dari segi pemahaman mahasiswa terhadap materi dan pembahasan soal yang dilakukan dalam diskusi kelas serta kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan atau memecahkan masalah matematika yang ada.

Pemahaman Mahasiswa Terhadap Materi

Berdasarkan konfirmasi di grup kelas oleh dosen pengampu mata kuliah tentang pelaksanaan perkuliahan online, diperoleh informasi sebagai berikut: mahasiswa mampu memahami materi yang sudah dipelajari melalui membaca materi dalam modul ditambah dengan adanya penjelasan dari dosen melalui voicenote. Peranan penjelasan materi oleh dosen dirasa sangat penting, karena sebagian mahasiswa merasa kurang paham jika hanya membaca sendiri materi dari modul. Dengan penjelasan tambahan atau penjelasan kembali oleh dosen melalui voice note yang disampaikan di grup whatsapp dirasa sangat membantu mahasiswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari.



Pembelajaran memang selayaknya menjadi aktivitas dua arah, yaitu proses belajar dan membelajarkan. Peran mahasiswa adalah belajar, sedangkan peran dosen adalah membelajarkan. Oleh karena itu, pada setiap pertemuan yang mempelajari materi baru, dosen memastikan untuk melakukan kegiatan membelajarkan yaitu membuat mahasiswa belajar dengan membaca materi dari modul serta memfasilitasi mahasiswa untuk bertanya jika ada materi yang tidak dipahami. Selain itu, dosen juga berusaha untuk memberikan penjelasan terkait dengan materi yang dipelajari dengan lebih jelas dan kontekstual. Penjelasan tersebut dikemas dalam pesan suara yang dibagikan dalam grup kelas.

Pemberian penjelasan tambahan diharapkan dapat membantu mahasiswa yang kurang dapat memahami materi secara tekstual untuk lebih mudah memahami materi secara audio. Hal ini karena memang tipe atau gaya belajar dari mahasiswa itu tidak sama, mungkin ada yang tipe visual, audio, maupun kinestetik. Ada yang dapat memahami hanya dengan membaca materi dan ada yang tidak. Ada yang perlu diberikan penjelasan ulang dan ada pula yang membutuhkan semacam catatan kecil untuk mengaitkan antar poin-poin pembahasan dalam materi.

Ketika mahasiswa diminta untuk membandingkan apakah ada perbedaan antara pemahaman materi yang diperoleh saat kuliah tatap muka dengan saat kuliah online, maka jawaban mahasiswa secara umum adalah pemahaman yang diperoleh sama, hanya saja ada yang dirasa kurang ketika antara anggota kelas ataupun antara mahasiswa dan dosen tidak bertemu atau berinteraksi langsung. Kekurangan ini mungkin terletak pada kesan indrawi yang tidak didapatkan dari perkuliahan online. Selain kekurangan, ternyata mahasiswa juga merasakan kelebihan dari perkuliahan online yaitu adanya tanggung jawab lebih dan pembelajaran bisa menjadi lebih santai.

Pemahaman Mahasiswa Terhadap Pembahasan Soal

Pembahasan soal yang telah dikerjakan secara berkelompok dilakukan setiap dua minggusekali. Pembahasan soal dilakukan pada aplikasi grup whatsapp dengan mengundi salah satu kelompok untuk menjadi pembahas dan melibatkan partisipasi aktif dari seluruh anggota kelas untuk berkontribusi dalam proses diskusi. Kelompok pembahas menyiapkan diri terlebih dahulu agar dapat memberikan pembahasan soal yang benar. Persiapan tersebut diantaranya dilakukan melalui diskusi kelompok dalam grup whatsapp.

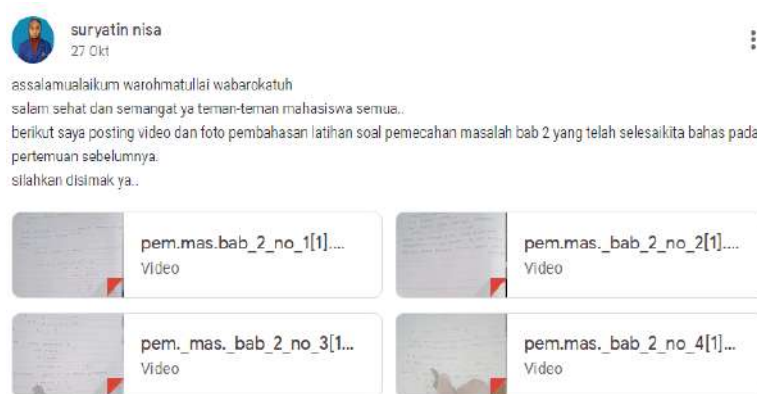
Adapun proses pembahasan di grup kelas adalah diawali dengan penunjukan beberapa mahasiswa (sesuai dengan banyaknya soal yang ada) yang harus mengirimkan pekerjaan miliknya di grup kelas. Penunjukan ini dilakukan oleh kelompok pembahas, sedangkan yang ditunjuk adalah mahasiswa dari kelompok lain. Setelah mahasiswa yang ditunjuk sudah mengirimkan jawabannya di grup kelas, kelompok pembahas melakukan koreksi serta pembahasan terhadap pekerjaan yang telah dikirimkan. Apabila dalam pembahasan tersebut ada yang kurang dipahami oleh mahasiswa maka, mahasiswa berhak mengajukan pertanyaan, sehingga terjadilah diskusi klasikal. Pada proses pembahasan ini, mahasiswa sekaligus bertugas mengoreksi pekerjaan masing-masing serta memberikan perbaikan jika ada pekerjaan yang salah. Hasil koreksi terhadap pekerjaan mereka tersebut nantinya juga harus dikumpulkan kembali melalui google classroom. Dengan demikian, mahasiswa mendapatkan pengalaman untuk melakukan penilaian diri selain mengetahui letak kesalahan serta perbaikannya.

Peran dosen adalah sebagai fasilitator dengan mengarahkan dan memberikan bantuan jika ada pertanyaan yang tidak bisa dijawab oleh kelompok pembahas. Selain itu, dosen juga memberikan alternative solusi lain jika pertanyaan yang ada mempunyai banyak solusi. Tambahan dari dosen ini selain berbentuk pesan suara juga berupa video pembahasan yang dishare di google classroom. Pengiriman video di google classroom lebih mudah diakses bagi siswa karena tidak perlu didownload dan tidak memenuhi memori handphone seperti apabila dikirim via grup whatsapp.



Tanya jawab saat proses pembahasan soal

Adapun pemahaman mahasiswa terhadap pembahasan soal yang dilakukan oleh kelompok cukup baik karena rata-rata pada setiap pertemuan tidak ada kendala yang berarti. Sebagian besar mahasiswa merespon “paham” ketika kelompok pembahas mengkonfirmasi pemahaman mahasiswa terhadap penjelasan yang diberikan oleh kelompok pembahas. Pembahasan soal diberikan secara tekstual dan juga voice note dan jika diperlukan maka diberikan pula pembahasan melalui video yang dikirimkan di google classroom.



Gambar Video pembahasan yang diunggah di google classroom

Efektivitas Pembelajaran Online Dilihat dari Hasil Tes Matematika

Kemampuan mahasiswa dalam memecahkan masalah matematika sebagai tujuan utama dalam pembelajaran matematika dapat dilihat dari hasil tes mahasiswa dalam mengerjakan soal matematika. Adapun secara umum, hasil tes matematika pada mata kuliah model asesmen pembelajaran matematika, pendidikan matematika kelas tinggi dan pemecahan masalah matematika menunjukkan hasil yang baik, yaitu rata-rata kelas pada mata kuliah model asesmen pembelajaran matematika sebesar 87,4, nilai minimal 67,5 dan nilai maksimal 100. Sedangkan pada mata kuliah pendidikan matematika kelas tinggi kelas A nilai rata-rata kelas 94,59 nilai minimal 83,8, nilai maksimal 100. Pada kelas B nilai rata-rata sebesar 96,36, nilai minimal 86 dan nilai maksimal 100. Pada mata kuliah pemecahan masalah matematika kelas A, nilai rata-rata sebesar 89,84, nilai minimal 67,55 dan nilai maksimal 100. Sedangkan pada mata kuliah pemecahan masalah matematika kelas B, nilai rata-rata kelas 91,27 nilai minimal 73 dan nilai maksimal 100. Adapun rekapitulasi nilai tes matematika pada setiap mata kuliah dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Tes Matematika

No	Mata Kuliah dan Kelas	Nilai rata-rata	Nilai minimal	Nilai maksimal
1	Model-model asesmen pembelajaran matematika VAB	87,4	67,5	100
2	Pendidikan matematika kelas tinggi VA	94,59	83,8	100
3	Pendidikan matematika kelas tinggi VB	96,36	86	100
4	Pemecahan masalah matematika VA	89,94	67,55	100
5	Pemecahan masalah matematika VB	91,27	73	100

Dengan melihat pada hasil tes matematika tersebut terlihat bahwa nilai tes mahasiswa tergolong tinggi di semua mata kuliah matematika dengan nilai rata-rata diatas 80, dan nilai maksimal 100. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman mahasiswa terhadap materi matematika cukup baik sehingga mahasiswa dapat mengerjakan soal tes dengan baik. Nilai yang diberikan kepada mahasiswa mencerminkan tingkat kinerja dan pemahaman mahasiswa terhadap materi pembelajaran. Karena

penilaian yang diberikan oleh dosen kepada mahasiswa tidak hanya berdasarkan kebenaran jawaban, tetapi ada skor untuk setiap langkah yang dituliskan saat proses pengerjaan. Nilai yang tinggi menggambarkan kinerja yang baik, secara proses sampai hasil. Kinerja yang baik mencerminkan pemahaman yang baik pula. Oleh karena itu dengan melihat hasil kinerja mahasiswa yang rata-rata benar dapat disimpulkan bahwa pemahaman mahasiswa terhadap materi juga cukup baik..

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa

1. Pelaksanaan pembelajaran online dengan menggunakan aplikasi whatsapp dan google classroom dilakukan dengan tahapan (a) membaca materi pada modul, mendengarkan penjelasan materi melalui pesan suara dan diskusi atau tanya jawab terkait materi yang sedang dibahas (b) mengerjakan soal dengan diskusi kelompok (c) pembahasan soal dengan diskusi klasikal.
2. Mahasiswa dapat memahami materi melalui membaca materi dalam modul ditambah dengan penjelasan dari dosen melalui voicenote.
3. Pemahaman mahasiswa terhadap pembahasan soal yang dilakukan oleh kelompok cukup baik dan pembahasan dapat berjalan lancar pada setiap pertemuan. Pembahasan soal diberikan secara tekstual dan juga voice note dan jika diperlukan maka diberikan pula pembahasan melalui video yang dikirimkan di google classroom.
4. Kemampuan pemecahan masalah matematika mahasiswa cukup baik dengan rata-rata hasil tes di atas 80 dan proses pengerjaan soal yang benar menunjukkan bahwa pemahaman mahasiswa terhadap materi cukup baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnibar & Fajhriani, Dyla (2020). Pemanfaatan Whatsapp Sebagai Media Komunikasi Antara Dosen dan Mahasiswa dalam Menunjang Kegiatan Belajar (Studi terhadap Mahasiswa UIN Imam Bonjol Padang). *Al Munir: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam, Volume 11, Nomer 1*. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/almunir>. Diunduh tanggal 25 Oktober 2020.
- Hapsari, Swita Amalia & Pamungkas, Heri. (2019). Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Online Di Universitas Dian Nuswantoro. *WACANA, Volume 12 Nomer 2, Desember 2019, hlm. 225-233*. https://www.researchgate.net/publication/338221952_PEMANFAATAN_GOOGLE_CLASSROOM_SEBAGAI_MEDIA_PEMBELAJARAN_ONLINE_DI_UNIVERSITAS_DIAN_NUSWANTORO. Diunduh tanggal 12 November 2020.
- Heruman. 2008. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- <https://pusdatin.kemdikbud.go.id/pembelajaran-online-di-tengah-pandemi-covid-19-tantangan-yang-mendewasakan/>

- <https://www.google.com/amp/s/idcloudhost.com/mengenal-apa-itu-google-classroom-fitur-fungsi-dan-keunggulannya/amp/>
- Jihad, Asep. 2008. *Pengembangan Kurikulum Matematika (Tinjauan Teoritis dan Historis)*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Jihad, Asep & Haris, Abdul. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Krulik, S., & Rudnick, J. (1988). *Reasoning and problem solving: a handbook for elementary school*. Boston, MA: Allyn & Bacon, Inc.
- Lester, F.K. (1980). Research on Mathematical Problem Solving. Dalam Shumway, R. J.(Ed), *Research in mathematics* (pp.287-318). Virginia: NCTM.
- Morgan, B.M., Rubin, R., & Carlan, V.G. 2005. Cooperative Learning, Mathematical Problem Solving, and Latinos. *International J. for Mathematics Teaching and Learning*. 6 (3):203-226. Diunduh dari: <http://www.cimt.plymouth.ac.uk/journal/morgan.pdf> pada 1 November 2019.
- NCTM. (2000). *Principles and standards for school mathematics*. Reston, VA: Author.
- Nurfayanti & Nurbaeti. 2019. Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Dalam Pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematik. Volume 2, Nomer 1, Februari 2019, hlm.50-59*. <https://e-journal.my.id/proximal/article/view/211>. diunduh tanggal 14 November 2020.
- Polya, G. 1973. *How to solve it.: a new aspect of mathematical method*. Princeton: Princeton University Press.
- Reys, R. et al. (2012). *Helping children learn mathematics* (10th Ed). New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Riyana, Cepi. (2019). Produksi Bahan Pembelajaran Berbasis Online. Banten: Penerbit Universitas Terbuka.
- Saadah. 2017. Penerapan Metode Diskusi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Menggunakan Pecahan dalam Pemecahan Masalah Siswa Kelas V SDN 003 Tembilahan Kota Kecamatan Tembilahan. *Jurnal PrimaryProgram Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau. Volume 6, Nomer 2, Oktober 2017, hlm.539-545*. <https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/view/454>. Diunduh tanggal 14 November 2020.
- Silberman, Melvin L. 2011. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. (Terjemahan Raisul Muttaqien, edisi revisi). Boston: Allyn and Bacon. (Buku asli diterbitkan tahun 1996)
- Supriyono, Agus. 2011. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

PEMBELAJARAN DARING SAAT PANDEMI COVID-19**Zuniar Kamaluddin Mabruri**

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: zuniarmabruri@gmail.com

Abstrak

Pandemi Covid-19 telah membuat sistem pembelajaran di kampus dipaksa berubah secara drastis dari pertemuan tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pelaksanaan pembelajaran jarak jauh di masa pandemi covid-19. STKIP PGRI Pacitan jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia harus menyesuaikan diri dan siap untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi dengan memanfaatkan berbagai platform yang bisa digunakan dalam pembelajaran jarak jauh. Subjek penelitian adalah mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Data dikumpulkan dengan wawancara melalui zoom meeting. Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) mahasiswa telah memiliki fasilitas-fasilitas dasar yang dibutuhkan untuk mengikuti pembelajaran daring; (2) pembelajaran daring memiliki fleksibilitas dalam pelaksanaannya dan mampu mendorong munculnya kemandirian belajar dan motivasi untuk lebih aktif dalam belajar; dan (3) pembelajaran jarak jauh mendorong munculnya perilaku social distancing dan meminimalisir munculnya keramaian mahasiswa sehingga dianggap dapat mengurangi potensi penyebaran covid-19 di lingkungan perguruan tinggi. Lemahnya pengawasan terhadap mahasiswa, kurang kuatnya sinyal di daerah pelosok, dan mahal biaya kuota adalah tantangan tersendiri dalam pembelajaran daring. Meningkatkan kemandirian belajar, minat dan motivasi, keberanian mengemukakan gagasan dan pertanyaan adalah keuntungan lain dari pembelajaran daring.

Kata kunci: Covid-19, Media, Pembelajaran Jarak Jauh, Teknologi

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 di Indonesia telah membuat sistem pembelajaran berubah secara drastis dari pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran di rumah secara daring. Sejak munculnya kasus pasien positif Covid-19 di Indonesia, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan Kementerian Agama Republik Indonesia menerapkan kebijakan belajar dan bekerja dari rumah sejak pertengahan Maret 2020. STKIP PGRI Pacitan sebagai salah satu Perguruan Tinggi Swasta di Kopertis VII yang berada di bawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan merespon kebijakan tersebut dengan penerapan belajar dan bekerja dari rumah. Banyak perguruan tinggi, termasuk STKIP PGRI Pacitan yang belum terbiasa melakukan perkuliahan secara daring terpaksa mengubah sistem tatap muka menjadi perkuliahan jarak jauh/daring akibat pandemi Covid-19 yang melanda Indonesia ini.

Sesuatu yang berubah memerlukan berbagai adaptasi, baik dosen maupun mahasiswa. Hal ini menyebabkan pembelajaran yang dilakukan menjadi kurang efisien, peserta didik kesulitan memahami materi yang diberikan dosen, kurangnya interaksi antara dosen dan mahasiswa membuat mereka kesulitan memahami materi yang diberikan, mahasiswa lebih susah menanyakan materi yang

belum paham dan kurangnya konsentrasi mahasiswa jika dilakukan pembelajaran secara daring (Mastuti, dkk., 2020). Sesuai dengan acuan kurikulum, mata kuliah terdiri dari berbagai jenis yaitu mata kuliah teori, mata kuliah praktikum, mata kuliah teori dan praktikum, serta mata kuliah praktik kerja lapangan (Dikti, 2014).

Untuk mencegah penyebaran Covid-19, WHO memberikan himbauan untuk menghentikan acara-acara yang dapat menyebabkan massa berkerumun. Maka dari itu, pembelajaran tatap muka yang mengumpulkan banyak mahasiswa di dalam kelas ditinjau ulang pelaksanaannya. Perkuliahan harus diselenggarakan dengan skenario yang mampu mencegah berhubungan secara fisik antara mahasiswa dengan dosen maupun mahasiswa dengan mahasiswa (Firman, F., & Rahayu, S., 2020). Menurut Milman (2015) penggunaan teknologi digital dapat memungkinkan mahasiswa dan dosen melaksanakan proses pembelajaran walaupun mereka ditempatkan yang berbeda.

Bentuk perkuliahan yang dapat dijadikan solusi dalam masa pandemi Covid-19 adalah pembelajaran daring. Menurut Moore, Dickson-Deane, & Galyen (2011) Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Zhang et al., (2004) menunjukkan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tradisional. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mampu mempertemukan mahasiswa dan dosen untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet (Kuntarto, E. (2017). Pada tataran pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat-perangkat *mobile* seperti gawai, laptop, komputer, tablet, dan iphone yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja (Gikas & Grant, 2013). Perguruan tinggi pada masa WFH perlu melaksanakan penguatan pembelajaran secara daring (Darmalaksana, 2020). Pembelajaran daring dibutuhkan dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0 (Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E., 2019).

Penggunaan teknologi *mobile* mempunyai sumbangan besar dalam lembaga pendidikan, termasuk di dalamnya adalah pencapaian tujuan pembelajaran jarak jauh (Korucu & Alkan, 2011). Berbagai media juga dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara daring. Misalnya kelas-kelas virtual menggunakan layanan google classroom, edmodo, dan schoology (Enriquez, 2014; Sicat, 2015; Iftakhar, 2016), dan aplikasi pesan instan seperti whatsapp (So, 2016). Pembelajaran daring menghubungkan peserta didik dengan sumber belajarnya (metadata, pakar/instruktur, perpustakaan) yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan namun dapat saling berkomunikasi, berinteraksi atau berkolaborasi (secara langsung dan secara tidak langsung). Pembelajaran daring adalah bentuk pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan teknologi telekomunikasi dan informasi, misalnya internet, cd-room (Molinda, 2005). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran pembelajaran daring di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Pacitan semasa pandemi Covid-19.

KAJIAN LITERATUR

Berdasarkan Undang-Undang Perguruan Tinggi nomor 12 tahun 2012, pasal 31 tentang Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) menjelaskan bahwa PJJ merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi. PJJ akan memberikan layanan Pendidikan Tinggi kepada kelompok Masyarakat yang tidak dapat mengikuti Pendidikan secara tatap muka atau reguler; dan memperluas akses serta mempermudah layanan Pendidikan Tinggi dalam Pendidikan dan pembelajaran. PJJ diselenggarakan dalam berbagai bentuk, modus, dan cakupan yang didukung oleh sarana dan layanan belajar serta sistem penilaian yang menjamin mutu lulusan sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan Tinggi.

Secara legal formal berdasarkan Permendikbud No. 109/2013 (Pasal 2), PJJ bertujuan untuk memberikan 2016 – layanan pendidikan tinggi kepada kelompok masyarakat yang tidak dapat mengikuti pendidikan secara tatap muka, dan memperluas akses serta mempermudah layanan pendidikan tinggi dalam pembelajaran. Dengan begitu dapat diartikan bahwa PJJ adalah suatu sistem pendidikan yang memiliki karakteristik terbuka, belajar mandiri, dan belajar tuntas dengan memanfaatkan TIK dan/atau menggunakan teknologi lainnya, dan/atau berbentuk pembelajaran terpadu perguruan tinggi. Melalui sistem PJJ ini, setiap orang dapat memperoleh akses terhadap pendidikan yang berkualitas seperti halnya pendidikan tatap muka/reguler pada umumnya tanpa harus meninggalkan keluarga, rumah, kampung halaman, pekerjaan, dan tidak kehilangan kesempatan berkarir. Selain perolehan akses yang mudah, sistem PJJ juga diharapkan mampu meningkatkan pemerataan kualitas pendidikan bagi setiap orang. Sifat masal sistem PJJ dalam mendistribusikan pendidikan berkualitas yang berstandar dengan memanfaatkan TIK, standardisasi capaian pembelajaran (learning outcomes), materi ajar, proses pembelajaran, bantuan belajar, dan evaluasi pembelajaran, menjadikan pendidikan berkualitas dapat diperoleh oleh berbagai kalangan lintas ruang dan waktu.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Tujuan penelitian ini adalah menggambarkan pembelajaran daring yang diselenggarakan di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dalam menekan mata rantai penyebaran Covid-19 di lingkungan perguruan tinggi. Pembelajaran daring yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang dapat diakses menggunakan layanan internet. Penelitian dilakukan dengan terlebih dahulu mengadakan survei kepada mahasiswa mengenai penerapan pembelajaran daring. Ada 80 orang subjek yang telah memberikan respon terhadap survei yang disebarkan. Hasil survei kemudian dikelompokkan ke dalam tiga kategori respon mahasiswa: (1) Setuju dengan penerapan pembelajaran daring; (2) Tidak setuju dengan penerapan pembelajaran daring; (3) Ragu dengan pelaksanaan pembelajaran daring.

Subjek penelitian adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Pacitan yang telah melaksanakan pembelajaran daring dan dikelompokkan berdasarkan respon subjek penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara via zoom *meeting*. Aspek-aspek yang ditanyakan dalam wawancara adalah: (1) sarana dan prasarana yang dimiliki mahasiswa untuk melaksanakan pembelajaran daring; (2) Respon mahasiswa mengenai efektivitas pembelajaran daring; (3) Pelaksanaan pembelajaran daring dalam memutus mata rantai penyebaran Covid-19 di lingkungan perguruan tinggi. Analisis data penelitian dilakukan menggunakan model analisis Miles & Huberman (1994) yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu reduksi data, *display* data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan.

Analisis data penelitian tahap reduksi data merupakan tahap mengumpulkan seluruh informasi yang dibutuhkan dari hasil wawancara lalu di kelompokkan datanya. Tahap *display* data merupakan pemaparan data yang diperlukan dalam penelitian dan yang tidak perlu dibuang. Tahap penarikan dan verifikasi kesimpulan adalah tahap interpretasi data penelitian untuk ditarik kesimpulan berdasarkan fenomena yang didapatkan (Miles & Huberman, 1994).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Mahasiswa Memiliki Fasilitas yang Memadai untuk Melaksanakan Pembelajaran Daring

Peningkatan dalam penggunaan internet di Indonesia dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Pada tahun 2018 ada 62,41% orang penduduk Indonesia telah memiliki telepon seluler dan 20,05 % rumah tangga telah memiliki komputer dirumahnya. Data ini relevan dengan hasil riset yang memaparkan bahwa walaupun ada mahasiswa yang belum memiliki laptop, akan tetapi hampir seluruh mahasiswa telah mempunyai gawai. Survei yang telah dilakukan melaporkan bahwa 65 orang mempunyai gawai dan laptop dan 15 orang mempunyai gawai saja.

Penggunaan gawai dan laptop dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Anggrawan, A., 2019). Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E. (2019) menyatakan banyak kelebihan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pelaksanaan pembelajaran daring diantaranya adalah tidak terikat ruang dan waktu. Penelitian telah banyak dilakukan yang meneliti tentang penggunaan gawai seperti *smartphone* dan laptop dalam pembelajaran. Kemampuan gawai dan laptop dalam mengakses internet membantu mahasiswa untuk mengikuti pembelajaran daring (Kay & Lauricella, 2011). Penggunaan pembelajaran daring menggunakan zoom memiliki kelebihan dapat berinteraksi langsung antara mahasiswa dan dosen serta bahan ajar tetapi memiliki kelemahan boros kuota dan kurang efektif apabila lebih dari 20 peserta didik (Naserly, 2020).

Lebih lanjut, tantangan pembelajaran daring adalah ketersediaan layanan internet. Sebagian mahasiswa mengakses internet menggunakan layanan seluler dan sebagian kecil menggunakan layanan WiFi. Ketika kebijakan pembelajaran daring diterapkan, mahasiswa pulang kampung.

Mereka mengalami kesulitan sinyal selular ketika di daerah masing-masing, jikapun ada sinyal yang didapatkan sangat lemah. Hal ini menjadi tantangan tersendiri dalam penerapan pembelajaran daring. Pembelajaran daring memiliki kelemahan ketika layanan internet lemah, dan intruksi dosen yang kurang dipahami oleh mahasiswa (Astuti, & Febrian, 2019).

Tantang lain yang dihadapi adalah kendala dalam pembiayaan pembelajaran daring. Mahasiswa mengungkapkan bahwa untuk mengikuti pembelajaran daring, mereka harus mengeluarkan biaya cukup mahal untuk membeli kuota data internet. Menurut mereka, pembelajaran dalam bentuk konferensi video telah menghabiskan banyak kuota data, sementara diskusi daring melalui aplikasi pesan instan tidak membutuhkan banyak kuota. Penggunaan pembelajaran daring menggunakan konferensi video membutuhkan biaya yang cukup mahal (Naserly, 2020).

Walaupun penggunaan gawai dapat mendukung pembelajaran daring, tetapi ada dampak negatif yang perlu mendapat perhatian dan diantisipasi yaitu penggunaan gawai yang berlebihan. Mereka mengakui bahwa selain untuk pembelajaran, mahasiswa juga menggunakan gawai untuk media sosial dan menonton youtube. Media sosial telah memasuki ranah kehidupan golongan dewasa awal (Lau, 2017). Mahasiswa mengakses media sosial dalam rangka ekspresi diri, membangun jejaring pertemanan dan opini. Sangat disayangkan, banyak orang kecanduan gawai akibat menggunakannya secara berlebihan. Perlu dikhawatirkan masuknya informasi yang menyesatkan dan tidak perhatian selama belajar akibat bermain media sosial. Selain itu, peserta didik yang kecanduan gawai memiliki masalah akademik dan sosial (Kwon et al., 2013).

2. Efektivitas Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring yang dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Pacitan dalam upaya memutus mata rantai penyebaran Covid-19 menggunakan aplikasi-aplikasi pembelajaran yang dapat diakses dengan jaringan internet. Secara keseluruhan, mahasiswa puas dengan pembelajaran yang fleksibel. Dengan pembelajaran daring, mahasiswa tidak terkendala waktu dan tempat dimana mereka dapat mengikuti perkuliahan dari rumah masing-masing maupun dari tempat dimana saja. Dengan pembelajaran daring, dosen memberikan perkuliahan melalui kelas-kelas virtual yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun tidak terikat ruang dan waktu. Kondisi ini membuat mahasiswa dapat secara bebas memilih mata kuliah yang diikuti dan tugas mana yang harus dikerjakan lebih dahulu. Penelitian Sun et al., (2008) menginformasikan bahwa fleksibilitas waktu, metode pembelajaran, dan tempat dalam pembelajaran daring berpengaruh terhadap kepuasan mahasiswa terhadap pembelajaran.

Ditemukan hasil penelitian yang unik dari penelitian ini yaitu mahasiswa merasa lebih nyaman dalam mengemukakan gagasan dan pertanyaan dalam pembelajaran daring. Mengikuti pembelajaran dari rumah membuat mereka tidak merasakan tekanan psikologis dari teman sebaya yang biasa mereka alami ketika mengikuti pembelajaran tatap muka. Ketidakhadiran dosen secara langsung atau fisik juga menyebabkan mahasiswa merasa tidak canggung dalam mengutarakan

gagasan. Ketiadaan penghambat fisik serta batasan ruang dan waktu menyebabkan peserta didik lebih nyaman dalam berkomunikasi (Sun et al., 2008). Lebih lanjut, pembelajaran secara daring menghilangkan rasa canggung yang pada akhirnya membuat mahasiswa menjadi berani berekspresi dalam bertanya dan mengutarakan ide secara bebas.

Pembelajaran daring juga memiliki kelebihan mampu menumbuhkan kemandirian belajar (*self regulated learning*). Penggunaan aplikasi daring mampu meningkatkan kemandirian belajar (Oknisih, N., & Suyoto, S., 2019). Kuo et al., (2014) menyatakan bahwa pembelajaran daring lebih bersifat berpusat pada siswa yang menyebabkan mereka mampu memunculkan tanggung jawab dan otonomi dalam belajar (*learning autuonomy*). Belajar secara daring menuntut mahasiswa mempersiapkan sendiri pembelajarannya, mengevaluasi, mengatur dan secara simultan mempertahankan motivasi dalam belajar (Sun, 2014)

Pembelajaran daring memiliki tantangan khusus, lokasi mahasiswa dan dosen yang terpisah saat melaksanakan menyebabkan dosen tidak dapat mengawasi secara langsung kegiatan mahasiswa selama proses pembelajaran. Tidak ada jaminan bahwa mahasiswa sungguh-sungguh dalam mendengarkan ulasan dari dosen. Pembelajaran daring sebaiknya diselenggarakan dalam waktu tidak lama mengingat mahasiswa sulit mempertahankan konsentrasinya apabila perkuliahan daring dilaksanakan lebih dari satu jam. Hasil penelitian juga melaporkan bahwa tidak sedikit mahasiswa yang kesulitan dalam memahami materi perkuliahan yang diberikan secara daring. Bahan ajar biasa disampaikan dalam bentuk bacaan yang tidak mudah dipahami secara menyeluruh oleh mahasiswa berasumsi bahwa materi dan tugas tidak cukup karena perlu penjelasan secara langsung oleh dosen. Kelas yang dosennya sering masuk dan memberikan penjelasan memberikan pembelajaran lebih baik dibandingkan kelas yang dosennya jarang masuk kelas dan memberikan penjelasan.

3. Pembelajaran Daring Memutus Mata Rantai Penyebaran Covid-19 di Perguruan Tinggi

Wabah Covid-19 adalah jenis wabah yang tingkat penyebarannya sangat tinggi dan cepat. Wabah ini menyerang sistem imun dan pernapasan manusia (Rothan & Byraredy, 2020). Pencegahan wabah ini dilakukan dengan menghindari interkasi langsung orang yang terinfeksi dengan orang-orang yang beresiko terpapar virus corona ini (Caley, Philp, & McCracken, 2008). Mengatur jarak dan kontak fisik yang berpeluang menyebarkan virus disebut *social distancing*.

Berbagai upaya untuk menekan mata rantai penyebaran Covid-19 di lingkungan kampus, STKIP PGRI Pacitan menerapkan aturan pembelajaran daring. Perkuliahan dilakukan menggunakan internet sehingga memudahkan dosen dan mahasiswa berinteraksi secara daring. Pembelajaran daring memungkinkan adanya interaksi melalui web walaupun mereka berada ditempat yang jauh dan berbeda (Arzayeva, et al., 2015). Keberadaan dosen dan mahasiswa yang berada ditempat yang berbeda selama pembelajaran menghilangkan kontak fisik dan mampu mendorong munculnya perilaku *social distancing*. Menurut Stein (2020) melakukan *social distancing* sebagai solusi yang baik untuk mencegah penyebaran Covid-19.

Pelaksanaan pembelajaran daring memungkinkan mahasiswa dan dosen melaksanakan perkuliahan dari rumah masing-masing. Mahasiswa dapat mengakses materi perkuliahan dan mengirim tugas yang diberikan dosen tanpa harus bertemu secara fisik di kampus. Tindakan ini bisa mengurangi timbulnya kerumunan massa di kampus seperti yang terjadi pada perkuliahan tatap muka. WHO (2020) merekomendasi bahwa menjaga jarak dapat mencegah penularan Covid-19. Sayangnya, di daerah-daerah yang pelosok dan tidak mempunyai akses internet yang baik pelaksanaan pembelajaran daring menunjukkan kecenderungan yang berbeda. Dalam menyiasati kondisi ini, mahasiswa yang tinggal di daerah yang sinyal internet lemah akan mencari wilayah-wilayah tertentu seperti perbukitan, pantai, dan wilayah kecamatan untuk dapat terjangkau oleh akses internet.

KESIMPULAN

Dalam rangka memutus mata rantai penyebaran Covid-19 di lingkungan perguruan tinggi maka Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Pacitan melaksanakan pembelajaran daring sebagai solusi pelaksanaan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan mahasiswa memiliki sarana dan prasarana untuk melaksanakan pembelajaran daring. Pembelajaran daring efektif untuk mengatasi pembelajaran yang memungkinkan dosen dan mahasiswa berinteraksi dalam kelas virtual. Daring dapat membuat mahasiswa belajar mandiri dan motivasinya meningkat. Namun, ada kelemahan pembelajaran daring mahasiswa tidak terawasi dengan baik selama proses pembelajaran daring. Lemah sinyal internet dan mahal biaya kuota menjadi tantangan tersendiri pembelajaran daring. Akan tetapi pembelajaran daring dapat menekan penyebaran Covid-19 di perguruan tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggrawan, A. (2019). *Analisis deskriptif hasil belajar pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online menurut gaya belajar mahasiswa*. MATRIK: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer, 18(2), 339-346. <https://doi.org/10.30812/matrik.v18i2.411>
- Arzayeva, M., Rakhimzhanov, K., Abdrahmanova, A., & Umitkaliev, U. (2015). *Special aspects of distance learning in educational system*. Anthropologist, 22(3), 449-454. <https://doi.org/10.1080/09720073.2015.11891900>
- Astuti, P., & Febrian, F. (2019). *Blended Learning Syarah: Bagaimana Penerapan dan Persepsi Mahasiswa*. Jurnal Gantang, 4(2), 111- 119. <https://doi.org/10.31629/jg.v4i2.1560>
- Caley, P., Philp, D. J., & McCracken, K. (2008). *Quantifying social distancing arising from pandemic influenza*. Journal of the Royal Society Interface. <https://doi.org/10.1098/rsif.2007.1197>
- Darmalaksana, W. (2020). *Whatsapp kuliah mobile*. Bandung: Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

- Dikti. (2014). *Buku panduan kurikulum pendidikan tinggi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Enriquez, M. A. S. (2014). *Students perceptions on the effectiveness of the use of edmodo as a supplementary tool for learning*. DLSU Research Congress. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). *Pembelajaran online di tengah pandemi Covid-19*. Indonesian Journal of Educational Science (IJES), 2(2), 81-89.
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). *Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media*. Internet and Higher Education. <https://doi.org/10.1016/j.jheduc.2013.06.002>
- Kay, R. H., & Lauricella, S. (2011). *Exploring the benefits and challenges of using laptop computers in higher education classrooms: A formative analysis*. Canadian Journal of Learning and Technology /La Revue Canadienne de l'apprentissage et de La Technologie. <https://doi.org/10.21432/t2s598>
- Korucu, A. T., & Alkan, A. (2011). *Differences between m-learning (mobile learning) and elearning, basic terminology and usage of m-learning in education*. Procedia - Social and Behavioral Sciences. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.04.029>
- Kuntarto, E. (2017). *Keefektifan model pembelajaran daring dalam perkuliahan bahasa indonesia di perguruan tinggi*. Indonesian Language Education and Literature, 3(1), 99-110. [10.24235/ileal.v3i1.1820](https://doi.org/10.24235/ileal.v3i1.1820)
- Kuo, Y. C., Walker, A. E., Schroder, K. E. E., & Belland, B. R. (2014). *Interaction, Internet self-efficacy, and self-regulated learning as predictors of student satisfaction in online education courses*. Internet and Higher Education. <https://doi.org/10.1016/j.jheduc.2013.10.001>
- Kwon, M., Lee, J. Y., Won, W. Y., Park, J. W., Min, J. A., Hahn, C., ... Kim, D. J. (2013). *Development and validation of a smartphone addiction scale (sas)*. PLoS ONE. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0056936>
- Lau, W. W. F. (2017). *Effects of social media usage and social media multitasking on the academic performance of university students*. Computers in human behavior. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.11.043>
- Mastuti, dkk. (2020). *Teaching from home: Dari belajar merdeka menuju merdeka belajar*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Miles, M. B., & Huberman, M. (1994). *Qualitative data analysis second edition*. SAGE Publications.
- Milman, N. B. (2015). *Distance education*. In *international encyclopedia of the social & behavioral sciences: Second edition*. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.92001-4>
- Molinda, M. (2005). *Instructional technology and media for learning* New Jersey: Colombus, Ohio.

- Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. (2011). *E-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same?*. Internet and Higher Education. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2010.10.001>.
- Naserly, M. K. (2020). *Implementasi zoom, google classroom, dan whatsapp group dalam mendukung pembelajaran daring (online) pada mata kuliah bahasa inggris lanjut (studi kasus pada 2 kelas semester 2, jurusan administrasi bisnis*. Aksara Public, 4(2), 155-165.
- Oknisih, N., & Suyoto, S. (2019). *Penggunaan aplen (aplikasi online) sebagai upaya kemandirian belajar siswa*. Seminar Nasional Pendidikan Dasar (Vol. 1, No. 01)
- Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E. (2019). *Faktor-faktor yang mempengaruhi kesuksesan pembelajaran daring dalam revolusi industri 4.0*. In Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS) (Vol. 1, No. 1).
- Permendikbud No. 109/2013 (Pasal 2), tentang Pendidikan Jarak Jauh.
- Rothan, H. A., & Byrareddy, S. N. (2020). *The epidemiology and pathogenesis of coronavirus disease (COVID-19) outbreak*. Journal of Autoimmunity. <https://doi.org/10.1016/j.jaut.2020.102433>
- So, S. (2016). *Mobile instant messaging support for teaching and learning in higher education*. Internet and Higher Education. <https://doi.org/10.1016/Zj.iheduc.2016.06.001>
- Stein, R. (2020). *Covid-19 and rationally layered social distancing*. International Journal of Clinical Practice. <https://doi.org/10.1111/ijcp.13501>
- Sun, P. C., Tsai, R. J., Finger, G., Chen, Y. Y., & Yeh, D. (2008). *What drives a successful eLearning? An empirical investigation of the critical factors influencing learner satisfaction*. Computers and Education. <https://doi.org/10.1016/Zj.compedu.2006.11.007>
- Sun, S. Y. H. (2014). *Learner perspectives on fully online language learning*. Distance Education. <https://doi.org/10.1080/01587919.2014.891428>
- Undang-Undang Perguruan Tinggi nomor 12 tahun 2012, pasal 31 tentang Pendidikan Jarak Jauh (PJJ).
- WHO. (n.d.). Points of entry and mass gatherings. Retrieved March 28, 2020, from <https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/technicalguidance/points-of-entry-and-mass-gatherings>
- Zhang, D., Zhao, J. L., Zhou, L., & Nunamaker, J. F. (2004). *Can e-learning replace classroom learning?*. Communications of the ACM. <https://doi.org/10.1145/986213.986216>

HUBUNGAN FASILITAS BELAJAR DAN LINGKUNGAN KELUARGA TERHADAP HASIL BELAJAR MUSIM PANDEMIK COVID-19

Nely Indra Meifiani

Program Studi Pendidikan Matematika, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: indrameifiani@gmail.com

Abstrak

Pandemik COVID-19 mempengaruhi seluruh aspek kehidupan, terlebih lagi pendidikan. Oleh karena itu Peneliti mengkaji kasus yang kemungkinan erat kaitanya dengan pembelajaran siswa selama pembelajaran daring selama ini. Penelitian ini membahas tentang hubungan fasilitas belajar dengan hasil belajar, hubungan lingkungan keluarga dengan hasil belajar, dan hubungan antara fasilitas belajar dengan lingkungan keluarga terhadap hasil belajar. Jenis penelitian ini adalah Korelasi dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Di mana penilaian dilakukan secara online. Sampel penelitian diambil secara acak sebanyak 92 siswa. Analisis datanya menggunakan uji normalitas, uji linieritas, dan pengujian hipotesis menggunakan korelasi produk moment dan regresi linier berganda. Hasil penelitian ini adalah Kesimpulan penelitian ini adalah tidak terdapat hubungan yang signifikan antara variabel Hasil belajar dan Fasilitas Belajar, tidak terdapat hubungan yang signifikan antara variabel Hasil belajar dan Lingkungan Keluarga, dan tidak terdapat hubungan secara bersama-sama antara Lingkungan Keluarga dan Fasilitas Belajar dengan hasil belajar.

Kata kunci: Fasilitas Belajar, Lingkungan Keluarga, Pandemi

PENDAHULUAN

Pandemik COVID-19 mempengaruhi seluruh aspek kehidupan sejak wabah ini masuk ke negara ini. Wajah pendidikan saat ini berubah sangat drastis akibat pandemi COVID-19. Semua yang terlibat di dunia pendidikan harus bekerja lebih keras lagi supaya pendidikan anak-anak tetap berjalan sebagaimana mestinya, walaupun dengan segala keterbatasan. Tidak hanya siswa bahkan guru dan orang tua juga merasakan dampak yang sama yaitu kesulitan dalam pembelajaran di masa pandemik. Kondisi siswa, orang tua, dan guru yang awalnya tidak siap dengan pembelajaran jarak jauh membuat awal pembelajaran di musim ini lumayan terganggu.

Tidak semua orang tua mampu memfasilitasi untuk mendukung pembelajaran daring ini, kondisi ekonomi yang semakin sulit dengan tuntutan yang tinggi membuat orang tua tidak maksimal dalam pendampingan dan memfasilitasi untuk pembelajaran anak-anak di rumah. Karena orang tua harus tetap bekerja mencari nafkah, bahkan ada yang berangkat pagi pulang sore sehingga tidak bisa mendampingi secara maksimal dalam pembelajaran daring. Permasalahan tidak hanya berhenti disitu saja, kesulitan semakin dirasakan pula dengan pendidikan orang tua turut mempengaruhi kelancaran pembelajaran. Kejadian seperti ini akan dirasakan oleh masyarakat golongan menengah kebawah sehingga ada yang tidak mampu memfasilitasi anak-anak mereka dengan HP android atau bahkan

leptop untuk menunjang pembelajaran. Dan ada pula dari mereka yang berada di daerah terpencil yang jauh dari jaringan internet.

Kesulitan yang sama juga dihadapi oleh pihak sekolah dan guru, COVID-19 merupakan kejadian luar biasa yang merubah banyak hal dalam pembelajaran yang sudah dipersiapkan dengan matang oleh sekolah bahkan pemerintah. Mereka dipaksa dengan cepat menentukan kebijakan baru yang tetap bersahabat dengan siswa, orang, tua, dan guru serta pihak sekolah itu sendiri. Supaya pembelajaran tetap berjalan dengan baik. Sekolah harus menyiapkan pembelajaran jarak jauh yang efektif dan efisien, guru dituntut terampil dan kreatif. Harapannya adalah pembelajaran daring tidak menyulitkan kedua belah pihak yaitu sekolah dan anak-anak. Akan tetapi hal tersebut tetap terbatas karena terkendala fasilitas dan Sumber Daya Manusia (SDM) yang mendukung pembelajaran.

KAJIAN LITERATUR

1. Pembelajaran Daring

Menurut Pohan (2020) pembelajaran daring sangat dikenal di kalangan masyarakat dan akademik dengan istilah pembelajaran online (*online learning*). Istilah lain yang sangat umum diketahui adalah pembelajaran jarak jauh (*learning distance*). Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang berlangsung di dalam jaringan dimana pengajar dan yang diajar tidak bertatap muka secara langsung.

Pembelajaran *online* merupakan suatu kegiatan belajar yang membutuhkan jaringan internet dengan konektivitas, aksesibilitas, fleksibilitas, serta kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran Moore *et al* (dalam Firman dan Sari, 2020).

Sedangkan menurut Yuliani *et all* (2020) menyatakan bahwa Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mampu memepertemukan mahasiswa dan dosen untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet. Pada tataran pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat-perangkat mobile seperti smartphone atau telepon android, laptop, computer, tablet, dan iphone yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan di mana saja.

2. Fasilitas Belajar

Menurut Bafadal (2004) mendefinisikan bahwa sarana atau fasilitas belajar adalah semua perangkat peralatan, bahan, dan perabot yang secara langsung digunakan dalam proses belajar di sekolah, sedangkan menurut Djamarah (2006) Fasilitas adalah segala sesuatu yang memudahkan anak didik. Dan Nurcahyo dan Hariyanti (2016) menyebutkan indicator yang digunakan untuk mengukur fasilitas belajar di rumah adalah sarana belajar, prasarana belajar, dan biaya yang merupakan fasilitas pendukung. Sedangkan Slameto menyatakan bahwa fasilitas belajar dibagi menjadi dua macam, yaitu fasilitas belajar di rumah dan fasilitas belajar di sekolah.

Berdasarkan beberapa teori di atas dapat dikatakan bahwa Fasilitas belajar sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar, baik itu fasilitas yang ada di sekolah maupun yang ada di rumah. Akan tetapi karena penelitian ini dilaksanakan di musim pandemika COVID-19 maka fasilitas disini akan

dibatasi pada fasilitas belajar di rumah. Fasilitas belajar dirumah akan membantu siswa atau mahasiswa dalam menyelesaikan tugas dari sekolah.

Menurut Slameto (2010) indikator fasilitas belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Ruang atau tempat belajar
- 2) Perabot belajar
- 3) Alat bantu belajar
- 4) Sumber belajar
3. Lingkungan Keluarga

Menurut Hasbullah (2009) menyatakan bahwa Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pendidikan yang pertama, karena dalam keluarga inilah anak pertama-tama mendapatkan didikan dan bimbingan. Juga dikatakan lingkungan yang utama, karena sebagian besar kehidupan anak adalah di dalam keluarga sehingga pendidikan yang banyak diterima oleh anak adalah dalam keluarga. Sedangkan menurut Umar Tirtaraharja (2005) Lingkungan keluarga adalah lingkungan pendidikan yang pertama dan utama. Keluarga merupakan pengelompokan primer yang terdiri dari sejumlah kecil orang karena hubungan semenda dan sedarah. Keluarga ini dapat berbentuk keluarga inti (*nucleus family*: ayah, ibu, dan anak), ataupun keluarga yang diperluas (disamping inti, ada orang lain: kakek/nenek, adek/ipar, pembantu, dan lain-lain).

Menurut Slameto (2010) Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga. Diantaranya adalah

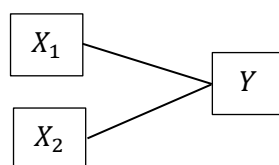
- a. Cara orang tua mendidik
- b. Relasi antaranggota keluarga
- c. Suasana rumah
- d. Keadaan ekonomi keluarga
- e. Pengertian orang tua
- f. Latar belakang kebudayaan

METODE

1. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis Penelitian ini termasuk jenis penelitian korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian Korelasional merupakan penelitian yang dilakukann untuk mengetahui tingkat hubungan antara dua variable atau lebih, tanpa melakukan perubahan, tambahan, atau manipulasi terhadap data yang memang sudah ada (Arikunto, 2010: 4).

Desain yang digunakan adalah *design correlation*



Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan:

X_1 = Fasilitas Belajar

X_2 = Lingkungan Keluarga

Y = Hasil Belajar

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Pacitan Tahun Pelajaran 2020/2021.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan angket dan tes hasil belajar. Angket diambil secara online oleh peneliti sedangkan tes di ambikan dari data hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) yang dilaksanakan oleh pihak sekolah, di mana penilaian juga dilaksanakan secara daring.

4. Analisis Data

Uji prasyarat dengan uji normalitas dan linieritas. Uji hipotesisnya dengan uji korelasi sederhana di mana untuk menguji satu variable bebas dengan satu variable terikat. Dan uji regresi berganda di mana untuk menguji antara dua variable bebas atau lebih secara bersama-sama dengan satu variable terikat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Prasarat analisis

a. Uji normalitas

Tabel 1.
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	.086	92	.091	.973	92	.057
Fasilitas Belajar	.126	92	.001	.979	92	.151
Lingkungan Keluarga	.077	92	.200*	.979	92	.148

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 1. Hasil dari SPSS 25 diperoleh nilai signifikansi uji Shapiro-Wilk untuk variabel Hasil Belajar adalah 0,057, variabel Fasilitas Belajar adalah 0,151 dan variabel Lingkungan

Keluarga adalah 0,148. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$ maka H_0 diterima. Artinya semua sampel berasal dari data yang berdistribusi normal.

b. Uji linieritas

Tabel 2.
ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar *	Between Groups	(Combined)	2950.784	28	105.385	.625	.914
		Linearity	147.445	1	147.445	.874	.353
Fasilitas Belajar		Deviation from Linearity	2803.339	27	103.827	.615	.918
	Within Groups		10630.900	63	168.744		
	Total		13581.685	91			

Berdasarkan tabel 2. Hasil dari SPSS 25 diperoleh nilai signifikansi adalah sebesar $0.918 > \alpha = 0,05$. Maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara Hasil Belajar dengan Fasilitas Belajar.

Tabel 3.
ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar *	Between Groups	(Combined)	3277.461	27	121.387	.754	.789
		Linearity	344.190	1	344.190	2.138	.149
Lingkungan Keluarga		Deviation from Linearity	2933.271	26	112.818	.701	.841
	Within Groups		10304.224	64	161.003		
	Total		13581.685	91			

Berdasarkan tabel 3. Hasil dari SPSS 25 diperoleh nilai signifikansi adalah sebesar $0.841 > \alpha = 0,05$. Maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara Hasil Belajar dengan Lingkungan Keluarga.

2. Uji Hipotesis

Tabel 4.
Correlations

		PAS	Fasilitas Belajar
Hasil Belajar	Pearson Correlation	1	.104
	Sig. (2-tailed)		.323
	N	92	92
Fasilitas Belajar	Pearson Correlation	.104	1
	Sig. (2-tailed)	.323	
	N	92	92

Tabel 4. Menyebutkan bahwa variabel Hasil Belajar dan Fasilitas Belajar mempunyai tingkat korelasi sebesar 0,104 yang dapat disimpulkan bahwa koefisien korelasi product moment menunjukkan terjadi korelasi positif sangat rendah yang berarti semakin rendah fasilitas belajar siswa, maka semakin rendah hasil belajarnya. Sedangkan nilai sig. (2- tailed) $0,323 > \alpha = 0,05$ yang artinya H_0 diterima menunjukkan tidak terdapat hubungan yang signifikan antara variabel Hasil belajar dan Fasilitas Belajar.

Tabel 5.
Correlations

		PAS	Lingkungan Keluarga
PAS	Pearson Correlation	1	.159
	Sig. (2-tailed)		.130
	N	92	92
Lingkungan Keluarga	Pearson Correlation	.159	1
	Sig. (2-tailed)	.130	
	N	92	92

Tabel 5. Menyebutkan bahwa variabel Hasil Belajar dan Lingkungan Keluarga mempunyai tingkat korelasi sebesar 0,159 yang dapat disimpulkan bahwa koefisien korelasi product moment menunjukkan terjadi korelasi positif sangat rendah yang berarti semakin rendah pengaruh Lingkungan Keluarga siswa, maka semakin rendah hasil belajarnya. Sedangkan nilai sig. (2- tailed) $0,130 > \alpha = 0,05$ yang artinya H_0 diterima menunjukkan tidak terdapat hubungan yang signifikan antara variabel Hasil belajar dan Lingkungan Keluarga.

Tabel 6.
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	R Square Change	Change Statistics			Sig. F Change
						F Change	df1	df2	
1	.163 ^a	.027	.005	12.188	.027	1.212	2	89	.302

a. Predictors: (Constant), Lingkungan Keluarga, Fasilitas Belajar

Berdasarkan tabel 6. Diketahui bahwa besarnya hubungan secara bersama-sama antara Lingkungan Keluarga dan Fasilitas Belajar dengan hasil belajar yang dihitung dengan koefisien korelasi ditunjukkan dengan nilai R sebesar 0,163. Hal ini menunjukkan hubungan positif antara Lingkungan Keluarga dan Fasilitas Belajar dengan hasil belajar adalah sangat rendah. Berdasarkan tabel model summary diperoleh nilai probabilitas (sig. F. Change) = 1,212 dan nilai sig. F. Change $0,302 > \alpha = 0,05$, maka keputusannya adalah H_0 diterima, artinya tidak terdapat hubungan secara bersama-sama antara Lingkungan Keluarga dan Fasilitas Belajar dengan hasil belajar.

KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini adalah tidak terdapat hubungan yang signifikan antara variabel Hasil belajar dan Fasilitas Belajar, tidak terdapat hubungan yang signifikan antara variabel Hasil belajar dan Lingkungan Keluarga, dan tidak terdapat hubungan secara bersama-sama antara Lingkungan Keluarga dan Fasilitas Belajar dengan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Bafadal, Ibrahim. 2004. *Manajemen Perlengkapan Sekolah dan Aplikasinya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Febriani, P. S., & Sarino, Alit. (2017). Dampak Cara Belajar Dan Fasilitas Belajar Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Journal manajerial UPI*, Volume 2 No. 2.
- Firman & Sari. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal Of Educational Science (IJES)*, Volume 02 No 02.
- Hasbullah. (2009). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers
- Pohan, Albert Effendi. (2020). *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. CV Sarnu Untung: Grobogan.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Tirtaraharja, Umar. (2005). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yuliani, Meda et all. (2020). *Pembelajaran Daring untuk Pendidikan: Teori dan Penerapan*. Yayasan Kita Menulis: Medan.

MEMASAK BERSAMA TUMBUHKAN KARAKTER ANAK**Eny Setyowati**

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: enyines76@gmail.com

Abstrak

Tujuan kegiatan untuk mengajari anak mengolah makanan sehat sendiri serta menumbuhkan karakter anak melalui aktivitas memasak di masa pandemi. Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan adalah edukatif dan partisipatif. Teknis pelaksanaan secara daring dengan aplikasi telekonferensi zoom dengan pembatasan peserta 30 anak usia sekolah dasar kelas tinggi dan usia sekolah menengah pertama. Hasil kegiatan terlihat dari proses dan akhir kegiatan. Saat proses keterlibatan dan antusias anak serta dukungan orang tua saat kegiatan sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan rekaman layar yang terlihat saat kegiatan. Pascakegiatan tercatat testimoni orang tua yang mendampingi kegiatan serta hasil olahan/masakan anak sendiri yang ditunjukkan melalui rekaman video maupun foto. Kegiatan memasak bersama via telekonferensi zoom anak memiliki rasa tanggung jawab, mandiri, kreatif dan dapat berkolaborasi atau bekerja sama.

Kata kunci: *Memasak, Anak, Karakter*

PENDAHULUAN

Masa pandemi Covid-19 yang mengharuskan anak-anak usia sekolah belajar dari rumah memunculkan banyak fenomena. Pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi, munculnya kreativitas dalam pembuatan media pembelajaran, efektivitas dan efisiensi kegiatan atau pertemuan ilmiah, baik di bidang pendidikan maupun bidang yang lain adalah beberapa bentuk hikmah dari pandemi. Selain hikmah positif yang dapat diambil, muncul berbagai permasalahan yang mengiringi dengan teknik belajar dari rumah. Belajar dari rumah yang mengharuskan anak melakukan tatap maya atau komunikasi daring dalam jangka waktu yang lama memunculkan rasa jenuh atau bosan. Pengalihan rasa jenuh tersebut dilakukan anak dengan membuka permainan yang ada di gawai mereka. Berdasarkan fenomena tersebut maka perlu aktivitas yang memecah rasa bosan maupun jenuh anak dari aktivitas menatap gawai dan minimnya sosialisasi dengan teman sebaya maupun orang di sekitar.

Berdasarkan testimoni ibu dari peserta kegiatan yang melaksanakan belajar dari rumah, anak memegang gawai tidak hanya untuk aktivitas belajar tetapi juga bermain atau membuka fitur *games*. Anak dapat bertahan berjam-jam saat bermain gawai, sehingga minim melakukan kegiatan yang melibatkan fisik dan interaksi dengan orang lain. Pengakuan lain dari efek belajar dari rumah adalah peningkatan nafsu makan anak. Keinginan anak untuk sekedar *ngemil* atau makan kue meningkat. Sehingga ibu harus berupaya menyediakan makanan tambahan.

Ada beberapa pilihan aktivitas anak maupun yang melibatkan anak agar tidak merasa bosan, salah satunya adalah memasak bersama. Menurut Putra (2020, 28 Maret) ada beberapa aktivitas anak

yang menyenangkan dan dapat mengurangi rasa bosan, antara lain mencoba resep baru dan masak bersama, piknik di rumah, bercocok tanam, menonton film, dan membaca buku bersama. Memasak bersama menjadi salah satu aktivitas menyenangkan karena anak dapat mengolah makanan sendiri serta dapat berkreasi dengan menu masakan yang akan dimakan sendiri. Anak akan tahu terbuat dari apa makanan yang dimakan dan bagaimana membuatnya secara bersama-sama.

Bekerja sama dengan organisasi *Sintesis*, yakni organisasi nirlaba yang mempunyai perhatian terhadap pendidikan anak, dan pelatihan pembuatan makanan untuk usaha dan keluarga maka kegiatan memasak bersama dilaksanakan. Tujuan utama dari kegiatan adalah untuk memberikan kegiatan menyenangkan yang dapat menghilangkan rasa bosan pada anak saat masa pandemi dan memberikan pengetahuan kepada anak tentang bagaimana mengolah makanan sendiri. Sehingga anak belajar mengenal bahan makanan yang sehat, mengetahui cara menggunakan peralatan masak, mengenal takaran, berkreasi dengan bahan makanan yang diketahui dan diinginkan.

KAJIAN LITERATUR

Memasak

Memasak adalah kegiatan pengolahan makanan dengan berbagai cara. Mengutip pernyataan Mulyatiningsih (2017) memasak adalah sebuah cara menransformasi bahan makanan menjadi sesuatu yang berbeda. Tranformasi makanan pada umumnya memerlukan pemanas yang diperoleh dengan cara memindahkan energi dari sumber-sumber panas ke makanan, sehingga molekul yang terdapat pada makanan berubah cepat dan bereaksi ke bentuk dan struktur baru.

Sementara Karina dan Amrihati (2017: 3) menyatakan memasak adalah proses pemberian panas pada bahan makanan, untuk mematangkan dan menjadikan bahan makanan menjadi hidangan yang dapat dimakan, enak dan lezat. Kegiatan memasak mempunyai efek dan tujuan, antara lain: (1) merubah organoleptik makanan; aroma, rasa, suhu dan tektur, karena panas serta media masak akan merubah tektur masakan, aroma, dan rasa, (2) merubah nilai cerna dari bahan makanan, dengan proses memasak bahan makanan yang menjadi rendah cernanya menjadi mudah untuk dicerna oleh tubuh, (3) merubah nilai gizi, dan (4) mematikan mikroorganisme dalam bahan makanan, melalui pemberian panas.

Memasak bermanfaat bagi siapapun yang melakukannya. Educenter (2018) menyatakan pentingnya mengajarkan memasak untuk anak. Beberapa manfaat yang dapat diambil dari mengajari anak memasak. Beberapa diantaranya adalah (1) membangun hubungan antara ibu dan anak, (2) meningkatkan pengetahuan anak, (3) mengajak anak peduli terhadap pola hidup sehat, (4) melatih rasa tanggung jawab anak, (5) melatih kemampuan membuat keputusan, (6) mengembangkan sensitivitas rasa, (7) melatih konsentrasi dan daya ingat, dan (8) membangun kepercayaan diri.

Manfaat lain dari memasak juga dinyatakan Hafadzoh (2020) yaitu: dapat meningkatkan kepercayaan diri, lebih bahagia, meningkatkan kreativitas, menyatukan keluarga, dan membantu kesehatan mental. Manfaat lain dari memasak dinyatakan ahli masak, Habibie yang dikutip Tempo.co

(2018), ada beberapa manfaat mengajak anak memasak, yaitu; memelihara ikatan emosional dan komunikasi, menjadi lebih sehat, mandiri, menghargai makanan, lebih bijak memilih makanan, dan berhemat.

Educenter (2018) merinci kemampuan yang terlatih saat anak memasak, sebagai berikut.

Melatih motorik halus

Gerakan motorik halus adalah gerakan yang terjadi karena adanya koordinasi gerakan otot kecil pada bagian tubuh, seperti pada jari dan tangan. . Untuk melatih keterampilan ini, kegiatan di dapur yang bisa dilakukan adalah memeras adonan, mengocok telur, dan memotong bahan dan bumbu makanan lain. Dalam kehidupan sehari-hari, gerakan motorik halus sangat dibutuhkan. Mulai dari menulis hingga mengambil benda-benda kecil.

Melatih Persepsi Visual

Secara umum, persepsi visual berarti mengenali bentuk dan warna serta mengetahui perubahannya. Warna dan bentuk masakan setelah proses memasak akan berubah. Kegiatan menggoreng misalnya, pasti akan terjadi perbedaan warna atau bentuk. Memiliki keahlian persepsi visual adalah sesuatu yang penting. Praktik dalam kehidupan sehari-hari, mengenali sesuatu yang tidak beres hanya dengan melihat persepsi visualnya yang tidak seharusnya demikian.

Melatih koordinasi tangan dan mata

Salah satu aktivitas di dapur yang bisa dilakukan untuk melatih koordinasi tangan dan mata adalah menuangkan lelehan coklat di dalam sebuah cetakan. Aktivitas tersebut melatih anak belajar dua kemampuan sekaligus, yaitu memegang dan melihat dengan baik.

Kognitif

Belajar memasak untuk anak-anak dapat meningkatkan kemampuan kognitif, yaitu kemampuan yang memanfaatkan kekuatan otak. Saat memasak, menakar bahan dengan sendok atau alat pengukur diperlukan kemampuan otak.

Keaksaraan

Kemampuan untuk mengenali huruf, menulis, dan membaca dalam aktivitas memasak turut dilatih. Membaca resep, ukuran bahan dan lain-lain.

Berbahasa

Kemampuan saat belajar memasak terlihat saat anak diajak berkomunikasi, baik oleh teman maupun orang tua. Anak juga belajar memahami instruksi yang diberikan kepadanya.

Bersosialisasi

Hal lain yang bisa didapatkan dari kegiatan belajar memasak untuk anak-anak adalah kemampuan bersosialisasi. Kemampuan bersosialisasi sangat penting untuk mengembangkan karakter anak kelak ketika sudah dewasa.

Kreativitas

Melalui pelajaran memasak, anak juga bisa dilatih untuk mengembangkan kreativitas. Dalam hal ini, biarkan anak berkreasi menentukan apa yang ia anggap paling sesuai dan bagus. Meskipun akhirnya kadang-kadang berantakan, intinya adalah anak bisa menyalurkan idenya.

Nilai dan Moral

Beberapa aspek nilai dan moral yang bisa dipelajari dari kegiatan memasak adalah hal-hal yang berhubungan kedisiplinan, kebersihan, tanggung jawab, dan hal-hal positif lain. Anak bisa diajarkan hal-hal prinsip ini dengan cara yang menyenangkan dan tidak kaku.

Karakter

Setiap orang memiliki karakter yang berbeda. Menurut Prasetyo (2011: 5) karakter adalah watak, sifat, atau hal-hal yang sangat mendasar yang ada pada diri seseorang sehingga membedakan orang yang satu dan lainnya. Pembentukan karakter anak dipengaruhi oleh faktor bawaan dan lingkungan. Pandangan anak terhadap lingkungan yang dimiliki, seperti pengetahuan, pengalaman, prinsip-prinsip moral yang diterima, bimbingan, pengarahan, dan interaksi orang tua dan anak akan berpengaruh terhadap karakter anak tersebut. Lingkungan yang positif akan membentuk karakter yang positif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan memasak bersama yang dilakukan anak secara daring dengan aplikasi telekonferensi *zoom* meliputi (1) penambahan pengalaman anak setelah kegiatan dilakukan, (2) peran orang tua dalam mendampingi anak berkegiatan., (3) karakter anak yang terbangun setelah kegiatan dilaksanakan

Menambah Pengalaman

Kegiatan memasak bersama secara daring memotret antusias anak untuk berkarya dan mencipta makanan yang bahannya telah disiapkan sebelumnya. Hal ini terlihat dari keaktifan anak untuk bergabung dalam aplikasi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dan tetap bertahan sampai akhir kegiatan. Hal ini dapat terlihat dalam dokumentasi unggahan video di media sosial youtube dalam tautan <https://www.youtube.com/watch?v=kt9c3F67ZA4&t=132s>. Anak-anak yang sebelumnya tidak atau belum pernah mengolah makanan sendiri akhirnya dapat membuat. Dimulai dari mengenal bahan makanan, termasuk bahan makanan sehat yang layak dan bermanfaat untuk kesehatan. Anak belajar menggunakan dan mengenal peralatan memasak secara langsung, dan mengolah bahan mentah menjadi makanan yang siap konsumsi. Selain itu, cara menyajikan makanan agar menarik juga menjadi pengalaman lain yang diperoleh anak selama kegiatan. Hal ini terlihat dari animo anak-anak saat kegiatan berlangsung dan hasil masakan yang telah dibuat dan didokumentasikan.

Peran Orang tua

Dukungan orang tua dalam kegiatan memasak menunjukkan bahwa orang tua memperhatikan dan berupaya mencari solusi dari minimnya aktivitas fisik selama pandemi. Bentuk peran orang tua dalam kegiatan adalah pendampingan anak saat pendaftaran, penyiapan bahan, saat pelaksanaan dan

setelah kegiatan. Testimoni orang tua setelah kegiatan terlihat dari pernyataan yang disampaikan. Anak yang selama ini tidak pernah mau ke dapur, anak yang setiap hari memegang gawai berjam-jam tanpa memperhatikan orang di sekitar, dan keinginan anak untuk makan yang meningkat selama pandemi merasa terbantu dengan kegiatan memasak bersama.

Karakter Anak

Pembentukan karakter anak dipengaruhi oleh faktor bawaan dan lingkungan. Peran lingkungan, terutama lingkungan keluarga menjadi dominan. Perhatian, contoh yang diberikan orang tua dan orang yang dianggap lebih tua dalam lingkungan keluarga. Ruang kegiatan yang terbuka bagi anak akan membuat anak memiliki wawasan dan mencoba berbagai pengalaman yang bermanfaat sebagai bekal hidup. Kegiatan memasak yang diikuti anak telah membuka peluang anak untuk berkreasi dan mengasah kemampuan diri. Beberapa karakter anak yang tumbuh saat kegiatan memasak antara lain, mandiri, disiplin, bertanggung jawab, dan kemampuan berkomunikasi serta bersosialisasi.

KESIMPULAN

Kegiatan memasak bersama yang dilakukan anak saat pandemi memiliki banyak manfaat. Selain bermanfaat untuk anak juga bermanfaat untuk orang tua. Pertama, memasak dapat menghilangkan rasa bosan anak atas situasi yang dihadapi di sela-sela aktivitas belajar dari rumah. Anak dapat bertemu dengan teman baru, karena aktivitas dilakukan secara daring dan menghadirkan anak-anak di luar teman sekolah. Kedua, memasak dapat menambah pengalaman dan pengetahuan anak tentang bahan makanan sehat, peralatan memasak, cara memasak makanan, bahkan menyajikan makanan. Ketiga, memasak dapat menumbuhkan karakter anak, karena dalam proses memasak anak dituntut untuk, disiplin, kreatif, dan bertanggung jawab. Keempat, manfaat untuk orang tua. Orang tua dapat melihat potensi anak dari kegiatan memasak bersama anak, dan terbantu karena selama pandemi anak-anak sulit diajak berkomunikasi dan bersosialisasi akibat perhatian anak terpusat pada gawai yang dipegang setiap hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Educenter. 2018. *Belajar Memasak Untuk Anak-anak*. <https://www.educenter.id/belajar-memasak-untuk-anak-anak/>, Diakses 25 Januari 2021.
- Educenter. *Belajar Memasak untuk Anak-anak*. <https://www.educenter.id/belajar-memasak-untuk-anak-anak/>. Diakses 25 Januari 2021.
- Hafadzoh, Siti. 2020. *5 Manfaat Hobi Memasak Kala Pandemi, Baik untuk Psikologis Bunda*. <https://www.haibunda.com/moms-life/20200824122021-76-158320/5-manfaat-hobi-memasak-kala-pandemi-baik-untuk-psikologis-bunda>. Diakses 25 Januari 2021.
- Karina, Sa'diah Mukti dan Amrihati, Endang Titi. 2017. *Pengembangan Kuliner*. Kementrian Kesehatan Republik Indonesia.
- Mulyatiningsih, Endang. 2007. *Teknik-Teknik Dasar Memasak*.

Prasetyo, Nana. 2011. *Membangun Karakter Anak Usia Dini*. Kemetrrian Pendidikan Nasional.

Putra, Arif.2020. Anak Bosan Karena Corona? Ajak Lakukan Aktivitas Ini, Yuk!

<https://www.sehatq.com/artikel/ide-aktivitas-anak-di-rumah-agar-tak-bosan-selama-wabah-corona>. Diakses 25 Januari 2021.

MATEMATIKA HEBAT DI MUSIM PANDEMIK**Nely Indra Meifiani¹, Dwi Cahyani Nur Apriyani², Khoirul Qudsiyah³**^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Matematika, STKIP PGRI PacitanE-mail: indrameifiani@yahoo.co.id¹, yaa_latiif@yahoo.com², azril.dito@gmail.com³**Abstrak**

Wabah Covid-19 yang melanda memiliki dampak luar biasa pada kesinambungan pendidikan di Indonesia. Proses pembelajaran berubah secara drastis. Siswa harus melakukan pembelajaran dengan berbagai batasan. Kesulitan proses belajar dirasakan oleh anak-anak kelas bawah dikarenakan mereka membutuhkan pendampingan, terutama oleh orang tua mereka. Sayangnya banyak orang tua yang tidak memiliki banyak waktu di rumah untuk menemani putra putrinya karena harus bekerja. Kesulitan siswa menjadi lebih besar terutama saat mereka belajar matematika. Berdasarkan kesulitan yang dihadapi oleh siswa dan orang tua, maka diselenggarakan kegiatan belajar singkat di musim pandemi. Pembelajaran matematika diadakan seminggu sekali bertempat di TPA Al Barokah Sirnobojo. Tujuan utama kegiatan ini yaitu memberikan teknik dasar dan strategi penyelesaian matematika dengan cara yang menyenangkan seperti game matematika. Dengan kegiatan ini diharapkan siswa memiliki keterampilan matematika dasar yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran mandiri di rumah.

Kata kunci: Covid-19, Pandemi, Matematika.**PENDAHULUAN**

Pemerintah Indonesia mulai melaporkan adanya pasien penderita Covid-19 pada bulan Maret 2020. Hal ini langsung diikuti dengan penerapan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Akibatnya sekolah ditutup dan memaksa pembelajaran berubah dari pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran tidak langsung. Surat edaran nomor 4 tahun 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan merekomendasikan semua kegiatan belajar di lembaga-lembaga pendidikan harus menjaga jarak dan semua presentasi material akan dikirimkan di rumah mereka atau akan dilakukan dengan sistem *online* (dalam jaringan).

Kebijakan pemerintah ini mulai efektif diberlakukan di beberapa wilayah provinsi di Indonesia pada hari Senin, 16 Maret 2020 yang juga diikuti oleh wilayah-wilayah provinsi lainnya. Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Solusinya, guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online).

Meskipun pembelajaran telah berjalan hampir 7 bulan, ternyata tidak hanya memiliki kelebihan saja, tetapi kekurangannya pun ada. Pembelajaran daring yang dilakukan selama ini sangat terbatas. Terlebih lagi untuk golongan masyarakat menengah ke bawah dan bagi anak-anak kelas

rendah dimana membutuhkan pendampingan orang tua lebih banyak dari biasanya. Banyak kendala yang dihadapi siswa dan orang tua. Keterbatasan fasilitas dan SDM membuat pembelajaran daring terganggu. Karena faktor ekonomi tidak semua orang tua itu mampu menyediakan fasilitas yang memadai seperti smartphone, laptop, atau hal-hal yang mendukung pembelajaran daring. Ada beberapa dari mereka harus bekerja dari pagi sampai sore untuk mencari nafkah, sehingga tidak melakukan pendampingan secara maksimal. Sehingga banyak yang mengerjakan tugas di malam hari, menunggu orang tua sudah dirumah. Itupun terkadang dibarengi dengan keterbatasan kemampuan orang tua itu sendiri dan anak-anak terkadang jika sudah malam mereka tidak maksimal dalam belajar.

Kondisi seperti itulah yang banyak dihadapi oleh masyarakat menengah kebawah dengan anak-anak mereka yang masih kelas bawah. Dan mereka akan tambah kesulitan ketika yang dihadapi adalah mata pelajaran matematika. Karena tidak semua orang menyukai mata pelajaran tersebut. Kondisi tersebut terjadi di daerah Sironboyo, di mana mata pencaharian kebanyakan masyarakat di daerah tersebut adalah Nelayan, petani, buruh, dan pedagang.

Sehingga kami Tim Dosen Matematika mencoba memberikan solusi dalam membantu kesulitan pembelajaran matematika hebat. Setiap hari sabtu habis dhuhur sampai selesai, kami melakukan pembelajaran matematika secara gratis terhadap anak-anak SD-SMP tentunya sesuai dengan protocol kesehatan. Pelaksanaan dilakukan di TPA AL Barokah Sironboyo. Tim Dosen ini memberikan materi dasar dan strategi dasar dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Dengan mengemas pembelajaran dengan semenarik mungkin. Sehingga anak secara tidak langsung seperti bermain dan belajar. Tujuannya adalah anak-anak tidak takut matematika dan mereka menikmati pembelajaran tersebut, sehingga akan dengan mudah menerima materi. Dan nantinya akan membantu anak-anak dalam pembelajaran daring yang dilakukan dirumah masing-masing.

METODE PELAKSANAAN

Pendekatan yang ditawarkan bagi realisasi program pengabdian kepada masyarakat ini adalah model pemberdayaan dengan tiga pendekatan sebagai berikut.

1. Pertama, pendekatan partisipatif. Dilakukan secara koordinatif, melibatkan tim pelaksana, pemateri dan instruktur, serta pengelola. Forum komunikasi ini sebagai wadah untuk membahas masalah administratif, teknis, pendanaan, secara terbuka untuk menemukan solusi bagi pihak-pihak yang dilibatkan.
2. Kedua, pendekatan konseptual. Dilakukan pelatihan dan pendampingan belajar bagi siswa-siswa TPA Al Barokah dalam belajar matematika. Kegiatan ini berupa tutorial juga diskusi dan eksplorasi melalui permainan.
3. Ketiga, pendekatan reflektif. Dilakukan dengan evaluasi kegiatan selanjutnya dilakukan refleksi dan keberlanjutan dalam bentuk monitoring dan pendampingan, baik terprogram maupun insidental guna menjaga kualitas hasil kegiatan serta meningkatkan kemitraan.

Selama tahun 2020, kegiatan direncanakan dalam 8 pertemuan sebagai berikut.

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Tanggal	Materi	Pemateri
10 Oktober 2020	<i>golden ratio</i>	Ibu Nely Indra Meifiani, M.Pd.
17 Oktober 2020	luas bangun datar	Ibu Khoirul Qudsiyah, M.Pd.
24 Oktober 2020	hitung cepat gasing (penjumlahan dan pengurangan)	Ibu Dwi Cahyani Nur A., M.Pd.
31 Oktober 2020	game matematika	Ibu Khoirul Qudsiyah, M.Pd.
7 Nopember 2020	kerangka bangun ruang	Ibu Nely Indra Meifiani, M.Pd.
14 Nopember 2020	luas permukaan bangun ruang	Ibu Khoirul Qudsiyah, M.Pd.
21 Nopember 2020	volum bangun ruang	Ibu Nely Indra Meifiani, M.Pd.
28 Nopember 2020	hitung cepat gasing (perkalian)	Ibu Dwi Cahyani Nur A., M.Pd.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan rancangan yang telah dibuat, kegiatan ini dilaksanakan seminggu sekali yaitu tiap hari Sabtu mulai pukul 12.00 WIB sampai dengan pukul 15.00 WIB. Kegiatan dilaksanakan di Mushola TPA Al Barokah Sirnobojo Pacitan dengan peserta pelatihan sebanyak 33 siswa.

Pertemuan pertama berlangsung pada tanggal 10 Oktober 2020. Kegiatan dibuka dengan penjelasan umum dari tim pengabdian kepada masyarakat tentang tujuan dan harapan yang diinginkan. Selanjutnya hari pertama diisi dengan pemaparan materi *golden ratio* oleh Ibu Nely Indra Meifiani, M.Pd. sampai pukul 15.00 WIB. Kegiatan berlangsung dengan lancar dan peserta cukup antusias dengan pemaparan dari pemateri.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 17 Oktober 2020. Kegiatan diisi dengan materi luas bangun datar oleh Ibu Khoirul Qudsiyah, M.Pd.. Siswa diajak mengeksplorasi mushola dan lingkungan sekitar tentang berbagai bentuk bangun datar. Selanjutnya siswa diminta untuk menghitung ukuran bangun datar dan menghitung luasnya. Siswa sangat aktif dalam mengerjakan penugasan yang diberikan oleh pemateri.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 24 Oktober 2020. Pada kesempatan ini, materi diberikan oleh Ibu Dwi Cahyani Nur A., M.Pd. dengan materi hitung cepat gasing pada penjumlahan dan pengurangan. Materi disampaikan secara bertahap dari penjumlahan dua bilangan satuan sampai penjumlahan dua bilangan ribuan. Pada pertemuan ini siswa masih terlihat antusias karena materi yang diberikan belum pernah mereka pelajari sebelumnya.

Pada tanggal 31 Oktober 2020 dilaksanakan pertemuan keempat dengan kegiatan game matematika di bawah bimbingan Ibu Khoirul Qudsiyah, M.Pd.. Siswa diajak belajar matematika melalui permainan-permainan yang menyenangkan. Siswa sangat aktif dalam mengikuti permainan yang disiapkan oleh pemateri.

Pertemuan kelima dilangsungkan pada tanggal 7 Nopember 2020 dengan materi kerangka bangun ruang oleh Ibu Nely Indra Meifiani, M.Pd.. Pemateri menggunakan media pembelajaran *magic straw* untuk membantu mengkonstruksi bangun ruang. Siswa sangat antusias dan aktif dalam

mencoba mengkonstruksi bentuk-bentuk bangun ruang, baik bangun ruang sisi datar (prisma dan limas) maupun bangun ruang sisi lengkung (tabung).

Ibu Khoirul Qudsiyah, M.Pd. menjadi pemateri pada pertemuan keenam yang berlangsung pada tanggal 14 Nopember 2020. Kegiatan diisi dengan praktikum menghitung luas permukaan bangun ruang dengan mengingat kembali materi luas bangun datar yang telah dilaksanakan sebelumnya.

Pertemuan ketujuh dilaksanakan pada tanggal 21 Nopember 2020. Kegiatan diisi dengan materi volum bangun ruang oleh Ibu Nely Indra Meifiani, M.Pd.. Kegiatan berlangsung dengan lancar dan peserta cukup antusias dengan pemaparan dari pemateri.

Pertemuan terakhir diisi dengan hitung cepat perkalian dengan bimbingan Ibu Dwi Cahyani Nur A., M.Pd. diselenggarakan pada tanggal 28 Nopember 2020. Secara umum kegiatan berjalan lancar. Hal ini nampak pada mengalirnya diskusi dan banyaknya pertanyaan yang diajukan oleh peserta kepada pemateri.

Di akhir kegiatan, peserta diminta mengisi angket respon tentang pelaksanaan kegiatan. Dari wawancara terhadap beberapa peserta juga didapatkan komentar sebagai bentuk evaluasi diantaranya:

1. Siswa menginginkan kegiatan dapat berlanjut pada semester genap.
2. Siswa berharap materi kegiatan dapat melebar pada mata pelajaran lain.
3. Siswa berharap waktu pendampingan dapat ditambah.
4. Siswa ingin ada modul yang dapat dipelajari lagi saat belajar di rumah masing-masing.

KESIMPULAN

Program kegiatan pengabdian pada masyarakat dengan tema “Matematika Hebat di Musim Pandemi”, telah terlaksana dengan baik sesuai program dan perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Dalam kegiatan ini, antusiasme peserta sangat tinggi dalam melakukan pelatihan. Mereka sangat tertarik dengan tema pelatihan serta manfaat yang didapatkan setelah mengikuti pelatihan. Pendampingan yang telah dilaksanakan dapat menambah motivasi dan minat siswa untuk menjalani program Belajar di Rumah (BDR) yang diterapkan di masa pandemi Covid-19 ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Deif, Assem. 2007. *The Amazing Golden Ratio*. Cairo University
- Hapriani. 2018. *Pengaruh Penggunaan Metode Lattice terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika*. Skripsi. Jurusan PGMI. UIN Mataram.
- Muraly, Sruthi. 2009. *Golden Ratio in Human Anatomy*. Kerala: Government College.
- Sadikin, A, dan Hamidah, A. (2020). *Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19*. BIODIK. Volume 6, Nomor 2, 109–119.
- Suharjana, Agus. 2008. *Pengenalan Bangun Datar dan Sifat-sifatnya*. Jogjakarta : P4TK Matematika.

MEMBONGKAR KETERSEMBUNYIAN POTENSI PANTAI DALAM PERADABAN KEMARITIMAN DI PACITAN TAHUN 2004-2014

Heru Arif Pianto

Program Studi Pendidikan Sejarah, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: ariefheru84@gmail.com

Abstrak

Pantai merupakan salah satu kawasan wisata yang sangat terkenal di Pacitan. Pantai di Pacitan ini mempunyai keistimewaan tersendiri dibandingkan dengan pantai lainnya. Keindahan pesona alamnya yang masih alami ternyata mampu menarik minat wisatawan untuk datang dan berkunjung menikmati pesona alam tersebut. Sehingga dengan demikian pantai-pantai di Pacitan ini sangat memungkinkan sekali menjadi kawasan wisata budaya maritim. Penelitian ini merupakan penelitian historis. Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian sejarah, yang terdiri dari empat langkah yaitu, heuristik, kritik, interpretasi dan historiografi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pantai yang berada di wilayah Pacitan ini mempunyai daya tarik tersendiri untuk dikunjungi wisatawan. Luaran hasil penelitian ini diharapkan (1) menjadi artikel ilmiah yang dimuat dalam jurnal yang ber ISSN, (2) Publikasi hasil penelitian melalui seminar nasional yang diikuti oleh berbagai dosen dan mahasiswa pada perguruan tinggi, (3) Menjadi sebuah acuan untuk penyusunan materi sejarah Maritim, (4) Menjadi sebuah buku referensi tentang Sejarah Maritim. Dengan demikian untuk dijadikan suatu kawasan wisata budaya maritim tentunya membutuhkan suatu pengelolaan yang lebih baik. Berdasarkan penelitian selama ini ternyata belum bisa dikelola secara maksimal, dikarenakan suatu kurangnya fasilitas, rendahnya sumber daya manusia sebagai pengelolanya. Hal ini tentunya menjadi suatu tanggung jawab serta kerja keras bersama baik masyarakat, pihak swasta maupun pemerintah daerah untuk bersama-sama memaksimalkan kualitas pengelolaan obyek wisata pantai di sekitar Pacitan sehingga mampu menjadi kawasan wisata budaya maritim yang berkembang pesat di wilayah Kabupaten Pacitan.

Kata kunci: *Potensi Pantai, Kemaritimanan, Pacitan*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang kaya akan keindahan alam, flora maupun fauna serta masyarakat yang multikultural. Unsur-unsur tersebut dapat memberikan kontribusi devisa yang cukup besar bagi dunia pariwisata. Secara umum pariwisata dipandang sebagai sektoryang dapat mendorong serta meningkatkan kegiatan pembangunan, membuka peluang lapangan kerja, serta sebagai potensi untuk peningkatan pendapatan asli daerah. Semua itu dapat terlaksana apabila mampu mengelola secara maksimal. Pada era sekarang ini suatu usaha dibidang pariwisata bukanlah suatu hal yang mudah, karena banyaknya suatu hambatan maupun kendala akibat timbulnya krisis multidimensi. Hal ini sangat berpengaruh bbesar terhadap kuantitas kunjungan wisatawan domestik maupun wisatawan mancanegara dalam menikmati keindahan alam dan budaya yang dimiliki negara Indonesia.

Dalam rangka memasuki era globalisasi dewasa ini, peranan industri pariwisata harus didukung oleh sumber daya manusia yang berkualitas dan profesional. Hal ini disebabkan oleh persaingan dunia pariwisata yang semakin ketat. Selain itu wilayah Indonesia yang dilewati oleh garis khatulistiwa menjadikan Indonesia memiliki iklim yang memunculkan beraneka ragam flora dan fauna yang mempesona para wisatawan untuk berkunjung ke Indonesia. Selain itu faktor yang mendukung dengan keadaan geografis Indonesia yang berupa hutan tropis, gunung, pantai, dan juga lautan serta keanekaragaman budaya yang merupakan modal dasar yang sangat potensial untuk dijadikan daerah tujuan wisata terkenal. Dilatarbelakangi oleh keindahan alam yang sedemikian rupa inilah banyak daerah-daerah yang mempunyai kekayaan alam wisata untuk berperan aktif dalam mengelola dengan sebaik-baiknya demi peningkatan pendapatan asli daerah.

Tidak terlepas itu, kabupaten Pacitan pun dengan didukung oleh sumber daya alam yang memadai berperan aktif juga untuk memaksimalkan pengelolaan daerah wisatanya. Kabupaten Pacitan memiliki 12 wilayah Kecamatan yaitu, kecamatan Donorojo, Kecamatan Punung, Kecamatan Pringuku, Kecamatan Pacitan, Kecamatan Kebonagung, Kecamatan Tulakan, Kecamatan Ngadirojo, Kecamatan Sudimoro, Kecamatan Arjosari, Kecamatan Tegalombo, Kecamatan Nawangan dan Kecamatan Bandar. Dari masing-masing kecamatan tersebut memiliki obyek wisata andalan dan bisa menarik kunjungan wisatawan. Berbagai objek wisata yang berada di wilayah Kabupaten Pacitan di dominasi oleh wisata kelautan, maka sebetulnya potensi kemaritiman di Pacitan sangat berkualitas. Selain itu ada objek wisata alam pantai di Pacitan yang bertaraf Internasional yaitu Pantai Teleng Ria. Selain itu masih banyak sekali obyek wisata kelautan yang belum dikembangkan secara maksimal yang sebetulnya memiliki potensi daya tarik tersendiri.

Pengembangan wilayah Jawa selatan, dimana Kabupaten Pacitan termasuk didalamnya yang berupa pengadaan infrastruktur jalan yang memadai dan dapat memperlancar arus transportasi dari wilayah Jawa Tengah, Jawa Timur maupun Daerah Istimewa Yogyakarta. Hal ini tentunya juga didukung oleh adanya biro perjalanan wisata dari masing-masing daerah. Manajemen yang baik dalam pengelolaan obyek-obyek wisata dilakukan oleh pemerintah daerah melalui Dinas Kebudayaan, Pariwisata, pemuda dan Olah Raga, serta dukungan dari masyarakat yang semakin membuat Pacitan layak untuk dikunjungi untuk daerah kunjungan wisata.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang di gunakan dalam penyusunan proposal ini adalah metode penelitian sejarah, dengan cara merekonstruksi masa lampau melalui proses pengujian dan analisis secara kritis terhadap rekaman dan peninggalan masa lampau. Secara umum penelitian sejarah mempunyai empat langkah meliputi; heuristik (pengumpulan sumber), kritik (verifikasi sumber), interpretasi/sintesa dan tahapan penyajian atau historiografi.

1. Tahap pengumpulan sumber (heuristik)

Heuristik berasal dari bahasa Yunani yaitu *heuriskein* yang berarti menemukan. Kemampuan menemukan dan menghimpun sumber-sumber yang diperlukan dalam penulisan sejarah dikenal dengan tahap heuristik. Kegiatan pengumpulan data ini meliputi kegiatan mencari dan menghimpun sumber-sumber sejarah termasuk bahan-bahan tertulis, tercetak serta sumber lain yang relevan dengan masalah yang diteliti. Salah satu prinsip dalam tahap pengumpulan sumber ini ialah sejarawan harus mencari sumber primer. Sumber primer dalam penelitian sejarah adalah sumber mengenai peristiwa yang dialami atau yang disaksikan oleh saksi mata. Sumber ini bisa berbentuk dokumen seperti catatan rapat, daftar anggota organisasi, arsip-arsip laporan pemerintah atau organisasi, dan yang tidak kalah pentingnya adalah hasil wawancara dengan pelaku sejarah atau orang yang mempunyai hubungan langsung dengan pelaku sejarah.

2. Kritik sumber

Kritik sumber merupakan tahap penilaian atau pengujian terhadap bahan-bahan sumber yang diperoleh dari sudut pandang nilai kebenarannya. Tahap kritik ini dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kritik ekstern dan kritik intern. Dalam penelitian ini kritik ekstern dilakukan untuk mengetahui keaslian dari sumber-sumber sejarah yang sudah didapatkan, sedangkan kritik intern digunakan untuk mengkaji kredibilitas sumber. Dalam melakukan kritik ekstern penulis mencari bukti kebenaran dari sumber yang sudah didapatkan itu seperti mengidentifikasi tulisan serta kertas dokumen dalam rangka mengetahui usia dokumen, penelitian bahan atau materi pembuatan dokumen itu dan mengidentifikasi waktu penulisan dokumen. Sedangkan cara melakukan kritik intern penulis menganalisa unsur-unsur dalam dokumen secara menyeluruh. Sumber yang dikritik adalah dokumen, buku, maupun catatan pesantren.

3. Tahap Interpretasi

Setelah melalui tahap kritik sumber, diperoleh sumber yang dapat dipercaya, sah, dan kredibel. Berbagai sumber itu belum bermakna apabila belum dilakukan interpretasi yang meliputi analisis dan sintesis. Sumber-sumber yang telah dinyatakan lolos dalam kritik ekstern dan intern selanjutnya diinterpretasikan. Interpretasi yaitu menetapkan makna dan saling berhubungan dari fakta-fakta yang diperoleh. Dalam tahap ini ditentukan makna dan hubungan antar fakta yang bersifat kausalitas atau saling berkaitan serta kronologis.

4. Historiografi

Historiografi secara garis besar dikatakan sebagai sajian berupa sajian sejarah. Tahap ini merupakan rekonstruksi peristiwa masa lampau dalam bentuk kisah sejarah yang dituangkan ke dalam tulisan. Dalam penelitian ini penulis akan menyajikan dalam bentuk cerita sejarah yang disusun secara kronologis, artinya sesuai dengan urutan waktu peristiwa. Dalam tahapan penulisan ini diperlukan kemampuan-kemampuan tertentu untuk menjaga standar mutu cerita seperti serialisasi, kronologi, kausalitas dan imajinasi. Penulisan hasil penelitian sejarah dapat memberikan gambaran secara jelas mengenai proses penelitian dari awal sampai akhir. Dengan demikian dapat diketahui apakah

penelitian itu dilakukan sesuai dengan prosedur atau tidak, serta dapat diketahui sejauh mana validitas dari sumber-sumber yang didapatkan. Selain itu dalam tahapan ini dapat diketahui menarik atau tidaknya hasil karya dari sejarawan yang bersangkutan, karena dalam proses penulisan diperlukan kemampuan dalam mengolah serta menyusun kalimat-kalimat yang menarik, namun tidak menghilangkan mutu dari cerita sejarah yang ditulis. Dalam penelitian ini penulis menyajikan kisah sejarah yang ditulis secara kronologis dari tema atau topik yang jelas serta mudah dipahami.

A. Pantai di Wilayah Pacitan Perintis Peradaban Kemaritiman

Pacitan merupakan daerah pegunungan yang memiliki potensi kekayaan alam yang sangat luar biasa. Hasil kekayaan alam wilayah daratan/hasil pertanian di Pacitan sangat melimpah, karena daerah Pacitan mempunyai kesuburan tanah yang sangat tinggi. Hal inilah mengapa masyarakat Pacitan secara garis besar mayoritas bermata pencaharian sebagai petani. Lahan-lahan mereka olah sehingga mampu menghasilkan kekayaan alam yang melimpah. Disatu sisi secara geografis Pacitan merupakan daerah perairan. Hal ini terbukti bahwa daratan Pacitan ini dikelilingi oleh lautan luas yang menyimpan kekayaan alam laut yang sangat banyak. Hanya saja sampai saat ini masih belum begitu terkelola dengan baik dan maksimal.

Pantai di Pacitan yang mempunyai keelokan serta keindahan alam yang masih alami dan pantai yang berpasir putih. Secara geografis obyek wisata Pantai ini terletak di beberapa desa yang tersebar di wilayah kabupaten Pacitan. Rata-rata jarak dari pusat kota kabupaten adalah sejauh 45 km dan 20 km dari kota kecamatan. Untuk menuju ke beberapa pantai harus melewati jalan yang dilalui berliku-liku, jalan yang naik turun, dan dihiasi pemandangan yang begitu indah, yang meliputi aneka pesona alam yang sangat menawan yang meliputi deretan bukit-bukit yang menjulang menantang langit, gua-gua kecil yang dari sisi pinggir jalan akan terlihat stalaktit dan stalakmit. Dengan demikian walaupun harus melewati medan jalan yang lumayan menantang akan tetapi para wisatawan yang menuju ke obyek wisata pantai ini tidak akan merasa lelah dan bosan.

Disamping itu, Obyek Wisata Pantai di Pacitan memiliki keistimewaan dibanding pantai-pantai lainnya yang ada di luar daerah Pacitan. Suatu contoh salah satu pantai yang banyak dikunjungi wisatawan baik domestik ataupun mancanegara, yaitu Pantai Klayar yang memiliki keistimewaan yaitu adanya *seruling laut* yang sesekali bersiul diantara celah batu karang dan semburan ombak. Kondisi obyek Wisata Pantai ini masih sangat alami, hal ini terlihat dari bersihnya dan lembutnya hamparan pasirnya serta ombak yang bergulung-gulung berwarna biru berkilauan, sehingga Pantai ini layak disebut surganya Pacitan. Suasana Pantai sendiri masih sangat alami, bibir pantai dihiasi tumbuhan pohon kelapa dan gubug-gubug / lincak-lincak yang beratap daun kering, karang-karang di wilayah pasang surut juga masih terawat dengan alaminya. Ditambah lagi hembasan ombak yang memancarkan warna biru yang menandai air laut yang belum tercemar. Wisatawan juga bias menggeledah karang-karang untuk menemukan kerang-kerangan (*Mollusca*), dan bintang laut (*Echinodermata*). Disamping itu juga di sepanjang batuan juga terdapat limpet dan rumput laut yang tumbuh disekitar bebatuan. Keelokan Obyek Wisata Pantai di Pacitan ini tidak sampai disitu saja,

karena wisatawan bias melihat langsung masyarakat setempat memanjat pohon kelapa guna diambil *air deres* (bahan baku untuk pembuatan gula Jawa) atau hanya untuk disuguhkan langsung kepada wisatawan sambil menikmati keeksotisan alam pantai di Pacitan.

Tidak hanya itu saja, tetapi masih banyak pantai di Pacitan yang menyuguhkan sumber daya alam yang sangat istimewa. Keelokan kondisi pantai maupun udara sekitar pantai yang sangat sejuk mampu menarik wisatawan datang untuk membuktikannya. Hal ini sangat terlihat sekali ketika hari libur, Pantai-pantai Pacitan dipenuhi oleh pengunjung baik local maupun dari luar kota bahkan dari mancanegara. Hal inilah sebetulnya perlu digali serta ditindaklanjuti bahwa secara geografis Pacitan ini merupakan daerah maritim yang sangat kaya raya akan sumber daya alam yang memadai. Dalam penggalian ini sudah barang tentu dibutuhkan sumber daya manusia yang handal dalam bidang ilmu kelautan dan kemaritiman. Apabila laut Pacitan ini dikelola dengan baik tidak mustahil mampu menghasilkan sumber kekayaan laut yang bias menunjang peningkatan kesejahteraan masyarakat Pacitan Khususnya. Hal ini sebetulnya menjadi tanggungjawab bersama baik pemerintah daerah, masyarakat maupun pihak-pihak lain yang berkepentingan dalam mengembangkan potensi kelautan di Pacitan.

Hal inilah yang selama ini potensi alam Pacitan yang menjanjikan akan tetapi belum terbonkar untuk dikelola dengan baik. Selama ini Pantai mayoritas hanya dibuka untuk kawasan wisata saja. Hasil-hasil kelautan juga masih sangat terbatas, bahkan belum mampu untuk mengelolanya mandiri. Hasil tangkapan ikan secara garis besar hanya dipasarkan secara tradisional saja. Peran dan fungsi pelabuhan juga belum begitu maksimal, hal ini terjadi karena pembangunan pelabuhan Pacitan hanya ada satu pelabuhan kecil yang secara fungsi masih sangat jauh dari harapan. Sumber daya alam kelautan di Pacitan sangat melimpah dan menjanjikan untuk masa depan masyarakat pacitan. Inilah yang seharusnya mulai saat ini perlu dipikirkan demi kesejahteraan masyarakat pacitan.

B. Kelebihan Pantai di Pacitan

Seperti yang sudah diuraikan diatas bahwa kelebihan obyek wisata pantai di Pacitan ini apabila dibandingkan dengan pantai lain sangat banyak sekali, terutama keindahan pesona alamnya. Keanekaragaman Atraksi Wisata Karakter dan keadaan Pantai memang berbeda dengan pantai pantai lainnya yang berada di luar Pacitan, dengan kata lain Pantai di Pacitan memiliki cirri khas yang takkan dimiliki oleh pantai yang lainnya. Kelebihan khasnya yaitu : pantai ini pada umumnya memiliki bibir pantai dengan pasir putihnya yang sangat panjang; adanya seruling laut yang sesekali bersiul diantara celah batu karang; aneka tumbuhan yang selalu hijau dan menghiasi sepanjang bibir pantai; keberadaan aneka kehidupan biotis (kerang kerang, keong laut, siput laut, dan tentu saja beraneka ragam ikan laut); memiliki ombak yang besar,bersih, dan berwarna biru berkilauan; terdapat adanya gubug-gubug/ tempat istirahat yang khas dan alami; adanya karang-karang yang sangat mempesona dan masih sangat alami; bukit-bukit yang eksotis menjulang menantang langit.

Selain itu yang menjadi kelebihan dari obyek wisata pantai ini adalah akses jalan menuju pantai. Wilayah Pacitan merupakan wilayah yang sangat besar, tetapi kondisi jalan sudah beraspal

dengan baik (bahkan sudah ada yang *hotmix*). Jalan antar lokasi obyek sendiri sudah diperkeras dengan aspal yang kondisinya sudah lumayan baik. Disamping itu juga pemandangan disepanjang jalan yang berkelok-kelok menuju lokasi obyek wisatawan akan disuguhkan pemandangan yang eksotis, antara lain :bukit-bukit yang masih alami dan menjulang tinggi ; gua-gua di pinggir jalan menuju lokasi obyek yang kelihatan stalaktit dan stalakmitnya.

Faktor yang tidak kalah pentingnya adalah antusiasme masyarakat. Masyarakat setempat memang cenderung melestarikan pesona alam Pantai dan budaya yang berkembang di kawasan mereka, sehingga potensi yang ada di lokasi Obyek Wisata Pantai akan lebih terawat, terjaga. Untuk hal ini juga berlaku pada budaya yang berkembang di daerah mereka. Perhatian masyarakat sekitar Obyek Wisata Pantai terhadap wisatawan yang berkunjung sudah dapat dikategorikan sebagai salah satu faktor pendukung potensi Pantai di Pacitan, sehingga bagi wisatawan akan lebih nyaman.

C. Kelemahan Obyek Wisata Pantai di Pacitan

Walupun obyek wisata pantai di Pacitan mempunyai kelebihan yang banyak, akan tetapi juga masih ada beberapa kelemahan obyek wisata ini. Jumlah objek wisata yang banyak di Kabupaten Pacitan saat ini tidak diimbangi dengan upaya pengembangan yang maksimal. Sebagian besar objek wisata di Kabupaten Pacitan masih tergolong belum berkembang, atau sedang dikembangkan. Sedangkan sebagian besar objek wisata di Kabupaten Pacitan itu pula tergolong jenis objek yang masih baru dan sangat berpotensi untuk dikembangkan. dibandingkan dengan objek wisata daerah lain masih jauh tertinggal. Hal ini terlihat dari kurang tersedianya fasilitas sarana dan prasarana di sejumlah objek wisata meskipun di sebagian objek wisata sudah ada sarana dan prasarana, tetapi masih kurang dalam perawatannya dan jumlahnya. Seperti yang disampaikan diatas tadi bahwa memang pengelolaan obyek wisata pantai selama ini masih belum maksimal. Masih terdapat banyak kekurangan dan kelemahan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kekurangan atau kelemahan obyek wisata bahari di pacitan ini adalah kurang maksimal dalam pengelolaannya. Selain itu masih lemahnya Sumber Daya Manusia untuk mengelola hasil kelautan yang melimpah. Apabila mampu dikelola dan didukung sumber daya manusia yang maksimal pasti mampu mendobrak peningkatan kesejahteraan masyarakat Pacitan terutama para nelayan.

D. Strategi Pengembangan

Obyek wisata akan mampu menarik minat para wisatawan memang harus ada semacam strategi pengolahan serta pengembangannya. Demikian pula yang terjadi di obyek wisata pantai di Pacitan ini. Dalam mengembangkan Obyek Wisata Pantai dan untuk keberhasilan dalam pengembangannya, pemerintah daerah harus memperhatikan beberapa faktor penting yang mampu mendorong keberhasilan, maka strategi pengembangan untuk mencapai visi dan misi adalah sebagai berikut :

Pertama, Mengembangkan obyek dan daya tarik wisata (yang meliputi wisata alam serta seni dan budaya) dengan meningkatkan fasilitas sarana dan prasarana serta atraksi wisata dengan kualitas dan kuantitas obyek wisata yang lebih menarik dan memberikan pesona khas bagi para wisatawan.

Dalam hal ini obyek wisata Pantai diwilayah Pacitan menyajikan daya tarik wisata yang berupa pesona alam pantai dengan bibir pantainya yang sangat panjang, alami serta berpasir putih dan juga adanya pesona keunikan berupa seruling laut yang sesekali bersiul diantara celah batu karang. Segala macam sumber daya alam yang ada dikelola sedemikian rupa agar mampu memberikan kesan yang bagus bagi para pengunjung, dengan harapan sekali mereka datang, mereka ingin merasakan serta menikmati keindahan alam lagi suatu saat beserta orang-orang yang mereka sayangi bahkan bersama para kerabat, sahabat maupun orang-orang yang ada disekitar mereka.

Kedua, Mengembangkan jalinan kerjasama antara masyarakat lokal dan swasta dalam hal pengembangan sarana dan usaha yang bersifat kepariwisataan disekitar lokasi Obyek Wisata Pantai. Pengembangan pantai ini sangat mustahil kalau hanya dikerjakan oleh pemerintah daerah saja. Untuk memperlancar serta mempermudah pengembangannya tentunya harus ada kerjasama berbagai pihak termasuk masyarakat sekitar serta pihak swasta yang mempunyai kepentingan. Dengan demikian akan semakin terjalin kekuatan yang diharapkan mampu mengembangkan obyek wisata secara maksimal.

Ketiga, promosi dan pemasaran Obyek Wisata pantai dari berbagai segmen pasar lokal, regional, nasional maupun internasional dengan berbagai sarana promosi dan pelayanan kepariwisataan yang optimal. Harus mampu membuat promosi dengan baik, apalagi jaman sekarang membuat promosi lebih mudah dengan memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Promosi melalui media sosial akan mampu memberikan kemudahan informasi diakses baik regional, nasional bahkan internasional.

Keempat, Mengembangkan seni dan budaya daerah tersebut sebagai bentuk pelestarian pesona wisata dan kekayaan nilai-nilai adat dan budaya daerah serta sekaligus sebagai filter terhadap pengaruh masuknya budaya yang tidak baik atau kurang sesuai dengan budaya timur. Selain menariknya keindahan alam sekitar, maka perlu didukung oleh kekayaan budaya masyarakat sebagai penunjang dalam rangka menarik wisatawan. Wisatawan yang datang tidak hanya menikmati pesona alam saja, tetapi perlu disajikan beberapa ragam budaya daerah yang jumlahnya sangat banyak sekali.

Obyek Wisata Pantai adalah pesona alam pantai yang masih terjaga keasliannya Upaya pengembangan potensi yang ada di Obyek Wisata Pantai di Pacitan ini dengan penambahan dan peningkatan fasilitas, sarana prasarana serta pelestarian alam obyek wisata. Pengembangan ini harus dilakukan secara terus-menerus sehingga mampu memberikan daya saing dengan daerah tujuan wisata lainnya. Di dalam pengembangannya mengacu pada 2 faktor, yaitu factor ekonomi dan factor social budaya. Faktor ekonomi itu sendiri dilakukan dengan penambahan dan peningkatan fasilitas, sarana prasarana, yang antara lain :gerbang pintu masuk Obyek Wisata Pantai, gardu pandang, tempat ibadah, fasilitas MCK, kios-kiosmakanan, TIC (*tourism information centre*), serta pos keamanan. Pengembangan pada faktor ekonomi ini diharapkan mampu menunjang daya saing dan sekaligus dapat meningkatkan pendapatan asli, dengan demikian antara hidup akan meningkat bagi masyarakat Kabupaten Pacitan dan masyarakat di sekitar Obyek Wisata Pantai pada umumnya.

Untuk faktor social budaya, dalam pengembangannya menitik beratkan pada stabilitas sosial, budaya, politik, serta keamanan nasional. Maka dalam Obyek Wisata Pantai harus mampu meningkatkan citra pariwisata daerah Kabupaten Pacitan, serta citra pariwisata nasional pada umumnya sebagai daerah tujuan wisata yang aman, dan nyaman untuk dikunjungi wisatawan dalam negeri maupun mancanegara. Hal ni memang harus benar-benar dikelola dengan baik, supaya dalam setiap tahun pengunjung mangalami kenaikan yang sangat signifikan. Selain itu dengan peningkatan pengunjung juga membawa dampak baik serta merupakan angin segar bagi pemerintah daerah.

SIMPULAN

Secara geografis Pacitan merupakan daerah yang mempunyai potensi terhadap obyek wisata pantai untuk dikembangkan. Potensi yang ada di wilayah obyek wisata pantai di Pacitan sangat menarik, mulai dari pesona alam yang indah, pantai yang masih alami serta berpasir putih serta adanya seruling laut yang bersiul dengan suara yang sangat indah. Selain itu ditambah lagi adanya acara budaya daerah yang sangat menarik dan mampu menarik perhatian masyarakat serta wisatawan baik domestik maupun mancanegara. Budaya atau ritual lokal seperti ceprotan sangat menarik perhatian. Untuk itu perlunya upaya pengembangan dan peningkatan sarana dan prasarana di lokasi obyek wisata pantai yang melibatkan peran serta masyarakat sekitar, pihak pemerintah maupun pihak swasta.

Dalam pengembangan obyek wisata pantai ini diharapkan mampu meningkatkan minat wisatawan baik domestik maupun mancanegara dalam berkunjung. Hal ini terkait dengan penambahan sarana prasarana serta usaha dalam pemasaran produk wisata pantai yang menarik dan memberikan pelayanan yang lebih baik. Mengenai sumber daya manusia, dari masyarakat sekitar kurang mampu dalam upaya mengembangkan obyek wisata ini, untuk itulah peran dari berbagai pihak sangat penting baik dari pihak pemerintah, swasta maupun masyarakat sekitar dan juga pihak-pihak yang mempunyai kepentingan.

Upaya pengembangan obyek wisata pantai ini sampai saat ini masih terbentur adanya kendala dan masalah yang sangat berpengaruh. Kendala itu diantaranya kurangnya pengadaan sarana dan prasarana, minimnya pendanaan dari pemerintah daerah khususnya Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olah Raga, Sumber Daya Manusia yang masih rendah. Selain itu satu faktor yang tidak kalah pentingnya adalah rendahnya kesadaran wisatawan akan lingkungan, serta dari faktor aksesibilitas yang belum maksimal.

Pemerintah Daerah Kabupaten Pacitan melalui Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olah Raga perlu melakukan perbaikan dan beberapa perubahan seperti upaya dalam penambahan serta perbaikan segi sarana maupun prasarana. Sarana dan prasarana sangat penting dalam menarik minat wisatawan baik domestik maupun mancanegara. Selain itu adanya kerjasama yang baik antara pihak pemerintah, swasta dan masyarakat sekitar yang selalu mempunyai konsistensi yang tinggi dalam rangka peningkatan keprofesionalan pengelolaan obyek wisata pantai Pacitan dalam mewujudkan Pariwisata bahari yang unggul dan berkesan bagi para pengunjung..

Dengan perbaikan maupun pengelolaan manajemen yang baik itu tujuan utamanya menjadikan pantai di wilayah Pacitan ini sebagai salah satu pantai perintis budaya maritim atau bahari akan bisa terwujud dengan baik. Sudah saatnya Pacitan mampu memaksimalkan daerahnya yang secara geografis merupakan daerah maritim ini. Memang merintis awal itu tidak semudah membalikkan telapak tangan, tetapi perlu perjuangan serta kerja keras dari berbagai macam pihak. Apabila sudah berhasil dirintis dengan baik, maka budaya maritim atau bahari akan bisa berkembang dengan mudah, diharapkan ke depan Pacitan mampu untuk memaksimalkan pengelolaan hasil laut, penngadaan pabrik garam, bahkan pembangunan pelabuhan sebagai sarana untuk dijadikan jalur perdagangan internasional. Ini bukan mimpi akan tetapi menjadi tugas bersama untuk mewujudkan Pacitan sebagai daerah maritim yang handal, masyarakatnya sejahtera dengan memaksimalkan hasil kekayaan alam berupa lautan yang luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Irianto, Rudi. 2011. *Makalah Pendidikan Karakter*, (Online) (<http://rudivsyaya.blogspot.com/2011/03/makalah-pendidikan-karakter.html>) diakses pada tanggal 22 Maret pukul 21.40 WIB
- Munif, Mukhamad. 2012. *Peran Pramuka dalam Pendidikan Karakter*, (Online) (<http://myupangg99.wordpress.com/2012/03/19/peran-pramuka-dalam-pendidikan-karakter/>) diakses pada tanggal 23 Maret 2013 pukul 05.10 WIB
- Poerwadarminta. 1976. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Penerbit Alfa Beta.
- Syamsuddin, Aziz. 2008. *Kaum Muda Menatap Masa Depan Indonesia*. Jakarta : RM Books

MENGELOLA EMOSI DAN KOMPETENSI GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Hanggara Budi Utomo

FKIP/PG-PAUD, Universitas Nusantara PGRI Kediri

E-mail: hanggara@unpkediri.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian yang ingin dikaji oleh penulis adalah untuk mengeksplorasi pemahaman peran strategi regulasi emosi secara kognitif dan kompetensi Guru PAUD dalam mendidik anak usia dini.. Metode penelitian ini adalah studi pustaka dengan pendekatan kualitatif. Secara mendasar, studi pustaka terkait dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya, dan norma yang berkembang pada situasi yang diteliti. Hasil kajian teori yang telah diuraikan dapat ditarik suatu kesimpulan sehubungan dengan pentingnya regulasi emosi secara kognitif, yaitu mengelola emosi dapat dilakukan dengan pendekatan kognitif dan perilaku. Pendekatan kognitif menjelaskan bahwa emosi yang dirasakan individu merupakan hasil dari penilaian terhadap situasi yang dihadapinya. Guru dapat mengidentifikasi dan membedakan perasaan takut dan cemas yang wajar dan yang berlebihan, mampu membedakan cara-cara menangani rasa takut yang wajar dan yang berlebihan, sehingga memunculkan dampak yang baik pada kompetensi guru pendidikan anak usia dini.

Kata kunci: *Regulasi, Emosi, Kognitif, Guru PAUD, Kompetensi*

PENDAHULUAN

Kompetensi berarti kewenangan (kekuasaan) untuk menentukan atau memutuskan sesuatu. Kompetensi guru dalam Pasal 10 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen, meliputi kompetensi paedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Kompetensi paedagogik meliputi pemahaman guru terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya. Kompetensi kepribadian merupakan kemampuan personal yang mencerminkan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa, menjadi teladan bagi peserta didik, dan berakhlak mulia. Kompetensi sosial merupakan kemampuan guru untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orangtua/wali peserta didik, dan masyarakat sekitar. Kompetensi profesional merupakan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam, yang mencakup penguasaan materi kurikulum mata pelajaran di sekolah dan substansi keilmuan yang menaungi materinya, serta penguasaan terhadap struktur dan metodologi keilmuannya.

Keempat kompetensi tersebut wajib dimiliki dan melekat erat pada setiap pribadi guru yang menunjukkan profesionalitasnya sebagai pendidik baik dalam lingkungan sekolah maupun masyarakat. Bagi seorang guru kompetensi tersebut sebagai modal dalam menyelenggarakan proses belajar mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Kompetensi guru PAUD di

Indonesia saat ini memang masih kontroversi. Guru PAUD merupakan bagian terpenting dalam proses belajar mengajar, baik dalam sekolah PAUD yang formal ataupun non formal. Masyarakat mempersepsikan guru biasanya di kiaskan dengan kata “digugu” dan ditiru”, sehingga guru merupakan sosok yang sangat menjadi contoh, apalagi bagi anak-anak PAUD, yang pada umumnya anak-anak PAUD belum dapat membedakan, merasakan apalagi mengerti tentang hal-hal yang mereka belum memahaminya. Maka anak-anak hanya bisa melihat dan melakukan dari apa yang dilakukan si pemberi contoh yaitu guru PAUD itu sendiri.

Menurut Setiasih (2014) berkaitan kompetensi tenaga pendidik PAUD yang rendah, ada berbagai permasalahan yaitu : (1) masih sangat terbatasnya tenaga pendidik dan kependidikan untuk anak usia dini. Sementara jumlah anak usia dini yang belum tersentuh oleh layanan pendidikan anak usia dini pun masih banyak. Sampai tahun 2001 jumlah mereka (anak usia 0-6 tahun) yang belum terlayani diperkirakan sebanyak 19 juta anak atau 73%; (2) Kualifikasi pendidikan tenaga pendidik yang sudah ada relatif masih belum memenuhi persyaratan. Layanan-layanan PAUD sebagian besar dilakukan oleh tenaga pendidik dengan kualifikasi pendidikan dengan kemampuan dasar yang bervariasi. Kemudian dilihat dari latar belakang pendidikan masih banyak tenaga pendidik anak usia dini (khususnya PAUD non formal yang berlatar belakang pendidikan SLTA ke bawah), sementara Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan, mempersyaratkan bahwa pendidik pada pendidikan anak usia dini memiliki kualifikasi akademik pendidikan minimum diploma empat (D- IV) atau sarjana (S1). Oleh sebab itu, tenaga pendidik anak usia dini masih perlu ditingkatkan kualifikasinya sampai memenuhi tuntutan yang dipersyaratkan; (3) Seiring dengan masih rendahnya kualifikasi dan kompetensi tenaga pendidik anak usia dini, penghargaan masyarakat terhadap pendidik PAUD sebagai suatu profesi pun belum menggembirakan. Bahkan masih adanya kecenderungan anggapan bahwa mengajar di lembaga PAUD adalah pekerjaan yang gampang, sehingga dapat dilakukan oleh siapa pun, yang penting ada kemauan. Hal tersebut berakibat pekerjaan sebagai pendidik PAUD dipandang sebagai pekerjaan yang dapat dibayar dengan murah; (4) Penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan bagi tenaga pendidik PAUD masih terbatas dan masih kurang intensif, karena keberadaan lembaga PAUD non formal relatif masih muda, pelaksanaan PAUD non formal secara kelembagaan baru dimulai pada tahun 2001 dengan dibukanya Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia (PADU) yang ada di bawah Direktorat Jenderal Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda (Ditjen PLSP).

Data perkembangan jumlah guru PAUD tahun 2013 bahwa dari 300.000 guru pendidikan anak usia dini (PAUD) hanya 21 persen berpendidikan S1. Data jumlah tersebut hanya 1 persen berpendidikan linier dengan persyaratan guru PAUD dari S1 PAUD atau psikologi. Itu artinya, ribuan guru PAUD belum sesuai dengan kompetensinya. Dari 200.000 lembaga PAUD baru 80 persen yang terdata di Dirjen Paud Depdikbud (Dewi, 2014). Selain itu, kompetensi guru-guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) selama ini masih menjadi tugas pemerintah yang belum terselesaikan. Sejauh ini, baru 15 persen dari total sebanyak 450 ribu guru PAUD yang telah memenuhi kualifikasi. Selain

menyelenggarakan berbagai pelatihan untuk guru-guru PAUD, Kemendikbud juga telah menyiapkan sejumlah beasiswa untuk guru-guru tersebut.

Berdasarkan fenomena permasalahan dan data yang sudah dipaparkan, bahwa permasalahan kompetensi guru pendidikan anak usia dini terkait dengan kuantitas (jumlah), kualitas (mutu), dan relevansi (kesesuaian antara keahlian dengan kebutuhan lapangan), serta adanya masalah-masalah psikologis. Oleh sebab itu, diperlukan berbagai upaya dalam meningkatkan kompetensi guru PAUD dalam mendidik anak (Setiasih, 2014). Tujuan penelitian yang ingin dikaji oleh penulis adalah untuk mengeksplorasi pemahaman peran strategi regulasi emosi secara kognitif dan kompetensi Guru PAUD dalam mendidik anak usia dini.

KAJIAN LITERATUR

Kendala yang dapat mempengaruhi kompetensi guru PAUD yang berkaitan dengan masalah psikologisnya adalah situasi dan kondisi yang penuh tekanan yang dialami Guru dan dituntut untuk dapat mengenali setiap masalah dalam perkembangan anak prasekolah, berpotensi menimbulkan emosi-emosi negatif. Seperti halnya ketika guru mengalami tekanan emosi menghadapi masalah gangguan emosi anak berupa tempertantrum yang dapat menimbulkan permasalahan di sekolah, sehingga mengakibatkan guru mengeluh dan tidak sanggup menghadapi anak. Hal ini didukung penelitian Wulansari (2015) dengan fokus penelitian adalah perilaku tantrum anak usia 5-6 tahun di TK Marditama Timbulharjo Bantul, faktor penyebab, intensitas serta upaya dan hambatan untuk menangani hal tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat dua anak tantrum di TK Marditama dengan perilaku yaitu : 1) menangis, 2) menendang, 3) memukul, 4) berteriak-teriak, serta 5) melempar benda. Anak dapat melakukan perilaku tantrum lebih dari satu kali dalam sehari. Faktor penyebabnya yaitu : 1) tidak terpenuhinya apa yang diinginkan, 2) merasa kecewa, 3) berebut mainan, 4) diganggu teman serta 5) jika dimarahi guru. Upaya yang dilakukan guru untuk mengatasi perilaku tantrum yaitu : 1) memberikan pujian, 2) menasehati dengan cerita, 3) menegur, 4) memberikan reward, 5) mengajarkan tanggung jawab, 6) mengalihkan perhatian anak serta 7) meminta teman lain untuk tidak mengganggunya. Upaya yang dilakukan orangtua cenderung tidak ada, terdapat sikap acuh tak acuh dan menganggap “anak nakal”. Hambatan yang dihadapi guru yaitu: guru merasa terkendala (bingung) dalam mengatasi perilaku tantrum.

Penelitian Wardah (2014) tentang faktor pemicu dengan terjadinya temper tantrum pada anak usia *toddler* di satuan PAUD, bahwa hasil penelitian secara umum menunjukkan ada hubungan antara faktor pemicu dengan tempertantrum pada anak usia *toddler*, dan secara khusus menunjukkan ada hubungan antara faktor frustrasi dengan temper tantrum. Harapannya guru PAUD dapat memahami faktor pemicu temper tantrum pada anak *toddler* dalam upaya pengelolaan, pencegahan, tindakan yang dilakukan ketika tantrum, tindakan yang dilakukan ketika tantrum berlalu sebagai bagian dari proses perkembangan emosi anak dengan memberikan penyuluhan tentang temper tantrum.

Menurut Schaefer dan Millman (1981), perilaku tempertantrum yang ditunjukkan seorang anak dapat muncul dalam bentuk yang bermacam-macam, diantaranya adalah perilaku berteriak, memecahkan benda-benda, atau bergulingan di lantai. Kasus yang membuat anak tantrum di sekolah adalah karena ketidakmampuan anak dalam mengungkapkan diri. Contohnya ketika anak tidak mampu menulis permulaan seperti apa yang diperintahkan Guru, maka emosi anak akan memuncak karena Guru tidak mampu mengetahui kebutuhan anak. Akhirnya anak menjadi tantrum yang termanifestasi dengan menangis, bahkan memukul Gurunya. Fenomena permasalahan tempertantrum tersebut membuat Guru cemas dan jengkel saat anak didiknya suka mengamuk. Kondisi ketertekanan ini menjadi stressor bagi Guru yang memiliki anak didik yang mengalami perilaku tempertantrum. Perasaan Guru yang mengeluh, jengkel atau marah, dan cemas ini termasuk dalam kategorisasi emosi negatif, sehingga perlu adanya regulasi emosi. Individu yang mengalami emosi negatif akibat situasi dan kondisi yang penuh tekanan mempunyai kesempatan yang lebih besar dalam merasakan manfaat dari penggunaan strategi regulasi emosi (Burgess, 2006). Menurut Sutton dan Wheatley (2003) bahwa emosi guru berpengaruh dengan kognisi siswa, motivasi, dan perilaku.

Selain permasalahan regulasi emosi guru ketika menghadapi anak tempertantrum, salah satu kekuatan penting dalam proses belajar mengajar adalah keterkaitan emosional guru dengan siswa, yaitu yang berkaitan dengan kecemasan yang muncul pada diri guru dan siswa. Kecemasan muncul saat guru dan siswa berada pada situasi tidak nyaman dan berkeyakinan tidak mampu mengerjakan atau menjawab persoalan. Menurut Wijonarko (2008) bila guru merasa cemas, karena waktu yang tidak cukup untuk menyelesaikan materi sesuai rencana, kecemasan tersebut dapat dianggap kemarahan oleh pihak siswa. Misalnya dengan sikap diam guru, ketergesa-gesaan, menahan nafas, pandangan tajam ke siswa, maka akan muncul dua masalah yaitu masalah yang dicemaskan sebelumnya, dan masalah hubungan emosional dengan siswa yang salah persepsi.

Sebagaimana fenomena tersebut, bahwa untuk mengatasi hal ini, dalam proses pembelajaran, guru dan siswa dapat berkolaborasi dengan menyampaikan bahwa setiap orang punya kecemasan, tetapi selalu ada cara untuk keluar dari kecemasan. Misalnya, guru dan siswa berelaksasi dengan menarik nafas, di tahan, dihembuskan pelan-pelan, atau secara kolaborasi guru dan siswa dapat melaksanakan model ice breaking seperti bermain kereta-keretaan, berjalan keliling kelas sambil diperbolehkan melihat pemandangan di luar jendela. Saat mereka dapat tertawa dengan joke maka diharapkan kecemasan guru dan siswa akan berkurang (Wijonarko, 2008). Dari permasalahan emosi tersebut, apabila Guru dapat meregulasi emosi, maka diharapkan Guru mampu mengidentifikasi dan membedakan perasaan takut dan cemas yang wajar dan yang berlebihan, mampu membedakan cara-cara menangani rasa takut yang wajar dan yang berlebihan, sehingga guru mampu mengatasi kecemasan yang berlebihan menjadi wajar (Sukrawan & Komaro, 2012). Kecemasan dapat menjadi kekuatan positif bagi guru jika pada skala yang tepat. Randall dan Thornton sebagaimana yang dikutip oleh Sammephet dan Wanphet (2013) menyatakan bahwa guru merasa gugup sebelum menghadapi kelas baru, sehingga guru cenderung untuk merencanakan dan mengatur pelajaran secara efektif untuk

kelas baru, dan memperhatikan apa yang terjadi di dalam kelas. Kecemasan juga disebabkan oleh rasa takut, rasa takut bahwa seorang guru dapat melakukan kerusakan yang tidak disengaja untuk siswa. Selain faktor kecemasan, ketika guru dalam proses pembelajaran di kelas tidak dapat meregulasi emosi, maka akan muncul frustrasi. Frustrasi ini terjadi baik pada guru maupun siswa bila suatu materi sudah diterangkan berkali-kali tetapi belum juga dipahami. Siswa akan merasa frustrasi karena dia juga sulit memahami penjelasan guru atau sikap guru yang terlihat pilih kasih. Sepandai-pandai guru menyimpan kekesalan, bahasa tubuh tetap dapat dipahami siswa (Wijonarko, 2008). Dengan adanya sikap frustrasi tersebut, maka emosi guru perlu di regulasi dengan berbagai macam pendekatan.

Mengelola emosi (regulasi emosi) dapat dilakukan dengan pendekatan kognitif dan perilaku (Gross, 2002). Pendekatan kognitif menjelaskan bahwa emosi yang dirasakan individu merupakan hasil dari penilaian terhadap situasi yang dihadapinya. Individu yang menilai situasi yang dihadapi sebagai sesuatu yang positif akan mengembangkan respon emosi yang positif pula, sebaliknya individu yang memberikan penilaian negatif terhadap situasi yang dihadapi akan mengembangkan emosi negatif pula. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Gross (2002) individu yang memilih strategi *antecedent-focused* mempunyai fungsi interpersonal dan kesejahteraan yang lebih baik. Pada proses *response-focused* berlangsung usaha untuk menekan ekspresi emosi (*suppression*), dimana strategi tersebut efektif untuk menurunkan ekspresi emosi negative tetapi memberikan efek samping yaitu menekan ekspresi positif dan tidak membantu mengurangi pengalaman negative. Proses ini membutuhkan usaha yang lebih untuk mengatur ekspresi emosi (Gross, 2002).

Faktor-faktor yang mempengaruhi regulasi emosi yang dianggap berpengaruh terhadap regulasi emosi baik secara intrinsik maupun ekstrinsik, diantaranya adalah faktor kognitif dan motivasi. Menurut Zelazo sebagaimana yang dikutip Gross, dkk (2007) menyatakan bahwa regulasi emosi berhubungan langsung dengan *executive function* (EF). EF merupakan pemahaman tentang kontrol kesadaran akan pemikiran dan aksi. Walaupun berhubungan langsung namun EF ini bukan satu-satunya rute regulasi emosi. Selain itu menurut Philippot, dkk, (2004) bahwa regulasi emosi melibatkan seluruh domain penting dari kognisi seperti persepsi, perhatian (*attention*), memori, pembuatan keputusan dan kesadaran (*consciousness*), kemudian dengan konsep dual memory modelnya, ia menyebutkan bahwa regulasi emosi dapat dicapai secara tidak langsung dengan melakukan *feedback loops* yang memelihara dan meningkatkan aktivasi *schema*.

Berdasarkan dari berbagai penelitian yang sudah ada, penelitian regulasi emosi secara kognitif selalu mengkaitkan dengan hal-hal yang bersifat klinis, misalnya berhubungan dengan stress, gejala depresi, rasa takut, kecemasan, khawatir, dll. Signifikansi teori regulasi emosi khususnya regulasi emosi secara kognitif untuk dikaji adalah bahwa peneliti ingin mengetahui bagaimana Guru dapat mengatur emosinya secara kognitif dalam mendidik anak usia dini; apa yang seharusnya peneliti lakukan agar Guru dapat mengatur emosinya secara kognitif dalam mendidik anak usia dini; bagaimana pula peneliti mengidentifikasi anak-anak yang memiliki perilaku yang berbeda-beda di PAUD sehingga Guru perlu mengatur emosinya secara kognitif; mengetahui juga bagaimana kriteria

Guru yang tidak bisa mengatur emosi. Selain hal tersebut, peneliti ingin juga mengkaitkan dan ingin mengetahui apakah dengan meregulasi emosi secara kognitif dapat meningkatkan kompetensi Guru dalam mengajar, sehingga perlu juga model pengembangan regulasi emosi seperti apa agar Guru dapat mengatur emosinya secara kognitif.

METODE

Metode penelitian ini adalah studi pustaka dengan pendekatan kualitatif. Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang terkait dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya, dan norma yang berkembang pada situasi yang diteliti, dimana hal ini sangat penting dalam melakukan penelitian dan tidak terlepas dari literatur-literatur ilmiah (Sugiyono, 2017). Jenis studi pustaka yang dilakukan dalam penelitian ini adalah studi pustaka dengan prosedur mengumpulkan data dengan cara menggunakan buku elektronik, jurnal ilmiah, dan literatur ilmiah lainnya, kemudian mencatat dengan cara mengutip pendapat para ahli untuk memperkuat landasan teori penelitian.

PEMBAHASAN

Penelitian tentang regulasi emosi sebenarnya berawal dari penelitian tentang emosi. Menurut Strongman (2003) penelitian emosi sudah diterapkan oleh Darwin pada tahun 1872 yang meneliti bagaimana ekspresi emosi manusia dan binatang. Makna “regulasi emosi” adalah krusial ambigu, karena mungkin merujuk sama baiknya bagaimana emosi mengatur sesuatu yang lain, seperti pikiran, fisiologi, atau perilaku (regulasi emosi) atau bagaimana emosi itu sendiri diatur (regulasi emosi). Namun, jika fungsi utama dari emosi adalah mengkoordinasikan respon sistem (Levenson, 1999), perasaan pertama regulasi emosi adalah *coextensive* dengan emosi.

Studi yang dilakukan Gross, dkk, (2007) dengan fokus percobaan regulasi dan aspek perilaku emosi dapat menurunkan emosi negatif, seperti: marah, sedih, dan cemas. Selain itu, dalam hubungan antara regulasi emosi dan aspek yang mempengaruhinya, sebenarnya regulasi emosi merupakan bagian dari pengaruh regulasi (Westen, 1994). Terdapat 4 aspek, yaitu: *coping*; pengalaman emosi; pertahanan; dan perbedaan individu. Menurut Gross (1998) regulasi emosi bagaimana pengaruh individu terhadap emosi yang dimiliki, ketika memiliki emosi, dan bagaimana individu mengalami dan mengekspresikan emosi. Studi ini mengambil perspektif evolusioner dan ciri emosi dalam hal kecenderungan respon. Regulasi emosi didefinisikan dan dibedakan dari mengatasi, pengaturan/regulasi mood, pertahanan, dan pengaruh regulasi. Dalam disiplin psikologi yang semakin khusus, bidang regulasi emosi melintasi batas-batas tradisional dan memberikan kesamaan. Menurut model proses regulasi emosi, emosi dapat diatur di lima titik dalam proses generatif emosi: (a) pemilihan situasi, (b) modifikasi situasi, (c) penyebaran perhatian, (d) perubahan kognisi, dan (e) modulasi respon. Bidang regulasi emosi menjanjikan wawasan baru ke dalam pertanyaan kuno tentang bagaimana orang mengelola emosi mereka. Dalam regulasi emosi terdiri atas bagian-bagian regulasi

emosi, antara lain: kepribadian, klinis, kesehatan, biologi, kognitif, perkembangan, dan sosial (Gross, 1998). Dimensi regulasi emosi secara kognitif menurut (Garnefski, dkk, 2001), antara lain: *self blame, acceptance, rumination, positive refocusing, refocus on planning, positive reappraisal, putting into perspective, catastrophizing, blaming others*.

Studi tentang regulasi emosi secara kognitif dilakukan oleh Gross (1998) tentang bidang yang muncul dari studi regulasi emosi bagaimana pengaruh individu terhadap emosi yang dimiliki, ketika memiliki emosi, dan bagaimana individu mengalami dan mengekspresikan emosi. Studi ini mengambil perspektif evolusioner dan ciri emosi dalam hal kecenderungan respon. Regulasi emosi didefinisikan dan dibedakan dari mengatasi, pengaturan/ regulasi mood, pertahanan, dan pengaruh regulasi. Dalam disiplin psikologi yang semakin khusus, bidang regulasi emosi melintasi batas-batas tradisional dan memberikan kesamaan. Menurut model proses regulasi emosi, emosi dapat diatur di lima titik dalam proses generatif emosi: (a) pemilihan situasi, (b) modifikasi situasi, (c) penyebaran perhatian, (d) perubahan kognisi, dan (e) modulasi respon. Bidang regulasi emosi menjanjikan wawasan baru ke dalam pertanyaan kuno tentang bagaimana orang mengelola emosinya.

Menurut Gross (1999) studi tentang regulasi emosi memiliki asal-usul dalam tradisi psikoanalitik dan stres dan coping. Baru-baru ini, meningkatnya minat dalam emosi ketetapan telah menyebabkan ambiguitas batas penting yang kini mengancam kemajuan dalam domain ini. Dikatakan bahwa perbedaan harus dibuat antara (1) regulasi emosi dan regulasi dengan emosi; (2) regulasi emosi dalam diri dan regulasi emosi pada orang lain; dan (3) regulasi emosi sadar dan bawah sadar. Penelitian tentang regulasi emosi secara kognitif dilakukan oleh (Thompson, Ross, & Calkins, 1996) yang membahas regulasi bagaimana emosi pada anak-anak yang berisiko dapat secara bersamaan mendorong kedua ketahanan dan kerentanan dengan mempertimbangkan bagaimana emosi dikelola ketika anak-anak (a) hidup dengan orangtua yang depresi, (b) saksi atau pengalaman kekerasan dalam rumah tangga, atau (c) yang temperamental terhambat ketika menghadapi tantangan baru.

Studi yang dilakukan (Gross, 2001) tentang model proses regulasi emosi yang dijelaskan menunjukkan bahwa bagaimana kita mengatur hal-hal emosi kita. Strategi regulasi yang bertindak di awal proses emosi-generatif harus memiliki hasil yang sangat berbeda dari strategi yang bertindak nanti. Ulasan ini berfokus pada dua strategi yang digunakan untuk mengatur emosi. Yang pertama, penilaian kembali, datang lebih awal dalam proses emosi-generatif. Hal ini terdiri dari mengubah cara kita berpikir tentang situasi dalam rangka mengurangi dampak emosionalnya. Kedua, penekanan, datang kemudian dalam proses emosi-generatif. Hal ini melibatkan menghambat luar tanda-tanda emosi. Teori dan penelitian menunjukkan bahwa penilaian kembali yang lebih efektif daripada penekanan. Penilaian kembali menurunkan pengalaman dan ekspresi perilaku emosi, dan tidak berdampak pada memori. Sebaliknya, penekanan menurunkan ekspresi perilaku, namun gagal untuk mengurangi pengalaman emosi, dan benar-benar mengganggu memori. Penekanan juga meningkatkan fisiologis menanggapi baik di penekan dan mitra sosial individu.

Menjadi pendidik yang profesional di bidang pendidikan anak usia dini terdapat berbagai kompetensi yang harus dimiliki. Apakah yang dimaksud dengan kompetensi? “Kompetensi merupakan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Kompetensi dapat dikenali melalui sejumlah indikatornya yang dapat diukur dan diamati. Kompetensi dapat dicapai melalui pengalaman belajar yang dikaitkan dengan bahan kajian dan bahan pelajaran secara kontekstual” (Setiasih, 2014). Menurut Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan (2005) pasal 28 ayat 3, kompetensi pendidik sebagai agen pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah serta pendidikan anak usia dini meliputi: kompetensi paedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial.

Kompetensi pedagogik berkaitan dengan kemampuan tenaga pendidik untuk menjadi teladan bagi anak, kemampuan menginternalisasikan nilai-nilai dalam tindakannya, menjadikan kasih sayang sebagai dasar dalam mendidik anak, memiliki tanggung jawab yang tinggi terhadap anak, menampilkan hubungan kewibawaan antara dirinya dengan anak didik. Kompetensi kepribadian adalah kemampuan pendidik untuk menampilkan pribadinya secara utuh, antara lain meliputi: (1) siap mendengarkan anak untuk memahami keluhan dan perasannya; (2) menggunakan komunikasi personal baik secara lisan (verbal (lisan) maupun dengan tindakan (non verbal) melindungi anak tanpa mengorbankan spontanitas dan kegembiraannya; (3) menghargai perbedaan dan keunikan anak, serta tanggap terhadap kesulitan yang dihadapi anak (4) memiliki kepedulian, sikap empati, responsive, mampu memberi dorongan dan semangat kepada anak; (5) sabar dalam menghadapi setiap kesulitan; (6) membawa humor dan imajinasi ke dalam kelompok anak; (7) bertanggung jawab untuk memaksimalkan potensi anak dan keluarganya.

Kompetensi profesional adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus ditampilkan pendidik dalam melaksanakan tugasnya secara khusus sebagai pendidik anak usia dini. Kompetensi ini antara lain meliputi: (1) mengetahui dan memahami karakteristik kebutuhan dan perkembangan anak, serta mampu menerapkannya dalam praktek; (2) memiliki berbagai pengetahuan dalam bidang pendidikan anak usia dini; (3) mengetahui berbagai faktor yang mempengaruhi perkembangan dan cara belajar anak; (4) menggunakan pengetahuan tentang perkembangan anak untuk menciptakan lingkungan dan iklim belajar yang kondusif dan menantang; (5) merencanakan dan melaksanakan kurikulum yang berorientasi perkembangan (fisik-motorik, sosial-emosi, kognitif, kreatifitas, bahasa); (6) memahami tujuan dan manfaat penilaian bagi perkembangan anak; (7) memahami dan mampu mempraktekkan penilaian yang dapat dipertanggungjawabkan dalam bermitra dengan keluarga dan profesi lain; (8) menggunakan berbagai pendekatan dan strategi pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan anak; (9) mengembangkan kurikulum yang bermakna dan sesuai dengan karakteristik perkembangan dan kebutuhan anak; (10) bersikap kreatif, inovatif dan terbuka terhadap ide-ide baru.

Kompetensi sosial antara lain meliputi: (1) memahami anak dalam konteks keluarga, budaya, dan masyarakat; (2) memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang keluarga dan masyarakat; (3)

mendukung dan memberdayakan keluarga dan masyarakat melalui hubungan timbal balik yang saling menghargai; (4) melibatkan keluarga dan masyarakat dalam mendukung perkembangan dan belajar anak; (5) mampu berkomunikasi, bekerja sama serta memanfaatkan sumber-sumber belajar yang ada di lingkungan keluarga dan masyarakat baik sumber daya manusia maupun sumber daya alam.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian teori yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditarik suatu kesimpulan yang bersifat teoritis, untuk kiranya dapat ditindaklanjuti dalam praktek sehubungan dengan pentingnya regulasi emosi secara kognitif yaitu mengelola emosi dapat dilakukan dengan pendekatan kognitif dan perilaku. Pendekatan kognitif menjelaskan bahwa emosi yang dirasakan individu merupakan hasil dari penilaian terhadap situasi yang dihadapinya. Individu yang menilai situasi yang dihadapi sebagai sesuatu yang positif akan mengembangkan respon emosi yang positif pula, sebaliknya individu yang memberikan penilaian negatif terhadap situasi yang dihadapi akan mengembangkan emosi negatif pula.

Sisi yang lain, kognisi manusia tidak selalu bersifat rasional karena melibatkan banyak bias dalam persepsi dan dalam ingatan manusia. Sebaliknya, emosi juga tidak selalu bersifat rasional, emosi dapat menyatukan manusia, mengatur jalannya sebuah hubungan dan memotivasi orang dalam mencapai suatu sasaran. Tanpa kemampuan merasakan emosi, manusia akan mengalami kesulitan dalam mengambil keputusan atau dalam merencanakan masa depannya. Oleh karena itu, motivasi berperan dalam terbentuknya regulasi emosi, dimana motivasi sosial bisa membentuk regulasi emosi yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Burgess, L. M. (2006). *Emotion regulation and behaviour, emotional and cardiovascular responses to interpersonal stress*. An Arbor, MI:UMI.
- Dewi, E. (2014). *Ribuan guru paud tidak kompeten*. <http://www.pikiran-rakyat.com/pendidikan/2014/05/11/281042/ribuan-guru-paud-tidak-kompeten>, di akses tanggal 22 September 2015
- Garnefski, N., Kraaij, V., & Spinhoven, P. (2001). Negative life events, cognitive emotion regulation and emotional problems. *Personality and Individual Differences*, 30(8), 1311–1327. [https://doi.org/10.1016/S0191-8869\(00\)00113-6](https://doi.org/10.1016/S0191-8869(00)00113-6)
- Gross, J. J. (1998). The emerging field of emotion regulation: An integrative review. *Review of General Psychology*, 2(3), 271–299. <https://doi.org/10.1037/1089-2680.2.3.271>
- Gross, J. J. (1999). Emotion regulation: Past, present, future. *Cognition and Emotion*, 13(5), 551–573. <https://doi.org/10.1080/026999399379186>

- Gross, J. J. (2001). Emotion regulation in adulthood: Timing is everything. *Current Directions in Psychological Science*, 10(6), 214–219. <https://doi.org/10.1111/1467-8721.00152>
- Gross, J. J. (2002). Emotion regulation: Affective, cognitive, and social consequences. *Psychophysiology*, 39(3), 281–291. <https://doi.org/10.1017/S0048577201393198>
- Gross, J. J., Richards, J. M., & John, O. P. (2007). Emotion regulation in everyday life. In *Emotion regulation in couples and families: Pathways to dysfunction and health*. (pp. 13–35). American Psychological Association. <https://doi.org/10.1037/11468-001>
- Levenson, R. W. (1999). The intrapersonal functions of emotion. *Cognition and Emotion*, 13(5), 481–504. <https://doi.org/10.1080/026999399379159>
- Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, 1 (2005). <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/49369/pp-no-19-tahun-2005>
- Undang-Undang Republik Indonesia nomor 14 tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen, (2005).
- Philippot, P., Baeyens, C., Douilliez, C., & Francart, B. (2004). Cognitive regulation of emotion: Application to clinical disorder. In P. Philippot & R. S. Feldman (Eds.) (Ed.), *The regulation of emotion* (pp. 71–97). Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Sammephet, B., & Wanphet, P. (2013). Pre-service teachers' anxiety and anxiety management during the first encounter with students in EFL classroom. *Journal of Education and Practice*, 4(2), 78–87.
- Schaefer, C. ., & Millman, H. . (1981). *How to help children with common problems*. New York: Van Nostrand Reinhold Company Inc.
- Setiasih, O. (2014). *Etika Profesi*. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEDAGOGIK/196007071986012-OCIH_SETIASIH/Hand_Out_Etika_Profesi.pdf
- Strongman, K. T. (2003). The psychology of emotion: From everyday life to theory. In *Wiley*. Hoboken, NJ: Wiley.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukrawan, Y., & Komaro, M. (2012). *Aspek psikologis takut dan cemas pada anak usia dini sebagai kebutuhan dan masalah serta penanggulangannya*. <http://www.scribd.com/doc/97749823/Jurnal-Aspek-Psikologis-Takut-Dan-Cemas-Pada-Anak-Usia-Dini#scribd>, diakses tanggal 17 November 2015
- Sutton, R. E., & Wheatley, K. F. (2003). Teachers' emotions and teaching: a review of the literature and directions for future research. *Educational Psychology Review*, 15(4), 327–358. <https://doi.org/10.1023/A:1026131715856>

- Thompson, Ross; Calkins, S. (1996). The double-edged sword: Emotion regulation in high risk children. *Development and Psychopathology*, 8, 163–182.
- Wardah, W. (2014). *Hubungan faktor pemicu dengan terjadinya temper tantrum pada anak usia toddler di paud arifa dan paud bayyinah kecamatan kuta alam Banda Aceh tahun 2012*. http://etd.unsyiah.ac.id/index.php?p=show_detail&id=7665, diakses tanggal 17 November 2015
- Westen, D. (1994). Toward an Integrative Model of Affect Regulation: Applications to Social-Psychological Research. *Journal of Personality*, 62(4), 641–667. <https://doi.org/10.1111/j.1467-6494.1994.tb00312.x>
- Wijonarko, R. A. (2008). *Pengelolaan emosi siswa-guru dalam pembelajaran matematika*.
- Wulansari, M. (2015). Identifikasi perilaku tantrum anak usia 5-6 tahun di TK Marditama. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(September), 1–10.

**PANDANGAN HIDUP MASYARAKAT DAN NILAI EDUKATIF DALAM
UPACARA ADAT BARITAN MASYARAKAT DESA GAWANG
KEC. KEBONAGUNG KAB. PACITAN JAWA TIMUR**

Bakti Sutopo¹, Agoes Hendriyanto²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: bakti080980@yahoo.co.id², rafid.musyffa@gmail.com²

Abstrak

Upacara adat merupakan salah satu aktivitas budaya yang tak dapat dipisahkan dari masyarakat Jawa. Salah satu upacara adat yang masih dijumpai di tengah-tengah masyarakat Jawa adalah upacara adat Baritan. Penelitian ini berfokus pada upacara adat Adat Baritan dengan tujuan mengungkap pandangan hidup dan nilai edukatif dalam upacara adat Baritan. Adapun masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah bentuk upacara Adat Baritan dan segala aspek upacara Adat Baritan sebagai representasi tata nilai dan aktualisasi filosofis masyarakat Jawa. Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif. Pengumpulan data menggunakan teknik membaca, observasi, dan wawancara. Adapun Metode analisis data menggunakan teknik analisis data penelitian kualitatif. Disimpulkan bahwa upacara adat Baritan yang dilaksanakan oleh masyarakat Dusun Wati Desa Gawang Kecamatan Kebonagung Kabupaten Pacitan termasuk aktivitas budaya yang adi luhung karena tidak hanya mempunyai dimensi ceremonial tetapi juga mempunyai dimensi sosial dan sebagai wahana internalisasi nilai-nilai luhur yang bermanfaat dalam kehidupan manusia. Upacara adat Baritan mempunyai bentuk rangkaian upacara yang sistematis dan simbolik, pandangan masyarakat Jawa juga tampak utamanya terkait dengan etika dan sistem kepercayaan/Javanisme. Adapun nilai yang bersifat mendidik terkait nilai gotong-royong, harmonisasi dalam kehidupan sosial, peningkatan nilai religiusitas, dan menanamkan jiwa berkorban/kesetiakawanan

Kata kunci: *Pandangan Hidup, Nilai Edukatif, Adat, Upacara, Budaya*

PENDAHULUAN

Istilah Baritan dikenal di berbagai kalangan masyarakat Jawa. Dibuktikan istilah Baritan dikenal di Kebumen, Purworejo, Indramayu, Wonosobo, dan Pacitan. Tidak hanya sekadar sebagai upacara adat, Baritan juga mengandung tata nilai yang sangat bermanfaat bagi kehidupan masyarakat, utamanya masyarakat Jawa.

Barbagai upacara yang dimiliki oleh masyarakat Jawa sebagai manifestasi berbagai nilai kehidupan dijunjung tinggi oleh masyarakat Jawa. Masyarakat Jawa mengutamakan hidup yang harmoni daripada berkontradiksi dalam aspek apapun dalam kehidupan. Sarana untuk mencari keseimbangan dalam tatanan kehidupan salah satunya dengan upacara. Di samping itu, masyarakat Jawa memandang upacara juga sebagai bentuk usaha menghubungkan dirinya dengan elemen alam yang lebih besar yang dikenal dengan alam mikrokosmos. Perjalanan hidup manusia Jawa mulai dari dalam kandungan, lahir, menjalani kehidupan hingga kembali kematian tidak luput diterjemahkan dalam praktik-praktik upacara.

Salah satu upacara adat yang dilakukan untuk merespon kejadian dalam kehidupan masyarakat Jawa adalah Baritan. Upacara ini juga dilakukan oleh masyarakat di Pacitan Jawa Timur. Upacara Baritan sebagai upacara tolak balak. Hal itu sebagaimana kepanjangan baritan kurang lebih **sebagai Mbubarak Perilan Setan/** Membubarkan Peri dan Setan. Tujuan utama upacara Baritan agar masyarakat terhindar dari segala mara bahaya dalam hidupnya sehingga kehidupan senantiasa aman, tentram dan damai. Upacara Baritan merupakan bagian dari tujuh unsur kebudayaan yang disebut *cultural universal* yang terdiri dari (1) bahasa, (2) sistem pengetahuan, (3) organisasi sosial, (4) sistem peralatan hidup dan teknologi, (5) sistem mata pencaharian, (6) sistem religi, dan (7) kesenian. (Koentjaraningrat, 1990: 203-204).

Penelitian ini mengambil objek material upacara adat Baritan yang ada di Desa Gawang Kecamatan Kebonagong Kabupaten Pacitan. Adapun objek formal penelitian ini adalah pandangan hidup masyarakat dan nilai edukatif. Beberapa alasan pengambilan objek penelitian tersebut. *Pertama*, meskipun upacara Adat Baritan masih lestari tetapi mulai tidak dikenal di kalangan generasi muda. *Kedua*, upacara Adat Baritan mempunyai keunikan di antara Baritan yang ada di kalangan masyarakat Jawa. *Ketiga*, sebagai upaya pelestarian salah satu unsur kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat Kabupaten Pacitan. *Keempat*, dalam upacara Adat Baritan terdapat berbagai nilai edukatif yang bermanfaat bagi kehidupan. *Kelima*, dalam bagian-bagian upacara Adat Baritan terdapat pandangan hidup terhadap berbagai aspek kehidupan.

Penelitian terhadap upacara adat Baritan sudah dilakukan oleh beberapa peneliti antara lain penelitian yang berjudul “Upaya Penanaman Nilai-Nilai Religius Dalam Tradisi *Baritan*” dilakukan oleh Anggi Dwi Nira Lestari (2019). Dari penelitian itu dapat diperoleh informasi tentang sejarah Baritan, rangkaian upacara, dan implikasi nilai religius yang ada di dalam Baritan. Penelitian berikutnya dilakukan oleh Martini, dkk (2017) dengan judul *Kebudayaan Lokal Pacitan: Analisis Historis, Nilai-Nilai Dan Sikap Konservasi Masyarakat.* Dalam artikel tersebut upacara adat Baritan dibahas secara singkat beriringan dengan upacara adat yang lain yang ada di Pacitan. Dari penelitian itu diperoleh informasi hampir tentang munculnya Baritan dari segi historis.

Dari kedua penelitian terdahulu dapat diperoleh pemahaman penelitian berjudul “Pandangan Hidup Masyarakat Dan Nilai Edukatif Dalam Upacara Adat Baritan Masyarakat Desa Gawang Kec. Kebonagong Kab. Pacitan Jawa Timur” berbeda. Perbedaan terletak pada objek formal, yakni pandangan hidup dan nilai edukatif yang tak ditemukan dalam kedua penelitian terdahulu. Akan tetapi penelitian terdahulu menjadi referensi dalam rangka melakukan kajian terhadap upacara adat Baritan Desa Gawang Kecamatan Kebonagong Kabupaten Pacitan Jawa Timur.

Untuk mengungkap pandangan hidup dan nilai edukatif upacara tradisionl Baritan masyarakat Desa gawang Kecamatan Kebonagong Kab.Pacitan Jawa Timur pada penelitian ini diangkat beberapa permasalahan penelitian ini adalah bentuk upacara Adat Baritan masyarakat Desa Gawang Kecamatan Kebonagong Kab.Pacitan Jawa Timur, bentuk pandangan hidup masyarakat dalam upacara Adat Baritan masyarakat Desa Gawang Kecamatan Kebonagong Kab.Pacitan Jawa Timur, dan nilai

edukatif upacara Adat Baritan masyarakat Desa Gawang Kecamatan Kebonagung Kab.Pacitan Jawa Timur.

Secara umum penelitian ini bertujuan mengungkap upacara upacara Adat Baritan masyarakat Desa gawang Kecamatan Kebonagung Kab.Pacitan Jawa Timur. Adapun secara khusus penelitian ini bertujuan menjelaskan bentuk upacara Adat Baritan masyarakat Desa gawang Kecamatan Kebonagung Kab.Pacitan Jawa Timur berikut nilai edukatif dan pandangan hidup masyarakat yang ada di dalamnya.

KAJIAN LITERATUR

Pandangan Masyarakat Jawa

Masyarakat Jawa mempunyai keunikan cara pandang terhadap berbagai aspek kehidupan. Masyarakat Jawa sebagai kelompok budaya (Jawa) ditandai dengan adanya kesamaan identitas yang khas jika dibandingkan dengan kelompok budaya lain yang ada di Indonesia (Siswanto, Dwi. 2010: 197). Pandangan hidup sebagai bekal untuk menjalani proses dalam kehidupan itu. Pandangan hidup merupakan suatu abstraksi dari pengalaman hidup; pandangan itu dibentuk oleh suatu cara berpikir dan cara merasakan tentang nilai-nilai, organisasi sosial, kelakuan, peristiwa-peristiwa dan segi-segi lain daripada pengalaman; pandangan hidup adalah sebuah pengaturan mental dari pengalaman itu dan pada gilirannya mengembangkan suatu sikap terhadap hidup (Mulder, 1973: 35).

Pada dasarnya masyarakat Jawa mengutamakan harmonisasi dalam menjalani hidupnya. Dasar moral masyarakat Jawa sebagaimana dikemukakan oleh Niels Mulder (1973: 43-44) terletak di dalam ketentraman dan keselarasan (*rust en orde*). Masyarakat Jawa tidak *neko-neko* dalam menjalani kehidupan. Mereka senantiasa menjaga kedamaian dengan berbagai elemen kehidupan.

Selain itu, masyarakat Jawa juga mengenal kelas sosial. Secara umum masyarakat Jawa di bagi atas tiga bagian. Menurut Karimah (1983: 55-56): tiga kelas dalam masyarakat Jawa, yakni 1) Bendara, merupakan bagian masyarakat Jawa yang terdiri dari keluarga kraton dan keturunan bangsawan. 2) Priyayi, merupakan bagian masyarakat Jawa yang terdiri dari pegawai negeri dan kaum terpelajar. 3) Wong cilik, merupakan bagian dari masyarakat Jawa yang terdiri atas petani-petani, tukang-tukang dan pekerja kasar lainnya.

Nilai Edukatif

Nilai merupakan abstraksi mengenai masalah dasar yang sangat penting dan bernilai di kehidupan manusia yang bersifat mendidik). Nilai dapat berpengaruh terhadap cara berpikir, cara bersikap, dan cara bertindak seseorang dalam mencapai tujuan hidup. Senada dengan Alwi, Lasyo (dalam Setiadi dkk, 2007: 123) menyebutkan nilai bagi manusia merupakan landasan atau motivasi dalam segala tingkah laku atau perbuatannya.

Kata edukatif berasal dari bahasa Inggris *educate*, yang berarti mengasuh atau mendidik, education artinya pendidikan. Montessori (dalam Qomar, 2005: 49) menyatakan bahwa pendidikan memperkenalkan cara dan jalan kepada peserta didik untuk membina dirinya sendiri.

Nilai edukatif dapat dipahami sebagai berbagai nilai luhur yang dapat digunakan sebagai medium untuk membina manusia ke arah lebih baik. Nilai edukatif dapat diperoleh dari berbagai dimensi dalam kehidupan manusia utamanya yang erat kaitannya dengan produk budaya manusia itu sendiri. Pada hakikatnya budaya dari manusia dan untuk manusia sehingga di dalam produk budaya terdapat berbagai dimensi nilai yang bermanfaat bagi mereka.

Upacara Adat

Dari segi pembentuknya, upacara adat terbagi menjadi dua kata yaitu upacara dan adat. Upacara adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan sekelompok orang yang memiliki aturan tertentu sesuai dengan tujuan. Adapun adat adalah wujud ideal dari kebudayaan yang berfungsi sebagai pengaturan tingkah laku.

Upacara adat sebagian besar sebagai bentuk ritual/praktik keagamaan. Ritual keagamaan yang dilakukan oleh masyarakat berdasarkan kepercayaan yang dianut oleh masyarakatnya, kepercayaan seperti inilah yang mendorong manusia untuk melakukan berbagai perbuatan atau tindakan yang bertujuan mencari hubungan dengan dunia gaib penguasa alam melalui ritual-ritual, baik ritual keagamaan (religious ceremonies) maupun ritual adat lainnya yang dirasakan oleh masyarakat sebagai saat-saat genting, yang bisa membawa bahaya gaib, kesengsaraan dan penyakit kepada manusia maupun tanaman (Koentjaraningrat, 1985: 243-246).

Berdasar pada fakta masyarakat Jawa, upacara adat digunakan untuk menetralkan mara bahaya yang mengintainya. Mereka memahami bahwa manusia oleh karena suatu sebab terkena sukerta (noda), maka ia harus diruwat (dibebaskan) dari mala petaka (mangsa Batara Kala). Dalam upacara ruwatan biasanya dipergelarkan wayang kulit, yang menyajikan lakon khusus Murwakala atau Sudamala (Darmoko, 2002 Makara, Sosial Humaniora, vol. 6, no. 1, Juni). Ruwat dapat bersifat sosial maupun individual.

Upacara adat terwujud jika komponen-komponen pendukungnya terpenuhi. Komponen dan unsur upacara adat menurut Koentjaraningrat (2002: 377) dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu: a. Komponen terdiri dari: 1) Tempat upacara; berkaitan dengan tempat keramat dimana upacara tersebut dilaksanakan, yaitu bisa di makam, candi, pura, kuil, gereja, masjid, dan sebagainya. 2) Waktu upacara; berkaitan dengan waktu-waktu ibadah, hari-hari keramat dan suci, dan sebagainya. 3) Kelengkapan dan peralatan upacara; yaitu kelengkapan dan peralatan yang berupa barang-barang yang dipakai dalam upacara, termasuk patung-patung yang melambangkan dewadewa, peralatan suara seperti lonceng, suling, dan sebagainya. 4) Pemimpin upacara dan pelaku upacara; seperti pendeta, biksu, dukun, dan sebagainya. b. Unsur upacara adat meliputi: 1) Sesajen 2) Pengorbanan/kurban 3) Berdoa 4) Makan makanan yang telah disucikan dengan doa 5) Tari 6) Nyanyi 7) Pawai 8) Menampilkan seni drama suci 9) Puasa 10) Mengosongkan pikiran dengan memakan obat untuk menghilangkan kesadaran diri 11) Tapa, dan 12) Semedi.

Berbagai perilaku budaya mempunyai fungsi bagi masyarakat yang memilikinya termasuk upacara adat. Terdapat Tiga fungsi upacara adat yaitu fungsi spiritual, fungsi sosial dan fungsi

pariwisata. Fungsi spiritual yang dimaksud adalah pelaksanaan upacara adat berkaitan dengan pemujaan kepada leluhur, roh atau kepada Tuhan untuk meminta keselamatan. Upacara adat memiliki fungsi spiritual karena upacara adat mampu membangkitkan emosi keagamaan, menciptakan rasa aman, tenang dan selamat (Rostiati, 1995: 4).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif dan termasuk penelitian lapangan karena objek penelitian berupa komunitas sosial tertentu. Metode pengumpulan data menggunakan metode studi pustaka, observasi ke lapangan yakni desa Gawang Kecamatan Kebonagung Kabupaten Pacitan serta wawancara. Metode tersebut didukung teknik pengumpulan data antara lain pertama, peneliti menggunakan instrumen utama yakni dengan cara membaca keseluruhan sumber data penelitian, mencatat data, menganalisis data, serta menentukan simpulan dari hasil penelitian. Kedua, peneliti menggunakan instrumen pendukung, yakni sebuah tabel yang difungsikan untuk mencatat data hasil penelitian.

Metode analisis data menggunakan analisis data kualitatif, yakni upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milah data menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain (Lexy, 2008: 148). Sesuai dengan penelitian, maka teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif model interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Upacara Adat Baritan

Upacara adat Baritan dikenal oleh masyarakat Pacitan sebagai upacara yang ada di Dusun Wati Desa Gawang Kecamatan Kebonagung. Secara historis upacara tersebut ada pada awal abad ke-19 (tahun 1896) dilaksanakan pertama kali oleh Ki Porso Singo Yudro sebagai upaya untuk mengembalikan keadaan desa ke dalam situasi tenang dan aman setelah ditimpa wabah penyakit). *Baritan* berasal dari kata *rid/wiridan* yang berarti memohon petunjuk atau perlindungan dan keselamatan kepada Tuhan. Namun akibat pengaruh dihinia setempat kata *rid/wiridan* berubah menjadi *Baritan* (Lestari, 2019: 51).

Upacara adat Baritan ini dilaksanakan oleh masyarakat Desa Gawang pada setiap setahun sekali. Senin atau Kamis pada SuroBulan Suro/Muharram tahun Jawa/Islam merupakan bulan yang dipilih sebagai bulan pelaksanaannya. Upacara dimulai pada siang hari pada saat matahari tepat di atas kepala/tengah siang.

Agar upacara dapat terlaksanakan tepat tengah hari, berbagai persiapan sudah dilakukan sejak pagi. Persiapan terdiri atas dua hal, yakni paraga/pelaksana upacara yang akan membawa tombak, payung, dan perlengkapan lainnya serta persiapan sesaji yang akan digunakan yang meliputi wedus/kambing kendit, dua ayam tulak, dan hasil bumi sesuai yang dimiliki oleh masyarakat Desa

Gawang. Selain itu, upacara tersebut dilaksanakan dengan beberapa syarat salah satunya dilakukan di perempatan jalan dusun Wati. Hal itu didasari pada keyakinan bahwa tempat itu sebagai lokasi bertemunya *Ponco Boyo*. Ponco boyo dapat dimaknai sebagai lima arah bahaya yang harus dinetralisasi, yakni meliputi keamanan, musibah, kemakmuran, dan bala bencana.

Terdapat beberapa *paraga* utama dalam pelaksanaan upacara adat Baritan, yakni para sesepuh masyarakat, juru kunci, pembawa payung agung, pembawa bunga, pengubur kambing, pelaku tolak balak, pembawa sesaji, dan pemain tayub. Rangkaian upacara adat Baritan diawali dengan prosesi memasuki lokasi upacara (sekitaran makam Eyang Soroeng Pati) yang sudah diberi batas secara melingkar. Selanjutnya para petugas pembawa dengan menari melakukan tabur bunga pada lokasi yang akan digunakan untuk pelaksanaan upacara adat. Para *paraga*/petugas upacara dengan urutan tertentu sudah berada di lokasi upacara. Ritual dilanjutkan dengan penyembelihan kambing/wedus kendit atas permintaan para sesepuh. Setelah kambing tersembelih, kepala dan kakinya diambil untuk ditempatkan dalam sebuah wadah. Setelah itu kepalanya dikuburkan di tengah lapangan sedangkan kakinya di pojokan kepala dan kakinya dikubur secara terpisah. Kepala dikubur di tengah lapangan adapun kakinya ditanam di pojok lokasi upacara. Seusai penanganan wedus kendit selesai dilanjutkan dengan penyembelihan ayam/pitik tulak.

Penyembelihan dua persembahan selesai, ritual upacara adat Baritan dilanjutkan dengan ritual tolak balak. Pada tolak balak dilaksanakan adu pencak antar santri yang terdiri atas dua orang. Mereka juga memeragakan orang yang sedang kerasukan roh jahat yang harus dinteralisasi dengan sarana dicambuk pecut oleh Kyai. Santri tersebut seakan-akan mati dan sesaat bangun kembali karena *sukerto* dan berbagai yang ada di dalam dirinya telah hilang. Setelah perlambangan pengusiran segala balak telah selesai dan *sukerto* menghilang, bagian upacara yang dilaksanakan selanjutnya adalah sedekah bumi sekaligus kenduri segenap yang hadir. Termasuk sebagai rasa syukur parajuga diadakan ritual *serah-serahan* berupa hasil bumi yang selama ini mereka peroleh. Pada ujung kegiatan upacara dilakukan doa bersama kepada hadirat Allah S.W.T yang berisi rasa syukur dan permohonan keselamatan semua warga masyarakat Desa Gawang. Setelah serangkaian ritual upacara adat Baritan selesai, kegiatan ditutup dilanjutkan dengan *suko pari suko* bersamaan digelarnya *beksan Tayub* dan berbagai tampilan seni sekaligus sebagai bentuk kegembiraan pelaksanaan upacara adat Baritan.

Bentuk Pandangan Hidup dalam Upacara Adat Baritan

Masyarakat Jawa dikenal sebagai masyarakat yang mampu merepresentasikan berbagai pandangan hidup dalam berbagai aktivitas budaya termasuk melalui upacara adat. Karena upacara adat Baritan sebagai salah satu upacara yang ada di tengah-tengah masyarakat Jawa, di dalamnya dapat diungkap beberapa pandangan hidup.

Pandangan hidup dapat dipahami sebagai suatu abstraksi dari pengalaman hidup; pandangan itu dibentuk oleh suatu cara berpikir dan cara merasakan tentang nilai-nilai, organisasi sosial, kelakuan, peristiwa-peristiwa dan segi-segi lain daripada pengalaman; pandangan hidup adalah sebuah pengaturan mental dari pengalaman itu dan pada gilirannya mengembangkan suatu sikap terhadap

hidup (Mulder, 1973: 35). Pandangan hidup dalam upacara adat Baritan dapat dikaitkan dengan beberapa aspek. Aspek tersebut antara lain terkait dengan etika dan keyakinan (Javanisme). Kedua aspek tersebut yang dibahas dalam penelitian ini.

Etika sebagai salah satu aspek kehidupan yang diperhatikan oleh masyarakat Jawa. Etika atau tatakerama berfungsi untuk mengatur kelakuan masyarakat ketika mereka saling berelasi. Etika juga disebut dengan *angguh ungguh*. Pada upacara adat Baritan terdapat pandangan pentingnya memegang etika/tatakerama dengan bukti pada susunan/urut-urutan prosesi. Pada prosesi tersebut para sesepuh diposisikan pada bagian paling depan. Hal itu dapat dimaksudkan sebagai bentuk penghormatan kepada orang yang lebih tua. Sikap hidup orang Jawa seperti sikap sopan, menghormati orang tua dan menghormati orang lebih tua (Suseno, 1996).

Orang tua atau orang yang lebih tua bagi masyarakat Jawa sebagai jimat. Orang tua atau orang yang lebih tua yang dikenal dengan sesepuh sebagai tempat untuk menemukan berbagai jawaban atas permasalahan kehidupan yang dihadapi masyarakat karena mereka dianggap telah kenyang asam garam kehidupan atau mempunyai banyak pengalaman. Selain itu sesepuh dianggap sebagai pihak yang patut dicontoh oleh generasi berikutnya. Sesepuh juga dianggap sebagai pihak yang memberikan pedoman hidup yang bijaksana pada segenap masyarakat. Oleh karena itu generasi muda Jawa mempunyai sikap wedi, isin, dan sungkan terhadap orang yang lebih tua. Sikap hormat terhadap orang yang lebih tua dianggap sebagai keutamaan oleh masyarakat Jawa sehingga memiliki rasa menghargai, mengasihi, menyayangi orang tua sampai kapanpun. Pentingnya penghormatan kepada orang yang lebih tua dapat dipraktikan dalam halus tutur bahasanya, luhur budi-pekertinya, sikap yang sopan-santun mengenal jenjang-jenjang bahasa. Bahkan penempatan diri juga sangat diperhatikan. Jika berjalan bersama, orang yang lebih tua selalu diposisikan di tempat yang paling depan sebagai bentuk praktik etika dalam pandangan masyarakat Jawa.

Masyarakat Jawa dikenal mempunyai pandangan yang khas terhadap keyakinan yang dimilikinya. Mereka sebagai masyarakat yang mampu menyandingkan kepercayaan yang dimilikinya dengan kepercayaan yang diterima kemudian. Meskipun masyarakat Jawa mayoritas beragama Islam, sebagian mereka tidak secara suka rela menjalankan Islam secara mandiri. Kepercayaan asli mereka tetap diamalkan entah itu keseluruhan maupun sebagian. Hal itu sebagai bentuk harmonisasi tata kepercayaan mereka. Javanisme adalah pandangan hidup orang Jawa dan juga agamanya, yang menekankan ketentraman batin, keselarasan dan keseimbangan, sikap *narima* terhadap segala peristiwa yang terjadi sambil menempatkan individu di bawah masyarakat dan masyarakat di bawah semesta alam (Siswanto, 2010: 208).

Adanya ritual persembahan kambing/wedus kendit dan pitik tulak dalam upacara adat Baritan sebagai representasi pandangan masyarakat Jawa atas kepercayaan tertentu. Kambing/wedus kendit dapat dijelaskan sebagai kambing yang dominan berwarna hitam tetapi pada bagian perutnya melingkar bulu putih tanpa putus. Deskripsi tersebut berdasar pada dua kata pembentuknya, yakni waedus yang berarti kambing dan *kendit* dapat diberi makna berlilitkan (melingkar). Sebagian besar

masyarakat Jawa mempercayai *wedus kendit* berbeda dengan kambing yang lain. Kambing itu dianggap mempunyai keistimewaan bahkan dapat sebagai simbol untuk persembahan. Sebagian masyarakat Jawa mempercayai bahwa kendhit warna putih yang ada pada tubuh kambing tersebut merupakan suatu unsur perlindungan. Penyembelihan *wedus kendit* dapat dijumpai di pada kalangan masyarakat Jawa. Oleh karena itu kepercayaan tersebut juga dapat diklaim sebagai kepercayaan masyarakat Jawa.

Di samping penyembelihan *wedus kendit*, pada upacara adat Baritan juga dilakukan penyembelihan pitik/ayam tulak. Sebagaimana *wedus kendit*, *pitik tulak* juga dipercaya mempunyai keistimewaan. Pitik tulak merupakan ayam yang memiliki bulu berwarna hitam pada bagian dadanya dan memiliki sayap yang berwarna putih dengan bulu keriting. Sebagian masyarakat Jawa percaya bahwa ayam jenis tersebut dapat digunakan sebagai media untuk mengusir/menangkal berbagai aura negatif yang disebabkan adanya musibah, sihir, santet, dan lain-lain.

Pengadaan dua persembahan tersebut bermula dari adanya *pagebluk* yang melanda Desa Gawang. *Pagebluk* dapat dipahami sebagai musibah yang berdampak adanya penderitaan bagi masyarakat. Oleh karena itu *wedus kendit* dan *ayam tulak* dipercaya dapat sebagai media/sarana untuk menghilangkan *pagebluk* tersebut. Pada konteks ini dapat dipahami bahwa masyarakat Jawa berpandangan bahwa kemakmuran, kesejahteraan, dan kedamaian dapat diperoleh apabila dalam kehidupan ini terdapat keseimbangan antara kekuatan pada alam sekup kecil/ mikro dengan kekuatan yang menguasai mikro tersebut, yakni kesemestaan/makro. Terjalannya komunikasi antara manusia dengan Penguasa Alam dengan media diyakininya akan memnciptakan harmonisasi sebagaimana idealisme kehidupan masyarakat Jawa.

Nilai Edukatif dalam Upacara Adat Baritan

Berbagai nilai edukatif/mendidik dapat diungkap dari pelaksanaan upacara adat Baritan yang dilaksanakan oleh masyarakat Desa Gawang Kecamatan Kebonangung Kabupaten Pacitan. Nilai tersebut dapat dipahami baik dari sisi intrinsik maupun ekstrinsik upacara adat Baritan. Yang dimaksud sisi intrinsik adalah segala unsur yang mendukung terbtuknya upacara adat Baritan. Adapun sisi ekstrinsik adalah sisi di luar unsur yang membangun upacara adat Baritan. Sisi ekstrinsik terkait dengan aktivitas-aktivitas yang mendukung pelaksanaan upacara adat Baritan tetapi tidak di dalam rangkaian upacara tersebut. Nilai edukatif yang dapat ditemukan pada pelaksanaan upacara adat Baritan antara lain nilai kegotong-royongan, harmonisasi dalam kehidupan sosial, peningkatan nilai religiusitas, dan menanamkan jiwa berkorban/kesetiakawanan.

Penanaman nilai gotong-royong pada upacara adat Baritan tampak pada persiapan pelaksanaan kegiatan tersebut. Semua warga dipimpin oleh para pamong melakukan persiapan secara kompak untuk menyukseskan kegiatan upacara. Adanya pembentukan panitia pelaksanaan kegiatan merupakan wadah yang baik untuk menyatukan tekad dengan cara gotong-royong. Semua warga dituntut *sak iyek sak eko proyo* satu tujuan mewujudkan suksesnya kegiatan.

Pada era kini nilai gotong royong perlu diperkuat kembali dengan wahana yang semisal penyelenggaraan kegiatan yang bersifat massal. Setidak-tidaknya pelaksanaan penyiapan tempat, penyiapan umba rampe upacara dilaksanakan bersama-sama dapat kembali memupuk rasa kebersamaan dan mengingatkan kembali pentingnya sikap gotong-royong. Keterlibatan semua elemen masyarakat dalam pelaksanaan upacara adat Baritan berdampak pada terjadi hubungan yang saling membutuhkan untuk melaksanakan tradisi tersebut. Kegotongroyongan timbul pada diri masing-masing individu masyarakat yang akhirnya terwujud kerjasama dalam menyukseskan pelaksanaan upacara adat Baritan.

Harmonisasi dalam menjalani kehidupan adalah cita-cita komunal masyarakat Jawa. Esensi dari harmoni adalah sadar akan peran masing-masing. Semua elemen dalam kehidupan mempunyai fungsi yang berbeda sesuai dengan posisinya. Penyadaran pentingnya harmonisasi pada dalam kehidupan sosial dapat dilihat pada persiapan maupun pelaksanaan upacara. Ketika para unsur yang terlibat dalam persiapan dan pelaksanaan upacara mampu berperan sesuai tugas dan fungsinya maka upacara akan berjalan lancar. Pun dalam kehidupan sosial. Apabila berbagai unsur berperan sesuai dengan proporsinya maka harmonisasi akan dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari.

Penguatan sikap religiusitas juga didapat dari pelaksanaan upacara adat Baritan. Adanya sistem kepercayaan terhadap kekuatan Yang Maha Kuasa, kekuatan Yang Maha Besar yang mampu menguasai manusia merupakan nilai yang penting untuk menyadarkan manusia atas keberadaan dirinya. Nilai religiusitas mengajarkan agar manusia selalu diingat akan keberadaan Tuhan atas segala keberadaan diri manusia dengan segala dimensinya. Pelaksanaan upacara adat Baritan membawa kembali manusia teringat akan penguasa kehidupan. Adanya mara bahaya yang mengancam mereka tidak ada yang kuasa menyingkirkan kecuali Sang Penguasa jagad raya, Allah S.W.T. Oleh karena itu di dalam upacara adat Baritan salah satu bagiannya terdapat doa bersama sebagai puncak pengharapan rangkaian upacara sebelumnya.

Nilai yang bersifat mendidik pada upacara adat Baritan adalah menumbuhkan rasa rela berkorban untuk kesetiakawanan. Paling jelas nilai tersebut tampak pada adanya sedekah bumi dan serah-serahan. Ritual tersebut sebagai wahana untuk melepaskan sesuatu yang dimiliki sekaligus membantu kepada sesama. Pada diri mereka akan tumbuh jiwa saling sangat peduli dan mengasihi. Apapun hasil bumi yang mereka peroleh selalu saling berbagi sehingga akan tumbuh saling merasakan satu sama lain.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis dapat disimpulkan bahwa upacara adat Baritan yang dilaksanakan oleh masyarakat Dusun Wati Desa Gawang Kecamatan Kebonagung Kabupaten Pacitan termasuk aktivitas budaya yang adi luhung karena tidak hanya mempunyai dimensi ceremonial tetapi juga mempunyai dimensi sosial dan sebagai wahana internalisasi nilai-nilai luhur yang bermanfaat dalam kehidupan manusia. Upacara adat Baritan mempunyai bentuk rangkaian upacara yang sistematis dan simbolik,

pandangan masyarakat Jawa juga tampak utamanya terkait dengan etika dan sistem kepercayaan/Javanisme. Adapun nilai yang bersifat mendidik terkait nilai gotong-royong, harmonisasi dalam kehidupan sosial, peningkatan nilai religiusitas, dan menanamkan jiwa berkorban/kesetiakawanan

DAFTAR PUSTAKA

- Darmoko. 2002. Ruwatan: Upacara Pembebasan Malapetaka Tinjauan Sosiokultural Masyarakat Jawa. MAKARA, Jurnal Sosial Humaniora, Vol. 6, No. 1, Juni 2002 hal.30-36.
- Karimah, K. E., 1983, Hakekat dan Hubungan Sifat Individu dan Sosial Masyarakat Jawa Ditinjau Menurut Etika Pancasila, Fakultas Filsafat UGM, Yogyakarta.
- Koentjaraningrat. 1984. *Kebudayaan Jawa*. Jakarta: PN Balai Pustaka.
- _____. 1990. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 1992. *Beberapa Pokok Antropologi Sosial*. Jakarta: Dian Rakyat
- Lestari, Anggi Dwi Nira. 2019.” Upaya Penanaman Nilai-Nilai Religius Dalam Tradisi *Baritan*”. Ponorogo: IAIN.
- Martini, Sri Dwi Ratnasari, Urip Tisngati. 2017. “Kebudayaan Lokal Pacitan: Analisis Historis, Nilai-Nilai Dan Sikap Konservasi Masyarakat”. Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian Universitas Kanjuruhan Malang 2017 hal 246-257.
- Mulder, Niels.1973. Kepribadian Jawa dan Pembangunan Nasiona. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Qomar, Mujamil.2005. *Epistemologi Pendidikan Islam: dari Metode Rasional hingga Metode*. Kritik. Jakarta: Erlangga.
- Rostiati, A, dkk. (1995). Fungsi Upacara Tradisional Bagi Masyarakat Pendukungnya. Bandung: Depdikbud, Dirjen Sejarah dan Nilai Tradisional/Proyek Penelitian, Pengkajian, dan Pembinaan Nilai-nilai Budaya Jawa Barat.
- Setiadi ,Elly M. dkk. 2007. *Ilmu Sosial Dan Budaya Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Siswanto,Dwi. 2010. “Pengaruh Pandangan Hidup Masyarakat Jawa Terhadap Model Kepemimpinan (Tinjauan Filsafat Sosial)”. Jurnal Filsafat Vol.20, Nomor 3, Desember 2010 halaman 197-216.

PELATIHAN DESAIN LABEL, LOGO DAN BROSUR BERBASIS APLIKASI ONLINE DI SMK DIPONEGORO TULAKAN

Muga Linggar Famukhit

Program Studi Pendidikan Informatika, STKIP PGRI PACITAN

E-mail: mugalinggar@gmail.com

Abstrak

Pelatihan Desain Label, Logo dan Brosur Berbasis Aplikasi Online dilakukan pada SMK Diponegoro Tulakan Kabupaten Pacitan bertujuan untuk memberikan pengetahuan dasar desain kemasan produk dan ketrampilan membuat desain secara cepat kepada siswa dan siswi di SMK Diponegoro Tulakan. Pengabdian Masyarakat dilakukan terhadap siswa dan siswi kelas X yang rata-rata orangtuanya memiliki usaha UMKM. Metode pembelajaran yang dilakukan selama pelatihan menggunakan ceramah, demonstrasi dan praktikum. Model pembelajaran menggunakan Project Based Learning (PjBL). Aplikasi yang digunakan dalam pelatihan ini adalah aplikasi berbasis online seperti Photopea dan Canva. Hasil dari penelitian siswa antusias dalam mengikuti pelatihan, siswa dapat membuat hasil karya berupa desain label kemasan produk, logo produk dan brosur produk yang akan dipasarkan kepada khalayak umum.

Kata Kunci : *Pelatihan, Desain, Aplikasi Online*

PENDAHULUAN

Di era persaingan pasar global saat ini perusahaan berskala besar maupun kecil berlomba-lomba untuk memasarkan produk yang dijual. Salah satunya dengan menawarkan produk melalui desain yang unik dan menarik. Desain produk kemasan, logo & brosur merupakan identitas suatu produk sekaligus sebagai media promosi untuk menarik konsumen yang ada di pasaran. Desain produk yang bagus dan menarik akan memberikan kesan yang positif kepada konsumen atau calon pelanggan untuk membeli produk yang ditawarkan.

Daya tarik utama suatu produk dapat dilihat dari desain kemasan yang ditampilkan. Persaingan antar produk tidak hanya pada kualitas yang berikan, tetapi juga pada usaha mendapatkan nilai tambah untuk memberikan *emotional benefit* kepada para konsumen salah satunya dengan menampilkan desain yang cantik dan menarik. (Maulina, 2020). Pentingnya Desain Produk tidak hanya pada usaha yang berskala besar, tetapi juga produk-produk berskala *Micro* (UMKM).

Ditengah Pandemi *Covid-19* yang melanda dunia kegiatan perekonomian haruslah tetap berjalan. Kegiatan produksi UMKM diharapkan masih tetap berjalan dan stabil dalam pemasarannya. Begitujuga produk-produk yang ada diwilayah Kabupaten Pacitan.

SMK Diponegoro Tulakan merupakan sekolah menengah kejuruan yang berada di wilayah Kabupaten Pacitan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Kewirausahaan banyak dari wali murid di SMK Diponegoro yang berprofesi sebagai pengusaha UMKM seperti produksi keripik tempe, sale, jajanan pasar dan berbagai produk olahan makanan lainnya. Namun produk-produk yang dijual belum

dikemas dengan menggunakan desain yang menarik. Produk yang dijual oleh para wali murid masih sebatas menggunakan plastik dengan label yang sederhana. Disisi lain Pembelajaran Desain Grafis untuk desain produk pada SMK Diponegoro Tulakan hanya dipelajari oleh jurusan Teknik Komputer dan Jaringan sehingga jurusan yang lain belum mendapatkan pelajaran desain.

Terdapat banyak aplikasi desain *online* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat membuat desain produk kemasan seperti *Photopea*, *Canva*, *Snappa*, *Vectr*, *Gravit Designer* dan masih banyak lainnya. Aplikasi desain berbasis *online* memiliki keunggulan tersendiri seperti tidak perlu proses *install*, bisa dipakai kapan saja dan di mana saja (selama ada internet), lebih mudah, dan biasanya gratis (Anom, 2020). Penggunaan Aplikasi desain berbasis *online* mudah untuk digunakan karena terdapat banyak template yang siap pakai.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan maka dalam kegiatan Abdimas ini memberikan bekal dan ketrampilan kepada Siswa dan Siswi SMK Diponegoro Tulakan mengenai Desain Label, Logo dan Brosur menggunakan aplikasi *online*. Dengan harapan setelah mengikuti pelatihan ini siswa memiliki ketrampilan desain yang dapat membantu orangtua maupun dirinya sendiri dalam membuat desain label menarik sehingga produk yang dijual memiliki nilai lebih dan dapat bersaing di pasaran.

METODE PELAKSANAAN

Metode Pelaksanaan dalam kegiatan Abdimas ini menggunakan Metode Ceramah dan Modul Tutorial. Metode Ceramah digunakan untuk menjelaskan materi dan beberapa contoh terkait dengan desain label, logo dan brosur. Metode Modul Tutorial digunakan untuk materi berkaitan dengan praktikum pembuatan desain.

Untuk model pembelajaran menggunakan penugasan berbasis proyek *Project Based Learning (PjBL)*. Metode *PjBL* merupakan pendekatan pengajaran yang dibangun di atas kegiatan pembelajaran dan tugas nyata yang memberikan tantangan bagi peserta didik yang terkait dengan kehidupan sehari-hari untuk dipecahkan secara berkelompok (Goodman dan Stivers 2010).

Model pembelajran *PjBL* dipilih dalam kegiatan Abdimas ini karena mencakup pertanyaan, tantangan dan masalah untuk diselesaikan secara praktikum. Pertanyaan terkait dengan masalah desain label, logo dan brosur yang ada pada produksi UMKM. Sedangkan solusi yang ditawarkan berupa penggunaan aplikasi desain online dengan berbagai template yang siap untuk dipakai edit sesuai kebutuhan kemudian dicetak untuk dipasang dan dipasarkan.

Prosedur kerja dimulai dari persiapan yaitu menyiapkan protocol kesehatan *Covid19*. Seperti Sterilisasi ruang pelaksanaan, penataan ruang pelaksanaan, penggunaan masker, hand sanitizer, dan pengukuran suhu tubuh kepada seluruh peserta. Selanjutnya menyiapkan modul yang telah digandakan untuk kegiatan praktikum, proses penjelasan materi dan penugasan pada masing-masing peserta. Setelah desain berhasil dibuat kemudian di cetak dan diberikan contoh untuk diterapkan pada masing-masing produk UMKM.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilaksanakan di SMK Diponegoro Tulakan pada tanggal 28 dan 29 November 2020 dan diikuti oleh siswa kelas X yang rata-rata orangtuanya memiliki Usaha UMKM. Jumlah Siswa dan Jam pelatihan dibatasi menjadi 2 sesi mengingat kondisi pandemic *Covid-19* yang belum berakhir. Pelaksanaan kegiatan berjalan dengan lancar dan peserta pelatihan terlihat antusias dalam mengikuti materi, hal tersebut dibuktikan dengan keaktifan peserta dalam bertanya dan mempraktikkan pembuatan desain.

Tabel 1

Jadwal Pelatihan Desain Promosi Usaha Berbasis Aplikasi *Online*

Sabtu 28 November 2020

No	Nama Kegiatan	Waktu	Pelaksanaan
1.	Pembukaan		
	a. Pembukaan	08.00-08.10	Pembawa Acara
	b. Sambutan Kepala Sekolah	08.10-08.30	Teguh Tri Hartono, S.Pd
	c. Doa	08.30-08.40	Petugas
2.	Penjelasan Materi Desain Label, Logo & Brosur (Sesi 1)	09.00-10.00	Muga Linggar Famukhit, M.Kom
3.	Pelatihan dan pembuatan karya menggunakan (Sesi 1)	10.00-12.00	TIM Pelaksana Abdimas

Minggu, 29 November 2020

No	Nama Kegiatan	Waktu	Pelaksanaan
1.	Penjelasan Materi Desain Label, Logo & Brosur (Sesi 2)	08.00-09.00	Muga Linggar Famukhit, M.Kom
2.	Pelatihan dan pembuatan karya menggunakan (Sesi 2)	09.00-11.00	TIM Pelaksana Abdimas
3.	Closing Ceremony	11.00-11.30	Semua

Hambatan

1. Kegiatan ini dapat berjalan lancar, namun dikarenakan menggunakan aplikasi desain berbasis *online* maka diperlukan koneksi internet yang kuat dan stabil sementara *bandwidth* yang ada di SMK Diponegoro Tulakan hanya mampu berkisar 15 komputer. Maka pelaksanaan pelatihan dilakukan secara bergantian dalam satu sesi.
2. Berbagai kendala tersebut dapat teratasi berkat kejasama yang baik antar peserta. Hal tersebut juga didukung dari petugas sarpras yang telah membantu memperlancar semua kegiatan dari awal sampai akhir.

Dampak/Hasil Yang Dicapai.

Pasca kegiatan pelatihan selesai mampu memberikan pemahaman kepada peserta mengenai pentingnya desain label, logo dan brosur pada sebuah produk yang akan dijual dipasaran. Peserta juga dapat membuat desain menggunakan aplikasi desain berbasis *online* seperti *photopea* dan *Canva*. Hasil pengerjaan desain yang telah dibuat dicetak dan ditempel sebagai sample produk yang akan dijual. Dengan adanya desain yang menarik secara perlahan dan pasti akan memberikan dampak yang positif terhadap produk yang dipasarkan.



Gambar 1. Kegiatan Pelatihan Desain Berbasis Aplikasi *Online*



Gambar 2. Beberapa Contoh Hasil Karya Peserta



Gambar 3. Hasil Karya Peserta Pada Produk

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

“Pelatihan Desain Label, Logo Dan Brosur Berbasis Aplikasi *Online*” telah memberikan bekal pengetahuan dan ketrampilan dasar kepada siswa dan siswi SMK Diponegoro Tulakan tentang pentingnya desain produk untuk dipasarkan. Siswa dan siswi juga dapat membuat karya desain label logo dan brosur yang harapannya produk yang dimiliki oleh walimurid dapat berkembang dan lebih dikenal oleh masyarakat. Kami juga berharap agar peserta dapat terus belajar dan berlatih secara mandiri untuk menambah skill ketrampilan dalam membuat desain.

Saran

Peserta diharapkan tidak hanya berhenti membuat desain pada pelatihan ini, namun juga mencoba membuat desain dengan produk lain yang memiliki potensi nilai ekonomi bagus untuk dipasarkan. Selain hal tersebut peserta diharapkan mencoba berlatih dengan aplikasi lain sehingga ketika lulus mampu menjadi desain professional dan membuka peluang usaha dibidang jasa desain. Perlu adanya pelatihan lanjutan agar peserta tidak hanya dikenalkan pada desain tetapi juga strategi-trategi dalam menjual produk dan jasa. Pelatihan juga tidak hanya dalam satu sekolah saja tetapi juga disekolah lain agar manfaatnya berdampak pada pelajar di berbagai daerah.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewojati, R. Kuncoro Wulan. "DESAIN GRAFIS SEBAGAI MEDIA UNGKAP PERIKLANAN." Anom. (2020, 1 7). *5 Aplikasi Desain Grafis Online Terbaik dan Gratis*. Retrieved 10 21, 2020, from <https://urbandigital.id/>: <https://urbandigital.id/aplikasi-desain-grafis-online-terbaik/>
- Dewojati, R. Kuncoro Wulan. "DESAIN GRAFIS SEBAGAI MEDIA UNGKAP PERIKLANAN." *Journal Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta*, 2009: 175 - 182.
- digipreneur. <https://digipreneur.site>. 5 1, 2019. <https://digipreneur.site/desain-yang-menarik-merupakan-salah-satu-kunci-dari-keberhasilan-promosi/> (accessed 5 3, 2020).
- Maabruri, Zuniar Kamaluddin. "Pelatihan Menulis Cerita Pendek Di SMP Negeri 2 Gemolong Kabupaten Sragen." *Prosiding Seminar Ekspose Abdimas STKIP PGRI PACITAN*, 2015: 73-75.
- Maulina, R. (2020, 1 7). *Jurnal Enterpreneur*. Retrieved 10 21, 2020, from <https://www.jurnal.id/id>

**PELATIHAN MENULIS KREATIF BAGI KARANG TARUNA DESA
GUNUNGSARI KEC. ARJOSARI KAB. PACITAN JAWA TIMUR**

Bakti Sutopo¹, Riza Dwi Tyas W²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

E-mail: bakti080980@yahoo.co.id¹

Abstrak

Kegiatan pelatihan menulis kreatif ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis kreatif di kalangan Karang Taruna Desa Gunungsari Kecamatan Arjosari Kabupaten Pacitan. Proses penulisan dilakukan melalui dua tahap yaitu tahap reseptif dan tahap produksi. Pada tahap reseptif peserta didiberi bahan yang digunakan sebagai pemancing ide yang akan ditulis. Selanjutnya pada tahap produksi peserta mengisi bagan pemetaan cerita, memodifikasi isi bagan tersebut, dan mengembangkannya menjadi cerita utuh versi mereka sendiri. Metode yang digunakan untuk dalam PkM ini adalah ceramah, praktik, interaktif, dan konsultatif. Pada akhir kegiatan para peserta diharapkan mempunyai karya yang selanjutnya akan didokumentasikan dalam bentuk cetak. kegiatan penulisan kreatif masih diminati oleh kalangan karang taruna Desa Gunungsari dan dapat digunakan sebagai wahana penyaluran daya kreatif dan imajinatif mereka. Di samping itu juga sebagai aktualisasi pengetahuan yang mereka peroleh di berbagai tingkatan belajar. Agar dapat berkarya lebih baik, pendampingan secara berkelanjutan sangat diperlukan

Kata Kunci: Menulis kreatif, karang taruna, reseptif, produktif

PENDAHULUAN

Tidak mudah menulis tetapi semua orang mempunyai kesempatan dan kemampuan untuk menulis. Sebenarnya dengan perkembangan teknologi sekarang ini banyak yang dilakukan untuk mengasah kemampuan menulis utamanya di kalangan karang taruna karena berbagai media belajar dapat diakses melalui jaringan internet. Selain itu, kemampuan menulis sudah dibuktikan dengan membuat berbagai status di media sosial. Hal itu sebenarnya langsung tidak langsung menunjukan bahwa semua individu mempunyai kemampuan menulis.

Salah satu yang perlu dikembangkan di kalangan karang taruna adalah menulis kreatif. Bahkan pengetahuan menulis kreatif didapatkan juga di sekolah formal. Keterampilan menulis hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan latihan. Menurut Dawson (dalam Tarigan, 1985:1) salah satu bentuk praktik dan latihan untuk memperoleh penguasaan menulis, sebagai salah satu dari empat keterampilan berbahasa dilakukan melalui kegiatan pembelajaran. Pernyataan ini sependapat dari Akadiah (1999:143) bahwa keterampilan menulis bukanlah kemampuan yang diwariskan secara turun-temurun, akan tetapi merupakan hasil proses belajar mengajar dan ketekunan berlatih. Latihan sebagai proses penting untuk menumbuhkan kemampuan menulis kreatif.

Berdasarkan hasil observasi, karang taruna Desa Gunungsari Kecamatan Arjosari Kabupaten Pacitan mempunyai minat yang tinggi untuk membaca berbagai literasi dan tertarik untuk mencoba menulis cerita. Akan tetapi sayang belum ada sarana yang mendukung minat mereka. Oleh karena itu

dengan dilakukannya kegiatan Pelatihan Menulis Kreatif ini diharapkan dapat memotivasi karang taruna Desa Gunungsari Kec. Arjosari Kab. Pacitan untuk menulis. Dengan menulis, seorang akan dalam proses kreatif dalam kondisi yang positif.

Berdasar pada pengamatan dan latar belakang di atas, PkM mempunyai masalah yang akan dipecahkan masalah tersebut meliputi Situasi kemampuan literasi tulis karang taruna Desa Gunungsari Kecamatan Arjosari Kabupaten Pacitan dan kemampuan menulis kreatif karang taruna Desa Gunungsari Kecamatan Arjosari Kabupaten Pacitan.

METODE KEGIATAN

Metode yang digunakan untuk dalam PkM ini adalah ceramah, praktik, interaktif, dan konsultatif Kegiatan ini bertujuan menanamkan sikap kreatif menulis cerpen dan puisi pada anggota Karang Taruna Desa Gunungsari pelatihan menulis kreatif dengan menggunakan tema kontemporer yang kontekstual di kehidupan sosial. Pelatihan diisi dengan pengenalan berbagai bentuk karya sastra dan tips-tips mengelola daya kreatif yang dimiliki peserta. Setelah itu para peserta melakukan praktik penulisan karya sastra dengan pendampingan oleh PkM. timKegiatan ini menghasilkan cerita atau puisi yang kemudian dibukukan menjadi satu buku.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan pengabdian masyarakat akan dilaksanakan di desa Gunungsari Kecamatan Arjosari Kabupaten Pacitan. Secara jelas berikut ini deskripsi desa tersebut. Batas-batas desa Gunungsari adalah batas sebelah barat dan selatan dengan Desa Tambak Rejo, batas sebelah timur adalah desa Pagutan, batas sebelah utara merupakan Desa Ketepung. Jumlah dusun di desa Gunungsari ada 4, yakni Dusun Krajan, Dusun Ganang, Dusun Grunggung, Dusun Tleken. Jumlah penduduk \pm 800 jiwa. Pendidikan yang terdapat di Desa Gunugsari antara lain: SDN 1 Gunungsari, SDN 2 Gunungsari, SDN 3 Gunungsari. Madrasah Diniyah Irsyadussibyan dan TPA Minhajussibyan. Keadaan penduduk ditinjau dari profesi sebagian besar adalah petani, buruh petani, pedagang, dan PNS. Pendidikan di Desa sudah standar nasional wajib belajar 9 tahun, mayoritas sudah mengenyam pendidikan SMA/MA/SMK, sudah tidak ada masyarakat buta huruf. Pendidikan tertinggi di Desa adalah S-2. Masyarakat masih kental dengan gotong royongnya sehingga pernah menjadi juara tingkat nasional untuk skim gotong royong, sehingga mendapatkan dana sekitar 100 Juta rupiah. Gunungsari merupakan Desa yang sangat subur ditilik dari namanya Gunung dan sari. Wilayah sebagian besar adalah pegunungan terjal dan dimanfaatkan masyarakat untuk penanaman pohon Jati dan bisnis pohon Jati. Selain itu, penghasilan tetap masyarakat didasarkan sepenuhnya pada peternakan sapi, dan juga panen padi tiga kali dalam setahun.

Peta Kab. Pacitan

Gambar Lokasi PkM

Sumber: Google Map

Kegiatan PkM dilaksanakan pada Minggu, 15 November 2020 oleh Tim PkM yang terdiri atas Bakti Sutopo dan Riza Dwi Tyas. Keduanya dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Pacitan. Kegiatan secara tatap muka dilakukan kurang 2,5 jam. Adapun pendampingan praktik bagi peserta 2x24 jam sehingga peserta leluasa untuk melakukan konsultasi dalam rangka berlatih menulis karya sastra. Peserta kegiatan berjumlah 15 orang dengan berbagai latar belakang pendidikan.

Pembahasan

Tahap Persiapan

Kegiatan PkM diawali dengan pengurusan izin pada pengurus Karang Taruna Desa Gunungsari dalam hal ini dibantu oleh salah satu pengurus desa tersebut. Karena selaras dengan visi dan misi Desa Gunungsari dalam rangka pengembangan SDM khususnya generasi muda, perizinan kegiatan ini tidak mendapat kendala apapun. Dengan kata lain perizina berjalan lancar. Pada tahap perizinan juga disepakati waktu pelaksanaannya, yakni dilaksanakan pada Minggu 15 November 2020 pukul 19.30 W.I.B. Disepakati juga semua peralatan dan bahan yang diperlukan selama pelaksanaan kegiatan menjadi tanggung jawab Tim PkM. Demikian juga proses pelaksanaan pelatihan dan pendampingan, juga dilakukan monitoring dan evaluasi yang dilakukan oleh tim.

Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan kegiatan ini tetap berpegang teguh pada protokol kesehatan pada masa pandemi Covid -19. Kegiatan dikemas sebagaimana pelatihan pada umumnya dalam konteks semiformal. Kegiatan pelatihan dipandu oleh seorang moderator yang memperkenalkan Tim PkM, tujuan pelaksanaan kegiatan, dan hal-hal yang disampaikan dalam kegiatan tersebut. Setelah diantarkan oleh moderator, kesempatan sepenuhnya dikelola oleh Tim PkM dan peserta. Terlebih dahulu Tim PkM melakukan pre-test pada peserta terkait menulis kreatif, sastra, dan bentuk karya sastra yang mereka pahami.

Tim PkM memberikan contoh berbagai ragam sastra yang dikenal di Indonesia salah satunya sastra Populer yang di dalamnya berbagai karya sastra kontemporer bertemakan islami. Para peserta yang mayoritas alumni pondok pesantren sangat tertarik dengan contoh yang dibawakan oleh Tim PkM. Hal itu sekaligus sebagai reseptif bagi peserta dan pemantik untuk mengasah daya kreatif dan imajinatifnya. Untuk melengkapi agar para peserta tambah yakin, Tim PkM membacakan beberapa puisi Islami. Salah satunya karya Zawawi Imron berjudul “Zikir”.

Tim PkM menjelaskan bahwa paling tidak ada tiga hal yang harus diperhatikan di dalam menciptakan puisi. Pertama, kekayaan perbendaharaan kata, simbol, imaji, dan metafora. Kedua, kepekaan emosi, pikiran, dan perasaan terhadap semua hal yang ada di lingkungan sekitar. Ketiga, keseringan di dalam menciptakan puisi. Pikiran dan perasaan sebagai sumber penulisan puisi sesungguhnya merupakan suatu proses kesadaran.

Setelah itu para peserta diminta untuk mengajukan berbagai pertanyaan pada hal yang mereka belum pahami. Pada bagian ini sangat menarik. Mereka menanyakan kedudukan karya sastra di masyarakat, peran penting sastra, cara-cara agar menyukai sastra, dan cara menulis puisi dan cerita. Pertanyaan tersebut membuat suasana diskusi menjadi hidup dan satu persatu dijawab oleh Tim PkM dengan detail dan jelas. Selesai termin tanya-jawab, kegiatan dilanjutkan dengan praktik menulis karya sastra. Pendampingan dan konsultasi dengan cara online.

Kendala dan Solusi dalam Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan menulis kreatif yang dilakukan tentunya tidak lepas dari kendala. Adapun kendala-kendala yang dihadapi serta solusinya dipaparkan sebagai berikut. (1) Kegiatan dilakukan ditengah pandemi Covid-19 sehingga interaksi langsung antara Tim PkM dengan peserta kurang intensif. Untuk mengurai kendala ini Tim PkM membuka ruang untuk diskusi/konsultasi secara online dengan *paltform* Whatshap dan E-mail. (2) Pelaksanaan kegiatan tidak tepat waktu/mengalami pemoloran 20 menit. Sebagai solusinya, Tim PkM bersepakatn dengan peserta mengakhiri kegiatan lebih lambah 20 menit dari jadwal yang direncanakan.

Peran Peserta dakam Kegiatan Pelatihan

Peserta sangat antusias dalam rangka mengikuti kegiatan pelatihan. Terbukti mereka mengikuti kegiatan dari awal sampai akhir. Pada *season* tanya-jawab para peserta saecara leluasa mengeluarkan pendapat dan pertanyaannya sehingga suasan pelatihan terasa *lebih hidup*. Pada akhir kegiatan mereka masih berharap ada kegiatan serupa pada lain waktu. Akan tetapi pada pengumpulan karya, tidak semua peserta mengumpulkan karyanya sehingga dari segi jumlah belum layak diterbitkan dan akan diakumulasi dengan hasil PkM berikutnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan pelaksanakan kegiatan PkM dan analisis selama pelaksanaan dapat disimpulkan bahwa kegiatan penulisan kreatif masih diminati oleh kalangan karang taruna Desa Gunungsari dan

dapat digunakan sebagai wahana penyaluran daya kreatif dan imajinatif mereka. Di samping itu juga sebagai aktualisasi pengetahuan yang mereka peroleh di berbagai tingkatan belajar. Agar dapat berkarya lebih baik, pendampingan secara berkelanjutan sangat diperlukan.

Saran

Berbagai pihak utamanya Pemerintah Desa Gunungsari sudah semestinya menambah sarana dan wahana bagi karang taruna agar terasah daya kreatifnya utamanya tulis-menulis. Karena apabila karang taruna menguasai tulis-menulis, literasi berbagai hal terkait dengan kehidupan sosial Desa Gunungsari akan lebih muda. Berikutnya karang taruna sebagai organisasi pemuda perlu memberdayakan diri dengan berbagai kegiatan literasi dan membuat forum membaca karya sastra karena karya sastra dapat membuat pembacanya lebih peka terhadap permasalahan sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, Fitri. 2013. Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Kata Melalui Quantum Learning Bagi Anak Kesulitan Belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus* Vol.2 No 3, hal : 572- 584.
- Hurlock, E. B. 1992. *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Erlangga Khatimah, T. 2002.
- Kartini Kartono. 1988. *Psikologi Remaja*. Bandung : PT.Rosda Karya
- LPPM STKIP PGRI Pacitan. 2020. *Panduan Hibah Internal: Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat* (tidak diterbitkan). Pacitan: STKIP PGRI Pacitan.
- Suryaman, Maman dan Wiyatmi. 2013. *Puisi Indonesia*. Yogyakarta: UNY.
- Kuntowijoyo. 1976. *Khotbah DI Atas Bukit*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- _____. 2006. *Maklumat Sastra Profetik*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media
- Sholeha Rosalia dan Yosi Wulandari. “Makna Alif dalam Puisi Zikir D. Zawawi Imron dan Sajak Alif Ahmadun Yosi Herfanda. *Jurnal GENRE* Vol. 2 No. 1 Tahun 2020 52 – 57.
- Suhariyadi. 2011. *Panduan Menulis Kreatif*. Tuban: Penerbit: SANGGAR SASTRA UNIROW.
- Sutopo, Bakti dan Hasan Khalawi. 2017. *Sastra Islami Kontemporer Indonesia: Media Dakwah, Legitimasi Populer, dan Modal Ekonomi*. Solo: Oase Pustaka.

PELATIHAN PENYUSUNAN KURIKULUM SMP NEGERI 2 GEMOLONG**Zuniar Kamaluddin Mabruri**

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: zuniarmabruri@gmail.com

Abstrak

Sekolah memiliki tiga opsi kurikulum yang dapat diambil dalam kondisi darurat atau kondisi khusus di tengah pandemi global Covid-19 saat ini. Kurikulum pada satuan pendidikan dalam kondisi khusus memberikan fleksibilitas bagi sekolah untuk memilih kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa. Sekolah dalam kondisi khusus dapat menggunakan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik. Pelaksanaan kurikulum pada kondisi khusus bertujuan memberikan fleksibilitas bagi satuan pendidikan untuk menentukan kurikulum sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik. Sekolah pada kondisi khusus dalam pelaksanaan pembelajaran dapat memilih salah satu kurikulum dari tiga opsi yang ditawarkan, yaitu: (1). Tetap mengacu pada kurikulum nasional. (2). Menggunakan kurikulum darurat. (3). Melakukan penyederhanaan kurikulum secara mandiri.

Kata Kunci: *kurikulum, pembelajaran, peserta didik*

PENDAHULUAN

Semua jenjang pendidikan pada kondisi khusus dapat memilih dari tiga opsi kurikulum. Tolak ukur penilaian siswa selama pandemi tidak dibebani ketuntasan kurikulum. Kurikulum darurat (dalam kondisi khusus) yang disiapkan Kemendikbud merupakan penyederhanaan dari kurikulum nasional. Guru tidak lagi diharuskan untuk memenuhi beban kerja 24 jam tatap muka dalam satu minggu sehingga guru dapat fokus memberikan pelajaran interaktif kepada siswa tanpa perlu mengejar pemenuhan jam. Hal-hal seperti ini perlu disosialisasikan agar peserta didik dan guru tetap ada pembelajaran meskipun dengan tantangan menggunakan berbagai platform (kemdikbud.go.id).

Orangtua harus aktif berpartisipasi dalam kegiatan proses belajar mengajar di rumah. Guru diharapkan dapat terus meningkatkan kapasitas untuk melakukan pembelajaran interaktif dan sekolah dapat memfasilitasi kegiatan belajar mengajar dengan metode paling tepat. Kerja sama secara menyeluruh dari semua pihak sangat diperlukan untuk menyukseskan pembelajaran di masa pandemi Covid-19.

KAJILAN LITERATUR

Realita di lapangan banyak sekali sekolah yang masih kebingungan untuk menerapkan kurikulum dalam satuan Pendidikan. Hal tersebut berdampak pada pelaksanaan pembelajaran jarak jauh yang tidak efektif. Satu hari peserta didik harus belajar selama 6-8 jam dengan 5-6 mata pelajaran. Realita ini akan berdampak ke psikologis anak, efeknya mereka akan jenuh dengan pola

pembelajaran seperti itu terus-menerus. Kegiatan sosialisasi ini dalam rangka memberikan opsi sekolah untuk menerapkan kurikulum yang sesuai

Banyak model desain instruksional yang kita ketahui banyak diaplikasikan dalam banyak sistem pembelajaran. Salah satunya adalah model yang menyarankan bahwa lingkungan pembelajaran yang paling efektif bagi proses pembelajaran adalah yang berbasis problem dengan melibatkan peserta didik dalam empat fase pembelajaran (5 Principles of Instruction, Merrill, D. 2002: 2) yaitu (1) aktivasi pengalaman sebelumnya, (2) demonstrasi keterampilan, (3) aplikasi keterampilan, dan (4) integrasi keterampilan kedalam aktivitas nyata kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan pada kegiatan adalah ceramah dan tanya jawab. Metode ceramah dipilih untuk memberikan penjelasan materi tentang kurikulum nasional dan kurikulum darurat. Setelah selesai penyampaian materi maka dilakukan sesi tanya jawab tentang materi untuk memperoleh gambaran sedalam-dalamnya tentang penerimaan materi oleh peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pelaksanaan kegiatan merujuk pada 4 langkah *action research* yaitu : perencanaan, tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Tahapan tersebut dijelaskan sebagai berikut: 1) Perencanaan. 2) Pelaksanaan, dalam kegiatan ini berupa implementasi program kegiatan yang dilaksanakan adalah: a) Edukasi penyusunan kurikulum masa pandemi; b) Praktik menyusun kurikulum; c) penggunaan kurikulum darurat; 3. Observasi, monitoring dan evaluasi observasi dilakukan terhadap proses implementasi kegiatan berdasarkan indikator program sosialisasi kurikulum. Instrumen yang digunakan untuk observasi dan monitoring berupa *check list* dan pengisian kolom-kolom berdasarkan kriteria indikator program sosialisasi kurikulum.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berjalan dengan lancar. Warga sekolah antusias mengikuti kegiatan ini sehingga kegiatan ini telah mampu meningkatkan kesadaran dan pengetahuan guru dalam menentukan sikap kurikulum apa yang dipilih dan digunakan di sekolah saat pandemi ini. Kebijakan tersebut berdampak ke banyak hal, oleh karena itu diperlukan koordinasi dalam menentukan sikap kurikulum apa yang akan digunakan oleh sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Jabar, Cepi Safruddin. (2020). Desain kurikulum pelatihan berbasis kompetensi. Yogyakarta: Modul.
<https://bersamahadapikorona.kemdikbud.go.id/kompetensi-inti-kompetensi-dasar-pada-kurikulum-2013-pada-paud-dikdas-dan-dikmen-berbentuk-sekolah-menengah-atas-untuk-kondisi-khusus/>

PELATIHAN PUBLIKASI ILMIAH PADA JURNAL NASIONAL

Dwi Rahayu¹, Chusna Apriyanti²

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: dwirahayu6537@gmail.com¹, chusna.apriyanti@gmail.com²

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan mahasiswa dalam mempublikasi artikel ilmiah pada jurnal maupun seminar nasional. Kegiatan ini berupa pelatihan dan klinik yang dilakukan secara daring karena kondisi pandemi Covid-19 yang membuat pelatihan konvensional tidak mungkin dilakukan. Kegiatan ini dihadiri mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris STKIP PGRI Pacitan semester 3, 5 dan 7. Metode pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari beberapa tahapan. Tahap pertama adalah tahap perencanaan kegiatan dan persiapan materi melalui diskusi dengan pihak program studi tentang manfaat dari kegiatan ini. Tahap kedua adalah penyampaian materi dan workshop secara daring menggunakan aplikasi WhatsApp group. Tahap ketiga adalah klinik dan pendampingan publikasi artikel ilmiah pada jurnal maupun seminar nasional. Ada beberapa manfaat kegiatan ini berdasarkan masukan dari para peserta, diantaranya memberikan edukasi tentang pentingnya kualitas dan kuantitas publikasi ilmiah dan memotivasi peserta untuk membuat artikel yang berkualitas untuk bisa dipublikasi pada jurnal maupun seminar nasional.

Kata kunci: Pelatihan, Publikasi Ilmiah, Jurnal Nasional

PENDAHULUAN

Salah satu tolok ukur dari perguruan tinggi yang berkualitas adalah sumber daya manusia baik dari mahasiswa, alumni, tenaga pendidik maupun tenaga kependidikan. Elemen-elemen tersebut memiliki keterkaitan yang sangat erat. Perguruan tinggi harus selalu melakukan upaya agar mampu meningkatkan kualitasnya sumber daya manusia sehingga mampu memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi masyarakat. Salah satu upaya yang harus dilakukan sivitas akademika di perguruan tinggi adalah melakukan publikasi ilmiah yang mampu memberikan manfaat bagi masyarakat luas. Penelitian sebagai bentuk pengembangan ilmu pengetahuan tidak cukup hanya dengan berpikir tetapi juga perlu untuk menuangkan ide-ide, gagasan-gagasan, dan hasil pemikiran tersebut ke dalam sebuah tulisan (Gunawan, 2014).

Mahasiswa sebagai bagian dari sivitas akademika di perguruan tinggi juga memiliki kewajiban untuk melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi, diantaranya adalah melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh mahasiswa adalah menyampaikan informasi ilmiah terkait dengan berbagai pemikiran dan penelitian yang bermanfaat (Ismail, 2018). Manfaat dari penelitian dan pengabdian kepada masyarakat tersebut akan lebih luas apabila dilakukan publikasi ilmiah. Hal tersebut memang harus dilakukan oleh mahasiswa sebagai suatu kewajiban. Namun demikian publikasi ilmiah yang dilakukan mahasiswa kebanyakan hanya

dilakukan sekali pada akhir studi dan umumnya hanya dilakukan pada jurnal kampus. Tidak banyak mahasiswa yang melakukan publikasi ilmiahnya pada jurnal maupun seminar nasional.

Ada banyak faktor yang menyebabkan situasi tersebut terutama bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, diantaranya adalah faktor internal dari mahasiswa seperti kurangnya motivasi, keterbatasan kemampuan mahasiswa dalam menulis artikel ilmiah, kemampuan bahasa yang kurang mumpuni, serta kekurangpahaman mahasiswa mengenai standar artikel ilmiah untuk jurnal, sehingga mereka merasa kurang percaya diri untuk melakukan publikasi ilmiah. Kurangnya motivasi yang ada dalam diri mahasiswa merupakan penyebab kurangnya minat menulis mahasiswa (Sugiarti, Anggraini, & Musaffak, 2015). Kebanyakan dari mahasiswa belum memahami pentingnya menulis bagi kehidupan sehari-hari mereka (Saman & Bakhtiar, 2018).

Berdasarkan observasi sederhana yang telah dilakukan, ditemukan beberapa permasalahan yang muncul berkaitan dengan publikasi ilmiah oleh mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris STKIP PGRI Pacitan, diantaranya adalah: (1) Kurangnya kesadaran mereka tentang pentingnya publikasi ilmiah bagi mahasiswa, (2) Kurangnya pengetahuan mereka tentang teknik menyusun artikel ilmiah, (3) Kurangnya penguasaan bahasa mereka dalam menyusun artikel ilmiah khususnya bahasa Inggris, (4) Kurangnya pengetahuan mereka tentang jurnal ilmiah, (5) Kurangnya pengetahuan mereka tentang etika dan prosedur publikasi ilmiah pada jurnal, (6) Kurangnya pemahaman mereka tentang tata tulis dalam artikel jurnal ilmiah.

Bila kita melihat dari hasil penelitian mahasiswa, sebenarnya banyak sekali potensi dan ide-ide yang nampak dari karya tersebut. Mahasiswa yang peka terhadap fenomena yang terjadi disekitar mereka dapat menghasilkan karya ilmiah yang cukup baik dan layak untuk diangkat menjadi artikel ilmiah untuk dipublikasi pada jurnal ilmiah. Tentunya hal tersebut merupakan modal yang bisa diupayakan untuk meningkatkan produk keilmuan mereka. Artikel ilmiah dapat diangkat dari hasil penelitian, hasil pemikiran dan kajian pustaka, serta hasil pengembangan proyek yang dapat dipublikasikan dalam jurnal, prosiding dan majalah ilmiah (Adhikara et al., 2014).

Hal ini tentu memerlukan strategi tertentu untuk meningkatkan kualitas maupun kuantitas publikasi ilmiah yang telah dimiliki. Mahasiswa perlu diberi stimulus untuk dapat melakukan publikasi ilmiah. Memberikan motivasi, pelatihan dan pendampingan adalah upaya yang bisa dilakukan untuk membangun kemauan dan kesadaran akan pentingnya publikasi ilmiah, serta meningkatkan kepercayaan diri mereka. Stigma bahwa menulis ilmiah adalah suatu hal yang sangat sulit dan membebani mahasiswa harus dihilangkan. Hal inilah yang menjadi alasan pentingnya dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu pelatihan publikasi ilmiah pada Jurnal Nasional bagi mahasiswa Program studi Pendidikan Bahasa Inggris STKIP PGRI Pacitan.

Tujuan utama kegiatan pelatihan Publikasi Ilmiah pada Jurnal Nasional bagi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris STKIP PGRI Pacitan ini adalah:

- 1) Memberikan wawasan pengetahuan mahasiswa tentang pentingnya peningkatan kualitas dan kuantitas publikasi ilmiah.

- 2) Memberikan pengetahuan mahasiswa tentang etika dan prosedur publikasi artikel ilmiah.
- 3) Memberikan wawasan pengetahuan mahasiswa tentang tata tulis artikel ilmiah di jurnal nasional maupun seminar nasional.
- 4) Membimbing mahasiswa untuk mempublikasi artikel pada jurnal nasional.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan menggunakan metode pemaparan, diskusi, praktik dan pembimbingan. Materi yang diberikan meliputi pentingnya publikasi ilmiah, pemilihan dan strategi mengakses jurnal ilmiah, alur dan proses publikasi dan sistematika penulisan untuk jurnal ilmiah. Pemaparan materi dilaksanakan dengan memanfaatkan aplikasi *Youtube video*. Link *Youtube* dibagikan kepada peserta melalui *WhatsApp Group*. Setelah pemaparan materi dilanjutkan dengan sesi tanya jawab melalui *WhatsApp Group*. Pembimbingan dilakukan sebagai tindak lanjut dari pelatihan, yang pelaksanaannya secara berkelompok dengan anggota 3-4 peserta dibimbing oleh tim. Pembimbingan dilakukan setelah pemberian materi dan diskusi secara online selesai. Proses pendampingan penulisan artikel melalui metode berbasis *coaching clinic*. Peserta pelatihan ditargetkan sampai pada tahap submit artikel pada jurnal maupun seminar nasional.

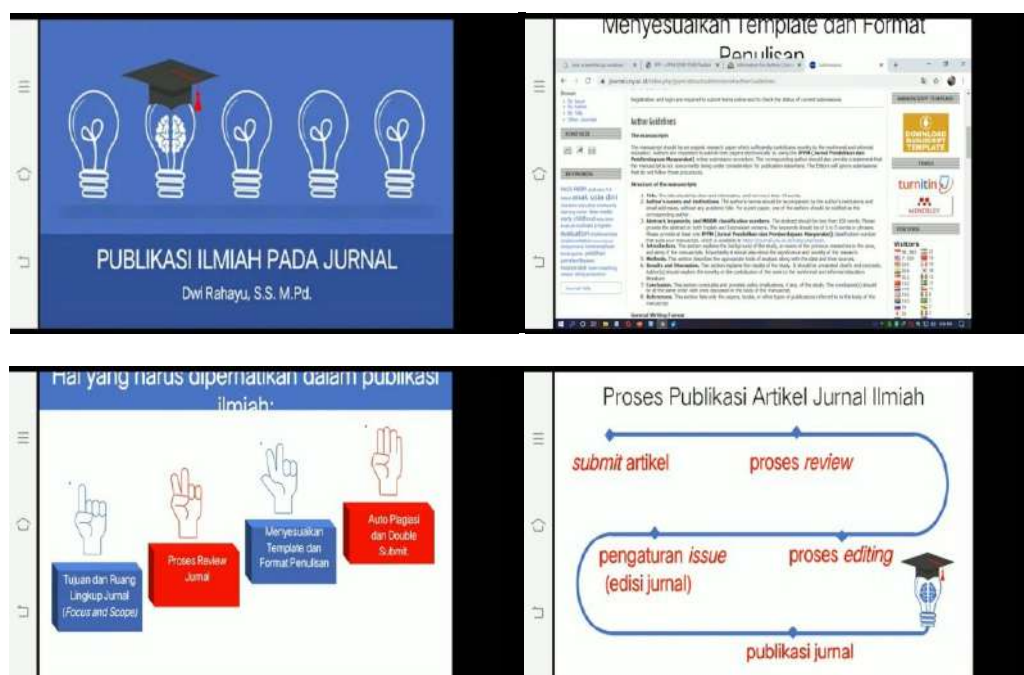
HASIL KEGIATAN

Kegiatan ini dilaksanakan dalam dua tahap, diawali dengan tahap pemaparan dan sosialisasi, dilanjutkan dengan tahap praktek pembuatan artikel dan diakhiri dengan pendampingan publikasi ilmiah. Uraian masing-masing tahapan tersebut dijelaskan sebagai berikut:

Tahap Pemaparan Materi

Pemaparan dilakukan dengan menggunakan media video *Youtube* dimulai pada tanggal 10 November 2020, jam 09.00 WIB selama 90 menit. Pemaparan hari pertama meliputi penjelasan tentang pemahaman dasar publikasi ilmiah, yaitu pentingnya publikasi ilmiah khususnya bagi akademisi, termasuk penjelasan tentang apa itu jurnal ilmiah, manfaat dan jenis-jenis jurnal ilmiah berikut karakteristiknya. Pemateri juga menjelaskan tentang bagaimana mencari dan mengakses jurnal ilmiah serta hal-hal yang harus diperhatikan dalam publikasi ilmiah seperti fokus dan scope jurnal, proses review, penyesuaian template dan format penulisan, serta penjelasan tentang *auto plagiasi* dan *double submit*. Materi selanjutnya adalah proses publikasi diawali dengan langkah-langkah yang harus dilalui pada tahap submit artikel meliputi *starting the submission*, *uploading the submission*, *entering the submission's metadata*, *uploading supplementary files* dan *confirming the submission*.

Rangkaian pemaparan materi dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dengan peserta secara online melalui *WhatsApp Group*. *WhatsApp* grup karena tidak semua peserta dapat bergabung dengan *Zoom* secara lancar karena keterbatasan sinyal internet.



Gambar 1: Dokumentasi Kegiatan Pelatihan publikasi ilmiah Menggunakan Platform Youtube Tahap Praktek

Tahap praktek penelitian dilakukan mulai tanggal 11 November 2020. Peserta dibagi menjadi 5 kelompok dengan anggota masing-masing kelompok berjumlah 3-4 orang. Peserta yang diwajibkan melakukan publikasi ilmiah adalah peserta dari semester 5. Peserta diminta untuk mencari jurnal yang dituju untuk publikasi ilmiah dan menyesuaikan format penulisan artikel masing-masing dengan template pada jurnal atau seminar yang dituju. Peserta melakukan bimbingan kepada pembimbing masing-masing. Pembimbing melakukan pendampingan mulai dari pemilihan jurnal, penyesuaian template jurnal dan proses submission. Kegiatan masih berlanjut meskipun waktu yang direncanakan sudah habis karena masing-masing kelompok tidak sama kecepatannya dalam proses menyusun artikel ilmiah. Hasil dari kegiatan ini adalah artikel ilmiah yang dipublikasi pada jurnal nasional maupun prosiding seminar baik seminar nasional maupun seminar internasional.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Sebagai wujud pelaksanaan tri dharma Perguruan Tinggi, pengabdian kepada masyarakat dengan tema Pelatihan Publikasi Ilmiah dilaksanakan dengan peserta mahasiswa STKIP PGRI Pacitan Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris semester 3,5, dan 7. Kegiatan pelatihan yang meliputi tahap pemaparan materi, praktik dan pendampingan publikasi ilmiah pada jurnal maupun seminar nasional yang bertujuan untuk mendorong mahasiswa melakukan publikasi ilmiah dapat berjalan dengan lancar. Proses pendampingan penulisan artikel dilakukan melalui metode berbasis *coaching clinic*. Peserta dibimbing mulai hal teknis sampai kepada substansi publikasi ilmiah termasuk dalam

pemilihan jurnal, etika publikasi ilmiah, penyesuaian template format penulisan artikel jurnal, dan langkah-langkah dalam submit artikel pada jurnal.

Kegiatan dilaksanakan selama daring selama tujuh hari, mulai 10 sampai dengan 16 November 2020 menggunakan platform Youtube dan Grup WhatsApp. Pemaparan materi publikasi ilmiah mencakup pemahaman dasar publikasi ilmiah, pemahaman tentang jurnal ilmiah dan jenis-jenisnya, etika publikasi ilmiah, author guide dan template format penulisan, proses publikasi ilmiah dan langkah-langkah submit artikel. Tahap praktek dilakukan secara berkelompok beranggotakan 3-4 peserta. Kegiatan praktik dan pendampingan publikasi ilmiah berlanjut hingga sampai pada tahap penyesuaian template jurnal.

Saran

Setelah kegiatan ini selesai, peserta diharapkan memiliki kemampuan yang baik dan wawasan tentang publikasi ilmiah dan termotivasi untuk melakukan publikasi ilmiah. Selanjutnya diharapkan akan terjalin kolaborasi antara dosen dan mahasiswa dalam kegiatan publikasi ilmiah sehingga mahasiswa semakin terbiasa dengan budaya ilmiah untuk meningkatkan produktifitas mereka sebagai insan akademis.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhikara, M. A., Handayani, S., Jumono, S., & Darmansyah. (2014). *Pelatihan Penyusunan Artikel Publikasi Ilmiah Pada Mahasiswa Perguruan Tinggi Di Jakarta Barat*. Jurnal Abdimas, 1(1), 41–52.
- Gunawan, I. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ismail, I., Hasan, H., & Musdalifah, M. (2018). *Pengembangan Kompetensi Mahasiswa Melalui Efektivitas Program Magang Kependidikan*. Edumaspul: Jurnal Pendidikan, 2(1), 124-132. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v2i1.48>.
- Saman, A., & Bakhtiar, M. I. (2018). *Karya Tulis Ilmiah Bagi Mahasiswa Stkip Andi Matappa Kabupaten*. Jurnal Terapan Abdimas, 3(1), 39–43.
- Sugiarti, Anggraini, P., & Musaffak. (2015). *IbM Karya Tulis Ilmiah (KTI) Guru SMP Muhammadiyah 8 Batu*.

PENGARUH PEMBELAJARAN DARING TERHADAP PROKRASTINASI AKADEMIK MAHASISWA PGSD STKIP PGRI PACITAN

Mega Isvandiana Purnamasari

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: megapurnamasari1986@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui tingkat prokrastinasi, perbedaan tingkat prokrastinasi dilihat dari gender akademik mahasiswa PGSD dalam pembelajaran Daring. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik Ekspost fakto. Teknik ini digunakan untuk mengetahui pengaruh gender pada level prokrastinasi setiap mahasiswa. Populasi dari penelitian ini yaitu seluruh mahasiswa PGSD STKIP PGRI Pacitan tahun 2020 Semester 1 dan 3 sebanyak 180 Mahasiswa yang terdiri dari Laki-laki dan Perempuan berturut-turut 54 dan 126 Perempuan. Dari kajian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kasus prokrastinasi yang terjadi pada mahasiswa Laki-laki dan Perempuan tidak memiliki perbedaan. Selain itu kasus prokrastinasi yang terjadi dikalangan mahasiswa PGSD semester 1 dan 3 tidak perlu dikhawatirkan. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran daring yang diterapkan pada mahasiswa semester 1 dan 3 dapat dilanjutkan, karena tidak memiliki efek yang buruk terhadap tingkat prokrastinasi yang terjadi pada mahasiswa laki-laki dan Perempuan.

Kata kunci: Prokrastinasi Akademik, Mahasiswa PGSD

PENDAHULUAN

COVID-19 telah menjadi pandemi, sehingga pemerintah di berbagai negara telah menerapkan *lockdown* atau karantina. Pengertian karantina menurut UU Republik Indonesia Nomor 6 tahun 2018 tentang Kekarantinaan Kesehatan adalah pembatasan kegiatan dan/atau pemisahan seseorang yang terpapar penyakit menular sebagaimana ditetapkan dalam peraturan perundang-undangan meskipun belum menunjukkan gejala apapun untuk mencegah kemungkinan penyebaran ke orang di sekitarnya (UU No 6 tahun 2018). Pemerintah Indonesia telah menghimbau warga untuk tetap di dalam rumah dan mengisolasi diri. Salah satunya Pemerintah Indonesia menerapkan aturan PSBB yang merupakan singkatan dari Pembatasan Sosial Berskala Besar yang dibuat dalam rangka Penanganan COVID-19. Hal ini dilakukan dengan harapan virus tidak menyebar lebih luas dan upaya penyembuhan dapat berjalan maksimal. Dalam usaha pembatasan sosial ini pemerintah Indonesia juga telah membatasi kegiatan diluar rumah seperti kegiatan pendidikan yang telah dilakukan melalui pembelajaran online atau dalam jaringan.

Masa kuliah adalah masa dimana seorang mahasiswa akan merasa bebas dengan sistem waktu yang digunakan di bangku kuliah yang sangat berbeda dengan sistem waktu yang digunakan seorang siswa ketika berada di jenjang pendidikan menengah atas. Dengan begitu, mereka dituntut untuk dapat mengatur waktu kuliahnya sendiri dengan baik. Pengaturan jadwal kuliah yang baik akan memudahkan mahasiswa dalam membagi waktu yang dimilikinya. Seperti contoh

waktu untuk pergi bersama teman-teman, belajar, berkumpul bersama keluarga, mengerjakan tugas, dan lain sebagainya. Apalagi sebagai mahasiswa tentu tugas yang diberikan oleh para dosen akan sangat banyak. Setiap mata kuliah mempunyai tugas yang berbeda. Setiap dosen yang berbeda pada mata kuliah yang sama pun terkadang memberikan tugas yang berbeda pula. Waktu pengumpulan tugas yang ditentukan dosen pun terkadang saling berdekatan.

Akan tetapi perkuliahan yang dilakukan saat ini adalah pembelajaran daring atau online, yang membuat mahasiswa menjadi kurang aktif dalam menyampaikan aspirasi dan pemikirannya, sehingga dapat mengakibatkan pembelajaran yang menjenuhkan. Seorang mahasiswa yang mengalami kejenuhan dalam belajar (Kusnayat. dkk, 2020) akan memperoleh hasil yang tidak memuaskan. Sehingga timbul masalah prokrastinasi atau menunda-nunda tugas yang diberikan dosen. Banyak Mahasiswa yang mengalami masalah prokrastinasi akademik, akibatnya hasil belajar yang dicapai rendah. Untuk mengatasi hal tersebut perlu ditelusuri faktor yang mempengaruhi prokrastinasi akademik mahasiswa ditengah pandemic Covid-19 sekarang ini.

Penelitian mengenai prokrastinasi akademik di Indonesia menemukan bahwa 65,1 % mahasiswi dengan IIQ masuk ke dalam kategori perilaku prokrastinasi akademik kategori tinggi (Hasanah, 2013). Dwi Septi (2014) menemukan 40,5 % prokrastinasor tertinggi pada mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Dilihat dari penelitian diatas dapat dikatakan bahwa prokrastinasi terbesar adalah mahasiswi. Padahal perilaku prokrastinasi berakibat negative terhadap mahasiswa, sehingga menjadi hal yang penting dilakukan penelitian ini.

KAJIAN LITERATUR

Secara bahasa, istilah prokrastinasi berasal dari bahasa Latin procrastination dengan awalan pro yang berarti mendukung maju atau bergerak maju dan akhiran crastinus yang berarti keputusan hari esok. Jadi prokrastinasi dapat diartikan menangguhkan atau menunda sampai hari berikutnya (Burka dan Yuen, 2008). Definisi tersebut memiliki makna yang sama dengan yang dikemukakan oleh Brown dan Holzman (dalam Gufron, 2003) bahwa prokrastinasi adalah seseorang yang mempunyai kecenderungan untuk menunda, atau tidak segera memulai suatu pekerjaan, menghadapi pekerjaan atau tugas.

Didefinisikan oleh Freeman (2011) prokrastinasi adalah suatu fenomena psikologis yang lazim dan kompleks yang didefinisikan sebagai penundaan purposif pada awal atau penyelesaian sebuah tugas. Sebagaimana penjelasan ketiga tokoh di atas dapat dilihat bahwa prokrastinasi diartikan sebagai menunda-nunda tugas atau pekerjaan.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa definisi prokrastinasi pada penelitian ini adalah kecenderungan perilaku menunda-nunda dalam menyelesaikan tugas yang dibebankan dan berakibat tidak selesainya tugas tersebut. Prokrastinasi akademik merupakan kecenderungan seseorang untuk menunda-nunda mengerjakan atau menyelesaikan tugas yang sedang di hadapi dan pada akhirnya dapat mengakibatkan kecemasan, karena mahasiswa yang tidak dapat

menyelesaikan tugas dengan tepat waktu sehingga hasilnya tidak maksimal dalam mengerjakan tugas atau bahkan bisa gagal menyelesaikannya seperti yang diungkapkan (disadur dari Soloman & Rothblum, 1998). Steel menyebut prokrastinasi sebagai bentuk regulasi diri yang gagal, karena seseorang secara sadar menunda mengerjakan sesuatu walaupun tau semakin ditunda akan semakin menyusahkan.

Noran (dalam Akinsola, dkk., 2007) mengungkapkan beberapa penyebab terjadinya penundaan. Dia mengidentifikasi beberapa faktor penyebab terjadinya prokrastinasi, yaitu: a manajemen waktu, seseorang yang melakukan prokrastinasi menunjukkan bahwa dia tidak mampu mengelola waktu dengan bijak; b ketidakmampuan untuk berkonsentrasi. Perbedaan ini mungkin disebabkan oleh distorsi pada lingkungan, seperti kebisingan, meja belajar yang berantakan atau mengerjakan tugas di tempat tidur; c faktor ketiga untuk menunda nunda adalah ketakutan dan kecemasan terkait dengan kegagalan; d kurang yakin terhadap kemampuan yang dimiliki merupakan alasan lain untuk menunda nunda. Peneliti mengelompokkan aspek aspek prokrastinasi menjadi tiga aspek. Pertama membuang waktu, aspek ini memiliki makna yang sama dengan aspek: penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan tugas, keterlambatan dalam menyelesaikan tugas (Ferrari, 1995).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik Ekspost facto. Teknik ini digunakan untuk mengetahui pengaruh gender pada level prokrastinasi setiap mahasiswa. dapat dikatakan bahwa gender sebagai perlakuan alami yang ada pada mahasiswa. Populasi dari penelitian ini yaitu seluruh mahasiswa PGSD STKIP PGRI Pacitan tahun 2020 Semester 1 dan 3 sebanyak 180 Mahasiswa yang terdiri dari Laki-laki dan Perempuan berturut-turut 54 dan 126 Perempuan. Adapun sampel minimal yang digunakan dihitung menggunakan rumus Slovin yaitu Laki-laki sebanyak 36 dan Perempuan sebanyak 90. Instrumen prokrastinasi yang digunakan pada penelitian yang akan dilakukan ini yaitu mengadopsi instrumen yang dikembangkan oleh Rahman (2019) dan McCloskey dan Scielzo (2015). Instrumen berupa kuisioner menggunakan skala likert dengan 5 jawaban yaitu Sangat Setuju, Setuju, Netral Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Data yang diperoleh di analisis menggunakan independent t-test. Perhitungan analisis data dilakukan dengan menggunakan program SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil analisis data diperoleh Deskriptif statistik pada tabel 1.

Tabel 1. Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Proskastinasi (L)	36	32.00	60	92	76	7.71640	59.543
Proskastinasi (P)	90	38.00	59	97	76.71	8.03538	64.567

Selanjutnya analisis data dilakukan dengan menggunakan uji-t independent. Agar diperoleh hasil analisis yang sesuai dengan gambaran populasi sebenarnya, maka uji t independent diawali dengan uji prasyarat yaitu uji normalitas data dan uji homogenitas. Uji Normalitas dapat dilihat pada tabel 2. Dan Uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 2. Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Gender	Laki-Laki	.074	36	.200*	.983	36	.849
	Perempuan	.069	90	.200*	.989	90	.687

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel 2. Dapat diketahui bahwa signifikansi dari data prokrastinasi mahasiswa Laki-laki dan perempuan berturut-turut adalah 0.200 dan 0.200. Nilai sign. tersebut menunjukkan bahwa data dari masing-masing data kedua kelompok berdistribusi normal. Adapun Uji Homogenitas dapat dilihat pada tabel 3 Kolom Levene's Test, Uji Levene's menunjukkan bahwa kelompok gender memiliki varians yang sama.

Tabel 3. Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Prokrastinasi	Equal variances Assumed	.008	.928	-.454	124	.651	-.71111	1.56710

Tabel 3. Menunjukkan bahwa hasil uji-t menghasilkan nilai signifikansi $0.651 > 0,05$, yang berarti bahwa Prokrastinasi Laki-Laki dan Perempuan Tidak memiliki perbedaan. Atau dapat dikatakan bahwa kasus prokrastinasi yang terjadi pada mahasiswa laki-laki tidak berbeda dengan

kasus prokrastinasi yang terjadi pada mahasiswa perempuan. Hasil ini dapat dijelaskan dengan melihat rata-rata dari kedua kelompok yang tidak jauh berbeda. Hasil ini juga diperkuat oleh hasil kategorisasi pada tabel 4 yang menunjukkan persentase masing-masing kelompok populasi di kategori sedang dan rendah.

Tabel 4. Kategorisasi Data

Kategori	Interval	Frekuensi total	Frekuensi Laki-laki	Frekuensi Perempuan
Tinggi	$X > 100$	0	0	0
Sedang	$80 < X < 100$	48	14	34
Rendah	$X < 80$	78	23	55

Tidak adanya perbedaan tingkat prokrastinasi ditinjau dari gender, belum bisa digunakan untuk melihat tingkat prokrastinasi yang terjadi pada mahasiswa semester 1 dan 3. Sebagai penjelasan deskriptif dilakukan kategorisasi secara hipotetis (Tabel 4) dan tidak terjadi kasus mahasiswa memiliki tingkat prokrastinasi yang tinggi. Hasil kategorisasi diperoleh mahasiswa yang memiliki tingkat prokrastinasi Sedang dan Rendah berturut-turut adalah 38% dan 62% dari seluruh mahasiswa yang dijadikan sampel. Selanjutnya dari seluruh mahasiswa laki-laki diketahui bahwa tingkat prokrastinasi Sedang dan Rendah berturut-turut adalah 39% dan 61%. Lebih lanjut lagi dari seluruh mahasiswa perempuan diketahui bahwa tingkat prokrastinasi Sedang dan Rendah berturut-turut adalah 38% dan 62%.

KESIMPULAN

Dari kajian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kasus prokrastinasi yang terjadi pada mahasiswa Laki-laki dan Perempuan tidak memiliki perbedaan. Selain itu kasus prokrastinasi yang terjadi kalangan mahasiswa PGSD semester 1 dan 3 tidak perlu dikhawatirkan. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran daring yang diterapkan pada mahasiswa semester 1 dan 3 dapat dilanjutkan, karena tidak memiliki efek yang buruk terhadap tingkat prokrastinasi yang terjadi pada mahasiswa laki-laki dan Perempuan.

DAFTAR PUSTAKA

Undang-Undang Nomor 6 tahun 2018 tentang Kekarantinaan Kesehatan

Burka, J. B & Yuen, L. M. 2008. Procrastination. Cambridge: Da Capo Press

Freeman, E. K., Cox-Fuenzalida L.E & Stoltenberg I. (2011). Extraversion and Arousal Procrastination: Waiting for the Kicks. *Curr Psychol*, 30, 375-382.

Ghufron, M.N. 2003. Hubungan Kontrol Diri dan Persepsi Remaja Terhadap Penerapan disiplin Orang Tua dengan Prokrastinasi Akademik. Skripsi (Tidak diterbitkan). Yogyakarta : Fakultas Psikologi, Universitas Gajah Mada.

- Kusnayat, A., Muiz, M.H., Sumarni, N., Mansyur, A.S., Dan Zaqiah, Q.Y. 2020. Pengaruh Teknologi Pembelajaran Kuliahonline Di Era Covid-19 Dan Dampaknya Terhadap Mental Mahasiswa. *Eduteach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran* Volume 1, No. 2
- Solomon dan Rothblum. 1984. Academic Procrastination: Frequency and cognitive-behavioral correlates. *Journal of Counseling Psychology* hlm 31, 503-509.

PEMANFAATAN APLIKASI *KHOOT!* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATAKULIAH PERAKITAN DAN INSTALASI KOMPUTER

Muga Linggar Famukhit

Program Studi Pendidikan Informatika, STKIP PGRI PACITAN

E-mail: mugalinggar@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran dimasa pandemi *Covid-19* memerlukan berbagai metode pembelajaran yang inovatif salah satunya dengan memanfaatkan metode pembelajaran *game based learning*. Tujuannya agar pembelajaran tidak membosankan. Platform yang dapat digunakan untuk pembelajaran berbasis *game* yaitu *Khoot!*. Penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan aplikasi *Khoot!* Sebagai media *pre-tes* dan *pos-tes*, untuk mengetahui tingkat kemudahan aplikasi *Khoot!* Ditinjau dari sisi pengguna dan untuk mengetahui sejauhmana penggunaan *Khoot!* dalam menambah motivasi pada perkuliahan Perakitan dan Instalasi Komputer. Subyek dari penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan semester 3, tahun akademik 2020/2021. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah (*Research And Development/ R&D*) dengan teknik pengumpulan data menggunakan studi observasi, wawancara, study literatur, pembuatan media dan angket. Hasil dari penelitian ini adalah (1) *Khoot!* dapat digunakan sebagai media evaluasi Pretest dan Postes pada mata Kuliah Perakitan dan Instalasi Komputer dan memberikan dampak yang positif bagi mahasiswa dengan meningkatnya pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diberikan. (2) Ditinjau dari sisi pengguna Mahasiswa STKIP PGRI Pacitan Prodi Pendidikan Informatika semester 5 *Khoot!* mudah untuk digunakan dengan tampilan jelas, mudah difahami, mudah dipelajari dan mudah diakses. Namun terdapat kendala yaitu penggunaan kuota dan jaringan internet yang terkadang kurang stabil. (3). *Khoot!* dapat memberikan motivasi dalam pembelajaran Perakitan dan Instalasi dibuktikan dengan antusias mahasiswa dalam memperoleh skor, keingintahuan dalam mengerjakan Pretest maupun Postest.

Kata kunci: *Khoot!*, Motivasi Belajar, Perakitan dan Instalasi Komputer

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah memasuki berbagai bidang kehidupan ditandai dengan perkembangan *revolusi industry 4.0* membuat semua sektor kehidupan dapat dilakukan dengan mudah dan cepat dengan memanfaatkan penggunaan teknologi, peralatan mesin maupun perangkat elektronik. Salah satu bidang yang telah banyak memanfaatkan penggunaan teknologi adalah bidang pendidikan. Di Era digital saat ini pembelajaran dapat dilakukan dengan mudah tanpa mengenal ruang, jarak dan waktu. Adanya koneksi *internet* dan *E-learning* konten pendidikan dapat diakses dengan mudah sehingga pengguna dapat belajar dimanapun berada.

Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi pada masa globalisasi saat ini dunia pendidikan tetusaja mengalami perubahan mengikuti kemajuan teknologi. Begitujuga dalam proses belajar mengajar, banyak metode dan teknik penyampaian materi yang memanfaatkan penggunaan teknologi. Tenaga pendidik dan peserta didik juga harus mampu dalam mengoptimalkan

penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sehingga kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan dengan lebih efektif dan efisien.

Adanya Pandemi *Covid-19* yang melanda beberapa Negara di dunia termasuk Negara Indonesia pada tahun 2020 memaksa kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring. Hal tersebut dilakukan untuk mengurangi penyebaran *virus Covid-19*. Tetu saja tenaga pendidik dan peserta didik dituntut mampu menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam melaksanakan pembelajaran. Selain penggunaan media komunikasi pemilihan metode yang tepat juga dapat mempermudah pemahaman peserta didik.

Program “Merdeka Belajar” dari pemerintah juga merupakan bagian dari semangat untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran. Pendidik dituntut untuk mengembangkan berbagai teori, metode, model dan berbagai macam pendekatan untuk menciptakan lingkungan belajar yang inovatif. Model-model inovatif yang telah dikembangkan seperti *flipped classroom*, *blended learning*, dan pembelajaran *daring* ditujukan untuk menciptakan kegiatan belajar yang inovatif, aktif, dan mendalam. (Kristanto, 2020)

Salah satu penerapan metode pembelajaran inovatif yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *online* atau media pembelajaran berbasis aplikasi permainan (*game-based learning*). Materi yang diberikan oleh pengajar, akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik dengan bantuan media pembelajaran yang tepat. Metode dan media pembelajaran yang sedang populer digunakan dan didukung oleh munculnya aplikasi-aplikasi pendidikan berbasis permainan yang dilakukan secara *online* seperti *Kahoot!*, *Socrative*, *iClickers*, *Edpuzzle*, dan *Quizziz* dapat memberikan pengalaman baru pada peserta didik. Dengan menggunakan pembelajaran berbasis aplikasi permainan peserta didik menjadi lebih aktif, suasana dalam belajar lebih dinamis dan menyenangkan. (Amri, 2020)

Matakuliah “Perakitan dan Instalasi Komputer” merupakan matakuliah wajib Semester 3 bagi mahasiswa Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan. Terdapat banyak teori dan praktik pada matakuliah tersebut sehingga mengharuskan mahasiswa untuk konsentrasi dalam memahami materi. Pembelajaran yang dilakukan pada tahun akademik 2020/2021 menggunakan metode *daring* dengan memanfaatkan media komunikasi *Whatsapp*, *Zoom*, *LMS Google Classroom* dan *Google Meet* dan berbagai aplikasi lainnya. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada kegiatan pembelajaran *daring* untuk memahami materi perkuliahan dan mengukur ketercapaian kompetensi “Perakitan dan Instalasi Komputer” diperlukan kegiatan *pre-tes* dan *pos-tes*. Hal tersebut diperlukan agar dapat mengukur seberapa pemahaman mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan dan menumbuhkan motivasi belajar antar sesama mahasiswa. Pada kegiatan *daring* jika tidak menggunakan metode yang tepat pendidik akan kesulitan untuk melihat ketercapaian kompetensi peserta, karena terkadang tugas yang diberikan dapat di *copy paste* oleh peserta didik. Maka untuk hal tersebut diperlukan aplikasi yang dapat mengacak soal dan jawaban serta pembatasan waktu.

Kegiatan *pre-tes* dan *pos-tes* dapat dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran (*game-based learning*). Berdasarkan penelitian (Sadirman, 2016) yang dikutip dari (Rumhadi, 2017) kegiatan pembelajaran berbasis kompetisi/ persaingan merupakan salah satu cara yang bisa dilakukan untuk menghadirkan motivasi belajar pada kegiatan pembelajaran. Persaingan antar peserta dalam mendapatkan nilai tertinggi merupakan semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Kahoot! merupakan salah satu aplikasi *online* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis *quiz online (game-based learning)* yang interaktif dan menyenangkan) Kahoot laman *web* yang bersifat edukatif yang mulanya diinisiasi oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik disebut *joint project* dengan *Norwegian University of Technology and Science* pada Maret 2013 (Fauzan, 2019). Permainan yang dapat dilakukan secara berkelompok maupun individu merupakan fitur dari Khoot!. Pengguna dapat mengakses Khoot! secara gratis yang dapat digunakan untuk membuat kuis *online* maupun *survey* serta dapat menampilkan dan mengunduh hasil dari kuis dalam bentuk *spreetsheet* maupun *google drive*. Pada aplikasi *Khoot!* soal dan jawaban peserta dapat diacak dan dapat dibatasi waktu untuk tiap-tiap soal. Hasil dari kuis berupa jawaban peserta beserta perangkian sehingga pendidik dapat dengan mudah memberikan *reward* kepada peserta. *Platform* yang tersedia berbasis *web* dan *mobile* pengguna dapat dengan mudah mengakses aplikasi Khoot!.

Berdasarkan pemaparan yang telah diuraikan, dalam penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan aplikasi *Khoot!* sebagai media *pre-tes* dan *pos-tes* pada perkuliahan “Perakitan dan Instalasi Komputer”, mengetahui kemudahan aplikasi *Khoot!* dari sisi pengguna, serta sejauhmana *Khoot!* dapat digunakan untuk menumbuhkan motivasi dalam belajar mahasiswa.

KAJIAN LITERATUR

Khoot !

Kahoot berdasarkan penelitian (KHABIDIN, 2019) adalah suatu *game* interaktif berbasis pendidikan yang didalamnya terdapat beberapa ikon untuk dikembangkan. Salah satunya yaitu ikon kuis dimana pengguna dapat membuat kuis menggunakan kahoot! untuk suatu pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan.

“Kahoot!” merupakan website edukatif yang pada awalnya diinisiasi oleh Johan Brad, Jamie Brooker dan Morten Versvik dalam sebuah *joint project* dengan *Norwegian University of Technology and Science* pada Maret 2013. Pada bulan September 2013 “Kahoot!” dibuka secara untuk public.

Kahoot!” memiliki dua alamat website yang berbeda yaitu <https://kahoot.com//> untuk pengajar dan <https://kahoot.it//> untuk pembelajar/siswa. “Kahoot!” dapat diakses dan digunakan secara gratis, termasuk semua fitur-fitur yang ada di dalamnya. Platform “Kahoot!” dapat digunakan untuk beberapa bentuk asesmen diantara kuis online, survei, dan diskusi dimana ketiganya memiliki cara yang bermacam-macam untuk dimainkan. “Kahoot!” dapat dimainkan secara individu, meskipun demikian yang menjadi desain utamanya adalah permainan secara berkelompok.

Game Based Learning

Game based Learning adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan/game yang telah dirancang khusus untuk membantu proses pembelajaran. Pengembangan *game based learning* mampu menghadirkan lingkungan yang memotivasi, menyenangkan dan meningkatkan kreativitas. Pendekatan game pembelajaran mampu menstimulus intelektual, emosional, dan psikomotorik anak. (Maulidin, 2018)

Games based learning adalah jenis serious game yang dirancang untuk tujuan tertentu dalam pembelajaran. Menurut Prasetya, dkk (2013) dalam penelitian (Maulidin, 2018) *Game based learning* merupakan bentuk pembelajaran berpusat pada pebelajar yang menggunakan game elektronik atau digital untuk tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran berbasis game memanfaatkan permainan digital sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran, meningkatkan kemampuan pemahaman dan pengetahuan, penilaian atau evaluasi mengenai materi suatu disiplin ilmu pengetahuan.

Pada model pembelajaran berbasis game, pelajar dapat mempelajari teori atau konsep dari suatu permasalahan dan melatih fokus terhadap permasalahan. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis game bisa menjadi solusi yang menarik bagi para siswa. Dengan menggunakan game-based learning penulis dapat memberikan stimulus pada tiga bagian penting dalam pembelajaran yaitu *Emotional, Intellectual, dan Cognitive*.

Motivasi Belajar

Berdasarkan Penelitian (Masni, 2015) Motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas- aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (kesiap siagaan). Perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya feeling dan di dahului dengan stimulus untuk mencapai adanya tujuan. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai. Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar.

Sedangkan Clifford T. Morgan (dalam Wasty Soemato, 1983:203) berpendapat bahwa: motivasi berhubungan dengan tiga hal yang sekaligus merupakan aspek dari motivasi, ketiga hal tersebut adalah keadaan yang mendorong tingkah laku (*motivating states*), tingkah laku yang didorong oleh keadaan tersebut (*motivated behavior*), dan tujuan dari tingkah laku tersebut (*goals or ends of such behavior*). Sama halnya dengan pendapat Clifford, Mc. Donald (dalam Oemar hamalik, 2002: 173-174) mengungkapkan bahwa “motivasi itu mengandung tiga unsur yang saling berkaitan yaitu perubahan energi, timbulnya afektif dan reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) berdasarkan penelitian (Purnama, 2013) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Menurut Borg and Gall, yang dimaksud dengan model penelitian dan pengembangan adalah “*a process used develop and validate educational product*”. Bahwa penelitian pengembangan sebagai usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Metode R & D digunakan dalam penelitian ini untuk membangun media kuis pada *Khoot !* dan menguji keberhasilan pemanfaatan *Khoot!*, kemudahan dan motivasi Mahasiswa setelah mengikuti perkuliahan “Perkitan dan Instalasi Komputer”.

Pendekatan pengembangan dalam penelitian ini menggunakan *metode ADDIE* yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut :

1. **Analysis**, pada tahap ini dilakukan analisis permasalahan dan analisis kondisi mahasiswa pada saat perkuliahan “Perakitan dan Instalasi Komputer”.
2. **Design**, pada tahap ini disusun desain perencanaan penggunaan media *Khoot!*, materi dan tujuan yang diharapkan dari penggunaan *Khoot!*.
3. **Development**, pada tahap ini disusun kuis dan media pembelajaran berupa soal-soal menggunakan *Khoot!*.
4. **Implementation**, metode pembelajaran dengan menggunakan kuis dengan aplikasi *Khoot!* diimplementasikan dengan membagikan link kuis dan kode kuis kepada mahasiswa Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan Semester 3
5. **Evaluation**, pada tahap ini dievaluasi keberhasilan penggunaan *Khoot!*, Kemudahan & Motivasi Belajar menggunakan kuesioner yang dibagikan kepada mahasiswa dengan menggunakan bantuan *Microsoft forms*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan data observasi, pembuatan media dan Angket kuesioner, Dari teknik tersebut didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Hasil Observasi

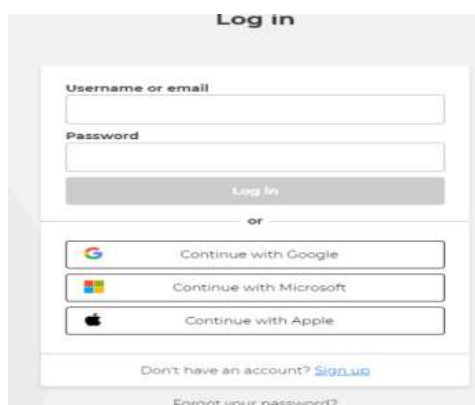
Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran yang ada pada kelas pada perkuliahan “Perakitan dan Instalasi Komputer”. Pengamatan dilakukan selama 2 minggu proses perkuliahan. Didapatkan data bahwa Mahasiswa Pendidikan Informatika

selama masa pandemi *Covid-19* saat ini menggunakan *platform Google Classroom*, *Zoom* dan *WhatsApp*. Berdasarkan hasil observasi mahasiswa mengikuti perkuliahan tatap maya menggunakan *Zoom* pada pertemuan berkisar 60% sampai 70%, selebihnya tidak dapat mengikuti perkuliahan *Zoom* diakibatkan kendala sinyal yang kurang baik. Untuk diskusi menggunakan media *WhatsApp* dan pengumpulan tugas menggunakan *Google Classroom* semua mahasiswa dapat mengikuti.

Dari sisi pengajar terdapat kendala yaitu sulit untuk mengukur ketercapaian kompetensi Mahasiswa dikarenakan pada pengumpulan tugas pada aplikasi *Google Classroom* terkadang banyak melakukan *Copy Paste*. Dari Permasalahan tersebut maka peneliti mencoba melakukan pengujian terhadap Aplikasi *Khoot!* sebagai media Evaluasi Pembelajaran dan media motivasi mahasiswa. Kelebihan dari aplikasi *Khoot!* merupakan *Quis* berbasis *Game* Edukasi dimana soal dan waktu pengerjaan dapat kita sesuaikan dengan kebutuhan.

2. Pembuatan Media *Quis* pada aplikasi *Khoot!*

1) Login Account pada *khoot.com*

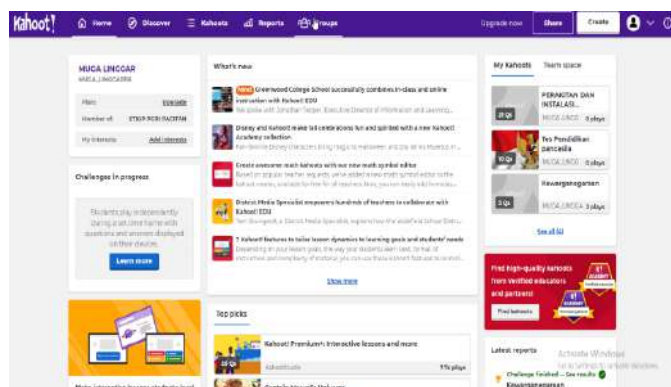


Gambar 1. Login Account *khoot.com*

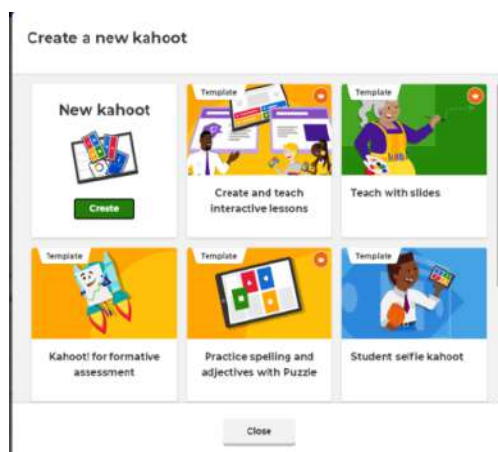
Tahap Pembuatan media diawali dari pendaftaran *account* pada situs *khoot.com* dilanjutkan dengan *login* untuk masuk kedalam menggunakan *account email google*.

2) Pembuatan *Quis* baru pada *Khoot!*

Setelah berhasil login, Langkah selanjutnya membuat *Quiz* baru dengan memilih tombol *create*



Gambar 2. Halaman utama *khoot.com*



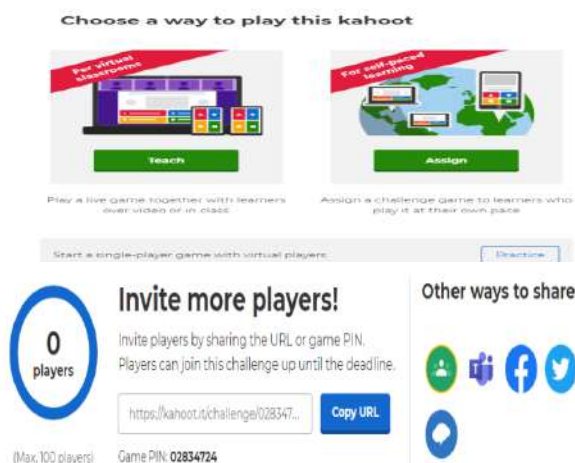
Gambar 3. Membuat Quiz baru Khoot!

Langkah selanjutnya memilih jenis Quis yang akan digunakan untuk media evaluasi pembelajaran. Pada bagian ini peneliti menggunakan opsi pilihan ganda sebagai media evaluasi perkuliahan Perakitan dan Instalasi Komputer.



Gambar 4. Mengisi Quiz pada aplikasi Khoot!

Setelah memilih model pilihan ganda, tahap selanjutnya mengisi template Quiz sesuai dengan materi yang disampaikan.



Gambar 5. Membuat tugas kelas

Langkah terakhir membuat dan memberikan kode Quis kepada mahasiswa yang mengikuti perkuliahan Perakitan dan Instalasi Komputer.

3) Tahap Uji Coba

Setelah pengisian soal selesai tahap selanjutnya melakukan uji coba. Uji coba dilakukan pada kegiatan *pretest* terhadap mahasiswa yang mengikuti perkuliahan Perakitan dan Instalasi Komputer. Hal tersebut dimaksudkan untuk memberikan pelatihan kepada mahasiswa tentang cara mengerjakan Quiz dengan Khoot!

4) Tahap Implementasi

Tahap Implementasi yaitu menggunakan Quiz Khoot! yang telah disusun kepada mahasiswa Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan semester 3. Implementasi dilakukan selama 1 bulan perkuliahan dengan kegiatan *Pretest Posttest* pada matakuliah Perakitan dan Instalasi Komputer. Selanjutnya setelah implementasi Quiz dilakukan evaluasi dengan cara membagikan angket kuesioner kepada mahasiswa. Angket dimaksudkan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan motivasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan.

All (10)	Need help (2)	Didn't finish (2)	Search		
Nickname	Rank	Correct answers	Unanswered	Final score	
FRIKA TYAS NUGR	1	76%	—	15.858	
Sakti Nurcahyo	2	72%	1	15.237	
WAHYU KURNIAWAN	3	66%	—	13.962	
Aldo kurniawan	4	52%	—	11.179	
EKO PURNOMO	5	52%	—	10.725	
Titin Setiarni	6	44%	—	9.240	
Imam muanas	7	40%	—	7.988	
INDRIANA LISNAW	8	36%	—	7.436	
Reki Maulana	9	32%	—	6.852	

Gambar 6. Hasil Skor Perangkingan pada aplikasi Khoot!

5) Evaluasi dan Hasil Angket Kuesioner

Tahapan setelah Ujicoba dan Implementasi selesai adalah melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Khoot!*, kegiatan evaluasi digunakan untuk mengetahui tingkat kemudahan, kendala serta sejauhmana *Khoot!* dapat memberikan motivasi kepada mahasiswa. Isian angket kuesioner menggunakan skala *likert* dengan Skor tertinggi bernilai positif dan skor rendah bernilai negatif. Jumlah skor dan bentuk jawaban pada kuesioner terdiri (5). Sangat setuju (SS), (4) Setuju (S), (3) Netral (N), (2) Tidak setuju (TS), dan (1) Sangat tidak setuju (STS). Kuesioner dibagikan kepada 15 mahasiswa yang mengikuti perkuliahan Perakitan dan Instalasi Komputer. Hasil angket kuesioner tersebut disajikan dalam table sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator Kemudahan

Kemudahan penggunaan Aplikasi Khoot!	SS	S	N	TS	STS
1. Saya merasa menu pada <i>Khoot!</i> mudah untuk digunakan	7 (46%)	7 (47%)	1 (7%)	0 (0%)	0 (0%)
2. Tampilan <i>Khoot!</i> sangat jelas dan mudah dipahami	0 (0%)	8 (53%)	7 (47%)	0 (0%)	0 (0%)
3. Aplikasi <i>Khoot!</i> menurut saya mudah diakses	3 (20%)	9 (60%)	3 (20%)	0 (0%)	0 (0%)
4. Saya merasa lebih mudah mengerjakan kuis menggunakan aplikasi <i>Khoot!</i> daripada kuis pada kertas.	5 (33%)	10 (67%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)

Hasil dari Tabel 1 adalah :

1. Menu pada *Khoot!* mudah digunakan dibuktikan dengan 7 responden (47 %) memberikan penilaian “Setuju” dan 7 responden lainnya (46%) memberikan penilaian “Sangat Setuju”
2. Tampilan *Khoot!* sangat jelas dan mudah dipahami dibuktikan dengan 8 responden atau 53 % memberikan penilaian “Setuju”
3. *Khoot!* mudah diakses dibuktikan dengan 9 responden atau 60 % memberikan penilaian “Setuju”
4. Lebih mudah mengerjakan kuis menggunakan aplikasi *Khoot!* daripada kuis pada kertas dibuktikan dengan 10 responden atau 67 % memberikan penilaian “Setuju”, 5 responden lainnya (33%) memberikan penilaian “Sangat Setuju”

Tabel 2. Indikator Kendala

Kendala pembelajaran menggunakan <i>Khoot!</i>	SS	S	N	TS	STS
1. Kuota dan Jaringan internet menjadi penghambat saya dalam pembelajaran <i>daring</i> menggunakan <i>Khoot!</i> .	6 (40%)	6 (40%)	0 (0%)	3 (20%)	0 (0%)
2. Perangkat yang saya miliki menjadi penghambat dalam mengakses <i>Khoot!</i> .	0 (0%)	6 (40%)	6 (40%)	3 (20%)	0 (0%)
3. Listrik menjadi penghambat saya dalam pembelajaran <i>daring</i> menggunakan <i>Khoot!</i> .	0 (0%)	3 (20%)	4 (27%)	8 (53%)	0 (0%)

Hasil dari Tabel 2 adalah :

1. Kuota dan Jaringan internet 6 Responden atau 40% menyatakan “Sangat Setuju” dan 6 responden (40%) “Setuju” jika merupakan penghambat dalam belajar *daring*
2. Perangkat yang dimiliki tidak menjadi penghambat dalam pembelajaran *daring* menggunakan *Khoot!* dibuktikan dengan 6 responden (40%) memberikan penilaian “Setuju” dan 6 responden memberikan penilaian “Normal”
3. Listrik tidak menjadi penghambat dalam pembelajaran *daring* menggunakan *Khoot!* dibuktikan dengan 3 responden (20%) menyatakan “Setuju”, 2 responden (20%) Netral dan 8 responden (53%) Tidak Setuju

Tabel 3. Motivasi pembelajaran menggunakan *Khoot!*

Motivasi pembelajaran menggunakan <i>Khoot!</i>	SS	S	N	TS	STS
<i>Khoot!</i> dapat meningkatkan ketertarikan saya dalam memahami materi Perakitan dan Instalasi Komputer	6 (40%)	6 (40%)	0 (0%)	3 (20%)	0 (0%)
Terlihatnya peringkat pada aplikasi <i>Khoot!</i> dapat meningkatkan motivasi belajar saya pada matakuliah perakitan dan instalasi komputer	6 (40%)	9 (60%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
Saya termotivasi untuk memperoleh peringkat dan skor tertinggi ketika menggunakan <i>Khoot!</i>	13 (87%)	2 (13%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
<i>Khoot!</i> meningkatkan rasa keingintahuan saya terhadap mater-materi yang dipelajari pada mata kuliah Perakitan dan Instalasi Komputer	2 (13%)	13 (87%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)

Hasil dari Tabel 2 adalah :

1. *Khoot!* dapat meningkatkan ketertarikan dalam memahami materi Perakitan dan Instalasi Komputer, dibuktikan dengan 6 responden (40%) memberikan penilaian “Sangat Setuju” dan 6 responden (40%) Setuju
2. Terlihatnya peringkat pada aplikasi *Khoot!* dapat meningkatkan motivasi belajar pada matakuliah perakitan dan instalasi computer, dibuktikan dengan 6 responden (53%) memberikan penilaian “Sangat Setuju” dan 9 responden (60%) Setuju
3. Termotivasi untuk memperoleh peringkat dan skor tertinggi ketika menggunakan *Khoot!*, dibuktikan dengan 13 responden atau 87% memberikan penilaian “Sangat Setuju”
4. *Khoot!* meningkatkan rasa keingintahuan terhadap mater-materi yang dipelajari pada mata kuliah Perakitan dan Instalasi Komputer, dibuktikan dengan 13 responden atau 87% memberikan penilaian “Tidak Setuju”

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. *Khoot!* dapat digunakan sebagai media evaluasi *Pretest* dan *Postes* pada mata Kuliah Perakitan dan Instalasi Komputer dan memberikan dampak yang positif bagi mahasiswa dengan meningkatnya pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diberikan.
2. Ditinjau dari sisi pengguna Mahasiswa STKIP PGRI Pacitan Prodi Pendidikan Informatika semester 5 *Khoot!* mudah untuk digunakan dengan tampilan jelas, mudah difahami, mudah dipelajari dan mudah diakses. Namun terdapat kendala yaitu penggnaan kuota dan jaringan internet yang terkadang kurang stabil.
3. *Khoot!* dapat memberikan motivasi dalam pembelajaran Perakitan dan Instalasi dibuktikan dengan antusias mahasiswa dalam memperoleh skor, keingintahuan dalam mengerjakan *Pretest* maupun *Postest*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, S. N. (2015). PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN, GAYA BELAJAR, SARANA PRAKTIK, DAN MEDIA TERHADAP HASIL BELAJAR, PATISERI SMK SEGERBANGKERTASUSILA. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 88.
- Amri, M. (2020). PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PENGGUNAAN QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI KONSOLIDASI BANK SYARIAH DI IAIN PONOROGO. *JTIP©Attribution-ShareAlike 4.0 International License*, 128.
- B., M. (2017). EVALUASI BELAJAR PESERTA DIDIK (SISWA) . *JURNAL IDAARAH*, 257.
- Batubara, H. H. (2016). PENGGUNAAN GOOGLE FORM SEBAGAI ALAT PENILAIAN KINERJA DOSEN DI PRODI PGMI UNISKA MUHAMMAD ARSYAD AL BANJARI. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam* , 39.
- Dewi, M. S. (2012). PENGGUNAAN APLIKASI ADOBE PHOTOSHOP DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN EDITING FOTO BAGI ANAK TUNARUNGU . *ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu*, 261.
- Dewojati, R. K. (2009). DESAIN GRAFIS SEBAGAI MEDIA UNGKAP PERIKLANAN. *Journal Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta*, 175 - 182.
- digipreneur. (2019, 5 1). <https://digipreneur.site>. Retrieved 5 3, 2020, from <https://digipreneur.site/desain-yang-menarik-merupakan-salah-satu-kunci-dari-keberhasilan-promosi/>
- Fauzan, R. (2019). PEMANFAATAN GAMIFICATION KAHOOT.IT SEBAGAI ENRICHMENT KEMAMPUAN BERFIKIR HISTORIS MAHASISWA PADA MATA KULIAH SEJARAH KOLONIALISME INDONESIA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* , 254.
- Handayani, I. (2018). Pemanfaatan Google Form Sebagai Pendaftaran TOEFL (Test of English as a Foreign Language) secara Online. *Jurnal TEKNOINFO*, 55.
- Iqbal, M. (2018). Penggunaan Google Forms Sebagai Media Pemberian. *Penggunaan Google Forms Sebagai Media Pemberian*, 120.
- Iqbal, M. (2018). Penggunaan Google Forms Sebagai Media Pemberian Tugas Mata Kuliah Pengantar Ilmu Sosial. *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 120.
- KHABIDIN. (2019). EFEKTIFITAS PENERAPAN APLIKASI KAHOOT DALAM MENGKONDISIKAN KELAS PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP N 1 PAGENTAN KABUPATEN BANJARNEGARA. *dspace.uui*, 1.
- Kristanto, Y. D. (2020, 3 16). *COVID-19, Merdeka Belajar, dan Pembelajaran Jarak Jauh*. Retrieved 10 13, 2020, from <http://people.usd.ac.id/~ydkristanto/index.php/2020/03/Covid-19-merdeka-belajar-dan-pjj/>
- Mabruri, Z. K. (2015). Pelatihan Menulis Cerita Pendek Di SMP Negeri 2 Gemolong Kabupaten Sragen.

- Mardiana, T. (2017). Google Form Sebagai Alternatif Pembuatan Latihan Soal Evaluasi. *The 6th University Research Colloquium 2017 Universitas Muhammadiyah Magelang*, 183.
- Masni, H. (2015). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Dikdaya, Vol 05 no 01* , 34.
- Maulidin, M. A. (2018). PENGEMBANGAN GAME BASED LEARNING BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *JINOTEP*, 133.
- Nirfayanti. (2019). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GOOGLE. *JURNAL PENELITIAN MATEMATIKA DAN PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 50.
- Permata, A. (2020). Andira Permata. *JIPFRI (Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika dan Riset Ilmiah)*, 27.
- Purnama, S. (2013). METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN (Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran). *LITERASI*, 19.
- Putra, B. M. (2015). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Multimedia (M.Office Point) Bagi Guru Di SMAN 2 Ngadirojo. *Prosiding Seminar Ekspose Abdimas STKIP PGRI PACITAN*, 39-41.
- Putra, P. k. (2020, 2 29). <https://www.iaijawatimur.or.id>. Retrieved 10 2, 2020, from <https://www.iaijawatimur.or.id>:
<https://www.iaijawaatimur.or.id/storage/app/uploads/public/5e5/9b9/0dd/5e59b90dde723503452958.pdf>
- Rahardja, U. (2018). Pemanfaatan Google Formulir Sebagai Sistem Pendaftaran Anggota Pada Website Aptisi.or.id. *Jurnal Ilmiah SISFOTENIKA*, 128.
- Riadi, M. (2014, 6 1). www.kajianpustaka.com. Retrieved 3 1, 2020, from <https://www.kajianpustaka.com/2014/06/pengertian-karakteristik-dan-manfaat-elearning.html>
- Rumhadi, T. (2017). URGENSI MOTIVASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *Jurnal Diklat Keagamaan*, 33.

PENGUATAN MANAJEMEN RISIKO KEWIRAUSAHAAN BAGI MAHASISWA**Sri Iriyanti¹, Martini²**^{1,2}Program Studi Pendidikan Sejarah, STKIP PGRI PacitanE-mail: sriiriyanti1964@gmail.com¹, oing65@gmail.com²**Abstrak**

Kegiatan kewirausahaan oleh mahasiswa, baik pelaku usaha maupun calon penggerak wirausaha muda penting untuk memiliki kemampuan mengidentifikasi masalah, menganalisis masalah terkait usaha yang akan atau telah dijalankan, mengelola dan implementasi strategi solusi, serta evaluasi. Tahapan manajemen risiko ini menjadi pengetahuan prasyarat, sekaligus keterampilan yang harus dipahami dan diterapkan dalam kegiatan wirausaha guna mencapai tujuan yang telah direncanakan. Dengan demikian tujuan pelaksanaan PkM ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan calon dan pelaku wirausaha muda kalangan mahasiswa STKIP PGRI Pacitan terkait manajemen risiko bidang kewirausahaan. Kegiatan PkM dilaksanakan pada bulan Oktober-Desember 2020 dengan tahapan sosialisasi, pelaksanaan, evaluasi, pelaporan, dan tindak lanjut. Metode pelaksanaan berupa pelatihan dengan teknik presentasi, diskusi, tanya jawab, penugasan berbasis studi kasus. Pelaksana adalah tim dosen dan mahasiswa STKIP PGRI Pacitan. Diperoleh simpulan yaitu: 1) Analisis risiko penting dipelajari dan dipraktikkan oleh pelaku usaha untuk mengantisipasi kerugian, berupa risiko produk, risiko pasar, risiko keuangan, dan risiko operasional; 2) manajemen risiko usaha antara lain adalah kelengkapan SIUP, izin usaha, SOP, kemitraan dengan dinas terkait, pemilik modal yang kredibel, serta, penggunaan sistem akuntansi, pengawasan, dan sistem keamanan, pengadaan alat dan bahan yang menunjang kuantitas dan kualitas produk, dan berinovasi. Kegiatan PkM berdampak positif bagi peserta karena terdapat perubahan pada aspek kognitif, sikap, dan keterampilan sesuai materi sehingga dapat ditindaklanjuti dengan sasaran yang lebih luas

Kata kunci: Manajemen Risiko, Kewirausahaan, Mahasiswa**PENDAHULUAN**

Tiap pelaku usaha maupun kegiatan pada bidang ekonomi, kesehatan, pertahanan dan keamanan, olahraga, termasuk kegiatan pendidikan yang berbasis outdoor rata-rata menerapkan manajemen risiko sebagai langkah antisipatif dalam melaksanakan rencana kegiatan. Kapan ada risiko? Sebagai makhluk berakal yang memiliki panca indera dan insting, manusia dapat mempelajari adanya risiko berdasarkan pengalaman dan pengamatan, dan dapat didasari dari pengetahuan. Secara umum, risiko timbul karena ada ketidakpastian, yakni kondisi yang tidak pasti karena beberapa sebab, antara lain adalah: 1) tenggang waktu antara perencanaan suatu kegiatan sampai akhir kegiatan, 2) keterbatasan informasi, 3) keterbatasan pengetahuan /kemampuan /teknik pengambilan keputusan.

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia terlibat dalam aktivitas dan interaksi antar manusia, antara manusia dengan alam, antara manusia dengan makhluk hidup, antara manusia dengan produk teknologi, dan lain-lain. Disadari bahwa tiap saat banyak perubahan yang terjadi yang dapat dikontrol sebelumnya dan tak jarang banyak yang diluar perkiraan atau adanya ketidakpastian. Secara umum

dikenal 1) ketidakpastian ekonomi, yakni kejadian yang timbul akibat perilaku dari pelaku ekonomi, contoh: perubahan sikap konsumen, perubahan teknologi; 2) ketidakpastian alam, yakni ketidakpastian karena alam, contoh: badai, banjir, gempa, kebakaran, bencana wabah, dan 3) ketidakpastian manusia, merupakan ketidakpastian oleh karena manusia, contoh: perang, pembunuhan, pencurian, atau kriminalitas, dan lainnya.

Menurut sumbernya, terdapat risiko intern, yaitu risiko yang berasal dari dalam institusi sendiri, seperti kecelakaan kerja, mismanajemen, serta risiko ekstern, yaitu risiko yang berasal luar perusahaan, seperti risiko pencurian, persaingan. Sedangkan menurut sifatnya, terdapat 1) risiko murni adalah risiko yang apabila terjadi tentu menimbulkan kerugian & tanpa disengaja, misalnya: kebakaran, bencana alam, pencurian; 2) risiko spekulatif adalah risiko yang sengaja ditimbulkan oleh yang bersangkutan, dan 3) ketidakpastian memberikan keuntungan kepadanya, misalnya: risiko hutang piutang, perjudian. Karakteristik terjadinya risiko dapat terjadi dari berbagai penyebab dan secara umum dapat menimbulkan kerugian jika tidak diantisipasi dengan baik melalui manajemen risiko.

Risiko pada bidang ekonomi sangat jelas dirasakan oleh pengusaha dan pelaku ekonomi secara umum. Salah satunya adalah risiko pada bidang usaha mikro seperti UKM, serta wirausaha. Salah satu pelaku wirausaha muda adalah mahasiswa sebagai sumber daya manusia yang diharapkan dapat terbentuk jiwa mandiri, optimis, bermental kuat dalam menghadapi tantangan era global yang kompetitif. Seperti adanya Hibah PKM tiap tahun sejak tahun 2001 merupakan upaya pemerintah untuk mendorong mahasiswa menjadi mandiri. Tujuan PKM-Kewirausahaan adalah menghasilkan karya kreatif, inovatif dalam membuka peluang usaha yang berguna bagi mahasiswa setelah menyelesaikan studi (Pedoman PKM, 2017). Pengajuan Proposal PKM-K, juga menciptakan wirausaha muda dari kalangan mahasiswa menjadi sangat penting terkait manajemen risiko, yaitu diawali dengan identifikasi, analisis, pengelolaan, implementasi, dan evaluasi yang disebut manajemen risiko.

Pada kegiatan kewirausahaan oleh mahasiswa, baik pelaku usaha maupun calon penggerak wirausaha muda penting untuk selanjutnya memiliki kemampuan menganalisis masalah terkait usaha yang akan atau telah dijalankan. Beberapa risiko memang mudah untuk diukur namun sangatlah sulit untuk memastikan probabilitas suatu kejadian yang sangat jarang terjadi (Utami, 2019). Pada tahap ini sangat penting untuk menentukan dugaan yang terbaik agar nantinya mahasiswa calon dan pelaku usaha dapat memprioritaskan dengan baik dalam implementasi perencanaan manajemen risiko. Analisis risiko penting untuk menentukan dampak yang mungkin terjadi pada tujuan memperoleh laba, melaksanakan perencanaan kegiatan, mengembangkan usaha, dan lainnya. Analisa risiko ini diperoleh dengan menentukan sebab-sebab risiko dan kemudian mengkalkulasi kecenderungan konsekuensi dari risiko yang muncul dalam bentuk rekomendasi.

KAJIAN LITERATUR

Konsep manajemen risiko

Risiko merupakan akibat yang kurang menyenangkan dari suatu perbuatan atau tindakan (kbbi). Menurut Arthur & Richard, risiko adalah suatu variasi dari hasil-hasil yang dapat terjadi selama periode tertentu. Menurut Soekarto, risiko adalah ketidakpastian atas terjadinya suatu peristiwa. Sedangkan menurut Herman Darmawi, risiko adalah probabilitas sesuatu hasil/outcome yang berbeda dengan yang diharapkan.

Secara teoretis, manajemen risiko adalah suatu proses mengidentifikasi, mengukur risiko serta membentuk strategi untuk mengelolanya melalui sumber daya yang tersedia. Manajemen risiko mencakup kegiatan merencanakan, mengorganisir, menyusun, memimpin dan mengawasi/mengevaluasi program penanggulangan. Manajemen Risiko merupakan pengelolaan sistematis dari kebijakan dan proses manajemen yang dirancang untuk mengidentifikasi, menganalisa, mengevaluasi serta memberikan perlakuan pada risiko (Kwarnas Gerpram, 2017).

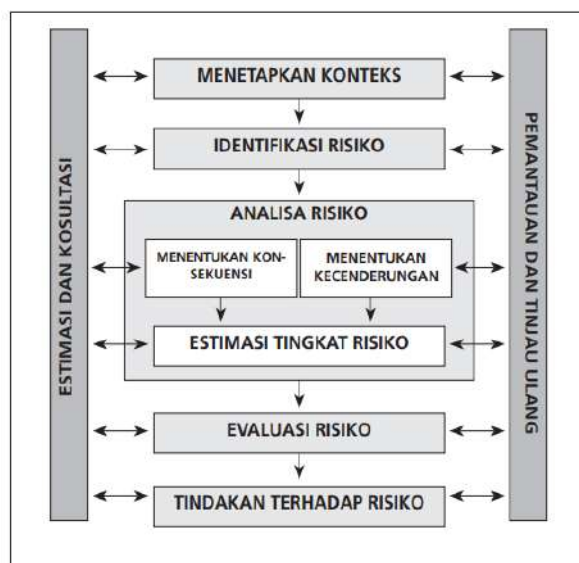
Pengelolaan manajemen risiko

Berikut ini gambaran rating kecenderungan risiko, terdiri dari 1) hampir pasti terjadi, 2) cenderung terjadi, 3) mungkin terjadi, 4) tidak cenderung, dan 5) jarang terjadi. Lebih jelas ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1 Kecenderungan Risiko Usaha

Kecenderungan	Deskripsi
Hampir pasti	Kejadian yang diperkirakan muncul dalam sebagian besar kondisi
Cenderung	Kejadian akan mungkin muncul dalam sebagian besar kondisi.
Mungkin	Kejadian mungkin (atau harus) muncul pada beberapa waktu.
Tidak Cenderung	Kejadian muncul dalam beberapa waktu.
Jarang	Kejadian mungkin muncul hanya dalam kondisi perkecualian.

Setelah mahasiswa memiliki kompetensi analisis risiko, selanjutnya adalah pengelolaan dan implementasi. Berikut ini tahapan manajemen risiko, antara lain meliputi penetapan konteks, identifikasi risiko, analisa risiko, estimasi tingkat risiko, evaluasi risiko, dan tindakan terhadap risiko (rekomen-dasi).



Gambar 2 Tahapan Manajemen Risiko

Pentingnya Mempelajari Manajemen Risiko

Secara umum pengetahuan dan keterampilan manajemen risiko sangat penting bagi para pelaku usaha. Berikut ini beberapa manfaatnya dilihat dari sasaran pelaku kegiatan secara umum (Kwarnas Gerpram, 2017).

Tabel 2 Manfaat Manajemen Risiko

Sasaran	Manfaat
anggota organisasi	dapat mengetahui cara/metode yang tepat untuk menghindari/mengurangi besarnya kerugian sebagai akibat ketidakpastian terjadinya suatu peristiwa yang merugikan
Sebagai pribadi	Dapat menjadi manajer risiko yang profesional dari perusahaan & dapat lebih berhati-hati dalam mengatur kehidupan pribadinya sehari-hari
bagi Institusi	<ul style="list-style-type: none"> Menimbulkan keyakinan kepada pimpinan, sehingga dapat membantu meningkatkan kemampuannya untuk menganalisis & menyimpulkan spekulatif yang tidak dapat dihindari Dapat mengurangi keragu-raguan dalam pengambilan keputusan yang dapat mendatangkan keuntungan Akan mendapatkan kepercayaan yang lebih besar dari pihak-pihak terkait
bagi keluarga	<ul style="list-style-type: none"> Mampu melindungi keluarga dari kerugian-kerugian yang parah sebagai akibat terjadinya peristiwa yang merugikan Jika keluarga telah terlindungi secara memadai dari risiko misal kematian, kehilangan kekayaan, ia akan memusatkan perhatian dlm pengembangan karier & investasi. Akan meringankan keluarganya dari tekanan mental dan fisik akibat adanya ketidakpastian/risiko
bagi masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> Penanggulangan yang baik akan menghindari protes masyarakat di sekitar. Pengelolaan limbah yang baik, misalnya, untuk menghindari pencemaran lingkungan akan ikut memelihara ketenteraman kehidupan masyarakat sekitar

METODE

Kegiatan ini adalah salah satu tugas dosen dan mahasiswa berupa pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 13 Oktober 2020 dan 19 Desember 2020. Peserta kegiatan difokuskan pada perwakilan mahasiswa aktif STKIP PGRI Pacitan tahun akademik 2020/2021 yang menjalankan usaha serta memiliki minat menjalankan usaha dan tergabung dalam UKM Pramuka. Metode kegiatan bersifat partisipatif dan kolaboratif. Pelaksana kegiatan adalah tim dosen dan dibantu oleh pengurus UKM Pramuka di kampus STKIP PGRI Pacitan dengan menerapkan protokol kesehatan. Pada tahap awal dilakukan sosialisasi dan koordinasi antara dosen dengan tim mahasiswa dan peserta. Tahap pelaksanaan dilakukan sesuai kesepakatan dengan tim mahasiswa. Selanjutnya dilakukan evaluasi dan keberlanjutan program.

Materi pertama adalah “Manajemen Kewirausahaan” (13 Oktober 2020) dan Materi kedua adalah “Manajemen Risiko Bidang Kewirausahaan” (19 Desember 2020). Metode kegiatan meliputi presentasi, diskusi, tanya jawab, studi kasus, *brainstorming*, dan penugasan melalui praktik. Metode penugasan berbasis praktik dengan pendekatan studi kasus dipilih guna meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta kegiatan. Produk yang diharapkan dari kegiatan ini adalah: peningkatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta pada bidang manajemen risiko serta publikasi karya ilmiah dengan materi yang sama sehingga dapat dimanfaatkan lebih lanjut oleh pembaca.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan tujuan dan hasil kegiatan, berikut ini dipaparkan produk PkM berupa pengetahuan dan keterampilan pada bidang manajemen risiko kewirausahaan melalui metode diskusi dan studi kasus.

Manajemen Risiko Kegiatan Berwirausaha

Kegiatan wirausaha memiliki kecenderungan risiko yang harus diantisipasi oleh pelaku usaha. Potensi risiko kegiatan bisnis, antara lain adalah risiko produk, risiko pasar, risiko keuangan, dan risiko operasional. Risiko keuangan (*Leverage*) cenderung memengaruhi pendapatan, serta berkaitan dengan permodalan, pendapatan, kerugian suatu usaha. Risiko produk cenderung menyatu dengan dengan risiko operasional di mana risiko operasional mencakup output produk (barang jadi) dan berkaitan langsung dengan konsumen. Selanjutnya risiko pasar mencakup 4P yaitu: *Product, Price, Placement, and Promotion* (As Sajjad, dkk, 2020). Berikut ini beberapa skenario risiko kegiatan berwirausaha,

Tabel 3. Potensi Risiko Kegiatan Wirausaha

No	Jenis Usaha	Potensi Risiko	Skenario Risiko	Manajemen Risiko
1	kue dan roti (Murtadlo, 2019)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sumber daya manusia ✓ Teknologi ✓ Proses 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Kecurangan, kemalasan ✓ Penyalahgunaan ✓ Kerugian (produk bersisa) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pengawasan langsung ✓ Penerapan sistem keamanan ✓ Pengolahan ulang

No	Jenis Usaha	Potensi Risiko	Skenario Risiko	Manajemen Risiko
2	Kuliner (As Sajjad, dkk, 2020)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Keuangan ✓ Produk ✓ Operasional ✓ Pemasaran 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Kekurangan modal, hasil penjualan untuk kepentingan pribadi ✓ Produk mudah Kadaluarsa, kemasan tidak menarik, kemasan tidak awet, Kuantitas dan kualitas produk tidak konsisten ✓ Kehilangan <i>branding</i>, tidak teratur ✓ Promosi minim, kurangnya SDM dan alat 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Bermitra dengan dinas koperasi/ perbankan, Pengelolaan akuntansi tersistemasi ✓ Pengawasan, Inovasi produk, ✓ Penerbitan SOP, SIUP ✓ Penambahan modal usaha, SDM, alat dan media promosi

Senada dengan As Sajjad (2020), menurut Wajdi, dkk (2012), risiko keuangan dan operasional dapat diantisipasi dengan pemisahan keuangan antara keuangan pribadi dengan usaha, menyisihkan sebagian penghasilan untuk berjaga-jaga kerjasama dengan pihak lain seperti perbankan dan asuransi, dan menyusun prosedur standar kerja yang aman.

Manajemen risiko disusun berdasarkan analisis risiko tiap aspek atau unit risiko. Bagi mahasiswa pelaku usaha, pengetahuan manajemen risiko berbasis studi kasus akan menjadi pengalaman belajar yang efektif untuk diterapkan pada kasus-kasus lain, Lebih lanjut di bawah ini penugasan kepada peserta guna mengukur tingkat pengetahuan dan keterampilan manajemen risiko melalui penyusunan Formulir Analisis Risiko/

Analisis Pengukuran Risiko

Perangkat 1 : Skenario Risiko

Aktivitas/ Situasi: ...

Jenis usaha : ...

Tabel 4. Formulir Analisis Risiko

No	Risiko	Skenario Risiko	Faktor (H: <i>Human</i> , E: <i>Environment</i> , T: <i>Technique</i>)	Manajemen Risiko

Dampak dan manfaat kegiatan

Pengetahuan manajemen risiko bidang kewirausahaan akan menjadi landasan calon dan pelaku wirausaha kalangan mahasiswa sehingga dapat membuka, mengelola, mengembangkan usahanya dengan sedikit risiko sehingga orientasi mendapatkan laba akan tercapai. Dampak positif lainnya adalah mahasiswa memiliki bekal kemandirian untuk menjalankan profesi sesuai dengan bidang ilmunya sekaligus dapat berwirausaha secara produktif berbekali manajemen risiko. Outcomes kegiatan adalah peserta dapat melakukan analisis atau dugaan risiko terhadap usaha yang dijalankan.

Dampak kegiatan ini adalah adanya perubahan yang teramati berupa antusiasme peserta ketika presentasi dan *brainstorming* dengan indikator antara lain, peserta mampu mengisi formulir analisis risiko (penugasan) secara logis dan kontekstual, peserta mampu menjelaskan manajemen risiko berdasarkan analisis jenis usaha yang dipilih. Dengan demikian terdapat perubahan aspek kognitif, sikap, dan keterampilan yang dapat diukur dari peserta kegiatan.

KESIMPULAN

Kegiatan PkM ini menghasilkan beberapa simpulan, yaitu: 1) pelaku wirausaha kalangan mahasiswa perlu menganalisis risiko produk, risiko pasar, risiko keuangan, dan risiko operasional. Selain itu manajemen risiko penting dipelajari dan dipraktikkan oleh pelaku usaha untuk mengantisipasi kerugian; 2) Beberapa rekomendasi sebagai manajemen risiko usaha antara lain adalah: (a) pengurusan SIUP, izin usaha, dan penyediaan SOP yang jelas, kemitraan dengan dinas terkait, pemilik modal yang kredibel, serta asuransi (jika diperlukan), (b) penggunaan sistem akuntansi, pengawasan, dan sistem keamanan, (c) pengadaan alat dan bahan yang menunjang kuantitas dan kualitas produk, (c) inovasi. Kegiatan PkM ini dianggap berdampak positif bagi peserta karena terdapat perubahan pada spek kognitif, sikap, dan keterampilan sesuai materi sehingga dapat ditindaklanjuti dengan sasaran yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- As Sajjad, dkk. 2020. Analisis Manajemen Risiko Bisnis (Studi Pada Cuanki Asoy Jember), *Jurnal Akuntansi Universitas Jember*, Vol. 18 No. 1
- Keputusan Kwartir Nasional Gerakan Pramuka Nomor: 227 Tahun 2007 Tentang Petunjuk Penyelenggaraan Kebijakan Manajemen Risiko dalam Gerakan Pramuka Kep Kwarnas Gerpram, Nomor 227 Tahun 2007
- Murtadlo, Ahmad Habib. 2019. Analisis Manajemen Risiko Operasional pada Usaha Kue dan roti CV. Jaya Bakery dalam Perspektif Ekonomi Islam. *Skripsi*. Bandar Lampung: Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Pedoman Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) Tahun 2017. Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaankemenristek Dikti
- Utami, Novia Widya. 2019. Manfaat Manajemen Risiko dan Langkah yang Harsus Anda Ambil untuk Menghadapinya. *Jurnal entrepreneur*. <http://jurnal.id/>
- Wajdi, M. Farid, dkk. 2012. Manajemen Risiko Bisnis Umkm Di Kota Surakarta, *Benefit Jurnal Manajemen dan Bisnis*, Volume 16, Nomor 2, hlm. 116-126
<http://kbbi.kemdikbud.go.id/>

PENDAMPINGAN BELAJAR BAGI SISWA USIA SEKOLAH DASAR DI MASA PANDEMI COVID-19

Suryatin¹, Slamet Pujiati²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan
E-mail: suryanisa733@gmail.com¹, slametpujiati28@gmail.com²

Abstrak

Wabah Covid-19 mulai menyebar di wilayah Negara Indonesia pada Maret 2020. Wabah ini mengakibatkan aktivitas manusia dalam berbagai bidang termasuk pendidikan berubah total. System pembelajaran diubah menjadi pembelajaran online dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi serta jaringan internet. Pembelajaran online ini memberikan beberapa PR bagi hampir seluruh komponen pendidikan, terutama wali dan siswa. Muncul keluhan siswa tentang tugas-tugas dan kerepotan atau bahkan stress orang tua dalam membimbing anak untuk belajar di rumah. Hal ini karena selama pelaksanaan pembelajaran online wali siswa harus mengambil alih tugas guru di sekolah yaitu mendampingi atau bahkan mengajar anak di rumah. Tugas untuk menjadi guru bagi anak di rumah dengan tetap melaksanakan tugas lain seperti mencari nafkah dan mengurus rumah tangga tak jarang membuat orang tua merasa terbebani. Latar belakang pendidikan yang beragam juga membuat tidak semua orang tua dapat melakukan pendampingan belajar kepada anaknya dengan maksimal. Dengan kondisi tersebut, maka dipandang perlu adanya sebuah pengabdian berupa pendampingan belajar yang dilakukan oleh kalangan akademisi atau intelektual baik itu mahasiswa, dosen ataupun kaum terpelajar untuk membantu mengurai permasalahan yang terjadi di masyarakat. Pengabdian diperuntukkan terutama bagi siswa usia sekolah dasar yang masih belum dapat mandiri sepenuhnya dalam kegiatan belajar. Pelaksanaan pengabdian memberikan manfaat kepada siswa yaitu siswa menjadi lebih nyaman dalam belajar karena adanya, motivasi, perhatian dan bimbingan dari pendamping. Hal ini juga berdampak pada pemahaman materi serta nilai tugas yang lebih baik dari sebelumnya.

Kata kunci: *Pembelajaran Online, Pendampingan Belajar, Siswa Sekolah Dasar*

PENDAHULUAN

Manusia selalu diuji dengan adanya masalah dalam kehidupan. Masalah yang muncul dalam kehidupan manusia terkadang berupa masalah individu dan terkadang pula masalah komunal atau masalah masyarakat. Masalah individu bisa dipastikan akan berbeda pada setiap orang. Sedangkan masalah masyarakat, adalah suatu masalah yang menimpa dan dirasakan oleh setiap orang dalam suatu masyarakat, seperti terjadinya bencana alam dan juga wabah penyakit. Masalah masyarakat bisa menimpa masyarakat dalam sekup wilayah sempit atau luas. Masalah masyarakat dalam sekup luas misalnya adalah sebagaimana yang terjadi pada akhir tahun 2019 dan awal 2020 yaitu munculnya wabah penyakit yang disebut dengan Covid-19. Wabah ini merupakan masalah masyarakat dunia karena persebarannya hamper merata ke seluruh negara di dunia.

Penyebaran penyakit yang berasal dari Wuhan, China, ini benar-benar mengubah tatanan kehidupan dunia, termasuk dalam bidang pendidikan. Manusia diharuskan untuk menjaga jarak satu

sama lain dan tidak boleh sembarangan dalam berinteraksi. Kondisi demikian memaksa negara-negara di dunia mengurangi sejumlah besar aktivitas yang melibatkan interaksi banyak orang. Kegiatan dalam bidang ekonomi, pariwisata, pendidikan, semuanya dibatasi. Setelah wabah ini menyebar sampai ke nusantara, pemerintah Indonesia pun pada akhirnya memutuskan untuk melakukan pembelajaran secara online yang diberlakukan bagi siswa sekolah dasar sampai perguruan tinggi, dan tak terkecuali, taman kanak-kanak. Dengan beragam kemampuan yang dimiliki oleh masing-masing satuan pendidikan, sekolah-sekolah maupun kampus menggunakan berbagai macam cara untuk dapat melakukan pembelajaran online ini. Ada sekolah yang menggunakan aplikasi whatsapp untuk mengirim dan menerima tugas untuk siswa dan dari siswa, ada juga yang memberikan tugas dan menerima tugas melalui perantara wali murid setiap seminggu sekali atau sesuai kesepakatan.

Meskipun dilaksanakan secara online, pembelajaran seharusnya menjadi aktivitas bermakna bagi individu yang belajar dan menjadi sarana melatih mental sabar, tangguh, dan menjadi suatu aktivitas yang dicintai. Ruseffendi (Heruman, 2008: 5) mengatakan bahwa belajar bermakna adalah belajar memahami apa yang diperoleh, belajar mengaitkan dengan keadaan lain sehingga membuat siswa lebih mengerti. Supriyono (2011: x) mengatakan bahwa pembelajaran terfokus pada proses belajar yang menempatkan individu siswa sebagai *center stage performance* atau siswa sebagai pusat belajar dan guru berfungsi sebagai fasilitator. Pembelajaran lebih menekankan kepada siswa sebagai makhluk yang menyadari dan memahami kebutuhan untuk berinteraksi dengan lingkungan. Silberman (2011: 30) menjelaskan bahwa salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan untuk berinteraksi dengan lingkungan adalah dengan menjalin hubungan dengan orang lain dan menjadi bagian dari kelompok. Perasaan saling memiliki dalam kelompok dapat menguatkan siswa untuk menghadapi tantangan. Ketika siswa belajar bersama, timbul dukungan emosional dan intelektual yang memungkinkan siswa melampaui ambang pengetahuan dan keterampilan awal yang dimiliki.

Pembelajaran secara berkelompok di lingkungan rumah masih mungkin dilaksanakan selama siswa dalam kelompok tersebut sama-sama sehat. Dalam kelompok belajar, siswa dapat berinteraksi satu sama lain dan bekerjasama atau berdiskusi tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari. Pembelajaran di rumah memerlukan pendampingan dari orang yang lebih tua, baik orang tua siswa ataupun orang dewasa lain yang bisa mendampingi siswa-siswi tersebut belajar di rumah. Program pengabdian ini bertujuan untuk mengurangi beban belajar siswa di rumah dengan membantu menyelesaikan tugas-tugas sekolah serta memberikan penjelasan tentang materi yang terkait. Selain itu pendampingan ini juga bertujuan untuk membantu mengurangi beban orang tua dalam membimbing anak-anaknya belajar, karena di masa pandemic ini, beban orang tua menjadi bertambah banyak.

KAJIAN LITERATUR.

Pembelajaran Online

Kondisi penyebaran wabah penyakit Covid-19 di berbagai belahan dunia memaksa pemerintah dari negara-negara di dunia mengambil kebijakan untuk melaksanakan kegiatan belajar siswa sekolah melalui media online. Kegiatan pembelajaran online dilakukan melalui pemanfaatan media komunikasi hasil teknologi informasi. Hal ini karena untuk mengurangi laju persebaran virus Covid-19 seseorang harus menjaga jarak (social distancing) dan menghindari kerumunan.

Dikutip dari laman web pusdatin.kemdikbud.go.id., keputusan penerapan pembelajaran online banyak membawa dampak bagi masyarakat, baik kepala sekolah, guru, siswa, maupun orang tua. Hal ini terjadi karena adanya beberapa ketimpangan atau kendala misalnya, (1) ketimpangan teknologi antara sekolah di kota besar dan daerah, (2) keterbatasan kompetensi guru dalam pemanfaatan aplikasi pembelajaran (3) keterbatasan sumber daya untuk pemanfaatan teknologi pendidikan seperti internet dan kuota, (4) relasi-guru-murid-orang tua dalam pembelajaran online yang belum integral.

Sebagai dampak lanjutan yang terlihat di masyarakat adalah banyaknya orang tua dan juga siswa yang mengalami stress karena adanya penumpukan tugas-tugas yang harus diselesaikan di rumah. Hal ini tentu kurang ideal untuk sebuah kegiatan pendidikan yang seharusnya menjadikan aktivitas pembelajaran sebagai sarana untuk memperluas wawasan, ketrampilan, budi pekerti dan juga moral yang tinggi. Pembelajaran online seharusnya dapat mendorong siswa menjadi kreatif mengakses berbagai sumber pengetahuan, menghasilkan karya, menambah wawasan, serta membentuk siswa menjadi pembelajar sepanjang hayat.

Riyana (2019: 1.15) menyatakan bahwa dalam pembelajaran online guru dan siswa berkomunikasi secara interaktif dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, seperti computer dengan internetnya, telepon atau fax, bergantung pada struktur materi pembelajaran dan tipe-tipe komunikasi yang dibutuhkan. Berdasarkan penjelasan ini, contoh-contoh informasi, transkrip percakapan dan dokumen tertulis merupakan tipe komunikasi tekstual yang perlu didokumentasikan. Sedangkan komunikasi yang lebih banyak visual seperti gambaran dari sebuah konsep atau obyek tertentu terkadang perlu dijelaskan dalam bentuk percakapan atau audio (suara) dan konferensi video yang memungkinkan siswa yang suka menggunakan media yang berbeda untuk bekerja dengan pesan-pesan yang tidak dicetak.

Secara umum tipe komunikasi yang diperlukan dalam pembelajaran meliputi pesan teks, audio, visual dan audio visual. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan pun menyesuaikan dengan kebutuhan terhadap tipe komunikasi yang telah disebutkan. Saat ini beberapa aplikasi belajar online sudah tersedia dan bisa dimanfaatkan. Pemilihan media ataupun aplikasi yang akan digunakan oleh guru atau dosen sebagai ujung tombak pelaksanaan pendidikan didasarkan pada berbagai macam pertimbangan. Selain pertimbangan terhadap tipe komunikasi pembelajaran dan struktur materi yang akan disampaikan tentunya juga pertimbangan tersedianya media, aplikasi dan

juga sumber daya pendukung yaitu keterampilan penggunaan serta kuota dan sinyal dari seluruh peserta belajar yaitu guru dan siswa atau dosen dan mahasiswa.

Salah satu media yang dimanfaatkan untuk melaksanakan pembelajaran online di masa pandemic ini adalah media social (lpmplampung.kemdikbud.go.id). Media social yang dimanfaatkan oleh sebagian besar masyarakat adalah media social berbasis *smartphone* atau handphone pintar. Di dalam *smartphone* ini bisa diisi dengan berbagai macam aplikasi baik itu media social maupun aplikasi khusus untuk pembelajaran.

Diantara jenis aplikasi media social yang banyak digunakan oleh masyarakat baik dari kalangan muda, remaja hingga tua adalah aplikasi whatsapp. Di dalam aplikasi ini seseorang dapat mengirimkan pesan teks, gambar, audio, maupun video. Dengan fasilitas tersebut, media aplikasi whatsapp ini juga banyak dimanfaatkan sebagai jembatan penghubung dalam komunikasi pendidikan yang terjadi antara guru-murid. Afnibar dan Fajhriani (2020) berdasarkan hasil penelitiannya menyatakan bahwa aplikasi whatsapp lebih memudahkan dalam komunikasi dan menunjang kegiatan belajar dibandingkan dengan media online lainnya.

Dengan menggunakan aplikasi WhatsApp guru dapat berkomunikasi ataupun menyampaikan pesan pembelajaran dengan siswa dimana pun berada tanpa batasan tempat maupun waktu tanpa harus bertemu langsung dan mengeluarkan biaya perjalanan ataupun menghabiskan waktu perjalanan. Antara satu siswa dengan yang lain pun bisa terhubung setiap saat dan bisa melakukan diskusi terkait topic pembelajaran kapan saja.. Kemudahan-kemudahan tersebut banyak dimanfaatkan dengan baik oleh guru untuk melaksanakan pembelajaran online.

Adapun segi kekurangan pembelajaran dengan menggunakan media WhatsApp adalah terjadinya tumpang tindih antara materi, diskusi, tugas, dan komentar yang menyulitkan guru-siswa untuk mencari kembali file-file atau penjelasan yang diperlukan. Hal ini terjadi karena fitur aplikasi whatsapp memang tidak menyediakan ruang terpisah anatar forum diskusi dengan tugas.

Pendampingan Belajar

Pada hakikatnya pendidikan sekolah dasar memuat **penanaman dasar-dsar pengetahuan dan pondasi budi pekerti atau akhlak yang** harus disampaikan dan dicontohkan oleh seorang guru. Tujuan pendidikan di sekolah dasar (SD) meliputi pembentukan dasar kepribadian siswa, pembinaan pemahaman dasar dan seluk beluk iptek sebagai landasan untuk belajar pada jenjang yang lebih tinggi dan untuk bekal hidup di masyarakat (Taufiq, 2016 :1.13). Akan tetapi, kondisi penyebaran wabah Covid-19 menyebabkan pelaksanaan pembelajaran di sekolah harus dilakukan dari rumah sehingga guru tidak dapat sepenuhnya menjadi pendamping belajar bagi siswa-siswinya. Meski demikian, pendampingan belajar bagi siswa tetap harus dilakukan mengingat anak usia SD belum bisa sepenuhnya belajar secara mandiri. Tugas pendampingan belajar beralih kepada keluarga di rumah, orang tua ataupun saudara dari sang siswa.

Pendampingan belajar ini menjadi tugas tambahan baru bagi orang tua disamping tugas –tugas yang sudah ada sebelumnya, yaitu tugas mencari nafkah dan mengurus keluarga. Pendampingan

belajar adalah upaya untuk menemani anak belajar, memberi bantuan dalam mengatasi masalah belajar, memberikan dorongan, motivasi, dukungan, pengawasan dan memberikan fasilitas kepada anak agar semangat dalam belajar (Prasetyo, 2018:9). Pendampingan belajar dapat dilakukan melalui pemberian penjelasan materi kepada anak sebagaimana yang dilakukan oleh seorang guru di kelas, selain itu pendamping juga bisa membantu siswa dalam menyelesaikan pekerjaan rumah dan memberikan nasihat nasihat yang berguna bagi anak sebagai bekal pemahaman moral dan budi pekertinya. Selain itu, pendamping juga bisa memberikan variasi kegiatan lain di rumah agar siswa tidak menjadi bosan belajar di rumah.

Tujuan pendampingan belajar adalah untuk menjamin konsistensi atau keberlangsungan anak untuk terus belajar meskipun tidak masuk sekolah serta mengupayakan agar anak tetap dapat menguasai kompetensi sebagaimana yang sudah dicanangkan dalam kurikulum. Untuk mencapai tujuan ini, pendamping perlu untuk memiliki kompetensi yang memadai sehingga mampu membimbing siswa dalam mencapai kompetensi yang diharapkan tersebut. Akan tetapi, karena latar belakang pendidikan yang berbeda-beda pada setiap orang tua atau keluarga siswa maka tugas pendampingan ini biasanya akan dilakukan atau diserahkan kepada anggota keluarga yang dianggap lebih mampu, misalnya kakak siswa yang tingkat pendidikannya lebih tinggi dari siswa SD tersebut, atau diikuti les atau bimbingan belajar jika di wilayah tersebut ada yang membuka program les atau bimbingan belajar.

Program les atau bimbingan belajar biasa diberikan kepada sekelompok siswa sehingga para siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar karena merasa ada temannya. Dalam program bimbingan belajar atau les siswa juga bisa mendapatkan pendamping yang berkompeten karena program bimbingan belajar atau les sengaja disiapkan untuk memberikan layanan belajar bagi anak-anak dan dijalankan oleh orang-orang yang mempunyai kompetensi di bidang pendidikan.

METODE

Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan cara mendampingi siswa usia sekolah dasar dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah, serta pemberian penjelasan tentang materi yang sedang dipelajari. Pendampingan belajar dilakukan kepada beberapa siswa dalam satu kelompok kelas atau beberapa kelas atau kepada satu siswa secara individu. Pendampingan dilakukan pada jam siang dan sore hari. Pelaksanaan pengabdian akan didokumentasikan dalam bentuk foto kegiatan dan akan dilaporkan dalam bentuk artikel deskriptif. Kegiatan dilaksanakan minimal sebanyak 4 kali pendampingan belajar. Kegiatan dilakukan di lingkungan sekitar rumah yaitu di wilayah dusun Krajan, desa Sirnobojo Pacitan dan di desa Bungur Kecamatan Tulakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian masyarakat dengan sasaran individu siswa dilakukan pada siswa kelas V sekolah dasar. Kegiatan yang dilakukan meliputi, pemberian bantuan kepada siswa untuk

memahami materi ajar dengan cara memberikan penjelasan beserta contoh pengerjaan soal. Selain itu pendampingan belajar dilakukan dengan cara membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah. Penyelesaian tugas-tugas sekolah oleh siswa memerlukan pendampingan karena terkadang siswa belum sepenuhnya memahami materi yang berkaitan dengan tugas yang sedang dikerjakan. Pengiriman tugas oleh guru melalui media online berupa grup whatsapp tidak jarang hanya berupa instruksi untuk membaca materi dari buku paket dan kemudian mengerjakan soal-soal yang terkait. Tanpa adanya penjelasan terkait materi yang dipelajari tentu berdampak pada minimnya pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Apalagi jika siswa tidak didampingi dalam belajar, maka ada kemungkinan siswa tidak melaksanakan tugas membaca itu dengan baik. Dengan demikian pendampingan siswa dalam belajar ini sangat diperlukan.

Pelaksanaan pendampingan belajar individu di Desa Sirnobojo dilakukan terhadap siswa bernama Adelia Syafaa Oktasari yang duduk dikelas V Sekolah Dasar. Mata pelajaran yang dipelajari saat dilakukan pendampingan adalah Pendidikan Agama Islam (PAI), Matematika dan Bahasa Inggris. Adapun materi pendampingan dan penyelesaian tugas yang diberikan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), adalah materi dan penyelesaian soal tentang kegiatan menulis huruf hijaiyah berupa potongan ayat Al-Qur'an dan pelajaran tentang hukum bacaan dalam ilmu tajwid. Dalam mempelajari materi pada pelajaran PAI terutama dalam hal menulis Al-Qur'an siswa memerlukan contoh, sehingga harus didampingi oleh orang yang dapat membimbing atau memberikan contoh bagaimana untuk menulis ayat Al-Qur'an.

Selain mata pelajaran PAI, siswa juga diberikan pendampingan pada mata pelajaran matematika. Materi matematika yang dipelajari adalah menghitung kecepatan, jarak dan waktu dengan tipe soal isian dan uraian. Dalam materi ini, siswa juga diminta mengubah satuan jarak, kecepatan, dan waktu dari satu bentuk ke bentuk lainnya. Oleh karena itu, siswa memerlukan bimbingan dalam menyelesaikannya. Bimbingan yang diberikan ini sekaligus sebagai pengalaman belajar bagi siswa karena dia akan mengimitasi atau meniru bagaimana proses pengerjaan yang tepat dalam menghitung jarak, kecepatan, waktu maupun bagaimana cara mengubah satuan dari satu bentuk ke bentuk lainnya.



Pada mata pelajaran Bahasa Inggris, pendampingan diberikan dengan cara mengajari anak untuk *mentranslate* pertanyaan dalam soal dengan diartikan kata per kata atau frase sesuai dengan konteks kalimat. Dengan pendampingan seperti ini, siswa mendapat kosakata yang lebih banyak terkait dengan materi dan pertanyaan yang ada pun dapat terjawab dengan baik. Manfaat yang dirasakan siswa adalah siswa merasa terbantu dengan lebih memahami materi pelajaran yang ada dengan adanya penjelasan yang disampaikan oleh pendamping, serta latihan soal yang dikerjakan di bawah pengawasan pendamping. Siswa juga lebih termotivasi untuk belajar dengan adanya perhatian, motivasi, pendampingan dan arahan yang diberikan oleh pendamping.

Adapun pendampingan belajar yang dilakukan secara kelompok dilaksanakan di RT 2, RW 5, Desa Bungur, Kecamatan Tulakan. Terdapat 4 siswa yang berasal dari kelas yang berbeda, yaitu Asih Dewi Apriani, kelas 4 MI, Imelda Aprilia Saputri dan Putri Lina Rahayu, kelas 5 SD, serta Putri Setya Ningsih, kelas 6 SD. Kegiatan belajar dilaksanakan sore hari selama 1-1,5 jam. Kegiatan pendampingan dilakukan dengan memberikan bantuan kepada dalam menyelesaikan tugas sekolah.

Selain pendampingan belajar secara kelompok terhadap 4 anak tersebut, juga diberikan pendampingan individual karena pertimbangan kelas dan kebutuhan belajar setiap anak berbeda-beda. Adapun Asih Dewi Apriani membutuhkan pendampingan belajar pada mata pelajaran Fiqih dan meminta untuk dijelaskan materi tentang khitan. Materi pelajaran fiqih memang perlu dijelaskan oleh orang dewasa yang sudah dapat memahami hukum. Sedangkan anak-anak masih belum sepenuhnya mampu untuk mencerna kalimat kalimat dalam bahasa yang digunakan untuk menjelaskan masalah fikih. Dengan adanya pendamping dalam belajar, siswa bisa mendapatkan penjelasan materi dari pendamping belajar. Menurut Asih Dewi Apriani, pendampingan belajar ini memberikan manfaat yaitu siswa yang bersangkutan merasa lebih memahami materi dengan baik dengan penjelasan yang mengasyikkan, dan suasana belajar menjadi lebih nyaman karena adanya bantuan yang diberikan oleh pendamping saat siswa mengalami kesulitan dalam belajar.

Imelda Aprilia Saputri membutuhkan pendampingan belajar pada mata pelajaran IPA Tema 2 dengan materi energi angin. Materi tentang energi angin merupakan materi baru yang abstrak dan perlu dijelaskan lebih detail agar siswa dapat memahaminya secara kontekstual bahasa ilmiah yang terdapat pada materi pelajaran IPA mungkin belum dapat sepenuhnya dipahami oleh siswa sekolah dasar sehingga perlu adanya penjelasan dari pendamping belajar. Adapun manfaat yang dirasakan oleh Imelda setelah mengikuti pendampingan belajar ini adalah merasa lebih mudah dalam memahami materi dan menjadi lebih santai dalam belajar karena adanya pendampingan dan bantuan yang diberikan saat siswa mengalami kesulitan.

Putri Lina Rahayu membutuhkan pendampingan belajar pada mata pelajaran IPA dengan materi organ gerak hewan dan manusia. Siswa membutuhkan penjelasan yang lebih detail mengingat materi organ gerak hewan dan manusia adalah materi yang kompleks, meliputi beberapa jenis hewan dan juga manusia. Adapun manfaat yang dirasakan oleh siswa yang bersangkutan adalah siswa mendapat penjelasan yang sangat membantu dalam memahami materi sehingga siswa ini pun

mendapat nilai maksimal dalam materi tersebut. Siswa juga merasa senang ketika belajar bersama dengan pendamping.

Putri Setya Ningsih membutuhkan pendampingan belajar pada mata pelajaran Bahasa Jawa dengan materi Aksara Jawa. Materi ini merupakan materi yang mungkin banyak tidak dikuasai oleh siswa pada masa sekarang karena aksara jawa tidak populer familier dalam kehidupan masyarakat atau bisa dikatakan tidak pernah dipakai sebagai symbol bahasa dalam kehidupan sehari-hari. Siswa memerlukan pendampingan khusus dalam mempelajari aksara jawa karena dalam menuliskannya perlu ketelitian dan dalam penggunaannya ada tata cara khusus yang harus dipahami oleh siswa, seperti misalnya untuk menghasilkan bunyi “i” harus digunakan ‘*sandangan wulu*’, untuk menghasilkan bunyi “u” harus digunakan ‘*sandangan suku*’ dan sebagainya. Adapun manfaat yang dirasakan oleh Putri Setya Ningsih dari kegiatan pendampingan belajar ini adalah belajar menjadi lebih menyenangkan karena ada saat santai dan serius, serta siswamenjadi lebih paham terhadap materi.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari pendampingan belajar yang dirasakan oleh kelima siswa tersebut adalah siswa menjadi lebih memahami materi, suasana belajar menjadi lebih nyaman, serius namun tidak tegang, karena ada saat untuk bermain. Penjelasan materi yang diberikan oleh pendamping cukup jelas dan mudah dipahami sehingga nilai yang diperoleh menjadi lebih baik. selain itu siswa tidak bosan dan tidak merasa terbebani dalam belajar karena ada pendampin yang membantu ketika siswamengalami kesulitan belajar. Siswa juga menjadi termotivasi dalam belajar karena adanya perhatian dan bimbingan dari pendamping.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan pengabdian dapat disimpulkan bahwa

1. manfaat dari pendampingan belajar yang dirasakan oleh siswa tersebut adalah siswa menjadi lebih memahami materi, suasana belajar menjadi lebih nyaman, serius namun tidak tegang, karena ada saat untuk bermain.
2. Penjelasan materi yang diberikan oleh pendamping cukup jelas dan mudah dipahami sehingga nilai yang diperoleh menjadi lebih baik.
3. Siswa tidak bosan dan tidak merasa terbebani dalam belajar karena ada pendamping yang membantu ketika siswa mengalami kesulitan belajar. Siswa juga menjadi termotivasi dalam belajar karena adanya perhatian dan bimbingan dari pendamping.

DAFTAR PUSTAKA

Afnibar & Fajhriani, Dyla (2020). Pemanfaatan Whatsapp Sebagai Media Komunikasi Antara Dosen dan Mahasiswa dalam Menunjang Kegiatan Belajar (Studi terhadap Mahasiswa UIN Imam

- Bonjol Padang). *Al Munir: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam, Volume 11, Nomer1*.
<https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/almunir>. Diunduh tanggal 25 Oktober 2020.
- Heruman. 2008. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- <http://lpmpplampung.kemdikbud.go.id/detailpost/pemanfaatan-media-sosial-untuk-pembelajaran-dari-rumah-bagi-siswa-sekolah-dasar-di-masa-pandemi-Covid-19>
- <https://pusdatin.kemdikbud.go.id/pembelajaran-online-di-tengah-pandemi-Covid-19-tantangan-yang-mendewasakan/>
- Prasetyo, Fajar Ahmad Dwi. 2018. Pendampingan Orang Tua dalam Proses Belajar Anak. *Skripsi*.
https://repository.usd.ac.id/18145/2/141114056_full.pdf. diunduh tanggal 17 Desember 2020
- Riyana, Cepi. 2019. *Produksi Bahan Pembelajaran Berbasis Online*. Banten: Penerbit Universitas Terbuka.
- Silberman, Melvin L. 2011. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. (Terjemahan Raisul Muttaqien, edisi revisi). Boston: Allyn and Bacon. (Buku asli diterbitkan tahun 1996)
- Supriyono, Agus. 2011. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Taufiq, Agus. 2016. *Pendidikan Anak di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka

POTRET PEMBELAJARAN DAN POLA PENDAMPINGAN BELAJAR ORANG TUA PADA MASA PANDEMI COVID-19

Sri Iriyanti

Program Studi Pendidikan Sejarah, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: sriiriyanti@ymail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran pelaksanaan kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) dan mengetahui pola pendampingan belajar yang dilakukan orang tua siswa SD di Kabupaten Pacitan selama masa pandemi COVID-19. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif deskriptif. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan angket yang sampelnya diambil secara random dari orang tua siswa SD di Kabupaten Pacitan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa selama pelaksanaan BDR, 44,4% anak belajar tanpa diminta dan mampu menyelesaikan tugas secara mandiri; 37,1% anak yang belajar setelah diingatkan orang tua memiliki kemandirian menyelesaikan tugas sebesar 70%; dan 18,5% anak yang hanya belajar saat ada tugas memiliki kemandirian menyelesaikan tugas sebesar 80%. Dari sisi kualitas hasil belajar, 53,8% anak yang mampu melaksanakan kegiatan BDR dengan baik memiliki hasil belajar konstan, sedangkan anak cukup, kurang, dan tidak mampu melaksanakan BDR mayoritas memiliki penurunan hasil belajar. Dari sisi pendampingan belajar yang dilakukan orang tua terhadap anak, 85,2% orang tua mendampingi anaknya belajar menggunakan model/media pembelajaran tertentu. Tetapi dalam hal pemberian fasilitas penunjang BDR, orang tua yang tidak mendampingi anak belajar (sebesar 14,8%) justru memberikan fasilitas yang lebih baik kepada anaknya dengan nilai rata-rata sebesar 50%, yaitu 15,2% lebih baik daripada fasilitas yang diberikan orang tua yang mendampingi anaknya belajar (sebesar 34,8%).

Kata Kunci: Belajar Dari Rumah (BDR), Pendampingan Belajar Orang Tua

PENDAHULUAN

Berbagai persoalan seputar COVID-19 masih menjadi isu global yang santer dibicarakan hingga saat ini. Sejak dilaporkan pertama kali di Wuhan, Propinsi Hubei pada Desember 2019 lalu, virus yang ditularkan dari manusia ke manusia ini telah merenggut jutaan nyawa dan mewabah ke seluruh penjuru dunia, termasuk Indonesia. Menanggapi hal tersebut, kebijakan pembatasan aktivitas sosial (*social distancing*) dan karantina wilayah (*lockdown*) menjadi pilihan yang dinilai paling efektif untuk menekan angka penularan COVID-19. Efeknya, berbagai sektor kehidupan masyarakat mendadak lumpuh, mulai dari sektor ekonomi, pariwisata, transportasi, sosial, dan pendidikan.

Pada sektor pendidikan, dampak COVID-19 mulai terasa berat sejak terbitnya Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pembatasan Pertemuan Fisik (*physical distancing*) pada tanggal 24 Maret 2020. Para pelaksana pendidikan mau tidak mau harus banyak melakukan penyesuaian terhadap berbagai kebijakan, mulai dari pembatalan Ujian Nasional, perubahan mekanisme Ujian Sekolah, kenaikan kelas, dan sistem PPDB, hingga perubahan sistem pembelajaran yang difokuskan melalui kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) secara daring. Meski sama-sama

memerlukan konsep pemikiran yang memadai dari para pemangku kepentingan pendidikan, kegiatan BDR menjadi persoalan yang paling kompleks, karena keberhasilan kegiatan BDR sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain: (1) kesiapan dan kemampuan guru dalam meramu strategi pembelajaran yang tepat dengan segala keterbatasan yang ada; (2) kesiapan dan kemampuan siswa dalam menerima dan mengikuti rancangan kegiatan BDR yang disiapkan guru; (3) ketersediaan fasilitas yang memadai, seperti ketersediaan *smartphone* atau laptop dan jaringan internet. Selain itu, pada jenjang pendidikan dasar, keberhasilan BDR juga sangat dipengaruhi oleh peran orang tua karena kebanyakan anak SD relatif belum bisa belajar secara mandiri, sehingga untuk dapat belajar dengan baik, anak masih sangat membutuhkan pendampingan orang tua.

Pendampingan orang tua pada pelaksanaan BDR bagi siswa SD di masa pandemi COVID-19 menjadi hal yang sangat berat dan berbeda, bahkan bagi orang tua yang sudah terbiasa mendampingi anak belajar sehari-hari sebelum wabah COVID-19 melanda. Hal ini dipengaruhi oleh berbagai macam faktor. **Pertama**, orang tua tidak bisa fokus membimbing anak, karena di masa pandemi ini, kebanyakan orang tua lebih fokus untuk menciptakan kestabilan ekonomi dan kesehatan keluarga, yang dianggap sebagai prioritas agar keluarganya tetap *survive* di masa pandemi. Padahal, pendidikan anak juga menjadi hal yang tidak dapat diabaikan dalam kondisi apapun.

Kedua, paradigma orang tua yang kurang tepat terhadap tugas mendidik anak sekolah, yaitu orang tua seringkali melimpahkan tanggung jawab pendidikan anak kepada guru di sekolah (Akbar, 2011), sehingga ketika anak harus melakukan kegiatan BDR, kebanyakan orang tua menilai bahwa mendampingi anak belajar adalah tanggung jawab baru yang sangat merepotkan. Padahal sejatinya, orang tua memang memiliki tanggung jawab penuh dalam hal membimbing dan mendidik anak.

Ketiga, bagi orang tua yang sebelumnya tidak mengatur kedisiplinan belajar anak di rumah, orang tua menjadi sangat kerepotan untuk membentuk kebiasaan belajar di rumah bagi anak. Terlebih kondisi pandemi banyak memberikan batasan agar anak tidak beriteraksi di luar rumah, sehingga anak akan semakin bosan dan cenderung susah dikendalikan. Selain itu, anggapan anak bahwa rumah adalah tempat bermain dan saat tidak masuk sekolah adalah hari libur (libur artinya anak bebas dari tugas belajar) juga memberikan tantangan yang lebih berat bagi orang tua untuk mengkondisikan anak agar tetap semangat belajar dalam berbagai keterbatasan

Keempat, pelaksanaan kegiatan BDR yang dilaksanakan secara *daring* tentu menuntut orang tua untuk "melek teknologi". Sementara itu, fakta di lapangan menunjukkan bahwa kebanyakan orang tua siswa yang tinggal di daerah, kurang menguasai teknologi, bahkan belum memiliki sarana belajar yang memadai, sehingga orang tua harus melalui proses penyesuaian yang lebih panjang dan mengakibatkan kegiatan belajar anak terhambat.

Kelima, tingkat kesulitan materi pelajaran anak yang selalu meningkat setiap saat membuat beberapa orang tua mengaku tidak sanggup mengajari anak belajar secara mandiri. Apalagi pada kegiatan BDR ini, orang tua anak SD dituntut untuk menggantikan peran guru yang bukan hanya

sekedar mendampingi belajar, melainkan juga menjelaskan dan mengajarkan materi pelajaran kepada anak.

Uraian di atas memberikan gambaran yang sangat jelas bahwa untuk menyukseskan pelaksanaan kegiatan BDR, orang tua siswa SD dengan segala keterbatasannya, dituntut untuk menggantikan peran guru dan kepala sekolah sekaligus. Hal ini didasarkan pada fakta bahwa orang tua siswa SD tidak hanya dituntut untuk memastikan keterlaksanaan aktivitas belajar anak di rumah seperti mengontrol pola hidup anak, mengontrol jadwal tidur yang berimbas pada pola dan kedisiplinan belajar, dan mengontrol penggunaan *gadget* yang menjadi sarana belajar utama di masa pandemi tetapi juga dituntut untuk mampu membimbing dan memberikan penjelasan tentang materi pelajaran yang harus dikuasai anaknya. Dalam hal ini, kreativitas orang tua siswa SD dalam memilih dan menentukan metode atau strategi pembelajaran menjadi salah satu kunci keberhasilan pelaksanaan kegiatan BDR yang dilakukan anak. Tentunya, perbedaan latar belakang dan kondisi orang tua akan melahirkan paradigma yang berbeda terhadap kegiatan BDR, sehingga pola pendampingan belajar yang dihasilkan pun akan sangat beragam. Sehubungan dengan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran pola pendampingan belajar yang dilakukan orang tua dan implementasi kegiatan BDR anak selama masa pandemi COVID-19. Harapannya, hasil penelitian ini bisa dijadikan referensi orang tua siswa SD untuk mempermudah tanggung jawabnya dalam mendampingi belajar anak-anaknya.

KAJIAN LITERATUR

Kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) merupakan bagian dari pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan dari rumah dengan menggunakan sistem dalam jaringan (daring). Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan *platform* yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan. Sofyana dan Abdul (2019) mengemukakan bahwa pembelajaran daring bertujuan untuk memberikan layanan pembelajaran bermutu yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar yang lebih banyak dan lebih luas. Implementasinya, pembelajaran BDR yang mengusung konsep daring ini memanfaatkan berbagai aplikasi bantu, seperti *zoom*, *google meet*, *google classroom*, *google teams*, *whatsapp*, *web blog*, dan lain-lain.

Sebagai metode pembelajaran baru yang hadir di masa pandemi COVID-19, pelaksanaan kegiatan BDR masih mengalami berbagai kendala. Mengatasi berbagai kendala yang ada, pemerintah melalui Kemdikbud menerbitkan Surat Edaran Mendikbud No. 4 Tahun 2020 yang mengatur tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (COVID-2019). Surat edaran tersebut menjelaskan bahwa proses BDR dilaksanakan dengan beberapa ketentuan, antara lain: (1) Kegiatan BDR dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan; (2) Kegiatan BDR difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup,

antara lain mengenai pandemi COVID-19; (3) Aktivitas dan tugas pembelajaran pada pelaksanaan BDR dapat bervariasi antarsiswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah; dan (4) Bukti atau produk aktivitas BDR diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif.

Pola Pendampingan Belajar

Pendampingan belajar anak merupakan salah satu tugas dan tanggung jawab orang tua dalam rangka memfasilitasi bekal pendidikan bagi anak. Pendampingan belajar yang dilakukan orang tua dapat dilaksanakan dalam bentuk pengawasan dan bimbingan. Akbar (2011) mengemukakan bahwa pengawasan dan bimbingan orang tua berfungsi sebagai alat kontrol untuk mengawasi dan mengetahui segala kekurangan dan kesulitan anak dalam proses belajarnya. Selain itu, pendampingan orang tua juga bermanfaat untuk meningkatkan disiplin anak dalam belajar dan meningkatkan motivasi belajar anak.

Dalam rangka menciptakan pola pendampingan belajar yang baik, Ibrahim (2012) memberikan daftar aktivitas orang tua yang sebaiknya dilakukan dan dihindari selama mendampingi kegiatan belajar anak. Hal-hal yang sebaiknya dihindari orang tua saat melakukan kegiatan pendampingan belajar anak, antara lain: (1) *Menghindari cinta bersyarat pada anak*, yaitu membiasakan diri untuk memberikan hadiah atas keberhasilan anak dan memberikan hukuman atas kegagalan anak; (2) *Menghindari cinta iming-iming*, yaitu cinta yang diberikan kepada anak tidak bersifat menghargai anak atas kesuksesan dan pencapaian anak; (3) *Pengharapan orang tua yang tidak sehat*, yaitu ketika orang tua memasang target yang tidak mampu dicapai anak; (4) *Memberikan pujian dan hukuman yang tidak sehat*, misalnya memuji anak karena kepandaianya (bukan karena usahanya) sehingga mengakibatkan pola pikir anak terpusat pada hasil. Orang tua juga tidak diperkenankan untuk mengkritik dan menyalahkan kemampuan anak sebagai penyebab kegagalannya, karena hal itu akan menghancurkan rasa percaya diri anak; dan (5) *Menjadi orang tua target*, yaitu orang tua yang terlalu memberikan penekanan besar terhadap hasil usaha anak untuk berprestasi.

Ibrahim (2012) juga merekomendasikan beberapa hal-hal yang sebaiknya dilakukan orang tua dalam mendampingi anak belajar, antara lain: (1) *Menghargai cinta*, dalam hal ini orang tua diharapkan mendidik anak dengan menggunakan cinta yang efektif, misalnya cinta yang tidak membolehkan segala hal, cinta yang tidak menoleransi, sikap tidak hormat, tetapi juga cinta yang cukup besar untuk membiarkan anak-anak melakukan kesalahan dan mengijinkan mereka untuk hidup sebagai konsekuensi kesalahan itu; (2) *Pengharapan orang tua yang sehat*, dapat dilakukan dengan cara memotivasinya dan menunjukkan suatu kondisi dalam diri anak untuk mendorong dan menggerakkannya untuk melakukan kegiatan yang dapat mencapai tujuan; (3) *Pujian dan hukuman yang sehat*, yaitu berupaya memuji usaha yang dilakukan anak dan memberikan hukuman dengan penuh kasih sayang dan nada bicara yang tenang; (4) *Berjuang mencapai keunggulan*, dalam hal ini orang tua perlu mendorong anak untuk menerima dirinya apa adanya dan membebaskan dirinya untuk

hidup dengan caranya sendiri agar anak dapat mencapai tujuan yang ditentukan sebagai salah satu bentuk pencapaian keunggulan; dan (5) *Menciptakan seorang manusia*, yaitu peran orang tua untuk memotivasi agar anak tidak takut gagal dan kehilangan kasih sayang dari orang tuanya.

Di samping hal-hal di atas, Liem Hwie (Kartono, 1985) berpendapat bahwa pendampingan belajar yang dilakukan orang tua juga harus memperhatikan beberapa aspek, antara lain: (1) Menyediakan fasilitas belajar; (2) Mengawasi kegiatan belajar anak di rumah; (3) Mengawasi penggunaan waktu belajar anak di rumah; (4) Mengawasi kesulitan yang dihadapi anak dalam belajar; dan (5) Menolong anak dalam mengatasi kesulitan dalam belajar.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif deskriptif. Secara sistematis, peneliti menganalisis dan menyajikan fakta tentang pelaksanaan kegiatan BDR dan pola pendampingan belajar orang tua terhadap anak di masa pandemi, yang hasilnya disajikan secara deskriptif (Azwar, 2007). Penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan, tepatnya Bulan November-Desember 2020, di Kabupaten Pacitan. Subyek penelitian ini adalah 27 orang tua siswa SD di lingkungan Kabupaten Pacitan yang dipilih secara random. Data yang digunakan dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan angket pendampingan belajar anak yang memadukan konsep *close minded* dan *open minded*. Pertanyaan dalam angket yang disusun dengan konsep *close minded* bertujuan untuk mengetahui ketegasan jawaban responden terhadap pertanyaan yang diajukan. Pertanyaan yang disusun dengan konsep *open minded* bertujuan untuk menggali jawaban responden secara mendalam. Adapun teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada model analisis Miles and Huberman (Sugiyono, 2011) yang terdiri dari empat tahapan, yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan 27 orang tua siswa SD yang berdomisili di Kabupaten Pacitan. Di antara 27 responden tersebut, 6 orang berstatus ayah dan 21 orang lainnya berstatus ibu. Ditinjau dari aspek usia, 11 responden berada pada rentang usia 25-35 tahun, 14 responden berada pada rentang usia 36-45 tahun, sedangkan 2 responden lainnya berusia > 45 tahun. Berdasarkan tingkat pendidikannya, 1 responden lulus SMP/ sederajat, 9 responden lulus SMA/ sederajat, 4 responden berpendidikan D1-D3, 12 responden berpendidikan S1/D4, dan 1 responden lainnya berpendidikan S2-S3. Sedangkan berdasarkan status pekerjaan, 22 responden merupakan orang tua bekerja, sementara 5 responden lainnya merupakan orang tua yang tidak bekerja. Selanjutnya, pembahasan hasil penelitian ini akan difokuskan pada dua pokok bahasan di bawah ini:

1. Potret kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR)

Implementasi kegiatan BDR pada penelitian ini menunjukkan bahwa anak belajar melalui tiga cara, yaitu: (1) belajar tanpa diminta; (2) belajar setelah diingatkan; dan (3) belajar saat ada tugas.



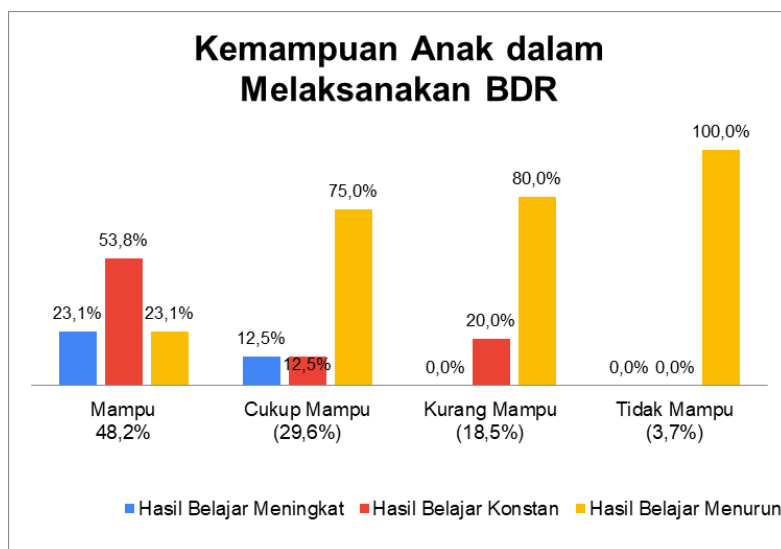
Gambar 1. Cara Belajar Anak dan Kemandirian Penyelesaian Tugas

Gambar 1 menunjukkan bahwa selama pelaksanaan BDR, sebanyak 44,4% anak dapat melaksanakan kewajiban belajarnya tanpa diminta. Anak yang belajar tanpa diminta (K1) memiliki kemandirian penuh (100%) dalam mengerjakan tugas selama pelaksanaan BDR. Orang tua anak yang tergabung dalam kelompok K1 mengaku bahwa anak-anaknya hanya akan minta bantuan dalam mengerjakan tugas ketika anak benar-benar tidak bisa menyelesaikan tugas yang diterima. Di samping aktivitas mengerjakan tugas, anak-anak yang tergabung dalam kelompok K1 juga melakukan aktivitas belajar lain, yaitu: (1) berlatih soal-soal di LKS, (2) belajar menggunakan aplikasi/website pembelajaran di internet; (3) membaca materi pelajaran yang ada di buku, dan (4) melakukan eksperimen tentang materi pelajaran yang dipelajari.

Pada kelompok K2, diketahui ada 37,1% anak yang belajar setelah diingatkan orang tua. Ditinjau dari kemandirian anak dalam menyelesaikan tugas, diketahui bahwa 70% anak yang tergabung dalam kelompok K2 dapat menyelesaikan tugas secara mandiri. Sementara itu, 30% lainnya selalu minta bantuan saat menerima tugas. Menurut pengakuan orang tua, anak-anak yang selalu minta bantuan dalam menyelesaikan tugas memiliki kebiasaan mengerjakan tugas di akhir *dateline*, bahkan baru mau mengerjakan tugas setelah diingatkan orang tua. Selain itu, anak-anak yang selalu minta bantuan dalam mengerjakan tugas cenderung memiliki frekuensi belajar yang rendah dan cenderung banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game* di *smartphone* dan bermain bersama teman-temannya. Sementara itu, 70% anak dalam kelompok K2 yang dapat menyelesaikan tugasnya secara mandiri memiliki aktivitas belajar dan bermain yang relatif seimbang, karena selain menghabiskan waktu untuk bermain, anak-anak pada kelompok ini juga rajin berlatih soal dan membaca buku pelajaran yang dimiliki.

Pada kelompok K3, terdapat 18,5% anak yang hanya belajar saat ada tugas. Namun demikian, 80% anak yang tergabung dalam kelompok K3 dinilai memiliki kemandirian dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Meskipun pada praktiknya, mayoritas orang tua anak pada kelompok K3 mengaku harus seringkali mengingatkan anak untuk mengerjakan tugas. Selain itu, anak-anak pada kelompok ini dinilai memiliki kepribadian yang mudah bosan, karena ditinjau dari aktivitas belajarnya, anak cenderung memilih belajar melalui *gadget* untuk mengakses aplikasi/website

pembelajaran dan menonton video edukatif “Nusa dan Rara”. Di samping itu, anak pada kelompok ini juga memanfaatkan *gadget* untuk mengakses *instagram* dan bermain *game*.



Gambar 2. Kemampuan Anak dalam Melaksanakan BDR

Gambar 2 menunjukkan bahwa 48,2% anak mampu melaksanakan kegiatan BDR dengan baik. Meskipun, pada praktiknya, anak tetap mengalami beberapa kendala, antara lain: keterbatasan jaringan dan kuota internet, kurangnya media yang memotivasi anak untuk semangat belajar, keterbatasan kemampuan anak maupun orang tua dalam memahami materi pelajaran, dan anak merasa jenuh karena harus belajar mandiri tanpa guru dan teman-temannya sebagaimana biasanya. Ditinjau dari perubahan hasil belajar anak selama BDR, diketahui bahwa 53,8% anak yang mampu melaksanakan BDR dengan baik memiliki hasil belajar yang konstan. 23,1% anak dinilai memiliki peningkatan hasil belajar, sedangkan 23,1% lainnya mengalami penurunan. Dengan demikian, dapat diasumsikan bahwa mayoritas anak yang mampu melaksanakan BDR dengan baik memiliki hasil belajar yang relatif konstan dengan hasil belajar sebelum BDR.

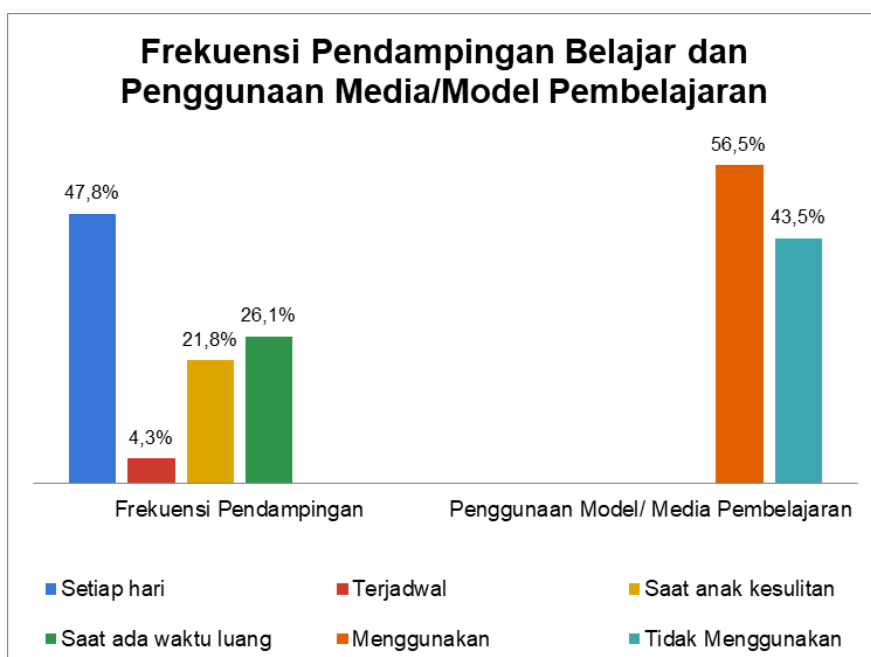
Sebanyak 29,6% anak yang cukup mampu melaksanakan kegiatan BDR, mayoritas mengalami penurunan hasil belajar. Pada praktiknya, rata-rata anak mengalami kendala berupa ketidakmampuan untuk menyesuaikan diri dengan sistem pembelajaran daring yang waktunya cenderung lebih fleksibel daripada pembelajaran tatap muka. Hal itu ditunjukkan dengan perilaku anak yang tidak disiplin dan cenderung malas belajar, anak sulit untuk konsentrasi, anak hanya belajar ketika ditunggu orang tua, dan fasilitas *gadget* yang seharusnya digunakan untuk menunjang pembelajaran justru banyak digunakan untuk bermain *game*. Kondisi serupa juga dialami oleh anak yang kurang dan tidak mampu dalam melaksanakan BDR, sehingga mayoritas hasil belajarnya pun mengalami penurunan yang signifikan daripada sebelumnya.

2. Pola pendampingan belajar orang tua siswa SD



Gambar 3. Keterlibatan Orang Tua dalam Mendampingi Belajar Anak

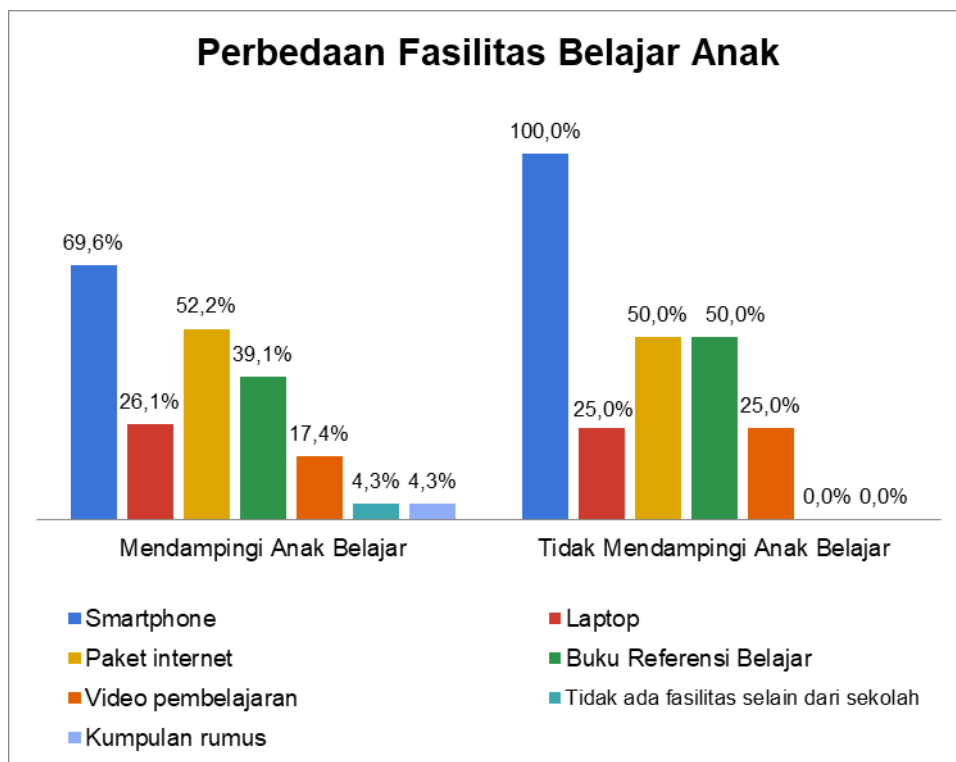
Gambar 3 menunjukkan bahwa 85,2% orang tua aktif mendampingi anaknya belajar selama pelaksanaan BDR. Sementara itu, 14,8% orang tua mengaku tidak mendampingi anaknya belajar dengan alasan sibuk bekerja dan sebagian mengutus orang lain untuk mendampingi anaknya belajar.



Gambar 4. Frekuensi Pendampingan Belajar dan Penggunaan Media/Model Pembelajaran

Gambar 4 menunjukkan dari 85,2% orang tua yang melakukan pendampingan belajar anaknya, 47,8% orang tua mengaku mendampingi anaknya belajar setiap hari, 4,3% orang tua mendampingi anak belajar secara terjadwal beberapa hari sekali, 21,6% orang tua melakukan pendampingan saat anak mengalami kesulitan, dan 26,1% orang tua mendampingi anak belajar saat ada waktu luang. Ditinjau dari penggunaan media/model pembelajaran, 56,5% orang tua mengaku menggunakan model/media pembelajaran selama mendampingi anak belajar. Beberapa contoh media pembelajaran

yang digunakan orang tua, antara lain: *flashcard*, *gadget*, dan rangkuman materi pelajaran sesuai tema. Adapun beberapa model pembelajaran yang digunakan orang tua, antara lain: pembelajaran kontekstual, *problem solving*, pemberian *reward*, dan penanaman konsep belajar dimanapun-bersama siapapun.



Gambar 5. Perbedaan Fasilitas Belajar Anak Berdasarkan Pendampingan Orang Tua

Gambar 5 menunjukkan bahwa pada orang tua yang mendampingi belajar anaknya memberikan 6 jenis fasilitas, yaitu *smartphone* (69,6%), *laptop* (26,1%), paket internet (52,2%), buku referensi belajar (39,1%), video pembelajaran (17,4%), kumpulan rumus (4,3%), dan ada 4,3% orang tua yang tidak memberikan tambahan fasilitas BDR selain fasilitas yang diberikan sekolah. Secara matematis, nilai rata-rata pemberian fasilitas BDR dari orang tua yang mendampingi anaknya belajar adalah sebesar 34,8%.

Orang tua yang tidak mendampingi belajar anaknya memberikan 5 jenis fasilitas, yaitu *smartphone* (100%), *laptop* (25%), paket internet (50%), buku referensi belajar (50%), dan video pembelajaran (25%). Secara matematis, nilai rata-rata pemberian fasilitas BDR dari orang tua yang tidak mendampingi anaknya belajar adalah sebesar 50%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Selama pelaksanaan BDR, 44,4% anak belajar tanpa diminta dan mampu menyelesaikan tugas secara mandiri; 37,1% anak yang belajar setelah diingatkan orang tua memiliki kemandirian menyelesaikan tugas sebesar 70%; dan 18,5% anak yang hanya belajar saat ada tugas memiliki

kemandirian menyelesaikan tugas sebesar 80%. Dari sisi kualitas hasil belajar, 53,8% anak yang mampu melaksanakan kegiatan BDR dengan baik memiliki hasil belajar konstan, sedangkan anak cukup, kurang, dan tidak mampu melaksanakan BDR mayoritas memiliki penurunan hasil belajar.

2. Selama pelaksanaan BDR, 85,2% orang tua mendampingi anaknya belajar menggunakan model/media pembelajaran tertentu. Tetapi dalam hal pemberian fasilitas penunjang BDR, orang tua yang tidak mendampingi anak belajar (sebesar 14,8%) justru memberikan fasilitas yang lebih baik kepada anaknya dengan nilai rata-rata sebesar 50%, yaitu 15,2% lebih baik daripada fasilitas yang diberikan orang tua yang mendampingi anaknya belajar (sebesar 34,8%).

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Almas. 2011. *Peran Orang Tua dalam Pendampingan Anak*. Yogyakarta: BPFE.
- Kartini, Kartono. (1985). *Peran Orang Tua dalam Memandu Anak*. Jakarta: Rajawali.
- Kemendikbud. 2020. *Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pembatasan Pertemuan Fisik (physical distancing)*. Jakarta: Kemendikbud.
- Sofyana & Abdul. 2019. Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp Pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*. Volume 8 Nomor 1, Halm. 81-86.
- Ibrahim. 2012. *Pengaruh Bimbingan Orang Tua Terhadap Belajar Anak*. Bandung: Angkasa.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Syaifuddin Azwar. 2007. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

SEHAT MENTAL DI MASA PANDEMI COVID-19**Anung Probo Ismoko¹, Danang Endarto Putro²**

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi STKIP PGRI Pacitan

E-mail: ismokoanung@gmail.com

Abstrak

Covid-19 atau virus corona yang pada saat ini menjadi suatu masalah yang mengancam kehidupan masyarakat. Dampak yang di akibatkan oleh Covid-19 tidak hanya merusak kesehatan jasmani, akan tetapi kesehatan mental akan terganggu. Banyak masyarakat yang mengalami gangguan mental pada masa pandemi penyakit Covid-19. Gangguan sehat mental yang sering menghantui adalah kecemasan, depresi, stres, mudah terbawa emosi dan sebagainya. Gangguan sehat mental ini secara lambat laun akan mengganggu keseimbangan di otak, sehingga akan timbul gangguan psikis atau psikosomatik. Berdasarkan permasalahan tersebut, sosialisasi tentang pentingnya sehat mental di masa pandemi Covid-19 merupakan upaya untuk menjaga kesehatan mental di kalangan masyarakat.. Karena setiap orang yang terganggu kesehatan mentalnya, maka sistem imunitas tubuh orang tersebut akan mengalami penurunan yang mengakibatkan akan mudah terserang penyakit. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah daring dengan aplikasi zoom dengan metode presentasi, diskusi dan tanya jawab. Berbagai materi presentasi yang telah di tentukan dipersiapkan untuk menjelaskan sehat mental di masa pandemi Covid-19. Hasil pengabdian kepada masyarakat adalah pengetahuan kepada masyarakat mengenai pentingnya sehat mental di masa pandemi Covid-19. Hal tersebut dibuktikan dengan pola pikir dan pandangan masyarakat mengenai pentingnya sehat mental di masa pandemi Covid-19 sebelum dan sesudah di adakannya pembinaan.

Kata kunci: *Sehat Mental, Covid-19***PENDAHULUAN**

Tridharma perguruan tinggi adalah kewajiban yang harus di laksanakan oleh dosen di perguruan tinggi. Kegiatan pengabdian pada masyarakat adalah salah satu dari Tridharma yang harus di jalankan setiap semester. Salah satu program pengabdian kepada masyarakat dosen Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi STKIP PGRI Pacitan di masa pandemi Covid-19 ini adalah mengadakan kegiatan penyuluhan mengenai kesehatan mental yang harus dijaga di masa pandemi Covid-19. Adapun judul kegiatan ini adalah Sehat Mental di Masa Pandemi Covid-19.

Kegiatan ini dilaksanakan dengan alasan di mana pada masa pandemi Covid-19 ini telah menjadi momok masyarakat di Indonesia. Covid-19 atau virus corona ini telah menelan korban 345.000 kasus positif dan korban 12.156 meninggal dunia. Dampak pandemi Covid-19 ini tidak hanya mengganggu kesehatan jasmani, akan tetapi juga mengganggu kesehatan mental masyarakat. Gangguan-gangguan sehat mental yang sering menghantui adalah cemas berlebihan, depresi, stres, mudah terbawa emosi dan sebagainya. Gangguan sehat mental ini secara lambat laun akan mengganggu keseimbangan di otak, sehingga akan timbul gangguan psikis atau psikosomatik.

Kampung Sudagaran yang berada di tengah Kota Yogyakarta merupakan daerah rawan, masyarakatnya terhadap penyebaran virus Covid-19. Pusat kota Yogyakarta di mana sebagai tujuan wisata dari berbagai penjuru tanah air ini, bisa saja terjadi tempat penyebaran virus Covid-19. Banyak masyarakat di kampung ini yang mengalami permasalahan kesehatan mental yang berlebihan (parno) terhadap virus Covid-19. Hal ini perlu ditangkal dengan upaya kuratif yaitu pencegahan melalui sosialisasi sehat mental di masa pandemi Covid-19. Tujuan pengabdian adalah mensosialisasikan sehat mental kepada pemuda dan pengurus kampung yang berada di Kampung Sudagaran.

Virus corona atau Covid-19 adalah kumpulan virus yang bisa menginfeksi sistem pernapasan. Pada banyak kasus, virus ini hanya menyebabkan infeksi pernapasan ringan, seperti flu. Namun, virus ini juga bisa menyebabkan infeksi pernapasan berat, seperti infeksi paru-paru (pneumonia). Virus ini menular melalui percikan dahak (droplet) dari saluran pernapasan, misalnya ketika berada di ruang tertutup yang ramai dengan sirkulasi udara yang kurang baik atau kontak langsung dengan droplet. Virus Corona dapat menginfeksi siapa saja, tetapi efeknya akan lebih berbahaya atau bahkan fatal bila terjadi pada orang lanjut usia, ibu hamil, orang yang memiliki penyakit tertentu, perokok, atau orang yang daya tahan tubuhnya lemah, misalnya pada penderita kanker.

Belum ada obat yang benar-benar efektif untuk mengatasi infeksi virus Corona atau COVID-19. Pilihan pengobatan akan disesuaikan dengan kondisi pasien dan tingkat keparahannya. Beberapa pasien dengan gejala ringan atau tanpa gejala akan di sarankan untuk melakukan protokol isolasi mandiri di rumah sambil tetap melakukan langkah pencegahan penyebaran infeksi virus Corona. Sampai saat ini, belum ada vaksin untuk mencegah infeksi virus Corona atau COVID-19. Oleh sebab itu, cara pencegahan yang terbaik adalah dengan menghindari faktor-faktor yang bisa menyebabkan Anda terinfeksi virus ini, yaitu: Terapkan physical distancing, gunakan masker dan rutin mencuci tangan dengan air dan sabun atau hand sanitizer yang mengandung alkohol minimal 60%. Jangan menyentuh mata, mulut, dan hidung sebelum mencuci tangan. Tingkatkan daya tahan tubuh dengan pola hidup sehat, seperti mengonsumsi makanan bergizi, berolahraga secara rutin, beristirahat yang cukup, dan mencegah stres. Jaga kebersihan benda yang sering disentuh dan kebersihan lingkungan, termasuk kebersihan rumah. Sasaran kegiatan ini adalah pemuda sebagai perwakilan dari masyarakat Kampung Sudagaran. Kegiatan ini diharapkan bermanfaat agar pemuda khususnya khususnya di Kampung Sudagaran mendapat pengetahuan tentang sehat mental di masa pandemi Covid-19. Tujuan pengabdian adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kesadaran pemuda akan pentingnya sehat mental di masa pandemi Covid-19.
2. Mensosialisasikan kepada pemuda tentang pentingnya menjaga sehat mental di masa pandemi Covid-19.

Sehat

Menurut Kartika Sari Dewi, 2012: 10, Sehat (Health) secara umum dapat dipahami sebagai kesejahteraan secara penuh (keadaan yang sempurna) baik secara fisik, mental, maupun sosial, tidak hanya terbebas dari penyakit atau keadaan lemah. Menurut Undang-undang Kesehatan No. 23

Tahun 1992 menyatakan bahwa sehat adalah suatu keadaan sehat secara fisik, mental, dan sosial dimana memungkinkan setiap manusia untuk hidup produktif baik secara sosial maupun ekonomis. Kesehatan mental yang dimaksudkan adalah keadaan dari kualitas individu manusia dalam memahami kesejateraan hidup yang sadar pada kemampuan individu manusia untuk mengelola stres kehidupan yang wajar, untuk bekerja secara produktif dan menghasilkan, serta berperan serta pada lingkungan sosialnya.

Individu Yang Sehat Mental

Menurut Kartono dalam Kartika Sari Dewi, 2012: 11, Pribadi yang normal/bermental sehat adalah pribadi yang menampilkan tingkah laku yang adekuat & bisa diterima masyarakat pada umumnya, sikap hidupnya sesuai norma & pola kelompok masyarakat, sehingga ada relasi interpersonal & intersosial yang memuaskan. Individu yang sehat mentalnya adalah mereka yang memiliki kemampuan untuk menahan diri, menunjukkan kecerdasan, berperilaku dengan menenggang perasaan orang lain, serta memiliki sikap hidup yang bahagia (Karl Menninger, dalam Kartika Sari Dewi, 2012: 11). Saat ini, individu yang sehat mental dapat dapat didefinisikan dalam dua sisi, secara negatif dengan absennya gangguan mental dan secara positif yaitu ketika hadirnya karakteristik individu sehat mental. Adapun karakteristik individu sehat mental mengacu pada kondisi atau sifat-sifat positif, seperti: kesejahteraan psikologis (psychological well-being) yang positif, karakter yang kuat serta sifat-sifat baik/ kebajikan (virtues) (Lowenthal, Kartika Sari Dewi, 2012: 11).

Ruang lingkup dalam kesehatan mental.

Kartika Sari Dewi, 2012: 11-12, Adapun tujuan dan sasaran dalam Gerakan Kesehatan Mental itu sendiri meliputi tujuannya: a. memahami makna sehat mental dan faktor-faktor yang mempengaruhinya memahami pendekatan-pendekatan yang digunakan dalam penanganan kesehatan mental c. memiliki kemampuan dasar dalam usaha peningkatan dan pencegahan kesehatan mental masyarakat d. memiliki sikap proaktif dan mampu memanfaatkan berbagai sumber daya dalam upaya penanganan kesehatan mental masyarakat e. meningkatkan kesehatan mental dan mengurangi timbulnya gangguan mental. Sedangkan sasarannya adalah: 1. masyarakat umum, sebagai fungsi: prevensi primer & promosi kesehatan mental. 2. masyarakat kelompok resiko tinggi, sebagai fungsi: intervensi kelompok resiko (high-risk intervention) 3. kelompok yang mengalami gangguan, sebagai fungsi: prevensi sekunder (screening) dan prompt- treatment 4. kelompok yang pernah mengalami gangguan/ memiliki hendra, sebagai fungsi: prevensi tersier (rehabilitasi & relapse prevention).

Pandemi Covid-19

Covid-19 atau virus corona merupakan virus baru yang menjadi momok internasional dan bangsa Indonesia pada saat ini. Dari bulan april 2020 sampai saat ini Indonesia belum bisa lepas dari virus Covid-19. Promkes Kementrian Kesehatan RI (<https://stoppneumonia.id/informasi-tentang-virus-corona-novel-coronavirus/>). Coronavirus merupakan keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit pada manusia dan hewan. Pada manusia biasanya menyebabkan penyakit infeksi saluran

pernapasan, mulai flu biasa hingga penyakit yang serius seperti MERS dan Sindrom Pernafasan Akut Berat.

Virus Covid-19 ditemukan pertama kali di Wuhan Cina, pada Desember 2019. Gejala umum berupa demam ≥ 38 derajat C, batuk, dan sesak napas. Sekitar 80% kasus dapat pulih tanpa perlu perawatan khusus. Sekitar 1 dari setiap 6 orang mungkin akan menderita sakit yang parah, seperti disertai pneumonia atau kesulitan bernapas, yang biasanya muncul secara bertahap. Walaupun angka kematian penyakit ini masih rendah (sekitar 3%), namun bagi orang yang berusia lanjut, dan orang-orang dengan kondisi medis yang sudah ada sebelumnya (seperti diabetes, tekanan darah tinggi dan penyakit jantung), mereka biasanya lebih rentan untuk menjadi sakit parah.

Seseorang dapat terinfeksi dari penderita COVID-19. Penyakit ini dapat menyebar melalui tetesan kecil (droplet) dari hidung atau mulut pada saat batuk atau bersin. Droplet tersebut kemudian jatuh pada benda di sekitarnya. Kemudian jika ada orang lain menyentuh benda yang sudah terkontaminasi dengan droplet tersebut, lalu orang itu menyentuh mata, hidung atau mulut (segitiga wajah), maka orang itu dapat terinfeksi COVID-19. Atau bisa juga seseorang terinfeksi COVID-19 ketika tanpa sengaja menghirup droplet dari penderita. Inilah sebabnya mengapa kita penting untuk menjaga jarak hingga kurang lebih satu meter dari orang yang sakit. Sampai saat ini, para ahli masih terus melakukan penyelidikan untuk menentukan sumber virus, jenis paparan, dan cara penularannya.

Beberapa cara yang bisa dilakukan untuk mencegah tertularnya virus ini adalah: 1) Menjaga kesehatan dan kebugaran agar stamina tubuh tetap prima dan sistem imunitas / kekebalan tubuh meningkat. 2) Mencuci tangan secara teratur menggunakan air dan sabun atau handrub berbasis alkohol. 3) Ketika batuk dan bersin, tutup hidung dan mulut dengan tisu atau lengan atas bagian dalam (bukan dengan telapak tangan). 4) Hindari kontak dengan orang lain atau bepergian ke tempat umum. 5) Hindari menyentuh mata, hidung dan mulut (segitiga wajah). 6) Gunakan masker penutup mulut dan hidung ketika sakit atau saat berada di tempat umum. 7) Buang tisu dan masker yang sudah digunakan ke tempat sampah dengan benar, lalu cucilah tangan. 8) Menunda perjalanan ke daerah/negara dimana virus ini ditemukan. 9) Hindari bepergian ke luar rumah saat Anda merasa kurang sehat, terutama jika merasa demam, batuk, dan sulit bernapas. 10) Selalu pantau perkembangan penyakit COVID-19 dari sumber resmi dan akurat. Cara yang paling efektif untuk melindungi diri dan orang lain dari penularan COVID-19 adalah mencuci tangan secara teratur, tutup mulut saat batuk dengan lipatan siku atau tisu, dan jaga jarak minimal satu meter dari orang yang bersin atau batuk.

METODE

Pengajaran, penelitian dan pengabdian merupakan tridharma yang harus di lakukan oleh seorang dosen. Tim pelaksana abdimas adalah dosen program studi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi (PJKR) yang mempunyai bidang keahlian dalam pendidikan dan psikologi olahraga. Dalam pendidikan olah raga banyak materi yang di bahas, salah satunya tentang psikologi olahraga yang salah satunya membahas kesehatan mental. Melihat perkembangan kasus positif dan kasus meninggal

akibat virus Covid-19 ini banyak dampak yang di timbulkan di masyarakat. Dampak pandemi Covid-19 ini tidak hanya mengganggu kesehatan jasmani, akan tetapi juga mengganggu kesehatan mental masyarakat. Gangguan-gangguan sehat mental yang sering menghantui adalah cemas berlebihan, depresi, stres, mudah terbawa emosi dan sebagainya. Gangguan sehat mental ini secara lambat laun akan mengganggu keseimbangan di otak, sehingga akan timbul gangguan psikis atau psikosomatik. Hal tersebutlah yang mendasari menjadi prioritas utama bagi kami sebagai tim abdimas. Dengan pengalaman kami dibidang penelitian dan abdimas lainnya diharapkan mampu memberikan efek positif dari terlaksananya pengabdian yang akan dilakukan tersebut.

Metode yang dilakukan adalah secara daring menggunakan aplikasi zoom metode presentasi, diskusi yang terkait dengan sehat mental di masa pandemi Covid-19. Strategi yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut: 1) Observasi untuk mengetahui permasalahan yang ada, 2) Mensosialisasikan kegiatan penyuluhan tentang, sehat mental di masa pandemi Covid-19. 3) Mengadakan penyuluhan tentang sehat mental di masa pandemi Covid-19.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pemantauan implementasi hasil pelaksanaan kegiatan PPM ditunjukkan bahwa jumlah peserta pelatihan sebanyak 40 orang. Pelaksanaan pelatihan dilakukan selama 1 hari, berikut jadwal pelaksanaan kegiatan PPM:

No	Waktu	Acara Kegiatan	Pemateri
1.	08.00-08.30	Pembukaan Acara PPM	Tim
2.	08.30-09.15	Tetap Sehat Mental selama Masa Pandemi COVID-19	Anung Probo Ismoko, M.Or.
3.	09.15-10.00	Peran Otak Sehat Terhadap Olahraga Yang Membangun SDM Unggul Bermoral	
4.	10.00-11.15	Stress	Danang Endarto Putro, M.Or
5.	11.15-12.00	Diskusi dan tanya jawab	
6.	12.00-13.00		Ishoma
7.	13.00-13.30	Penutupan Acara PPM	Tim

Antusiasme terhadap acara PPM dengan tema “sehat mental di masa pandemi Covid-19 sangat tinggi sekali. Hal tersebut dibuktikan dengan partisipasi dan keaktifan saat sesi tanya jawab terkait dengan tema yang diangkat. Silih berganti sampai waktu yang diberikan pada sesi tanya jawabpun harus diperpanjang untuk bisa menjawab semua pertanyaan yang diajukan oleh para peserta. Informasi baru yang mereka dapat saat acara berlangsung membuat terheran-heran, baik materi mengenai sehat mental di masa pandemi Covid-19. Pada akhirnya dengan mendapatkan informasi dari pemateri dapat

mengetahui mengenai sehat mental di masa pandemi Covid-19, mereka menjadi lebih paham dalam menyikapi untuk mensosialisasikan kesehatan mental di masa pandemi Covid-19.

KESIMPULAN

1. Terselenggaranya PPM ini dapat meningkatkan pengetahuan pemuda mengenai sehat mental di masa pandemi Covid-19.
2. Pengetahuan yang di dapat dari program PPM nantinya dapat di aplikasikan oleh pemuda dalam kehidupan sehari-hari sebagai *filter* untuk membentengi diri dari dampak bahaya virus Covid-19 dan harapan untuk mensosialisasikan kepada masyarakat yang lainya.

Saran

1. Pencegahan tidak hanya terpusat pada sosialisasi saja, akan tetapi lingkungan keluarga dan masyarakat juga perlu di ajak untuk kerja sama dalam upaya menghadapi dampak negatif dari sehat mental di masa pandemi Covid-19.
2. Program pembinaan ini seharusnya menjadi program rutin yang di laksanakan supaya kesadaran masyarakat meningkat dengan adanya dampak yang serius dari virus Covid-19 ini..
3. Kerjasama beberapa *stakeholder* harus terus dijalin agar pemantauan siswa diluar lingkungan sekolah bisa terus dilakukan sosialisasi dapat berjalan dengan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alodokter. (2020). *Virus Corona*. <https://www.alodokter.com/virus-corona>. Di akses pada tanggal 15 Oktober 2020.
- Kartika Sari Dewi, Kesehatan Mental. (2012).Buku Ajar Kesehatan Mental. Semarang: CV. Lestari Mediakreatif.
- Kemenkes. (2020). Pedoman Kesiapsiagaan menghadapi Infeksi Coronavirus. Jakarta: Dirjen Kemenkes.
- Undang Undang No. 23 Tahun 1992 Tentang: Kesehatan. <https://www.balitbangham.go.id/po-content/peraturan/uu.%20no%2023%20tahun%201992%20tentang%20kesehatan.pdf>. Di akses pada tanggal 15 Oktober 2020.

SOSIALISASI PENTINGNYA PENANAMAN NILAI-NILAI BUDAYA BAHARI MELALUI PENGAJARAN BUDAYA DAN SEJARAH MARITIM DI SMK NEGERI PRINGKUKU

Heru Arif Pianto

Program Studi Pendidikan Sejarah, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: ariefheru84@gmail.com²

Abstrak

Pemilihan topik kegiatan ini didasarkan pada perhatian penulis terhadap perkembangan budaya kemaritiman pada era sekarang ini yang sangat memprihatinkan. Pengetahuan terhadap suatu budaya maritim masih sangat terbatas. Mereka sebagian besar hanya membicarakan masalah kekinian saja serta mengesampingkan potensi alam sekitar. Sejarah maritim mereka anggap hanya sebagai barang antik yang kurang begitu menarik. Persoalan budaya maritim selama ini menjadi suatu penentu dalam majunya suatu negara. Lalu dengan kompleksnya persoalan negara itu, selanjutnya mau dibawa kearah mana negara ini kedepan. Semua itu tentunya tugas generasi muda sebagai generasi penerus bangsa yang harus mampu mengelola sumber daya alam kemaritiman yang sangat menjanjikan. Program sosialisasi dilaksanakan pada bulan oktober-nopember 2020. Kegiatan sosialisasi dilakukan pada jam sekolah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa SMKN Pringkuku merupakan generasi muda dan sekaligus aset bangsa yang harus dibina dan dan dibekali dengan keterampilan untuk mengelola sumber daya alam kemaritiman. Salah satu cara untuk membina generasi muda ini adalah dengan cara melakukan sosialisasi serta penanaman sikap pemahaman terhadap nilai-nilai kemaritiman sejak dini. Generasi muda sekarang harus peduli terhadap nasib negara yang dalam dunia persaingan semakin ketat. Lebih lagi dengan adanya MEA, maka langkah yang harus kita lakukan adalah cinta dan bangga terhadap bangsa sendiri dengan berbagai cara yang nantinya bisa menjamin keeksistensian negara Indonesia ditengah-tengah persaingan yang sangat ketat. Dewasa ini banyak sekali permasalahan bangsa yang sebenarnya dapat diselesaikan dengan masuknya peran sejarah didalamnya.

Kata Kunci : *Budaya Maritim*

PENDAHULUAN

Fenomena budaya, moralitas generasi muda serta pembentukan dasar wawasan keterampilan pada saat ini menjadi bahan pembicaraan dikalangan masyarakat luas. Hal ini terutama terfokuskan kepada generasi muda yang apabila kita perhatikan sangat lemah dan kurangnya menghargai dan menyadari potensi alam yang terdapat disekitar. Berbagai bentuk sorotan itu tertuang dalam berbagai media baik media cetak maupun media elektronik. Bentuk tulisan dimedia cetak seperti koran, majalah, artikel dan lain sebagainya.

Selain dimedia cetak, para ahli sejarah, pemuka masyarakat, para pengamat pendidikan serta pengamat sosial sudah banyak yang membicarakan mengenai persoalan budaya peradaban maritim pada acara dialog maupun acara seminar-seminar ilmiah. Fenomena dewasa ini yang banyak dijumpai di kalangan masyarakat antara lain melemahnya wawasan dan keterampilan generasi bangsa,

melemahnya wawasan dan keterampilan generasi muda yang dapat memicu berbagai bentuk tindakan kriminalitas seperti kekerasan, kejahatan, perkelaihan, tidak asusila dan lain sebagainya. Selain itu kehidupan ekonomi konsumtif, kehidupan politik yang tidak produktif juga menjadi topik hangat dimedia masa, seminar ilmiah dan lain-lain.

Salah satu alternatif untuk mencari solusi dalam mengatasi masalah budaya dan kemaritiman, terutama untuk menanamkan kesadaran generasi muda akan potensi sumber daya alam antara lain melalui sosialisasi. Pendidikan dianggap suatu alternatif yang tepat, karena dengan pendidikan dapat kita jadikan sarana dalam menanamkan, membentuk serta membangun kualitas generasi muda yang lebih berkualitas demi keeksistensian Negara Kesatuan Republik Indonesia. Karena posisinya sebagai sarana yang tepat, maka pendidikan diharapkan dapat mengembangkan kualitas generasi muda yang selalu menghargai sejarah serta berjiwa nasionalisme dalam berbagai aspek kehidupan sehingga dapat meminimalisir penyebab berbagai masalah budaya dan karakter bangsa, karena bangsa yang besar adalah bangsa yang mau menghargai sejarah.

SMKN Pringkuku merupakan sekolah yang tergolong lama serta menampung siswa dengan jumlah banyak dengan notabnya merupakan generasi muda sekaligus aset bangsa Indonesia yang harus dibina, terutama pemberian wawasan dan pelatihan dalam mengelola sumber daya alam kemaritiman di Pacitan. Berdasarkan permasalahan ini, dikemukakan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut :

- a. Bagaimana tingkat efektifitas proses kegiatan sosialisasi penanaman nilai Budaya Kemaritiman pada peserta didik SMKN Pringkuku ?
- b. Bagaimanakah respon mitra sasaran dalam kegiatan sosialisasi pada SMKN Pringkuku ?
- c. Bagaimanakah rekomendasi tindak lanjut dari proses kegiatan sosialisasi pada mitra sasaran ?

Pada saat ini Kabupaten Pacitan merupakan sebuah daerah yang terletak di sebelah barat daya Propinsi Jawa Timur yang berbatasan langsung dengan Provinsi Jawa Tengah. Sebelah utara Kabupaten Pacitan berbatasan dengan Kabupaten Ponorogo (Jawa Timur) dan Kabupaten Wonogiri (Jawa Tengah). Di sebelah timur berbatasan dengan Kabupaten Trenggalek (Jawa Timur) dan sebelah selatan berbatasan dengan Samudera Indonesia dan sebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Wonogiri. Secara geografis Kabupaten Pacitan terbentang antara 7,55° - 8,17° Lintang Selatan dan 110,55° - 111,25° Bujur Timur. Luas Kabupaten Pacitan kira-kira 1.389,87 Km² dengan luas tanah sawah sebesar 130, 15 Km² atau sekitar 9,36 persen dan luas tanah kering adalah 1.259,72 Km² atau sekitar 90,64 persen. Sebagian besar dari tanah sawah adalah tadah hujan yang sebesar 51,53 persen dan sebagian besar dari tanah kering adalah untuk tanaman kayu-kayuan yang sebesar 35,89 persen. Kabupaten Pacitan ini terbentuk dengan wilayah yang terdiri dari 12 kecamatan yaitu

kebonagung, Pacitan, Pringkuku, Punung, Donorojo, Arjosari, Tegalombo, Nawangan Bandar, Tulakan, Ngadirojo dan Sudimoro. Dari sekian kecamatan itu terbagi menjadi 171 desa/kelurahan.

Tabel 2.1 Nama-nama Kecamatan dan Jumlah Desa Tahun 2006

No	Nama Kecamatan	Jumlah Desa/ Kelurahan
1	Donorojo	12
2	Punung	13
3	Pringkuku	13
4	Pacitan	25
5	Kebonagung	19
6	Arjosari	17
7	Nawangan	9
8	Bandar	8
9	Tegalombo	11
10	Tulakan	16
11	Ngadirojo	18
12	Sudimoro	10

Sumber Data: Laporan Pemerintah Kabupaten dan BPS Kabupaten Pacitan Tahun 2011

Dalam kegiatan sosialisasi ini yang menjadi sasaran adalah semua keluarga besar SMKN Pringkuku. Tidak hanya siswa saja, melainkan juga termasuk para guru dan karyawan ikut berperan aktif dalam membentuk kesadaran akan peradaban maritim yang sangat menjanjikan ini. Sedangkan lokasi kegiatan adalah di SMKN Pringkuku yang beralamatkan di Desa Ngadirejan Kecamatan Pringkuku Kabupaten Pacitan.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri Pringkuku merupakan salah satu sekolah yang memiliki Peserta didik cukup banyak. Sekolah ini merupakan sekolah golongan menengah atas yang notabennya peserta didiknya merupakan generasi muda/remaja. Maka dari sinilah dipandang sangatlah penting untuk penanaman nilai-nilai kebaharian mulai dilaksanakan. Dengan demikian maka akan mampu mneggali potensi sumber daya alam Pacitan untuk dikelola dengan baik sehingga mampu memberikan kotribusi positif bagi keberadaan wilayah kabupaten Pacitan pada bidang kemaritiman.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan ini dilaksanakan secara pertemuan terbatas. Hal ini karena situasi masih dalam kondisi pandemi, akan tetapi melibatkan pihak tenaga guru di sekolah. Kegiatan dibagi menjadi dua sesi, sesi pertama pemberian materi dan sesi kedua diskusi dengan siswa. Sesi pertama siswa diberikan materi yang berkaitan dengan potensi sumber daya alam kemaritiman. Materi diarahkan pada kenyataan yang ada di lapangan serta dianalisis hakikatnya penyebab belum tersentuhnya peradaban maritim yang ada

itu apa saja. Pemberian materi ini dilakukan dengan santai dan komunikatif dengan siswa. Hal ini bertujuan supaya siswa juga tertarik terhadap materi sekaligus dapat memancing siswa untuk menyampaikan segala tindakannya yang masuk dalam kategori topik pembicaraan serta kenyataan di lapangan secara jujur.

Tahap kedua dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah diskusi. Para peserta diberikan kesempatan untuk bertanya dan berkomentar mengenai materi. Kegiatan diskusi menarik dan dapat berjalan dengan lancar. Para siswa menyampaikan berbagai macam potensi kekayaan alam kemaritiman di Pacitan serta pendapat belum disentuhnya budaya kemaritiman itu.

A. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri Pringkuku yang beralamat di Desa Ngadirejan, Kecamatan Pringkuku Kabupaten Pacitan. Pelaksanaan Kegiatan dilakukan pada bulan Nopember 2020 pada saat jam-jam sekolah. Hanya saja pelaksanaan kegiatan ini sangat terbatas sekali, baik waktu maupun peserta. Hal ini dikarenakan situasi masih dalam kondisi pandemi sehingga sangat tidak memungkinkan untuk melaksanakan kegiatan dengan maksimal.

Semua pihak juga sudah bisa menyadari dengan penyesuaian kegiatan dengan situasi kondisi seperti ini. Walaupun hanya dilaksanakan secara terbatas, namun tidak mengurangi esensi maupun semangat dalam rangka untuk penggalan potensi sumber daya alam kemaritiman di Pacitan yang selama ini belum tersentuh. Pada dasarnya kegiatan ini sangat didukung oleh pihak sekolah, karena secara geografis kondisi Pacitan ini mayoritas perairan dan masih sangat minim sekali memanfaatkan potensi alam yang ada. Sebagian besar masyarakat lebih menitik beratkan pada sektor pertanian sehingga sektor kelautan yang sebetulnya menjanjikan ini masih kurang begitu disentuh.

Hal ini terbukti dengan masih belum mampunya pengolahan hasil sumber daya kelutan di Pacitan secara swadaya. Ikan-ikan hasil tangkapan nelayan hanya dijual secara tradisional. Mereka belum mampu mengolah untuk dijadikan bahan makan olahan seperti sarden atau yang lainnya. Inilah yang sebenarnya perlu mendapatkan perhatian yang serius bagi pemangku kepentingan, baik itu pemerintah daerah, masyarakat ataupun nelayan. Bahkan nelayan yang ada di Pacitan ini masih nelayan berskala kecil atau tradisional. Menggunakan alat tangkap ikan yang sederhana sekali. Maka dari itu sangat tidak heran ketika hasilnya pun juga sangat minim sekali. Begitu tanggapan Kepala SMKN Pringkuku Drs. Joko Supriyadi, M.Pd. yang memberikan apresiasi terhadap kegiatan ini. Karena beliau bertempat tinggal di lingkungan nelayan tradisional.

Pemberian materi dilakukan kurang lebih selama 60 menit. Pemberian materi dilakukan dengan komunikatif dan diimplementasikan dengan kondisi dan situasi yang ada di lapangan. Siswa pun banyak yang tertarik terhadap materi yang disampaikan. Segala informasi dari siswa sangat diperlukan untuk mengetahui sejauh mana tingkat wawasan dan kesadaran akan potensi alam kemaritiman yang ada selama ini. Para siswa memang seharusnya selalu diberikan motivasi, pembinaan serta pendampingan secara rutin untuk melatih penanaman nilai budaya maritim pada dirinya. Selain itu menjadikan wawasan atau pengetahuan yang baru bagi siswa. Hal ini dikarenakan siswa SMKN

Pringkuku mayoritas bertempat tinggal dilingkungan agraris. Mereka lebih mengerti dan memahami dalam bidang pertanian daripada bidang kemaritiman. Sehingga dengan demikian sangat menarik bagi mereka untuk menggali ilmu dalam rangka meningkatkan pengolahan potensi kemaritiman di Pacitan.

Selain itu dengan diadakan kegiatan ini pihak SMKN Pringkuku juga sangat antusias dan mendukung, karena di SMKN tersebut mempunyai salah satu jurusan Teknik Pengolahan Hasil Pertanian. Selama ini kegiatan praktik siswanya hanya fokus mengolah hasil pertanian setempat. Belum pernah mencoba untuk mengolah hasil kelautan yang sebenarnya melimpah. Dengan hal inilah maka dipandang sangat perlu dan penting kegiatan ini dilakukan untuk peningkatan mutu dan pengetahuan siswa. Selain itu juga akan mampu membuka jendela baru terhadap potensi kemaritiman di Pacitan ini. Selain Kepala Sekolah banyak guru-guru yang sangat mendukung terhadap kegiatan ini terutama guru produktif jurusan Teknik Pengolahan Hasil Pertanian (TPHP). Bahkan mereka sangat mengharapkan suatu saat kegiatan dengan tema seperti ini dilaksanakan secara rutin di sekolah.

Selain dari sudut pandang itu, pihak guru Sejarah pun juga merasa sangat senang sekali. Menurut beliau selama ini pembelajaran di sekolah khususnya mata pelajaran sejarah sama sekali belum menyentuh tema Sejarah Maritim/Bahari. Sehingga ini mereka anggap sangat penting digabungkan dengan materi Muatan Lokal tentang sejarah kemaritiman. Walaupun bagaimana, kondisi Pacitan secara geografis sangat mendukung dan perlu dikaji yang mendalam dalam rangka mengangkat potensi yang sudah ada yang untuk selanjutnya mampu mengelola dengan baik demi peningkatan kesejahteraan masyarakat Pacitan.

B. Evaluasi dan Tindak Lanjut

Pelaksanaan kegiatan ini memang sangat terbatas, karena terbatasnya waktu maupun kondisi yang masih pandemi serta keterbatasan oleh faktor lain. Keterbatasan waktu disebabkan karena kegiatan ini hanya dilakukan dalam satu acara, hal ini dilakukan supaya tidak terlalu banyak menyita kegiatan belajar mengajar mereka. Akan tetapi walaupun hanya dilakukan dalam satu acara, mereka sangat terkesan terhadap kegiatan ini. Kegiatan sosialisasi seperti ini sangat mereka harapkan dalam rangka memberikan pengetahuan dan wawasan mereka sekaligus sebagai pembinaan mental kepribadian mereka, mengingat mereka juga menyadari bahwa pola pikirnya juga masih labil.

Berangkat dari adanya kegiatan sosialisasi ini pada dasarnya memang sudah dapat dilihat ada beberapa perubahan pola perilaku siswa yang mengarah pada budaya maritim pada diri mereka. Akan tetapi karena kondisi pola pikir mereka yang masih labil ini perlu suatu tindak lanjut dalam kegiatan sosialisasi ini agar supaya hasilnya bisa maksimal. Siswa masih mudah terpengaruh, faktor keluarga, lingkungan masyarakat juga sangat menentukan pola perilaku siswa. Oleh karena itu kami bekerjasama dengan guru di tempat mitra sasaran untuk bersama-sama mengawal dan membina siswa untuk selalu meningkatkan wawasan akan budaya maritim, maupun mengkaji potensi sumber daya alam yang ada. Hal ini dilakukan karena kita menyadari walaupun mereka merupakan siswa, tetapi bukan hanya tugas guru saja yang memberikan pembinaan terhadap mereka, tetapi semua pihak juga ikut

bertanggungjawab terhadap hal itu, termasuk kita sebagai praktisi keilmuan ataupun praktisi pendidikan.

Walaupun kegiatan ini sangat terbatas oleh waktu dan sudah bekerjasama dengan guru, akan tetapi kita selalu memonitoring tentang perkembangan siswa dari waktu ke waktu. Hal ini bertujuan untuk memaksimalkan target sasaran kita, selain itu juga untuk menjalin komunikasi dan silaturahmi dengan pihak sekolah. Kegiatan sosialisasi ini mendapatkan tanggapan yang baik dari pihak sekolah dan mereka selalu mengharapkan adanya sosialisasi-sosialisasi dengan berbagai macam materi. Selain itu pihak sekolah juga merasa berterima kasih sekali sudah ada pihak yang berkenan ikut memperhatikan serta memberikan pembinaan terhadap sikap dan karakter siswanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Irianto, Rudi. 2011. *Makalah Pendidikan Karakter*, (Online) (<http://rudivsyaya.blogspot.com/2011/03/makalah-pendidikan-karakter.html>).
- Pemerintah Kabupaten Pacitan. 2011. *Pacitan dalam Angka*. Pacitan: Pemerintah Kabupaten Pacitan.
- Pemerintah Kabupaten Pacitan. 2005. *Hasil-hasil Pelaksanaan Pembangunan Kabupaten Pacitan Tahun 2005*. Pacitan: Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Pacitan.
- Syamsuddin, Aziz. 2008. *Kaum Muda Menatap Masa Depan Indonesia*. Jakarta : RM Books.

SOSIALISASI PERAN ORANG TUA DALAM MENYIKAPI DAMPAK NEGATIF MEDIA SOSIAL TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK-ANAK SEKOLAH DASAR DI ERA PANDEMI

Nurhayati¹, Naufal Dwi Yasiin², Siti Janatin Nangim³

Program Studi Pendidikan Informatika, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: nurh80912@gmail.com¹, nfl16112000@gmail.com², Sitijanatin602@gmail.com³

Abstrak

Kegiatan ini berupaya untuk meningkatkan kepedulian dan peran orang tua terhadap perkembangan anak-anak khususnya di sekolah dasar yang saat ini peran dunia pendidikan digantikan dengan ponsel. Kegiatan ini dilaksanakan selama 2 bulan pada tahun ajaran 2020-2021. Kegiatan ini meliputi pemahaman dasar mengenai media sosial, dampak negatif media sosial serta peranan sebagai orang tua dalam menyikapi dampak negatif media sosial. Sosialisasi ini dilaksanakan di dalam ruangan. Materi disajikan dengan semenarik mungkin guna bisa dengan mudah untuk dipahami serta dapat mempraktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Sosialisasi ini dilaksanakan menggunakan beberapa metode diantaranya studi awal, koordinasi, sosialisasi, kegiatan kajian rutin, monitoring, evaluasi, dan proyeksi. Hasil pelaksanaan kajian ini, antara lain 1) besarnya partisipasi orang tua untuk pendidikan yang berhubungan dengan anak. 2) peningkatan pemahaman peran sebagai orang tua dalam dunia elektronik. 3) pemahaman tersebut diharapkan dapat dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari seperti menekankan komunikasi di dalam rumah khususnya dengan anak, saling berbagi waktu, meminimalisasikan penggunaan ponsel, memahami pada anak bahaya akan media sosial, menanamkan pendidikan moral dan agama.

Kata kunci: *Orang Tua, Dampak Negatif Media Sosial, Perkembangan Anak Sekolah Dasar Pandemi*

PENDAHULUAN

Media sosial adalah teknologi berbasis komputer yang memfasilitasi dan mempermudah penggunaannya dalam berekspresi, berinteraksi, dan mendapatkan informasi secara online (jojonomic.com, 2019). Secara umum media sosial adalah suatu media daring yang memudahkan para penggunaannya untuk melakukan interaksi sosial secara online. Di sana mereka bisa berkomunikasi, networking, berbagi, dan banyak kegiatan lainnya.

Dewasa ini, sepertinya hampir seluruh lapisan masyarakat Indonesia tau/mengenal apa itu media sosial, ada yang menggunakannya untuk mempromosikan produk/barang, atau hanya sekedar media untuk sharing tentang hal – hal keseharian. Media sosial yang digunakan juga bermacam-macam mulai dari Facebook, Whatsapps, Instagram, Line, Snapchat, Path, Blog dan sebagainya.

Pengguna media sosial di Indonesia pada umumnya adalah para remaja dan juga orang tua. Akan tetapi tidak terkecuali pada anak – anak juga. Hal ini bisa kita lihat sendiri, dari mudahnya orang tua memberikan gadget kepada anaknya yang membuat semakin banyaknya anak – anak usia dini yang sudah memiliki smartphone sendiri. Anak – anak ini biasanya berkumpul disatu tempat, untuk bermain game bersama-sama atau hanya untuk menonton video di aplikasi Youtube.

Pada tulisan ini, akan lebih membahas tentang anak usia dini. Pada usia ini, anak-anak cenderung ingin bebas dan tidak ingin diatur, ditambah ada beberapa anak yang sudah mulai memasuki masa pubertas bagi laki-laki maupun perempuan. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk memberikan arahan, bimbingan dan pengawasan agar menjauhkan anak-anak dari hal-hal yang negatif.

Media sosial dapat berdampak positif bagi perkembangan anak tapi disisi lain juga bisa memberikan dampak negatif jika tidak dilakukan pengawasan. Dampak positif media sosial yaitu dapat membantu anak-anak untuk terhubung dengan keluarga besar dan kerabat yang jarang ditemui, dengan melakukan video call anak-anak bisa merasakan kedekatan meskipun jarak memisahkan antara mereka dan saudara. Media sosial membantu anak mempelajari hal-hal baru, dengan mengajarkan anak mengoperasikan ponsel pintar dan media sosial, anak menjadi mengerti bagaimana teknologi bekerja dan cara memanfaatkannya.

Media sosial juga bisa membantu proses perkembangan anak dari menonton video yang sesuai dengan usianya, anak-anak bisa belajar hal baru, seperti cara bersikap dengan teman sebaya, lebih tua dan lebih muda darinya. Akan tetapi seperti yang sudah dikatakan diatas, media sosial memiliki dampak negatif terhadap anak yaitu luasnya media sosial bisa membuat anak tidak terkontrol informasi yang diaksesnya. Situasi semacam ini dapat menyebabkan anak-anak bisa saja mengakses situs cabul, grafis yang dapat memengaruhi proses mereka. Selain itu ada cyber bullying menjadi efek selanjutnya yang bisa anak-anak dapatkan. Telah banyak contohnya yang pernah terjadi.

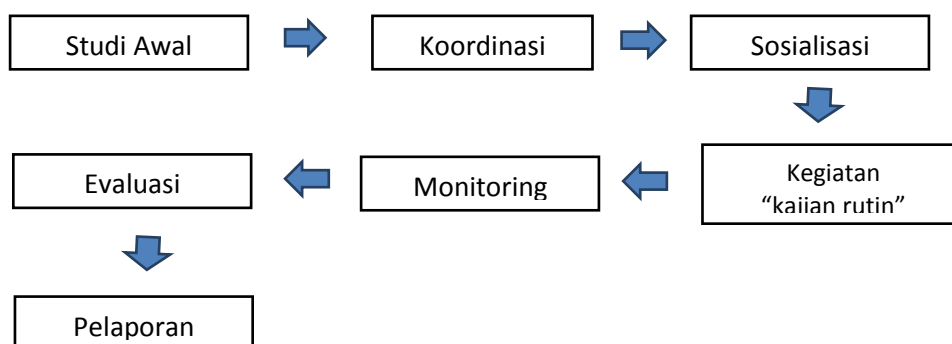
Bullying sendiri dapat memiliki efek yang berbahaya dan berpotensi fatal bagi anak, setiap tahun ada saja remaja yang bunuh diri akibat dibully. Selanjutnya, media sosial menghabiskan terlalu banyak waktu juga dapat mempengaruhi anak secara negatif dan terlalu sering memainkan media sosial bisa membuat anak kecanduan hingga mempengaruhi kesehatan fisik anak. (lifestyle.okezone.com, 2018).

Di era pandemi sekarang ini, guna mengurangi rantai penyebaran COVID-19 proses pembelajaran saat ini terpaksa dilakukan dirumah secara daring serta ditambah adanya larangan dari pemerintah untuk berkumpul disatu tempat karena ditakutkan akan menambah jumlah pasien COVID-19. Dengan adanya ketentuan tersebut terutama anak-anak akan lebih banyak menghabiskan waktunya dirumah. Hal tersebut pasti akan membuat anak menjadi jenuh dan bosan, untuk menghilangkan rasa jenuh tersebut orang tua biasanya memberikan gadget kepada anaknya. Biasanya anak menggunakan gadget untuk bermain game online dan menonton video streaming melalui aplikasi youtube. Memberikan gadget tidak ada salahnya bagi orang tua atau orang dewasa, akan tetapi perlu adanya pengawasan dari orang tua mengenai bagaimana penggunaan media sosial yang baik dan benar.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti menyusun pengabdian dengan judul **“Sosialisasi Peran Orang Tua dalam Menyikapi Dampak Negatif Media Sosial Terhadap Perkembangan Anak-Anak Sekolah Dasar di Era Pandemi”**

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan kajian ini dilakukan dalam beberapa tahap sebagai berikut:



Gambar 1. Alur pelaksanaan kajian

Adapun penjelasan pada masing-masing tahapan gambar 1 tersebut diatas, adalah sebagai berikut:

1. Studi awal

Pada kegiatan ini, tim sosialisasi mengadakan studi awal tentang Peran Orang Tua Dalam Menyikapi Dampak Negatif Media Sosial Terhadap Perkembangan Anak-Anak Sekolah Dasar Di Era Pandemi. Pada kegiatan koordinasi ini, menentukan materi serta tempat dan waktu yang akan digunakan selama sosialisasi berlangsung sampai selesai.

2. Sosialisasi

Sosialisasi program dilaksanakan pada tanggal 5 November 2020. Pada kegiatan ini tim mensosialisasikan program kerja kepada para orang tua

3. Kegiatan “sosialisasi”

No	Waktu	Uraian kegiatan	Jumlah peserta
1	10 November 2020 15.00-17.00	Sosialisasi Peran Orang Tua Dalam Menyikapi Dampak Negatif Media Sosial Terhadap Perkembangan Anak-Anak Sekolah Dasar Di Era Pandemi	30
2	15 November 2020 15.00-17.00	Tindak lanjut sosialisasi	30

Tabel 3. Tabel Pelaksanaan kegiatan rutin

4. Monitoring

Kegiatan monitoring dilakukan untuk memantau perkembangan yang terjadi pada orang tua khususnya tentang penggunaan media sosial. Kegiatan monitoring ini telah dilaksanakan sebanyak 2 kali, dengan harapan tim sosialisasi akan mendapatkan informasi yang luas.

No	Waktu	Hasil
1	20 November 2020	Monitoring ini dilakukan secara spontan tanpa pemberitahuan. Dari monitoring diperoleh hasil bahwa orang tua sudah banyak yang faham. Tim sosialisasi mewawancarai beberapa orangtua sebagai sampel dan hasilnya mereka telah faham mengenai peranannya sebagai orang tua dan cara mengatasi dan mengawasi anak ketika menggunakan gadget atau smartphone ketika waktu pembelajaran berlangsung.
2	30 November 2020	Monitoring ini diadakan secara resmi, dengan pemberitahuan. Pada saat monitoring terlihat orang tua sudah berkumpul diruangan untuk melaksanakan monitorin lanjutan, dan sebagian orang tua sudah menggunakan ilmunya tentang dampak negatif media sosial bagi perkembangan anak sekolah dasar.

Tabel 4. Tabel monitoring kajian

5. Evaluasi

Secara umum berdasarkan kegiatan monitoring yang dilakukan diperoleh fakta bahwa ada peningkatan pemahaman khususnya mengenai peran orang tua ,terhadap bahayanya jika berlebihan menggunakan ponsel serta banyak sisi negatif dari media sosial tersebut terhadap perkembangan anak di usia sekolah dasar.

6. Pelaporan

Pelaporan kegiatan ini sebagai salah satu bentuk pertanggungjawaban secara administrasi kepada lembaga atas pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara umum tim sosialisasi telah berhasil melaksanakan kegiatan dengan baik. Secara detail, hasil yang telah dicapai oleh tim kajian sebagai berikut:.

1. Partisipasi orang tua dalam sosialisasi

Orang tua khususnya desa tokawi kecamatan Nawangan sebagian banyak sudah sadar akan pentingnya peran sebagai orang tua terhadap perkembangan anak-anak. Maka di situasi seperti sekarang ini tidak bisa terlepas dengan adanya ponsel oleh karena itu dengan keberadaan ponsel dapat membantu kita dengan mudah menjalankan aktifitas apapun baik sekolah, belajar, bekerja, akan tetapi para orang tua juga harus mengetahui bahwa disisi membantu ada juga timbul dampak negatif bagi perkembangan anak. Dalam sosialisasi para orang tua pun juga antusias sekali dalam mengikutinya karena ini berhubungan dengan perkembangan dunia anak mereka. Karena baik-buruk anak itu terletak pada kedua orang tua. Jika orang tua tidak perhatian dengan anaknya, maka anak tersebut akan mencari perhatian kepada yang lain yang mengakibatkan seorang anak menjadi tidak bisa diatur.



Gambar 2. Partisipasi orang tua

2. Capaian pemahaman materi

Berdasarkan evaluasi dari tim kajian dapat dikalkulasi pemahaman peserta kajian telah mencapai 90%. Para peserta sosialisasi sudah dapat memahami adanya contoh-contoh yang diberikan dari tim.



Gambar 3. Pemahaman

Berdasarkan evaluasi dari tim sosialisasi dapat dikalkulasi pemahaman peserta sosialisasi telah mencapai 90%. Para peserta sosialisasi sudah dapat memahami adanya contoh-contoh yang diberikan dari tim sosialisasi.

Kegiatan ini mendapatkan apresiasi positif dari pemerintah desa setempat, dan para orang tua. Untuk kegiatan lebih lanjut, para orang tua mengharapkan kegiatan seperti ini dalam bidang pendidikan tidak hanya satu kali agenda agar kedepannya masih diadakan sosialisasi yang serupa di desa tokawi. Apresiasi positif juga datang dari orang tua berharap tidak hanya bab dampak negatif media sosial tapi dengan materi yang lainnya agar pemahaman para orang tua semakin luas karena ini hubungannya dengan pola pertumbuhan dan perkembangan pada anak-anak yang menentukan dan dibawa sampai dia remaja. Jika orang tua sadar dan perhatian

kepada anak maka anak akan menjadi nurut, dan sebaliknya jika anak tidak mendapat perhatian dari orang tua maka yang terjadi anak akan mengadopsi tinggkah laku dari yang lain. Maka disini penting menanamkan moral, sosial, agama, pada anak sedini mungkin agar anak bisa dikendalikan dan mempunyai tanggungjawab terhadap dirinya sendiri maupun masyarakat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kegiatan sosialisasi mengenai peran orang tua terhadap dampak negatif penggunaan media sosial bagi perkembangan anak usia sekolah dasar di desa Tokawi tahun 2020 ini berjalan dengan baik. Dimana dengan adanya kegiatan sosialisasi ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman orang tua khususnya dengan penggunaan ponsel yang memang sekarang ini tempat sekolah dan belajar anak-anak serta meningkatkan kepedulian terhadap anak.

Sebagian orang tua telah mampu memahami dan melaksanakan apa yang menjadi kewajiban sebagai orang tua seperti membagi waktu bekerja, mengatur penggunaan ponsel, membatasi penggunaan ponsel. Dan sebagian lagi ada yang sudah memahami tetapi masih belum dilaksanakan. Mengingat pendidikan dan pekerjaan para orang tua desa tokawi yang beragam

Saran

Diharapkan orang tua dapat menjadikan kegiatan ini sebagai pengalaman yang berharga tentang betapa pentingnya dan wajibnya memberikan perhatian terhadap anak. Selain itu dengan kegiatan ini pula orang tua yang berperan aktif terhadap perkembangan anak usia dasar supaya tidak mencari perhatian terhadap orang lain dan yang nantinya menjadi pribadi yang tidak diinginkan oleh orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjarwati, julia 2020. Media Sosial : Pengertian, Jenis, Fungsi, dan Contoh .
<https://tekno.foresteract.com/media-sosial/>. (akses 26 November 2020)
- <https://republika.co.id/berita/orj7wt396/mencegah-dampak-negatif-media-sosial-pada-anak>. Diakses pada hari Senin 14 Desember 2020, 4.53
- Indonesia, Allianz 2020. Yuk, Pahami Lebih Jelas Arti Pandemi pada COVID-19.
<https://www.allianz.co.id/explore/detail/yuk-pahami-lebih-jelas-arti-pandemi-pada-Covid-19/101490>.(akses 26 November 2020)
- Miftahul Jannah.(2015). TUGAS-TUGAS PERKEMBANGAN PADA USIA KANAK-KANAK. Gender Equality: Internasional Journal of Child and Gender Studies, 1(2), 87-97
- Mulawarman & Aldila, D.N.(2017). Perilaku Pengguna Media Sosial beserta Implikasinya Ditinjau dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan. Bulutin Psikologi, 25(1), 36 – 44
- Rahmawati, Yasinta & Shevina Putti Anggraeni 2020. Selain Corona Covid-19, Ini 5 Kasus Pandemi Paling Parah Sepanjang Sejarah. <https://amp.suara.com/health/2020/03/15/183559/selain->

- corona-Covid-19-ini-5-kasus-pandemi-paling-parah-sepanjang-sejarah?page=2. (akses 26 November 2020)
- Rajab, Muhammad 2020. Evaluasi dan Optimalisasi Pembelajaran Daring. <https://news.detik.com/kolom/d-4960905/evaluasi-dan-optimalisasi-pembelajaran-daring>. (akses 26 November 2020)
- Rina Tri Handayani., Dewi Arradin., Aquartuti Tri Damayanti., Aris Widiyanto., Joko Tri Atmojo.(2020). PANDEMI COVID-19, RESPON IMUN TUBUH, DAN HERD IMMUNITY. Jurnal ilmiah STIKES, 10(3), 373 – 380
- Rizqon, H. S. A.(2020). Dampak COVID-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Ketrampilan, dan Proses Pembelajaran. Jurnal Sosial & Budaya Syar-i, 7(5), 395 – 402
- Triastuti, Endah, Dimas Adrianto, dan Akmal Nurul.2017. KAJIAN DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL BAGI ANAK DAN REMAJA. Jakarta:Pusat Kajian Komunikasi
- Umi Latifa.(2017).Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar : Masalah dan Perkembangannya. Journal of Multidisciplinary Studies, 1(2), 186-195.

STUDENTS' BARRIERS IN COMPLETING THESIS DURING PANDEMIC OF COVID-19

Dwi Rahayu

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP PGRI Pacitan

Email: dwirahayu6537@gmail.com

Abstract

The various impacts caused by the COVID-19 pandemic are felt by students, including undergraduate students who have to finish their study. The existence of large-scale social restrictions (PSBB) implemented by the government was one of the obstacles during the time of doing their research. Thesis is one of the requirements that must be met for getting an undergraduate degree. The purposes of this study were to determine the barriers of English Language Education students of STKIP PGRI Pacitan in completing their thesis during the COVID-19 pandemic and formulating some suggestions for moving students' research forward. This research is a qualitative descriptive study. The subjects of this research are final year students, who are currently completing their thesis. The data collection techniques were questionnaires and online interviews. The results showed that the English Language Education students of STKIP PGRI Pacitan in completing their thesis during the COVID-19 pandemic experienced difficulties in the process of determining topics, collecting data, searching for literature, and mentoring process.

Keywords: Barriers, Completing Thesis, Pandemic of Covid-19.

INTRODUCTION

The COVID-19 (Coronavirus Disease-19) pandemic has affected education systems around the world, leading to the closure of schools, including colleges. Public health experts and government officials are taking several steps, including social distancing, isolation or quarantine; strengthening health facilities and encouraging people to work from home (Bedford et al. 2020). The pandemic quickly led to the closure of universities and colleges around the world with government instructions to follow social distancing that could help to flatten the infection curve and reduce total fatalities from the disease. The policies taken by many countries, including Indonesia, by closing all educational activities at schools and campuses, have made the government and related institutions have to present an alternative educational process for students who cannot carry out the educational process at educational institutions. The results of the decree from the Minister of Education (2020) stated that all learning activities both in schools and colleges were carried out at home, in their respective, through an available application. Although this is not new thing because the house has been the center of learning, especially in terms of informal education, however, when the whole learning process is carried out from home or online, this change has caused various reactions, especially from students.

STKIP PGRI Pacitan has also set some special regulations concerning with students' final project or thesis including directions for changes in titles when it is considered necessary and writing

scientific articles to replace the thesis if the data collection process will not be carried out for the current situation. However, Many problems appear during the process of thesis writing, from the stage of determining the topic which is suitable with the current situation, finding literature as supporting data for the thesis due to the closure of the library, the online mentoring process that is also considered ineffective due to limited discussion sessions and frequent miscommunication. Moreover, the requirement of using technology as a media to replace the direct interaction is also one of the obstacle faced by the students during Covid-19 pandemic.

In a specific circumstances, students of English Language Program, as English Foreign Language students, face problems in writing, especially in English academic writing for some factors, from language competence, writing motivation to writing anxiety. Haider (2012) states that student writers face various writing problems at different stages of their learning. Generally, these problems can be classified into linguistic, psychological, cognitive and pedagogical categories. Nunan (1989) argues that writing is an extremely difficult cognitive activity which requires the learner to have control over various factors. These factors vary from academic background and personal interest of the writer to various psychological, linguistic and cognitive phenomena (Dar & Khan, 2015).

Burgess, S., & Sievertsen, H. H. (2020) state that the transition from direct learning to online learning has a serious impact on their assessment and evaluation. Students experience significant disturbances in the completion and final assessment of their studies. Certainly it is not expected that students will experience late graduation due to the existence of the pandemic. It is reasonable to conduct research to uncover the students' barriers in completing the thesis during the COVID-19 Pandemic, to suggest some proper solution dealing with the problems

LITERATURE REVIEW

The Covid-19 pandemic that has hit almost all countries in the world, provides its own challenges for educational institutions, in particular college. The Indonesian government has imposed a ban on crowding, maintaining social and physical distancing, wearing a mask and washing hands to fight the spread of the virus. Through the Ministry of Education and Culture, the government has banned universities for carrying out face-to-face (conventional) lectures and order to organize online lectures or far distance learning (Kemendikbud Dikti, 2020). Many universities responded quickly to the government instructions, by issuing instruction regarding prevention of the spread of the corona virus disease (Covid-19) in the campus environment. Based on the circular of the Minister of Education and Culture, one of the points is a recommendation for implementing online learning (Yandwiputra, 2020). Almost all colleges in Indonesia have implemented online learning anticipating the spread of Covid-19 (CNN Indonesia, 2020).

Apart from being able to suppress the chain of spreading Covid-19 in the campus environment, online learning should have a good impact on students, namely being able to foster independent learning (self regulated learning). As it is stated by Oknisih, N., & Suyoto, S. (2019) that the use of

on-line applications can improve learning independence. Furthermore, Kuo et al. (2014) stated that online learning tends to be student-centered which causes them to be able to create responsibility and autonomy in learning. Learning online requires students to prepare their own learning, evaluate, organize and simultaneously maintain motivation in learning (Aina, M., 2016). Sobron, A. N., & Bayu, R. (2019) stated that online learning can increase students' interest.

However, online learning has special challenges, such as the separate location of students and lecturers when implementing it, causing lecturers to not be able to directly supervise student activities during the learning process. There is no guarantee that students really listen to lecturers' reviews. Szpunar, Moulton, & Schacter, (2013) reported in their research that students fantasized more frequently in online lectures than in face-to-face lectures. Therefore, it is suggested that online learning should be held in a short time, considering that students find it difficult to maintain their concentration if online lectures are held for more than one hour (Khan., 2012). The results of the study also reported that not a few students had difficulty understanding the lecture material provided online. Teaching materials are usually delivered in the form of reading that is not easily understood by students (Sadikin, A., & Hakim, N., 2019). Students assume that the material and assignments are not sufficient because they need direct explanation by the lecturer (Garrison & Cleveland-Innes, 2005). Jamaluddin, D., Ratnasih, T., Gunawan, H., & Paujiah, E. (2020) stated that learning online has its own strengths, challenges and obstacles. Furthermore, the challenge of online learning is the availability of internet services. Those who live in remote areas have difficulty connecting to the internet. This is a special challenge in implementing online learning. Online learning is not optimal when internet service is poor, and lecturer instructions are poorly understood by students (Astuti, P., & Febrian, F., 2019).

This challenge is also experienced by students who are currently writing their thesis during the COVID-19 pandemic. Based on her research, Ayu (2020) stated that students of Biological Education FKIP UMS experience difficulties in the process of examination, guidance, data collection and literature searches. The challenge is also faced by students who have to write their thesis in English Language, especially for foreign language learners. Writing is the most challenging area in learning foreign language. Students face various problems at different stages of their writing. Generally, the writing problems can be classified into linguistic, psychological, cognitive and pedagogical categories (Haider, 2012). Many factors cause lack of confidence in learners, especially in conducting academic writing, such as the structural component of English, coherency, and converting idea into text. Nik, Hamzah, & Ra dee (2010) claimed that students struggle with the structural components of English; because an inappropriate structure complicates the content and comprehension of the text, which a reader deciphers through involvement of a mental process. Similarly, an incoherent text fails to communicate ideas which causes lack of confidence in learners even if they have mastered syntactic, lexical and grammatical command over text composition (Rico, 2014). Dar & Khan (2015), in their

research found that Pakistany student writers encounter psychological, cognitive, social and linguistic problems while converting ideas into text.

METHODS

The type of this research is quantitative research in descriptive and inferential as well. The researcher applied an adapted questionnaire as an instrument. The participants required answering all the items in the questionnaire to give their own perception and feeling about their problems in completing their thesis especially during Covid-19 pandemic. The reseracher also conduct an online interview as an effort to get detail information dealing with the students' barriers in completing their thesis. A small scale exploratory research was conducted to analyze problems faced by students in completing their thesis and formulate suggestions to overcome these problems.

FINDING AND DISCUSSION

Findings of this study have been categorized into following two major areas: students barriers' in completing thesis during pandemic of Covid-19 and suggestions to overcome the problems.

1. Students Barriers' in Completing Thesis during Pandemic of Covid-19

The results showed several barriers faced by students in completing their thesis during the Covid-19 pandemic. The first barrier is topic selection. Some students experience problems in selecting topics. The following figure 1.1 shows the result of questionnaire in term of finding topic.

I found it difficult to find a topic that fits the Covid-19 pandemic situation

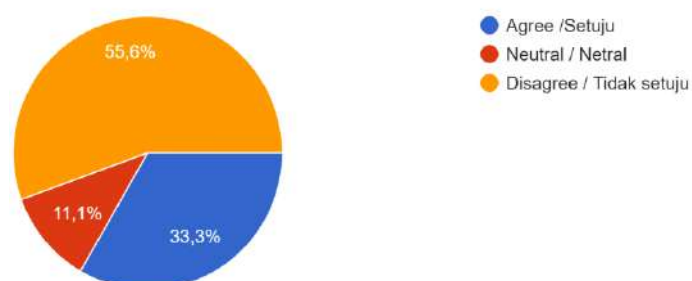


Figure 1.1 Topic Selection-item 34

Dealing with the item “ I found it difficult to find a topic that fits the Covid-19 pandemic situation” , 33,3% students agree, 11,1% neutral, and 55,6% disagree. It indicates that some students have problems in finding topic, but most of them have no problems with it. The problem arose because some students have to adjust their topic for the existence of Covid-19 pandemic. As it is showed in the following figure 1.2

“ For the existence of Covid-19 pandemic, I have to adjust the topic of my thesis.”

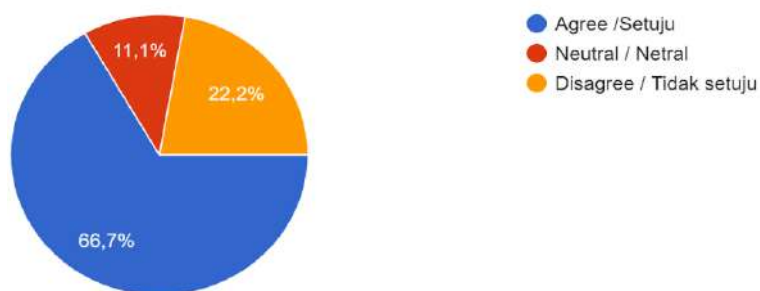


Figure 1.2 Topic Selection-item 33

It is supported by the result of interview that it is not a problem to find a topic but the problem is that they have to adapt to the current situation. As what a respondents said: *“Untuk pemilihan topic tidak terlalu bermasalah. Hanya saja, saya harus menyesuaikan topik yang saya ambil dengan kondisi saat ini. Misalnya saja Pembelajaran di masa pandemic”*. In addition, the other respondent said: *“Topik yang saya pilih harus menyesuaikan keadaan sekarang sedangkan saya sudah mempersiapkan judul yang berbeda sebelumnya dan sesuai dengan kemampuan saya”*. She stated that she had to adjust his topic with the current situation, whereas she had prepared the other topic which is suitable with her competence.

The second barrier is dealing with data retrieval. Answering the question about the biggest problem in completing thesis during Covid-19 pandemic, most interviewee said that the most problem is obtaining data. It is caused by some factors such as the absence of direct meeting with the respondents, so they have to take the data via online. In addition, some students said that they had problem with internet signal so they have difficulty in obtaining data.

The third barrier is online mentoring. 53,8% respondents agree with the item “Online mentoring is an obstacle for me in completing thesis report”, 23,1% neutral, and 23,1% disagree. It means that most of them feel difficult when they cannot communicate face to face with the advisors.

“ Online mentoring is an obstacle for me in completing thesis report.”

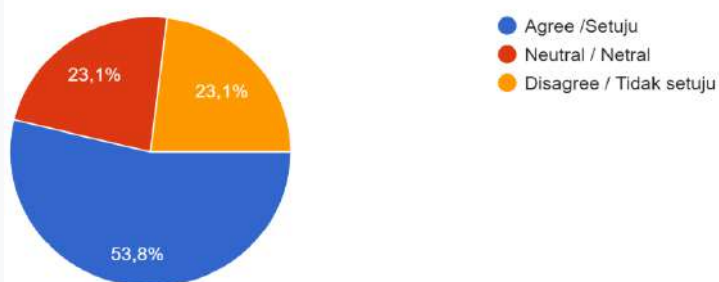


Figure 1.3 Online Mentoring-item 27

It is supported by the result of interview. One respondent said: *“Saya rasa pembimbingan skripsi saat pandemi belum bisa maksimal. Seperti yang kita tahu kita tidak bisa bertemu dan berkonsultasi secara langsung dengan dosen pembimbing. Walaupun terkadang menggunakan pertemuan virtual , tetapi itu belum bisa membantu saya”*. Regardless of virtual guidance, students still feel that they have not been maximally helped.

The forth barrier faced by students in completing their thesis is referencing. In terms of finding reference, 66.7% of the students agreed that after determining the research topics, they have difficulty in obtaining appropriate references. As it is seen at the following figure 1.4

“After finding topic, I found difficulty in getting relevant reference sources”

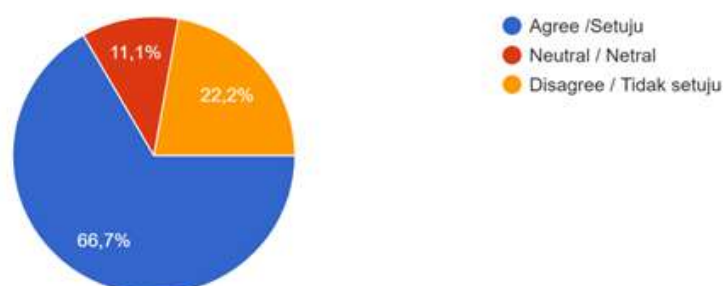


Figure 1.4 Referencing- item 35

The interview result indicates that students have some obstacles in finding references during the pandemic. Starting from the unsupported network and media they have to their hesitance in determining a good reference to support their thesis, as well as limited opportunities to find references offline. One interviewee said: *“Kendala dalam mencari referensi saat pandemi itu sangat banyak. Mulai dari jaringan dan media yang saya miliki itu kurang memadai, kemudian masih bingung dalam menentukan referensi yang baik untuk mendukung skripsi saya, juga kesempatan untuk mencari referensi secara offline menjadi terbatas”*

Further, with regard to referencing students feel hesitant in forming accurate citation. The findings indicate that some respondents admitted that they are all experienced difficulty in incorporating other works into their research report. It includes the technique of paraphrasing.

“I feel hesitant in forming accurate citation”

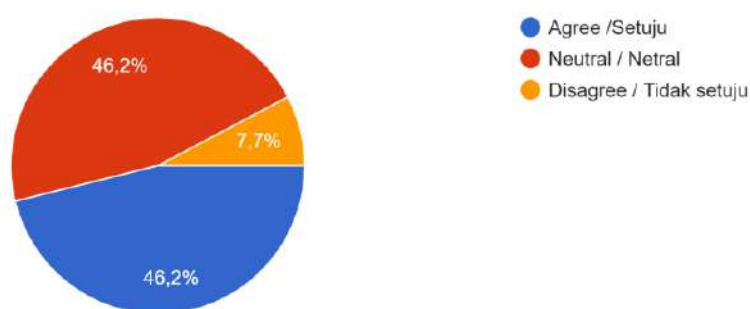


Figure 1.5 Referencing- item 23

In addition to this, there are other factors that contribute to the students difficulty in completing their thesis, namely their linguistic competence and their knowledge of research methods. The following figure 1.6 reveals that their most difficulty in academic writing is language use, including grammatical features and vocabulary use.

“What I suffer from the most in academic writing is the language use”

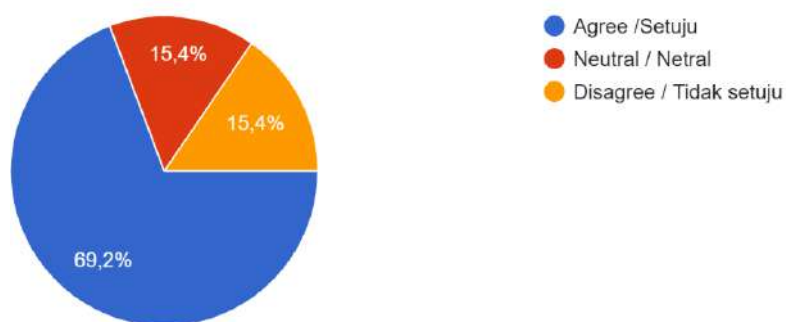


Figure 1.6 Linguistic competence- item 16

The finding is also emphasized in the following item of questionnaire which show that more than half of respondents admitted that they cannot identify their own mistake in writing, so that they got difficulty in revising their writing.

“I have difficulty in revising my writing as I have no ability to see my own mistake”

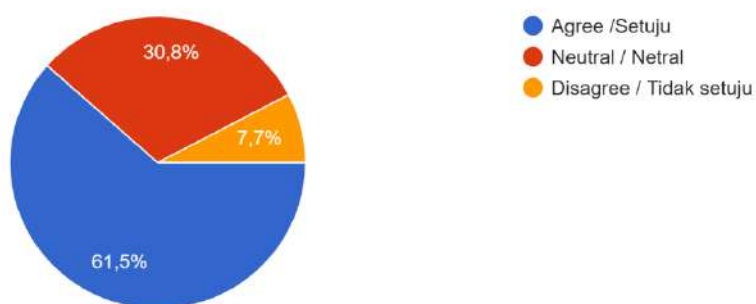


Figure 1.7 Linguistic Competence- item 17

Dealing with the knowledge of research methods, respondents confirmed as shown in Figure 1.8 below.

“I do not fully understand the research methodology and the rules of writing scientific paper”

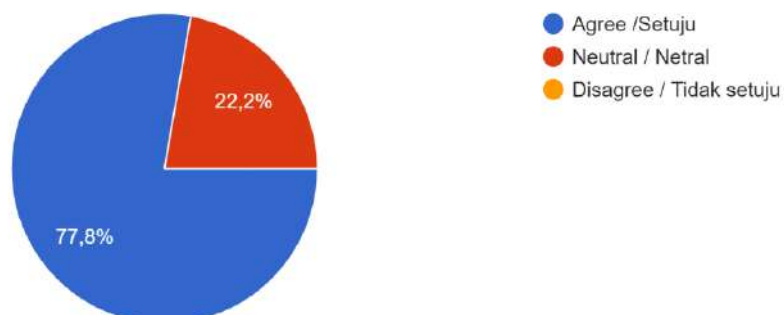


Figure 1.8 knowledge of research methodology-Item 29

77% respondents agree with the item, and 22,2% of them neutral. It indicates that their knowledge of research methodology is till low.

2. Suggestions to Solve the Students' Barriers in Completing Thesis during Pandemic of Covid-19

Encouraging students to complete their thesis on time to avoid late graduation due to the existence of the pandemic, there must be recommended suggestions both for students and lecturer to address the problems. Depending on the analysis of data gathered from students of English Education Program STKIP PGRI Pacitan, a number of solutions to the difficulties they face in completing thesis is presented.

For Advisors:

- a. Create a specific group
- b. Monitor progress on guidance routinely
- c. Share references to students
- d. Held a video conference
- e. Always Keep Healthy

For Students

- a. Choose easy and low cost research topics but not contrary to the academic values, so that it is easily to find the references and inexpensive to implement the research.
- b. Digital-based data collection. Take the advantage of digital technology in obtaining research data.
- c. Looking for a place that has a sufficient internet network, use videocall-based applications such as zoom, Whatsapp, Skype or others to ask for more explanation from the advisor if the previous explanation is not understandable.
- d. Make an appointment or schedule to conduct online consultations for a certain duration of time, so that the work or preparation of the article is completed at the right time.
- e. Related to students' lack of understanding in carrying out research methods, the solution is to carry out online consultations. Students can take advantage for being able to do it anywhere.
- f. Take an initiative to ask the advisor if there are some problems that are not clearly understood.

CONCLUSION

Results have shown that students have difficulties in adjusting the research topic to the current situation, in obtaining data for the absence of direct meeting with respondents, online counseling that is ineffective for students to understand clearly the information from the advisors, in revising their own writing pieces as they can hardly detect their mistakes, in referencing as the students feel hesitant about finding appropriate reference source and how to form a good citation, and insufficient internet network and media for the students who live in remote areas . Additionally, linguistic competence including grammatical features and vocabulary use form another problems that cannot be overlooked and the students' lack understanding of research methodology also affect to the process of completing the thesis. Moreover, the study concluded by suggesting some ways to deal with the problem for both students and advisors.

REFERENCES

- Aina, M. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Camtasia Studio 8 Pada Pembelajaran Biologi Materi Kultur Jaringan Untuk Siswa SMA Kelas XI MIA. *Biodik*, 2(1)
- Bedford, J., et al. (2020). Covid-19: Towards Controlling Of A Pandemic. *Lancet*. Doi:10.1016/S0140-6736(20)30673-5)
- Burgess, S., & Sievertsen, H. H. (2020, April 01). *Schools, Skills, And Learning: The Impact Of Covid-19 On Education*. Retrieved From <https://Voxeu.Org/Article/Impact-Covid-19-Education>
- Dar, M. F., & Khan, I. (2015). Writing anxiety among public and private sectors Pakistani undergraduate university students. *Pakistan Journal of Gender Studies*, 10 (1), 121 { 136.
- Garrison, D. R., & Cleveland-Innes, M. (2005). in *Online Learning : Interaction Is Not Enough*
- Haider, G. (2012). An insight into difficulties faced by Pakistani student writers: Implications for teaching of writing. *Journal of Educational and Social Research*, 2 (3), 17 {27.
- Jamaluddin, D., Ratnasih, T., Gunawan, H., & Paujiah, E. (2020). Pembelajaran daring masa pandemik Covid-19 pada calon guru: hambatan, solusi dan proyeksi. *LP2M Kemdikbud*. (2020). *Surat Edaran Tentang Pencegahan Wabah COVID-19 di Lingkungan Satuan Pendidikan Seluruh Indonesia*.
- Khan Salman. (2012). *The One World Schoolhouse*. In Hachette Book Group. <https://doi.org/10.1111/edth.12072>
- Kuo, Y. C., Walker, A. E., Schroder, K. E. E., & Belland, B. R. (2014). Interaction, Internet self-efficacy, and self-regulated learning as predictors of student satisfaction in online education courses. *Internet and Higher Education*. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2013.10.001>
- Nik, Y. A., Hamzah, A., & Ra dee, H. (2010). A comparative study on the factors affecting the writing performance among Bachelor students. *International Journal of Educational Research and Technology*, 1 (1), 54 {59.
- Nunan, D. (1989). *Designing tasks for the communicative classroom*. Cambridge University Press, United Kingdom.
- Oknisih, N., & Suyoto, S. (2019). PENGGUNAAN APLEN (APLIKASI ONLINE) SEBAGAI UPAYA KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA. In *SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR* (Vol. 1, No. 01)
- Rico, L. J. A. (2014). Identifying factors causing difficulties to productive skills among foreign languages learners. *Opening Writing Doors Journal*, 11 (1), 65 {86.
- Sadikin, A., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Media E-Learning Interaktif Dalam Menyongsong Revolusi Industri 4.0 Pada Materi Ekosistem Untuk Siswa SMA. *BIODIK*, 5(2), 131-138. <https://doi.org/10.22437/bio.v5i2.7590>

- Sobron, A. N., & Bayu, R. (2019). PERSEPSI SISWA DALAM STUDI PENGARUH DARING LEARNING TERHADAP MINAT BELAJAR IPA. *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 1(2), 30-38.
- Yandwiputra, A. R. (n.d.). Kuliah Jarak Jauh karena Virus Corona, UI: Bukan Lockdown. Retrieved from <https://metro.tempo.co/read/1319537/kuliah-jarakjauh-karena-virus-corona-ui-bukan-lockdown>.

MASALAH BELAJAR LINGKUNGAN KELUARGA BURUH SISWA KELAS V SD N JETISKARANGPUNG 1 KALIJAMBE

Ayatullah Muhammadin Al-Fath

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: ayatullah200289@gmail.com

Abstrak

Keluarga merupakan kelompok primer yang paling penting dalam masyarakat. Keluarga juga merupakan suatu grup yang terbentuk dari hubungan laki-laki dan wanita, dalam hubungan ini sedikit banyak berlangsung lama dalam membesarkan anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui berbagai macam masalah belajar yang dialami siswa yang berasal dari lingkungan budaya keluarga buruh pada siswa kelas V di SDN Jetiskarangpung 1 Kalijambe. Subjek penelitian adalah siswa kelas V di SDN Jetiskarangpung 1 Kalijambe Data dikumpulkan dengan wawancara dengan orang tua dan observasi mengenai kondisi sekolah sebagai objek penelitian. Analisis data dilakukan menggunakan kualitatif dengan tiga komponen, yaitu reduksi data, sajian data, dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa masalah belajar siswa adalah: (1) belajar kurang teratur; (2) sering membuat gaduh; (3) suka mengganggu temannya; (4) tidak mengerjakan pekerjaan rumah; (5) sulit berkonsentrasi saat pelajaran, dan (6) suka bergaul dengan anak-anak yang lebih tua usianya. Sebab yang melatarbelakangi yaitu: (1) kurangnya perhatian orang tua karena terlalu sibuk mencari nafkah untuk keluarga, (2) kurangnya bimbingan orang tua, (3) kurangnya fasilitas belajar anak.

Kata kunci: *Keluarga, Belajar, Masalah, Keluarga Buruh*

PENDAHULUAN

Keluarga merupakan kelompok primer yang paling penting dalam masyarakat. Keluarga juga merupakan suatu group yang terbentuk dari hubungan laki-laki dan wanita, dalam hubungan ini sedikit banyak berlangsung lama dalam membesarkan anak-anak (Ahmadi, 2002). Sebagai pendidik kodrati orang tua yang mempunyai kewajiban utama dan bertanggung jawab penuh dalam mendidik dan mendewasakan anak sehingga menjadi orang yang berguna bagi hidupnya. Selain itu, keluarga juga merupakan organisasi terkecil dalam masyarakat, yang terdiri dari ayah, ibu, dan anak. Dalam bermasyarakat keluarga mempunyai peranan penting terhadap perkembangan seorang anak. Untuk itu dalam keluarga mempunyai budaya atau adat-istiadat yang hanya dilakukan oleh keluarga tersebut yang berpengaruh membentuk kepribadian anak.

Dalam masyarakat terdapat beberapa budaya keluarga antara lain budaya keluarga buruh. Dalam keluarga buruh mereka mempunyai aturan atau adat yang berlaku pada anggota keluarga mereka. Tipe dari keluarga buruh pada umumnya kurang begitu memperhatikan pendidikan anaknya. Dalam kehidupan mereka kekayaan merupakan faktor utama, maksudnya adalah anak mereka dituntut untuk mencari uang tanpa begitu memperhatikan pendidikan anak. Dalam keseharian keluarga buruh kurang begitu memperhatikan waktu belajar anak sehingga anak dapat menerima pembelajaran baik dari keluarga maupun di sekolah, seperti memberikan tambahan belajar sesuai sekolah atau

mengetahui waktu bermain anak sehingga motivasi anak untuk belajar berkurang. Selain kurangnya perhatian terhadap pendidikan anak, keluarga buruh juga mempunyai kendala terhadap biaya yang ditanggung untuk menempuh jenjang pendidikan yang lebih tinggi, sehingga faktor ekonomi juga mempengaruhi cara pandang keluarga buruh terhadap pendidikan anak.

Faktor ekonomi dalam keluarga merupakan salah satu hal yang mempengaruhi perkembangan anak dalam mencapai keberhasilan dalam belajarnya. Kekurangan ekonomi dalam keluarga buruh dapat mengakibatkan anak mengalami kesulitan dalam belajarnya karena terbatasnya fasilitas belajar yang mampu dibeli oleh keluarga. Selain itu mahalnya pendidikan membuat keluarga buruh tidak mampu memenuhi tuntutan itu, karena keluarga buruh cenderung mengutamakan mencari uang untuk kehidupan sehari-hari mereka, sehingga pendidikan terhadap anaknya terabaikan.

Keluarga buruh menurut Pujosuwarno (1994) "biasanya menghendaki agar keturunannya sebagai buruh juga, pendidikan dianggap kurang penting, sekolah dianggap menghabiskan biaya saja, sedang buah yang dapat dipetik dari hasil sekolah masih sangat lama dan jauh dapat dicapai". Ukuran kesuksesan mereka dilihat dari wujud kekayaan harta dari hasil buruh. Oleh karena itu, orientasi pendidikan anak-anak keluarga buruh pada umumnya lebih mementingkan kepada kekayaan harta sedangkan untuk meningkatkan prestasi belajar kurang diperhatikan.

Selain faktor ekonomi, faktor lingkungan dimana keluarga buruh bertempat tinggal juga memberikan pengaruh terhadap perkembangan pendidikan anak, karena lingkungan dimana keluarga bertempat tinggal merupakan tempat dimana anak menghabiskan waktu selain di sekolah dan bermain. Lingkungan keluarga juga memberikan sumber inspirasi anak dalam melakukan kegiatan belajar di rumah. Keluarga yang berbudaya, hidup teratur dan komunikatif secara langsung atau tidak langsung memberikan suasana nyaman bagi terciptanya motivasi belajar. Hubungan keluarga yang positif memungkinkan dapat menghasilkan sikap yang sangat positif. Suasana positif tersebut berpeluang besar dapat memberi motivasi anak untuk rajin belajar dan bersemangat serta akan menyukkseskan tugas-tugas sekolah. Lingkungan keluarga buruh lebih banyak waktunya dihabiskan untuk mencari nafkah demi kepentingan anaknya. Sehingga menyebabkan kurangnya perhatian terhadap anak dan anak akan berkembang secara alamiah, tanpa kontrol dan bimbingan orang tua.

KAJIAN LITERATUR

Keluarga buruh menurut Pujosuwarno (1994) "biasanya menghendaki agar keturunannya sebagai buruh juga, pendidikan dianggap kurang penting, sekolah dianggap menghabiskan biaya saja, sedang buah yang dapat dipetik dari hasil sekolah masih sangat lama dan jauh dapat dicapai". Ukuran kesuksesan mereka dilihat dari wujud kekayaan harta dari hasil buruh. Oleh karena itu, orientasi pendidikan anak-anak keluarga buruh pada umumnya lebih mementingkan kepada kekayaan harta sedangkan untuk meningkatkan prestasi belajar kurang diperhatikan.

Pada dasarnya proses pembelajaran merupakan suatu proses terjadinya pertemuan antara faktor internal yang ada pada diri siswa dengan faktor eksternal termasuk guru, isi kurikulum, media dan

sebagainya. Belajar sebagai proses atau aktivitas disyaratkan oleh faktor baik faktor intern maupun faktor ekstern. Sehingga kesulitan belajar merupakan proses terganggunya kegiatan belajar oleh kedua faktor tersebut. Mengenai kesulitan belajar menurut Gasser dalam konseling realita yang dikutip oleh Latipun (2005: 128) dijelaskan bahwa gejala-gejala yang menunjukkan adanya masalah belajar siswa adalah adanya perkembangan pribadi yang menyimpang yang ditandai oleh : Identitas gagal. Yaitu individu gagal memenuhi salah satu semua kebutuhan dasar (cinta dan harga diri).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah studi kasus dengan jenis deskriptif kualitatif. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah siswa dan orang tua yang berasal dari keluarga buruh di SD Negeri Jetiskarangpung 1 Kalijambe. Data sekunder berupa dokumen yang mendukung penelitian yang berupa; daftar identitas siswa, daftar pekerjaan orang tua siswa, daftar hasil belajar dan prestasi siswa, dan catatan dari guru dan wali kelas. Teknik pengumpulan data dengan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis kualitatif yang terdiri dari reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karena perkembangan kawasan industri /pabrik di Kabupaten Karanganyar yang dekat dengan perbatasan Kabupaten Sragen mengakibatkan warga masyarakat banyak yang mengantungkan kehidupannya pada pabrik, sehingga banyak siswa yang berada di SD Negeri Jetiskarangpung 1 Kalijambe yang berasal dari keluarga buruh, hampir $1/3$ (± 10 siswa) dari jumlah siswa kelas V berasal dari keluarga buruh. Dari kesepuluh siswa itu terdapat 5 siswa yang mengalami kesulitan dalam belajarnya baik di rumah maupun di sekolah. Indikasi kesulitan belajar itu dapat dilihat dari hasil ulangan harian yang dilakukan guru dan juga pengamatan kepala sekolah saat anak mengikuti proses belajar mengajar.

Menurut kepala sekolah jenis kesulitan belajar yang dialami oleh siswa yang berasal dari keluarga buruh antara lain: (1) siswa dalam belajar kurang teratur; (2) sewaktu diberi soal-soal latihan di kelas ada sebagian anak yang mengerjakan seenaknya, bahkan sering tidak mengerjakan atau mencontoh temannya; (3) saat diberikan pelajaran, suka mengganggu temannya, bahkan suka menimbulkan keributan sehingga suasana kelas menjadi gaduh; (4) tugas rumah yang harus dikerjakan di rumah tidak dikerjakan, walaupun dikerjakan kurang lengkap; (5) saat di rumah sering bergaul dengan anak yang usianya diatasnya sehingga siswa merasa memiliki keberanian yang lebih yang menyebabkan siswa lain menjadi takut padanya; (6) anak yang selalu kurang mampu berkonsentrasi dalam menerima pelajaran di sekolahnya serta saat mengikuti pelajaran sering memperhatikan luar ruangan sekedar mencari perhatian; (7) dalam keseharian di sekolah senantiasa kurang menjaga kebersihan baik di kelas maupun di halaman sekolah dan tidak suka membuang sampah pada tempat yang telah di tentukan; (8) berangkat ke sekolah senantiasa datang terlambat dengan berbagai alasan

yang sering dibuat-buat untuk menutupi keterlambatannya; (9) anak cenderung ingin diperhatikan dalam segala hal karena di rumah ia jarang mendapatkan perhatian dari orang tua karena orang tua terlalu sibuk untuk mencari nafkah guna mencukupi kehidupan keluarga; (10) penampilan sering kurang rapi, kelihatan dekil dan kurang terawat dengan baik. Hal ini terjadi karena orang tua kurang memperhatikannya; (11) kurang bisa bekerja maksimal dalam mengerjakan soal yang sulit dan cenderung pasrah dan tidak mau berusaha untuk mencari solusi jawaban dari sulit yang dikatakan sulit khususnya pada mata pelajaran IPA maupun matematika.

Dari gejala yang diamati oleh kepala sekolah dan hasil laporan dari wali kelas serta guru yang mengajar di kelas V maka menyatakan permasalahan yang timbul pada diri siswa ini adalah rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini tidak boleh dibiarkan dan perlu adanya langkah nyata mengenai anak yang mengalami berbagai gangguan (kesulitan) dalam belajar, menurut kepala sekolah jika tidak segera di atas maka akan membahayakan bagi 50 perkembangan peserta didik itu sendiri. Langkah yang dilakukan sekolah terhadap anak yang mengalami permasalahan dalam belajar dapat dilakukan dengan: (1) memberikan pengarahan tentang bagaimana cara belajar yang baik, bagaimana memanfaatkan waktu yang dimiliki. Dimana pengarahan itu dapat dilakukan saat guru wali kelas sedang tidak masuk karena kepentingan; (2) memberikan pengertian tentang bagaimana seorang siswa (anak) sejak dini harus memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas dan kewajiban yang harus dijalankan oleh seorang siswa. Salah satunya adalah mengerjakan tugas sekolah dengan sungguh-sungguh, termasuk pekerjaan rumah; (3) menanamkan rasa kasih sayang pada diri anak, serta memberikan kepekaan bahwa sesama teman adalah saudara dan tidak boleh saling mengejek, menjahili, dan tindakan lain yang membahayakan teman; (4) memberikan kasih sayang cukup pada anaknya, utamanya pada anak ingin diperhatikan dengan tindakan-tindakan yang terkadang menyakitkan teman lain. Untuk dapat mengatasi permasalahan tersebut diperlukan kerja sama antara sekolah dan orang tua murid, hal ini perlu dilakukan agar tidak terjadi kenakalan yang lebih dalam. Usaha yang dapat dilakukan oleh sekolah adalah dengan langkah awal anak dipanggil untuk selalu mengadakan komunikasi dan sosialisasi dengan guru. Pemanggilan ini dapat dilakukan oleh guru yang disukai dan disegani oleh murid yang bermasalah, hal ini perlu dilakukan agar anak tidak merasa dibeban oleh pemanggilan tersebut sehingga anak akan merasa akrab dengan guru, selanjutnya anak tersebut akan mengutarakan sebab-sebab mengapa dia melakukan hal tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang masalah belajar dari siswa yang berasal dari keluarga buruh pada siswa kelas V SD Negeri Jetiskarangpung 1 Kalijambe diperoleh kesimpulan disimpulkan bahwa pendidikan informal berdampak pada perkembangan anak di pendidikan formal. Alternatif mengatasi masalah belajar dari siswa yang berasal dari lingkungan budaya keluarga buruh adalah: (1) memberikan pengarahan tentang bagaimana cara belajar yang baik, bagaimana memanfaatkan waktu yang dimiliki; (2) memberikan pengertian tentang bagaimana seorang siswa (anak) sejak dini harus

memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas dan kewajibannya; (3) menanamkan rasa kasih sayang pada diri anak, dan menelaskan bahwa sesama teman adalah saudara; (4) memberikan kasih sayang cukup pada anaknya; (5) mengadakan pemanggilan pada anak dan orang tua; (6) menjalin hubungan yang baik dengan orang tua; (7) membangkitkan perasaan berpretasi pada diri anak; (8) mengadakan bimbingan dan belajar kelompok teman sebaya; (9) orang tua harus memiliki kemauan untuk merubah kebiasaan yang tidak baik bagi perkembangan anak dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Abu. (2004). *Psikologi sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.

Latipun. (2005). *Psikologi konseling*. Malang: UMM Press.

Pujosuwarno, Sayekti. (1994). *Bimbingan dan konseling keluarga*. Yogyakarta: Menara Mas Offset.

TINGKAT KESEGERAN JASMANI ANAK DI MASA PANDEMI COVID-19**Anung Probo Ismoko**

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi STKIP PGRI Pacitan

E-mail: ismokoanung@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kesegaran jasmani anak di masa pandemi Covid-19. Penelitian ini adalah penelitian deskripsi dengan menggunakan metode survei. Teknik pengambilan data dengan menggunakan tes dan pengukuran. peneliti hanya ingin mengetahui tingkat kemampuan dasar bermain bolavoli. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 10-12 tahun di wilayah Kampung Sudagaran, Tegalrejo Yogyakarta yang berjumlah 33 anak. Analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dalam bentuk persentase sesuai dengan norma 5 kategori yaitu kategori baik sekali, baik, sedang, kurang, dan kurang sekali. Berdasarkan hasil analisis data, menunjukkan tingkat kesegaran jasmani anak usia 10-12 tahun di wilayah Kampung Sudagaran, Tegalrejo Yogyakarta adalah baik sekali 1 orang (3,03%), baik 10 orang (30,30%), sedang 8 orang (24,24%), kurang 13 orang (39,39%), kurang sekali 1 orang (3,03%).

Kata kunci: *Tingkat Kesegaran Jasmani, Anak, Covid-19*

PENDAHULUAN

Masa pandemi Covid-19 adalah masa tersulit bagi dunia internasional maupun bangsa Indonesia di tahun ini. Covid-19 telah mengancam kehidupan seluruh lapisan masyarakat dan menjadi momok bagi semuanya. Covid-19 telah menimbulkan banyak kekhawatiran, setiap hari korban dari virus ini semakin bertambah. Update bulan Oktober di Indonesia terdapat 345.000 kasus positif dengan menelan korban 12.156 meninggal dunia.

Dengan adanya pandemi Covid-19, semua kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan keramaian dan pengumpulan masa akan di batasi, di karenakan meminimalisir kluster-kluster baru penyebaran virus Covid-19. Pembatasan-pembatasan sosial/physical distancing di maksudkan agar resiko penyebaran virus Covid-19 dapat di tekan. Dampak dari pandemi Covid-19, pemerintah mengeluarkan regulasi-regulasi baru untuk menekan dan memutus mata rantai penyebaran virus Covid-19.

Pendidikan di Indonesia menjadi salah satu bidang yang terdampak akibat virus Covid-19 ini. Kementerian pendidikan mengeluarkan aturan kebijakan untuk meliburkan sekolah dan mengganti cara kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan system dalam jaringan (daring). Dari bulan Maret sampai Oktober 2020, sudah 7 bulan anak-anak melaksanakan kegiatan belajar dari rumah. Hal ini akan memunculkan berbagai permasalahan yang di hadapi. Salah satu permasalahan adalah selama belajar di rumah guru dan orang tua tidak mengetahui tingkat kesegaran jasmani anak. Kesegaran jasmani merupakan salah satu penunjang bagi anak, dimana seorang anak dapat menjalankan berbagai aktivitas kegiatan fisik dan melakukan kegiatan sehari-hari tanpa mengalami suatu kelelahan yang berarti. Pertumbuhan dan perkembangan anak berkaitan erat dengan keseharan jasmani, faktor ini

berpengaruh terhadap kemampuan fisik anak dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Semakin tinggi kebugaran jasmani anak maka semakin tinggi pula kemampuan ataupun keterampilan kerja fisik anak untuk aktivitasnya. Manfaat kebugaran jasmani bagi anak sangat penting untuk menjaga kesehatan pada saat belajar maupun di lingkungan.

Kampung Sudagaran Tegalrejo Yogyakarta, adalah salah satu daerah yang berada di tengah perkotaan. Di masa pandemi Covid-19 ini banyak anak-anak yang jarang melakukan kegiatan aktivitas fisik yang berpengaruh terhadap kebugaran jasmani. Anak lebih familiar dengan dunia digital dan hanya banyak berdiam diri di dalam rumah. Kondisi tersebut pula yang memungkinkan dapat menurunkan tingkat kebugaran jasmani setiap anak.

Harapan kondisi tingkat kebugaran jasmani anak di masa pandemi Covid-19 adalah baik, akan tetapi karena berbagai kendala, tidak semua siswa mempunyai kondisi tingkat kebugaran jasmani yang baik.

Kesegaran Jasmani

Moch. Sajoto (1988: 44) menyatakan bahwa kebugaran jasmani adalah kemampuan seseorang menyelesaikan tugas sehari-hari dengan tanpa mengalami kelelahan yang berarti, dengan pengeluaran energi yang cukup besar. Soemosardojo dan Giri Widjojo dalam Toho dan Gusril (2004: 72) menyatakan bahwa: kebugaran jasmani adalah kemampuan tubuh untuk menyesuaikan fungsi alat-alat tubuh dalam bahasa fisiologis terhadap keadaan lingkungan atau kerja fisik secara efisien tanpa lelah berlebihan. Kebugaran jasmani yang dimiliki dan diperlukan setiap anak tidak sama, hal ini bergantung kepada aktivitas-aktivitas fisik anak yang dilakukan sehari-hari. Semakin berat kegiatan yang dilakukan oleh anak, maka kebugaran jasmani yang harus dimiliki anak semakin tinggi. Apabila anak memiliki kebugaran jasmani yang baik maka di dalam beraktivitas sehari-hari tanpa akan mengalami kelelahan yang berarti.

Komponen kebugaran jasmani menurut Iskandar Z Adisapoetra dkk (1999: 4) terdapat dua aspek kebugaran jasmani, yaitu kebugaran jasmani yang berhubungan dengan kesehatan, meliputi: daya tahan jantung-paru, kekuatan otot, daya tahan otot, fleksibilitas dan komposisi tubuh, sedangkan kebugaran jasmani yang berhubungan dengan keterampilan, meliputi: kecepatan, power, keseimbangan, kelincahan, koordinasi dan kecepatan reaksi. Kebugaran jasmani berhubungan dengan aktivitas yang dilakukan oleh anak, dimana anak yang mempunyai kebugaran jasmani yang baik maka akan mudah di dalam melakukan aktivitas-aktivitasnya dengan baik, efektif dan efisien secara maksimal dan optimal.

Kebugaran jasmani yang baik merupakan interaksi dari berbagai faktor yang mempengaruhi baik secara langsung dan tidak langsung bagi setiap lapisan masyarakat meliputi tiga faktor, yaitu: gizi, latihan jasmani dan istirahat.

Djoko Pekik Irianto (2000: 6-7) menyatakan bahwa apabila seseorang atau individu memperoleh dan mendapatkan gizi yang cukup biasanya lebih baik tingkat kebugaran jasmaninya. Gizi dapat diperoleh dari makanan yang sehat dan berimbang serta cukup energi dan nutrisi, yang

meliputi: karbohidrat, lemak, protein, vitamin, mineral dan air. Kebutuhan gizi anak pada saat pandemic Covid-19 tercukupi, bahkan kelebihan antara asupan gizi dan kegiatan aktivitas fisik anak, dikarenakan kegiatan aktivitas lebih banyak di dalam rumah. Menurut Djoko Pekik Irianto (2000: 6) bahwa melakukan aktivitas jasmani salah satu alternatif yang paling efektif dan aman untuk memperoleh kesegaran jasmani, karena dengan melakukan aktifitas jasmani yang teratur dan terukur mempunyai multi manfaat. Manfaat yang di peroleh dari kegiatan latihan jasmani yaitu: manfaat jasmani (meningkatkan kebugaran jasmani), manfaat psikis (lebih tahan terhadap *stress* dan lebih mampu untuk berkonsentrasi), dan manfaat sosial (dapat menambah rasa percaya diri, sarana untuk berinteraksi dan bersosialisasi). Kelelahan merupakan salah satu indikator keterbatasan fungsi tubuh manusia. Untuk itu istirahat berguna untuk memulihkan kondisi tubuh dan membantu metabolisme. Dalam sehari semalam umumnya seseorang memerlukan istirahat 7 hingga 8 jam (Djoko Pekik Irianto, 2000: 7).

Pandemi Covid-19

Covid-19 atau virus corona merupakan virus baru yang menjadi momok internasional dan bangsa Indonesia pada saat ini. Dari bulan april 2020 sampai saat ini Indonesia belum bisa lepas dari virus Covid-19. Promkes Kementrian Kesehatan RI (<https://stoppnemunia.id/informasi-tentang-virus-corona-novel-coronavirus/>). Coronavirus merupakan keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit pada manusia dan hewan. Pada manusia biasanya menyebabkan penyakit infeksi saluran pernapasan, mulai flu biasa hingga penyakit yang serius seperti MERS dan Sindrom Pernafasan Akut Berat.

Virus Covid-19 ditemukan pertama kali di Wuhan Cina, pada Desember 2019. Gejala umum berupa demam ≥ 38 derajat C, batuk, dan sesak napas. Sekitar 80% kasus dapat pulih tanpa perlu perawatan khusus. Sekitar 1 dari setiap 6 orang mungkin akan menderita sakit yang parah, seperti disertai pneumonia atau kesulitan bernafas, yang biasanya muncul secara bertahap. Walaupun angka kematian penyakit ini masih rendah (sekitar 3%), namun bagi orang yang berusia lanjut, dan orang-orang dengan kondisi medis yang sudah ada sebelumnya (seperti diabetes, tekanan darah tinggi dan penyakit jantung), mereka biasanya lebih rentan untuk menjadi sakit parah.

Seseorang dapat terinfeksi dari penderita COVID-19. Penyakit ini dapat menyebar melalui tetesan kecil (droplet) dari hidung atau mulut pada saat batuk atau bersin. Droplet tersebut kemudian jatuh pada benda di sekitarnya. Kemudian jika ada orang lain menyentuh benda yang sudah terkontaminasi dengan droplet tersebut, lalu orang itu menyentuh mata, hidung atau mulut (segitiga wajah), maka orang itu dapat terinfeksi COVID-19. Atau bisa juga seseorang terinfeksi COVID-19 ketika tanpa sengaja menghirup droplet dari penderita. Inilah sebabnya mengapa kita penting untuk menjaga jarak hingga kurang lebih satu meter dari orang yang sakit. Sampai saat ini, para ahli masih terus melakukan penyelidikan untuk menentukan sumber virus, jenis paparan, dan cara penularannya.

Beberapa cara yang bisa dilakukan untuk mencegah tertularnya virus ini adalah: 1) Menjaga kesehatan dan kebugaran agar stamina tubuh tetap prima dan sistem imunitas / kekebalan tubuh

meningkat. 2) Mencuci tangan secara teratur menggunakan air dan sabun atau handrub berbasis alkohol. 3) Ketika batuk dan bersin, tutup hidung dan mulut dengan tisu atau lengan atas bagian dalam (bukan dengan telapak tangan). 4) Hindari kontak dengan orang lain atau bepergian ke tempat umum. 5) Hindari menyentuh mata, hidung dan mulut (segitiga wajah). 6) Gunakan masker penutup mulut dan hidung ketika sakit atau saat berada di tempat umum. 7) Buang tisu dan masker yang sudah digunakan ke tempat sampah dengan benar, lalu cucilah tangan. 8) Menunda perjalanan ke daerah/negara dimana virus ini ditemukan. 9) Hindari bepergian ke luar rumah saat Anda merasa kurang sehat, terutama jika merasa demam, batuk, dan sulit bernapas. 10) Selalu pantau perkembangan penyakit COVID-19 dari sumber resmi dan akurat. Cara yang paling efektif untuk melindungi diri dan orang lain dari penularan COVID-19 adalah mencuci tangan secara teratur, tutup mulut saat batuk dengan lipatan siku atau tisu, dan jaga jarak minimal satu meter dari orang yang bersin atau batuk.

Pendidikan di Indonesia menjadi salah satu bidang yang terdampak akibat virus Covid-19 ini. Kementerian pendidikan mengeluarkan aturan kebijakan untuk meliburkan sekolah dan mengganti cara kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan system dalam jaringan (daring). Dari bulan Maret sampai Oktober 2020, sudah 7 bulan anak-anak melaksanakan kegiatan belajar dari rumah. Hal ini akan memunculkan berbagai permasalahan yang di hadapi. Salah satu permasalahan adalah selama belajar di rumah guru dan orang tua tidak mengetahui tingkat kesegaran jasmani anak.

Karakteristik Anak

Karakteristik secara umum pada masa anak-anak usia sekolah menurut Hurlock dalam Toho dan Gusril (2004: 18), adalah:

1. Mempelajari keterampilan fisik yang diperlukan sebagai makhluk yang umum.
2. Membangun sikap yang sehat mengenai diri sendiri sebagai makhluk yang sedang tumbuh.
3. Belajar menyesuaikan diri dengan teman-teman sebaya.
4. Mulai mengembangkan peran sosial pria dan wanita.
5. Mengembangkan keterampilan dasar untuk membaca, menulis dan berhitung.
6. Mengembangkan pengertian-pengertian yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari.
7. Mengembangkan hati nurani, pengertian dan tingkatan nilai.
8. Mengembangkan sikap terhadap kelompok-kelompok sosial dan institusi.
9. Mencapai kebebasan pribadi.

Karakteristik anak yang berada di Kampung Sudagaran Tegalorejo Yogyakarta berbeda-beda yang satu dengan yang lain, secara fisik ada yang gemuk ada yang kurus, ada yang tinggi ada yang pendek, ada yang kuat ada yang lemah dan ada yang aktif ada yang pasif. Sedangkan secara psikis ada yang suka bicara ada yang pendiam, ada yang pemalu ada yang pemberani, dan ada yang pandai bergaul ada yang penakut. Dengan melihat karakteristik jasmani peserta didik yang berbeda-beda tersebut, maka untuk meningkatkan kesegaran jasmani harus disesuaikan dengan kondisi dan kemampuan yang dimilikinya, agar peserta didik dapat melaksanakan aktivitas jasmani dengan sebaik-baiknya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain bentuk deskriptif-kuantitatif dengan menggunakan metode survei dan teknik pengumpulan data menggunakan tes dan pengukuran menggunakan instrumen Tes Kesegaran Jasmani Indonesia untuk anak umur 10-12 tahun yang diterbitkan oleh Kemertian Pendidikan Nasional (2010). Data yang diperoleh dari tes dan pengukuraaan dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

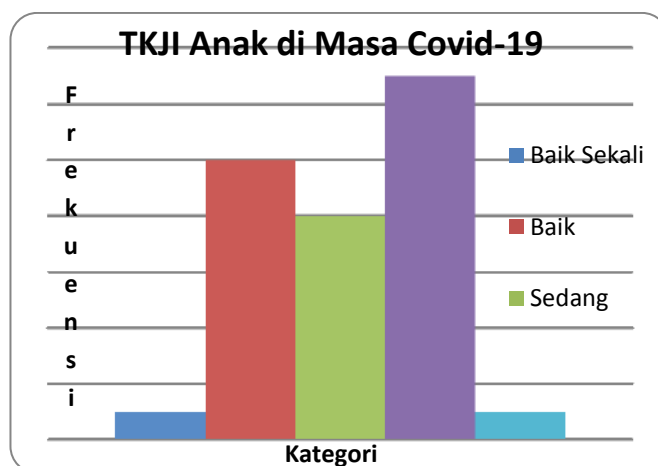
HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian tentang tes kesegaran jasmani TKJI anak yang berumur 10-12 tahun di masa pandemic Covid-19, diperoleh dari 6 macam item tes, yaitu lari 40 meter, gantung siku tekuk, baring duduk, loncat tegak, dan lari 600 meter. Sehingga perlu dideskripsikan hasil secara keseluruhan. Pendeskripsian data dilakukan secara keseluruhan, serta dilakukan pada data tes kesegaran jasmani secara keseluruhan menjadi 5 kategori berdasarkan Norma Tes Kesegaran Jasmani Indonesia. Skor baku Norma Tes Kesegaran Jasmani Indonesia yang digunakan untuk mendiskripsikan data tingkat kesegaran jasmani TKJI siswa yang berumur 10-12 tahun. Berikut ini adalah hasil Tes Kesegaran Jasmani Indonesia di masa pandemic Covid-19.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Tingkat Kesegaran Jasmani TKJI anak di masa pandemi Covid-19

Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	Frekuensi Relatif
22-25	Baik Sekali	1	3,03%
18-21	Baik	10	30,30%
14-17	Sedang	8	24,24%
13-10	Kurang	13	39,39%
5-9	Kurang Sekali	1	3,03%
Jumlah		33	100,00%

Dari keterangan di atas tingkat kesegaran jasmani anak di masa pandemic Covid-19 dapat disajikan dalam bentuk histogram sebagai berikut:



Gambar 1. Histogram Tingkat Kesegaran Jasmani anak di masa pandemic Covid-19

Berdasarkan penghitungan data hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan tingkat kesegaran jasmani anak di masa pandemic Covid-19 terdapat 1 siswa (3,03%) dalam kategori baik sekali, 10 siswa (30,30%) dalam kategori baik, 8 siswa (24,24%) dalam kategori sedang, 13 siswa (39,39%) dalam kategori kurang, 1 siswa (3,03%) dalam kategori kurang sekali. Frekuensi terbanyak pada kategori kurang, sehingga dapat disimpulkan tingkat kesegaran jasmani anak di masa pandemic Covid-19 adalah kurang.

Kesegaran jasmani erat hubungannya dengan aktivitas yang dilakukan anak dalam melakukan kegiatan sehari-hari tanpa mengalami kelelahan yang berarti, karena dengan kesegaran jasmani yang baik anak dapat melakukan aktivitasnya dengan baik, efektif, efisien, dan hasilnya akan optimal. Pendidikan di Indonesia menjadi salah satu bidang yang terdampak akibat virus Covid-19 ini. Kementerian pendidikan mengeluarkan aturan kebijakan untuk meliburkan sekolah dan mengganti cara kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan system dalam jaringan (daring). Dari bulan Maret sampai Oktober 2020, sudah 7 bulan anak-anak melaksanakan kegiatan belajar dari rumah. Dari analisis tersebut bisa dimungkinkan tingkat kesegaran jasmani anak di masa pandemic Covid-19 adalah kurang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, pengujian hasil penelitian, dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan, yaitu: secara keseluruhan tingkat kesegaran jasmani anak di masa pandemic Covid-19 terdapat 1 siswa (3,03%) dalam kategori baik sekali, 10 siswa (30,30%) dalam kategori baik, 8 siswa (24,24%) dalam kategori sedang, 13 siswa (39,39%) dalam kategori kurang, 1 siswa (3,03%) dalam kategori kurang sekali. Frekuensi terbanyak pada kategori kurang, sehingga dapat disimpulkan tingkat kesegaran jasmani anak di masa pandemic Covid-19 adalah kurang.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

1. Fakta yang terkumpul berupa data-data anak di masa pandemic Covid-19, ternyata tingkat kesegaran jasmani siswa secara keseluruhan berkategori kurang.
2. Dengan diketahuinya tingkat kesegaran jasmani anak di masa pandemic Covid-19, dapat dijadikan bahan pertimbangan guru dan orang tua untuk mengontrol anak dalam meningkatkan kesegaran jasmani di masa pandemic Covid-19.
3. Hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan dan memperbaiki kualitasnya.

Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan disini antara lain:

1. Pada saat pengambilan data, peneliti tidak dapat mengontrol aktivitas anak sebelumnya.
2. Pada saat pengambilan data, ada beberapa anak yang terlihat kurang serius, sehingga nilai yang diperoleh tidak maksimal.

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Guru dan orang tua selalu mengingatkan kepada anak tentang pentingnya kesegaran jasmani.
2. Melakukan pengembangan penelitian yang lebih kompleks di masa Covid-19.

DAFTAR PUSTAKA

- Djoko Pekik Irianto. (2000). *Panduan Latihan Kesegaran (Yang Efektif dan Aman)*. Yogyakarta: Lukman Offset.
- Gusril. (2004). *Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-Anak .Interval* :Dirjen Olahraga. Depdiknas.
- Iskandar Z.A. (1999). *Panduan teknik ters dan latihan kesegaran jasmani*. Jakarta: Pusat dan pengkajian pengembangan IPTEK Olahraga (PPPITOR). Kantor mentri Negara Pemuda dan Olahraga.
- Mohammad Sajoto, (1988). *Pembinaan Kondisi Fisik Dalam Olahraga*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Promkes Kementrian Kesehatan RI. *Coronavirus Disease 2019*. <https://stoppneumonia.id/informasi-tentang-virus-corona-novel-coronavirus/>. Di akses pada 10 Oktober 2020.
- Toho. (2004). *Perkembangan motorik pada anak-anak*. Jakarta. Asa Mandiri.



**PROSIDING
SEMINAR NASIONAL
DALAM JARINGAN
HASIL PENELITIAN DAN ABDIMAS TAHUN 2020**

ISBN 978-602-53557-6-9



