
Analisis Implementasi Program Permata-Sakti 2020 (Studi Kasus Universitas Negeri Jakarta)

Amelia Ramadhani^{1*}, Komala², Gerald Fransiscus³
Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

ABSTRACT

The National Student Exchange Program for the Archipelago-Credit Transfer System with Information Technology (PERMATA-SAKTI) is a policy initiated by the Indonesian Ministry of Education in support of the Independent Learning-Independent Campus program. Cooperation between universities in Indonesia is very important to do to strengthen competitiveness in the era of globalization and improve the quality of higher education (Yusuf, 2020).

Analysis of the implementation of the PERMATA-SAKTI Program as a supporter of the independent campus program is important to do as an illustration of the government and other related parties in evaluating and improving the program. Based on the researcher's search, no research has been found that analyzes the implementation of the PERMATASAKTI Program, therefore this study aims to analyze the implementation of the PERMATA-SAKTI Program at the State University of Jakarta.

The method used in this study uses descriptive qualitative analysis with the subject of 3 students at the Jakarta State University who are participating in the PERMATA-SAKTI 2020 program. The data processing technique is carried out by data collection, reduction, presentation and drawing conclusions. Test the validity of the data in this study is triangulation. The results of the study show that the PERMATA-SAKTI program has a positive impact, while the obstacles to this program are related to regional time differences, and the lack of socialization of program implementation.

Keywords: PERMATA-SAKTI, Program Implementation, State University of Jakarta

ABSTRAK

Program Pertukaran Mahasiswa Tanah Air Nusantara-Sistem Alih Kredit dengan Teknologi Informasi (PERMATA-SAKTI) merupakan kebijakan yang dicetuskan oleh menteri pendidikan RI dalam mendukung program Merdeka Belajar- Kampus Merdeka. Kerjasama antar perguruan tinggi di Indonesia sangat penting dilakukan untuk memperkuat daya saing dalam era globalisasi serta meningkatkan mutu pendidikan tinggi (Yusuf, 2020).

Analisis mengenai implementasi Program PERMATA-SAKTI sebagai pendukung program kampus merdeka penting untuk dilakukan sebagai gambaran pemerintah dan pihak terkait lainnya dalam melakukan evaluasi dan perbaikan program. Berdasarkan penelusuran peneliti belum ditemukan penelitian yang menganalisis implementasi dari Program PERMATASAKTI, oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi Program PERMATA-SAKTI di Universitas Negeri Jakarta.

Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan subjek 3 orang mahasiswa di Universitas Negeri Jakarta yang mengikuti program PERMATA-SAKTI 2020. Teknik pengolahan data dilakukan dengan pengumpulan data, reduksi, penyajian dan penarikan kesimpulan. Uji keabsahan data dalam penelitian ini adalah triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan prgram PERMATA-SAKTI memiliki dampak positif, adapun hambatan program ini yakni terkait perbedaan waktu wilayah, dan kurangnya sosialisasi pelaksanaan program.

Kata Kunci : PERMATA-SAKTI, Implementasi Program, Universitas Negeri Jakarta

INTRODUCTION

Program Merdeka belajar sudah mulai dikenal masyarakat Indonesia sejak akhir tahun 2019, sebagai satu diantara beberapa program pendidikan yang di pelopori oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia menjadi fokus arah pembelajaran dari program merdeka belajar (Kemendikbud, 2020).

Kemendikbud sepanjang tahun 2020 telah menghadirkan terobosan Merdeka Belajar episode pertama hingga episode keenam, yakni diantaranya : menetapkan empat program pokok kebijakan pendidikan, kampus merdeka, mengubah mekanisme dana bantuan operasional sekolah (BOS) untuk tahun anggaran 2020, program organisasi penggerak (POP), guru penggerak, transformasi dana pemerintah untuk pendidikan tinggi (Kompas.com, 2021). (lmpjajim, 2021) Pada 1 Februari 2021 Kemendikbud kembali meluncurkan merdeka belajar episode ketujuh yakni Program Sekolah Penggerak yang terfokus pada pengembangan SDM sekolah, mulai dari siswa, guru, sampai kepala sekolah.

Kampus merdeka yang merupakan bagian dari program merdeka belajar hadir dalam menyiapkan mahasiswa untuk lebih siap dalam menghadapi perubahan sosial, budaya, dunia kerja dan kemajuan teknologi yang pesat. Pokok-pokok kebijakan kampus merdeka terdiri dari : Kemudahan pembukaan program studi baru, perubahan sistem akreditasi perguruan tinggi, kemudahan perguruan tinggi negeri menjadi PTN berbadan hukum, dan hak belajar tiga semester di luar program studi (Tohir, 2020). “Program Pertukaran Mahasiswa Tanah Air Nusantara Sistem Alih Kredit dengan Teknologi Informasi” (PERMATA-SAKTI) merupakan program yang mendukung kampus merdeka dan merdeka belajar.

Kerjasama antar perguruan tinggi di Indonesia sangat penting dilakukan untuk memperkuat daya saing dalam era globalisasi serta meningkatkan mutu pendidikan tinggi (Yusuf, 2020). Program PERMATA-SAKTI adalah program pertukaran mahasiswa melalui kerjasama antara perguruan tinggi se-Indonesia. Jumlah matakuliah atau kegiatan setara dengan matakuliah yang dapat ditawarkan oleh setiap perguruan tinggi, minimal 2 mata kuliah dan maksimal 7 mata kuliah untuk satu semester dalam rangka memperkuat dan menambah kompetensi lulusan perguruan tinggi (Tohir, 2020).

Program PERMATA telah dilaksanakan sejak tahun 2014 dengan melibatkan 3 perguruan tinggi yang saling melakukan kegiatan pengalihan angka kredit dari 33 mahasiswa peserta dan terus disempurnakan dari tahun ketahun. Pada tahun 2019 seiring dengan tantangan pendidikan tinggi di era Revolusi Industri 4.0 program PERMATA mulai menerapkan sistem blended learning yang diikuti oleh 350 mahasiswa dari 39 PTN dan pembelajaran Sistem Alih Kredit dengan menggunakan Teknologi Informasi, sehingga nama kegiatan ini berubah menjadi program PERMATA-SAKTI (Program Pertukaran Mahasiswa Tanah Air Nusantara – Sistem Alih Kredit dengan Teknologi Informasi).

Pada tahun 2020 PERMATA-SAKTI 2020 yang semula dilakukan secara sit in di lokasi perguruan tinggi penerima diubah menjadi dilaksanakan dalam jaringan secara penuh (full daring) sebagai dampak adanya wabah global yaitu Pandemi COVID-19 di seluruh dunia termasuk indonesia. Program PERMATA-SAKTI bertujuan untuk meningkatkan wawasan dan wadah perekat kebangsaan antar mahasiswa se-Indonesia serta memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman belajar di perguruan tinggi lain dalam meningkatkan mutu pendidikan tinggi serta mendukung program kampus merdeka dan merdeka belajar (Direktorat jenderal pendidikan tinggi kementerian pendidikan dan kebudayaan, 2020).

Program PERMATA-SAKTI diharapkan dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. Seperti yang dikutip dari (Maulana, 2020) Rektor Universitas Padjadjaran Prof. Rina Indriastuti dalam acara Penerimaan Mahasiswa PERMATA-SAKTI Kampus Merdeka-Merdeka Belajar Unpad yang digelar secara virtual berharap program PERMATA-SAKTI dapat menambah kompetensi lain, serta bisa menjadi tempat belajar dengan budaya dan academic environment serta menjadi wadah awal kerjasama yang baik dengan perguruan tinggi lainnya.

Sejalan dengan pendapat rektor Universitas Padjajaran seorang mahasiswa dari prodi PGPAUD UPI yaitu Cici Nuruh Hodijah mengungkapkan alasannya mengikuti program PERMATA-SAKTI yaitu untuk membangun relasi dan menambah pengetahuan baru di perguruan tinggi lain (Adminsik, 2020). Hafiz Ihsan seorang mahasiswa Universitas Lampung yang juga mengikuti program PERMATA-SAKTI mengungkapkan bahwa mengikuti kegiatan PERMATA-SAKTI 2020 adalah pilihan yang sangat tepat bagi mahasiswa karena selain menambah ilmu baru, program ini adalah ajang menambah relasi yang akan bermanfaat di masa mendatang (Unila, 2020).

Universitas Negeri Jakarta (UNJ) sebagai satu diantara beberapa universitas yang tergabung dalam permata

sakti pada september tahun 2020 telah menerima 271 Mahasiswa dari 19 Perguruan Tinggi. Rektor UNJ yaitu Prof. Dr. Komarudin, M.Si. juga berharap program ini dapat memberikan nilai lebih bagi mahasiswa, merekatkan hubungan jaringan antar perguruan tinggi dan peluang untuk saling tukar menekar pengetahuan, pengalaman, alih inovasi, dan keunikan keunggulan di perguruan tinggi tujuan (HW, 2020).

Analisis mengenai implementasi Program PERMATA-SAKTI sebagai pendukung program kampus merdeka penting untuk dilakukan sebagai gambaran pemerintah dan pihak terkait lainnya dalam melakukan evaluasi dan perbaikan program. Berdasarkan penelusuran peneliti belum ditemukan penelitian yang menganalisis dampak dari program permata sakti, oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi program PERMATA-SAKTI (Program Pertukaran Mahasiswa Tanah Air Nusantara – Sistem Alih Kredit dengan Teknologi Informasi) di Universitas Negeri Jakarta.

METHODS

Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Metode kualitatif deskriptif digunakan untuk mendapatkan data yang lebih rinci dan detail, hal tersebut didukung juga dari teori Grounded, yaitu metode riset kualitatif yang menggunakan suatu set prosedur yang sistematis untuk mengembangkan suatu teori secara induktif tentang suatu fenomena. Data yang diperlukan dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan 2 metode yaitu: observasi dan wawancara. Teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan adalah dengan triangulasi. Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber agar data yang didapatkan bisa secara utuh dan menghasilkan keluasan sudut pandang. Langkah-langkah yang digunakan peneliti dalam menggunakan teknis analisis data adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan data : Pengumpulan data yaitu mengumpulkan data di lokasi penelitian dengan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi dengan menentukan strategi pengumpulan data yang dipandang tepat dan untuk menentukan fokus serta pendalaman data pada proses pengumpulan data berikutnya.
2. Reduksi data : Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasikan data sedemikian rupa sehingga diperoleh kesimpulan akhir dan diverifikasi.
3. Penyajian data : Penyajian data adalah kegiatan mengelompokkan data yang telah direduksi. Pengelompokkan data dilakukan dengan menggunakan label atau lainnya. Penyajian data yang sudah ditafsirkan dan dijelaskan ke dalam uraian teks disertai dengan tabel atau grafik agar mudah dipahami.
4. Penarikan kesimpulan (verifikasi) : Penarikan kesimpulan adalah kegiatan analisis yang lebih dikhususkan pada penafsiran data yang telah disajikan

RESULTS AND DISCUSSIONS

Universitas Negeri Jakarta sangat antusias dengan pelaksanaan program PERMATA-SAKTI, hal ini dibuktikan oleh pernyataan Rektor UNJ, Prof. Dr. Komarudin, M.Si. yang berharap program ini dapat memberikan nilai lebih bagi mahasiswa, merekatkan hubungan jaringan antar perguruan tinggi dan peluang untuk saling tukar menekar pengetahuan, pengalaman, alih inovasi, dan keunikan keunggulan di perguruan tinggi tujuan (HW, 2020). Para peserta PERMATA-SAKTI akan didukung oleh pihak kampus untuk tetap dapat mengikuti kegiatan dan mendapatkan hasil positif dalam program ini. Bentuk dukungan yang diberikan oleh pihak kampus kepada mahasiswa peserta permata sakti berupa bantuan administrasi pendaftaran program, konsultasi dengan dosen terkait mata kuliah yang diambil dalam program PERMATA-SAKTI, dan bantuan dana. Hal tersebut disampaikan oleh mahasiswa Fakultas Teknik UNJ, Zulri Ramadhan yang mengatakan:

“Setiap mahasiswa peserta program PERMATA-SAKTI UNJ mendapatkan uang jajan dari kampus terus setiap keperluan administrasi didukung penuh bahkan sampe konsultasi untuk equivalent mata kuliah yang diambil dalam program terhadap mata kuliah di prodi sendiri.”

Hal tersebut dilakukan oleh pihak kampus agar para mahasiswa peserta PERMATA-SAKTI mendapatkan manfaat dari program tersebut serta mencapai tujuan dilaksanakannya program tersebut yaitu, meningkatkan kualitas setiap kampus peserta PERMATA-SAKTI dan meningkatkan soft skill mahasiswa peserta program

IMPLEMENTASI PROGRAM PERMATA-SAKTI

Program PERMATA-SAKTI di Universitas Negeri Jakarta pada tahun 2020 merupakan kegiatan pertukaran mahasiswa antar universitas yang berjalan secara daring. Universitas Negeri Jakarta mendelegasikan 66 mahasiswa untuk mengikuti program PERMATA-SAKTI ke 20 universitas di seluruh Indonesia. Pendaftaran program PERMATA-SAKTI tahun 2020 di Universitas Negeri Jakarta dilakukan secara online dengan memberikan berkas

pendaftaran kepada pihak administrasi kampus. Sebelumnya pihak kampus memberikan informasi secara online melewati akun media sosial Universitas Negeri Jakarta seperti Instagram dan Facebook. Selama proses pendaftaran pihak UNJ menyebarkan informasi melewati akun media sosial mereka agar para mahasiswa dapat melihat dan memahaminya. Pada pemberitahuan tersebut pihak kampus memberitahu deskripsi program, keuntungan mengikuti program, hingga cara pendaftaran dan persyaratan yang harus dipenuhi mahasiswa untuk mengikuti program PERMATA-SAKTI. Melalui akun media sosial UNJ, para mahasiswa tertarik untuk mendaftarkan diri untuk mengikuti program ini. Mengetahui banyak manfaat yang bisa didapatkan dari program PERMATA-SAKTI maka banyak mahasiswa UNJ yang tertarik dan mendaftarkan diri untuk mengikuti program tersebut.

Daya tarik utama pada program ini adalah para peserta dapat memilih mata kuliah yang tidak diajarkan pada kampus asal mereka. UNJ membebaskan seluruh mahasiswa untuk daftar program studi sesuai dengan keinginan mereka pada PERMATA-SAKTI. Setelah mendaftarkan diri maka para mahasiswa akan diundang ke dalam grup Whatsapp dan seluruh informasi yang berhubungan mengenai program akan diberikan di grup tersebut. Berikutnya para mahasiswa peserta program yang sudah berada di dalam grup akan diberikan formulir pendaftaran untuk diisi sebagai persyaratan terdaftar program PERMATA-SAKTI. Setelah mahasiswa mengisi lengkap formulir maka formulir tersebut dikumpulkan kepada Wakil Rektor (WR) bersamaan dengan pengisian Kartu Rencana Studi (KRS) yang akan dilakukan para peserta pada semester berikutnya.

DAMPAK PROGRAM PERMATA-SAKTI

Program PERMATA-SAKTI 2020 yang berjalan selama 6 bulan secara daring telah selesai dilaksanakan. Dalam waktu 6 bulan program berjalan para peserta diharapkan dapat berkembang sesuai dengan target dilaksanakannya PERMATA-SAKTI 2020. Peserta program PERMATA-SAKTI telah banyak menerima dampak positif selama mengikuti program. Salah satu yang paling dirasakan oleh para peserta adalah peningkatan softskill yang mereka rasakan perbedaannya. Para peserta merasa terpacu dengan kondisi peserta PERMATA-SAKTI lainnya di dalam kelas yang cenderung aktif berdiskusi. Hal tersebut menjadi stimulus bagi peserta yang tidak terlalu aktif untuk menjadi aktif diskusi di dalam kelas. Selain peningkatan softskill yang dirasakan oleh peserta, terdapat dampak lain yang mereka rasakan dampaknya setelah mengikuti program PERMATA-SAKTI yaitu wawasan dan ilmu penegetahuan. Bedanya materi pembelajaran, tenaga pengajar hingga metode pembelajaran yang dilakukan dalam kelas PERMATA-SAKTI telah memberikan banyak pengalaman baru bagi peserta. Pengalaman-pengalaman tersebut telah memberikan pengetahuan dan wawasan baru yang berbeda dibandingkan wawasan dan pengetahuan yang didapatkan di kampus asal mereka.

Terdapat beberapa saran dan masukan yang dikemukakan oleh peserta selama proses PERMATA-SAKTI yang diharapkan saran tersebut dapat meningkatkan efektifitas program kedepannya. Salah satu saran yang diberikan untuk pengembangan program adalah penyesuaian jadwal perkuliahan yang ada di dalam program PERMATA-SAKTI. Hal tersebut didasari karena beberapa peserta terkendala dengan jadwal yang telah ditentukan oleh kelas dan terkadang menjadi tekanan bagi mereka. Hal lain yang disarankan adalah dorongan dari tenaga pengajar untuk mendorong para mahasiswa peserta program lebih aktif dalam mempromosikan budaya mereka masing-masing. Saran tersebut sejalan dengan tujuan dijalankannya program PERMATA-SAKTI yaitu memperlihatkan budaya dan meningkatkan solidaritas mahasiswa peserta program.

CONCLUSIONS

Dari hasil penelitian terkait analisis implementasi program PERMATA-SAKTI 2020 (Studi kasus Universitas Negeri Jakarta) terdapat beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Implementasi program PERMATA-SAKTI UNJ 2020 mendapatkan dukungan dari pihak kampus, dan juga mahasiswa. Bentuk dukungan yang diberikan oleh pihak kampus kepada mahasiswa peserta PERMATA-SAKTI berupa bantuan administrasi pendaftaran program, konsultasi dengan dosen terkait mata kuliah yang diambil dalam program PERMATA-SAKTI, dan bantuan dana. Mahasiswa juga turut berpartisipasi dalam program ini, yakni terbukti sebanyak 66 mahasiswa mengikuti program PERMATA-SAKTI ke 20 universitas di seluruh Indonesia. Dalam pelaksanaannya program PERMATA-SAKTI ditemukan hambatan yakni seperti terkait dengan perbedaan waktu wilayah yang mempengaruhi kegiatan pembelajaran jika terjadi perubahan jadwal belajar secara mendadak. Selain itu mahasiswa yang mengikuti program PERMATA-SAKTI dapat meningkatkan keterampilan diri dan juga pengetahuan yang lebih luas sebagai bentuk hasil interaksi dengan peserta dan dosen dari berbagai daerah.
2. Dampak program PERMATA-SAKTI 2020 di Universitas Negeri Jakarta memiliki dampak positif yang dirasakan oleh para mahasiswa peserta program salah satu yang paling dirasakan oleh para peserta adalah

peningkatan softskill yang mereka rasakan perbedaannya. Para peserta merasa terpacu dengan kondisi peserta PERMATA-SAKTI lainnya di dalam kelas yang cenderung aktif berdiskusi. Hal tersebut menjadi stimulus bagi peserta yang tidak terlalu aktif untuk menjadi aktif diskusi di dalam kelas. Kebermanfaatan lain yang dirasakan peserta adalah wawasan dan ilmu yang lebih luas yang diperoleh dari komunikasi dengan peserta berbeda dari berbagai daerah. Adapun hambatan yang dialami oleh mahasiswa peserta program seperti waktu pada tiap daerah berbeda-beda sehingga ada mahasiswa yang merasa kurang efektif dalam perkuliahan. Selain itu hambatan yang dirasakan peserta adalah kurangnya rasa kekeluargaan dan kurang merasakan kearifan lokal pada kampus tujuan karena program PERMATA-SAKTI yang dilaksanakan secara online.

REFERENCES

- Adminsik. (2020). Implementasi Kebijakan Kampus Merdeka PERMATA SAKTI 2020 HomeImplementasi Kebijakan Kampus Merdeka PERMATA SAKTI 2020. Retrieved March 11, 2021, from UPI.edu, kampus serang website: <http://sik.kd-serang.upi.edu/?p=1497>
- Direktorat jenderal pendidikan tinggi kementerian pendidikan dan kebudayaan. (2020). PANDUAN PROGRAM PERTUKARAN MAHASISWA TANAH AIR NUSANTARA-SISTEM ALIH KREDIT DENGAN TEKNOLOGI INFORMASI (PERMATA-SAKTI) KAMPUS MERDEKA & MERDEKA BELAJAR TAHUN 2020. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- HW. (2020). PENYAMBUTAN 271 MAHASISWA PERMATA-SAKTI 2020. Retrieved March 11, 2021, from [Unj.ac.id website: http://www.unj.ac.id/penyambutan-271-mahasiswa-permata-sakti-2020/](http://www.unj.ac.id/penyambutan-271-mahasiswa-permata-sakti-2020/)
- Kemendikbud, S. G. (2020). Merdeka Belajar. Retrieved March 9, 2021, from <https://gtk.kemdikbud.go.id/read-news/merdeka-belajar>
- Kompas.com. (2021). Mendikbud Nadiem: 8 Program Prioritas Merdeka Belajar di Tahun 2021. Retrieved March 9, 2021, from Kompas.com website: <https://www.kompas.com/edu/read/2021/01/06/065358771/mendikbud-nadiem-8-program-prioritas-merdeka-belajar-di-tahun-2021?page=all>
- lpmpjatim. (2021). Kemendikbud Luncurkan Merdeka Belajar Episode 7: Program Sekolah Penggerak. Retrieved March 9, 2021, from <https://lpmpjatim.kemdikbud.go.id/site/detailpost/kemendikbud-luncurkan-merdeka-belajar-episode-7-program-sekolah-penggerak>
- Maulana, A. (2020). Ikuti Program Permata-SAKTI, 392 Mahasiswa Akan Belajar di Unpad. Retrieved March 11, 2021, from [unpad.ac.id website: https://www.unpad.ac.id/2020/09/ikuti-program-permata-sakti-392-mahasiswa-akan-belajar-di-unpad/](https://www.unpad.ac.id/2020/09/ikuti-program-permata-sakti-392-mahasiswa-akan-belajar-di-unpad/)
- Tohir, M. (2020). *Buku Panduan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/ujmte>
- Unila, R. (2020). Penerimaan dan Pelepasan Mahasiswa Program PERMATA-SAKTI 2020. Retrieved March 11, 2020, from [unila.ac.id website: https://www.unila.ac.id/penerimaan-dan-pelepasan-mahasiswa-program-permata-sakti-2020/](https://www.unila.ac.id/penerimaan-dan-pelepasan-mahasiswa-program-permata-sakti-2020/)
- Yusuf, R. maulana. (2020). UNMUL Implementasikan Kampus Merdeka 339 Mahasiswa Ikut Program PERMATA-SAKTI. Retrieved March 11, 2021, from [Unmul.ac.id website: https://unmul.ac.id/post/unmul-implementasikan-kampus-merdeka-339-mahasiswa-ikut-program-permata-sakti-1606804925.html](https://unmul.ac.id/post/unmul-implementasikan-kampus-merdeka-339-mahasiswa-ikut-program-permata-sakti-1606804925.html)

ANALISIS MINAT BELAJAR KULIAH DARING DI ERA PANDEMI COVID-19 TERHADAP MATA KULIAH PRAKTIK MAHASISWA TATA BUSANA UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA ANGKATAN 2019

Andre Ferdiawan¹

¹Universitas Negeri Jakarta

ABSTRACT

The corona virus or known as Covid-19 first appeared in Wuhan, China. This virus is identified as a virus that is easy to spread. Based on the Circular of the Minister of Education and Culture Number 36962/MPK.A/HK/2020 concerning Online Learning and Working from Home in the Context of Contamination Prevention of COVID-19, that to optimize government instructions related to physical distancing, the KBM is changed to an online system, or Distance Learning (PJJ). With the implementation of distance learning it is very difficult for fashion students who always use the lab for practical courses. The research method used in this research is descriptive qualitative. Sources of data were collected by means of interviews (interviews), and documentation (collecting evidence, selecting, processing, and storing information). Data processing techniques with data collection, reduction, presentation and drawing conclusions. The validity test of the data in this study includes member check and triangulation. The results of this study can be concluded that online lectures in the era of the Covid-19 pandemic have made it difficult for students of the fashion design study program where many practice in making clothes. With the limitations of the platform and also the limitations of practical tools, students' interest in fashion learning has decreased compared to offline lectures

ABSTRAK

Virus corona atau disebut dengan Covid-19 pertama kali muncul di Wuhan, China. Virus ini teridentifikasi sebagai virus yang mudah menyebar. Berdasarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Pencemaran COVID-19, bahwa untuk mengoptimalkan intruksi pemerintah yang berkaitan dengan physical distancing maka KBM di ubah ke sistem daring atau Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Dengan diberlakukannya pembelajaran jarak jauh dirasa sangat sulit untuk mahasiswa tata busana yang selalu menggunakan lab untuk mata kuliah praktek. Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Sumber data dikumpulkan dengan cara interview (wawancara), dan dokumentasi (pengumpulan bukti, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan informasi). Teknik pengolahan data dengan pengumpulan data, reduksi, penyajian dan penarikan kesimpulan. Uji keabsahan data dalam penelitian ini meliputi member check dan triangulasi. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kuliah daring di era pandemi covid-19 ini menyulitkan untuk mahasiswa program studi tata busana dimana banyak melakukan praktek dalam membuat busana. Dengan keterbatasan platform dan juga keterbatasan alat praktek minat belajar mahasiswa tata busana pun menurun dibandingkan dengan kuliah luring

INTRODUCTION

Virus corona atau disebut dengan Covid-19 pertama kali muncul di Wuhan, China. Virus ini teridentifikasi sebagai virus yang mudah menyebar. Virus tersebut telah menyebar ke 203 negara, dengan kasus 13.575.158 dan 584.940 jiwa yang meninggal. Selain itu, Indonesia merupakan salah satu negara yang terkena virus Covid-19 sejak tanggal 2 Maret 2020. Hingga saat ini, di Indonesia tercatat 83.130 kasus dan 3.957 jiwa yang meninggal. Langkah preventif sudah dilakukan dengan baik. Pemerintah Indonesia menerapkan Pembatasan Sosial Berskala Besar dengan harapan memutus rantai penyebaran Covid-19. (Bbc, 2020)

Dengan langkah yang diambil oleh pemerintah maka dikeluarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Pencemaran COVID-19, bahwa untuk mengoptimalkan intruksi pemerintah yang berkaitan dengan

physical distancing maka KBM di ubah ke sistem daring atau Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Pada kondisi inilah yang mengharuskan Indonesia mengubah sistem pendidikan. Dan ini menghilangkan *transfer of value* dari pengajar ke peserta didik. Peralihan cara pembelajaran ini memaksa berbagai pihak untuk mengikuti alur yang sekiranya bisa ditempuh agar pembelajaran dapat berlangsung, yang menjadi pilihan adalah dengan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dalam jaringan. Walaupun banyak kendala yang dihadapi dalam penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran karena tidak ada cara lain yang bisa digunakan untuk menunjang system perkuliahan. (Agung Nana Nuryana, 2020)

Salah satu Universitas yang terdampak pandemi covid-19 dan di terapkannya pembelajaran jarak jauh ini ada Universitas Negeri Jakarta yang merupakan salah satu Universitas Negeri yang ada di Indonesia. Dan salah satu program studi yang ada di Universitas Negeri Jakarta adalah Tata busana yang merupakan salah satu jurusan yang berada dibawah naungan Fakultas Teknik (FT) Universitas Negeri Jakarta. Dengan diberlakukannya pembelajaran jarak jauh dirasa sangat sulit untuk mahasiswa tata busana yang selalu menggunakan lab untuk mata kuliah praktek seperti desain busana, pola busana, dan produksi busana. Berdasarkan pernyataan dosen pengampu salah satu mata kuliah praktek tata busana dapat disimpulkan bahwa mahasiswa sulit untuk memahami mata kuliah praktek jika dilakukan secara daring, kesulitan dalam membeli alat-alat praktek, harus menggunakan lab untuk praktek dan banyak yang belum memiliki alat-alat praktek yang terbilang mahal dan hanya ada di kampus sehingga menyebabkan penurunan minat belajar dari mahasiswa tata busana.

Berdasarkan latar belakang diatas menjadi dasar peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul “Analisis minat belajar kuliah daring di era pandemi covid-19 terhadap mata kuliah praktek tata busana universitas negeri jakarta angkatan 2019.”

METHODS

Deskripsi Lokasi Penelitian

Universitas Negeri Jakarta atau UNJ adalah perguruan tinggi negeri yang terdapat di kota Jakarta, Indonesia yang didirikan pada tahun 1964 dan memiliki 8 fakultas. Salah satu fakultas yang ada di UNJ adalah fakultas teknik yang memiliki 17 program studi. Tata busana merupakan salah satu program studi yang berada di bawah naungan fakultas teknik UNJ.

Alasan peneliti memilih tata busana untuk meneliti minat belajar adalah penuturan salah satu dosen pengampu mata kuliah praktek “mahasiswa sulit untuk memahami mata kuliah praktek jika dilakukan secara daring, kesulitan dalam membeli alat-alat praktek, harus menggunakan lab untuk praktek dan banyak yang belum memiliki alat-alat praktek yang terbilang mahal dan hanya ada di kampus.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data menurut Sugiyono (2007) bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Namun dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan melalui tiga metode, yaitu:

1. Wawancara

Esterberg dalam Sugiyono (2007), mendefinisikan wawancara sebagai pertemuan dua orang atau lebih untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tersebut. Dengan wawancara, maka peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang informan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi, dimana hal ini tidak bisa ditemukan melalui observasi. Dalam melakukan wawancara, peneliti menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis untuk diajukan, dan mencatat apa yang dikemukakan oleh informan, oleh karena itu jenis jenis wawancara yang digunakan oleh peneliti termasuk kedalam jenis wawancara terstruktur.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental seseorang (Sugiyono, 2007). Hasil penelitian dari observasi atau wawancara akan lebih kredibel kalau didukung oleh dokumen-dokumen yang bersangkutan.

Teknik Analisis Data

Analisis data disajikan dalam bentuk deskriptif. Pada tahapan analisis data dilakukan proses penyederhanaan data-data yang terkumpul ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan dipahami. Tahapan analisis data yang dilakukan peneliti yaitu:

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui cara wawancara. Pada tahap ini data yang sudah terkumpul lalu dibuat transkripnya

yaitu dengan cara menyederhanakan informasi yang terkumpul dalam bentuk tulisan yang mudah dipahami. Selanjutnya data yang terkumpul dipilih sesuai dengan fokus penelitian ini dan diberi kode untuk memudahkan peneliti dalam mengkategorikan data-data yang sudah didapat.

2. Reduksi data

Mereduksi data yaitu merangkum, memilih hal-hal yang pokok, dicari tema dan polanya. Serta membuang hal yang tidak diperlukan dalam penelitian. Pada tahapan ini, data-data yang sudah diberikan kode dan sudah dikelompokkan dirangkum untuk memberikan gambaran yang lebih jelas.

3. Penyajian data

Penyajian data yang sudah ditafsirkan dan dijelaskan dalam bentuk uraian teks atau bersifat naratif disertai dengan tabel dan grafik agar mudah dipahami

4. Penarikan Kesimpulan

Pada tahap ini peneliti menarik kesimpulan dari hasil analisis data yang sudah dilakukan.

Teknik Kalibrasi Keabsahan Data

Validitas kualitatif merupakan upaya pemeriksaan terhadap akurasi hasil penelitian. Dalam Penelitian ini peneliti akan menggunakan validitas seperti berikut ini (Cresswell, 2014, hlm. 286)

1. Member check

Memeriksa kembali keterangan-keterangan atau informasi data yang diperoleh selama observasi atau wawancara dari narasumber apakah keterangan atau informasi itu tetap sifatnya atau berubah sehingga dapat dipastikan kebenaran data tersebut.

2. Triangulasi

Menurut Alwasilah, (2012, hlm. 130) triangulasi merupakan pengumpulan informasi atau data dengan menggunakan berbagai metode untuk mengurangi bias. Memeriksa kebenaran hipotesis, konstruksi atau analisis dengan membandingkan hasil dari mitra peneliti. Dalam triangulasi peneliti mengumpulkan data melalui beragam sumber agar hasil wawancara, observasi dan dokumentasi dapat dianalisis seutuhnya. (Creswell, 2014, hlm. 299)

RESULTS AND DISCUSSIONS

Deskripsi Hasil Temuan

1. Tata Busana Universitas Negeri Jakarta

Program studi Tata Busana sering juga disebut dengan nama Fashion Design di beberapa perguruan tinggi. Pada program studi ini di pelajari teknik mendesain, belajar membuat pola, menjahit, dan produksi busana atau fashion, analisa tren, bagaimana marketing dan manajemen bisnis fashion

Universitas Negeri Jakarta atau UNJ adalah perguruan tinggi negeri yang terdapat di kota Jakarta, Indonesia yang didirikan pada tahun 1964 dan memiliki 8 fakultas. Salah satu fakultas yang ada di UNJ adalah fakultas teknik yang memiliki 17 program studi. Tata busana merupakan salah satu program studi yang berada di bawah naungan fakultas teknik UNJ.

2. Minat belajar tata busana di era pandemi angkatan 2019

Mahasiswa Tata Busana merupakan sumber data primer dalam penelitian ini. Peneliti mendapatkan informasi dengan melakukan wawancara kepada 9 informan dengan karakteristik yang telah di tentukan oleh peneliti dan mendapatkan hasil seperti pada tabel 1.

Inisial	Status	Institusi	Angkatan
DS	Mahasiswa	Universitas Negeri Jakarta	2019
SA	Mahasiswa	Universitas Negeri Jakarta	2019
WS	Mahasiswa	Universitas Negeri Jakarta	2019
FO	Mahasiswa	Universitas Negeri Jakarta	2019
DF	Mahasiswa	Universitas Negeri Jakarta	2019
IP	Mahasiswa	Universitas Negeri Jakarta	2019
NR	Mahasiswa	Universitas Negeri Jakarta	2019
AR	Mahasiswa	Universitas Negeri Jakarta	2019
MF	Mahasiswa	Universitas Negeri Jakarta	2019

Setelah melakukan wawancara peneliti mendapatkan hasil tentang penurunan minat belajar di masa pandemi covid-19 dengan beberapa mata kuliah diantaranya Produksi Busana, Analisa Model Busana Wanita, Desain Tekstil dan Desain Busana.

Ternyata menurut informan mahasiswa tata busana unj angkatan 2019 kuliah daring memiliki banyak kendala untuk

program studi tata busana. Hal ini di tuturkan oleh informan DS sebagai berikut :

“Kuliah daring di era pandemi ini menurut saya pribadi banyak mengalami kesulitan, terlebih kuliah tata busana membutuhkan banyak praktek di Banding mempelajari materi, belum lagi yang rumahnya di pelosok dan sering mengalami susah sinyal, Boros kuota karena setiap dosen terkadang menyarankan aplikasi untuk belajar yang berbeda, serta keterbatasan alat untuk praktek seperti kain, mesin jahit dan yang lainnya.”

Berdasarkan penuturan diatas dapat dilihat bahwa memang benar kuliah daring memberikan banyak kendala pada mahasiswa tata busana unj angkatan 2019. Hal ini juga di rasakan oleh informan SA yang merasakan metode pembelajaran seperti berikut :

“metode pembelajaran yang diterapkan selama pandemi ini, mahasiswa menggunakan sebuah aplikasi pada smartphone seperti classroom, WAG, microsoft teams atau terkadang dosen yang ingin langsung bertatap muka lewat video converence menggunakan aplikasi zoom. terkhusus mata kuliah praktek dosen juga memakai aplikasi yang saya sebutkan tadi dan ada juga dosen yang memberi langsung materi praktek melalui sebuah video untuk dijadikan pembelajaran atau tugas.”

Seluruh responden mengalami penurunan minat belajar produksi busana. Dikarnakan miskomunikasi antara dosen dengan mahasiswa dan tidak mengerti teknik menjahit. Seperti yang di tuturkan informan WS :

“Menurut saya minat belajar pada saat daring seperti ini menjadi sangat kacau, sekacau kacauanya offline masih kacauan online karna kondisi orang berbeda beda maksudnya adalah ada yg kurang bisa menangkap materi apabila tidak dipraktikkan secara langsung dan bertanya secara langsung.”

Pada mata kuliah Analisa Model Busana Wanita 7 dari 9 narasumber mengatakan minat belajar yang turun dantidak berminat samasekali dikarnakan kurangnya pemahaman materi. Dan 2 dari 9 menjelaskan masih berminat apabila dijelaskan dengan baik. Seperti yang dituturkan oleh informan DF :

“minat belajar saya menjadi sedikit berkurang, karen dosen hanya selalu memberi tugas tanpa penjelasan materi teesebut.”

6 dari 9 merasa mengalami penurunan minat belajar pada desain tekstil yang disebabkan oleh tidak di praktekkan langsung untuk pengolahan bahan dan kesulitan membeli bahan praktek di masa pandemi ini. 3 dari 9 masih berminat matakuliah desaintekstil dikarnakan matakuliah yang serudan bahan bisadi dapat dari onlineshop. Seperti yang di tuturkan oleh informan SA :

“mengerjakan dengan ilmu yang diajarkan. Takut masih banyak yang salah kalo lewat video.”

7 dari 9 narasumber mengalami kesulitan mempelajari desain busana karna kurangnya waktu konsul dan kurangnya pemaparan materi sehingga sulit untuk membuat collection plan, technical drawing dan unsur desain. Dan 2 dari 9 masih berminat mempelajari desain busana. Seperti yang di tuturkan oleh informan IP :

“Berkurang. Sulitnya mendapatkan bantuan dari dosen sehingga menghambat pekerjaan kita.”

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa kuliah daring menyulitkan mahasiswa tata busana baik dari segi metode pembelajaran yang menggunakan zoom, WAG, Teams, Classroom dan lain-lain. Alat praktik seperti mesin jahit, mesin obras, alat gambar. Kendala bahan praktik seperti blacu, katun. Kendala sinyal, kendala dalam memahami materi yang diberikan dosen pengampu, serta boros kuota internet. Kesulitan tidak mendapat bantuan dari dosen pengampu sehingga menghambat pekerjaan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil analisis data yang meliputi reduksi data dan penyajian data adalah sebagai berikut :

Kuliah Daring

DS merasa kuliah online banyak kesulitan seperti susah sinyal, boros kuota, banyak aplikasi dari dosen berbeda beda, dan keterbatasan alat praktek. SA merasa pemahaman jadi tidak maksimal. WS merasa kesulitan saat kuliah daring karna tidak praktikum secara langsung dan tidak leluasa bertanya. FO merasa kesulitan saat kuliah daring karna banyaknya tugas, kendala internet, keterbatasan alat praktikum dan ketidak efisienan metode pembelajaran. DF merasa kuliah daring tidak efektif, karena tata busana merupakan prodi yang banyak praktikum sehingga harus dijelaskan dan di peragakan. IP merasa kuliah daring sangat menyulitkan, karena kurangnya informasi dari dosen dan banyaknya tugas. NR merasa sulit memahami pelajaran karena terbatas media. AR merasa kuliah daring lebih sulit karena harus install berbagai aplikasi, mudah merasa jenuh dan sulit di pahami. MF merasa kuliah daring menyusahkan dan menyulitkan.

Pada saat pelaksanaan kuliah daring terdapat banyaknya kendala seperti susahnya jaringan internet, banyaknya aplikasi yang berbeda beda untuk melangsungkan DS menjelaskan metode pembelajaran ada zoom dan gmeet. SA menjelaskan metode pembelajaran berupa video praktek dan whatsapp. WS menjelaskan metode pembelajaran menggunakan video, zoom, classroom dan Whatsapp. FO menjelaskan metode pembelajaran seperti draping, menjahit dan pola. DF menjelaskan metode pembelajaran berupa classroom, WAG, Microsoft Teams, atau video conference. IP menjelaskan metode

pembelajaran. kurang maksimalnya pemahaman mahasiswa. Tidak bisa bertanya dengan leluasa kepada dosen

pengampu, tugas yang lebih banyak dari biasanya. Adapun kendala keterbatasan alat dan bahan praktikum.

Metode Kuliah Daring

DS menjelaskan metode pembelajaran ada zoom dan gmeet. SA menjelaskan metode pembelajaran berupa video praktek dan whatsapp. WS menjelaskan metode pembelajaran menggunakan video, zoom, classroom dan Whatsapp. FO menjelaskan metode pembelajaran seperti draping, menjahit dan pola. DF menjelaskan metode pembelajaran berupa classroom, WAG, Microsoft Teams, atau video conference. IP menjelaskan metode pembelajaran tergantung pada kebijakan dosen. NR menjelaskan metode pembelajaran melalui video, ppt atau zoom. AR menjelaskan untuk mata kuliah praktek menggunakan classroom, zoom, microsoft teams dan whatsapp. MF menjelaskan metode pembelajaran menggunakan video atau whatsapp dan zoom

Beragam metode pembelajaran yang digunakan pada saat kuliah daring diantaranya ada yang menggunakan aplikasi zoom dan google meet. Atau dengan pertemuan melalui video onference pada fitur microsoft teams. ada yang hanya memberi materi tugas pada google classroom, WAG.

Kendala Umum Kuliah daring

DS mengalami kendala sulit memahami suatu praktek, sinyal, serta kuota yang boros. SA terkendala pada koneksi internet dan interaksi antara dosen dan mahasiswa menjadi kurang. WS menjelaskan kendalanya sulit untuk bertanya, memanage waktu. FO menjelaskan kendalanya adalah kesulitan bertanya pada dosen. DF menjelaskan kendalanya adalah sulit memahami suatu materi karena dosen ada yang menjelaskan dan ada yang hanya memberi file materi. IP menjelaskan kendalanya terbatas kuota, dan sulit mengerti materi yang diberikan dosen. NR menjelaskan kendalanya sulit untuk membeli alat-alat praktek karna kondisi tidak memungkinkan untuk keluar rumah. AR menjelaskan kendalanya kuota dan kurang memahami materi. MF menjelaskan di daerahnya sangat susah sinyal, kurang pemahaman dan kurang inspirasi

Saat pelaksanaan kuliah daring terjadi berbagai kendala yang dialami mahasiswa tata busana diantaranya kesulitan saat memahami suatu praktek. Mahasiswa tata busana juga mengalami kesulitan dalam memanage waktu. Kuota dan jaringan yang tidak stabil juga menjadi masalah bagi mahasiswa tata busana. Kesulitan dalam mengerjakan praktikum karna tidak bisa keluar rumah dengan situasi pandemi covid-19 ini sehingga terjadinya kendala dalam membeli alat dan bahan praktikum. Kurangnya sarab inspirasi desain dari dosen pengampu juga menjadi kendala saat pelaksanaan kuliah daring. Mahasiswa tata busana juga kesulitan dalam bertanya mengenai tugas yang dikerjakan sudah benar atau masih ada perbaikan.

Mata Kuliah Produksi Busana

DS menjelaskan tidak memahami teknik menjahit. SA menjelaskan kesulitan saat proses embroidery. WS tidak memiliki mesin jahit. FO menjelaskan mengalami kesulitan karena tidak melihat secara langsung metode yang digunakan dosen dan tidak bisa bertanya jika melakukan kesalahan. DF mengalami kendala tidak sampai menjahit dan dianggap merugikan. Dan penjelasan dari dosen ke mahasiswa dianggap kurang komunikasi. IP mengalami kendala kurang pengetahuan tentang pecah pola sehingga saat menjahit sulit dan dirasa perlu bantuan dosen. NR merasa kesulitan untuk membeli bahan praktek dan belum memiliki mesin jahit. AR menjelaskan kendalanya jauh untuk membeli bahan dan belum paham bagaimana produksi busana. MF menjelaskan terkendala teknik khususnya anak yang lulusan sma

Berbagai kendala dirasakan mahasiswa tata busana pada saat pelaksanaan mata kuliah produksi busana yang merasa tidak paham saat proses embroidery. Mesin jahit juga menjadi masalah utama pada mata kuliah ini. Dengan kuliah daring sulitnya bertanya kepada dosen pengampu membuat mahasiswa tata busana tidak yakin dengan hasil yang dijahitnya. Pecah pola yang dilakukan sebelum menjahit menjadi kendala juga bagi mahasiswa tata busana yang dimana apabila terjadi salah ukuran maka akan membuat kesalahan pada produksi baju di akhir. Bahan untuk menjahit juga membuat kendala yang cukup berarti dimana pada masa pandemi covid-19 ini bahan susah untuk dibeli karena tidak dapat berkunjung ke toko secara langsung.

DS menjelaskan minat belajarnya kurang. SA menjelaskan minat belajarnya berkurang. WS menjelaskan sejak daring minat belajarnya sangat kacau karna tidak di praktekan secara langsung. FO menjelaskan minat belajarnya menurun. DF menjelaskan minat belajarnya menurun karna miskomunikasi dengan dosen atau kurang paham dengan amteri yang di sampaikan. IP menjelaskan masih berminat tetapi kesulitan karna kurangnya informasi. NR menjelaskan binggung dalam mengerjakan tugas dan menjadi malas untuk mengerjakan. AR menjelaskan minat belajarnya menjadi kurang akibat sulit memahami materi. MF menjelaskan berkurangnya minat belajar diakrnakan tidak tahu tekniknya

Minat belajar mahasiswa tata busana pada mata kuliah produksi busana berdasarkan hasil temuan 8 dari 9 informan merasa minat belajarnya menurun, sedangkan 1 informan lainnya masih berminat. Dikarenakan kurangnya informasi dari dosen pengampu dan keterbatasan bertanya. Ada juga yang tidak mengerti karena lulusan dari SMA atau SMK namun

bukan tata busana sehingga merasa perlu tahu lebih dalam teknik menjahitnya.

Mata Kuliah Analisa Model Busana

DS menjelaskan sulit memahami materi karena kata yang terbatas jika daring. SA menjelaskan sulit memahami materi. WS terkendala sering salah saat mengukur. FO menjelaskan sulit memahami materi. DF menjelaskan kurang pemahaman materi. IP menjelaskan kurang paham untuk bagian pecah dan rubah pola. NR menjelaskan dirinya tamatan SMA dan sangat sulit mencerna materi yang disampaikan. Dan alat pembuatan pola seperti dorslag susah untuk dibeli. AR menjelaskan kendalanya dengan model pola. MF menjelaskan kendalanya adalah pemahaman dan kurang komunikasi dengan dosen.

Pada saat pelaksanaan pembelajaran pada mata kuliah Analisa Model Busana di masa pandemi covid-19 mahasiswa tata busana mengalami berbagai kendala diantaranya kesulitan dalam memahami materi, terjadinya salah ukur pola, sulitnya rubah dan pecah pola. Mahasiswa yang tamatan SMA mengalami kesulitan mencerna materi yang diberikan, dan alat pembuatan pola seperti dorslag susah sekali dibeli. Pada saat pemberian model pakaian untuk di analisa mahasiswa merasa sulit karena kurang pemahaman

DS terkendala memahami materi sehingga minat belajarnya menurun. SA mengalami kesulitan pemahaman sehingga mengerjakan tugas di hari yang di tentukan. WS merasa minat belajarnya kacau karena kurang penjelasan. FO mengalami penurunan pada minat belajarnya. Minat belajar DF berkurang. IP masih berminat jika diberi penjelasan materi yang jelas. NR menjelaskan tidak berminat. AR menjelaskan tidak berminat. MF masih berminat Minat belajar mahasiswa tata busana pada mata kuliah analisa model busana berdasarkan hasil temuan 7 dari 9 informan merasa minat belajarnya menurun dikarenakan kurangnya pemahaman yang di dapat pada mata kuliah ini. Dan 2 dari 9 informan merasa masih berminat jika diberi penjelasan materi yang mudah dipahami.

Mata Kuliah Desain Tekstil

DS menjelaskan kurang memahami materi. SA terkendala karna tidak praktek langsung. WS terkendala tidak memiliki alat embroidery. FO menjelaskan kendala membatik. DF terkendala pemahaman materi dan bahan praktek. IP menjelaskan kendala dalam membeli bahan. NR menjelaskan kendala dalam membeli bahan. AR menjelaskan kendala dalam membeli bahan. MF menjelaskan kendalanya tidak di praktekkan langsung

Pada saat pelaksanaan mata kuliah desain tekstil terjadi berbagai kendala yang dialami mahasiswa tata busana di masa pandemi covid-19 ini, diantaranya kurang memahami materi dikarenakan tidak praktik langsung, tidak memiliki alat embroidery. Membatik juga mengalami kesulitan karena sulitnya mencari alat dan bahan yang terbilang cukup mahal.

DS banyak kendala saat kuliah daring yang menyebabkan minat belajarnya berkurang. SA takut salah jika dijelaskan hanya lewat video. WS merasa minat belajarnya menurun. FO menyayangkan tidak bisa membatik. Minat belajar DF sedikit berkurang. IP berminat karna bisa membeli bahan secara online. NR masih terbilang berminat. AR masih berminat. MF mengalami penurunan minat belajar

Pada mata kuliah desain tekstil mahasiswa tata busana mengalami penurunan minat belajar berdasarkan temuan 6 dari 9 informan karena dirasa kurang paham apabila dijelaskan hanya melalui video saja, sedangkan 3 informan lainnya masih berminat karena dirasa masih bisa membeli bahan secara online.

Mata Kuliah Desain Busana

DS mengalami kesulitan teknik desain dengan komputer. SA terkendala diskusi agar mendapat desain yang bagus. WS terkendala kurang konsultasi langsung. FO terkendala pada inspirasi collection plan, tehcnical drawing dan kendala alat praktek yang mahal. DF menjelaskan kendala kurangnya pemahaman materi yang diberikan. IP sangat kesulitan menentukan unsur karna minimnya konsultasi. NR menjelaskan kendala uang untuk membeli alat pada desain busana. AR terkendala pada ide/inspirasi mencipta busana. MF terkendala komunikasi dengan dosen Pada mata kuliah desain busana terjadi berbagai kendala yang dialami oleh mahasiswa tata busana di masa pandemi covid-19 ini diantaranya kesulitan memahami mendesain dengan menggunakan komputer dikarenakan kurangnya penjelasan materi. Pada saat menentukan unsur desain, collection plan dan tehcnical drawing. Inspirasi desain juga menjadi kendala utama pada mata kuliah desain busana yang dimana trend forecasting banyak yang masih belum paham.

DS mengalami banyak kesulitan. SA tidak bisa maksimal. WS kalau saat tugas selalu ada yang salah dan minimnya konsultasi dengan dosen. FO mengalami penurunan minat belajar di masa pandemi. DF minat belajarnya berkurang. IP minat belajarnya berkurang karna kurang konsultasi dengan dosen. NR masih berminat. AR masih berminat hanya saja saat dari tidak bisa lebih kreatif. MF merasa berminat.

Pada mata kuliah desain busana terjadi penurunan minat belajar 6 dari 9 informan dikarenakan mengalami banyak kesulitan, tidak bisa maksimal, tugas yang selalu salah dikarenakan keterbatasan waktu konsultasi dengan dosen pengampu. Dan 3 dari 9 informan masih berminat namun merasa kurang kreatif.

CONCLUSIONS

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kuliah daring di era pandemi covid-19 ini membuat penurunan minat belajar hal ini dirasa menyulitkan untuk mahasiswa program studi tata busana dimana banyak melakukan praktek dalam membuat busana. Dengan keterbatasan platform dan juga keterbatasan alat praktek minat belajar mahasiswa tata busana pun menurun dibandingkan dengan kuliah luring. Keterbatasan konsultasi untuk menanyakan tugas yang sudah dikerjakan benar atau masih adanya perbaikan juga menjadi kendala yang krusial. Seluruh mata kuliah praktik yang ada di program studi tata busana mengalami kendalanya masing-masing.

Berbagai metode pembelajaran yang dilakukan oleh dosen pengampu dengan menggunakan berbagai platform memaksa mahasiswa harus menginstall aplikasi yang ditentukan, hal ini juga menjadi kendala dimana Hp tiap mahasiswa belum tentu sama kapasitasnya. Alat dan bahan praktikum yang mahal menjadi kendala utama pada mata kuliah praktik dan menjadi hal yang sangat sulit untuk dibeli. Dikarenakan situasi pandemi covid-19 ini masih terbilang cukup tinggi setiap harinya.

RECOMMENDATION

1. Saran untuk mahasiswa tata busana : mahasiswa tata busana untuk lebih mengeksplor kemampuan sendiri di masa pandemi covid-19. Dan mengusahakan mengadakan alat praktikum agar tidak tertinggal dalam kegiatan belajar.
2. Saran untuk dosen pengampu mata kuliah praktik : sebaiknya menggunakan platform yang sama sehingga mahasiswa tidak perlu menginstall banyaknya aplikasi yang menyebabkan keterbatasan penyimpanan HP. Dan dosen pengampu diharapkan untuk lebih bisa meluangkan waktu untuk mahasiswa tata busana konsul mengenai tugas yang dikerjakan sudah benar atau masih ada perbaikan

REFERENCES

- Agus Nana Nuryana, 2020. *Dampak pandemi covid-19 terhadap dunia pendidikan*. <https://kabarpriangan.com/dampak-pandemi-covid-19-terhadap-duniapendidikan/>
- Alwasilah, 2013. *Pokoknya Kualitatif*. Bandung : PT. Dunia Pustaka
- BBC, 2020. *Covid-19: Kajian kasus di Wuhan muncul sejak akhir Agustus*. <https://www.bbc.com/indonesia/dunia,52977852>
- Cony Semiawan, 2009. *Kreativitas Keberbakatan : Mengapa, Apa, dan Bagaimana*. Belibuk.com
- Cresswell, 2014. *Research Design : Qualitative, Quantitative, and mixed methods approaches (4th ed)*. Thousand Oaks. CA : Sage.
- Lailatul Fitri, 2013. *Hubungan fasilitas belajar dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran membuat busana wanita kelas xi jurusan tata busana di sekolah menengah kejuruan (smk) negeri 3 sungai penuh*. <https://www.neliti.com/id/publications/7061/hubungan-fasilitas-belajar-dengan-hasil-belajar-siswa-pada-mata-pelajaran-membuat-busana-wanita-kelas-xi-jurusan-tata-busana-di-sekolah-menengah-kejuruan-smk-negeri-3-sungai-penuh>
- Liswatu Ismiyah, 2012. *Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa kelas X Madrasah Aliyah Khairuddin Gondanglegi pada muatan lokal tata busana* <http://karyailmiah.um.ac.id/index.php/TABusana/article/view/22876>
- Muhibbin Syah, 2008. *Psikologi Belajar* : Rajawali Pers
- Sherly Septia. Yeni Idrus, 2019. *Hambatan-hambatan belajar yang mempengaruhi hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran matakuliah dasar desain jurusan ikk fpp unp*. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gorga/article/view/12878>
- Slameto, 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhi* : Rineka Cipta
- Sugiyono, 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta

Pengembangan *Prototype* Kurikulum Adiwiyata Berbasis *E-Learning* di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tangerang Selatan

Arvita Dewi Febrianti¹, Daniel Mongan², Rastianta Rinandani³, Ulfhatun Widiastuti⁴, Desi Rahmawati⁵

¹Universitas Negeri Jakarta

ABSTRACT

The purpose of the research is to develop a prototype of the Adiwiyata curriculum based on E-Learning. Adiwiyata is a program that encourages the creation of knowledge and awareness of school residents in an effort to preserve the environment. The program is intended to make school residents more cultured and care about the environment. It is said in a study that an inverse relationship can be identified between spending free time watching television or using electronic devices and positive attitudes towards the environment. In the current era, students tend to spend more time using electronic devices. So the researchers decided to conduct research on the Development of E-Learning-Based Adiwiyata Curriculum Prototype at SMAN 4 South Tangerang. This research is a research and development (RnD) research. Sources of data in this study are primary data and secondary data. Data collection techniques used are observation, documentation, and interviews. The results of this study are a prototype of the Adiwiyata Curriculum based on E-Learning in the form of an android application. This application is called Go Green School which contains 4 programs, namely Care for Garbage From Home, Reduce-Reuse-Recycle Online, Planting Trees From Home, and Changing Clothes and Thrifting Online, which can be used as guidelines in the implementation of Adiwiyata program training in SMA Negeri 4 South Tangerang

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian yaitu mengembangkan Prototipe kurikulum adiwiyata berbasis *E-Learning*. adiwiyata merupakan salah satu program yang mendorong terciptanya pengetahuan dan kesadaran warga sekolah dalam upaya melestarikan lingkungan hidup. Program tersebut dimaksudkan supaya warga sekolah lebih berbudaya dan peduli terhadap lingkungan. Dikatakan dalam sebuah penelitian bahwa dapat diidentifikasi hubungan yang bertolak belakang antara menghabiskan waktu luang dengan menonton televisi atau menggunakan perangkat elektronik dan sikap positif terhadap lingkungan. Pada zaman terkini, peserta didik cenderung lebih sering menghabiskan waktunya dengan menggunakan perangkat elektronik. Sehingga peneliti memutuskan untuk membuat penelitian mengenai Pengembangan Prototipe Kurikulum Adiwiyata Berbasis *E-Learning* di SMAN 4 Tangerang Selatan. Penelitian ini adalah penelitian *research and development* (RnD). Sumber data di penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, dan wawancara. Hasil penelitian ini berupa sebuah Prototipe Kurikulum Adiwiyata berbasis *E-Learning* berbentuk aplikasi android. Aplikasi ini bernama *Go Green School* yang didalamnya memuat 4 program yaitu program Peduli Sampah Dari Rumah, *Reduce-Reuse-Recycle* Online, Menanam Pohon Dari Rumah, serta Tukar Baju dan Thrifting Online, yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan pelatihan program adiwiyata di SMA Negeri 4 Tangerang Selatan

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara yang menaruh perhatian besar dalam upaya pengelolaan lingkungan hidup. Hal ini dibuktikan dengan adanya Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2009 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup yang isinya mencakup perencanaan, pemanfaatan, pengendalian, pemeliharaan, sampai pada pengawasan dan penegakan hukum melestarikan fungsi lingkungan hidup.

Himpunan Pemerhati Lingkungan Hidup Indonesia (*Association Of Indonesian Environmental Observers*) menyatakan

bahwa faktor terpenting dalam permasalahan lingkungan adalah besarnya populasi manusia (laju pertumbuhan penduduk). Pertumbuhan penduduk yang pesat menimbulkan tantangan yang dicoba diatasi dengan pembangunan dan industrialisasi. Namun industrialisasi di samping mempercepat persediaan segala kebutuhan hidup manusia juga memberi dampak negatif terhadap manusia akibat terjadinya pencemaran lingkungan. Kepedulian lingkungan sangat dibutuhkan untuk menciptakan lingkungan yang sehat. Kesadaran tersebut dinamakan Ekoliterasi yang harus diajarkan dan dipahami sejak dini, sehingga bisa menjadi kebiasaan baik yang akan menjadi ciri khas. Salah satu hasil Eko literasi ini adalah perilaku penghijauan. Jika perilaku penghijauan terus dilakukan maka akan terhindar dari kerusakan lingkungan di kemudian hari (Rachman dan Maryani, 2018).

Bumi telah memanas dengan rata-rata hampir 1 ° C dalam satu abad terakhir. Jika kita ingin mencegah efek terburuk dari perubahan iklim, ada kesepakatan global bahwa kenaikan suhu perlu dijaga di bawah 2 ° C dari era pra-industri, dengan target untuk menjaga di bawah 1,5 ° C. Namun, saat ini, penilaian menunjukkan bahwa kita berada di jalur kenaikan suhu hingga 4 ° C atau lebih tinggi. Selain itu, baru-baru ini, para ilmuwan telah mendeklarasikan periode waktu geologi baru: Anthropocene, di mana aktivitas manusia dikatakan berpengaruh dominan terhadap lingkungan, iklim, dan ekologi bumi (WWF, Climate Change and Global Warming). Melihat perubahan iklim dan pemanasan global yang menjadi masalah dunia bersama, maka tidak heran jika topik ini turut diangkat dalam SDGs poin 13 mengenai Penanganan Perubahan Iklim di mana dalam target poin 3 berisi meningkatkan pendidikan, penumbuhan kesadaran, serta kapasitas manusia dan kelembagaan terkait mitigasi, adaptasi, pengurangan dampak dan peringatan dini perubahan iklim (<http://sdgsindonesia.or.id/>). Meskipun menurut Jaspal dkk., perubahan iklim adalah salah satu tantangan global terpenting di abad ke-21, namun pemahaman tentang reaksi publik, terutama komunitas sekolah, terhadap masalah ini masih kurang diperhatikan (B. Rahman, dkk. 2019). Oleh karena itu, menurut Ulfatur dalam Haryadi & Widodo (2020) adiwiyata merupakan salah satu program yang mendorong terciptanya pengetahuan dan kesadaran warga sekolah dalam upaya melestarikan lingkungan hidup. Program tersebut dimaksudkan supaya warga sekolah lebih berbudaya dan peduli terhadap lingkungan.

Secara keseluruhan, sekolah adiwiyata penting untuk kinerja akademis, namun masih banyak pekerjaan yang harus dilakukan untuk mengidentifikasi dan mengkarakterisasi faktor-faktor pembangun yang terlibat didalamnya. Karakteristik sekolah adiwiyata dapat dikategorikan dalam tiga aspek: (a) pendekatan holistik di mana konstruksi bangunan dan kurikulum pengajaran merangkul solusi yang berkelanjutan; (b) pendekatan bangunan dimana hanya konstruksi bangunan yang mengikuti pedoman bangunan adiwiyata; dan (c) pendekatan kurikulum di mana rencana pelajaran, pendekatan pedagogis dan hampir semua kegiatan berpusat pada kesadaran lingkungan (Iwan, Rao, and Poon 2018; Vakalis et al. 2020).

Dikatakan dalam sebuah penelitian bahwa peneliti tidak dapat menetapkan hubungan yang signifikan secara statistik antara faktor demografis dan sikap dan perilaku lingkungan, tetapi dari hasil penelitian dapat diidentifikasi hubungan yang bertolak belakang antara menghabiskan waktu luang dengan menonton televisi atau menggunakan perangkat elektronik dan sikap positif terhadap lingkungan. Jadi peserta didik yang lebih banyak menghabiskan waktu untuk menonton televisi dan menggunakan perangkat elektronik cenderung memiliki sikap positif terhadap lingkungan yang rendah (Shay-Margalit and Rubin 2017).

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan di SMAN 4 Tangerang Selatan, dapat diketahui bahwa SMA Negeri 4 Tangerang Selatan merupakan salah satu sekolah yang menerapkan program adiwiyata, hal ini dapat di buktikan dengan adanya berbagai macam program adiwiyata, salah satunya Program pengolahan sampah. Namun, peneliti menemukan bahwa masih terdapat kekurangan dalam penerapan program adiwiyata yang dilaksanakan oleh SMA Negeri 4 Tangerang yaitu tidak adanya kurikulum adiwiyata tentang program tersebut. Selain itu juga ditemukan permasalahan terkait kurangnya antusias peserta didik terhadap program adiwiyata yang dijalankan dan juga sulitnya menerapkan program adiwiyata tersebut pada masa pandemi, hal ini dikarenakan situasi pandemi yang mengharuskan pembelajaran dilakukan secara online. Sehingga peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian tentang Pengembangan Prototipe Kurikulum Adiwiyata Berbasis *E-Learning* di SMAN 4 Tangerang Selatan.

METODE

Tujuan penelitian yaitu menjelaskan pengembangan Prototipe Kurikulum Adiwiyata Berbasis E-Learning.

Penelitian yang digunakan yakni penelitian Research and Development (RnD). Sumber data yakni data primer dan sekunder. Teknik dari pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, dan wawancara. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* model Dick & Carey. dengan tahapan sebagai berikut: 1) Mengidentifikasi tujuan atau kompetensi umum; 2) Melakukan analisis instruksional; 3) Menganalisis peserta didik dan konteks; 4) Menuliskan tujuan kinerja atau kompetensi khusus; 5) Mengembangkan instrumen penilaian; 6) Mengembangkan strategi instruksional, 7) Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran; 8) Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif; 9) Melakukan revisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Produk

Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa *prototype* kurikulum program Adiwiyata berbasis online yang dapat dijadikan acuan oleh Sekolah menengah Atas Negeri 4 Tangerang dalam menyelenggarakan program tersebut. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Dick and Carey yang terdiri dari 10 tahapan. Dari 10 tahapan yang ada peneliti hanya menggunakan 9 tahapan. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dalam proses penelitian. Berikut adalah hasil yang diperoleh dari setiap tahapan yang dilakukan:

1. Mengidentifikasi Standar Kompetensi

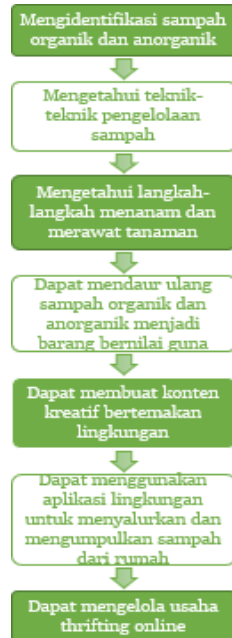
Dalam menjawab masalah yang dialami dalam pelaksanaan Kurikulum Adiwiyata, diperlukan data dan informasi akurat yang nantinya akan berguna untuk dijadikan dasar pengelolaan, pengambilan kebijakan, dan pendidikan. Dalam memperoleh data dan informasi tersebut, peneliti melakukan wawancara dengan tenaga pendidik serta peserta didik pada SMA Negeri 4 Tangerang Selatan. Dalam isu global terkait *Covid- 19* yang saat ini melanda seluruh belahan dunia, kegiatan belajar mengajar belum bisa dilaksanakan secara tatap muka, melainkan harus dengan metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Dalam melaksanakan kurikulum adiwiyata berbasis *E-Learning*, diperlukan teknologi atau sarana-prasarana yang mendukung. Namun, dalam faktanya program Adiwiyata di SMA Negeri 4 Tangerang Selatan belum dapat dilaksanakan secara optimal saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) karena pendidik hanya dapat mengingatkan peserta didik secara lisan melalui tatap maya, tanpa melihat praktik langsung yang dilakukan peserta didik. Oleh karena itu, peneliti melakukan pengembangan Kurikulum Adiwiyata berbasis *E-Learning* agar sekolah yang menerapkan kurikulum ini dapat melaksanakan pendidikannya secara efektif dan efisien meskipun kegiatan belajar mengajar tidak dapat dilakukan secara luring.

Setelah peneliti melakukan diskusi dengan guru pembimbing dan pengurus ekstrakurikuler adiwiyata

SMA Negeri 4 Tangerang Selatan, maka dirumuskan tujuan pengembangan prototipe kurikulum adiwiyata berbasis *E-Learning* ini adalah: Membangun kesadaran peserta didik untuk berkontribusi dalam melestarikan lingkungan dengan memanfaatkan teknologi.

2. Melakukan Analisis Instruksional

Analisis instruksional menghasilkan susunan kompetensi yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk dapat mengimplementasikan kurikulum Adiwiyata berbasis *E-learning* secara optimal. Kompetensi- kompetensi tersebut tersusun dari yang paling dasar hingga kompetensi akhir yang telah ditetapkan menjadi tujuan umum pada sosialisasi dan pelatihan ini. Pola yang digunakan dalam peta kompetensi ini adalah pola hierarki karena kompetensi yang sifatnya berjenjang dan menuntut adanya prasyarat. Berikut ini adalah bagan pola/peta kompetensi sosialisasi dan pelatihan kurikulum Adiwiyata berbasis *E-learning* di SMA Negeri 4 Tangerang Selatan.



Gambar 1. Peta Kompetensi Sosialisasi dan Pelatihan Kurikulum Adiwiyata Berbasis E-Learning (Sumber : Pribadi)

3. Menganalisis Peserta Didik dan Konteks

Dalam mengidentifikasi karakteristik awal peserta yang akan dijadikan target sosialisasi dan pelatihan, peneliti melakukan wawancara dengan guru pembimbing dan pengurus ekstrakurikuler adiwiyata di SMA Negeri 4 Tangerang Selatan. Berdasarkan hasil dari identifikasi karakteristik awal peserta yang menjadi target sosialisasi tersebut, peneliti memperoleh informasi bahwa sebagian besar peserta didik di SMA Negeri 4 Tangerang Selatan sudah memahami program adiwiyata dengan rentang usia peserta didik di SMA Negeri 4 Tangerang Selatan berkisar 15-19 tahun.

Adapun kemampuan dasar peserta yang akan menjadi target sosialisasi dan pelatihan yang disyaratkan di awal adalah peserta telah memahami hal-hal apa saja yang dapat merusak lingkungan dan sebaliknya, memahami cara-cara yang dapat dilakukan untuk menjaga lingkungan. Dalam hal pengetahuan dan keterampilan, peserta didik dapat membedakan sampah organik dan anorganik serta melakukan kegiatan daur ulang sampah. Namun menurut narasumber utama dan pendukung dalam penelitian ini, program Adiwiyata di SMA Negeri 4 Tangerang Selatan belum dapat dilaksanakan secara optimal saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) karena pendidik hanya dapat mengingatkan peserta didik secara lisan melalui tatap maya, tanpa melihat praktik langsung yang dilakukan peserta didik. Kebersihan lingkungan sekolah SMA Negeri 4 Tangerang Selatan pun menjadi tanggung jawab tenaga kebersihan selama pembelajaran daring.

Sementara itu, analisis konteks yang dilakukan menghasilkan informasi bahwa kegiatan sosialisasi dan pelatihan ini nantinya dapat diselenggarakan di aula SMA Negeri 4 Tangerang Selatan. Fasilitas pada umumnya yang dibutuhkan dalam pelatihan seperti proyektor, laptop, mic, speaker, dan kabel roll tersedia di aula tersebut. Media-media yang dapat digunakan dalam sosialisasi dan pelatihan di antaranya adalah sampah plastik, sampah kertas, sampah daun, biji atau tunas tanaman, dan pakaian yang sudah tidak terpakai. Kemudian untuk benar-benar menunjukkan keterampilan yang dipelajari, peserta didik harus dapat mengolah sampah-sampah tersebut menjadi barang bernilai guna, dapat merawat tanaman dengan baik, serta dapat memanfaatkan sampah fashion. Oleh karena itu, diperlukan kerjasama dari pendidik agar bisa membimbing peserta didik dalam menindaklanjuti hasil dari kegiatan pelatihan. Selain itu, peserta didik yang menjadi peserta sosialisasi dan pelatihan program Adiwiyata berbasis *E-learning* ini juga akan dijelaskan mengenai cara pemanfaatan teknologi dalam kaitannya dengan Adiwiyata seperti cara membuat konten kreatif tentang lingkungan, penggunaan aplikasi untuk menyalurkan dan mengumpulkan sampah plastik dan fashion dari rumah, dan cara mengelola usaha thrifting online. Informasi mengenai karakteristik awal peserta dan konteks ini akan digunakan untuk mempertimbangkan strategi instruksional yang akan digunakan.

4. Menuliskan Tujuan

Setelah melakukan analisis instruksional yang menghasilkan beberapa sub kompetensi untuk mendukung ketercapaian standar kompetensi, maka tahap selanjutnya yaitu merumuskan tujuan berdasarkan peta kompetensi yang telah dijabarkan sebelumnya. Tujuan yang telah dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi sampah organik dan anorganik,
2. Mengetahui teknik-teknik pengelolaan sampah,
3. Mengetahui langkah-langkah menanam dan merawat tanaman,
4. Dapat mendaur ulang sampah organik dan anorganik menjadi barang bernilai guna,
5. Dapat membuat konten kreatif bertemakan lingkungan,
6. Dapat menggunakan aplikasi lingkungan untuk menyalurkan dan mengumpulkan sampah dari rumah,
7. Dapat mengelola usaha *thrifting* online.

5. Mengembangkan instrumen penilaian

Instrumen penilaian yang terdapat pada tahap kelima ini dibuat dengan mengacu kepada Standar Kompetensi (SK) dan juga tujuan yang sebelumnya telah dirumuskan. Instrumen penilaian ini dibuat dalam rangka mengukur sejauh mana pencapaian peserta didik terhadap perilaku yang telah dirumuskan dalam Kompetensi Dasar. Peneliti kemudian akan mengumpulkan opsi-opsi tes penilaian, yang selanjutnya akan dianalisis agar sesuai dengan tujuan yang hendak diukur.

Evaluasi yang akan dilakukan oleh peneliti terdiri dari dua bentuk, yaitu evaluasi formatif dan juga evaluasi sumatif. Pada tahap ini, pengembang hanya sebatas membuat rancangan dalam bentuk tes penilaian yang kemudian akan digunakan dalam bentuk tabel berisi kisi-kisi. Hal tersebut dikarenakan maksud dari penelitian ini sebatas mengembangkan kurikulum adiwiyata.

6. Mengembangkan Strategi Instruksional

Dalam pemilihan dan penyusunan strategi instruksional pengembang menyesuaikan dengan tujuan, kondisi peserta didik dan materi yang akan disampaikan. Penyusunan strategi instruksional hanya meliputi tiga komponen, yaitu, metode, media dan alokasi waktu yang akan digunakan dalam program. Strategi instruksional yang digunakan dalam pelatihan ini akan tertuang dalam Silabus. Silabus yang disusun berupa tabel yang di dalamnya terdiri dari kolom tujuan, pokok bahasan, sub pokok bahasan, strategi instruksional (metode, alokasi waktu) komposisi teori dan praktik. Strategi instruksional disusun untuk setiap kompetensi dasar atau topik program. Strategi instruksional yang diputuskan untuk digunakan tertuang dalam Silabus. Silabus disusun berupa tabel yang di dalamnya terdiri dari kolom tujuan, pokok bahasan, sub pokok bahasan, strategi instruksional (metode, media, alokasi waktu) komposisi teori dan praktik. Dari silabus yang telah dikembangkan nantinya akan dijadikan acuan oleh instruktur dalam mengembangkan uraian kegiatan instruksional dalam setiap topik pelatihan. Adapun implementasi dari kurikulum adiwiyata berbasis *e-learning* ini akan disosialisasikan melalui pelatihan dan diintegrasikan ke dalam mata pelajaran tertentu (Biologi, Prakarya, dan Ekonomi). Silabus pelatihan program Adiwiyata yang telah dikembangkan terdapat pada lampiran.

7. Mengembangkan Dan Memilih Bahan

Dalam tahap ini peneliti mengumpulkan opsi-opsi bahan pembelajaran yang dapat digunakan dalam program ini. Dari opsi yang ada diputuskan bahan pembelajaran yang akan digunakan. Berikut adalah bahan pembelajaran yang digunakan:

- Buku Penanganan dan Pengelolaan sampah. Buku ini berisikan panduan untuk penanganan dan Langkah Langkah mengelola berbagai jenis sampah.
- Buku Sekolah Adiwiyata karya Erlangga. Buku ini memberikan pengenalan, pemahaman, dan aplikasi Adiwiyata di dalam manajemen dan kurikulum sekolah. Selain itu, buku ini juga menerangkan berbagai informasi dan referensi aplikasi ekstrakurikuler sekolah serta penyediaan sarana pendidikan lingkungan hidup (PLH) di sekolah

8. Merancang dan Melakukan Evaluasi Formatif

Evaluasi formatif disini dilakukan dalam rangka memberi penilaian terkait kualitas prototype kurikulum yang dibuat oleh peneliti. Tahap evaluasi formatif terdiri atas empat tahap yaitu *expert review*, *one to one*, *small group* dan

field test. Dari keempat tahap tersebut, hanya tahap pertama yang akan dilakukan, yaitu tahap *expert review*. Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh tinjauan serta masukan dari para ahli terkait produk yang dihasilkan.

Pada tahap *expert review*, kurikulum akan ditinjau oleh tiga orang ahli, yang terdiri dari ahli pengembangan kurikulum, ahli desain pembelajaran, dan juga ahli materi. Ahli pengembangan kurikulum merupakan seseorang yang memiliki kualifikasi dan juga menguasai materi berupa teori serta konsep terkait dengan pengembangan suatu kurikulum. Sedangkan ahli desain pembelajaran merupakan seseorang yang menguasai materi berupa teori serta konsep terkait dengan desain sebuah pembelajaran. Dan ahli materi merupakan seseorang yang memiliki penguasaan terkait dengan konten yang dimaksud, yaitu adiwiyata sekolah.

Ahli pengembangan kurikulum dan ahli desain pembelajaran yang terlibat ialah dosen dari Prodi Manajemen Pendidikan FIP UNJ, dan ahli materi yang terlibat ialah Pembina Program Adiwiyata. Berdasarkan hasil penilaian validator ahli, maka dapat dihitung tingkat pencapaian persentase kelayakan kurikulum adiwiyata. Hasil perhitungan data adalah sebesar 92,8%. Jika dicocokkan ke dalam tabel kelayakan, maka produk yang dikembangkan masuk ke dalam kualifikasi Sangat Baik. Kemudian dapat ditafsirkan bahwa produk pengembangan ini tidak perlu direvisi karena sudah layak digunakan.

9. Revisi

Dari penilaian yang telah diberikan oleh para ahli pada tahap *expert review*, diperoleh beberapa masukan dan saran. Dari saran-saran tersebut pengembang melakukan revisi terhadap produk kurikulum yang telah dikembangkan.



Gambar 2. Tampilan Splash Screen (Sumber : Pribadi)



Gambar 3. Tampilan *Login* dan Informasi Akun (Sumber : Pribadi)



Gambar 4. Tampilan Home Screen (Sumber : Pribadi)



Gambar 5. Tampilan Fitur Video Pembelajaran Program P2S dan R30 (Sumber : Pribadi)



Gambar 6. Tampilan Fitur Video Pembelajaran Program MPR dan Thrifting(Sumber : Pribadi)



Gambar 7. Tampilan Fitur Booklet Siswa(Sumber : Pribadi)



Gambar 8. Tampilan Fitur Pusat Informasi dan Bantuan(Sumber : Pribadi)

B. Prosedur Pemanfaatan Produk

Prototipe kurikulum ini dikembangkan dengan tujuan dapat dijadikan acuan atau pedoman pelaksanaan program Adiwiyata berbasis E-learning di SMA Negeri 4 Tangerang Selatan. Adapun prosedur pemanfaatan dari prototipe kurikulum ini adalah sebagai berikut:

1. Menentukan peserta sosialisasi dan pelatihan yang menjadi sasaran, yaitu peserta sosialisasi dan pelatihan program Adiwiyata berbasis *E-learning*,
2. Melakukan serangkaian kegiatan sosialisasi dan diskusi terkait kurikulum antara pendidik dan peserta didik di SMA Negeri 4 Tangerang Selatan, instruktur pelatihan dan orang-orang yang terlibat dalam pelaksanaan program sosialisasi dan pelatihan Adiwiyata berbasis *E-learning*.
3. Instruktur mengembangkan butir-butir soal dari kisi-kisi yang telah dibuat serta mengembangkan urutan kegiatan instruksional dari silabus yang telah dibuat.
4. Menyiapkan seluruh aspek yang dibutuhkan dalam menunjang kegiatan sosialisasi dan pelatihan seperti bahan

ajar, lembar penilaian, alat-alat untuk praktik, ruangan dan berbagai fasilitas lain yang akan digunakan dalam pelatihan.

5. Dalam mengimplementasikan kurikulum dapat dilakukan improvisasi sesuai kondisi peserta didik dan kebutuhan serta perkembangan yang ada.
6. Peserta diberikan buku panduan yang berisikan tujuan instruksional setiap topik pelatihan dan susunan materi pelatihan yang kemudian akan dijelaskan oleh instruktur.

C. Keterbatasan Pengembangan

Berdasarkan jenis penelitian yang ada, maka penelitian ini digolongkan sebagai penelitian pengembangan. Namun penelitian ini terbatas hanya sampai pada tataran desain, sehingga produk yang dihasilkan hanya berupa prototipe kurikulum. Idealnya dalam mengembangkan kurikulum menggunakan model Dick and Carey terdiri dari 10 tahapan. Namun karena pada tahap kesepuluh tahapan yang dilakukan adalah evaluasi sumatif yang berarti produk harus diimplementasikan untuk diuji tingkat efektivitasnya. Sementara waktu penelitian yang dilakukan pengembangan dan kemampuan yang dimiliki pengembangpun terbatas, maka tahapan yang dilakukan hanya sampai pada tahap kesembilan, yaitu melakukan revisi. Keterbatasan lainnya adalah pada tahap menyusun tes acuan patokan, butir soal belum divalidasi oleh ahli instrumen. Konteks evaluasi formatif yang divalidasi hanya sebatas instrumen untuk menilai kualitas produk kurikulum secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Prototipe Kurikulum Adiwiyata Berbasis *E-Learning* sebagai aplikasi yang membantu menjalankan program adiwiyata melalui pembelajaran jarak jauh, sehingga program ini dapat tetap dijalankan meskipun pembelajaran tidak dilakukan secara tatap muka. Adapun penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan sehingga peneliti menyarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut hingga tahap implementasi produk.

REFERENSI

Retrieved from Himpunan Pemerhati Lingkungan Hidup Indonesia: <http://hpli.org/isu.php> (n.d.). Retrieved from Bappenas: <http://sdgsindonesia.or.id/>

Haryadi, D., & Widodo, H. (2020). Pengembangan Kurikulum Berbasis Adiwiyata Untuk Meningkatkan Kemampuan Practical Life. *Nidhomun Haq Vol. 5 No. 2*.

Iwan, A., Rao, N., & Poon, K. K. (2018). Characteristics of Green Schools: Observations of Award -winning Green Preschools in Bali, Berkeley and Hong Kong. *Journal of Education for Sustainable Development Vol. 12 No. 2* .

Margalit, B. S., & Rubin, O. D. (2017). Effect of the Green Schools Reform on Pupils' Environmental Attitudes and Behavior. *Society & Natural Resources Vol. 30 No. 1*.

Pengaruh Kelekatan Dengan Ibu Terhadap Keterampilan Sosial Anak Remaja

Aulia Aristawaty^{1*}, Nurhayati², Siti Rahmah³

¹Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Abstract

The mother is the main attachment figure for the child because the mother interacts with the child more often from the time of pregnancy. In their interaction with the attached figure (mother) children can learn to develop their social skills. Adolescent social skills become very important in shaping the existence of adolescents in the social environment or peers. The purpose of this study was to determine the effect of attachment between children and mothers on the skills of adolescents aged 12-17 years. The research subjects are teenagers aged 12-17 years totaling 102 people living in DKI Jakarta. This type of research is quantitative research, which is research that is useful for finding the influence between two or more variables which is carried out by calculating the correlation coefficient between the variables to be sought for influence, so that the extent of the influence between the independent variables (attachment with mother) on the dependent variable is obtained. (social skills). Through hypothesis testing in this study using simple regression analysis calculations with the help of SPSS 22, obtained $F_{count} < F_{table}$ and $F(b/a) > F_{table}$, then the linearity and regression significance test is that the X variable affects Y and is linear. Then also obtained a positive correlation coefficient r_{xy} which means that the higher the attachment the higher the social skills and the coefficient of determination is (R-Square) = 0.114, which means that attachment to the mother contributes to the social skills of adolescents by 11.4%.

Keywords: Mother Attachment, Social Skills, Adolescents

Abstrak

Ibu merupakan figur lekat utama anak karena ibu lebih sering berinteraksi dengan anak dari masa kehamilan. Dalam interaksinya dengan figur lekat (ibu) anak dapat belajar mengembangkan keterampilan sosial yang dimilikinya. Keterampilan sosial remaja menjadi sangat penting dalam persoalan membentuk keberadaan remaja di lingkungan sosial atau teman sebaya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh antara kelekatan anak dengan ibu terhadap keterampilan remaja usia 12-17 tahun. Subjek penelitian adalah remaja usia 12-17 tahun berjumlah 102 orang yang tinggal di DKI Jakarta. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang memiliki kegunaan untuk mencari adanya pengaruh antara dua variabel atau lebih yang dilakukan dengan menghitung koefisien korelasi antara variabel yang akan dicari pengaruhnya, sehingga diperoleh sejauh mana pengaruh antara variabel bebas (kelekatan dengan ibu) terhadap variabel terikat (keterampilan sosial). Melalui pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan perhitungan analisis regresi sederhana secara dengan bantuan SPSS 22, didapatkan $F_{hitung} < F_{tabel}$ dan $F(b/a) > F_{tabel}$, maka pengujian linearitas dan signifikansi regresi adalah variabel X berpengaruh terhadap Y dan bersifat linear. Kemudian juga diperoleh koefisien korelasi r_{xy} bernilai positif yang artinya maka makin tinggi kelekatan makin tinggi pula keterampilan sosial dan koefisien determinasi adalah (R-Square) = 0,114, yang mengartikan bahwa kelekatan dengan ibu berkontribusi dalam keterampilan sosial remaja sebesar 11,4%.

Kata kunci: Kelekatan dengan Ibu, Keterampilan Sosial, Remaja

INTRODUCTION

Keluarga sebagai unit terkecil dalam masyarakat yang memiliki tanggung jawab dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal. Keluarga khususnya orang tua merupakan orang yang pertamadikenal oleh anak terlebih dalam memberikan pemahaman hidup kepada anak, sehingga orang tua dapat dikatakan sangat berperan penting dalam pembentukan karakter anak. Orang tua sebagai pengasuh utama anak juga memegang peranan penting dalam

penentuan status kelekatan anak mengenai apakah anak akan membentuk kelekatan aman atau sebaliknya. Menurut Pradipta, Hamiyati, dan Metty (2014), kelekatan merupakan suatu ikatan emosional yang kuat yang dikembangkan anak melalui interaksinya dengan orang yang mempunyai arti khusus dalam kehidupannya yaitu orang tua. Bowlby (1973) mengungkapkan bahwa kelekatan merupakan hubungan psikologis antar manusia, yang terbentuk semenjak awal kehidupan anak, yang terjadi antara anak dengan pengasuh, dan memiliki dampak pada pembentukan hubungan yang berlangsung sepanjang hidup. Kelekatan yang aman antara anak dengan orang tua ditandai dengan adanya rasa saling percaya dan komunikasi yang hangat antara anak dengan orang tua. Collins dan Feeney (2004) menjelaskan bahwa individu yang mengalami kelekatan yang aman adalah individu yang selalu percaya bahwa dirinya dicintai dan dihargai oleh orang lain dan mendapat perhatian penuh, menilai figur lekat sebagai responsif, penuh perhatian dan dapat dipercaya, merasa nyaman jika dalam sebuah kedekatan atau keintiman, selalu bersikap optimis dan percaya diri, dan mampu membina hubungan dekat dengan orang lain. Sebaliknya, kelekatan yang tidak aman dapat membuat anak mengalami berbagai permasalahan dalam hubungan sosialnya. Pada masa remaja, kelekatan anak pada orang tua dapat membantu perkembangan sosial anak yang meliputi kompetensi dan kesejahteraannya.

Pada konteks kelekatan ini, ibu merupakan figur lekat utama anak karena ibu lebih sering berinteraksi dengan anak dari masa kehamilan. Maka dapat dikatakan bahwa kelekatan ibu dan anak merupakan respon biologis yang penting dalam perkembangan anak di masa depan. Ibu dinilai sebagai orang yang memenuhi kebutuhan dan memberikan rasa nyaman pada anak. kebutuhan akan kelekatan pada ibu merupakan hal penting dalam kehidupan anak karena hal tersebut adalah permulaan dalam proses perkembangan khususnya pada sosialisasi. Ibu memiliki peran dan tanggung jawab untuk membawa anak dalam lingkungan yang tepat dalam bersosialisasi. Dalam interaksinya dengan figur lekat (ibu) anak juga belajar mengembangkan keterampilan sosial yang dimilikinya. Menurut Anapratiwi, Sri, dan Yuli (2013), anak yang memiliki kelekatan aman pada ibu akan memiliki kemampuan sosialisasi yang baik, lebih mudah bersahabat, memiliki hubungan yang sehat, dan mudah beradaptasi dengan lingkungan sosial karena mereka percaya terhadap lingkungan yang ditempatinya dapat memberikan kenyamanan dan keamanan bagi keluarga.

Keterampilan sosial dikembangkan oleh remaja melalui sosialisasi dengan lingkungan yaitu dengan orang tua, guru, teman sebaya, dan masyarakat di sekitarnya. Keterampilan sosial remaja menjadi sangat penting dalam persoalan membentuk keberadaan remaja di lingkungan sosial atau teman sebaya. Menurut Thompson (2003), keterampilan sosial adalah keterampilan untuk mengatur pikiran dan perasaan yang dinyatakan dalam suatu tindakan atau perbuatan yang tidak merugikan diri sendiri dan orang lain. Menurut Salkind (2006), keterampilan sosial adalah salah satu aspek dari kecerdasan emosi yang dibutuhkan untuk berinteraksi sosial dalam rangka mengadopsi nilai moral dari budaya dan masyarakat termasuk di dalamnya mengasah interaksi dengan orang yang lebih tua, lebih muda, dan teman sebaya. Remaja yang memiliki keterampilan sosial dapat mengungkapkan perasaan dan pikirannya dalam hubungan interpersonal, sehingga memungkinkan remaja untuk berinteraksi dengan sukses bersama teman sebayanya. Spence (2003) menjelaskan bahwa keterampilan sosial yang tidak berkembang dengan optimal akan berdampak pada perkembangan emosi remaja, berisiko menimbulkan permasalahan perilaku, kesulitan menyesuaikan diri dengan lingkungan, dan kesulitan untuk berinteraksi dengan orang lain. Keterampilan sosial remaja dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internalnya yaitu berasal dari dalam diri remaja itu sendiri yang berdasarkan kondisi atau suasana hati remaja dan kepribadian remaja tersebut. Sedangkan untuk faktor eksternal yaitu berasal dari lingkungan remaja seperti keluarga, teman sebaya, dan masyarakat lainnya.

Berdasarkan uraian dan permasalahan yang sudah dijelaskan sebelumnya, dapat dikatakan bahwa kelekatan antara ibu dan anak memiliki kaitan dengan keterampilan sosial anak khususnya remaja. Remaja dalam perkembangan sosialnya sangat berhubungan dengan pengasuhan dan komunikasi keluarga khususnya orang tua dengan anak dari semasa kecil. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh kelekatan ibu dan anak terhadap keterampilan sosial anak. Hipotesis dalam penelitian ini terdapat hubungan positif antara kelekatan ibu dan anak dengan keterampilan sosial.

METHODS

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif asosiatif. Waktu pengambilan sampel penelitian pada tanggal 14 Juni 2021. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan menentukan kriteria-kriteria tertentu (Sugiyono, 2008). Sampel dalam penelitian ini adalah 102 orang remaja dengan kriteria berusia 12-17 tahun yang menyesuaikan dengan keterbatasan pengukuran pada instrumen yang digunakan peneliti, yang berdomisili di Jakarta. Usia remaja di rentang 12-17 tahun menyesuaikan keterbatasan pengukuran dengan

instrumen keterampilan sosial yaitu *Social Skills Checklist* (SSC). Data primer merupakan jenis data yang dikumpulkan dan diperoleh secara langsung oleh peneliti. Jenis instrumen yang digunakan adalah instrumen non tes. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner dalam bentuk *Google Form* yang disebar kepada remaja yang berdomisili di Jakarta. Instrumen yang digunakan adalah instrumen yang dapat mengukur variabel kelekatan dengan ibu dan variabel keterampilan sosial Kelekatan dengan ibu merupakan suatu ikatan secara emosional yang kuat yang dikembangkan anak melalui interaksinya dengan ibu. Instrumen yang digunakan adalah *Inventory of Parent and Peer Attachment* (IPPA) untuk mengukur kelekatan dengan ibu yang dibuat oleh Gay Armsden yang memiliki 3 dimensi yaitu Derajat saling percaya, Kualitas komunikasi, dan Tingkat kemarahan dan keterasingan. Memiliki 25 pernyataan, dengan nilai reliabilitas 0,874 dan data berdistribusi normal. 17 pernyataan dinyatakan valid, sedangkan 8 lainnya tidak valid yaitu pada pernyataan saya merasa tidak ada gunanya membiarkan perasaan saya muncul di sekitar ibu saya, membicarakan masalah saya dengan ibu membuat saya merasa malu atau bodoh, ibuku berharap terlalu banyak dari saya, saya menjadi lebih kesal dari yang ibuku tahu, ibuku punya masalah sendiri jadi saya tidak menggangu dengan masalah saya, saya merasa marah dengan ibu saya, saya tidak mendapatkan banyak perhatian dari ibu saya, dan ibuku tidak mengerti apa yang aku alami hari ini.

Keterampilan sosial merupakan keterampilan untuk mengatur pikiran dan perasaan yang dinyatakan dalam tindakannya dalam berinteraksi dengan orang lain. Instrumen *Social Skills Checklist* (SSC) untuk mengukur keterampilan sosial remaja yang dibuat oleh Karen L. Anderson yang memiliki 5 dimensi yaitu Kemampuan percakapan (verbal dan non verbal), Pemecahan masalah, Pemahaman emosi, Pujian, dan Fleksibilitas. Memiliki 38 pernyataan, dengan nilai reliabilitas 0,932, dan data berdistribusi normal. 36 pernyataan dinyatakan valid, sedangkan 2 pernyataan lainnya tidak valid yaitu mengidentifikasi emosi orang lain dan mengabaikan orang lain atau situasi yang diinginkan untuk dilakukan.

Teknik dalam analisis data untuk uji prasyarat menggunakan uji normalitas dan uji linearitas dengan menggunakan bantuan SPSS 22. Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal ataukah tidak. Uji normalitas yang digunakan adalah *Kolmogorov-Smirnov*. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi $0,099 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Uji linearitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Uji linearitas menggunakan *Test for Linearity* dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil uji linearitas menunjukkan nilai *sig. deviation from linearity* sebesar $0,479 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara Kelekatan dengan ibu dengan keterampilan sosial.

Penelitian ini menggunakan jenis statistik inferensial yang memiliki tujuan untuk mengambil kesimpulan untuk populasi dengan menganalisis sampel. Statistik inferensial yang digunakan adalah uji regresi yang bertujuan untuk melihat pengaruh antara dua atau lebih variabel. Jenis uji regresi yang digunakan adalah uji regresi linear sederhana yang merupakan analisis regresi yang hanya terdiri dari satu variabel dependen dan satu variabel independen.

RESULTS AND DISCUSSIONS

Karakteristik Remaja

Responden pada penelitian ini adalah remaja berusia 12-17 tahun. Responden terdiri dari siswa SD, SMP, dan SMA/SMK sederajat berjumlah total 102 responden dengan jenis kelamin laki-laki berjumlah 29 orang dengan persentase 28,4% dan berjenis kelamin perempuan berjumlah 73 orang dengan persentase 73%. Berdasarkan tingkat pendidikan responden, proporsi tingkat responden terbanyak pada tingkat SMP sebesar 56,9%. Untuk tingkat SD sebesar 3,9%, dan SMA/SMK sederajat sebesar 39,2%.

Uji Coba Instrumen

Dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas terhadap 39 responden dengan pernyataan variabel kelekatan dan pernyataan variabel keterampilan sosial menggunakan aplikasi SPSS 22. Dari kedua uji tersebut diperoleh hasil berikut ini:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Variabel	Hasil Uji Validitas	Hasil Uji Reliabilitas
Kelekatan dengan ibu	17 Pernyataan valid	0.874
Keterampilan Sosial	36 Pernyataan valid	0.932

Dari kedua uji tersebut diperoleh keputusan bahwa 8 pernyataan pada variabel dinyatakan tidak valid, yaitu pernyataan nomor 6, 8, 9, 11, 14, 17, 18, dan 23 sedangkan sisanya sebanyak 17 pernyataan dinyatakan valid dan uji reliabilitas menunjukkan hubungan yang sangat kuat.

Sedangkan untuk instrumen variabel keterampilan sosial, 2 pernyataan dinyatakan tidak valid yaitu pernyataan nomor 20 dan 38, sedangkan 36 pernyataan lainnya dinyatakan valid dan uji reliabilitas menunjukkan hubungan yang sangat kuat.

Variabel Kelekatan Dengan Ibu

Pengambilan data variabel kelekatan dengan ibu menggunakan instrumen *Inventory of Parent and Peer Attachment* (IPPA) yang memiliki 3 dimensi yaitu Derajat saling percaya, Kualitas komunikasi, dan Tingkat kemarahan dan keterasingan. Dimensi pertama adalah derajat saling percaya, terdapat 9 indikator diantaranya: Ibuku menghargai perasaan saya, Saya merasa ibu saya melakukan pekerjaan dengan baik sebagai ibu saya, Saya berharap saya memiliki ibu yang berbeda, Ibuku menerima saya apa adanya, Ketika kami membahas berbagai hal ibuku peduli dengan sudut pandang saya, Ibuku mempercayai penilaian saya, Ibuku mengerti saya, Ketika saya marah tentang sesuatu ibu saya mencoba untuk mengerti, Saya percaya ibu saya. Dimensi kedua adalah kualitas komunikasi, terdapat 7 indikator diantaranya: Saya ingin mendapatkan sudut pandang ibu saya tentang hal-hal yang saya khawatirkan, Ibuku tahu kalau saya kesal karena sesuatu, Ibuku membantu saya memahami diri sendiri dengan lebih baik, Saya memberitahu ibu saya tentang masalah dan kesulitan saya, Ibu saya membantu saya berbicara tentang kesulitan saya, Saya dapat mengandalkan ibu saya ketika saya perlu mengeluarkan sesuatu dari dada saya, Jika ibuku tahu ada sesuatu yang menggangguku dia bertanya padaku tentang itu. Dimensi ketiga adalah tingkat kemarahan dan keterasingan, terdapat 1 indikator diantaranya: Saya mudah marah saat berada di dekat ibu saya.

Table 2. Persentase hasil pada variabel kelekatan

Dimensi	Hasil
Derajat Saling Percaya	58,14%
Kualitas Komunikasi	38,98%
Tingkat Kemarahan dan Keterasingan	2,87%

Dari hasil data diatas, dapat disimpulkan bahwa dimensi tertinggi pada variabel kelekatan ibu adalah derajat saling percaya yaitu 58,14% yang menunjukkan bahwa kelekatan ditandai dengan adanya saling percaya, menghargai satu sama lain. Lalu, pada dimensi kualitas komunikasi yaitu 38,98% memiliki kualitas komunikasi yang baik dengan ibu, mengetahui perasaan/kesulitan yang dirasakan. Dan dimensi tingkat kemarahan dan keterasingan rendah yaitu 2,87% ketika berada didekat ibu.

Variabel Keterampilan Sosial

Pengambilan data variabel keterampilan sosial menggunakan instrumen *Social Skills Checklist* (SSC) yang memiliki 5 dimensi yaitu kemampuan percakapan (verbal dan non verbal), pemecahan masalah, pemahaman emosi, pujian, dan fleksibilitas. Dimensi pertama, kemampuan percakapan (verbal dan nonverbal), yang memiliki 10 indikator diantaranya: Memulai percakapan pada saat yang tepat untuk melakukannya, Memulai percakapan tentang topik tertentu, Menanyakan pertanyaan, Menanggapi pertanyaan, Membuat berbagai macam komentar, terkait dengan topiknya, Memperkenalkan diri kepada orang baru, Memperkenalkan orang satu sama lain, Mengakhiri percakapan dengan tepat, Menunggu untuk menyela percakapan, Menjaga kedekatan yang tepat dengan orang yang diajak melakukan percakapan. Dimensi kedua ialah pemecahan masalah, yang memiliki 7 indikator diantaranya: Meminta bantuan dari teman sebaya, Mencari bantuan dari orang dewasa, Memainkan permainan pemecahan masalah dengan baik, Mengidentifikasi /

mendefinisikan masalah, Menghasilkan solusi untuk masalah, Melakukan solusi dengan bernegosiasi atau berkompromi. Memahami pengaruh perilakunya terhadap teman sebaya. Dimensi ketiga ialah pemahaman emosi, yang memiliki 9 indikator diantaranya : Mengidentifikasi suka dan tidak suka, Mengidentifikasi emosi dalam diri, Membenarkan emosi setelah diidentifikasi (contoh: saya makan karena saya lapar), Menunjukkan kasih sayang dan empati terhadap teman sebaya, Menghindari perilaku agresif terhadap teman sebaya, Menahan diri dari perilaku agresif terhadap diri sendiri, Tidak menunjukkan ketakutan atau fobia yang serius, Menafsirkan bahasa tubuh, Menggunakan nada suara yang berbeda untuk menyampaikan pesan. Dimensi keempat ialah pujian, yang memiliki 6 indikator diantaranya: Menerima pujian dengan baik, Meminta bantuan dengan baik, Meminta maaf secara mandiri, Ucapkan terima kasih, Memberikan pujian kepada teman sebaya, Memberikan pujian kepada orang dewasa. Dimensi kelima ialah fleksibilitas, yang memiliki 4 indikator diantaranya : Menerima kesalahan tanpa menjadi kesal / marah, Menerima resiko dari perilakunya, Menerima perubahan tak terduga, Terus mencoba ketika ada sesuatu yang sulit

Table 3. Persentase hasil pada variabel keterampilan sosial

Dimensi	Hasil
Kemampuan Percakapan (verbal dan non verbal)	27,11%
Pemecahan Masalah	18,40%
Pemahaman Emosi	25,19%
Pujian	18,52%
Fleksibilitas	10,76%

Dari hasil data diatas, dapat disimpulkan bahwa dimensi pada variabel keterampilan sosial tertinggi ialah Kemampuan percakapan (verbal dan nonverbal) dengan 27,11% yang menunjukkan bahwa rata-rata anak remaja selalu memulai percakapan baik verbal maupun non verbal. Lalu, pemahaman emosi baik pada dirinya sendiri maupun orang lain 25,19%. Lalu, menerima pujian sekitar 18,52% artinya menerima pujian dari orang lain dengan baik dan mengucapkan terima kasih ataupun minta maaf secara mandiri. Pemecahan masalah 18,40% ditandai dapat mengidentifikasi masalah ataupun menemukan solusi untuk bernegosiasi. Dan yang terendah ialah fleksibilitas 10,76% yaitu dalam menerima kesalahan, resiko, dan pantang menyerah.

Pengaruh Kelekatan dengan Ibu Terhadap Keterampilan Sosial Anak Remaja

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui nilai uji korelasi variabel kelekatan ibu-anak terhadap keterampilan sosial remaja sebesar 0,007 dengan taraf signifikan $< 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif antara kelekatan ibu-anak terhadap keterampilan sosial anak karena semakin tinggi variabel x maka semakin tinggi variabel y yaitu semakin tinggi kelekatan dengan ibu maka semakin tinggi keterampilan sosialnya. Kelekatan merupakan suatu ikatan emosional yang kuat yang dikembangkan anak melalui interaksinya dengan orang tua. Dengan adanya kelekatan yang aman, anak dapat percaya bahwa dirinya dicintai dan dihargai oleh orang lain dan mendapat perhatian penuh, menilai figur lekat sebagai responsif, merasa nyaman jika dalam sebuah kedekatan atau keintiman, selalu bersikap optimis dan percaya diri, dan mampu membina hubungan dekat dengan orang lain. Menurut Rika Aulya Purnama dan Sri Wahyuni (2017), kelekatan yang aman antara anak dengan orangtua ditandai dengan adanya rasa saling percaya dan komunikasi yang hangat antara anak dengan orangtua. Individu yang diklasifikasikan memiliki kelekatan yang aman memiliki skor yang tinggi untuk dimensi kepercayaan dan komunikasi, dan skor yang rendah pada dimensi perasaan terkucilkan. Kepercayaan mengacu pada kepercayaan remaja bahwa orangtua memahami dan menghormati kebutuhan dan keinginan mereka. Sedangkan komunikasi mengacu pada persepsi remaja bahwa orangtua akan sensitif dan responsif terhadap keadaan

emosional mereka dan menilai sejauh mana kualitas keterlibatan dan komunikasi verbal dengan mereka. Kelekatan yang tidak aman ditandai dengan adanya dimensi terkucilkan. Individu yang memiliki kelekatan yang tidak aman menunjukkan skor kepercayaan dan komunikasi yang rendah dan skor rasa terkucilkan yang tinggi. Keterkucilan mengacu pada perasaan remaja yang terisolasi, kemarahan, dan pengalaman ketidak-dekatan (detachment) dengan orangtua. Berdasarkan hasil penelitian Aisyah Nurseptiana dan Arum Febriani (2019), menemukan bahwa kelekatan pada ibu memiliki peran terhadap keterampilan sosial. Yang didukung oleh penelitian Diana Indrawati, dkk (2020) menemukan juga bahwa terdapat pengaruh positif kelekatan terhadap keterampilan sosial. Remaja yang memiliki kelekatan dengan ibu menjadikan ibu sebagai sumber rasa nyaman dan aman yang dipercaya oleh remaja. Jika setiap ada permasalahan, maka sang anak remaja ini akan mencari ibunya untuk menceritakan kesulitan yang ia alami. Dengan merasakan adanya kenyamanan dan keamanan, remaja yang memiliki kelekatan dengan ibunya dapat membuat remaja nyaman dan aman ketika berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Hal ini dikarenakan interaksi yang terjalin antara ibu dan remaja dapat membantu remaja dalam meningkatkan keterampilan sosialnya dengan belajar dari ibunya.

Hasil analisis uji regresi pengaruh kelekatan ibu-anak terhadap keterampilan sosial remaja memiliki tingkat signifikansi sebesar $0,007 < 0,05$, maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel kelekatan ibu atau dengan kata lain ada pengaruh variabel kelekatan ibu (X) terhadap variabel keterampilan sosial (Y). Peneliti menemukan pengaruh antara kelekatan ibu-anak terhadap keterampilan sosial remaja. Keterampilan sosial merupakan kemampuan seseorang untuk mengungkapkan perasaan dan pikirannya dalam hubungan interpersonal, sehingga memungkinkan remaja untuk berinteraksi dengan sukses bersama teman sebayanya

Menurut David and Johnson dalam Andi Agusniatih (2019), keterampilan sosial merupakan pengetahuan tentang perilaku manusia dan proses antar pribadi, kemampuan memahami perasaan, sikap, motivasi orang lain tentang apa yang dikatakan dan dilakukannya, dan kemampuan untuk berkomunikasi dengan jelas dan efektif serta kemampuan membangun hubungan yang efektif dan kooperatif. Adanya pengaruh kelekatan ibu dengan keterampilan sosial remaja berarti keterampilan sosial remaja dipengaruhi oleh kelekatan ibu. Keterampilan sosial dapat dibentuk melalui sosialisasi dengan lingkungan yaitu dengan orang tua, guru, teman sebaya, dan masyarakat di sekitarnya. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Marheni (2019), menemukan bahwa terdapat hubungan positif antara kelekatan anak-orangtua dengan keterampilan sosial. Anak remaja yang memiliki kelekatan yang aman dengan ibu dalam masa perkembangannya, remaja tersebut dapat memiliki keterampilan sosial yang baik di lingkungannya.

CONCLUSIONS

Kesimpulan

Remaja dalam perkembangan sosialnya sangat berhubungan dengan pengasuhan dan komunikasi keluarga khususnya orang tua dengan anak dari semasa kecil. Pada konteks kelekatan, ibu merupakan figur lekat utama anak yang dapat dikatakan bahwa kelekatan ibu dan anak merupakan respon biologis yang penting dalam perkembangan anak di masa depan. Ibu dinilai sebagai orang yang memenuhi kebutuhan dan memberikan rasa nyaman pada remaja.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data serta pengujian hipotesis dapat diambil suatu kesimpulan bahwa penelitian yang dilakukan pada remaja yang ada di DKI Jakarta yakni tentang pengaruh kelekatan anak dengan ibu terhadap keterampilan sosial remaja memiliki sampel sebanyak 102 siswa. Dengan melakukan uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif kelekatan anak dengan ibu terhadap keterampilan sosial remaja usia 12-17 tahun. Hal ini berarti kelekatan ibu dan anak berpengaruh terhadap keterampilan sosial remaja khususnya yang berusia 12-17 tahun.

Dengan adanya pengaruh kelekatan ibu terhadap keterampilan sosial remaja ini berarti peran ibu memang sangat penting dalam memberikan afeksi atau kasih sayang kepada remaja agar dapat membentuk kelekatan yang positif dengan remaja. Remaja dapat sepenuhnya percaya dengan ibu, merasa diperhatikan dan dicintai serta memberikan rasa nyaman pada remaja. Sehingga bermanfaat bagi perkembangan keterampilan remaja dalam bersosialisasi dengan orang lain karena remaja dapat beradaptasi dengan lingkungan sosialnya dan mudah berinteraksi dengan orang lain serta menjadi pribadi yang bersahabat.

Saran

Berdasarkan penelitian ini, saran yang dapat disampaikan adalah:

-
1. Bagi orangtua terutama ibu sebagai figur lekat utama untuk remaja diharapkan dapat mempererat hubungannya dengan remaja seperti memberikan kasih sayang yang cukup sehingga ibu menjadi figur yang dapat dipercaya dan menjadi tempat yang aman bagi remaja.
 2. Bagi peneliti dan penelitian selanjutnya dapat mengganti variabel kelekatan ibu dengan kelekatan ayah atau mengganti variabel keterampilan sosial menjadi variabel lain sehingga dapat menjangkau aspek-aspek perkembangan remaja lainnya

REFERENCES

- Agusniatih, A., & Manopa, J. M. (2019). Keterampilan Sosial Anak Usia Dini: Teori dan Metode Pengembangan. *EDU PUBLISHER*.
- Anapratiwi, Devi, Sri Sularti D. H., & Yuli K. (2013). Hubungan Antara Kelekatan Anak Pada Ibu Dengan Kemampuan Sosialisasi Anak Usia 4-5 Tahun (Studi Pada RA Sinar Pelangi dan RA Al Iman Kecamatan Gunungpati, Semarang). *Early Childhood Education Papers (Belia)*, 2(1): 23-30.
- Bowlby, J. (1973). *Attachment and Loss. Vol. 2: Separation: Anxiety and Anger*. New York: Basic Books.
- Collins, N. L., & Feeney, B. C. (2004). Working Models of Attachment Shape Perceptions of Social Support: Evidence From Experimental and Observational Studies. *Journal of Personality and Social Psychology*, 87(3): 363- 383.
- Dinata, Andari Nursa, Murtini, & Triantoro S. (2019). Peran Peer Acceptance dan Perilaku Assertif Pada Keterampilan Sosial Remaja. *Prosiding Seminar Nasional Magister Psikologi Universitas Ahmad Dahlan*, Yogyakarta: 8 Agustus 2019.
- Indrawati, Diana, Hisham A. M., & Zahradi M. (2020). Pengaruh Kelekatan Anak Pada Ibu terhadap Keterampilan Sosial. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, Jakarta.
- Machmud, Hadi. (2013). Pengaruh Pola Asuh Dalam Membentuk Keterampilan Sosial Anak. *Al-Munzir: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Komunikasi dan Bimbingan Islam*, 6(1): 130-138
- Mahanani, A. N. (2019). Peran Kelekatan Pada Ayah, Kelekatan Pada Ibu, dan Kelekatan Pada Teman Sebaya Terhadap Keterampilan Sosial Pada Mahasiswa Baru. *Doctoral dissertation*, Universitas Gadjah Mada.
- Marheni, Adijanti, I Made R., & Luh Kadek P. A. S. (2018). Peran Kualitas Kelekatan Anak dengan Orangtua pada Keterampilan Sosial Remaja. *Jurnal Ilmu Perilaku*, 2(2): 118-130.
- Nugraini, Indah & Neila Ramdhani. (2017). Keterampilan Sosial Menjaga Kesejahteraan Psikologis Pengguna Internet. *Jurnal Psikologi*, 43(3): 183-193.
- Pradipta, Dwi Anggi, Hamiyati, & Metty M. (2014). Hubungan Kelekatan Orang Tua dengan Interaksi Sosial antar Teman Sebaya pada Remaja Laki-Laki di SMPN 6 Jakarta. *Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan*, 1(2): 78-84.
- Purnama, Rika Aulya & Sri Wahyuni. (2017). Kelekatan (Attachment) pada Ibu dan Ayah Dengan Kompetensi Sosial pada Remaja. *Jurnal Psikologi*, 13 (1):30-40.
- Putri, Sylvia Dyah Nur Octavia & Alfi Purnamasari. (2014). Keterampilan Sosial Pada Siswa Taman Kanak-Kanak Tahfidz. *Jurnal Psikologi Integratif*, 2(1): 71-85.
- Salkind, N. J. (2006). *Encyclopedia of Human Development*. Thousand Oaks, Calif: Sage Publications.
- Sari, Suci Lia, Rika D., & Nur'aini S. (2018). Kelekatan Orangtua Untuk Pembentukan Karakter Anak. *Educational Guidance and Counseling Development Journal*, 1(1): 17-31.
- Spence, S. H. (2003). *Social Skills Training With Children and Young People: Theory, Evidence and Practice*. *Child and Adolescent Mental Health*, 8(2): 84-96

Evaluasi Kualitas Aplikasi SAP (Sistem Aplikasi Pertanggungjawaban) Menggunakan Standard ISO 9126 (Studi Kasus di Lingkungan Ditjen APTIKA- KOMINFO)

Fahmi Riskian^{1*}

¹Universitas Mercu Buana

ABSTRACT

Along with the development of science and technology, the use of information and communication technology (ICT) in the organizational environment is increasingly becoming a necessity in order to achieve efficiency and effectiveness within the organization. Welcomed by government institutions, digital transformation is an agenda that is strongly prioritized by the government. As a government institution engaged in telecommunications and applications, Kominfo occupies a strategic position in the implementation of digital transformation in Indonesia. However, the fact is that the State Civil Apparatus (ASN) personnels actually spend more time taking care of administrative rather than the substantial work. Therefore in 2017, the Directorate General of Aptika under the Ministry of Communication and Informatics, has been using a special accountability application system (SAP) to answer the existing challenges. As the result, with the help from SAP, the bureaucratic process of Assignment Letter is successfully reduced by 90 percent. This research is an evaluation study of the SAP system belonged to the Directorate General of Aptika using the ISO 9126 standard. Furthermore, this research uses relevant theories and concepts, namely workload analysis, operating system, quality management, quality and application of software improvement processes, with qualitative approach and in-depth interview, completed with observation as data collection techniques.

ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di lingkungan organisasi semakin menjadi sebuah kebutuhan demi mencapai efisiensi dan efektivitas dalam organisasi. Disambut baik oleh institusi pemerintahan, transformasi digital menjadi sebuah agenda yang digaungkan dengan keras oleh pemerintah. Sebagai institusi pemerintah yang bergerak di bidang telekomunikasi dan aplikasi, Kominfo menempati posisi strategis dalam implementasi transformasi digital di Indonesia. Namun, fakta yang terjadi adalah justru personil Aparatur Sipil Negara (ASN) justru lebih banyak menghabiskan waktu dalam mengurus pekerjaan administrasi, dibandingkan substansial. Oleh karenanya, pada tahun 2017, Ditjen Aptika yang berada di bawah Kominfo menggunakan sistem aplikasi pertanggungjawaban (SAP) khusus demi menjawab tantangan yang ada. Hasilnya, dengan bantuan aplikasi SAP, proses birokrasi pengajuan dan penandatanganan Surat Tugas berhasil dipangkas hingga 90 persen. Penelitian ini merupakan penelitian evaluasi sistem aplikasi pertanggungjawaban milik Ditjen Aptika dengan menggunakan standar internasional yang diakui dunia yaitu, ISO 9126. Adapun peneliti menggunakan teori dan konsep yang relevan dalam mengembangkan penelitian ini yaitu, analisis beban kerja, sistem operasi, manajemen kualitas, kualitas dan penerapan proses perbaikan perangkat lunak. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan wawancara mendalam dan observasi sebagai teknik pengumpulan data nya

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi (TIK) yang terus terjadi secara masif hingga hari ini telah menyebabkan terjadinya pergeseran dan perubahan pola hidup serta interaksi manusia hampir tanpa terkecuali. Peralpnya, integrasi teknologi dalam kehidupan manusia sendiri terus mengalami peningkatan menembus batasan lintas negara, ruang, dan waktu – digitalisasi. Definisi digitalisasi adalah penggunaan teknologi digital seperti *remote sensors*, *intelligent machine*, *big data*, dan *real time communication* demi peningkatan proses, kualitas produk dan layanan, serta optimalisasi alokasi sumber daya, sehingga mampu

CONTACT

fahmiriskiann@gmail.com

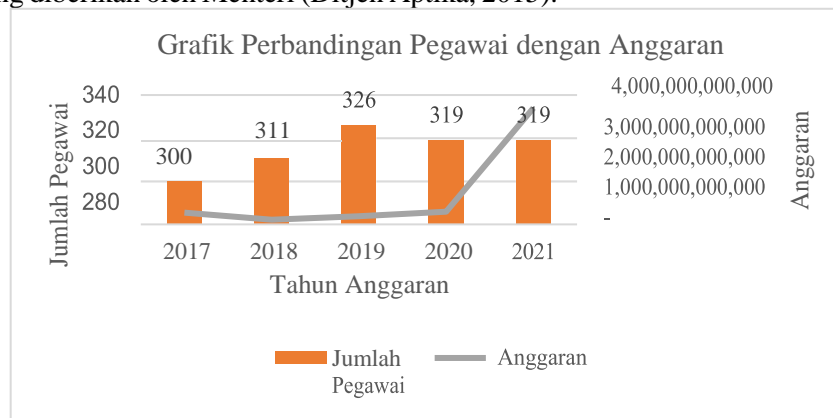
KEYWORDS

Kominfo, ISO, Aplikasi

meningkatkan efisiensi secara operasional dari sisi bisnis (Royyana, 2018). Fakta bahwa dunia seakan-akan tidak memiliki ‘batasan’ dan hampir semua hal terjadi dengan sangat cepat merupakan bukti digitalisasi yang mengarah kepada transformasi digital secara keseluruhan.

Menurut Westerman et al. (2011), transformasi digital merupakan sebuah fenomena yang merujuk kepada perubahan organisasi yang melibatkan individu, proses, strategi, dan struktur melalui penggunaan teknologi dan model bisnis untuk meningkatkan kinerja atau pencapaian tujuan perusahaan. Lebih jauh, riset dari McKinsey (2016) menyatakan bahwa sektor industri semakin bertransformasi ke arah penggunaan digital, salah satunya yaitu industri *retail* yang sudah menerapkan penggunaan teknologi *augmented reality* demi mempermudah para pelanggan melakukan proses transaksi, termasuk kepada analisis pelanggan dan data penjualan. Berlandaskan manfaat yang diberikan dan menimbang dinamika bisnis secara praktikal yang semakin kompetitif, transformasi digital disambut dengan baik oleh organisasi dan bisnis yang menginginkan perubahan, tanpa terkecuali institusi pemerintah, salah satunya yaitu Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika (Ditjen Aptika).

Secara struktural, Ditjen Aptika berada di bawah naungan Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (Kominfo). Secara fungsional, seperti yang diatur pada Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika, Ditjen Aptika memiliki beberapa fungsi penyelenggaraan yaitu, 1) Perumusan kebijakan di bidang penatakelolaan *e-Government*, *e-Business*, dan keamanan informasi, peningkatan teknologi dan infrastruktur aplikasi informatika, serta pemberdayaan informatika, (2) Pelaksanaan kebijakan di bidang penatakelolaan *e-Government*, *e-Business*, dan keamanan informasi, peningkatan teknologi dan infrastruktur aplikasi informatika, serta pemberdayaan informatika, (3) Penyusunan norma, standar, dan kriteria di bidang penatakelolaan *e-Government*, (4) Pelaksanaan pemberian bimbingan teknis dan supervise di bidang penatakelolaan *e-Government*, (5) Pelaksanaan evaluasi dan pelaporan di bidang penatakelolaan *e-Government*, *e-Business*, dan keamanan informasi, peningkatan teknologi dan infrastruktur aplikasi informatika, serta pemberdayaan informatika, (6) Pelaksanaan administrasi Direktorat Jenderal Aptika, dan (7) Pelaksanaan fungsi lain yang diberikan oleh Menteri (Ditjen Aptika, 2015).



Gambar 1. Grafik analisis ketimpangan jumlah pegawai dengan kenaikan jumlah anggaran Sumber: Ditjen Aptika, 2020 (data diolah)

Berdasarkan hasil olahan data anggaran internal Ditjen Aptika yang terpapar di atas, sejak tahun 2017, anggaran pemerintah pusat yang dialokasikan untuk Ditjen Aptika terus mengalami kenaikan. Adapun kenaikan anggaran tersebut dilakukan demi mendorong pencapaian fungsional Ditjen Aptika yang dinilai sebagai institusi pemerintah pionir yang menerapkan dan mempraktikkan prinsip *e-Government*. Namun, fakta yang terjadi di lapangan yang kemudian memunculkan sebuah masalah baru adalah ketimpangan jumlah sumber daya manusia (SDM) Ditjen Aptika yang tidak sesuai dengan kenaikan anggaran institusi. Lebih jauh, data internal Ditjen Aptika menunjukkan bahwa setiap tahunnya, presentase kenaikan jumlah SDM hanya terjadi rata-rata sebesar 1-2%. Oleh sebabnya, hal ini turut berdampak kepada efektivitas dan produktivitas Aparatur Sipil Negara (ASN) di lingkungan Ditjen Aptika secara praktikal. Para ASN

mengalami beban profesional secara moral dan fisik yang tidak sebanding, sehingga kemudian hal ini berdampak kepada seluruh dinamika operasional manajemen Ditjen Aptika sebagai sebuah institusi pemerintah, baik secara internal maupun eksternal. Lebih jauh, hal ini kemudian berdampak kepada reputasi institusi pemerintahan yang sering dinilai lamban dan memiliki birokrasi yang berbelit-belit. Poin ini kemudian dibuktikan dengan pernyataan Presiden Joko Widodo yang menyatakan bahwa berdasarkan survei yang dilakukan oleh pemerintah pusat, sekitar 60-70% tenaga kerja staf pemerintahan terpusat hanya untuk mengerjakan surat pertanggungjawaban (SPJ), padahal fokus utama dari pekerjaan para ASN adalah di wilayah area pekerjaan substantif (Supriyatna, 2016 Desember 6).

Dalam sebuah organisasi atau institusi, perencanaan SDM yang berkaitan dengan manajemen SDM itu sendiri merupakan sebuah proses penanganan berbagai masalah pada ruang lingkup karyawan, pegawai, buruh, manajer, dan tenaga kerja lainnya, demi menunjang aktivitas organisasi atau perusahaan untuk mencapai tujuan perusahaan (Abdullah, 2017). Berlandaskan pada konsep dasar yang menyadari bahwa setiap karyawan adalah manusia dan bukan mesin, maka menurut Kepmenkes No. 81/2004, dalam manajemen SDM secara praktikal, analisis beban kerja merupakan hal yang penting.

Menurut Komarrudin (dalam Hidayat, Agusdin, Sakti, 2018), definisi analisis beban kerja adalah proses untuk menetapkan jumlah jam kerja orang yang digunakan atau dibutuhkan untuk menyelesaikan suatu pekerjaan dalam waktu tertentu. Adapun beberapa manfaat dari melakukan beberapa analisis beban kerja yaitu: (1) Penyusunan rencana kebutuhan pegawai secara riil sesuai dengan beban kerja organisasi, (2) Penyusunan standar beban kerja jabatan/kelembagaan, (3) Penilaian prestasi kerja jabatan dan kerja unit, (4) Sarana peningkatan kinerja kelembagaan, (5) Program mutasi pegawai, (6) Sistem *reward* dan *punishment* terhadap unit atau pejabat, (7) Bahan penetapan kebijakan bagi pimpinan dalam rangka peningkatan pendayagunaan sumber daya manusia (Hidayat, Agusdin, Sakti, 2018).

Mengingat akan adanya urgensi yang ada, bagian keuangan sekretariat Ditjen Aptika melakukan inisiasi untuk melakukan penyeragaman format *template* keuangan yang merujuk kepada Peraturan Menteri Keuangan Nomor 21/PMK.01/2018 mengenai penerapan *green office* yang berprinsip *paperless*, *energy saving*, dan efisiensi *space*. Lebih jauh, dasar rujukan ini kemudian berkembang menjadi PMK Nomor 302/KMK.01/2019 mengenai *paperless policy* yang mendorong penggunaan aplikasi dalam pengerjaan administrasi di sektor pemerintahan.

Inisiasi dan implementasi prinsip *green office* berbasis teknologi tersebut kemudian dikembangkan menjadi penyederhanaan proses administrasi melalui pengembangan sebuah sistem informasi aplikasi khusus bernama SAP (Sistem Aplikasi Pertanggungjawaban) pada tahun 2017 yang kemudian baru benar-benar digunakan secara praktikal di lingkungan Ditjen Aptika pada 2018 hingga hari ini. Adapun tujuan pengembangan dan penggunaan aplikasi SAP ini dilakukan untuk mengakselerasi proses birokrasi yang terjadi di lingkungan Ditjen Aptika, khususnya dalam konteks administrasi pertanggungjawaban yang lebih jauh diharapkan dapat menunjang produktivitas Ditjen Aptika secara institusi.

Tidak hanya dari sisi manajemen SDM, penggunaan aplikasi SAP dinilai dapat turut membantu Ditjen Aptika dalam turut ambil bagian pada era transformasi digital, termasuk menjadikan Kominfo sebagai institusi percontohan bagi institusi-institusi pemerintah lainnya dalam konteks integrasi teknologi ke dalam praktik pelayanan pemerintah yang termasuk dalam arahan mengenai perencanaan transformasi digital Indonesia. Merujuk kepada arahan pemerintah, adapun lima poin arahan mengenai perencanaan transformasi digital meliputi: (1) Perluasan akses dan peningkatan infrastruktur digital, (2) *Roadmap* transformasi digital di sektor-sektor strategis, baik di pemerintahan, layanan publik, bantuan sosial, pendidikan, kesehatan, perdagangan, industri, dan penyiaran, (3) Percepat integrasi Pusat Data Nasional, (4) Persiapan kebutuhan SDM talenta digital, (5) Percepatan persiapan regulasi berkaitan dengan skema-skema pendanaan dan pembiayaan transformasi digital (Sekretariat Kabinet Republik Indonesia, 2020).

Sebagai produk hasil dari sistem operasi, sistem aplikasi SAP merupakan sebuah bentuk inovasi yang baik di sektor pemerintahan. Secara konseptual, menurut Stallings (2012:48), sistem operasi atau *operation system* (OS) memiliki definisi sebagai “*a program that controls the execution of application programs and acts as an interface between applications and the computer hardware.*” Lebih jauh, secara konseptual ada tiga tujuan atau kegunaan dari

OS yaitu, (1) *Convenience* (kenyamanan) dimana dengan adanya OS, maka sebuah perangkat komputer diharapkan dapat secara lebih nyaman untuk digunakan, (2) *Efficiency* (efisiensi), sebuah OS memberikan rasa efisien kepada pengguna, dan

(3) *Ability to evolve* (kemampuan untuk berkembang), sebuah OS sepatutnya memiliki kemampuan dan kesanggupan untuk berkembang tanpa mengganggu layanan atau kelancaran OS tersebut (Stallings, 2012).

Secara konseptual, faktor utama penentu keberhasilan penerapan TIK dalam sebuah organisasi adalah faktor dukungan yang diberikan oleh pihak manajemen. Tanpa adanya dukungan dari manajemen yang meliputi dari SDM yang terlibat, yaitu para ASN di lingkungan Ditjen Aptika sendiri, penerapan TIK yang sudah dilakukan tidak dapat berhasil (Djohan, Winata, Kusnawan, 2018). Faktor pendukung lain yang turut menjadi parameter keberhasilan penerapan TIK dalam organisasi adalah evaluasi yang dilakukan melalui manajemen kualitas yang merujuk kepada standarisasi. Secara global, dunia mengakui sistem standarisasi internasional yang dikenal sebagai *International Standard of Organization* (ISO).

Penelitian ini mengevaluasi aplikasi SAP dengan menggunakan standar indikator ISO 9126 yang memang merupakan standar internasional khusus yang digunakan untuk *software engineering* (perangkat lunak) dengan menggunakan studi kasus di lingkungan Ditjen Aptika-Kominfo. Adapun tujuan penelitian ini dilakukan adalah untuk mengevaluasi aplikasi SAP dengan menggunakan standar indikator ISO 9126 dan mengetahui efektivitas dan implikasi penggunaan SAP terhadap analisis beban kerja Ditjen Aptika sendiri. Lebih jauh, penelitian ini akan dijadikan dasar rujukan bagi internal Kominfo untuk perencanaan implementasi penggunaan SAP secara menyeluruh di badan Kominfo.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan dasar paradigma penelitian interpretif. Secara sederhana, menurut Newman (dalam Muslim, 2015), paradigma interpretif merupakan sebuah pendekatan penelitian yang menekankan sebuah sistem sosial yang memberikan makna perilaku secara detail melalui proses observasi. Adapun peneliti melakukan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi kepustakaan. Pengumpulan data meliputi observasi sehari-hari dengan peneliti terlibat secara langsung dalam tubuh Ditjen Aptika. Sementara untuk wawancara dilakukan dengan menentukan prinsip *purposive sampling* untuk penentuan informan kunci, yaitu: (1) Taufik Rahman, pengembang aplikasi SAP, (2) Sonny Hendra Sudaryana, Koordinator Divisi TIK Ditjen Aptika, (3) Slamet Santoso, Setditjen Ditjen Aptika, dan (4) Anka Raharja, ASN Ditjen Aptika. Lebih lanjut, pengumpulan data kemudian dilengkapi dengan studi kepustakaan yang juga dilakukan oleh peneliti demi melengkapi data-data penelitian. Peneliti menggunakan pendekatan triangulasi sumber data sebagai metode uji instrumen atau validitas data dengan prinsip pengolahan data Miles & Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN DISKUSI

Sebagai sebuah institusi, negara memiliki seperangkat instrument atau perangkat pendukung yang membantu pemerintahan negara tersebut dalam melakukan kegiatan bernegaranya. Merujuk pada Pasal 1 Ayat 1 UU 39/2008 mengenai Kementerian Negara (Kementerian) adalah perangkat pemerintah yang membidangi urusan tertentu dalam pemerintahan dan dipimpin oleh seorang Menteri Negara. Berlandaskan pada UU No. 39/2008 mengenai Kementerian Negara, Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (Kominfo) merupakan perangkat Pemerintah Republik Indonesia yang ruang lingkungannya tercantum dalam UUD 1945, yaitu bidang informasi dan komunikasi.

Secara institusional sendiri, Kominfo memiliki tujuh unit kerja yang terdiri dari 1) Sekretariat Jenderal, (2) Direktorat Jenderal Sumber Daya Perangkat Pos dan Informatika (Ditjen SDPPI), (3) Direktorat Jenderal Penyelenggaraan Pos dan Informatika, (4) Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika (Ditjen Aptika), (5) Direktorat Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik (Ditjen IKP), (6) Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia, dan (7) Inspektorat Jenderal (Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2018 *Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Komunikasi dan Informatika*, 2018). Lebih jauh, masing-masing unit kerja membawahi sejumlah Direktorat yang dibagi

berdasarkan wewenang bidang dan aspek keperluan Kominfo sebagai perangkat Pemerintah.

Pada awalnya, Ditjen Aptika memiliki nama lain yaitu Direktorat Jenderal Aplikasi Telematika (Ditjen Aptel) yang kemudian disempurnakan menjadi Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika (Ditjen Aptika) berdasarkan Permen Kominfo No. 17/2020 mengenai Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Kominfo. Sejalan dengan perubahan nama tersebut, Ditjen Aptika memiliki peranan penting yaitu menyusun dan memimpin implementasi program-program pemerintah secara terarah dan sistematis yang kemudian tertuang dalam tiga poin *Roadmap* agenda Nawacita yaitu:

a. *Roadmap e-Government* Nasional 2016-2019

Roadmap ini disusun dalam rangka mendukung pencapaian Nawacita yang kedua yaitu membangun tata Kelola pemerintahan yang bersih, efektif, demokratis, dan terpercaya melalui optimasi penggunaan TIK. Lebih dalam, ruang lingkup yang dimaksud dalam area *e-Government* ini adalah sistem digitalisasi/elektronik, tata kelola dan proses pemerintah secara *high-level* melalui poin-poin agenda berikut:

- i. Peningkatan kepuasan publik atas kualitas pelayanan pemerintah
- ii. Peningkatan efisiensi proses intra dan antar instansi Pemerintah

b. *Roadmap e-Commerce*

Roadmap ini disusun dalam rangka mendukung pembangunan ekosistem industri *e-commerce* lokal demi menjadikan Indonesia sebagai *Digital Economy* terbesar di Asia Tenggara pada tahun 2020. Dengan melibatkan beberapa instansi lain seperti Kemendag, Kemenkeu, Kemenhub, Kemenkop UKM, Bank Indonesia, dan Badan Koordinasi Penanaman Modal dan Badan Ekonomi Kreatif, pemerintah merumuskan prinsip-prinsip utama demi mengembangkan industri ini demi aksi afirmatif.

c. Strategi Keamanan Siber Nasional

Khusus dalam *Roadmap* ini, Kominfo menyusun enam area prioritas Strategi Keamanan Siber Nasional yang terdiri dari: (1) Membangun budaya dan kapasitas keamanan informasi, (2) Mengelola risiko keamanan informasi, (3) Membangun dan menerapkan pengamanan untuk mengurangi risiko keamanan informasi, (4) Mengelola insiden keamanan informasi, (5) Meningkatkan kinerja keamanan informasi, dan (6) Meningkatkan kapasitas penegakan hukum di bidang Informasi dan Transaksi Elektronik (Ditjen Aptika, 2015).

Penggunaan Aplikasi SAP

Menimbang kembali isu mengenai beban kerja dan manajemen SDM Ditjen Aptika dan merujuk kepada penerapan *green office* dan *paperless policy* yang diatur dalam PMK No. 302/PMK.01/2019, Ditjen Aptika meluncurkan aplikasi pertanggungjawaban SAP pada tahun 2017 yang kemudian baru diimplementasikan secara nyata pada 2018. Fitur utama yang ditawarkan oleh SAP adalah integrasi proses administrasi yang meliputi kepada Surat Tugas, Undangan dan Nota Dinas, Keuangan, Laporan, Arsip Dokumen, Absensi, Kalender Kegiatan, Dokumentasi Kegiatan, Data Pegawai, dan Statistik. Adapun tujuan dari SAP ini sendiri tentunya untuk mempermudah serangkaian proses pertanggungjawaban yang memerlukan persetujuan hingga level manajemen tertentu, hingga Eselon III (jika dibutuhkan), sehingga meningkatkan produktivitas dan efisiensi organisasi.

Sebagai sebuah institusi pemerintah yang berkomitmen untuk melayani publik, eksistensi Ditjen Aptika khususnya di industri telekomunikasi sangatlah penting baik secara domestik atau nasional maupun global. Salah satu agenda yang juga menjadi kewajiban para ASN Ditjen Aptika adalah untuk meresponi undangan-undangan dari pihak eksternal maupun program-program pekerjaan yang memerlukan adanya surat tugas. Merujuk kepada Pedoman Menteri Kominfo No. 3/2019, Surat Tugas adalah naskah dinas yang dibuat oleh atasan atau pejabat yang berwenang kepada bawahan atau pejabat yang diberi tugas, yang memuat apa yang harus dilakukan. Adapun Surat Tugas atau yang juga disebut sebagai Surat Perintah dibuat dan ditandatangani oleh atasan atau pejabat yang berwenang berdasarkan lingkup tugas, wewenang, dan tanggung jawabnya (Pedoman Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 3 Tahun 2019 Tata Naskah Dinas di Lingkungan Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2019). Dalam pengembangan dan pembuatan aplikasi SAP, divisi

TIK Ditjen Aptika menggabungkan aplikasi SAP dengan aplikasi Kendali milik Ditjen Aptika yang dapat diakses melalui perangkat apapun, termasuk perangkat yang paling sederhana yaitu telepon genggam atau *smartphone*. Diawali dengan dilakukannya survei internal Ditjen Aptika demi sebagai dasar pengembangan aplikasi, proses pembuatan hingga implementasinya sendiri, tim TIK Ditjen Aptika mengalami beberapa kesulitan,

“Dari awal, kami memang melakukan observasi terlebih dahulu terhadap para ASN yang ada di lingkungan Ditjen Aptika untuk mengetahui kurang lebih demografi, termasuk kepada pemetaan kemampuan mereka akan teknologi. Setelah itu, kami cocokan dengan standar internasional ISO yang memang sudah diakui, tepatnya ISO 9126 yang diturunkan menjadi 6 poin yaitu: fungsionalitas, reliabilitas, kegunaan, efisiensi, pengelolaan, dan portabilitas.

Terintegrasi dengan sistem yang sudah familiar sebelumnya yaitu Kendali, kami sengaja mengaitkan kedua aplikasi ini dengan alasan para ASN Ditjen Aptika sudah mengenal sistem Kendali sehingga pelan-pelan kami lakukan edukasi dan pengarahan mengenai sistem pertanggungjawaban baru dengan menggunakan aplikasi SAP tersebut.” (S. Sudaryana, komunikasi pribadi, 5 April 2021)

Seperti yang sudah dipaparkan, bidang TIK Ditjen Aptika melakukan integrasi aplikasi SAP dengan sistem aplikasi yang sudah digunakan lebih awal sebelumnya yaitu aplikasi Kendali sehingga secara bertahap dapat memberikan sosialisasi dan pengenalan lebih dalam kepada ASN Ditjen Aptika sendiri.

Lebih lanjut, dalam mengembangkan aplikasi SAP, Divisi TIK Ditjen Aptika turut bekerjasama dengan pengembang aplikasi SAP khusus (pihak ketiga) yang dinilai memiliki kemampuan dalam mengembangkan ide dasar mengenai SAP itu sendiri, dengan menyesuaikan karakteristik dan preferensi para ASN Ditjen Aptika yang didapatkan melalui survei internal.

“Tentu agak kesulitan ya, sebagai pengembang aplikasi kami dituntut untuk menyesuaikan kebutuhan yang ada, Digitalisasi tentunya dapat diterima baik oleh generasi millennial dan juga generasi Z, namun penerimaan arah digital agaknya sedikit sulit diterima oleh generasi X, sebagaimana yang kita ketahui generasi X saat ini berusia 40-50 tahun, dan tentunya masih berusia produktif untuk bekerja sebagai ASN atau Aparatur Sipil Negara di Ditjen Aptika, sehingga mengimplementasikan administrasi yang terdigitalisasi harus sangat disederhanakan, maksudnya langkah-langkah dalam penggunaan sistem yang harus dibuat sesederhana mungkin agar pada ASN dari generasi X dapat mengikuti dengan baik.” (A. Raharja, komunikasi pribadi 5 April 2021).

Lebih dalam, alur penggunaan aplikasi SAP sendiri dibagi menjadi tiga tahapan yaitu tahapan awal dimana surat undangan dari institusi eksternal diterima oleh Ditjen Aptika. Secara prosedur, ASN Ditjen Aptika tidak diizinkan untuk menghadiri undangan apapun jika tidak didasari dengan Surat Tugas yang sudah ditandatangani secara resmi. Setelah penerimaan surat undangan tersebut, ASN yang memiliki wewenang diwajibkan membuat Surat Tugas yang berisikan nama-nama ASN yang ditugaskan beserta dengan informasi lengkap mengenai yang bersangkutan seperti, nama lengkap, Nomor Induk Pegawai (NIP), pangkat golongan, dan tujuan Surat Tugas tersebut. Selanjutnya, Surat Tugas yang sudah disusun tersebut diunggah ke sistem aplikasi SAP dan Kendali yang juga saling terhubung satu sama lain. Kemudian, status persetujuan Surat Tugas akan muncul secara otomatis di sistem SAP dan untuk persetujuan/penandatanganan oleh yang berwenang akan dilakukan melalui aplikasi Kendali sebagai proses akhir dari tahap pertama ini. Lebih jauh, untuk persetujuan melalui aplikasi Kendali sendiri terdapat tiga layer yaitu verifikator, validator, dan penandatanganan.

Tahapan kedua adalah tahapan yang dimulai dari sesudah Surat Tugas menerima persetujuan/penandatanganan dari yang berwenang, tergantung kepada unit kerja dan kepentingan tugas dinas tersebut. Setelah Surat Tugas ditandatangani secara digital, maka ASN yang ditugaskan perlu mengunduh dokumen tersebut dari aplikasi Kendali dan mengunggahnya kembali ke aplikasi SAP. Melalui aplikasi SAP, seluruh karyawan Ditjen Aptika dapat melihat status tugas dinas masing-masing personil menurut nomor Tugas Dinas nya dan hal ini menunjukkan transparansi Ditjen Aptika sebagai sebuah institusi. Namun, perlu dicatat bahwa setelah Surat Tugas ditandatangani secara digital, ASN yang bertugas wajib mencetak Surat

Tugas secara fisik untuk ditandatangani dan diberi cap secara manual atau “basah” karena belum ada peraturan hukum yang mengizinkan tandatangan digital untuk keperluan Naskah Dinas apapun. Selain daripada Surat Tugas yang perlu disetujui, ASN yang berwenang wajib membuat Surat Perjalanan Dinas (SPD) Kolektif yang mengikuti format Surat Tugas Kolektif seperti yang sudah dipaparkan di atas yang berisikan jaminan nominatif masing-masing ASN yang akan bertugas berdasarkan jabatan dan golongannya.

Tahapan ketiga adalah tahapan terakhir dimana secara penjelasan sederhana, tahapan ini merupakan tahapan laporan atau pertanggungjawaban atas tugas dinas yang sudah dipenuhi oleh ASN yang bertugas. Adapun beberapa dokumen yang perlu diajukan untuk keperluan ini adalah: (1) Surat Tugas yang sudah ditandatangani dan dicap secara basah, (2) Surat Tugas yang sudah ditandatangani secara digital, dan (3) Laporan kegiatan yang berisikan foto kegiatan, daftar hadir dari Kendali (yang otomatis terhubung dengan SAP), dan deskripsi berjalannya kegiatan. Setelah itu, laporan kegiatan dicetak dan bersamaan dengan kedua laporan lainnya yang sudah dicetak diajukan kepada yang berwenang untuk keperluan tandatangan seperti Koordinator Divisi, Pejabat Pembuat Komitmen, Bendahara, termasuk dengan melampirkan tanda tiba berupa bukti cap dari hotel tempat ASN tersebut bertugas.

Adapun berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, dengan adanya bantuan dukungan dari penggunaan aplikasi SAP, para karyawan ASN Ditjen Aptika berhasil memangkas keperluan waktu pengajuan dan persetujuan Surat Tugas yang sebelumnya memakan waktu kurang lebih 5 hari kerja menjadi 3 – 4 jam saja. Hal ini tentunya sangat baik karena dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi profesional para ASN Ditjen Aptika.

“Untuk peningkatan efisiensi proses administrasi tentunya sangat meningkat pesat dengan memangkas hingga 90% dari waktu pengajuan menggunakan proses konvensional, jika biasanya kami membutuhkan waktu kurang lebih hingga 5 hari kerja untuk mendapatkan persetujuan, maka saat ini kami hanya membutuhkan waktu 3 – 4 jam. Hal ini tentu saja kami nilai sangat efisien dan membantu kami untuk meningkatkan kinerja kami yang tidak lagi harus berlama-lama pada proses administrasi namun dapat berfokus pada pekerjaan yang bersifat substansial, dan tentunya dengan penggunaan sistem ini sangat mempermudah kami.” (S. Santoso, komunikasi pribadi, 6 April 2021)

Secara konseptual, menurut Rusyamsi (2009), sistem operasi (OS) memiliki definisi sebagai perangkat lunak dalam komputer yang dengan difungsikan melalui perangkat keras serta menyediakan layanan basis untuk program aplikasi dan bertindak sebagai perantara antara pengguna dengan perangkat keras. Lebih lanjut, ada tiga tujuan atau kegunaan OS menurut Stallings (2012), yaitu kenyamanan, efisiensi, dan kemampuan untuk berkembang. Jika dianalisis berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, sistem aplikasi SAP sudah mencakup ketiga tujuan penggunaan sistem operasi sendiri. Pertama, untuk parameter kenyamanan (*convenience*), aplikasi SAP dinilai sangat *user-friendly* karena adanya kesamaan penggunaan format dan *template* yang mempermudah seluruh pegawai Ditjen Aptika dalam melakukan proses pertanggungjawaban mengenai tugas dinas yang sudah dilaksanakan. Selain itu, faktor kegunaan yang juga turut membantu para ASN adalah aplikasi SAP ini turut terintegrasi dengan sistem aplikasi Kendali yang sudah familiar di kalangan pegawai Ditjen Aptika, sehingga semakin memudahkan proses sosialisasi tahap awal aplikasi SAP sendiri.

Kedua, untuk parameter efisiensi (*efficiency*), berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Direktur Ditjen Aptika sendiri, sejak pertama kali digunakan hingga 2021, aplikasi SAP sudah berhasil memangkas hingga 90% waktu pengajuan dan penandatanganan administrasi yang dibutuhkan dalam konteks tugas dinas. Melalui aplikasi SAP ini sendiri, pegawai Ditjen Aptika tidak perlu lagi menunggu hingga 5 hari kerja untuk keperluan persetujuan seperti yang terjadi dahulu ketika Ditjen Aptika masih menggunakan sistem konvensional. Selain itu, penggunaan format *template* yang sudah diseragamkan dan dijadikan standar turut juga menjadi faktor efisiensi yang mendukung kinerja ASN Ditjen Aptika. Ketiga, untuk parameter kemampuan aplikasi untuk berkembang (*Ability to evolve*), berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti,

aplikasi SAP belum mampu secara penuh memenuhi kriteria ini karena dibutuhkan waktu lebih untuk mengembangkan infrastruktur perangkat lunak yang lebih kuat dan kompleks demi mendukung aplikasi SAP untuk dikembangkan tanpa mengganggu layanan dan kelancaran aplikasi SAP sendiri.

Pressman (dalam Sutanti, 2016) memaparkan bahwa demi memperoleh kualitas perangkat lunak yang diharapkan, evaluasi kualitas produk suatu perangkat lunak merupakan elemen kritis dari jaminan perangkat lunak yang merepresentasikan kajiakan pokok dari spesifikasi, desain, dan pengkodean. Lebih lanjut, adapun pengendalian kualitas perangkat lunak ini diharapkan sesuai dengan visi, misi dan tujuan organisasi atau perusahaan. Manajemen kualitas memerlukan sebuah proses perbaikan yang dilakukan secara kontinu yang dapat diukur baik secara individual, organisasi, korporasi, termasuk tujuan kinerja nasional yang memerlukan komitmen serta manajemen perusahaan atau organisasi yang baik pula.

Parameter yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan evaluasi terhadap aplikasi SAP adalah dengan menggunakan standar yang sudah diakui oleh dunia internasional yaitu standar ISO 9126. Adapun lebih lanjut, ISO 9126 meliputi enam karakteristik faktor kualitas perangkat lunak yang terdiri atas; fungsionalitas, kehandalan, kebergunaan, efisiensi, pemeliharaan, dan portabilitas.

Analisis Evaluasi SAP dengan Standar ISO 9126 dan Beban Kerja Ditjen Aptika

Seiring dengan terjadinya akselerasi transformasi digital yang dialami oleh Indonesia yang dipengaruhi dengan perkembangan teknologi dan informasi yang terjadi secara masif di dunia, hal ini tentunya berdampak kepada semakin kompetitifnya dunia usaha. Oleh karenanya, demi menjaga konsistensi kualitas produk dan jasa yang dihasilkan, perlu adanya pengendalian atau manajemen kualitas. Secara konseptual, menurut Goetsh dan Davis (2000), kualitas adalah suatu kondisi dinamis yang berkaitan dengan produk, pelayanan, orang, proses, dan lingkungan yang memenuhi atau melebihi apa yang diharapkan. Sementara menurut ISO 8402 dan lembaga SNI (dalam Ariani, 2009), kualitas adalah keseluruhan ciri dan karakteristik produk atau jasa yang kemampuannya dapat memuaskan kebutuhan baik yang dinyatakan secara tegas maupun tersamar, dimana istilah kebutuhan di sini diartikan sebagai spesifikasi yang tercantum dalam kontrak maupun kriteria-kriteria yang harus didefinisikan terlebih dahulu.

Secara internasional, sistem manajemen kualitas yang sudah baku dan diakui secara global dikenal sebagai *International Standard of Organization* (ISO), sebuah badan standar dunia yang resmi berdiri sejak 1947 dan dibentuk untuk meningkatkan perdagangan internasional yang berkaitan dengan perubahan barang dan jasa. Sebagai badan internasional yang diakui, ISO bekerjasama dengan *International Electrotechnical Commission* (IEC) dalam mengembangkan standar ISO 9126 yaitu standar terhadap kualitas perangkat lunak yang diakui secara internasional. Lebih dalam, ISO 9126 memuat standar faktor-faktor kualitas perangkat lunak yang terdiri dari enam karakteristik. Berdasarkan pengambilan data yang dilakukan, maka peneliti menganalisis kualitas aplikasi SAP dengan menggunakan masing-masing karakteristik faktor kualitas perangkat lunak yang dimuat dalam ISO 9126 sebagai berikut,

Karakteristik Fungsionalitas (*Functionality*)

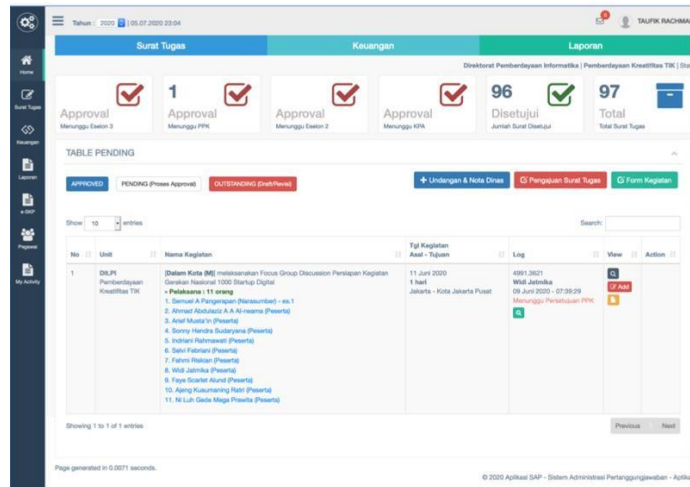
Sebagai salah satu karakteristik yang termuat dalam ISO 9126, poin fungsionalitas mengukur bagaimana sebuah perangkat lunak memiliki kemampuan untuk menyediakan fungsi sesuai dengan kebutuhan dan memuaskan pengguna. Jika merujuk kembali kepada tujuan dasar pengembangan aplikasi SAP sendiri maka aplikasi SAP didesain dan dikembangkan untuk mendukung dan mempermudah kinerja ASN Ditjen Aptika dalam hal pekerjaan yang berkaitan dengan birokrasi yang sudah disesuaikan dengan karakteristik dan preferensi para ASN Ditjen Aptika sendiri. Peneliti menemukan bahwa aplikasi SAP sudah memenuhi karakteristik ini, terlihat dari durasi pengajuan dan persetujuan Surat Tugas yang berhasil dipangkas hingga 90 persen, menjadi tiga hingga empat jam saja.

Karakteristik Reliabilitas (*Reliability*)

Poin karakteristik reliabilitas mencakup kemampuan perangkat lunak mempertahankan tingkat kinerja tertentu. Berdasarkan analisis peneliti, aplikasi SAP sudah memenuhi poin ini, terbukti dari kemampuan SAP beroperasi dalam lingkup satu lingkungan Ditjen Aptika. Secara operasional, coordinator TIK Ditjen Aptika selalu melakukan pemantauan secara menyeluruh dan rutin terhadap proses *recover* sistem setiap kali terjadi kegagalan. Berdasarkan data internal, proses *recover* yang dibutuhkan sistem setiap kali sistem SAP mengalami kegagalan terus mengalami peningkatan hingga 60% karena kecepatan waktu yang diperlukan

Karakteristik Kegunaan (*Usability*)

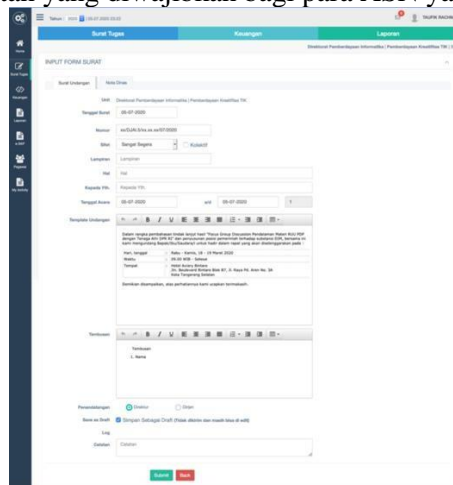
Poin karakteristik kegunaan ini membahas bagaimana sebuah perangkat lunak mampu dipahami, dipelajari, digunakan, serta menarik bagi pengguna. Berdasarkan hasil survei dan wawancara mendalam yang dilakukan oleh peneliti, peneliti menemukan bahwa demografis ASN Ditjen Aptika cukup beragam yang ditandai dengan personel ASN Ditjen Aptika yang terdiri dari generasi X, Millennials, dan bahkan Z. Jika kita analisis, maka Divisi TIK dan pengembang aplikasi SAP sudah bekerja dengan baik dalam mengembangkan model aplikasi SAP dari sisi tampilan *User Interface* (UI) yang mudah dipahami sehingga mempermudah para *user* dalam mengakses aplikasi SAP.



Gambar 2. Tampilan Home Aplikasi SAP Sumber: Ditjen Aptika, 2021

Karakteristik Efisiensi (*Efficiency*)

Poin ini menjelaskan kemampuan perangkat lunak dalam memberikan kinerja yang sesuai dan relative terhadap jumlah sumber daya yang digunakan pada saat kondisi tersebut. Seperti yang sudah dipaparkan sebelumnya bahwa melalui aplikasi SAP, Ditjen Aptika melakukan penyeragaman format *template* pengajuan surat tugas hingga kepada laporan kegiatan yang diwajibkan bagi para ASN yang bersangkutan.



Gambar 3. Tampilan *Template* Form Surat Undangan Sumber: Ditjen Aptika, 2021

Karakteristik Portabilitas (*Portability*)

Poin karakteristik ini mencakup kemampuan perangkat lunak untuk ditransfer dari satu lingkungan ke lingkungan lain atau beradaptasi saat digunakan di area tertentu. Berdasarkan hasil observasi dan analisis yang dilakukan, peneliti menemukan bahwa aplikasi SAP sudah memenuhi poin karakteristik ini, salah satu

buktinya yaitu adanya ketersediaan fitur *location check in* yang dapat digunakan oleh para ASN yang bertugas di luar kota secara *real time* yang juga terintegrasi dengan sistem aplikasi Kendali.

Karakteristik Pemeliharaan (*Maintainability*)

Poin karakteristik ini mencakup kemampuan perangkat lunak untuk dimodifikasi yang meliputi koreksi, perbaikan, atau adaptasi terhadap perubahan lingkungan, persyaratan, dan spesifikasi fungsional. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, hingga 2021, Ditjen Aptika masih berfokus kepada edukasi dalam upaya meningkatkan jumlah pengguna di kalangan ASN Ditjen Aptika dan pengembangan model aplikasi SAP sendiri.

Jika dianalisis lebih dalam, peneliti menemukan bahwa karena saat ini aplikasi SAP masih berada pada tahapan pengembangan aplikasi SAP, maka perlu dilakukan cek sistem lebih dalam terhadap aplikasi SAP, khususnya mengingat bahwa tujuan yang ingin dicapai dari Ditjen Aptika sendiri adalah agar sistem SAP ini dapat digunakan oleh keseluruhan institusi Kominfo. Adapun langkah-langkah pengembangan yang disusun oleh Ditjen Aptika saat ini juga turut masih dalam tahap pengembangan, mengingat secara birokrasi dan sistem, upaya inovasi yang dimaksud tidak dapat dicapai dalam waktu yang singkat. Terlebih, mengingat bahwa sistem SAP sendiri menyangkut data-data rahasia negara. Namun, berdasarkan hasil observasi peneliti, maka berikut adalah tahapan sederhana yang dapat dilakukan oleh Ditjen Aptika: (1) Pengecekan dan kontrol *back end* secara berkala, (2) Peningkatan kapasitas *multi tasking* aplikasi berdasarkan jumlah pengguna sistem yang diharapkan tentunya turut meningkat, (3) Pengembangan SOP kontrol aplikasi SAP secara rutin, dan (4) Pengembangan SOP aksi-reaksi dan krisis dalam konteks pemeliharaan aplikasi SAP sendiri sekiranya aplikasi mengalami hal-hal yang tidak terduga dan membutuhkan penanganan khusus.

Merujuk kembali pada Kepmenkes No. 81/2004, dalam manajemen SDM secara praktikal, analisis beban kerja merupakan hal yang penting dalam sebuah organisasi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, peneliti menemukan beberapa poin masalah yang berkaitan dengan beban kerja staf ASN di lingkungan Ditjen Aptika sebelum aplikasi SAP digunakan oleh staf ASN Ditjen Aptika. Adapun poin-poin permasalahan tersebut yaitu: (1) *Tracking* proses pengajuan administrasi pengajuan dan persetujuan yang diajukan memakan waktu hingga lima hari kerja – hal ini disebabkan oleh birokrasi badan Ditjen Aptika sendiri yang terdiri atas beberapa lapisan,

(2) Adanya perbedaan *template* pengajuan administrasi pertanggungjawaban dari masing-masing Sub Direktorat di bawah Ditjen Aptika yang belum mengacu pada tata naskah sesuai PMK Nomor 302/KMK.01/2019, (3) Adanya perbedaan pengajuan syarat dokumen administrasi pada masing-masing Sub Direktorat, (4) Keseluruhan administrasi dilakukan secara konvensional, (5) Munculnya pengulangan (*redundancy*) pertanggungjawaban anggaran karena minimnya transparansi sebagai akibat dari praktik konvensional yang dilakukan di lingkungan Ditjen Aptika. Lebih dalam, setelah aplikasi SAP mulai digunakan sejak tahun 2018, secara bertahap, peneliti menyaksikan banyaknya perubahan sebagai bentuk manfaat yang diterima oleh para staf ASN Ditjen Aptika. Berdasarkan hasil pengumpulan data dan analisis peneliti, berikut penjelasan dan gambaran mengenai perbandingan kondisi beban kerja ASN Ditjen Aptika sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi SAP,

Table 1. Tabel Analisis Perbandingan Beban Kerja

Sebelum menggunakan SAP	Sesudah menggunakan SAP
Tracking proses pengajuan administrasi untuk mengetahui waktu lama approval yang diajukan oleh staf. Pada awalnya sebelum menggunakan aplikasi SAP yang dapat memakan waktu hingga 5 hari kerja.	Seluruh proses pengajuan administrasi menjadi terstandarisasi, berhasil dipangkas sekitar 90% menjadi hanya 3 – 4 jam.
Terdapat perbedaan <i>template</i> pengajuan administrasi pertanggung jawaban dari masing-masing Sub Direktorat di bawah Ditjen Aptika: <ul style="list-style-type: none"> - Subdirektorat Tata Kelola Sistem Elektronik dan Ekonomi Digital - Subdirektorat Tata Kelola Perlindungan Data Pribadi - Subdirektorat Tata Kelola Sistem Elektronik Pemerintahan - Subdirektorat Tata Kelola Sertifikasi Elektronik 	Adanya standarisasi <i>template</i> seluruh dokumen terkait pengajuan administrasi pertanggung jawaban yang sudah mengacu pada tata naskah Peraturan Menteri Keuangan. Dengan adanya standarisasi ini, sinergisitas Ditjen Aptika sebagai sebuah institusi juga meningkat, termasuk kepada implementasi <i>paperless policy</i> dari Kementerian Keuangan karena seluruh pengajuan menggunakan sistem digital.
Adapun <i>template</i> awal yang digunakan oleh masing-masing Sub Direktorat belum	
mengacu pada tata naskah sesuai Peraturan Menteri Keuangan	
Terdapat perbedaan pengajuan syarat-syarat dokumen administrasi pertanggung jawaban pada masing-masing bagian Sub Direktorat yang sudah disebutkan pada poin sebelumnya	Adanya standarisasi pengajuan syarat dokumen administrasi pertanggung jawaban, sehingga memudahkan seluruh ASN, termasuk kepada proses pengecekan dan audit dokumen.
Proses administrasi dilakukan secara konvensional sehingga membutuhkan waktu yang lama	Terintegrasi dengan sistem Kendali, dapat digunakan dengan <i>device</i> apapun, proses administrasi dapat dilakukan dengan sangat mudah dan sederhana, serta tidak perlu membutuhkan waktu yang lama seperti dahulu.
Timbulnya <i>redundancy</i> pertanggung jawaban anggaran	Melalui sistem SAP, <i>redundancy</i> atau pengulangan pertanggung jawaban anggaran dapat dihindari hingga 90%, berkat transparansi yang diberikan oleh sistem SAP sendiri. Hal ini tentunya meningkatkan efektivitas penggunaan anggaran tidak hanya Ditjen Aptika, namun juga Kominfo sebagai sebuah institusi.

Berdasarkan paparan tabel di atas, maka dapat terlihat dengan jelas perbedaan keadaan sebelum dan sesudah penggunaan SAP di lingkungan Ditjen Aptika, masing-masing poin permasalahan yang sudah dipaparkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, maka peneliti dapat menarik beberapa kesimpulan. Pertama, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi SAP berhasil memenuhi hampir keseluruhan poin-poin

karakteristik indikator ISO 9126 yang terdiri dari fungsionalitas, reliabilitas, kegunaan, efisiensi, portabilitas, dan pemeliharaan. Namun, berdasarkan hasil observasi lebih lanjut, perlu adanya peningkatan inovasi aplikasi SAP sendiri, khususnya pada poin indikator pemeliharaan. Kedua, peneliti menemukan bahwa aplikasi SAP berhasil meningkatkan produktivitas dan memberikan dampak positif berupa pengurangan beban kerja para staf ASN di lingkungan Ditjen Aptika. Hal ini dibuktikan salah satunya yaitu melalui pemangkasan durasi waktu pengajuan dan persetujuan Surat Tugas hingga 90 persen, dari semula memakan waktu hingga lima hari kerja menjadi tiga hingga empat jam saja.

DAFTAR PUSTAKA

Ditjen Aptika. (2015). Profil Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika. Ditjen Aptika Kominfo. Jakarta: author

Djohan, W., Winata, S., dan Kusnawan, A. (2018). Pemingkatan Faktor-faktor Keberhasilan Penerapan Teknologi Informasi Pada Tahap Operasional Dengan *Analytical Hierarchy Process*. *eCo-Buss*, 1(1): 6-16

Hidayat, R., Agusdin., Sakti, D. P. B. 2018. Analisis Beban Kerja Untuk Perencanaan Kebutuhan Sumber Daya Manusia (SDM) Bidang Bina Marga Dinas Pekerjaan Umum dan Penataan Ruang (PUPR) Kabupaten Lombok Barat. *Jurnal Magister Manajemen Universitas Mataram*, 7(3): 45-60

McKinsey. (2016). Unlocking success in digital transformations. Author

Muslim. (2015). Varian-varian paradigma, pendekatan, metode, dan jenis penelitian dalam ilmu komunikasi.

Wahana, 1(10): 77-85

Royyana, A. (2018). Strategi Transformasi Digital Pada PT. Kimia Farma (Persero) Tbk. *Journal of Information Systems for Public Health*, III(3): 15-32

Supriyatna, I. (2016). Presiden Jengkel, PNS Habiskan Energinya Hanya untuk SPJ. Retrieved from <https://money.kompas.com/read/2016/12/06/110228226/presiden.jengkel.pns.habiskan.energinya.hanya.untuk.spj>

Westerman, G., Calmejane, C., Bonnet, D., Ferraris, P., dan McAfee, A. (2011). *Digital transformation: a roadmap for billion-dollar organizations*. Cambridge: MIT Center for Digital Business and Capgemini Consulting

E-learning Schoology Dilengkapi Dengan Soal Literasi Sains Pada Materi Suhu dan Kalor Untuk Siswa Kelas XI MIPA

Yulia Wazilah^{1*}, I Made Astra¹, Dwi Susanti¹

¹Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

ABSTRACT

Advances in technology, information and communication that exist today are growing quite rapidly. One of its uses in learning is electronic-based. This study aims to develop e-learning schoology equipped with scientific literacy questions. Based on the results of the 2019 National Examination of the Ministry of Education and Culture, the lowest mastery of the material is on temperature and heat with the percentage of students who understand the material at 46.58%. The results of the needs analysis conducted on high school science students with 44 respondents resulted that only 63.6% of student-centered learning, and those who had used technology. This research and development refers to the ADDIE model with the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of this study show e-learning schoology is equipped with scientific literacy questions on temperature and heat material suitable for use in learning.

ABSTRAK

Kemajuan Teknologi, Informasi dan Komunikasi yang ada saat ini sangat berkembang cukup pesat. Salah satu pemanfaatannya di dalam pembelajaran yaitu berbasis elektronik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *e-learning schoology* dilengkapi dengan soal literasi sains. Berdasarkan hasil ujian nasional tahun 2019 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan bahwa penguasaan materi terendah pada suhu dan kalor dengan presentase peserta didik yang memahami materi tersebut sebesar 46,58%. Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan pada peserta didik SMA IPA dengan 44 responden menghasilkan bahwa hanya sebesar 63,6% pembelajaran yang berpusat pada siswa, serta yang sudah memanfaatkan teknologi. Penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model ADDIE dengan tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian ini menunjukkan *e-learning schoology* dilengkapi dengan soal literasi sains pada materi suhu dan kalor layak digunakan dalam pembelajaran.

CONTACT

yuliawaz@gmail.com

KEYWORDS

E-learning, Schoology, Suhu dan Kalor

INTRODUCTION

Kemajuan Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK) yang ada saat ini sangat berkembang cukup pesat. Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK) ini juga sangat mendukung dalam terselenggaranya suatu pembelajaran yang ada di sekolah dengan berbasis elektronik (*e-learning*). Maka dari itu *e-learning* mempunyai keuntungan di dalam pembelajaran diantaranya para peserta didik bisa saling berbagi informasi dan dapat digunakan untuk mencari bahan – bahan belajar setiap saat dan dapat mengevaluasi dengan mengukur pemahaman konsep peserta didik. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan kepada 44 sampel dari siswa SMA IPA menyatakan bahwa 77,3% mengatakan guru pernah menggunakan *e-learning* dan sebanyak 88,6% mengatakan *e-learning* dapat membantu dalam pembelajaran.

Menu aplikasi *e-learning* yang ada didalam pembelajaran dikenal juga dengan nama *Learning Management System* atau LMS. *Schoology* menjadi suatu LMS yang unggul diantara LMS lainnya. Hal ini dikarenakan *schoology* memberikan prasarana untuk guru dan juga peserta didik agar dapat bertukar informasi secara online dan saling berkomunikasi dalam pembelajaran (Sugiarto & Wibawa, 2017). Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang menyatakan bahwa 63,6% dari sampel memilih *schoology* dibandingkan dengan LMS lainnya. Selain itu, *schoology* mempunyai spesifikasi yang sangat lengkap dengan berbagai alat untuk pembelajaran yang hampir sama seperti yang dilakukan di dunia nyata (pembelajaran secara langsung), mulai dari pengecekan kehadiran, tes, kuis, percobaan virtual, hingga pengumpulan tugas peserta didik. (Amiroh, 2013).

Selain dengan penggunaan *schoology*, memiliki banyak kemampuan (*life skill*) juga perlu diperhatikan dalam

pembelajaran saat ini agar dapat memenangkan persaingan saat ini (Robi & Asih, 2017). Salah satu kemampuan yang harus dimiliki peserta didik yaitu literasi sains, yang mempunyai tujuan agar peserta didik dapat memaksimalkan kemampuannya. Kemampuan literasi sains merupakan kemampuan peserta didik dalam mempergunakan pengetahuan yang berbasis sains, serta membuat kesimpulan berdasarkan bukti yang ada (Ardian & Gita, 2017). Selain itu, literasi sains juga merupakan keterampilan seseorang dalam menerapkan prinsip pengetahuan sains dalam kehidupan sehari – hari (Nandiah & dkk, 2017).

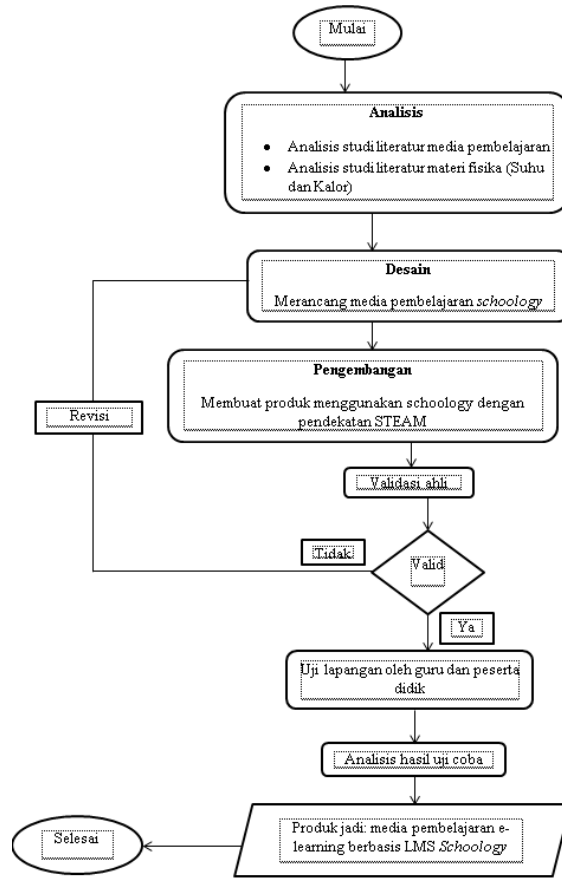
Pada pembelajaran fisika, meningkatkan penguasaan konsep serta kemampuan dalam memecahkan masalah merupakan tujuan dari pembelajaran fisika itu sendiri. Namun yang terjadi yaitu masih banyaknya miskonsepsi dalam belajar fisika, salah satunya pada materi suhu dan kalor. Berdasarkan laporan hasil UN dari tahun 2017 sampai 2019 yang dimuat oleh Kemendikbud yaitu materi suhu dan kalor masuk ke dalam materi kalor dan termodinamika yang selalu mengalami penurunan presentase. Melalui laporan tersebut, hanya sekitar 46,58% siswa SMA yang memiliki daya serap pengetahuan pada materi tersebut. Selain itu, masih terdapat miskonsepsi pada materi suhu dan kalor. Salah satu miskonsepsi yang sering terjadi menurut penelitian yang dilakukan oleh Maryani, dkk (2018) yaitu konsep yang terkait hubungan antara suhu dengan kalor perubahan wujud zat.

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan diatas, maka diperlukan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat membantu peserta didik pada proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu *e- learning* berbasis LMS *schoolology* dengan dilengkapi soal literasi sains. Pengembangan ini diharapkan dapat memberikan dampak positif untuk meningkatkan kemampuan peserta didik, serta meningkatkan semangat belajar peserta didik agar dapat aktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Penulis merencanakan untuk mengembangkan *e-learning schoolology* yang dilengkapi soal literasi sains dengan bertemakan fisika pada materi suhu dan kalor.

METHODS

Pada penelitian dan pengembangan terdapat model pengembangan salah satu nya yaitu model ADDIE. Model pengembangan ADDIE ini merupakan suatu model yang berlandaskan pada sistem yang efektif dan efisien serta mempunyai proses yang interaktif yaitu hasil dari evaluasi pada setiap fase yang akan membawa pengembangan pembelajaran ke tahap berikutnya. Pada setiap fase, hasil akhir tersebut merupakan produk yang baru atau awal bagi fase berikutnya. Model ADDIE ini mempunyai 5 tahapan utama secara berurutan, yakni a) analyze (analisis), b) design (desain), c) develop (pengembangan), d) implement (implementasi), e) evaluate (evaluasi) (Ibrahim, 2011).

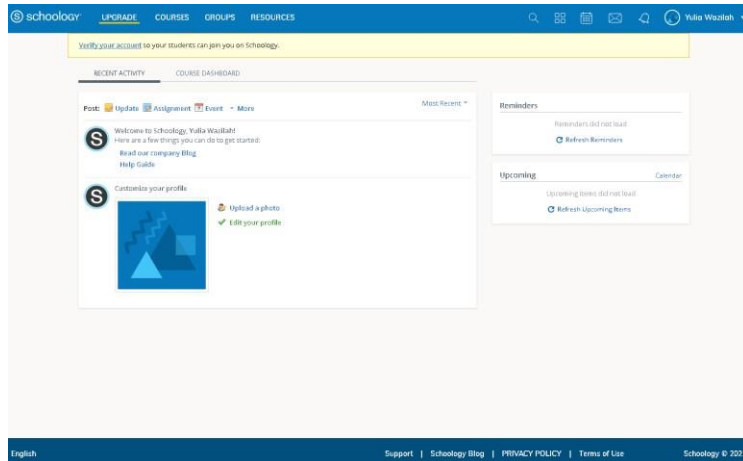
Adapun langkah – langkah dalam penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE ditunjukkan pada skema dibawah ini:



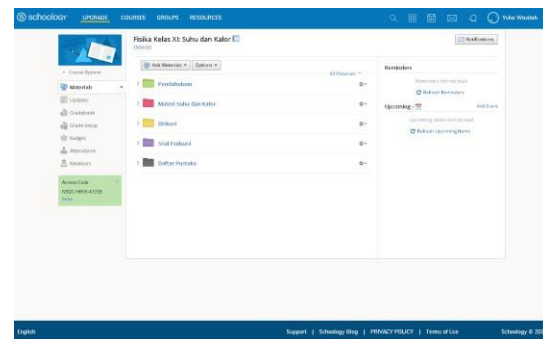
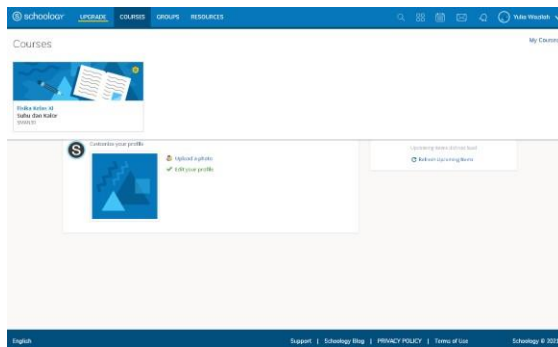
Gambar 3.1 Desain Penelitian dan Pengembangan

RESULTS AND DISCUSSIONS

E-learning schoology yang dihasilkan memiliki pokok bahasan pada materi fisika kelas XI yaitu suhu dan kalor. *E-learning schoology* ini memuat informasi fisika yang berkaitan dengan materi suhu dan kalor, video simulasi yang berkaitan dengan konsep suhu dan kalor dalam kehidupan sehari – hari, virtual lab beserta lembar kerja peserta didik, soal diskusi, dan latihan evaluasi yang berisikan soal literasi sains. Soal literasi sains bertujuan agar peserta didik dapat mengidentifikasi suatu permasalahan yang bersifat ilmiah dan mengekspresikan posisi ilmu pengetahuan dan teknologi yang diinformasikan.



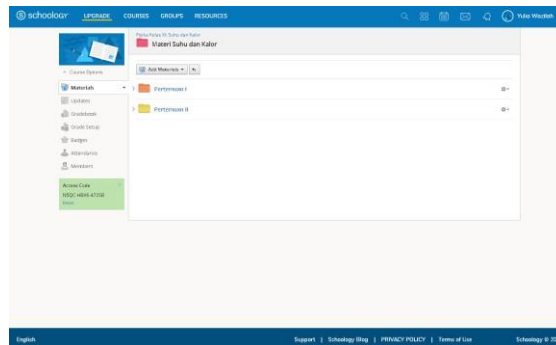
Gambar 4.1 Tampilan Home *Schoology*



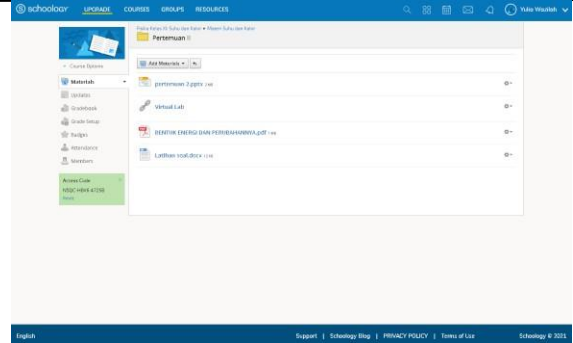
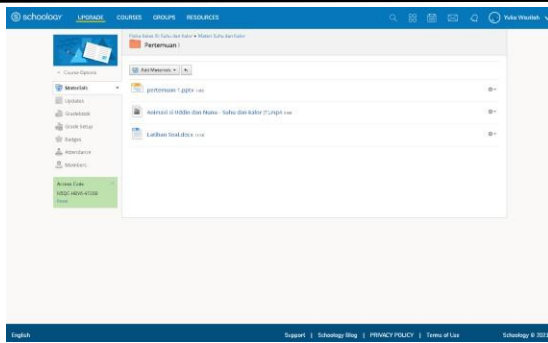
(a)

(b)

Gambar 4.2 (a) dan (b) Tampilan *Courses Schoology*



Gambar 4.3 Tampilan Materi Suhu dan Kalor pada *Schoology*



(a) (b)
Gambar 4.4 (a) Tampilan Pertemuan I, (b) Tampilan Pertemuan II

CONCLUSIONS

E-learning schoology yang dikembangkan ini dilengkapi dengan soal literasi sains yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mempergunakan pengetahuan berbasis sains, menentukan sebuah pernyataan, serta membuat kesimpulan berdasarkan bukti yang ada. *Schoology* ini berisikan materi, video simulasi tentang konsep dalam kehidupan sehari – hari, virtual lab beserta lembar kerja peserta didik, dan soal literasi sains. *E-learning schoology* ini diperuntukkan juga sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik maupun interaktif, sehingga peserta didik dapat semangat dan aktif saat kegiatan pembelajaran.

REFERENCES

- Amiroh. (2013). *Under E-Learning, Edmodo, Moodle and Schoology*. Retrieved Oktober 22, 2020, from <http://amiroh.web.id>
- Ardian, A., & Gita, P. (2017). Pengaruh Pembelajaran Levels of Inquiry Terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa Pembelajaran Yang Berorientasi Inkuiri. *Scientae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains*.
- Bappenas. (2019, Juni 28). *Kementrian PPN/Bappenas*. Retrieved from rencana pembangunan jangka menengah nasional 2020-2024: https://www.bappenas.go.id/files/rpjmn/Narasi%20RPJMN%20IV%202020-2024_Revisi%2028%20Juni%202019.pdf
- Ibrahim, R. (2011). *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*. Bumi Aksara.
- Nandiah, L., & dkk. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Peer Led Guided Belajar Siswa Pada Materi Hidrolisis Garam Siswa Kelas XI PMIA SMAN 3 Banjarmasin. *Jornal of Chemistry and Education*.
- Robi, A., & Asih, W. W. (2017). Pengembangan Instrumen Tes Berbasis Literasi Sains: Menillai Pemahaman Fenomena Ilmiah Mengenai Energi. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*.
- Sani, R. A. (2014). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiarto, D., & Wibawa, S. (2017). Pengembangan e-learning berbasis schoology untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran jaringan dasar kelas X TKJ. *Jurnal IT-EDU, 2(01)*, 136 – 140

Analisis Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran *Daring* Di SDN Menteng Dalam07

Dewi Octavia A¹, Qori Septiani², Rachma Alya Maulidhia³, Desi Rahmawati⁴

¹Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

CONTACT

dewioa2018b@gmail.com

KEYWORDS

Implementasi, Pendidikan karakter, Pembelajaran daring

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic condition makes all activities carried out online, one of which is the teaching and learning process. This is a challenge for the world of education, especially in an effort to improve the nation's character education. Therefore, this study aims to analyze the implementation of character education through online learning at SDN Menteng Dalam 07. This research is descriptive qualitative with literature study documentation and interviews, in which researchers try to provide solutions to the implementation of character education in the online teaching and learning process. The results of this study indicate that: contributions between teachers/schools, parents, and the environment are important in improving the character of students, and the concern of teachers and parents is the main key to the successful implementation of character education in online learning.

ABSTRAK

Kondisi pandemi Covid-19 membuat segala aktivitas kegiatan dilakukan secara daring, salah satunya kegiatan proses belajar mengajar. Hal ini menjadi tantangan bagi dunia pendidikan khususnya dalam upaya meningkatkan pendidikan karakter bangsa. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi pendidikan karakter melalui pembelajaran daring di SDN Menteng Dalam 07. Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan studi dokumentasi. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kontribusi antara guru/sekolah, orang tua murid, dan lingkungan merupakan hal penting dalam meningkatkan karakter peserta didik, serta kepedulian guru dan orang tua adalah kunci utama keberhasilan implementasi pendidikan karakter pada pembelajaran daring.

PENDAHULUAN

Karakter merupakan perpaduan antara moral, etika, dan akhlak (Nopan, 2005). Moral lebih menitikberatkan pada kualitas perbuatan, tindakan atau perilaku manusia atau apakah perbuatan itu bisa dikatakan baik atau buruk, atau benar atau salah. Sebaliknya, etika memberikan penilaian tentang baik dan buruk, berdasarkan norma-norma yang berlaku dalam masyarakat tertentu, sedangkan akhlak tatanannya lebih menekankan bahwa pada hakikatnya dalam diri manusia itu telah tertanam keyakinan di mana keduanya (baik dan buruk) itu ada. Faktor-faktor ini saling berkaitan dan mendukung satu sama lainnya dalam membentuk kepribadian seorang anak (Santika, 2020) Tidak serta merta pendidikan karakter menjadi tanggungjawab dari pendidikan moral atau budi pekerti dan pendidikan Pancasila (Santika, 2020), melainkan menjadi tanggung jawab semua bidang studi. Oleh karena itu ketika pelaksanaan kurikulum 2013, keseimbangan ranah pembelajaran antatar kognitif, afektif dan psikomotor menjadi output yang mutlak sebagai bagian pendidikan karakter bangsa.

Dalam proses belajar mengajar secara daring, pendidikan karakter harus tetap ditanamkan dalam diri peserta didik khususnya pada peserta didik baru jenjang pendidikan sekolah dasar. Terlebih studi terkini menyatakan bahwa konteks pembelajaran daring yang berlangsung sekarang ini, lebih menuntut siswa untuk bertanggung jawab dalam merancang dan melaksanakan aktivitas belajar secara aktif dan mandiri (Widyanti, Hasudungan, & Park, 2020). Bahkan menurut (Sioratna Puspita Sari, 2021) memaparkan bahwa siswa memiliki tanggung jawab untuk menyelenggarakan pembelajaran secara mandiri, mendiagnosa kebutuhan belajar dan mengevaluasi hasil belajar.

Namun pada kenyataannya, saat ini pengembangan karakter yang sudah diupayakan dengan berbagai bentuk

belum dapat terealisasi dengan maksimal. Hal ini terjadi karena beberapa orang tua yang menganggap remeh pendidikan khususnya pada pendidikan karakter. Yang dimana hal ini merupakan ruang lingkup pendidikan karakter pertama kali yang seharusnya ditanam melalui sebuah keluarga. Kedua, orang tua merupakan guru pertama untuk anak. Oleh karena itu, orang tua memiliki peran yang sentral pada tahap awal membentuk karakter peserta didik. Namun dalam praktiknya hal itu sulit untuk dilakukan. Beberapa orang tua tidak ambil pusing tentang karakter anaknya. Sehingga proses pengenalan pendidikan karakter dalam internal keluarga tidak berjalan sebagaimana mestinya. Kemudian, masih banyak lingkungan yang tidak mendukung dalam pembentukan karakter yang baik. Karena betapapun bagus sebuah keluarga dalam mengajarkan pendidikan karakter di rumah namun jika lingkungan anak tersebut tidak mendukung, pembentukan karakter akan berbeda hasilnya.

Yang terakhir yaitu pada sekolah dimana dalam rencana pemerintah nilai-nilai karakter ditekankan. Namun pada kenyataannya masih banyak dalam pelaksanaan pendidikannya belum maksimal. Masih banyak guru yang belum menerapkannya secara maksimal. Karena masih terdapat beberapa dari mereka hanya menilai, bukan bagaimana karakter anak tersebut terbentuk. Pendidikan karakter anak belum terbentuk maksimal karena pelaksanaan tri tunggal pusat pendidikan pun belum terlaksana secara maksimal. Dimana orang tua (keluarga), lingkungan, dan sekolah harus saling terikat. Dimana sekolah tidak dapat mengontrol terhadap para siswa di luar sekolah. Ditambah dengan peran serta keluarga dan masyarakat dalam proses pembentukan karakter anak masih rendah.

Adapun menurut (Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Indonesia, 2020) menyebutkan bahwa, pada implementasinya, selama proses belajar mengajar secara daring membuat rasa tanggung jawabnya sebagai peserta didik menjadi berkurang. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan karakter peserta didik ini harus di bentuk melalui berbagai pihak, baik itu pihak internal (terkait dengan kebijakan dan kurikulum) maupun pihak external (terkait dengan lingkungan social) (Jhon, 2021).

Dengan demikian, dari hasil penelitian terdahulu belum ada penelitian khusus yang membahas mengenai analisis implementasi pendidikan karakter pada jenjang tertentu. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis lebih lanjut mengenai implementasi pendidikan karakter yang di terapkan di SDN Menteng Dalam 07 selama proses belajar mengajar secara daring.

METODE

Penelitian ini bersifat deskriptif dengan teknik wawancara dan mengumpulkan data berupa studi literatur dari berbagai referensi yang relevan berupa dokumentasi dan wawancara. Subyek penelitian ini adalah guru wali kelas 6, guru wali kelas 2, guru wali kelas 4, 4 wali murid, dan 5 siswa SDN Menteng Dalam 07. Teknik analisis data menggunakan kajian teori dari hasil penelitian terdahulu untuk mendukung data temuan di lapangan yang dijabarkan secara deksriptif kualitatif. Tujuan metode ini adalah untuk melihat dari segi implementasi atau penerapan pendidikan karakter yang sudah di lakukan di SDN Menteng Dalam 07. Selain itu, dari hasil data yang sudah di olah peneliti berusaha memberikan solusi terhadap implementasi pendidikan karakter dalam proses belajar mengajar secara daring.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan karakter khususnya di Sekolah Dasar Negeri Menteng Dalam 07 harus diperhatikan secara bersama-sama mengenai pentingnya pendidikan karakter yang dapat di implementasikan dengan baik dalam lingkungan keluarga dan juga di lingkungan sekolah. Implementasi pendidikan karakter anak pada siswa Sekolah Dasar Negeri Menteng Dalam 07 ini diupayakan melalui kolaborasi berbagai pihak, baik pihak sekolah maupun orang tua. Pengimplementasian pendidikan karakter melalui pembelajaran daring di SDN Menteng Dalam 07 dibantu dengan menggunakan media atau aplikasi seperti Google Meet, Zoom, Google Classroom, WhatsApp dan lain-lain. Penguatan pendidikan karakter selama pembelajaran daring ini juga sudah terlampir di dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).

Adapun penguatan pendidikan karakter yang dilakukan SDN Menteng Dalam 07 adalah dengan menerapkan beberapa hal, misalnya dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan siswa dibimbing untuk menerapkan ke-5 sila Pancasila. Selain itu, setiap memulai dan sesudah pembelajaran siswa dituntun untuk selalu berdoa. Tidak hanya itu saja, guru SDN Menteng Dalam 07 juga membimbing siswa untuk mengucapkan terimakasih kepada orang tua karena telah mendampingi proses belajar mereka selama pembelajaran daring

dilaksanakan.

Berikut adalah implementasi atau isi dari RPP SDN Menteng Dalam 07 kelas 3 Mata Pelajaran Agama Islam. Pertama diawal pembelajaran, tidak hanya siswa yang di bimbing untuk mengucapkan terimakasih kepada orang tua murid, akan tetapi guru juga mengucapkan terimakasih kepada orang tua murid, sebab selain guru peran orang tua sangatlah penting dalam membimbing dan mengawasi putra-putri mereka selama proses belajar mengajar daring berlangsung. Kedua, terdapat pembiasaan baik (pendidikan karakter) yang dilakukan oleh SDN Menteng Dalam 07 yaitu seperti mengajak siswa untuk melakukan ibadah (sholat, tadarus, menghafal surat pendek, dan berdoa). Pelaksanaan pembiasaan baik ini disesuaikan dengan agama siswa masing-masing. Ketiga, penguatan pendidikan karakter ini dipantau oleh guru SDN Menteng Dalam 07 dengan menggunakan aplikasi WhatsApp Group dan zoom melalui media voice note, foto, dan juga video. Penggunaan media ini juga sebagai absensi para siswa siswi SDN Menteng Dalam 07.

Namun masih terdapat hambatan yang dirasakan oleh guru SDN Menteng Dalam 07 dalam implementasi pendidikan karakter selama pembelajaran daring yaitu masih banyak siswa yang kurang aktif dalam proses belajar mengajar, orang tua yang masih banyak acuh terhadap pendidikan anaknya, serta rasa bosan anak-anak yang dimana dalam proses pembelajaran daring mereka tidak dapat bertemu dengan teman-temannya. Sedangkan hambatan yang dirasakan oleh orang tua sendiri dalam proses belajar mengajar daring yaitu pendidikan karakter yang diberikan sekolah dalam proses daring kurang maksimal. Karena peserta didik tidak dapat langsung melihat praktek secara langsung. Sehingga dalam mengimplementasikan di kehidupan sehari-hari tidak dapat maksimal sebagaimana jika dilakukan dengan offline yang dimana anak melihat langsung dan dilakukan terus menerus yang membuat mereka menjadi terbiasa. Selain itu, dari peserta didik pun merasa pembelajaran daring kurang diminuti karena mereka merasa cepat bosan, belum lagi terdapat permasalahan jaringan serta tidak semua dari mereka memiliki kuota dan kapasitas getnet yang memadai.

Sehingga, implementasi pendidikan karakter secara daring harus mendapatkan kontribusi dari berbagai pihak. Guru atau sekolah merupakan komponen yang utama, tetapi peran dari orang tua maupun lingkungan juga akan membentuk bagaimana karakter dari peserta didik. Maka dari itu diperlukan komunikasi yang baik antar pihak sekolah (guru) dengan orang tua atau wali murid. Tri tunggal pusat pendidikan harus dapat berjalan beriringan agar tujuan pendidikan dalam mengembangkan karakter peserta didik di Indonesia dapat meningkat. Selain itu, setiap peserta didik sejak dini juga harus sudah dikenalkan apa itu karakter dan harus di contoh bagaimana karakter yang baik. Karena daya serap anak sejak usia dini sangat kuat yang mana jika dari kecil sudah diajarkan maka ia akan terbiasa dengan karakter yang baik dalam bermasyarakat. Orang tua merupakan kunci utama dalam pendidikan karakter seorang anak. Jika orang tua cuek terhadap pendidikan anaknya bagaimana anak tersebut dapat memahami mana yang baik dan mana yang salah. Maka dari itu, dampingan dan kepedulian orang tua harus intens dilakukan untuk memantau perilaku yang dilakukan anaknya ketika proses belajar secara daring berlangsung. Selain itu, guru juga harus paham betul tentang tanggung jawabnya terhadap peserta didiknya dengan memberikan penguatan pendidikan karakter selama proses belajar mengajar berlangsung serta memperhatikan siswa dengan mengevaluasi hasil belajar siswa. Kontrol dari kepala sekolah dan dinas pendidikan juga sangat penting tentang pelaksanaan pembelajaran daring, salah satunya yaitu dengan menyediakan sarana pendukung untuk pelaksanaan pembelajaran secara daring. Pemerintah dan sekolah juga harus dapat menerapkan proses pendidikan yang tidak membosankan. Anak-anak banyak yang mengeluh bosan karna pembelajaran yang monoton hanya menggunakan whatsapp, zoom, ataupun GCR. Oleh sebab itu, sebaiknya harus lebih dikembangkan pembelajaran yang lebih menarik. Seperti misalnya dalam memulai pertemuan guru mengulas kembali materi menggunakan quizz yang mana dapat melibatkan seluruh siswa dalam waktu yang bersamaan, lalu dengan cara mengadakan *ice breaking* pada saat siswa sudah mulai bosan dan di tutup dengan evaluasi guru menggunakan website mentimeter.

Maka dari itu, peran guru dalam proses pembelajaran daring juga sangat vital. Secara garis besar komponen yang harus dipersiapkan oleh guru sebagai infrastruktur adalah ketersediaan jaringan internet, menyiapkan strategi pembelajaran, menyiapkan konten belajar (efek, gambar, audio, video dan simulasi), menyediakan learning management system (google classroom, zoom, quizziz, dll). Khususnya guru SD memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap pertumbuhan siswanya dalam membaca dan menulis. Dengan demikian, mereka harus hati-hati membangun pelajaran yang efektif dan menarik sehingga semua siswa memiliki kesempatan untuk meningkatkan keterampilan literasi mereka dan menumbuhkan kesenangan untuk membaca

dan menulis. Untuk guru sekolah dasar, mengajar literasi secara efektif adalah keterampilan yang berkembang dari waktu ke waktu.

Sesuai dengan penelitian terdahulu, ada empat alasan mendasar mengapa sistem pendidikan di Indonesia perlu menekankan pada pendidikan karakter, alasan tersebut yaitu: 1. Karena banyak keluarga (tradisional maupun non tradisional) yang tidak melaksanakan pendidikan karakter; 2. Karena peran sekolah tidak hanya bertujuan membentuk anak yang cerdas, tetapi juga anak yang baik; 3. Kecerdasan seorang anak hanya bermakna manakala dilandasi dengan kebaikan; 4. Karena membentuk anak didik agar berkarakter tangguh bukan hanya sekedar tugas tambahan bagi guru, melainkan tanggung jawab yang melekat pada perannya sebagai guru (Kamar et al., 2020).

Adapun karakter yang dikembangkan di Sekolah Dasar mengacu pada visi lembaga, yaitu berfokus pada karakter sholeh, cerdas dan mandiri. Tiga karakter tersebut juga sesuai dengan pedoman pendidikan karakter yang ditetapkan oleh Kemendiknas tentang 18 nilai-nilai karakter yang perlu dikembangkan. Kemendiknas (2011) telah mengidentifikasi delapan belas karakter yang harus mampu di implementasikan oleh guru dalam proses pembelajaran diantaranya adalah : 1. Religius adalah sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya,serta toleran terhadap agama lain, 2. Jujur adalah sikap yang dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, 3. Toleransi adalah sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, ras, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain, 4. Disiplin adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan yang berlaku, 5. Kerja keras adalah sikap dan perilaku yang pantang menyerah dalam upaya mencapai tujuan 6. Kreatif adalah berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan hal baru dari sesuatu yang telah dimiliki 7. Mandiri adalah sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan, 8. Demokratis adalah cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain, 9. Rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam atau mengetahui hal-hal baru, 10. Semangat kebangsaan adalah cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan pribadi dan golongannya, 11. Cinta tanah air adalah cara berpikir, bertindak, dan berwawasan kebangsaan selalu setia pada tanah airnya, 12. Menghargai prestasi adalah sikap dan tindakan yang berusaha menghasilkan prestasi atau mencapai kesuksesan dan menghargai keberhasilan orang lain, 13. Bersahabat/komunikatif adalah sikap dan tindakan yang terbuka dalam menjalin hubungan dan berkomunikasi dengan orang lain, 14. Cinta damai adalah sikap dan tindakan yang mengutamakan perdamaian dan ketemraman bersama, 15. Gemar membaca adalah kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca atau menggali informasi melalui media bacaan untuk kepentingan dirinya dan orang banyak, 16. Peduli lingkungan adalah cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya, 17. Peduli sosial adalah sikap dan tindakan ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan, 18. Tanggung jawab adalah sikap dan perilaku untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya dengan sebaik-baiknya. Yang dimana dari 18 karakter tersebut dibagi menjadi religius, jujur, toleransi, peduli lingkungan dan cinta damai tercakup dalam karakter sholeh. Sementara rasa ingin tahu, gemar membaca dan menghargai prestasi tercakup dalam karakter cerdas. Mandiri meliputi pula disiplin, kerja keras, peduli lingkungan dan tanggung jawab. Penyamaan persepsi antara pihak sekolah dan orang tua (keluarga) terkait karakter yang dikembangkan ini dilakukan secara intensif sejak awal tahun ajaran baru dengan harapan ada keselarasan antara lingkungan sekolah dan keluarga (Karnawai Kamar, dkk : 2020)

Realitanya, pada saat ini dampak penyebaran virus Covid 19 kian pesat dengan terus bertambahnya kasus positif di masyarakat. Hal itu sangat berdampak pada berbagai aspek kehidupan masyarakat, salah satunya adalah berkurangnya kegiatan di luar ruangan salah satunya yaitu proses belajar mengajar yang dilakukan secara daring (Al Hakim, 2021).

Konsep belajar dari rumah ini direalisasikan dengan istilah belajar moda daring yang memungkinkan tetap adanya interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran daring menggunakan kemajuan teknologi informasi dan akses internet. Pembelajaran daring, atau dalam jaringan, adalah terjemahan dari istilah online yang bermakna tersambung ke dalam jaringan komputer. Dengan kata lain merupakan pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa, tetapi dilakukan melalui jaringan internet

(online) dari tempat yang berdeda-beda. Kelebihan pembelajaran daring diantaranya adalah, 1. Pembelajaran tidak memerlukan ruang kelas, karena proses pembelajaran berlangsung dari rumah atau jarak jauh. Siswa di tempat atau lingkungan masing-masing yang dapat menciptakan suasana belajar dengan fasilitas internet yang ada., 2. Guru tidak perlu tatap muka secara langsung di depan kelas, karena yang digunakan adalah fasilitas komputer yang dihubungkan dengan internet. 3. Tidak terbatas waktu maksudnya adalah pembelajaran bisa dilakukan kapanpun, dimanapun sesuai dengan kesepakatan selama lingkungan dan fasilitas mendukung untuk terlaksananya proses pembelajaran moda daring tersebut.

Namun, menurut (Adedoyin & Soykan, 2020) menyatakan bahwa siswa dengan perangkat teknologi yang usang mungkin merasa sulit untuk bertemu dengan beberapa syarat teknis pembelajaran online. Selain itu kemampuan kompetensi digital juga harus selaras dengan perkembangan teknologi. Kompetensi digital adalah kumpulan keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang dibutuhkan saat menggunakan TIK dan perangkat digital untuk melakukan tanggung jawab, seperti pemecahan masalah, manajemen informasi, kolaborasi dengan memperhatikan efektivitas, efisiensi dan etika (Ferrari, 2013). Meski dalam kondisi yang serba terbatas karena pandemic COVID-19 tetapi edukasi mengenai pendidikan karakter masih dapat dilakukan secara daring walaupun dengan hasil yang kurang maksimal (Anugrahana, 2020).

Oleh karena itu mode pembelajaran daring ini bisa dikatakan lebih efisien dan efektif apabila suprastruktur dan infra struktur tersedia dengan baik. Suprastruktur dapat diartikan penulis sebagai kebijakan yang mengarah pada pelaksanaan pembelajaran daring tersebut termasuk pemahaman dan kesiapan peserta didik dan guru dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Kesiapan peserta didik diantaranya adalah 1. Keterampilan menggunakan teknologi dan informasi dan komunikasi, hal ini menjadi poin dasar bagi peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran daring yang harus mampu menggunakan teknologi sehingga bisa maksimal dalam proses pembelajaran. 2. Kemandirian belajar tanpa harus diawasi oleh orang tua, 3. Sikap, yang diwujudkan dengan perilaku peserta didik dalam keseriusan mengikuti setiap tahap dalam proses pembelajaran daring. 4. Tanggung jawab adalah sikap dan perilaku melaksanakan tugas dengan sebaik-baiknya dalam pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan arahan guru. Selain kompetensi digital, menurut (Omotayo & Haliru, 2020) bahwa peserta didik juga harus termotivasi untuk mendapatkan kompetensi digital agar mereka tetap relevan dalam modernitas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, keberhasilan dalam pengimplementasian pendidikan karakter melalui pembelajaran daring di SDN Menteng Dalam 07 dibantu dengan menggunakan aplikasi seperti Google Meet, Zoom, Google Classroom, WhatsApp melalui media voice note, foto, dan juga video. Penguatan pendidikan karakter selama pembelajaran daring ini juga sudah terlampir di dalam RPP. Namun masih terdapat hambatan yang dirasakan oleh guru SDN Menteng Dalam 07 dalam implementasi pendidikan karakter selama pembelajaran daring yaitu masih banyak siswa yang kurang aktif dalam proses belajar mengajar, orang tua yang masih acuh terhadap pendidikan anaknya, serta rasa bosan anak-anak yang dimana dalam proses pembelajaran daring mereka tidak dapat bertemu dengan teman-temannya. Sedangkan hambatan yang dirasakan oleh orang tua sendiri dalam proses belajar mengajar daring yaitu pendidikan karakter yang diberikan sekolah dalam proses daring kurang maksimal. Dengan demikian Keberhasilan penanaman pendidikan karakter selama proses pembelajaran daring memerlukan sinergi antara pemerintah, satuan pendidikan, guru, peserta didik tentunya peran orang tua dan lingkungan peserta didik, untuk dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran daring tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Adedoyin, O. B., & Soykan, E. (2020). Covid-19 pandemic and online learning: the challenges and opportunities. *Interactive Learning Environments*, 0(0), 1–13. <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1813180>
- Al Hakim, M. F. (2021). Peran guru dan orang tua: Tantangan dan solusi dalam pembelajaran daring pada masa pandemi COVID-19. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 1(1), 23–32.

-
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289>
- Ferrari, A. (2013). Digital Competence in Practice: An Analysis of Frameworks. *Joint Research Centre of the European Commission*, 91. <https://doi.org/10.2791/82116>
- Hendayani, M. (2019). Problematika Pengembangan Karakter Peserta Didik di Era 4.0. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 183. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i2.368>
- Indonesia, K. P. D. K. (2020). *Surat Edaran Mendikbud No 40 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid 19*. Pusat Dan Pelatihan Pegawai Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Indonesia. <https://pusdiklat.kemdikbud.go.id/surat-edaran-mendikbud-no-4-tahun-2020-tentang-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-corona-virus-disease-covid-19/>
- Jhon, W. (2021). Challenges in the implementation of character education in elementary school: experience from Indonesia. *İlköğretim Online*, 20(1), 1351–1363. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2021.01.130>
- Kamar, K., Asbari, M., Purwanto, A., Nurhayati, W., & Sudiyono, R. N. (2020). Membangun Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Praktek Pola Asuh Orang Tua Berdasarkan Genetic Personality. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 6(c), 75–86.
- Nopan, O. (2005). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan. *Nopan Omeri*, 9(manager pendidikan), 464–468.
- Omotayo, F. O., & Haliru, A. R. (2020). Perception of task-technology fit of digital library among undergraduates in selected universities in Nigeria. *Journal of Academic Librarianship*, 46(1), 102097. <https://doi.org/10.1016/j.acalib.2019.102097>
- Santika, I. W. E. (2020). Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Daring. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 3(1), 8–19.
- Sioratna Puspita Sari, J. E. B. (2021). Jurnal Kependidikan: *Jurnal Kependidikan*, 7(1).

PENERAPAN SUPERVISI AKADEMIK BERBASIS ONLINE DI SMP AS- SAADAH DALAM DIMASA PANDEMIC COVID-19

Erlia Oktavianty^{1*}, Ryan Arfandy², M Ibrahim Adam³, Moza Ramavi⁴, Rugaiyah⁵

¹ UNJ Jakarta, Indonesia

ABSTRACT

Academic Supervision is assistance from the principal to improve the quality of learning and teacher professionalism. During this pandemic, supervision is usually offline or face-to-face, and turned into online. Of course, has an impact on the implementation of academic supervision, which forces schools to change implementation procedures that were offline to online. Based on this, researchers are interested in studying more deeply about the implementation of online-based academic supervision at SMP As-Saadah. The method used in this study is a qualitative case study method, with interview and observation data collection techniques at SMP As-Saadah. The results of the interviews were obtained and then analyzed. The results of the analysis show that the implementation of supervision is in accordance with existing procedures, but there are several obstacles in its implementation, so it is necessary to increase the ability and competence of principals and teachers in carrying out this online- based academic supervision.

ABSTRAK

Supervisi Akademik merupakan bantuan dari kepala sekolah dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran dan keprofesionalan guru. Di masa pandemic ini, supervisi yang biasanya dilakukan secara offline atau tatap muka, berubah menjadi online atau daring. Hal ini tentu berdampak terhadap pelaksanaan supervisi akademik, yang memaksa sekolah untuk mengubah prosedur pelaksanaan yang tadi nya offline sekarang menjadi online. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai pelaksanaan supervisi akademik berbasis online di SMP As-Saadah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode kualitatif studi kasus, dengan teknik pengumpulan data wawancara dan observasi di SMP As-Saadah. Hasil wawancara diperoleh lalu dianalisis. Hasil analisis menunjukkan bahwa pelaksanaan supervisi sudah sesuai dengan prosedur yang ada, namun terdapat beberapa hambatan dalam pelaksanaannya, sehingga perlunya peningkatan kemampuan dan kompetensi kepala sekolah dan guru dalam melaksanakan supervisi akademik berbasis online ini.

CONTACT

Erlia.oktavianty10@gmail.com

KEYWORDS

Supervisi Akademik, Berbasis Online, Pandemic

INTRODUCTION

Di indonesia dampak pandemic begitu berpengaruh, terlebih lagi dalam bidang pendidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan merespon melalui Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid 19, dimana penyelenggaraan pendidikan berubah drastis yang mulanya dilaksanakan secara tatap muka digantikan dengan daring atau online. Dalam perkembangan mutu sekolah di masa pandemic ini, kegiatan supervisi di perlukan oleh guru dalam meningkatkan kinerja mengajar nya. Dalam perkembangannya secara umum supervisi terdiri dari tiga jenis, yaitu: supervisi akademik, supervisi managerial, dan supervisi akademik. Yang mana dari ketiga jenis supervisi tersebut memiliki karakteristik yang berbeda di setiap jenisnya. Tetapi peneliti memfokuskan pembahasannya pada supervisi akademik yang dilakukan oleh kepala sekolah sebagai upaya pembenahan dari adanya permasalahan terhadap proses pembelajaran.

Salah satu peran kepala sekolah sebagai pengawas ialah supervisi akademik. Dalam proses nya supervisi

akademik melakukan pembinaan, observasi, penilaian, pembimbingan, serta pelatihan profesional guru. Dalam menjalankan proses supervisi akademik dibutuhkan ketrampilan khusus dalam melakukan penilaian dan pembinaan akademik terhadap guru yang disupervisi. Supervisi Akademik menurut (Prilianti 2020) ialah bukan suatu penilaian kinerja kerja guru dalam melaksanakan pembelajaran, melainkan sebuah bantuan terhadap guru sehingga guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dan mengembangkan keprofesionalnya secara berkelanjutan.

Sedangkan menurut (Kurniawan et al., 2018) dalam (Warmansyah 2020) menjelaskan bahwa supervisi akademik merupakan tugas pokok kepala sekolah di masing – masing divisi yang dipimpinnya untuk dapat meningkatkan mutu dan kualitas satuan pendidikan secara berkelanjutan. Supervisi akademik menurut (Dibyantoro 2017) dimaknai sama dengan konsep yang tersirat dalam supervisi pendidikan, fokus telaahnya adalah mengkaji, menilai, memperbaiki, meningkatkan, dan mengembangkan mutu kegiatan belajar mengajar (proses pembelajaran) yang dilakukan bersama dengan guru melalui pendekatan bimbingan dan konsultasi dalam nuansa dialog profesional. Jadi dapat disimpulkan, bahwa supervisi akademik adalah bantuan dari kepala sekolah dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran dan keprofesionalan guru dengan cara mengkaji, menilai, memperbaiki, meningkatkan, serta mengembangkan mutu pendidikan.

Di masa pandemic ini peranan teknologi dan informasi sangat cukup membantu proses pelaksanaan supervisi di lembaga pendidikan. Dalam panduan kerja pengawas sekolah di masa pandemi yang diterbitkan oleh Kemendikbud (2020) beberapa aplikasi dapat digunakan oleh Pengawas Sekolah dalam melakukan pendampingan kepada Kepala Sekolah atau Guru : SMS, Telephone, Whatsapp, Foogle Form, Microsoft Teams, Zoom, Google Meet, Webex, dan lain-lain (pendampingan individual). Penelitian yang dilakukan oleh (Samsu, Hardyanto, and Sudana 2017) tentang efektifitas model supervisi akademik online pada guru sekolah menengah kejuruan memberikan hasil bahwa supervisi akademik pengawas secara online sebagai sarana bantu pengawas sekolah dalam melakukan supervisi pembelajaran sangat praktik dan efektif. Selanjutnya menurut . (Guntoro, Sumaryanto, and Rifai 2016), tentang pengembangan model supervisi akademik berbantuan e-supervision berbasis web menemukan bahwa; 1) Supervisi model faktual masih mempunyai kelemahan, 2) Model supervisi elektronik berbasis web dapat meningkatkan keefektifan pelaksanaan supervisi akademik. Model supervisi akademik berbantuan e-supervision berbasis web merupakan supervisi akademik dengan menggunakan media atau alat bantu berupa aplikasi berbasis web dengan tingkat kevalidan model masuk pada kategori sangat baik. Sejalan dengan menurut (Aditya and Ismanto 2020), model supervisi akademik berbasis web, memiliki hasil akhir yang berupa model supervisi akademik berbasis web, modul panduan kepala sekolah, dan modul panduan guru. Hasil penelitian pun menunjukkan bahwa pengembangan model ini efektif untuk di implementasikan. Selain itu menurut (Warmansyah 2020), pelaksanaan supervisi akademik oleh kepala sekolah di tengah pandemi Covid-19 ini dapat dilakukan dengan diskusi harian secara online, memberikan bantuan kepada guru pemecahan masalah, menginventarisir capaian kompetensi dasar (KD), dan melakukan umpan balik terhadap evaluasi proses pembelajaran yang telah berlangsung. Untuk itu kepala sekolah perlu aktif melakukan supervisi akademik terhadap guru melalui pembinaan secara berkesinambungan.

Berdasarkan peneliti ingin mengetahui dan mendalami bagaimana penerapan supervisi akademik berbasis online di As Saadah. Sebagai upaya peningkatan mutu dan keprofesionalan guru. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki penerapan supervisi akademik berbasis online terhadap profesionalitas guru di SMP As Saadah.

METHODS

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Menurut (Sugiyono, 2010: 1) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah. Penelitian kualitatif digunakan untuk mengetahui kualitas dari suatu program dan sebagai nya yang sedang atau telah terjadi. Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Menurut John W. Cresswell (2015:135) dalam (M.Yatim , H. Uray Husna Asmara 2017), menyatakan penelitian studi kasus adalah pendekatan kualitatif yang peneliti nya mengeksplorasi kehidupan nyata, maupun berbagai proses jalan nya system, melalui pengumpulan data yang detail dan mendalam yang melibatkan berbagai sumber informasi. Penelitian ini berupaya mengungkapkan suatu permasalahan, keadaan atau peristiwa sebagaimana berkenaan dengan masalah penelitian yaitu program supervisi akademik berbasis online di SMP As Saadah.

Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dan dokumen. Observasi dilakukan untuk mendapatkan data secara daring terhadap proses supervisi akademik di SMP AsSaadah. Wawancara dilakukan dengan partisipan dalam penelitian ini yang terdiri atas: kepala sekolah SMP As Saadah. Dokumen diperlukan untuk melengkapi sumber data yang lain. Penelitian ini dilakukan di SMP As Saadah Jl. Swakarsa I Pd. Kelapa, Pondok Kelapa, Kec. Duren Sawit, Kota Jakarta Timur Prov. D.K.I. Jakarta.

RESULTS AND DISCUSSIONS

Hasil temuan penelitian data yang terhimpun melalui teknik wawancara yang ditujukan kepada kepala sekolah SMP As Saadah. Wawancara dilakukan untuk mencari data dan informasi berkaitan dengan fokus penelitian, yang dikelompokkan menjadi dua, yaitu perencanaan program supervisi, dan pelaksanaan supervisi akademik.

Perencanaan Program Supervisi Akademik Berbasis Online

Perencanaan merupakan hal penting bagi keberhasilan sebuah program, terlebih lagi program supervisi akademik, yang mana perencanaan ini salah satu komponen inti dalam pelaksanaan supervisi akademik. Untuk program perencanaan supervise akademik SMP As Saadah, yang pertama yaitu tahap perencanaan awal. Pada tahap ini beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu : menciptakan suasana yang intim dan terbuka, mengkaji rencana pembelajaran yang meliputi tujuan, metode, waktu, media, evaluasi hasil belajar, dan lain-lain yang terkait dengan pembelajaran, menentukan fokus observasi, menentukan alat bantu (instrumen) observasi, dan menentukan teknik pelaksanaan observasi.

Pada tahap kedua yaitu tahap pelaksanaan observasi. Pada tahap ini guru melatih tingkah laku mengajar berdasarkan komponen keterampilan dasar mengajar yang telah disepakati dalam pertemuan pendahuluan. Di pihak lain supervisor mengamati dan mencatat atau merekam tingkah laku guru ketika mengajar, berdasarkan komponen keterampilan yang diminta oleh guru untuk direkam. Supervisor dapat juga mengadakan observasi dan mencatat tingkah laku siswa di kelas serta interaksi antara guru dan siswa.

Ketiga yaitu tahap akhir (diskusi balikan). sebelum pertemuan balikan dilaksanakan diharapkan supervisor mengadakan analisis pendahuluan tentang rekaman observasi yang dibuat sebagai bahan dalam pembicaraan tahap ini. Dalam hal ini supervisor harus mengusahakan suatu data yang obyektif, menganalisis dan menginterpretasikan secara kooperatif bersama dengan guru tentang apa yang telah berlangsung dalam mengajar.

Pemimpin dikatakan efektif apabila dapat menjalankan organisasi sekolah dengan baik, dimana pola komunikasi organisasi berjalan dengan lancar, memiliki metode dan prosedur yang jelas, dan seluru personalia dapat di organisasi kan dengan baik (Zuryati, Djailani, and Nasir 2015). Dapat kita lihat bahwa kepala sekolah SMP As Saadah berusaha untuk menciptakan iklim komunikasi yang intim dan terbuka dan melakukan penilaian secara obyektif. Berdasarkan hal ini dapat dikatakan bahwa

kepemimpinan kepala sekolah SMP As Saadah sudah baik dalam proses pelaksanaan supervisi akademik. Hal ini berpengaruh baik terhadap motivasi dan kinerja guru. Pendapat tersebut didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan (Hardono, Haryono 2017) yang menjelaskan bahwa terdapat pengaruh kepemimpinan supervisi akademik terhadap motivasi kerja. Supervisi akademik yang baik akan meningkatkan motivasi kerja guru.

Pelaksanaan Program Supervisi Akademik Berbasis Online

Di masa pandemic seperti ini, dimana guru-guru mengajar dengan metode PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh). Berdasarkan hasil data yang telah didapat, SMP As Saadah melakukan supervisi akademik berbasis online. Dimana kepala sekolah melakukan pengawasan terhadap guru saat memberikan pembelajaran terhadap siswa dengan mengikuti PJJ, melalui aplikasi google meet, zoom dan google form serta semacamnya. Walaupun, adanya batasan jarak dalam melakukan supervisi akademik ini tetapi kepala sekolah tetap berupaya mengadakan kegiatan supervise akademik ini dengan semaksimal mungkin.

Adapun pendekatan yang dilakukan kepala sekolah SMP As Saadah terhadap guru di sekolah seperti, berpartisipasi dalam PJJ untuk menganalisis para guru, dimana nanti dalam proses mengikuti PJJ, supervisor dapat melihat kekurangan dan solusi dari apa yang harus diberikan terhadap guru tersebut. Setelah menganalisis dan mengetahui kekurangan guru dan apa yang harus diperbaiki. Lalu kepala sekolah melakukan pendekatan terhadap guru-guru. Dengan memberikan motivasi terhadap guru-guru secara keseluruhan di grup *WhatsApp*, untuk meningkatkan kinerja guru dan dikarenakan supervise dilakukan ke semua guru-guru, dan tentunya tiap guru mempunyai kekurangan yang berbeda beda, sehingga kepala sekolah melakukan tindak lanjut dengan menghubungi secara pribadi untuk setiap guru, mengenai permasalahan yang dialami guru tersebut, kemudian memberikan masukan dan arahan yang baik untuk guru-guru.

Untuk meningkatkan profesionalitas guru di masa pandemic saat ini, kepala sekolah sebagai supervisi harus kerja lebih giat, untuk itu kepala sekolah memberikan perhatian khusus. Dengan cara; 1) Membangun kesadaran guru-guru mengenai tugas dan fungsinya masing-masing, bahwa mereka memiliki peran penting dalam mengembangkan pribadi-pribadi peserta didik. Harus disadari bahwa pengembangan pribadi peserta didik ini merupakan suatu proses penyiapan generasi bangsa, sehingga bangsa ini menjadi bangsa yang bermartabat, yang bisa bersaing. 2) Meningkatkan pemahaman guru, agar dapat melaksanakan tugas dan fungsinya tersebut dengan baik dan efektif. Melalui pemahaman yang baik akan sangat membantu guru dalam mengembangkan standar kompetensi dan kompetensi dasar sesuai dengan bidangnya masing-masing. 3) Menumbuhkan rasa kepedulian, dimana menumbuhkan kepedulian di kalangan guru, sehingga mereka peduli terhadap peserta didik dan lingkungannya. Kepedulian ini lah yang diharapkan akan menumbuhkan sikap positif di kalangan guru dalam menjalankan tugas dan fungsinya. 4) Menumbuhkan sifat komitmen, menumbuhkan komitmen yang tinggi dalam diri kita sebagai guru, sehingga memiliki rasa aman, nyaman dan menyenangkan dalam mengemban tugas dan fungsinya. Komitmen ini merupakan janji yang tinggi bahwa seseorang akan mengabdikan diri dalam dunia pendidikan dengan sungguh-sungguh dalam keadaan yang bagaimanapun.

Penggunaan media online seperti aplikasi google meet, zoom dan google form, serta semacamnya, dalam pelaksanaan supervisi akademik di SMP As Saadah, sudah cukup baik dilakukan dalam supervisi akademik di SMP As Saadah. Yang mana pemanfaatan media online berpengaruh terhadap keefektifan pelaksanaan supervisi akademik. Hal ini sependapat dengan (Taqizar 2018) menyatakan bahwa model supervisi berbasis virtual sangat efektif dan efisien, dimana supervisor dapat memantau aktivitas guru binaannya secara daring, tanpa harus ke sekolah, dan bebas kapanpun dimanapun. Dan juga didukung oleh penelitian yang dilakukan (Kasmawati 2020) bahwa pemanfaatan google form

dalam pelaksanaan supervisi akademik menjadikan pelaksanaan supervisi akademik lebih efektif dan efisien. Terdapat beberapa manfaat dalam penggunaan media online dalam supervisi akademik: 1) menjadikan instrumen lebih atraktif dan bervariasi, 2) bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun, 3) memudahkan proses analisis menjadi lebih cepat dan akurat, 4) menjadikan supervisi akademik memiliki jangkauan yang luas.

Dalam masa pandemic seperti ini dimana kegiatan belajar dan mengajar di sekolah tidak bisa dilakukan dengan tatap muka baik dengan guru maupun peserta didik. Untuk itu kepala sekolah SMP As Saadah melakukan ekstra pengawasan terhadap kegiatan sekolah yang dikerjakan secara online, dalam mengoptimalkan kegiatan sekolah tersebut.

Dari hasil wawancara dengan kepala sekolah SMP As Saadah, ditemukan hambatan dalam pelaksanaan supervisi akademik berbasis online. Dimana hambatan ini terjadi karena: 1) Pelaksanaan supervisi berbasis online tidak bisa disamakan seperti proses tatap muka seperti dulu, 2) Beberapa guru seperti terkendala dengan terbatasnya waktu dan kesibukan tugas-tugas rutin sehari-hari, 3) Dengan pembinaan secara online ini, terdapat penyampaian informasi yang kurang jelas.

Upaya yang dilakukan kepala sekolah SMP As Saadah dalam menghadapi hambatan pelaksanaan supervisi ialah dengan cara menciptakan suasana yang intim dan terbuka sebagai upaya meminimalisir terjadinya mis komunikasi, Kepala sekolah juga memberikan motivasi terhadap guru-guru secara keseluruhan di grup *WhatsApp*, kemudian memberikan masukan dan arahan yang baik untuk guru-guru.

CONCLUSIONS

Dampak pandemic begitu terasa, dan sangat berpengaruh terhadap bidang pendidikan. Dimana kegiatan pembelajaran yang sedianya dilakukan dengan tatap muka, kemudian beralih dilakukan secara daring. Yang mana membuat seluruh kegiatan sekolah berubah 180 derajat. Seperti proses supervisi yang dilakukan secara daring. Sehingga perlunya pelaksanaan supervisi berbasis online sebagai upaya dalam optimalisasi program sekolah. Pelaksanaan supervisi akademik di SMP As Saadah sudah memanfaatkan berbagai media online seperti, aplikasi google meet, zoom dan google form, serta semacamnya. Tentunya dengan pelaksanaan supervisi akademik yang dilakukan secara daring terdapat beberapa hambatan seperti belum ter biasanya sekolah dalam melakukan supervisi akademik secara daring dan kurangnya terjalin komunikasi yang baik. Berdasarkan hal itu peneliti memiliki solusi atas hambatan dalam proses supervisi akademik berbasis online, yaitu: 1) dilakukan pelatihan terhadap guru maupun kepala sekolah dalam hal penguasaan teknologi, 2) melakukan koordinasi dan membuat kesepakatan tempat, waktu, cakupan materi yang diobservasi, 3) dan memberikan pemenuhan fasilitas yang mendukung pembelajaran, seperti kuota untuk internet, serta wadah kelas yang berupa aplikasi- aplikasi video conference seperti zoom, google meet, dll.

REFERENCES

- Aditya, Prihayuda Tatang, and Bambang Ismanto. 2020. "Model Peningkatan Mutu Pendidikan Melalui Supervisi Akademik Berbasis Web." *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 11(1): 70–78.
- Dibyantoro, Syarif Santoso. 2017. "MANAJEMEN SUPERVISI AKADEMIK UNTUK MENINGKATKAN KINERJA GURU MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI KABUPATEN BANTUL." *Utile: Jurnal Kependidikan* 3(2): 126–37.
- Guntoro, David, Totok Sumaryanto, and Achmad Rifai. 2016. "22 EM5 (2) (2016) Educational Management

PENGEMBANGAN MODEL SUPERVISI AKADEMIK BERBANTUAN E-SUPERVISION BERBASIS WEB Info Artikel.” *Educational Management* 2(2): 122–28.

Hardono, Haryono, Amin Yusuf. 2017. “Kepemimpinan Kepala Sekolah, Supervisi Akademik, Dan Motivasi Kerja Dalam Meningkatkan Kinerja Guru.” *Educational Management Journal* 6(1): 26–33.
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduman>.

Kasmawati. 2020. “Pemanfaatan Aplikasi Google Form Dalam Pelaksanaan Supervisi Akademik Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Sekolah Binaan Di Kabupaten Takalar.” *Jurnal Sipatokkong BPSDM Sulawesi Selatan* 1(2): 142–47.

M. Yatim, H. Uray Husna Asmara, H.M. Chiar. 2017. “Studi Kasus Supervisi Akademik Di SMP.” *Administrasi Pendidikan* 6(1): 1–17. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/18319/15472>.

Prilianti, R. 2020. “Model Supervisi Akademik Berbantuan Elektronik Bagi Pengawas Madrasah Di Provinsi Jawa Tengah.” *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana ...*
<https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpsca/article/download/610/529>.

Samsu, Ridwan, Wahyu Hardyanto, and IMade Sudana. 2017. “Efektifitas Model Supervisi Akademik Online Pada Guru Sekolah Menengah Kejuruan.” *Educational Management* 6(7): 95–99.

Taqizar. 2018. “Supervisi Berbasis IT.” *At - Tadbir STAI Darul KAmal NW Kemnabang Kerang* 1(2).

Warmansyah, Jhoni. 2020. “Supervisi Akademik Kepala Sekolah Taman Kanak-Kanak Dimasa Pandemi Covid 19.” *Tadbir: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan* 4(2): 175.

Zuryati, Djailani, and Usma Nasir. 2015. “Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kinerja Guru Pada Sdn 7 Muara Dua Lhoksuemawe.” *Jurnal Administrasi Pendidikan Program Pascasarjana Unsyiah* 3(2): 38–48.

Analisa Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari Gaya Belajar David Kolb

Liza Nurita

Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the distribution of student learning style according to David Kolb's classification, to learn the average abilities in problem solving that have diverger learning styles, assimilator, converger, and accomodators, and to know whether or not there are significant differences in problem solving between students has a learning stule diverger, assimilator, converger and accomodator. This research was conducted in SMAN 90 Jakarta Selatan. The research method used is survey explanatory with data collection techniques using the Kolb Learning Style Inventory questionnaire introduced by David Kolb. Based on the results of data processing, the distribution of student learning styles included in diverger learning style was 17% of students, assimilators were 27% of students, converger was 20% of students, and accomodators were 36% students. The average problem solving ability of students is 28,63. Whereas when viewed from each distribution of learning style, the abilities in problem solving of students diverger 12.80, assimilator 32.88, converger 44.17, and accomodator students 24.27. Based on the results of the analysis with the ANOVA test that there is a significant difference in abilities of problem solving between the learning style with a significant level of $\alpha = 5\%$.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persebaran gaya belajar siswa menurut klasifikasi gaya belajar David Kolb, serta untuk mengetahui rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa yang memiliki gaya belajar *diverger*, *assimilator*, *converger*, dan *accomodator*, dan untuk mengetahui ada atau tidak perbedaan kemampuan pemecahan masalah yang signifikan antara siswa yang memiliki gaya belajar *diverger*, *assimilator*, *converger* dan *accomodator*. Penelitian ini dilakukan di SMAN 90 Jakarta Selatan. Metode yang digunakan *survey explanatory* dengan teknik pengumpulan data penelitian menggunakan angket pada *Kolb Learning Style Inventory* yang dikenalkan oleh David Kolb. Berdasarkan hasil pengolahan data, bahwa persebaran gaya belajar siswa yang termasuk gaya belajar *diverger* 17% siswa, *assimilator* 27% siswa, *converger* 20% siswa, dan *accomodator* 36% siswa. Sedangkan, rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa sebesar 28,63, sedangkan jika dilihat dari setiap persebaran gaya belajarnya, rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa *diverger* 12,80, siswa *assimilator* 32,88, siswa *converger* 44,17 dan siswa *accomodator* 24,27. Berdasarkan hasil analisis dengan uji anova bahwa terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa yang signifikan antara gaya belajar *diverger*, *assimilator*, *converger* dan *accomodator* dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$.

PENGANTAR

Peserta didik sebagai agen perubahan akan dihadapkan pada berbagai masalah. Keahlian yang diperoleh dari proses pembelajaran akan menjadi bekal bagi peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan sehari-hari. Kemampuan pemecahan masalah diperlukan oleh peserta didik. Kemampuan pemecahan masalah siswa dapat dikembangkan dalam pembelajaran ilmu sosial salah satunya melalui pembelajaran ilmu ekonomi. Ilmu ekonomi merupakan ilmu yang bersifat universal dan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kemampuan seseorang dalam berfikir dan bernalar. Salah satu ciri khas dari individu yang berhasil mempelajari dan menerapkan ilmu ekonomi dalam kehidupan sehari-hari terlihat dalam kemampuan bernalarnya dalam menyelesaikan masalah (Huang, 2011).

Pemecahan masalah dalam proses pembelajaran menuntut siswa untuk mengidentifikasi, menentukan, dan

CONTACT

liza.nurita@gmail.com

KEYWORDS

Abilities in Problem's Solving, David Kolb's Learning Style.

memecahkan masalah dengan logika dan pemikiran yang kreatif (Hegde & Meera, 2012). Selain itu, peserta didik menggunakan pengetahuan dan kemampuannya dalam mencari solusi dalam permasalahannya (Lin & Singh, 2010). Sejalan dengan kemampuan logika yang dimiliki setiap individu, salah satu tujuan peserta didik mempelajari ilmu ekonomi mulai dari ekonomi mikro dan ekonomi makro agar mampu mengkonstruksikan kemampuan logika dan penalaran peserta didik sehingga mampu memecahkan masalah dan mengaplikasikannya pada kehidupan sehari-hari.

Hal ini diperkuat dalam BRICC Skill Development for Industry 4.0 (2019) yang menyebutkan bahwa salah satu kemampuan yang perlu dikuasai agar sukses dalam kehidupan dan bekerja adalah kemampuan pemecahan masalah. Anderson (2009) menyatakan bahwa pemecahan masalah merupakan keterampilan hidup yang melibatkan proses menganalisis, menafsirkan, menalar, memprediksi, mengevaluasi dan merefleksikan. Windari, Dwina, dan Suherman (2014) juga menjelaskan dalam penelitiannya bahwa siswa belum terbiasa mengerjakan soal-soal pemecahan masalah yang mengakibatkan siswa hanya mampu menyelesaikan sampai tahap perencanaan.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan aturan Polya (2019) dalam mengidentifikasi kemampuan masalah yang memiliki empat tahapan dalam pemecahan masalah yaitu (1) memahami dan mengeksplorasi masalah; (2) menemukan strategi; (3) menggunakan strategi untuk pemecahan masalah; (4) melihat kembali dan melakukan refleksi terhadap solusi yang diperoleh. Untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, guru dapat melihat dengan menggunakan strategi yaitu mengenali karakteristik siswanya (Winarso, 2015). Menurut Musfah (2015) bahwa karakter adalah sikap atau sifat yang sering dilakukan seseorang individu atau kelompok dengan berbagai cara untuk mengukir, mengembangkan sifat kebajikan pada dirinya sendiri atau orang lain. Karakteristik dapat diartikan sebagai sifat seseorang individu atau kelompok yang terbentuk dari pola kehidupan yang sering dilakukannya.

Salah satu karakteristik siswa adalah gaya belajar (Kolb, 1981). Gaya belajar dapat merepresentasikan karakteristik seseorang terhadap pengalaman yang diinduksinya. Gaya belajar merupakan cara yang lebih disukai seseorang dalam melakukan kegiatan berpikir, memproses, dan mengerti suatu informasi. Selain itu, menurut Ghufron dan Risnawita (2012) gaya belajar merupakan cara yang ditempuh oleh masing-masing individu untuk berkonsentrasi pada proses menguasai informasi yang baru melalui persepsi yang berbeda. Oleh karena itu, mengetahui gaya belajar yang sesuai adalah salah satu kunci keberhasilan seseorang dalam belajar.

Guru dapat melihat kemampuan pemecahan masalah siswa berdasarkan gaya belajarnya karena dalam menyelesaikan pemecahan masalah siswa memiliki cara yang berbeda-beda (Brenner, 1994). Perbedaan kondisi setiap individu merupakan bukti nyata bahwa setiap individu merupakan pribadi yang unik dan memiliki perbedaan masing-masing sehingga berdampak pada gaya belajar yang dianut oleh individu tersebut (Fuad, 2016).

Hal ini sejalan dengan penjelasan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitriatien (2019) dan Siagian (2015) menjelaskan bahwa setiap individu melakukan jenis kesalahan yang berbeda disesuaikan dengan pemahaman dan gaya belajar yang digunakan selama mengikuti pembelajaran di kelas sesuai dengan materi yang diterima. Ilmiyah (2019) dalam penelitiannya mengatakan bahwa perbedaan gaya belajar dapat menyebabkan terjadinya perbedaan dalam pemahaman terhadap suatu informasi dan dapat menyebabkan terjadinya perbedaan dalam menyelesaikan masalah pada setiap individu. Richardo, Retno, dan Saputro (2014) dalam penelitiannya mengungkapkan gaya belajar menyebabkan perbedaan dalam kemampuan menyelesaikan masalah pada siswa.

Ramadan (2011) dalam penelitiannya mengatakan salah satu aspek yang paling penting dari pendidikan saat ini adalah gaya belajar siswa karena keberhasilan mereka tergantung pada cara mereka belajar terbaik dan dapat dicapai dengan memahami perbedaan masing-masing dan mengingat ini dalam pendidikan. Akram. et al. (2013) mengatakan bahwa gaya belajar memiliki korelasi positif dengan tujuan dan prestasi belajar siswa cara khas memperoleh pengetahuan, dan tujuan pencapaian yang dipilih atau alasan untuk menyelesaikan tugas.

Gaya belajar diyakini berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Prestasi seseorang ditentukan dari

bagaimana seseorang dapat menerima dan mengelola informasi dengan optimal, seperti gaya belajar. Gaya belajar yang sesuai dengan keadaan siswa dapat memberikan kontribusi terhadap prestasi belajar. Siswa yang belajar dengan gaya belajar yang sesuai akan memperoleh prestasi yang lebih baik. Dalam dunia kerja, selain dibutuhkan kemampuan dalam bekerja, dibutuhkan pula prestasi yang didapat ketika belajar sebagai tolak ukur signifikan sebelum mendapat pekerjaan. Hal ini diperkuat dengan pernyataan yang mengemukakan bahwa dengan mengetahui gaya belajar seseorang merupakan indikator yang penting dalam proses belajar mengajar sehingga prestasi belajar mendapat hasil yang maksimal (D'Amore et al., 2012). Perbedaan bagaimana individu merasakan dan mendapatkan pengetahuan (Setiawan, 2013), menerima informasi yang dipengaruhi oleh latar belakang seseorang dan cara menerima dan situasi pada saat belajar (Shaikh, 2015).

Learning Style Inventory (LSI) yang dikemukakan oleh David Kolb merupakan sebuah kerangka kerja yang dapat digunakan untuk mengetahui kecenderungan serta gaya belajar seseorang berdasarkan dari bagaimana seseorang menyerap dan mengolah informasi yang didapat ketika proses belajar mengajar. LSI mengharuskan setiap individu harus menjawab kalimat pernyataan dengan mengurutkan kalimat pernyataan dari yang paling sesuai sampai yang kurang sesuai dengan kepribadiannya (Gogus & Ertek, 2016).

Gaya belajar David Kolb merupakan salah satu model gaya belajar yang berdasarkan pada proses dalam mengolah informasi yang didapat. Sejalan dengan pendapat Hamidah dan Rosyidi (2016) menyatakan bahwa gaya belajar menurut David Kolb adalah gaya belajar yang menekankan pada kajian tentang pengolahan informasi. David Kolb menjelaskan bahwa orientasi seseorang dalam proses belajar dipengaruhi empat kecenderungan, yaitu *concrete experience (feeling)*, *reflective observation (watching)*, *abstract conceptualization (thinking)*, dan *active experimentation (doing)*. Pada tahap *concrete experience*, pembelajaran diberikan rangsangan/stimulus agar dapat mendorong untuk melakukan suatu tindakan tertentu. Tindakan tersebut berasal dari pengalaman sebelumnya dan dapat dilakukan secara kelompok atau pribadi. Pada tahap *reflective observation*, pembelajaran dilakukan dengan mengamati dan merefleksikan pengalaman, sehingga akan menghasilkan sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan sebuah pembelajaran. Pada *active experimental*, pembelajaran berupa pembentukan konsep mulai dari mengkonseptualisasi suatu teori dari pengalaman dan mengintegrasikannya dengan pengalaman sebelumnya, sedangkan pada tahap *active experimental* pembelajaran diarahkan untuk melakukan percobaan terhadap hasil kesimpulan yang telah diperoleh sebelumnya yang dijadikan sebagai pembelajaran.

Keempat kecenderungan belajar tersebut bila dikombinasikan mewakili empat tipe gaya belajar yaitu gaya belajar *diverger*, *assimilator*, *konverger*, dan *accomodator* (Kolb & Kolb, 2012). Dari keempat gaya belajar yang dikemukakan tersebut memiliki karakteristik yang berbeda-beda satu sama lain, termasuk jenis kelamin yang memiliki gaya belajar berbeda (Metin et al., 2011). Kolb (2015) menjelaskan bahwa, inventarisasi gaya belajar Kolb didasarkan pada pengalaman belajar, teori, dan dirancang untuk membantu individu peserta didik dapat mengidentifikasi cara mereka belajar berdasarkan pengalamannya. Kolb membedakan 4 tipe gaya belajar, yaitu: 1) Convergen, pada tipe ini pelajar lebih suka belajar bila dihadapinya soal yang mempunyai jawaban tertentu; 2) Divergen, pelajar pada tipe ini lebih mengutamakan perasaan (*feeling*); 3) Assimilator, cara belajar tipe ini menunjukkan kemampuan yang tinggi dalam menciptakan model teori; 4) Accomodator, tipe ini lebih tertarik pada pengalaman yang konkrit (Kolb, 2015).

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka yang menjadi rumusan masalah dalam kajian ini diantaranya adalah (1) Bagaimana sebaran gaya belajar siswa menurut klasifikasi David Kolb di kelas XI IPS SMAN 90 Jakarta Selatan, (2) Seberapa besar kemampuan pemecahan masalah yang memiliki gaya belajar *diverger*, *assimilator*, *converger*, dan *accomodator* di SMAN 90 Jakarta, (3) Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah yang signifikan antara siswa yang memiliki gaya belajar *diverger*, *assimilator*, *converger* dan *accomodator*?

METODE PENELITIAN

Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma *post-positivisme* sehingga metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *survey explanatory* dengan pendekatan kausal. Metode survey digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah dengan menyebarkan kuesioner, tes, wawancara terstruktur dan sebagainya (Sugiyono, 2013). *Explanatory* adalah penelitian yang bertujuan untuk

menjelaskan hubungan dua atau lebih gejala (Silalahi, 2006).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMAN 90 Jakarta Selatan yang berjumlah 30 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data adalah angket gaya belajar dan tes kemampuan pemecahan masalah ekonomi. Angket dalam penelitian ini, digunakan untuk mengelompokkan gaya belajar siswa. Angket disusun dengan menggunakan Skala *Likert* yang penyusunannya melalui beberapa tahap yaitu: a. Menentukan indikator gaya belajar siswa yang mengacu pada gaya belajar menurut David Kolb, b. Menjabarkan aspek-aspek gaya belajar menjadi beberapa butir pernyataan, dimana setiap butir terdiri dari lima kemungkinan jawaban, c. Butir-butir pernyataan positif adalah butir-butir pernyataan yang mendukung aspek- aspek gaya belajar siswa, berturut-turut diberi nilai 5,4,3,2,1 dan sebaliknya butir-butir yang tidak mendukung aspek-aspek kepribadian siswa tersebut diberi nilai 1,2,3,4,5, d. Memvalidasi angket gaya belajar siswa, e. diujicobakan.

Tes kemampuan pemecahan masalah, digunakan untuk menganalisis kemampuan pemecahan masalah siswa dalam menjawab soal-soal pemecahan masalah. Kemampuan pemecahan masalah siswa mengacu kepada pemecahan masalah polya. Penentuan tipe gaya belajar siswa, dilakukan dengan menghitung atau menjumlah skor yang diperoleh oleh siswa melalui angket yang sudah diisi. Semakin tinggi jumlah pada suatu kategori tertentu maka siswa dominan menggunakan gaya belajar tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan angket gaya belajar yang telah diberikan kepada siswa, angket gaya belajar tersebut dapat membedakan gaya belajar siswa berdasarkan teori Kolb yang terdiri dari *diverger*, *assimilator*, *converger*, dan *accomodator*. Keempat gaya belajar tersebut dapat terukur dari dimensi gaya belajar siswa yang meliputi belajar mengandalkan perasaan, belajar berkelompok, terbuka terhadap orang lain, belajar dari pengamatan, cermat dalam menyimak makna, belajar dengan berbagai cara, berfikir logis, bersikap sesuai dengan teori, menyelesaikan tugas secara mandiri, aktif dalam belajar, belajar melalui praktir dan melaksanakan tugas sesuai dengan ketentuan. Adapun hasil dari pengumpulan data penelitian dengan membagikan instrumen gaya belajar pada siswa, diperoleh pengelompokkan gaya belajar sebagai berikut:

Table 1. Persebaran Gaya Belajar Siswa

Gaya Belajar	Frekuensi	Presentase
<i>Diverger</i>	5	17%
<i>Assimilator</i>	8	27%
<i>Converger</i>	6	20%
<i>Accomodator</i>	11	36%
Jumlah	30	100%

Berdasarkan tabel 1 tersebut menunjukkan bahwa tipe gaya belajar menurut David Kolb yang dimiliki oleh siswa kelas XI IPS SMAN 90 Jakarta dengan jumlah 30 siswa yaitu tipe gaya belajar *diverger* sebanyak 5 siswa dengan presentase 17%, tipe gaya belajar *assimilator* sebanyak 8 siswa dengan presentase 27%, tipe gaya belajar *converger* sebanyak 6 siswa dengan presentase 20%, dan tipe gaya belajar *accomodator* sebanyak 11 siswa dengan presentase 36%.

Kemampuan pemecahan masalah dapat terukur dari memahami dan mengeksplorasi masalah, menemukan strategi, menggunakan strategi untuk pemecahan masalah, melihat kembali dan melakukan refleksi terhadap solusi yang diperoleh. Adapun hasil penelitian *descriptive statistics* kemampuan pemecahan masalah siswa diperoleh dari hasil tes uraian sebanyak 10 item soal pada materi perpajakan dan pembangunan ekonomi yang disebarkan pada siswa kelas XI IPS SMAN 90 Jakarta sebanyak 30 siswa seperti yang ditampilkan pada tabel 2 berikut ini:

Table 2. Data Deskriptif Hasil Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
<i>Diverger</i>	5	12,80	5,070	2,267	6,51	19,09	8	21
<i>Assimilator</i>	8	32,88	7,434	2,628	26,66	39,09	24	46
<i>Converger</i>	6	44,17	1,472	,601	42,62	45,71	42	46
<i>Accomodator</i>	11	24,27	7,989	2,409	18,91	29,64	14	40

Berdasarkan tabel 2 tersebut menunjukkan bahwa total sampel penelitian 30 siswa kelas XI IPS di SMAN 90 Jakarta diperoleh nilai rata-rata (*mean*) kemampuan pemecahan masalah siswa tipe *diverger* 12,80 standar deviasi sebesar 5,070 nilai minimum sebesar 8 dan nilai maksimum sebesar 21. Tipe *assimilator* memperoleh nilai rata-rata sebesar 32,88, standar deviasi sebesar 7,434 nilai minimum sebesar 24 dan nilai maksimum sebesar 46. Tipe *converger* memperoleh nilai rata-rata sebesar 44,17 standar deviasi sebesar 1,472 nilai minimum sebesar 42 dan nilai maksimum sebesar

Tipe *accomodator* memperoleh nilai rata-rata sebesar 24,27 standar deviasi sebesar 7,989 nilai minimum sebesar 14 dan nilai maksimum sebesar 40. Sedangkan nilai rata-rata keseluruhannya yaitu 28,63 standar deviasi yaitu sebesar 12,40 nilai minimum sebesar 8 dan nilai maksimumnya sebesar 46.

Table 3. Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa

Indikator	Soal	Diagram								
Memahami dan mengeksplorasi masalah	1,2	<table border="1"> <tr><td>Diverger</td><td>1</td></tr> <tr><td>Assimilator</td><td>2,63</td></tr> <tr><td>Converger</td><td>4,33</td></tr> <tr><td>Accomodator</td><td>2</td></tr> </table>	Diverger	1	Assimilator	2,63	Converger	4,33	Accomodator	2
Diverger	1									
Assimilator	2,63									
Converger	4,33									
Accomodator	2									
Menemukan strategi	3,4,5	<table border="1"> <tr><td>Diverger</td><td>1,2</td></tr> <tr><td>Assimilator</td><td>2,5</td></tr> <tr><td>Converger</td><td>2,83</td></tr> <tr><td>Accomodator</td><td>2,09</td></tr> </table>	Diverger	1,2	Assimilator	2,5	Converger	2,83	Accomodator	2,09
Diverger	1,2									
Assimilator	2,5									
Converger	2,83									
Accomodator	2,09									
Menggunakan strategi untuk pemecahan masalah	6,7,8	<table border="1"> <tr><td>Diverger</td><td>1,56</td></tr> <tr><td>Assimilator</td><td>3,8</td></tr> <tr><td>Converger</td><td>4,7</td></tr> <tr><td>Accomodator</td><td>2,855</td></tr> </table>	Diverger	1,56	Assimilator	3,8	Converger	4,7	Accomodator	2,855
Diverger	1,56									
Assimilator	3,8									
Converger	4,7									
Accomodator	2,855									
Melihat kembali dan melakukan refleksi terhadap solusi yang diperoleh.	9,10	<table border="1"> <tr><td>Diverger</td><td>1,6</td></tr> <tr><td>Assimilator</td><td>4</td></tr> <tr><td>Converger</td><td>5</td></tr> <tr><td>Accomodator</td><td>3,36</td></tr> </table>	Diverger	1,6	Assimilator	4	Converger	5	Accomodator	3,36
Diverger	1,6									
Assimilator	4									
Converger	5									
Accomodator	3,36									

Setelah data diketahui berdistribusi normal dan memiliki varian homogen, selanjutnya dilakukan uji *anova*. Uji *anova* dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa ditinjau dari gaya belajar menurut David Kolb

Table 4. Hasil Uji One Way Anova

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	3054,277	3	1018,092	23,246	,000
Within Groups	1138,690	26	43,796		
Total	4192,967	29			

Berdasarkan tabel 4 tersebut menunjukkan bahwa nilai $F_{hitung} > F_{tabel} = 23,246 > 2,98$, maka tolak H_0 artinya perbedaan nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa yang signifikan antara gaya belajar *diverger*, *assimilator*, *converger*, dan *accomodator*. Jika berdasarkan signifikannya maka $(sig) < \alpha$ adalah $0,00 < 0,05$ yang artinya sama yaitu ada perbedaan nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa yang signifikan antara gaya belajar *diverger*, *assimilator*, *converger*, dan *accomodator*.

Uji lanjut *anova* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa antara gaya belajar *diverger*, *assimilator*, *converger*, dan *accomodator*. Tabel 5 menunjukkan hasil uji lanjut *anova*.

Table 5. Hasil Uji Multiple Comparisons

(I) Gaya Belajar Kolb	(J) Gaya Belajar Kolb	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
Tukey HSD	<i>Assimilator</i>	-20,075*	3,773	,000	-30,42	-9,73
	<i>Converger</i>	-31,367*	4,007	,000	-42,36	-20,37
	<i>Accomodator</i>	-11,473*	3,569	,017	-21,26	-1,68
<i>Assimilator</i>	<i>Diverger</i>	20,075*	3,773	,000	9,73	30,42
	<i>Converger</i>	-11,292*	3,574	,020	-21,10	-1,49
	<i>Accomodator</i>	8,602*	3,075	,044	,17	17,04
<i>Converger</i>	<i>Diverger</i>	31,367*	4,007	,000	20,37	42,36
	<i>Assimilator</i>	11,292*	3,574	,020	1,49	21,10
	<i>Accomodator</i>	19,894*	3,359	,000	10,68	29,11
<i>Accomodator</i>	<i>Diverger</i>	11,473*	3,569	,017	1,68	21,26
	<i>Assimilator</i>	-8,602*	3,075	,044	-17,04	-,17
	<i>Converger</i>	-19,894*	3,359	,000	-29,11	-10,68

*. The mean difference is significant at the 0.05 level.

Berdasarkan tabel 5 tersebut menunjukkan tipe gaya belajar *diverger* terlihat bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa memiliki perbedaan dengan tipe gaya belajar *assimilator* yaitu dengan signifikan 0, dengan tipe gaya *converger* yaitu dengan signifikan 0 dan dengan tipe gaya belajar *accomodator* yaitu dengan signifikan 0,017. Artinya kemampuan pemecahan masalah siswa dengan tipe gaya belajar *diverger* memiliki perbedaan yang signifikan dengan kemampuan pemecahan masalah pada tipe gaya belajar *assimilator*, *converger*, dan *accomodator*.

Tipe gaya belajar *assimilator* terlihat bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa memiliki perbedaan dengan tipe gaya belajar *diverger* yaitu dengan signifikan 0, dengan tipe gaya *converger* yaitu dengan

signifikan 0,02 dan dengan tipe gaya belajar *accomodator* yaitu dengan signifikan 0,044. Artinya kemampuan pemecahan masalah siswa dengan tipe gaya belajar *assimilator* memiliki perbedaan yang signifikan dengan kemampuan pemecahan masalah pada tipe gaya belajar *diverger*, *converger*, dan *accomodator*.

Tipe gaya belajar *coverger* terlihat bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa memiliki perbedaan dengan tipe gaya belajar *diverger* yaitu dengan signifikan 0, dengan tipe gaya belajar *assimilator* yaitu dengan signifikan 0,02 dan dengan tipe gaya belajar *accomodator* yaitu dengan signifikan 0. Artinya kemampuan pemecahan masalah siswa dengan tipe gaya belajar *converger* memiliki perbedaan yang signifikan dengan kemampuan pemecahan masalah pada tipe gaya belajar *diverger*, *assimilator*, dan *accomodator*.

Tipe gaya belajar *accomodator* terlihat bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa memiliki perbedaan dengan tipe gaya belajar *diverger* yaitu dengan signifikan 0,017 dengan tipe gaya belajar *assimilator* yaitu dengan signifikan 0,044 dan dengan tipe gaya belajar *converger* yaitu dengan signifikan 0. Artinya kemampuan pemecahan masalah siswa dengan tipe gaya belajar *accomodator* memiliki perbedaan yang signifikan dengan kemampuan pemecahan masalah pada tipe gaya belajar *diverger*, *assimilator*, dan *converger*.

Berdasarkan angket gaya belajar yang disebarakan kepada siswa kelas XI IPS di SMAN 90 Jakarta. Hasil persebaran siswa gaya belajar *accomodator* sebanyak 11 siswa sebesar 36%, gaya belajar *diverger* sebanyak 5 siswa sebesar 17%, gaya belajar *assimilator* sebanyak 8 siswa sebesar 27%, gaya belajar *converger* sebanyak 6 siswa sebesar 20%.

Berdasarkan persebaran data tersebut, sebagian besar siswa memiliki gaya belajar *accomodator* yang memiliki kriteria belajar yaitu terbuka dengan pendapat orang lain, suka belajar secara kelompok, aktif dalam belajar, suka belajar dengan praktek langsung, melaksanakan tugas sesuai ketentuan dan lain sebagainya. Hal tersebut sejalan dengan pandangan Kablan dan Kaya (2013) menyatakan bahwa gaya belajar *accomodator* merupakan kombinasi dari perasaan dan tindakan (*feeling and doing*). Gaya belajar yang menafsirkan pengalaman melalui menghayati sendiri secara konkret dan mentransformasi pengalamannya ke eksperimentas aktif (Marković & Jovanović, 2012). Individu dengan gaya belajar *accomodator* memiliki kemampuan belajar yang baik dari hasil pengalaman nyata yang dilakukannya sendiri, siswa membuat rencana dan melibatkan diri dalam berbagai pengalaman baru yang menantang (Peker & Mirasyedioğlu, 2008).

Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa yang signifikan antara gaya belajar *diverger*, *assimilator*, *converger*, dan *accomodator*. Hal tersebut berdasarkan nilai Fhitung sebesar 23,246 yang lebih besar dari nilai Ftabel yaitu 2,98. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Weiss, Kramarski, dan Talis (2006) menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa berbeda berdasarkan kelompok gaya belajar. Nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa yang tertinggi adalah pada siswa yang bergaya belajar *converger*, karena siswa yang memiliki gaya belajar *converger* dapat dikatakan rajin dan aktif. Hal tersebut berdasarkan karakteristiknya yaitu berpikir logis, berskap sesuai teori, suka melakukan persiapan sebelum belajar, aktif dalam belajar, suka belajar dengan mempraktekkan langsung, melaksanakan tugas sesuai ketentuan dan lain sebagainya (Atkins, Moore, Simon, & Dave, 2001).

Analisis lanjutan menunjukkan rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa tipe gaya belajar *diverger* memiliki perbedaan yang signifikan dengan rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa tipe gaya belajar *assimilator*, *converger*, dan *accomodator*. Rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa tipe gaya belajar *assimilator* memiliki perbedaan yang signifikan dengan rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa tipe gaya belajar *diverger*, *converger*, dan *accomodator*. Rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa tipe gaya belajar *converger* memiliki perbedaan yang signifikan dengan rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa tipe gaya belajar *diverger*, *assimilator*, dan *accomodator*. Rata kemampuan pemecahan masalah siswa tipe gaya belajar *accomodator* memiliki perbedaan yang signifikan dengan rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa tipe gaya belajar *diverger*, *assimilator* dan *converger*.

Setiap gaya belajar memiliki keunggulan tersendiri dan jika siswa mengetahui gaya belajarnya dengan baik maka akan mendapatkan hasil yang baik pula. Setiap siswa memiliki gaya belajarnya masing-masing yaitu *diverger*, *assimilator*, *converger*, dan *accomodator* (Kolb, 1981). Setiap siswa dengan gaya belajar

tertentu memiliki kemampuan pemecahan masalah yang berbeda dengan siswa yang termasuk gaya belajar lainnya, hal tersebut terjadi karena setiap tipe gaya belajar memiliki cara tersendiri dalam belajar yaitu tipe gaya belajar *diverger* belajar dengan berbagi ide dan perasaan, tipe gaya belajar *assimilator* belajar dengan membentuk teori dan menghargai cara memperoleh pengetahuan, tipe gaya belajar *converger* belajar dengan menerapkan dan menguji informasi, sedangkan tipe gaya belajar *accomodator* belajar dengan *trial and error* menyukai peluang baru.

KESIMPULAN

Sebaran gaya belajar siswa pada kelas XI IPS beragam dan tersebar secara merata, dengan tipe gaya belajar *accomodator* yang terbanyak sebesar 36%. Rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa berdasarkan gaya belajar terdapat perbedaan. Rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa yang tertinggi berasal dari kelompok gaya belajar *converger*, sedangkan kelompok gaya belajar *assimilator*, dan *accomodator* memiliki rata-rata kemampuan pemecahan masalah yang sedang dan yang terendah berasal dari gaya belajar *diverger*. Sedangkan hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antar kemampuan pemecahan masalah siswa yang signifikan berdasarkan perbedaan gaya belajar *diverger*, *assimilator*, *converger* dan *accomodator* yaitu dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$. Hasil uji lanjut menunjukkan rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa pada masing-masing gaya belajar memiliki perbedaan yang signifikan antara gaya belajar yang satu dengan gaya belajar yang lainnya.

DAFTAR ACUAN

- Al Shaikh, A. (2015). Learning styles and satisfaction with educational activities among paediatric physicians at King Abdulaziz Medical City Jeddah. *Journal of Taibah University Medical Sciences*, 10(1), 102–108.
<https://doi.org/10.1016/j.jtumed.2015.02.002>
- Anderson, J. (2009). *Mathematics Curriculum Development and the Role of Problem Solving*. ACSA Conference. 1–8.
- Atkins, H., Moore, D., Simon, S., & Dave, H. (2001). Learning Style Theory and Computer Mediated Communication. *Proceedings of World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications*, 71–75.
- Brenner, M. (1994) 'A communication framework for mathematics: exemplary instruction for culturally and linguistically diverse students', in McLeod, B. (ed), *Language and Learning: Educating Linguistically Diverse Students*, Albany, NY, SUNY Press.
- D'Amore, A., James, S., & Mitchell, E. K. L. (2012). Learning styles of first-year undergraduate nursing and midwifery students: A cross-sectional survey utilising the Kolb Learning Style Inventory. *Nurse Education Today*, 32(5), 506–515.
<https://doi.org/10.1016/j.nedt.2011.08.001>
- DePorter, B. & Hernacki, M. (2000). Quantum learning. Bandung: PT. Kaifa.
- Fitriatien, S. R. (2019). Analisis Kesalahan Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Berdasarkan Newman. *JIPMat (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 4(1). 53-64
<https://doi.org/10.26877/jipmat.v4i1.3550>
- Flora Siagian, R. E. (2015). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2), 122–131. <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i2.93>
- Fuad, A. J., & Institut. (2016). 151 meta analisis: deferensiasi gaya belajar dengan metode pembelajaran. 1(2), 151–165. *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi*, 1(2), 151-165.
<https://doi.org/10.33367/psi.v1i2.284>

-
- Ghufron, M. N. dan Rini Risnawita. (2012). *Gaya Belajar: Kajian Teoritik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gogus, A., & Ertek, G. (2016). Learning and Personal Attributes of University Students in Predicting and Classifying the Learning Styles: Kolb's Nine-region Versus Four-region Learning Styles. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 217, 779–789. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.02.145>
- Hamidah, K. N., & Rosyidi, A. H. (2016). Profil penalaran matematika siswa SMP ditinjau dari gaya belajar Kolb. *MATHEdunesa*, 3(5), 210-219.
- Hegde, B., & Meera, B. N. (2012). How do they solve it? An insight into the learner's approach to the mechanism of physics problem solving. *Physical Review Special Topics - Physics Education Research*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.1103/PhysRevSTPER.8.010109>
- Huang, S. C. (2011). Convergent vs. divergent assessment: Impact on college EFL students' motivation and self-regulated learning strategies. *Language Testing*, 28(2), 251–271. <https://doi.org/10.1177/0265532210392199>
- Kablan, Z., & Kaya, S. (2013). Science Achievement in TIMSS Cognitive Domains Based on Learning Styles. *Eurasian Journal of Educational Research*, (53), 97–114. <https://doi.org/10.14689/ejer.2013.53.6>
- Kolb, D. A. (1981). Experiential Learning Theory and The Learning Style Inventory: A Reply to Freedman and Stumpf. *Academy of Management Review*, 6(2), 289–296. <https://doi.org/10.5465/amr.1981.4287844>
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2005). Learning styles and learning spaces: Enhancing experiential learning in higher education. *Academy of management learning & education*, 4(2), 193-212. <https://doi.org/10.5465/amle.2005.17268566>
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2013). The Kolb Learning Style Inventory 4.0 - A Comprehensive Guide to the Theory, *Psychometrics*, Research on Validity and Educational Applications. *Experience Based Learning Systems, Inc.* [https://doi.org/10.1016/S0260-6917\(95\)80103-0](https://doi.org/10.1016/S0260-6917(95)80103-0)
- Kolb, A., & Kolb, D. A. (2012). Kolb's Learning Styles. *Encyclopedia of the Sciences of Learning*. Boston: Springer. https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1428-6_228
- Lin, S. Y., & Singh, C. (2010). Using analogy to solve a three-step physics problem. *AIP Conference Proceedings*, 1289, 29–32. <https://doi.org/10.1063/1.3515228>
- Luqman, M., Akram, M., Farid, S., Khan, W. A., & Warriach, I. A. (2013). An exploration of relationship between perceptual learning styles and achievement goals. *International Journal of Business & Behavioral Sciences*, 3(1), 27–35. Retrieved from <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=plh&AN=101081919&site=eds-live&scope=site>
- Marković, S., & Jovanović, N. (2012). Learning style as a factor which affects the quality of e-learning. *Artificial Intelligence Review*, 38(4), 303–312. <https://doi.org/10.1007/s10462-011-9253-7>
- Metin, M., Yilmaz, G. K., Birişçi, S., & Coskun, K. (2011). Teachers' views about the primary curriculum regarding in-service training variable. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 15, 2832–2836. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.04.198>
- Peker, M., & Mirasyedioğlu, Ş. (2008). Pre-service elementary school teachers' learning styles and attitudes towards mathematics. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 4(1), 21–26. <https://doi.org/10.12973/ejmste/75302>
-

-
- Polya, G. (2019). Heuristic reasoning. *How to Solve It*, 48, 113–114. <https://doi.org/10.1515/9781400828678-039>
- Ramadan. (2011). *an Investigation of the Learning Styles of*. 1(3), 1–6. *The Online Journal Of New Horizons In Education*, Volume 1 No. 1. Hal 1-6.
- Richardo, R., Retno, D., & Saputro, S. (2014). Tingkat Kreativitas Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Divergen Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 2(2), 141–151.
- Sailatul Ilmiyah, M. (2019). Profil Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP pada Materi Peluang Ditinjau dari Gaya Belajar. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)*, 2(2), 50. <https://doi.org/10.26740/jrpipm.v2n2.p50-61>
- Windari, F., Dwina, F. & Suherman. 2014. “Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 8 Padang Tahun Pelajaran 2013/2014 dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Inkuiri”. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 3 No. 2. Hal 25-28.
- Weiss, I., Kramarski, B., & Talis, S. (2006). Effects of multimedia environments on kindergarten children’s mathematical achievements and style of learning. *Educational Media International*, 43(1), 3–17. <https://doi.org/10.1080/09523980500490513>

Pos Bantuan Hukum (Posbakum) di Pengadilan: Wujud Pemenuhan Keadilan Sosial Bagi Masyarakat

Muhamad Zaky Albana^{1*}, Zulfia Hanum Alfi Syahr¹

¹Pusat Penelitian dan Pengembangan Hukum dan Peradilan, Mahkamah Agung RI

ABSTRACT

Access to justice for the society is a mandate from the Constitution of the Republic of Indonesia 1945 Article 28 Paragraph 1 which states that every person shall have the right of recognition, guarantees, protection and certainty before a just law and equal treatment before the law. The provision of legal aid is also contained in Law No. 48 of 2009 on Judicial Power which requires the Court to assist justice seekers and try to overcome all obstacles in order to achieve a simple, fast and low cost trial. Therefore, at every court in Indonesia a legal aid post (Posbakum) is established to help the underprivileged society to gain access to justice and equality before the law. This paper aims to analyze the role of Posbakum as the embodiment of legal aid and the fulfillment of social justice in accordance with the mandate of the fifth precept in Pancasila. It also describes how the obstacles faced by the underprivileged society in obtaining Posbakum services in court. The method used is a qualitative method with data collection techniques through literature studies and interviews, with a normative study of the regulations related to Posbakum services in court. The results showed that the existence of Posbakum is able to provide better access to justice for the underprivileged society. There are still obstacles in the implementation of legal aid in Posbakum related to the lack of human resources, supporting facilities and infrastructure. As well as the challenges of implementing legal aid during the Covid-19 pandemic that is hitting Indonesia.

ABSTRAK

Akses keadilan bagi masyarakat merupakan amanat dari UUDNRI 1945 Pasal 28 Ayat 1 yang menyebutkan bahwa setiap orang berhak atas pengakuan, jaminan, perlindungan dan kepastian hukum yang adil serta perlakuan yang sama di hadapan hukum. Pemberian bantuan hukum juga terdapat dalam Undang-Undang No. 48 Tahun 2009 tentang Kekuasaan Kehakiman yang mewajibkan Pengadilan membantu pencari keadilan dan berusaha mengatasi segala hambatan dan rintangan untuk dapat tercapainya peradilan yang sederhana, cepat, dan biaya ringan. Oleh karenanya, pada setiap Pengadilan di Indonesia dibentuk pos bantuan hukum (Posbakum) guna membantu masyarakat kurang mampu untuk mendapatkan akses keadilan dan kesamaan di hadapan hukum. Tulisan ini bertujuan untuk menganalisa peran posbakum sebagai perwujudan bantuan hukum dan pemenuhan keadilan sosial bagi masyarakat sesuai dengan amanat sila kelima dalam Pancasila. Selain itu, juga dijabarkan bagaimana hambatan-hambatan yang dihadapi masyarakat dalam mendapatkan layanan posbakum di pengadilan. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan teknik pengambilan data melalui studi pustaka dan wawancara, ditambah dengan studi normatif terhadap peraturan-peraturan terkait layanan posbakum di pengadilan. Penelitian menunjukkan bahwa keberadaan posbakum mampu memberikan akses keadilan yang lebih baik bagi masyarakat, terutama bagi kalangan yang kurang mampu. Masih terdapat hambatan dalam pelaksanaan bantuan hukum di posbakum terkait kurangnya sumber daya manusia, sarana dan prasarana pendukung. Serta tantangan pelaksanaan bantuan hukum pada masa pandemi Covid-19 yang sedang melanda Indonesia.

PENGANTAR

Sebagai negara hukum, Indonesia menjunjung tinggi penegakan hukum yang berkeadilan dan sesuai dengan harkat dan martabat manusia. Penegakan hukum yang berkeadilan artinya setiap lapisan masyarakat seharusnya mendapatkan perlakuan yang sama di hadapan hukum (*equality before the law*) dan akses terhadap keadilan (*access to justice*). Hukum yang ada di Indonesia haruslah sejalan dengan Pancasila, kedudukan Pancasila sebagai cita hukum karena kedudukannya sebagai pokok kaidah fundamental negara dan sebagai

CONTACT

zakyalbana@gmail.com
qvia.alfisyahr@gmail.com

KEYWORDS

posbakum, legal aid, court, acces
to justice

KATA KUNCI

posbakum, bantuan hukum,
pengadilan, akses keadilan

panduan terbentuknya hukum nasional. Pancasila sebagai norma tertinggi yang menentukan dasar keabsahan (*legitimacy*) suatu norma hukum dalam sistem norma hukum Republik Indonesia (Arinanto, 2009). Oleh karenanya kedudukan Pancasila sebagai cita hukum tidak hanya berlaku dalam pembentukan hukum saja, tetapi juga dalam proses penegakan hukum di Indonesia termasuk didalamnya pemberian bantuan hukum bagi masyarakat yang membutuhkan.

Pemberian bantuan hukum sebagai bagian dari akses keadilan bagi masyarakat, secara implisit dijabarkan dalam Pasal 28D Ayat 1 UUD 1945 yang menyatakan bahwa “Setiap orang berhak atas pengakuan, jaminan, perlindungan, dan kepastian hukum yang adil serta perlakuan yang sama di hadapan hukum”. Konsekuensinya, negara wajib memenuhi hak warga masyarakat dengan mengadakan suatu sistem pemberian bantuan hukum guna memenuhi hak-hak masyarakat untuk mendapatkan kepastian hukum dan perlakuan yang sama di hadapan hukum. Penyelenggaraan bantuan hukum oleh negara tidak hanya sebagai kewajiban konstitusi, hal itu juga dapat dipandang sebagai wujud pemenuhan sila kelima dari Pancasila yakni “keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia”. Keadilan sosial menuntut bahwa manfaat-manfaat sosial yang tersedia di masyarakat harus didistribusikan sedemikian rupa sehingga menyentuh anggota masyarakat yang paling kurang beruntung (Purwaendah, 2019). Dengan kata lain, prinsip-prinsip pemberian bantuan hukum haruslah memberikan manfaat bagi semua lapisan masyarakat terutama bagi masyarakat kurang mampu dan masyarakat yang awam terhadap hukum.

Agar pemberian bantuan memiliki arah tujuan dan program yang jelas, pemerintah kemudian mengeluarkan Undang-Undang No. 16 Tahun 2011 Tentang Bantuan Hukum (UU Bantuan Hukum). Pada Pasal 3 disebutkan bahwa tujuan dari penyelenggaraan bantuan hukum adalah untuk menjamin dan memenuhi hak bagi penerima bantuan hukum untuk mendapatkan akses keadilan, mewujudkan hak konstitusional segala warga negara sesuai dengan prinsip persamaan kedudukan di dalam hukum, menjamin kepastian penyelenggaraan bantuan hukum dilaksanakan secara merata di seluruh wilayah Negara Republik Indonesia dan mewujudkan peradilan yang efektif, efisien, dan dapat dipertanggungjawabkan. Permasalahannya adalah peran pemerintah dalam hal ini Kementerian Hukum dan HAM pada proses pemberian bantuan hukum hanya bertugas untuk mengawasi penyelenggaraan bantuan hukum, melakukan verifikasi dan akreditasi terhadap lembaga bantuan hukum atau organisasi kemasyarakatan. Sementara pada pasal 1 Angka 3 Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 42 Tahun 2013 Tentang Syarat Dan Tata Cara Pemberian Bantuan Hukum Dan Penyaluran Dana Bantuan Hukum untuk pemberi bantuan hukum diserahkan kepada lembaga bantuan hukum atau organisasi kemasyarakatan yang memberi layanan bantuan hukum.

Menurut A.A Gayo dalam penelitiannya mengenai optimalisasi pelayanan bantuan hukum bagi masyarakat miskin, Masih banyak masyarakat miskin yang bermasalah dengan hukum belum mendapatkan keadilan melalui pemberian bantuan hukum sebagaimana tujuan dibentuknya UU Bantuan Hukum dan aturan pelaksanaannya, dikarenakan masih kecilnya anggaran per kasus yang diberikan kepada Organisasi Bantuan Hukum (OBH), berbelit-belitnya mekanisme, prosedur, kurangnya sosialisasi dan belum adanya standar pedoman sebagai acuan yang lengkap bagi pihak-pihak yang terlibat dalam penyelenggaraan pelayanan bantuan hukum bagi masyarakat miskin (Gayo, 2020). Artinya sejak diundangkannya UU Bantuan Hukum pada tahun 2011, implementasi pemberian bantuan hukum di Indonesia masih belum terlaksana dengan optimal. Masalah-masalah yang terjadi menjadi bukti bahwa pemberian bantuan hukum belum dapat mewujudkan keadilan sosial sebagaimana yang dicita-citakan oleh Pancasila.

Walaupun UU Bantuan Hukum secara eksplisit mengamanahkan Kementerian Hukum dan HAM untuk mengelola pemberian bantuan hukum di Indonesia, Mahkamah Agung RI sebagai salah satu pemegang kekuasaan tertinggi kehakiman juga memiliki kepedulian dalam memberikan bantuan hukum kepada masyarakat yang membutuhkan. Melalui Peraturan Mahkamah Agung No. 1 Tahun 2014 Tentang Pedoman Pemberian Layanan Hukum Bagi Masyarakat Tidak Mampu di Pengadilan, Mahkamah Agung RI mewajibkan seluruh lingkungan peradilan untuk membentuk pos bantuan hukum (posbakum) sebagai tempat bagi masyarakat pencari keadilan untuk mendapatkan bantuan hukum di pengadilan. Terbentuknya posbakum menjadi bukti bahwa negara tidak hanya bertugas untuk mengawasi dan mengatur proses pemberian bantuan hukum, tetapi juga ikut secara langsung dalam pemberian bantuan hukum kepada masyarakat.

Masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah untuk mewujudkan keadilan sosial bagi masyarakat

Indonesia utamanya dalam bidang hukum, diperlukan suatu implementasi konkrit dalam pemberian bantuan hukum yang dilakukan oleh negara sesuai dengan amanat konstitusi UUD NRI 1945. Oleh karenanya, keberadaan posbakum seyogyanya menjadi wadah dalam perwujudan keadilan sosial bagi masyarakat. Untuk itu penelitian ini penting dilakukan mengingat posbakum di pengadilan seharusnya mampu memberikan akses keadilan yang lebih baik bagi masyarakat. Masyarakat harus merasakan manfaat dari bantuan hukum di posbakum sehingga keberadaannya menjadi bagian penting yang tidak terpisahkan dari perwujudan keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggabungkan metode penelitian sosial dengan penelitian hukum. Selain melihat bagaimana implementasi bantuan hukum yang sebenarnya, penelitian ini juga mengkaji kaidah-kaidah hukum yang ada mengenai dasar hukum dari eksistensi posbakum di pengadilan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan studi kepustakaan. Untuk melengkapinya dilakukan juga metode penelitian hukum normatif yang dilakukan dengan menganalisa bahan-bahan hukum dan isu-isu hukum terkait permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian hukum normatif adalah pendekatan undang-undang (*statute approach*) dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*). Pendekatan undang-undang digunakan untuk menelaah semua peraturan perundang-undangan yang terkait dengan masalah penelitian yang diteliti. Sedangkan pendekatan konseptual digunakan dalam menelaah pengertian hukum dan konsep yang diteliti sehingga keduanya menjadi saling terkait. Penelitian ini menggunakan bahan hukum primer berupa peraturan-perundangan yang berkaitan dengan bantuan hukum yakni Undang-Undang No. 16 Tahun 2011 Tentang Bantuan Hukum dan Peraturan Mahkamah Agung No. 1 Tahun 2014 Tentang Pedoman Pemberian Layanan Hukum Bagi Masyarakat Tidak Mampu di Pengadilan. Sedangkan bahan hukum sekunder yang digunakan terkait penelitian ini berasal dari jurnal ilmiah, buku hukum, pendapat ahli tentang hukum dan website resmi pemerintah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bantuan Hukum dan Akses Keadilan

Berperkara di pengadilan, baik itu sebagai penggugat atau pemohon apalagi bila berstatus tergugat atau terdakwa masih menjadi momok bagi masyarakat terutama bagi yang kurang mampu atau awam hukum. Terlebih bagi masyarakat kurang mampu yang menganggap berperkara di pengadilan membutuhkan tidak sedikit dana. Jika kita memakai prinsip keadilan sosial maka persamaan perlakuan di hadapan hukum dan akses terhadap keadilan merupakan hak asasi bagi semua kalangan masyarakat termasuk bagi mereka yang kurang mampu. Persamaan di hadapan hukum harus disertai pula dengan persamaan perlakuan (*equal treatment*), salah satu bentuk adanya persamaan perlakuan adalah pemberian bantuan hukum kepada fakir miskin, di mana tidak hanya orang mampu yang dapat memperoleh pembelaan dari advokat atau pembela umum tetapi juga fakir miskin dalam rangka memperoleh keadilan (Winarta, 2009). Praktek penegakan hukum di Indonesia masih mencerminkan ketidakadilan antara kepentingan fakir miskin dan orang mampu. Fakir miskin masih sering mendapat perlakuan yang tidak adil seperti penyiksaan, perlakuan kasar yang tidak manusiawi, dan perendahan harkat dan martabat manusia dari para aparat penegak hukum (Winarta, 2009).

Akses keadilan tidak hanya menjadi isu nasional saja, tetapi juga telah menjadi perhatian dunia internasional. Pada Deklarasi Universal Hak Asasi Manusia dalam Pasal 7 disebutkan bahwa “Semua orang sama di depan hukum dan berhak atas perlindungan hukum yang sama tanpa diskriminasi. Semua berhak atas perlindungan yang sama terhadap setiap bentuk diskriminasi yang bertentangan dengan Deklarasi ini, dan terhadap segala hasutan yang mengarah pada diskriminasi semacam ini”. Sejalan dengan itu, Kovenan Internasional tentang Hak-Hak Sipil dan Politik (*International Covenant on Civil and Political Rights* (ICCPR) yang telah diratifikasi oleh Pemerintah Indonesia pada 30 September Tahun 2005 dalam Pasal 14 ayat (3) huruf (d) ICCPR

menyebutkan bahwa setiap orang berhak untuk mendapatkan bantuan hukum demi kepentingan keadilan dan tanpa membayar jika tidak memiliki dana yang cukup untuk membayarnya. Akses keadilan juga dicantumkan dalam Sustainable Development Goals (SDGs) Indonesia pada tujuan ke 16 yaitu mendukung masyarakat yang damai dan inklusif untuk pembangunan berkelanjutan, menyediakan akses terhadap keadilan bagi semua dan membangun institusi-institusi yang efektif, akuntabel dan inklusif di semua level (SDG's, 2017).

Bantuan hukum diartikan sebagai jasa hukum yang khusus diberikan kepada fakir miskin yang memerlukan pembelaan secara cuma-cuma, baik diluar maupun didalam pengadilan, secara pidana, perdata dan tata usaha negara dari seseorang yang mengerti seluk beluk pembelaan hukum, asas-asas dan kaidah hukum serta hak asasi manusia (SDG's, 2017). Sedangkan menurut UU Bantuan Hukum, bantuan hukum adalah jasa hukum yang diberikan oleh pemberi bantuan hukum secara cuma-cuma kepada penerima bantuan hukum yang meliputi masalah hukum keperdataan, pidana, dan tata usaha negara baik litigasi maupun nonlitigasi. Sebagaimana tercantum dalam konsideran UU Bantuan Hukum "bahwa negara bertanggung jawab terhadap pemberian bantuan hukum bagi orang miskin sebagai perwujudan akses terhadap keadilan". Secara khusus UU Bantuan Hukum memberikan perhatian terhadap masyarakat kurang mampu yang sering kali termarginalkan ketika harus berhadapan dengan hukum. Walaupun tidak dapat di generalisasi bahwa untuk mencapai suatu keadilan hanyalah milik orang yang secara finansial mampu, akan tetapi untuk mengakses pembelaan hukum dari advokat ataupun misalnya ketika harus mengikuti proses perkara dari awal sampai keluarnya putusan. Tentu tidak sedikit biaya yang harus dikeluarkan seperti untuk biaya transportasi ke pengadilan, menghadirkan saksi ahli ke persidangan, membayar panjar biaya perkara, membayar pengacara dan lain sebagainya. Jika melihat hal itu maka bantuan hukum dan akses keadilan merupakan dua hal yang tidak terpisahkan dan terkait satu sama lain. Oleh karenanya dalam reformasi hukum seharusnya memberikan prioritas khusus terhadap kelompok masyarakat miskin dan terpinggirkan (*Strategi Nasional Akses Pada Keadilan 2016-2019*, 2016).

Konferensi Nasional Bantuan Hukum I yang diadakan di Jakarta menyebutkan terdapat berbagai tantangan yang harus diatasi dalam rangka mewujudkan bantuan hukum sebagai akses keadilan bagi masyarakat, antara lain (*Perluasan Akses Keadilan Melalui Optimalisasi Layanan Bantuan Hukum Yang Berkualitas*, 2019):

- a. Kebijakan bantuan hukum belum menjangkau dan meluas pada perwujudan akses keadilan yang menyeluruh, baik dari sisi jumlah dan persebaran pemberi layanan bantuan hukum, penerima bantuan hukum, penyelenggara bantuan hukum di daerah, bentuk kegiatan bantuan hukum, serta dari sisi besaran anggaran bantuan hukum;
- b. Pelaksanaan kebijakan bantuan hukum tidak diikuti dengan kepastian kualitas pemberian layanan, baik terkait dengan standar layanan bantuan hukum, pendidikan pemberi bantuan hukum, verifikasi dan akreditasi, pemanfaatan teknologi penunjang, dan pengawasan;
- c. Belum efektifnya sinergi antara penyelenggara dan sumber daya bantuan hukum, baik yang berasal dari sektor publik maupun privat untuk mengoptimalkan kebijakan bantuan hukum yang berorientasi pada akses keadilan.

Sebagai perbandingan, sejak diundangkannya UU Bantuan Hukum, tidak sedikit anggaran yang digelontorkan pemerintah guna mendukung program bantuan hukum di Indonesia. Pada tahun 2021 pemerintah melalui Badan Pembinaan Hukum Nasional (BPHN) Kementerian Hukum dan HAM mengalokasikan Rp. 53.679.900.000,00 untuk mendukung program bantuan hukum di Indonesia (BPHN, n.d.). Persoalan lain yang dihadapi adalah dimana jumlah organisasi bantuan hukum yang terakreditasi dan penyebarannya merata di seluruh kabupaten kota masih sangat kurang sehingga akses masyarakat di daerah terhadap organisasi bantuan hukum ini sangat sulit, ditambah lagi dana yang diberikan juga sangat terbatas sehingga sangat sulit jika organisasi bantuan hukum di kabupaten/kota lain harus memberikan bantuan hukum di kabupaten/kota yang lain (Gayo, 2020). Jika demikian yang terjadi, maka harapan agar bantuan hukum dapat membantu masyarakat untuk menggapai akses keadilan yang lebih baik belum akan tercapai. Masyarakat terutama yang kurang mampu dan awam hukum tetap tidak dapat menjangkau akses keadilan ketika terpaksa harus menghadapi permasalahan hukum di ranah pengadilan.

Posbakum Sebagai Wujud Keadilan Sosial

Jaminan atas hak konstitusional tentang bantuan hukum juga tertuang pada Undang-Undang No. 48 Tahun 2009 Tentang Kekuasaan Kehakiman. Pasal 4 Ayat (2) Undang-Undang No. 48 Tahun 2009 menyebutkan bahwa "Pengadilan membantu pencari keadilan dan berusaha mengatasi segala hambatan dan rintangan untuk

dapat tercapainya peradilan yang sederhana, cepat, dan biaya ringan”. Oleh karenanya pada setiap pengadilan di Indonesia, bantuan hukum dapat diperoleh melalui Pos Bantuan Hukum (posbakum) yang menjamin warga negara khususnya bagi orang atau kelompok masyarakat tidak mampu untuk mendapatkan akses keadilan dan kesamaan di hadapan hukum. Asas sederhana, cepat dan berbiaya ringan dimaksudkan untuk memudahkan masyarakat mengakses keadilan tanpa harus melalui proses yang berbelit-belit, menghabiskan waktu, tenaga dan biaya. Meskipun sejatinya pemberian bantuan hukum bukanlah merupakan tugas dan fungsi dari organisasi kehakiman seperti Mahkamah Agung. Akan tetapi demi memfasilitasi masyarakat untuk mendapatkan layanan yang berbasis pada asas sederhana, cepat dan berbiaya murah, maka pembentukan posbakum di pengadilan bukanlah sesuatu yang menyalahi aturan.

Melihat permasalahan yang telah dibahas sebelumnya, keberadaan posbakum dapat memperkuat program bantuan hukum di Indonesia. Walaupun sesungguhnya keberadaan posbakum bukanlah hal baru di pengadilan. Posbakum sendiri telah eksis di pengadilan sejak tahun 1979 atas prakarsa advokat Yan Apul Girsang dan Ketua Pengadilan Negeri Jakarta Timur-Utara Bismar Siregar (Pangaribuan, 2016). Secara kelembagaan resmi, eksistensi posbakum mendapat payung hukum pertama kali melalui Surat Edaran Mahkamah Agung No. 10 Tahun 2010 Tentang Pedoman Pemberian Bantuan Hukum. Kemudian surat edaran tersebut di bakukan menjadi peraturan resmi melalui Peraturan Mahkamah Agung No. 1 Tahun 2014 Tentang Pedoman Pemberian Layanan Hukum Bagi Masyarakat Tidak Mampu di Pengadilan yang mewajibkan seluruh pengadilan negeri, pengadilan agama dan pengadilan tata usaha negara untuk membentuk posbakum.

Posbakum di pengadilan memberikan layanan bantuan hukum yang diatur dalam Pasal 25 Perma No. 1 Tahun 2014 sebagai berikut:

- a. Pemberian informasi, konsultasi atau advis hukum
- b. Bantuan pembuatan dokumen hukum yang dibutuhkan
- c. Penyediaan informasi daftar Organisasi bantuan hukum sebagaimana dimaksud dalam UU No 16 Tahun 2011 Tentang Bantuan Hukum atau organisasi bantuan hukum atau advokat lainnya yang dapat memberikan bantuan hukum cuma-cuma.

Bagi masyarakat kurang mampu sendiri, keberadaan posbakum pengadilan dapat memudahkan mereka dalam mendapatkan informasi, konsultasi maupun advis hukum serta pembuatan dokumen-dokumen hukum yang mungkin terasa asing, apalagi banyak istilah-istilah hukum yang sukar dimengerti oleh masyarakat awam. Selain itu keberadaan posbakum juga memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk mencari bantuan dari advokat untuk beracara di pengadilan. Ketentuan Peraturan Mahkamah Agung No. 1 Tahun 2014 tidak lagi memuat layanan bantuan hukum berupa pendampingan dalam berperkara bagi masyarakat tidak mampu. Layanan posbakum saat ini ruang lingkup layanannya hanya terbatas pada saat akan berperkara di pengadilan. Penghilangan ini sebagai wujud penyesuaian atas pengaturan mengenai bantuan hukum yang diselenggarakan oleh Kementerian Hukum dan HAM berdasarkan ketentuan UU Bantuan Hukum. Bantuan hukum yang ditawarkan oleh posbakum bukanlah hanya sekedar pelembagaan pelayanan hukum untuk masyarakat miskin tetapi merupakan sebuah rangkaian tindakan dalam bantuan hukum secara menyeluruh baik dalam litigasi maupun non litigasi. Bantuan hukum tersebut dijadikan sebagai kekuatan pendorong ke arah tercapainya perombakan tatanan sosial sehingga ada pola hubungan yang lebih adil (Yayasan Lembaga Bantuan Hukum Indonesia (YLBHI), 2014). Hal ini sejalan dengan perwujudan keadilan sosial sebagaimana yang termaktub dalam Pancasila sebagai dasar negara Indonesia. Keadilan yang dimaksud tidak hanya terbatas pada kesamaan perlakuan di hadapan hukum, tetapi juga mengenai sikap moral yang benar terkait dengan hubungan antar manusia dalam kehidupan bersama di dalam masyarakat atau negara (Sumadi, 2015). Keadilan dalam arti tersebut bisa contokan bahwa bukan hanya yang tidak bersalah saja yang diberi akses keadilan, tetapi juga para terdakwa pada perkara pidana juga membutuhkan bantuan hukum. Atau bukan hanya masyarakat kurang mampu saja, tetapi masyarakat yang awam hukum juga dapat menerima bantuan hukum.

Prinsip-prinsip keadilan sosial telah diaplikasikan dalam pemberian layanan oleh posbakum di pengadilan. Sebagaimana disebutkan dalam Peraturan Mahkamah Agung No. 1 Tahun 2014 Pasal 30 huruf a dan b, “Dalam memberikan layanan pemberi layanan posbakum pengadilan dilarang, untuk:

- a. Membedakan perlakuan terhadap penerima layanan posbakum pengadilan berdasarkan jenis kelamin,

agama, politik, keturunan, ras atau latar belakang sosial dan budaya

- b. Melakukan diskriminasi terhadap penerima layanan posbakum pengadilan karena yang bersangkutan penyandang disabilitas, perempuan, anak-anak atau orang lanjut usia.”

Aturan tersebut mengandung makna bahwa layanan posbakum di pengadilan haruslah diberikan secara berkeadilan tanpa memandang status, gender, agama, suku dan perbedaan sosial lainnya. Larangan untuk mendiskriminasi penyandang disabilitas, anak-anak dan orang tua memperhatikan bahwa masyarakat pencari keadilan bukan hanya dari mereka yang sehat secara fisik atau di usia produktif. Artinya layanan posbakum di pengadilan bebas dari sekat-sekat sosial yang mungkin masih terdapat dalam masyarakat. Dengan demikian keadilan sosial tidak hanya dimaknai sebagai slogan saja tetapi juga telah diaplikasikan dalam tataran peraturan dan praktik di lapangan. Hal ini juga sejalan dengan Pasal 17 Undang-Undang No. 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia yang menyebut bahwa setiap orang, tanpa diskriminasi berhak untuk memperoleh keadilan dengan mengajukan permohonan, pengaduan, dan gugatan dalam perkara pidana, perdata maupun administrasi serta diadili melalui proses peradilan yang bebas dan tidak memihak, sesuai dengan hukum acara yang menjamin pemeriksaan yang objektif oleh hakim yang jujur dan adil untuk memperoleh putusan yang adil dan benar.

Akan tetapi, pelaksanaan layanan posbakum di pengadilan juga menghadapi tantangan dan hambatan baik itu dari faktor internal maupun eksternal. Beberapa hambatan yang berasal dari faktor internal antara lain masih terdapat pengadilan yang tidak memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk tempat pelayanan posbakum. Anggaran yang dimiliki pengadilan untuk menjalankan posbakum juga disebut cukup minim sehingga layanan yang diberikan kurang maksimal. Selain itu, masih terdapat beberapa pengadilan agama yang belum memiliki posbakum dikarenakan faktor sarana prasarana dan anggaran. Sedangkan dari faktor eksternal antara lain masih kurangnya sosialisasi kepada masyarakat mengenai keberadaan posbakum sehingga banyak yang belum mengetahui adanya posbakum. Sumber daya manusia dari kalangan advokat dan paralegal yang masih minim terutama pada pengadilan-pengadilan yang terletak di daerah terpencil. Selain itu pandemi Covid-19 yang saat ini melanda Indonesia juga cukup memberikan dampak pada layanan bantuan hukum di posbakum. Hal ini terjadi karena bagi masyarakat yang ingin mendapatkan jasa bantuan hukum melalui posbakum masih harus mendatangi langsung posbakum yang letaknya di dalam gedung pengadilan. Sampai saat ini belum dibentuk layanan bantuan hukum melalui posbakum yang dapat diakses secara daring tanpa harus bertatap muka secara langsung.

KESIMPULAN

Masyarakat kurang mampu sangat rentan terhadap ketidakberdayaan mendapatkan akses dalam memperoleh keadilan maupun layanan hukum. UU Bantuan Hukum secara umum telah mengatur pemberian bantuan hukum oleh lembaga swadaya masyarakat maupun lembaga bantuan hukum. Keberadaan posbakum di pengadilan melengkapi upaya pemberian bantuan hukum guna memenuhi hak konstitusional warga negara dan memberikan akses keadilan yang lebih baik. Kehadiran Posbakum mampu mengakomodasi masyarakat kuraang mampu/awam hukum yang ditengarai termarginalkan untuk mendapatkan akses keadilan dan layanan proses hukum di pengadilan. Posbakum pengadilan yang dikelola dengan benar sesuai aturan-aturan dalam Perma No. 1 Tahun 2014 sudah efektif dalam pemenuhan keadilan sosial di Indonesia.

Walaupun tidak dapat dipungkiri dalam beberapa praktik masih terdapat kelemahan-kelemahan yang ditemui, seperti petugas posbakum pengadilan yang datang terlambat, penggunaan mahasiswa atau advokat magang yang secara kualitas hasil kerja masih belum sesuai dengan harapan masyarakat, belum tersedianya posbakum pengadilan di beberapa pengadilan maupun fasilitas posbakum pengadilan yang masih belum sesuai dengan standar yang disyaratkan. Selain itu kondisi pandemi Covid-19 yang melanda Indonesia memaksa masyarakat untuk melakukan pembatasan sosial dan fisik sehingga mempengaruhi layanan posbakum yang dilakukan di gedung pengadilan secara langsung. Untuk itu perlu adanya fasilitasi layanan posbakum secara daring (*online*) untuk memudahkan masyarakat mengakses posbakum. Terlebih sejak masa pandemi, pengadilan telah melakukan inovasi dengan melaksanakan sidang secara daring (*e-court*), oleh karenanya pemberian layanan posbakum tidaklah mustahil dapat dilakukan tanpa harus bertatap muka secara langsung.

DAFTAR ACUAN

- Arinanto, S. (2009). Negara Hukum dalam Perspektif Pancasila. *Kongres Pancasila Dalam Berbagai Perspektif, Sekretariat Jenderal Mahkamah Konstitusi*, 207.
- BPHN. (n.d.). *No Title*. <https://sidbankum.bphn.go.id/>
- Gayo, A. A. (2020). Optimalisasi Pelayanan Bantuan Hukum Bagi Masyarakat Miskin. *De Jure*, 20(3), 431.
- Pangaribuan, L. M. P. (2016). *Pengadilan Hakim dan Advokat*. Pustaka Kemang.
- Perluasan Akses Keadilan Melalui Optimalisasi Layanan Bantuan Hukum Yang Berkualitas*. (2019).
- Purwaendah, E. K. (2019). Konsep Keadilan Ekologi Dan Keadilan Sosial Dalam Sistem Hukum Indonesia Antara Idealisme Dan Realitas. *Jurnal Komunikasi Hukum*, 5(2), 146.
- SDG's. (2017). *No Title*. <https://www.sdg2030indonesia.org/page/24-tujuan-enambelas>
- Strategi Nasional Akses Pada Keadilan 2016-2019*. (2016). Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional/BAPPENAS RI.
- Sumadi, A. F. (2015). Hukum dan Keadilan Sosial dalam Perspektif Hukum Ketatanegaraan. *Jurnal Konstitusi*, 12(4), 857.
- Winarta, F. H. (2009). *Hak Konstitusional Fakir Miskin Untuk Memperoleh Bantuan Hukum*.
- Yayasan Lembaga Bantuan Hukum Indonesia (YLBHI). (2014). *Panduan Bantuan Hukum Di Indonesia*. Yayasan Obor Indonesia.

IMPLEMENTASI GERAKAN LITERASI DIGITAL BERBASIS SEKOLAH MELALUI APLIKASI *KIPIN SCHOOL* DI SMA LABSCHOOL UNESA 1

Mega Sasmita^{1*}, M. Insi Dhiaulhaq², M. Dandy Prasetyo³, Rugaiyah⁴
¹UNJ, Indonesia

ABSTRACT

The KIPIN School (Kios Pintar) School 4.0 application is a mobile application for schools that want to implement digital-based learning (DigiSchool) easily, cheaply and fun. This study aims to determine the effectiveness of using the Kipin School application, students' critical abilities in using information and communication technology (digital literacy), and students' cognitive abilities in understanding information through reading. The research method used is interviews with three informants, namely the principal, and two teachers. In this study, researchers examined the School-Based Digital Literacy Movement through the Kipin School Application at SMA Labschool Unesa 1. This school was chosen because researchers viewed SMA Labschool UNESA 1 as meeting the standards because it had implemented school digital literacy activities, namely the KIPIN School application. The findings show that overall students have basic skills in using the internet, they are able to find and retrieve information from the internet, and use it effectively.

ABSTRAK

Aplikasi KIPIN School (Kios Pintar) School 4.0 adalah Mobile aplikasi untuk sekolah-sekolah yang ingin menerapkan pembelajaran berbasis digital (DigiSchool) dengan mudah, murah dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan aplikasi Kipin School, kemampuan kritis siswa dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (literasi digital), serta kemampuan kognitif siswa dalam memahami informasi melalui bacaan. Metode penelitian yang digunakan yaitu wawancara pada tiga orang informan, yaitu kepala sekolah, dan dua orang guru. Dalam penelitian ini, peneliti mengkaji tentang Gerakan Literasi Digital Berbasis Sekolah Melalui Aplikasi *Kipin School* di SMA Labschool Unesa 1. Sekolah ini dipilih karena peneliti memandang SMA Labschool UNESA 1 sudah memenuhi standar karena telah menerapkan kegiatan literasi digital sekolah yaitu aplikasi KIPIN School. Hasil temuan diketahui bahwa secara keseluruhan peserta didik memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan internet, mereka mampu menemukan dan mengambil informasi dari internet, serta menggunakannya secara efektif

CONTACT
ACT
megassmita@gmail.com

KEYWORDS
Literasi Digital,
Gerakan Literasi, Aplikasi Kipin
School

PENDAHULUAN

Perubahan zaman menyebabkan terjadinya perubahan tuntutan pendidikan. Pendidikan harus mampu memberikan bekal kepada peserta didik mengenai apa yang akan dihadapi di masyarakat dan lingkungannya, sehingga perlu adanya reformasi pendidikan seiring perubahan zaman pada abad 21. Berdasarkan World Economic

Forum 2015, kemampuan literasi merupakan salah satu pilar pendidikan abad 21 yang patut ditekankan pengembangannya. Di dalam bidang pendidikan, teknologi seperti sekarang ini semakin pesat merubah pola dan model pendidikan yang dimana pengetahuan dan informasi selain di tranmisikan secara konvensional dan juga di transmisikan melalui digital seperti email, blog, wordpress, video tutorial dan lain sebagainya (Mukhlisin, Fil Isnaeni et al., 2021). Data statistik tentang penggunaan internet di Indonesia berdasarkan jenjang pendidikan, untuk kategori SD sebesar 9,82%, SMP 35,53%, SMA 61,64%, Diploma/S1 83,97%, S2/S3 87,5% dan tidak sekolah 6,73% (APJII, 2018). Data spesifik penggunaan internet yang dilakukan oleh anak-anak saat mengakses internet adalah bermain game, menonton film/video, berkomunikasi lewat media sosial seperti Facebook, Instagram, Twitter serta chatting melalui WhatsApp (Hanika et al., 2020). Penggunaan media berdasarkan jenjang pendidikan SD sebesar 76,89%, SMP 82,63%, SMA 97,5%, Diploma/S1 97,55%, tidak sekolah 73,3% (Kemenkominfo, 2017). Melihat data tersebut, presentase penggunaan media sosial oleh anak jenjang SMP dan SMA yang notabene disebut sebagai remaja sangat tinggi. Definisi literasi secara umum sering diartikan sebagai kemampuan membaca, meskipun pada dasarnya terdapat berbagai jenis literasi. Seseorang yang memiliki kemampuan literasi akan dapat berinteraksi, berkomunikasi dan mengaktualisasikan dirinya baik dengan lisan maupun tulisan sehingga akan yang menunjang kompetensi lain yang dimiliki seseorang sehingga literasi menjadi aspek penentu kemajuan peradaban suatu bangsa. Secara khusus, kemampuan literasi patut diperhatikan lebih lanjut pengembangannya adalah literasi digital.

Literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat dan mengkomunikasikan konten atau informasi, dengan kecakapan kognitif maupun teknikal (Syaripudin et al., 2017). Literasi digital dianggap sebagai survival skill abad 21 dikarenakan penguasaan literasi digital menjadi medium dari penerapan kompetensi lain pada abad 21 yang kini memasuki *digital age*. Kendati sebagian besar masyarakat pada abad 21 telah menggunakan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari, itu tidak menjamin mereka *digitally literate*. Hal ini karena literasi digital itu tidak hanya kemampuan pengoperasian hardware dan software tetapi kemampuan yang menunjang aktivitas di dunia digital. Literasi digital merujuk pada kemampuan beraktivitas dan berpartisipasi aktif dalam lingkungan digital melalui pengoperasian perangkat digital dengan melibatkan keterampilan kognitif, motorik, sosio-emosional yang kompleks.

Saat ini dalam meningkatkan kemampuan gerakan literasi di sekolah belum begitu membuahkan hasil yang maksimal karena masih rendahnya pendampingan dan pelatihan untuk meningkatkan kesadaran dan kemampuan literasi di kalangan peserta didik (Joyo, 2018). Hadirnya suatu terobosan teknologi digital telah membawa kita ke dalam perubahan yang signifikan dalam kehidupan politik, pendidikan hingga mengenai sosial keagamaan di Indonesia. Gerakan Literasi digital Sekolah ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, mengembangkan kreativitas berpikir siswa serta menumbuhkan integritas siswa. Sehingga diharapkan pada akhirnya peserta didik dapat membuat dari hasil rangkuman tersebut. Agar nantinya dapat menciptakan siswa-siswa hebat yang dapat bersaing di era globalisasi saat ini (Uswatun Khasanah & Herina, 2019). Yang kita ketahui dalam pengembangan literasi digital di sekolah merupakan prasyarat kecakapan hidup abad ke-21 yang harus dikembangkan melalui pendidikan yang terintegrasi mulai dari keluarga, sekolah dan masyarakat. Wilson & Ph (2015) melakukan survey kepada 424 siswa kelas 10 dan 12 di daerah pedesaan Kanada mengenai aktivitas literasi digital dan menemukan bahwa frekuensi kegiatan penggunaan teknologi digital berpotensi meningkat baik di dalam ataupun di luar kelas.

Kemampuan Kritis Siswa dalam Menggunakan Teknologi Informasi

Tantangan hidup di era informasi, akan mempengaruhi tujuan dan praktik pendidikan. Pendidikan dasar untuk abad ke 21 tidak hanya sekedar membaca, menulis dan berhitung, namun juga harus melibatkan keterampilan memecahkan masalah, literasi digital dan teknologi, serta kemampuan berpikir yang dapat membuat manusia bisa memahami teknologi disekitarnya (McTighe dalam Costa, 1985). Lalu juga teknologi informasi dapat diartikan sebagai sejumlah kumpulan sistem informasi, pengguna (*user*), serta manajemennya yang terorganisasi (Turban et al., 1999). Dalam sumber lain, teknologi informasi diartikan sebagai teknologi informatika yang mampu mendukung percepatan dan meningkatkan kualitas informasi, serta percepatan arus informasi ini tidak mungkin lagi dibatasi oleh ruang dan waktu (Wahyudi, 1992).

Dan kita dituntut untuk dapat menggunakan teknologi yang digunakan di sistem teknologi informasi seperti teknologi komputer, teknologi telekomunikasi dan teknologi apapun yang dapat menghasilkan informasi. Dengan

demikian sistem komputer merupakan subsistem atau sistem bagian dari teknologi informasi (Hartono, 2003). Komputer yang sangat canggih yang mampu berperan baik sebagai tutor maupun perpustakaan, menyediakan informasi dan umpan balik kepada peserta didik secara cepat (Dryden, 2001).

Kemampuan Kognitif Siswa dalam Memahami Informasi Melalui Bacaan

Keterampilan siswa dalam pemahaman bacaan dipengaruhi oleh beberapa faktor. Kegiatan membaca tidak hanya membutuhkan konsentrasi terhadap apa yang akan dibaca tetapi juga membutuhkan pemahaman terhadap makna kata, kalimat dan wacana yang dibaca. Nation, Cocksey, Taylor dan Bishop (2010) menyatakan bahwa anak yang memiliki permasalahan dalam pemahaman bacaan kesulitan dalam mengintegrasikan makna kalimat, bahkan ketika ia telah mampu membaca dengan akurat dan lancar. Walgito (2004) menyatakan segala aktifitas pembelajaran tidak lepas dari proses mengingat.

Adanya kemampuan mengingat menunjukkan seorang anak mampu menerima, menyimpan, dan memunculkan kembali pengalaman sebelumnya. Informasi-informasi ini harus disimpan di dalam memori agar dapat digunakan kembali suatu saat. Permasalahan dalam memori bisa menyebabkan permasalahan dalam belajar yang berdampak terhadap kualitas hidupnya. Bahkan kapasitas memori sebaiknya terus dilatih semenjak dini agar anak mampu belajar secara efektif (Dehn, 2008). Hal ini menunjukkan bahwa dalam proses pemahaman bacaan tidak hanya kemampuan dalam membaca yang sudah lancar dan akurat tetapi juga fungsi kognitif seperti memori memainkan peran penting.

Aplikasi Kipin School

Di beberapa sekolah sudah menerapkan literasi digital, salah satunya yaitu SMA Labschool UNESA 1 dengan aplikasi yang bernama KIPIN School. Aplikasi KIPIN School (Kios Pintar) School 4.0 adalah Mobile aplikasi untuk sekolah-sekolah yang ingin menerapkan pembelajaran berbasis digital (DigiSchool) dengan mudah, murah dan menyenangkan. Kipin School 4.0 berisi pustaka pembelajaran lengkap (buku, video, tryout & literasi) sebagai sarana belajar dan berlatih dalam satu paket. Kipin School ialah sebuah aplikasi yang dibuat untuk siswa tingkat SD, SMP, SMA dan SMK, berisi pustaka pembelajaran lengkap dan sistem ujian yang ditujukan untuk sekolah-sekolah di Indonesia sebagai sarana belajar dan berlatih dalam satu paket. Aplikasi “Kipin School 4.0”, dapat digunakan untuk mendownload beragam materi pelajaran seperti 2500+ Buku Pelajaran Sekolah (terbita Kemdikbud), 1500+ Video Pendidikan, 25.000+ Soal Latihan Tryout dan 200+ Komik Literasi untuk seluruh tingkat SD, SMP, SMA & SMK yang sangat dibutuhkan oleh semua sekolah dan siswa diseluruh Indonesia.

Aplikasi Kipin School 4.0 dapat digunakan untuk mendownload beragam materi pelajaran seperti Ribuan Buku Pelajaran Sekolah (terbitan Kemdikbud), Video Pembelajaran, Latihan Soal Tryout dan Komik Literasi untuk seluruh tingkat SD, SMP, SMA & SMK yang sangat dibutuhkan oleh seluruh pelajar Indonesia. Ribuan data yang ada di Kipin School 4.0 akan terus diupdate dan ditambah setiap bulannya sehingga siswa dan guru akan selalu mendapatkan materi pelajaran terbaru sesuai dengan Kurikulum Nasional. Selain itu, Kipin School 4.0 juga difasilitasi dengan fitur-fitur yang praktis dan sangat mudah digunakan seperti fitur ‘Download & Go’ dimana data yang sudah selesai di download dapat langsung digunakan tanpa memerlukan jaringan internet lagi. Ada juga kemampuan “Anotasi” yang sangat disukai oleh para siswa, sebab mereka bisa corat-coret, highlight kalimat, drawing, dll di halaman buku pelajaran. Dengan menggunakan Kipin School 4.0 diharapkan sekolah dapat menerapkan metode pembelajaran terbaru dimana belajar bukan hanya sekedar berhubungan dengan membaca buku, namun juga dikuatkan dengan audio visual, latihan soal serta bacaan literasi yang diharapkan dapat membantu menstimulasi penyerapan materi pelajaran lebih maksimal.

Sudah ada beberapa peneliti terdahulu yang melakukan penelitian tentang Literasi Digital di Sekolah. Salah satu penelitian itu dilakukan oleh Khasanah, dan Herina (2019) yang berjudul *Membangun Karakter Siswa Melalui Literasi Digital dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 (Revolusi Industri 4.0)*, selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Karaman, Widaningrum, Setyawan, dan Sugianti (2021) yang berjudul *Penerapan Model Literasi Digital Berbasis Sekolah Untuk Membangun Konten Positif Pada Internet*.

Oleh karena itu, untuk mengembangkan kreativitas peserta didik melalui literasi digital, perlu dioptimalkan agar tujuan literasi digital sekolah bisa tercapai. Dalam mengetahui keefektifan literasi digital sekolah khususnya siswa SMA Labschool Unesa 1, maka perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk dapat menjawab permasalahan

tersebut. Penelitian tersebut berjudul “Implementasi Gerakan Literasi Digital Berbasis Sekolah Melalui Aplikasi Kipin School di SMA Labschool UNESA 1”. Rumusan masalah dari penelitian ini yaitu “bagaimana guru mengimplementasikan aplikasi Kipin School sebagai proses pembelajaran serta keefektifan penggunaan aplikasi kipin school dalam proses kegiatan belajar mengajar?”. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan aplikasi Kipin School yang digunakan oleh siswa, kemampuan kritis siswa dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (literasi digital), serta kemampuan kognitif siswa dalam memahami informasi melalui bacaan.

METODE

Bogdan dan Taylor (1975) mendefinisikan metodologi kualitatif sebuah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif yang berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Pendekatan deskriptif kualitatif ini bertujuan untuk mendeskripsikan serta menginterpretasikan fenomena yang terjadi di lapangan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berusaha untuk mendeskripsikan sebuah fenomena dimana peneliti melakukan penelitian (Moleng, 2005). Wawancara menurut Nazir (1988) adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden dengan menggunakan alat yang dinamakan *interview guide* (panduan wawancara). Walaupun wawancara adalah proses percakapan yang berbentuk tanya jawab dengan tatap muka, wawancara adalah suatu proses pengumpulan data untuk suatu penelitian.

Metode penelitian yang kami gunakan yaitu wawancara pada tiga orang informan, yaitu kepala sekolah, dan dua orang guru. Dalam penelitian ini, peneliti mengkaji tentang Gerakan Literasi Digital Berbasis Sekolah Melalui Aplikasi *Kipin School* di SMA Labschool Unesa 1. Objek penelitian ini adalah Sekolah Menengah Atas Labschool UNESA 1. Sekolah ini dipilih karena peneliti memandang SMA Labschool UNESA 1 sudah memenuhi standar karena telah menerapkan kegiatan literasi digital sekolah yaitu aplikasi KIPIN School.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil wawancara dan diskusi oleh kepala sekolah dan guru bahwa dalam kegiatan pembelajaran di SMA Labschool UNESA 1 guru selalu menggunakan Aplikasi KIPIN School 4.0 dan PTO (*Paperless Test Online*). Penerapan gerakan literasi digital selain menggunakan Kipin School dan PTO juga menggunakan Kipin ATM, perpustakaan digital yang kami tempatkan di perpustakaan sekolah. Peserta didik dapat membaca secara langsung melalui buku yang tersedia di perpustakaan, dan juga dapat melalui Kipin ATM tersebut. Semua itu dapat diakses pada masing-masing *smartphone* milik peserta didik.

Peserta didik yang mampu menggunakan teknologi adalah peserta didik yang dapat mengasah bakat dan minatnya dengan bantuan teknologi tentunya dalam hal baik, yang dapat menggunakan secara bijak sesuai dengan kebutuhannya, dan tidak menggunakan teknologi untuk merugikan orang lain ataupun dirinya sendiri. Aplikasi Kipin School disediakan oleh pihak ketiga yaitu *pendidikan.id*. Sekolah Labschool UNESA 1 bekerja sama sejak tahun 2018. Jadi untuk yang di sekolah operatornya dari pihak sekolah sendiri, akan tetapi terkait teknisnya akan dibantu oleh tim dari *pendidikan.id*. Karena dari awal sekolah Labschool UNESA 1 memiliki tujuan untuk menjadi sekolah yang menuju 100% digital. Jadi Labschool UNESA 1 menggandeng pihak *pendidikan.id* untuk mewujudkannya. Target penggunaan aplikasi KIPIN School dikhususkan kepada peserta didik, akan tetapi target lain yang ingin dilakukan oleh Labschool UNESA 1 yaitu semangat literasi yang dilakukan oleh bapak, ibu guru serta keluarga dari peserta didik itu sendiri. Dengan adanya KIPIN School di *smartphone* mereka diharapkan dapat menumbuhkan gerakan literasi itu di lingkungan rumah mereka. Karena memang aplikasi tersebut dapat *download* secara umum, namun memiliki perbedaan dengan yang *download* secara khusus oleh peserta didik. Sekolah Labschool UNESA 1 memiliki akun khusus sehingga peserta didik dapat memiliki akses untuk membaca beberapa literatur yang memang sekolah sediakan untuk mereka. Aplikasi Kipin School disajikan dalam bentuk gambar sebagai berikut:



Gambar 1. Fitur Aplikasi Kipin School

Untuk bahan-bahan literasinya guru membuat sendiri LKS dan menyiapkan sumber belajar yang digunakan. Yang selanjutnya digunakan untuk implementasi belajar di kelas. Sejak dari tahun 2018 sampai saat ini, pelaksanaan tersebut dapat berjalan efektif. Terlebih lagi sekarang dalam keadaan pandemi COVID-19, sekolah Labschool UNESA 1 tidak merasakan terlalu banyak perbedaan baik sebelum ataupun saat pandemi karena sudah terbiasa dengan digitalisasi pembelajaran. Dikarenakan dengan platform yang ada, sekolah sudah siap dengan kondisi seperti sekarang ini. Literasi digital memiliki dampak tentunya yang utama yaitu untuk menambah pengetahuan mereka. Bahkan di dalam LKS yang guru buat pun menambahkan informasi-informasi di luar mata pelajaran untuk menambah wawasan mereka. Dampak yang terjadi yaitu baik secara teknis lebih efektif dan efisien. Jika biasanya kesekolah harus membawa buku-buku banyak dan berat, tapi kali ini lebih meminimalisir dan juga bisa lebih memaksimalkan manfaat peran teknologi terutama dibidang pendidikan. Selain itu, dapat menambah minat dan pengetahuan siswa, dan tidak terpengaruh kondisi pandemic. Dan peserta didik dapat mengakses materi kapan saja dan dimana saja.

Karena sekarang serba download dan *copy paste*, jadi peran bapak dan ibu guru terhadap kegiatan literasi membaca maupun menulis siswa di kelas juga harus diperhatikan. Dengan meminimalisir jangan sampai karena sesuatu yang sudah serba mudah mengurangi aktivitas siswa sebagai pelajar pada umumnya. Selain itu, sulitnya memantau dari segi siswanya. Saat siswa sudah memegang smartphone pasti banyak tergiur untuk membuka aplikasi yang lain seperti *game* ataupun media sosial. Sayangnya banyak orang tua atau wali dari peserta didik kami yang semuanya bekerja jadi kurang pengawasan.

PEMBAHASAN

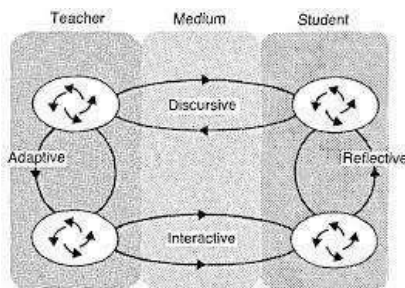
Perkembangan teknologi digital di era Industri 4.0 saat ini telah membawa perubahan dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan. Hoyles & Lagrange (2010) menegaskan bahwa teknologi digital adalah hal yang paling mempengaruhi sistem pendidikan di dunia saat ini. Hal ini disebabkan karena aspek efektivitas, efisiensi dan daya tarik yang ditawarkan oleh pembelajaran berbasis teknologi digital.

Teknologi digital telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam dunia pendidikan (Benson & Kolsaker, 2015). Teknologi digital di sini mencakup beragam perangkat keras dan perangkat lunak komputer, seperti telepon seluler, web tools, perangkat lunak aplikasi, layanan komunikasi dan penyimpanan (Mohammadyari & Singh, 2015); (W. Ng, 2012). Pelajar dapat menggunakan teknologi digital untuk kegiatan pembelajaran seperti membaca dan mengirim email, mengakses sistem manajemen pembelajaran, membaca jurnal atau e-book, melakukan kuis secara daring, berpartisipasi dalam forum diskusi, dan sebagainya. Zaman sekarang komputer merupakan salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektifitas dalam proses belajar mengajar. Melalui komputer yang terhubung dengan jaringan internet peserta didik dapat mengakses berbagai macam informasi. Meluasnya pemanfaatan internet merupakan suatu potensi untuk pengembangan pembelajaran dengan sistem

online.

Sejalan dengan pendapat menurut Emithu (2010) dalam Wahyudiono (2011) CAI adalah aplikasi komputer sebagai bagian integral dalam sistem pembelajaran terhadap proses belajar dan mengajar, yang bertujuan membantu siswa dalam belajar bisa melalui pola interaksi dua arah melalui terminal komputer maupun multiarah yang diperluas melalui jaringan komputer (baik lokal maupun global) dan juga diperluas fungsinya melalui *interface* (antarmuka) multimedia.

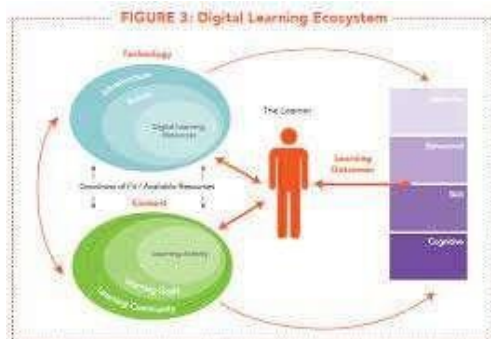
Efektivitas teknologi dalam pembelajaran tidak dapat diragukan lagi. Laurillard (1985), menyatakan bahwa proses pembelajaran terdiri dari empat proses komponen esensial yaitu harus: (1) diskursif, memungkinkan diskusi antara siswa dan guru, di mana masing-masing mengungkapkan konsepsinya tentang beberapa aspek yang dijelaskan, dan bereaksi terhadap deskripsi yang lain; (2) adaptif, dimana guru menyesuaikan interaksi siswa dengan lingkungan yang dialami peserta didik; (3) interaktif, memungkinkan siswa berinteraksi dengan cara meningkatkan pengalaman mereka; (4) reflektif, dimana siswa merenungkan pengalaman dan menyesuaikan dengan konsepsi mereka sendiri beserta deskripsi mereka tentang hal tersebut. Keempat komponen tersebut disajikan pada gambar 1 berikut:



Gambar 2. Proses Pembelajaran Ideal: Hubungan Komponen Esensial (Laurillard, 1985)

Sebagian besar praktisi untuk belajar menyukai pengguna teknologi dalam pengajaran mereka, baik bentuk pembelajaran berbasis digital sederhana. Pada aspek konten pembelajaran berbasis digital beberapa bagian yang digunakan seperti email untuk berkomunikasi, platform posting nilai secara online, wiki site, pengujian online, hingga pemetaan pikiran sangat disukai; karena penggunaan waktu respons yang lebih fleksibel dan cepat, serta dukungan visual yang jelas dan menarik (King, et al., 2017).

Menurut Retzlaff-Fürst (2016), dalam suatu konteks lingkungan skolastik, area pembelajaran yang cocok adalah pembelajaran eksploratif, karena memunculkan perilaku positif sebagai hasil kombinasi dari perasaan positif, pembelajaran melalui pengalaman, dan peningkatan minat. Hammond, et al (2014), menegaskan bahwa dibutuhkan teknologi untuk mendukung suatu pembelajaran, yang disajikan pada gambar berikut:



Gambar 3. Digital Learning Ecosystem (Hammond, et al., 2014)

Istilah literasi digital diperkenalkan oleh Paul Gilster pada tahun 1997 dalam bukunya Digital Literacy (Shopova, 2014). Literasi digital adalah kesadaran, sikap dan kemampuan individu untuk menggunakan peralatan dan fasilitas

digital secara tepat untuk mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis dan mensintesis sumber daya digital, membangun pengetahuan baru, membuat ekspresi media, dan berkomunikasi dengan orang lain, dalam konteks situasi kehidupan tertentu, untuk memungkinkan tindakan sosial yang konstruktif dan untuk merefleksikan proses ini (Martin, 2006).

Dalam menentukan konsep literasi digital, beberapa ahli cenderung mendefinisikannya sebagai koneksi antara keterampilan dan kompetensi yang diperlukan dalam menggunakan internet dan teknologi digital secara efektif (Martin, 2005); (Cartelli, 2010); (Ala-Mutka, 2011). Martin (2005) menyatakan bahwa literasi digital melibatkan gabungan dari beberapa jenis literasi, yaitu literasi teknologi informasi, literasi informasi, literasi teknologi, literasi media, dan literasi visual yang mendapat peran baru sehingga menjadi semakin penting dengan munculnya lingkungan digital. Untuk melek secara digital, seseorang tidak hanya memahami bagaimana memperoleh informasi dari web, tetapi juga memiliki kemampuan untuk memahami dan mengumpulkan informasi dari sumber cetak atau digital yang berbeda (Gilster & Watson, 1997).

Pengetahuan dan keterampilan di bidang teknologi digital harus dimiliki agar dapat menggunakan informasi secara efektif dalam berbagai bentuk, seperti publikasi elektronik, video online, rekaman audio, perpustakaan digital, dan database. Peserta didik harus dapat bekerja secara kritis dengan sumber daya informasi yang mereka peroleh untuk keperluan kegiatan akademik dan memiliki kompetensi untuk menangani secara mandiri dalam menyelesaikan masalah dalam proyek, studi, dan sebagainya. Namun ada dampak negatif yang ditimbulkan dari pembelajaran berbasis digital, yaitu dalam penerapannya pembelajaran tersebut menjadikan peserta didik semakin dekat dengan dunia internet. Tentunya dibutuhkan berbagai keterampilan agar mampu menggunakan teknologi ini secara tepat serta dapat mengikuti kegiatan pembelajaran tanpa kendala yang berarti. Dampak negatif lainnya, internet merupakan sumber berita yang menyediakan segala jenis informasi digital yang dibutuhkan penggunaannya, bahkan informasi yang memiliki dampak negatif sekalipun dapat ditemukan di internet (Rodhin, 2011). Walaupun memang kemajuan teknologi informasi tersebut sulit untuk dihindari, namun upaya untuk menjaga generasi muda dari berita-berita hoax tetap harus dilakukan. Kondisi ini dapat menjadi masalah dalam pembelajaran berbasis digital, karena jika peserta didik tidak mampu memilah informasi dapat menciptakan kegagalan pemanfaatan informasi.

Saat ini, peserta didik sudah terbiasa dengan teknologi digital dan umumnya tahu cara mengakses, membuat, dan berbagi informasi digital (Ting, 2015). Meskipun pelajar umumnya dianggap mampu menggunakan teknologi, banyak dari mereka kurang mampu untuk menggunakannya secara tepat (Tang & Chaw, 2015). Internet yang memberikan kemudahan bagi manusia dalam mengakses informasi digital dan membagikannya melalui jejaring sosial akan mengakibatkan banyaknya informasi yang tidak dapat dipertanggung jawabkan beredar luas melalui berbagai media elektronik tanpa mencantumkan sumber informasi yang jelas (Nurjanah, Rusmana, & Yanto, 2017).

Dari penelitian ini diperoleh bahwa efektivitas penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran yaitu peserta didik memiliki keterampilan dalam memanfaatkan keberadaan Aplikasi Kipin School dan Perpustakaan Digital. Mereka mengalami kemudahan dan mengetahui bagaimana menggunakan sumber informasi tersebut. Di samping itu, bahwa mereka kritis dan kreatif terhadap informasi yang diperoleh. Akan tetapi, peserta didik sangat bergantung pada satu mesin pencari, seperti google dan yahoo untuk menemukan informasi di Web. Seiring dengan ini, banyak dari mereka menyalin informasi langsung dari situs web.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan peserta didik memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan internet, mereka mampu menemukan dan mengambil informasi dari internet, serta menggunakannya secara efektif. Pendidik sebagai fasilitator dan pembimbing yang memberikan arahan dan pembelajaran mengenai literasi digital dan pembelajaran berbasis literasi digital. Pendidik memberikan inovasi dalam proses pembelajaran dengan menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan jaman di era revolusi industri 4.0 yang memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajarannya. Fasilitas yang tersedia di sekolah juga mempermudah terlaksananya penerapan literasi digital di SMA Labschool UNESA 1. Oleh karena itu, pendidikan literasi digital menjadi solusi yang dapat diselesaikan oleh pemerintah, elemen sosial dan kalangan akademisi yang peduli dengan kemajuan negara.

Adapun saran yang dimunculkan berdasarkan penelitian ini adalah (1) kepala sekolah dan guru senantiasa memantau dan mengadakan evaluasi dalam setiap kegiatan pembelajaran berbasis literasi digital. Hal ini bertujuan agar kegiatan ini dapat tetap berjalan dengan maksimal. Selain itu, sekolah juga diharapkan dapat memfasilitasi proses kegiatan literasi digital dengan baik.; dan (2) para orang tua peserta didik diharapkan lebih tegas membimbing peserta didik dalam proses penerapan literasi digital agar proses penerapan literasi digital dapat berjalan lebih kondusif.

REFERENSI

- Hanika, Ita Musfirowati, Melisa Indriana Putri, and Alyza Asha Witjaksono. 2020. "Sosialisasi Literasi Media Digital Di Jakarta (Studi Eksperimen Penggunaan YouTube Terhadap Siswa Sekolah Dasar Di Jakarta)." *Jurnal Komunikasi dan Kajian Media* 4(2): 153–72.
- Hafizah, H., Utama, A., & Saragih, N. S. (2019). Peran Gerakan Literasi Di Sekolah Dalam Membentuk Minat Baca Siswa Di Sma Kartika I-2 Medan. *Prosiding Seminar Nasional* <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/38927>
- Joyo, Aceng. 2018. "GERAKAN LITERASI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS KEARIFAN LOKAL MENUJU SISWA BERKARAKTER." *Jurnal KIBASP (Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran)* 1(2): 159–70.
- Karaman, J., Widaningrum, I., Setyawan, M. B., & Sugianti. (2021). Penerapan Model Literasi Digital Berbasis Sekolah Untuk Membangun Konten Positif Pada Internet. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol.5, No.(Februari)*, 19–29.
- Mukhlisin, Fil Isnaeni, Nurjaya, Mukhoyyaroh, and A. Ari Masyhuri. 2021. "URGENSI LITERASI DIGITAL BAGI SANTRI MILENIAL DI PONDOK PESANTREN RAHMATUTTHOYIBAH AL IFLAHAH GUNUNG KALERTANGERANG." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat – Aphelion* 1(2 Februari): 208–14.
- Uswatun Khasanah, and Herina. 2019. "Membangun Karakter Siswa Melalui Literasi Digital Dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 (Revolusi Industri 4.0)." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang* 21: 999–1015
- Arapah, E., Arini, D. N., & Mangkurat, U. L. (2021). *IMPLEMENTASI LITERASI DIGITAL TENTANG LAHAN BASAH DENGAN MENGGUNAKAN FLIPPED MATERIAL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA*. 6(April).
- Febaliza, A., & Oktariani. (2020). Pengembangan Instrumen Literasi Digital bagi Siswa dan Guru. *Jpk Unri*, 5(1), 1–9.
- Sari, P. A. P. (2020). Hubungan Literasi Baca Tulis Dan Minat Membaca Dengan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(1), 141–152.
- ADAWIYAH, L., & GUNANSYAH, G. (2018). Persepsi Guru Terhadap Pelaksanaan Gerakan Literasi Di Sekolah Dasar Negeri Terakreditasi a Kota Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4),

255012.

- Oktavianti, I., Zuliana, E., & Ratnasari, Y. (2017). Menggagas Kajian Kearifan Budaya Lokal di Sekolah Dasar Melalui Gerakan Literasi Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional*, 35–42.
- Magdalena, I., Akbar, M., & Situmorang, R. (2019). Evaluation of The Implementation of The School Literacy Movement in Elementary Schools in The District and City of Tangerang. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 6(4), 537. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v6i4.1029>
- Anwar, K. (2015). *Manajemen pendidikan karekter berbasis kearifan lokal pada sekolah menengah pertama negeri kota banjarmasin*. 1–8.
- Muchtar, E. H., Marasabessy, F., Yazid, A., & Kurniawan, D. R. (2021). Peningkatan Budaya Organisasi Berbasis Structural Equation Modelling Pada Sekolah Islam Asy-Syukriyyah. *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(01), 168. <https://doi.org/10.30868/im.v4i01.1063>
- Retnaningsih, A., & Santosa, A. B. (2020). Community Support in The Implementation of School-Based Management. *Randwick International of Social Science Journal*, 1(3), 571–578. <https://doi.org/10.47175/rissj.v1i3.109>
- Yawson, D. E., & Yamoah, F. A. (2020). Understanding pedagogical essentials of employability embedded curricula for business school undergraduates: a multi-generational cohort perspective. *Higher Education Pedagogies*, 5(1), 360–380. <https://doi.org/10.1080/23752696.2020.1846134>
- Smets, W., & Struyven, K. (2020). A teachers' professional development programme to implement differentiated instruction in secondary education: How far do teachers reach? *Cogent Education*, 7(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2020.1742273>
- Ouma, R. (2020). Perceptions of the nature of university learner support practices: Staff and students' voices. *Cogent Education*, 7(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2020.1812473>
- Jernes, M., Knaben, Å. D., Tunglund, I. B. E., & Alvestad, M. (2019). Pedagogy and interdisciplinarity: Research on the reformed kindergarten teacher education (KTE) in Norway. *Cogent Education*, 6(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2019.1707519>
- Townsend, A., & Pan, H. L. W. (2019). Situating partnership activity, an activity theory inspired analysis of school to school inquiry networks. *Cogent Education*, 6(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2019.1576424>
- Salifu, I., Boateng, J. K., & Kunduzore, S. S. (2018). Achieving free compulsory universal basic education through school feeding programme: Evidence from a deprived rural community in northern Ghana. *Cogent Education*, 5(1), 1–15. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2018.1509429>
- Kefyalew, B., Tafer, M., & Ayalew, M. (2020). Job satisfaction among employees of education offices in Assosa zone: Implication for intervention, Assosa, Ethiopia. *Cogent Education*, 7(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2020.1829804>
- Samimi, E., & Sydow, J. (2021). Human resource management in project-based organizations: revisiting the

-
- permanency assumption. *International Journal of Human Resource Management*, 32(1), 49–83. <https://doi.org/10.1080/09585192.2020.1783346>
- Aizawa, T. (2019). Impacts of the community block grant programme on school resources, environment and management in Indonesia. *Education Economics*, 27(5), 521–545. <https://doi.org/10.1080/09645292.2019.1641587>
- Sebastian, J., Allensworth, E., Wiedermann, W., Hochbein, C., & Cunningham, M. (2019). Principal Leadership and School Performance: An Examination of Instructional Leadership and Organizational Management. *Leadership and Policy in Schools*, 18(4), 591–613. <https://doi.org/10.1080/15700763.2018.1513151>
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 42–54. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.203>
- Khusniah, N. L., & Hakim, L. (2019). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Daring: Sebuah Bukti Pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Tatsqif*, 17(1), 19–33. <https://doi.org/10.20414/jtq.v17i1.667>
- Oktavian, R., & Aldya, R. F. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi di Era Pendidikan 4.0. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 129–135. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.476>

Rancangan Bangun IDNexplore Pengenalan Pulau- pulau di Indonesia Berbasis Aplikasi untuk Siswa Kelas IX F Sekolah Menengah Pertama Negeri 130 Jakarta

M Rudyansyah¹, Nabila Nurizzah², Intan Puspita Sari^{3,a)}, Mariska Diah Novitasari⁴, Khoirunnisa Rahma⁵, Ameliana Shakila Septiana⁶, Dini Delfiana⁷, Elsa Avrilia Putri⁸

Universitas Negeri Jakarta

Abstract

Indonesia is the largest archipelagic country in the world with 17,504 islands. The number of island names makes people less familiar with the names of the islands. This, affects the educational aspect of the knowledge of the names of islands in Indonesia. Since the junior high school level, students have been taught to get to know the territory of Indonesia with the existence of social studies subjects. However, usually in teaching and learning activities only use textbooks or hear explanations from the teacher. The lack of media used will certainly make it difficult for junior high school students to introduce the islands because there is no visualization. such as, the use of textbooks. The research method used is the research and development (R&D) method which refers to the waterfall method. Based on the black box test using the functionality test, it was found that the buttons and features of the IDNexplore application were successful. It's just that there is one button that is not working properly, namely the exit button. However, as a whole everything functions so that it can be used as a learning medium. Based on user tests for students who are in junior high school, it was found that the eligibility percentage of the IDNexplore application was 85.71% or quite feasible. Meanwhile, the percentage of inadequacy of the IDNexplore application was 7.1 4%. So that according to the students, this application is classified as feasible to be used as a medium learning in schools.

Abstrak

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia dengan jumlah pulau sebanyak 17.504 pulau. Banyaknya nama pulau membuat masyarakat kurang mengetahui nama-nama pulau. Hal ini, mempengaruhi aspek pendidikan terhadap pengetahuan nama-nama pulau di Indonesia. Sejak tingkat Sekolah Menengah Pertama siswa telah diajarkan untuk mengenal wilayah Indonesia dengan adanya mata pelajaran IPS. Namun, biasanya dalam kegiatan belajar mengajar hanya menggunakan buku pelajaran atau mendengar penjelasan dari guru. Kurangnya media yang digunakan tentu akan mempersulit siswa Sekolah Menengah Pertama dalam pengenalan pulau-pulau karena tidak ada visualisasi. Oleh karena itu, kami merancang aplikasi IDNexplore dengan animasi di dalamnya yang memiliki visualisasi tinggi diharapkan agar siswa lebih tertarik dan mudah dalam menerima pelajaran dibandingkan dengan metode konvensional seperti, penggunaan buku pelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah metode research and development (R&D) yang mengacu pada metode waterfall. Berdasarkan uji black box dengan menggunakan uji fungsionalitas didapatkan bahwa tombol-tombol dan fitur-fitur pada aplikasi IDNexplore berhasil. Hanya saja ada satu tombol yang tidak berjalan dengan baik yaitu tombol exit. Namun, secara keseluruhan semuanya berfungsi sehingga dapat untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan uji pengguna kepada siswa yang duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama didapatkan bahwa presentase kelayakan aplikasi IDNexplore adalah sebesar 85,71 % atau tergolong cukup layak. Sedangkan presentase ketidaklayakan aplikasi IDNexplore adalah 7,1 4%. Sehingga menurut para siswa, aplikasi ini tergolong layak untuk dijadikan media pembelajaran di sekolah.

CONTACT

intanps706@g
mail.com

KEYWORDS

Kepulauan,
Media pembelajaran, Aplikasi, Siswa,
Sekolah Menengah Pertama

INTRODUCTION

Indonesia merupakan negara yang luas dan kaya akan keragaman. Menurut Deputy Kedaulatan Maritim Kementerian Koordinator Bidang Kemaritiman, terdapat 17.504 pulau yang termasuk ke dalam wilayah

kedaulatan Negara Kesatuan Republik Indonesia, di mana 16.056 pulau telah dibakukan namanya di PBB hingga Juli 2017. Di antara jajaran pulau tersebut, terdapat lima pulau terbesar seperti: Pulau Papua, Pulau Kalimantan, Pulau Sumatera, Pulau Jawa, dan Pulau Sulawesi. Selain pulau tersebut, masih ada kelompok pulau lain yang memiliki luas wilayah kecil. Banyaknya jumlah pulau tersebut membuat masyarakat kurang mengetahui nama-nama pulau tersebut. Walaupun demikian, mengenal nama-nama pulau di Indonesia merupakan sesuatu yang penting bagi masyarakat Indonesia.

Banyaknya pulau tersebut juga berdampak terhadap berbagai aspek kehidupan, baik aspek sosial, budaya, ekonomi maupun politik. Termasuk pada aspek pendidikan, pada tingkat Sekolah Menengah Pertama siswa telah diajarkan untuk mengenal wilayah Indonesia yang dimasukkan ke dalam mata pelajaran IPS. Namun, biasanya dalam kegiatan belajar mengajar hanya menggunakan media buku pelajaran atau mendengar penjelasan dari guru. Ditambah lagi dengan kurangnya buku-buku pelajaran di daerah tertentu. Perpustakaan pun tidak bisa optimal. Hal tersebut membuat banyak siswa kekurangan buku pelajaran. Sedangkan, penjelasan dari guru kurang bisa mewakili visualisasi gambar pulau tersebut. Kurangnya media yang digunakan juga dapat mempersulit siswa Sekolah Menengah Pertama dalam pengenalan pulau-pulau. Untuk mempermudah siswa dalam memahami nama pulau, letak dan peta provinsi beserta ibukotanya tanpa harus membuka buku ataupun peta Indonesia, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang efektif dan efisien. IDNExplore merupakan aplikasi berbasis animasi di dalamnya yang memiliki visualisasi tinggi diharapkan agar siswa lebih tertarik dan mudah dalam menerima pelajaran dibandingkan dengan metode konvensional seperti, penggunaan buku yang umumnya lebih banyak berupa tulisan. Berdasarkan hasil angket dari siswa SMPN 130 Jakarta didapati bahwa terdapat 85,71% atau tergolong cukup layak. Sehingga menurut para siswa, aplikasi ini tergolong layak untuk dijadikan media pembelajaran di sekolah.

METHODS

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *research and development (R&D)* yang mengacu pada metode *waterfall*. Peralatan dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini meliputi perangkat keras yaitu laptop dan perangkat lunak atau software yaitu *Adobe Animate CC 2018*. Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Pustaka, Mencari sumber pustaka yang dirujuk, seperti jurnal, buku referensi, dan internet.
2. Perancangan Aplikasi, merancang aplikasi sebelum membuat aplikasi. Dalam rancangan program aplikasi digunakan tahapan metode *waterfall*.
3. Pengujian Aplikasi, menguji sistem setelah dikembangkan. Pengujian fungsi-fungsi khusus dari aplikasi ini menggunakan metode pengujian *Black Box*. Pengujian kesesuaian kebutuhan pada aplikasi menggunakan pengujian kepada siswa.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah studi literatur, wawancara, dan kuisioner. Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kuantitatif yang menggambarkan aplikasi media pembelajaran. Data yang diperoleh melalui instrumen dianalisis menggunakan statistik deskriptif kuantitatif. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas IX F Sekolah Menengah Pertama Negeri 130 Jakarta. Sampel pada penelitian ini adalah 5 siswa kelas IX F Sekolah Menengah Pertama Negeri 130 Jakarta. Pengambilan sampel pada penelitian ini dengan cara *random sampling* atau sampel acak.

RESULTS AND DISCUSSIONS

Antarmuka pengguna (user interface) dibuat menggunakan Adobe Animate CC 2018 dengan actionscript 3.0. Berikut ini beberapa tampilan antarmuka dari aplikasi:

1. Tampilan awal, merupakan halaman pertama saat membuka aplikasi.



Gambar 1. Tampilan Awal

2. Halaman identitas pengguna, merupakan halaman untuk pengguna melakukan registrasi



Gambar 2. Halaman Identitas Pengguna

3. Halaman petunjuk, berisi petunjuk penggunaan aplikasi.



Gambar 3. Halaman Petunjuk

4. Menu utama, menampilkan beberapa menu yang meliputi halaman peta Indonesia yang berisi materi di setiap pulauanya, menu sumber referensi, menu petunjuk, dan menu quiz.



Gambar 7. Halaman Materi Provinsi DKI Jakarta

Pengujian pertama dilakukan dengan menggunakan black box testing yaitu dengan menguji perangkat lunak dari segi fungsionalitas aplikasi. Berikut hasil dari pengujian black box:

Tabel 1. Hasil Pengujian Membuka Aplikasi

No	Kriteria Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil
Membuka Aplikasi			
1	Memulai Aplikasi (Tombol Mulai)	Aplikasi menuju halaman registrasi	Sesuai

Hasil pengujian fungsionalitas Membuka Aplikasi menunjukkan bahwa ketika pengguna membuka aplikasi, reaksi sistem yang ditunjukkan yaitu menampilkan halaman registrasi. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa hasil pengujian fungsionalitas membuka aplikasi adalah sesuai.

Tabel 2. Hasil Pengujian Halaman Registrasi

No	Kriteria Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil
Registrasi			
2	Memilih Karakter	Karakter dapat terpilih	Sesuai
3	Pengisian Data	Sistem dapat menyimpan data pengguna	Sesuai
4	Menekan Tombol Kirim	Menuju halaman petunjuk	Sesuai

Hasil pengujian fungsionalitas halaman registrasi menunjukkan bahwa ketika pengguna memilih karakter, reaksi sistem yang ditunjukkan yaitu karakter dapat terpilih. Selain itu, ketika pengguna melakukan pengisian data, sistem dapat menyimpan data pengguna. Serta, ketika pengguna menekan tombol kirim, maka sistem akan menampilkan halaman petunjuk. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa hasil pengujian fungsionalitas halaman registrasi adalah sesuai.

Tabel 3. Hasil Pengujian Menu Petunjuk

No	Kriteria Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil
Menu Petunjuk			
5	Menekan Tombol Next & Previous	Menuju petunjuk halaman selanjutnya atau sebelumnya	Sesuai
6	Menekan Tombol Mulai	Menampilkan halaman utama	Sesuai

Hasil pengujian fungsionalitas menu petunjuk menunjukkan bahwa ketika pengguna menekan tombol next dan previous, reaksi sistem yang ditunjukkan yaitu menampilkan halaman sebelumnya dan selanjutnya. Selain itu, ketika pengguna menekan tombol mulai, reaksi sistem yaitu menampilkan halaman utama. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa hasil pengujian fungsionalitas menu petunjuk adalah sesuai.

Tabel 4. Hasil Pengujian Menu Utama

No	Kriteria Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil
Menu Utama			
7	Menekan Tombol Pulau	Menampilkan halaman pulau yang terpilih	Sesuai
8	Menekan Tombol Sumber	Menampilkan halaman sumber-sumber yang digunakan	Sesuai
9	Menekan Tombol Petunjuk	Menampilkan halaman petunjuk	Sesuai
10	Menekan Tombol Materi	Menampilkan materi mengenai pulau Indonesia	Sesuai
11	Menekan Tombol Quiz	Menampilkan kuis	Sesuai

Hasil pengujian fungsionalitas menu utama menunjukkan bahwa ketika pengguna menekan tombol pulau, reaksi sistem yang ditunjukkan yaitu menampilkan halaman pulau yang terpilih. Selain itu, ketika pengguna menekan tombol sumber, reaksi sistem yaitu menampilkan sumber-sumber yang digunakan. Selain itu, ketika pengguna menekan tombol petunjuk, reaksi sistem yaitu menampilkan halaman petunjuk. Selain itu, ketika pengguna menekan tombol materi, reaksi sistem yaitu menampilkan halaman materi mengenai pulau Indonesia. Selain itu, ketika pengguna menekan tombol quiz, reaksi sistem yaitu menampilkan kuis. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa hasil pengujian fungsionalitas menu utama adalah sesuai.

Tabel 5. Hasil Pengujian Pulau Jawa dan Bali

No	Kriteria Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil
Pulau Jawa dan Bali			
12	Tombol daerah	Menampilkan materi seputar daerah masing-masing	Sesuai
13	Tombol kembali	Kembali menuju menu utama	Sesuai
14	Tombol materi	Menampilkan materi Pulau Jawa	Sesuai

Hasil pengujian fungsionalitas halaman Pulau Jawa dan Pulau Bali menunjukkan bahwa ketika pengguna menekan tombol daerah, reaksi sistem yang ditunjukkan yaitu menampilkan materi seputar daerah masing-masing. Selain itu, ketika pengguna menekan tombol kembali, sistem dapat kembali menuju menu utama. Serta, ketika pengguna menekan tombol materi, maka sistem akan menampilkan materi Pulau Jawa. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa hasil pengujian fungsionalitas halaman Pulau Jawa dan Bali adalah sesuai.

Tabel 6. Hasil Pengujian Materi Pulau Jawa

No	Kriteria Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil
Materi Pulau Jawa			
1	Menekan tombol icon	Menampilkan materi sesuai icon	Sesuai
2	Menekan tombol menu	Kembali menuju halaman Pulau Jawa dan Bali	Sesuai

Hasil pengujian fungsionalitas halaman materi pulau jawa menunjukkan bahwa ketika pengguna menekan tombol icon, reaksi sistem yang ditunjukkan yaitu menampilkan materi sesuai icon. Selain itu, ketika pengguna menekan tombol menu, reaksi sistem yaitu kembali menuju halaman Pulau Jawa dan Bali. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa hasil pengujian fungsionalitas materi Pulau Jawa adalah sesuai.

Tabel 7. Hasil Pengujian Materi DKI Jakarta

No	Kriteria Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil
Materi DKI Jakarta			
3	Menekan tombol icon	menampilkn materi sesuai icon	Sesuai
4	Menekan tombol <u>kepulauan seribu</u>	Menuju materi kepulauan seribu	Sesuai
5	Menekan tombol kembali	Kembali menuju halaman Jawa dan Bali	Sesuai

Hasil pengujian fungsionalitas halaman materi DKI Jakarta menunjukkan bahwa ketika pengguna menekan tombol icon, reaksi sistem yang ditunjukkan yaitu menampilkan materi sesuai tombol icon. Selain itu, ketika pengguna menekan tombol kepulauan seribu, sistem dapat menampilkan materi kepulauan seribu. Serta, ketika pengguna menekan tombol kembali, maka sistem akan kembali menuju halaman Jawa dan Bali. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa hasil pengujian fungsionalitas halaman materi DKI Jakarta adalah sesuai.

Tabel 8. Hasil Pengujian Coming Soon

No	Kriteria Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil
Coming Soon			
6	Menekan tombol yang belum diisi materi	Menampilkan <u>coming soon</u> halaman	Sesuai
7	Menekan tombol menu	Kembali menuju menu utama	Sesuai

Hasil pengujian fungsionalitas halaman coming soon menunjukkan bahwa ketika pengguna menekan tombol yang belum diisi materi, reaksi sistem yang ditunjukkan yaitu menampilkan halaman coming soon. Selain itu, ketika pengguna menekan tombol menu, reaksi sistem yaitu kembali menuju menu utama. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa hasil pengujian fungsionalitas coming soon adalah sesuai.

Tabel 9. Hasil Pengujian Tombol Keluar

No	Kriteria Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil
Tombol Keluar			
8	Menekan <u>tidak</u>	Kembali menuju menu utama	Sesuai

Hasil pengujian fungsionalitas tombol keluar menunjukkan bahwa ketika pengguna menekan tombol tidak, reaksi sistem yang ditunjukkan yaitu kembali menuju menu utama. Selain itu, ketika pengguna menekan tombol iya, reaksi sistem yaitu tidak dapat keluar dari aplikasi. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa hasil pengujian fungsionalitas tombol keluar adalah tidak sesuai.

Produk yang telah diuji secara fungsionalitas kemudian direvisi oleh peneliti sesuai dengan hasil pengujian.

Penjelasan revisi produk dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 10. Revisi Produk

Hasil uji Fungsionalitas	Revisi
Tombol exit pada IDNexplore tidak berfungsi untuk keluar dari aplikasi	Merevisi tombol exit sehingga dapat berfungsi untuk keluar dari aplikasi

Selain itu, pada aplikasi IDNexplore juga terdapat penambahan materi di provinsi DKI Jakarta serta melengkapi materi di pulau-pulau lainnya.

Uji pada tahap kedua dilakukan dengan uji pengguna kepada 5 siswa kelas IX F Sekolah Menengah Pertama Negeri 130 Jakarta. Data hasil uji tersebut berupa skor dikonversikan ke dalam nilai baku dengan rentang skor 0 - 100. Penilaian oleh siswa dinilai dari 23 butir indikator penilaian. 23 Butir penilaian tersebut terdiri dari 12 butir aspek kaidah media pembelajaran, 5 butir aspek media berbasis android, dan 6 butir aspek relevansi materi. Data hasil penilaian siswa terhadap produk berdasarkan aspek kaidah media pembelajaran, media berbasis android, dan relevansi materi yang dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 11. Data Hasil Penilaian Siswa

No	Responden	Kaidah Media Pembelajaran	Media Berbasis Android	Relevansi Materi	Skor Total
1.	Siswa 1	47	20	24	91
2.	Siswa 2	37	17	20	74
3.	Siswa 3	44	19	18	81
4.	Siswa 4	39	16	16	71
5.	Siswa 5	34	17	20	71
Rerata skor		40,2	17,8	19,6	77,6
Konversi nilai baku		77,05	81,88	75,13	
Kategori		Sangat layak	Sangat layak	Layak	Sangat layak

Dari Tabel 11, dapat dijelaskan hasil penilaian oleh siswa pada aspek kaidah media pembelajaran diperoleh rerata skor 40,02. Dengan skor tersebut dapat diartikan aplikasi media pembelajaran tersebut layak digunakan. Dilihat dari aspek media berbasis android diperoleh rerata skor 17,8 dengan skor tersebut dapat diartikan aplikasi media pembelajaran tersebut sangat layak digunakan. Dilihat dari aspek relevansi materi diperoleh rerata skor 19,6 dengan skor tersebut dapat diartikan aplikasi media pembelajaran tersebut layak digunakan. Secara

keseluruhan aplikasi media pembelajaran memperoleh skor 77,6 dengan skor tersebut dapat diartikan aplikasi media pembelajaran tersebut sangat layak untuk digunakan.

Data pada Tabel 11 kemudian disusun menjadi tabel distribusi frekuensi seperti pada Tabel 12

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Hasil Uji Pengguna Akhir

Kategori	Skor	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat layak	$75,00 < x \leq 100,00$	2	40
Layak	$50,00 < x \leq 75,00$	3	60
Tidak layak	$25,00 < x \leq 50,00$	0	0
Sangat tidak layak	$0,00 < x \leq 25,00$	0	0
Jumlah		14	100

Dari Tabel 12 dapat diketahui bahwa 40% siswa pada uji pengguna terhadap siswa menyatakan bahwa aplikasi media pembelajaran dalam kategori “sangat layak” sebagai media pembelajaran. Sedangkan 60% siswa menyatakan aplikasi media dalam kategori “layak” digunakan sebagai media pembelajaran. Tidak ada siswa yang menyatakan aplikasi media pembelajaran “tidak layak” dan “sangat tidak layak” digunakan. Dengan hasil tersebut dapat diartikan bahwa aplikasi media pembelajaran tersebut layak untuk digunakan.

Pada pengujian oleh siswa, siswa juga diminta untuk memberikan komentar/saran untuk perbaikan produk aplikasi media pembelajaran. Berikut ini adalah data komentar/saran perbaikan yang diberikan oleh siswa secara umum terangkum dalam Tabel 13

Tabel 13. Komentar/saran Perbaikan dari Siswa

No	Responden	Komentar/Saran
1.	Siswa 1	• -
2.	Siswa 2	• Sebaiknya aplikasi ini ditambah fitur-fitur lain agar terlihat menarik.
3.	Siswa 3	• -
4.	Siswa 4	• Alangkah lebih baik jika tombol exit diperbaiki lagi agar bisa digunakan.
5.	Siswa 5	• Semoga aplikasi ini terus berkembang dengan mata pelajaran yang lain.

Revisi produk tahap kedua dilakukan berdasarkan saran dari siswa Sekolah Menengah Pertama yang telah mendownload dan mengisi angket yang telah peneliti berikan. Saran dan revisi produk dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 14. Revisi Produk

No	Hasil saran dari siswa SMP	Revisi
1.	Perbanyak karakter avatar	Memperbanyak karakter avatar sesuai dengan kebudayaan berbagai daerah di Indonesia
2.	Perbanyak soal-soal atau quiz	Memperbanyak quiz dan soal-soal
3.	Tombol dan menu navigasi kurang besar	Memperbaiki dengan memperbesar tombol navigasi agar lebih terlihat
4.	Kembangkan produk agar lebih baik lagi	Mengembangkan produk dengan cara merevisi dari saran yang diberikan
5.	Perbanyak materi yang lebih berwawasan dan tidak hanya terpaku oleh kurikulum sekolah	Menambahkan materi yang menambah wawasan siswa tentang kepulauan di Indonesia

Media akhir dari penelitian ini berupa aplikasi pembelajaran 34 Kepulauan Indonesia bernama IDNExplore. Aplikasi ini hadir berdasarkan kebutuhan media pembelajaran digital. IDNExplore menyediakan bahan pembelajaran berupa peta wilayah serta penjelasan mengenai kondisi wilayah dan keberagaman sumber daya alamnya. IDNExplore memudahkan peserta didik dan menghemat waktu peserta didik dalam mencari sumber belajar digital. Fitur yang disediakan berupa petunjuk penggunaan aplikasi, sumber materi, materi belajar, dan kuis.

Proses pengembangan aplikasi ini menggunakan metode waterfall. Tahap pengujian dilakukan menggunakan black box setting serta pengujian aplikasi kepada siswa. Pada pengujian tersebut didapatkan hasil bahwa hampir semua fungsi berhasil digunakan dan 85,71 % peserta didik menyatakan layak sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, aplikasi IDNExplore ini sudah berfungsi dengan baik.

Hasil Penelitian sebelumnya oleh Edya Rosadi1 & Indu Indah Purnomo pada tahun 2018 yang berjudul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Seni dan Budaya Suku Banjar Berbasis Augmented Reality” menyimpulkan bahwa para pengajar dan peneliti terus bekerja sama mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan zaman. Salah satu teknologi yang sedang berkembang untuk dapat digunakan menjadi media pembelajaran adalah teknologi augmented reality (AR), dengan teknologi ini objek seni dan budaya yang dimodelkan 3 dimensi menjadi lebih sesuai untuk menarik minat anak-anak untuk belajar mengenal seni dan budaya daerah. Mengingat pentingnya bangsa kita untuk terus melestarikan kekayaan seni dan budaya Indonesia.

Bentuk 3 dimensi (3D) yang telah dibuat dan diimplementasikan ke dalam aplikasi teknologi augmented reality tidak berbeda jauh dan dapat mewakili objek yang sesungguhnya, detail dan rincian setiap objek juga terlihat dengan baik. Deskripsi yang ditampilkan saat objek 3D muncul, dapat menjadi penjelasan tambahan sehingga pengguna mendapat gambaran yang jelas terkait objek seni dan budaya tersebut.

Berdasarkan penelitian relevan di atas, adapun yang menjadi pembeda penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah siswa-siswi akan mendapatkan informasi tentang pulau yang sangat rinci dan jelas, karena pada media pembelajaran kami menyediakan informasi letak geografis dan informasi penting lainnya yang didukung dengan tampilan yang menarik, sehingga memudahkan para peserta didik untuk mengenal seluruh pulau-pulau yang ada di Indonesia.

CONCLUSIONS

Media pembelajaran digital IDNExplore merupakan media pembelajaran berupa permainan yang dapat

memudahkan peserta didik khususnya jenjang sekolah menengah pertama serta masyarakat luas mengenai wawasan dan pengetahuan tentang pulau-pulau di Indonesia. Aplikasi IDNexplore dibuat menggunakan Adobe Animate CC 2018 dengan *actionsript* 3.0 dimana aplikasi media pembelajaran ini dapat diakses pada gawai.

Berdasarkan uji black box dengan menggunakan uji fungsionalitas didapatkan bahwa tombol-tombol dan fitur-fitur pada aplikasi IDNexplore berhasil. Hanya saja ada satu tombol yang tidak berjalan dengan baik yaitu tombol exit. Namun, secara keseluruhan semuanya berfungsi sehingga dapat untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uji pengguna kepada siswa yang duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama didapatkan bahwa presentase kelayakan aplikasi idnexplore adalah sebesar 85,71 % atau tergolong cukup layak. Sedangkan presentase ketidaklayakan aplikasi IDNexplore adalah 7,1 4%. Sehingga berdasarkan uji coba pemakaian oleh para siswa, aplikasi ini tergolong layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran di sekolah.

REFERENCES

- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ashari, Yusha dkk. (2016). *Pembuatan Aplikasi Permainan Pengenalan Provinsi di Indonesia Melalui Game "Adventure Indonesia" Berbasis Anndroid*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pambelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta. Azhar Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya.
- Dony, N. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO). *Journal.lppm.unindra.ac.id*.
- Hutomo, Afied. (2014). *Pengembangan Aplikasi Android Kamus Command Line (FYComm) Sebagai Media Bantu Belajar Siswa SMK Negeri 1 Bantul Kompetensi Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Isriani Hardini dan Dewi Puspitasari. (2012). *Strategi Pembelajaran Terpadu*. Yogyakarta: FAMILIA.
- Komputer, W. (2010). *Rancang Bangun Mesin dengan Auto Card 2008*. Jakarta: PT. Elex. Media Komputindo.
- Kusnanto, Geri. Bahrus, Ach Syaihu. (2010). *Pembuatan Program Sistem Informasi Untuk Pengenalan Wisata Pulau Madura Berbasis Web*. Surabaya: Universitas 17 Agustus 1945.
- Maulani, G. S. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Fasilitas Maintenance pada Pt. Pln (Persero). *ICIT Journal*, 4 (2).
- Muhammad, E. . (2018). Media Pembelajaran Seni dan Budaya Suku Banjar Berbasis Augmented. *indu@uniska-bjm.ac.id*.
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Pressman, Ph. D. Roger S. (2010). *Pendekatan Praktisi Rekayasa Perangkat Lunak Edisi 7*. Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta.
- Putri, L., dkk. (2015). Pemanfaatan Teknologi Game untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android. *Yuke.greenlight@gmail.com*.
- Rima Wati, Ega. (2011). *Kupas Tuntas Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena. Sagala, Syaiful. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Suyitno. (2016). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pengukuran Teknik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK* (Vol. 23). Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan.

ElaboAr : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TABLE SET UP ELABORATE BERBASIS AUGMENTED REALITY SEBAGAI INOVASI PENDIDIKAN INDONESIA DALAM MENGHADAPI BONUS DEMOGRAFI

Kantoni¹, Zulri Ramadhan², Andre Ferdiawan³

Universitas Negeri Jakarta

ABSTRACT

Indonesia is predicted to experience a demographic dividend between 2030-2040. Demographic dividend is the number of productive age population (15 years to 64 years) is greater than the non-productive age. Currently, Indonesia has two main challenges related to the demographic dividend, one of which is education. Seeing learning media that is still conventional makes the authors use technology to develop learning media for students through Android mobile-based learning media to facilitate the learning process. Therefore, the author made a non-research research with the title "**elaboAR: Development of a table set up elaborate learning media based on Augmented Reality as an innovation in Indonesian education in dealing with demographic dividend**". This research was conducted using the literature study method. Use The literature study is carried out by utilizing various reliable and relevant sources with the theme raised. Taking action from observation to literature study is a way to collect or collect data. Data processing is carried out after selecting the data and obtaining data relevant to the research theme. After processing the data, the researcher analyzed the data using descriptive analysis method. The use of Augmented Reality (AR) digital learning media can make the cutlery objects in the elaborate table set up look more real. so that the elaboAR application is expected to be a learning innovation elaborate table set up for family welfare science students.

Keyword : Demographic dividend, Learning Media, Elaborate, Augmented Reality

ABSTRAK

Indonesia diprediksi akan mengalami bonus demografi di antara tahun 2030-2040. Bonus demografi merupakan jumlah penduduk usia produktif (15 tahun hingga 64 tahun) lebih besar dibandingkan usia tidak produktif. Saat ini Indonesia memiliki dua tantangan utama terkait bonus demografi salah satunya pendidikan. Melihat media pembelajaran yang masih konvensional membuat penulis memanfaatkan teknologi guna mengembangkan media pembelajaran bagi pelajar melalui media pembelajaran berbasis *mobile Android* agar mempermudah proses pembelajaran. Oleh sebab itu penulis membuat penelitian bersifat *non-research* dengan judul "**elaboAR: Pengembangan media pembelajaran Table set up elaborate berbasis Augmented Reality sebagai inovasi pendidikan indonesia dalam menghadapi bonus demografi**". Penelitian ini dilakukan menggunakan metode studi literatur. Penggunaan Studi literatur dilakukan dengan memanfaatkan berbagai sumber terpercaya dan relevan dengan tema yang diangkat. Melakukan tindakan observasi hingga studi literatur merupakan cara untuk melakukan pengambilan atau pengumpulan data. Pengolahan data dilakukan oleh setelah menyeleksi data dan memperoleh data yang relevan dengan tema penelitian. Setelah melakukan pengolahan data, peneliti melakukan analisis data dengan menggunakan metode analisis deskriptif. Penggunaan media pembelajaran digital *Augmented Reality* (AR) dapat menjadikan objek cutlery dalam *elaborate table set up* menjadi terlihat lebih nyata. sehingga aplikasi *elaboAR* diharapkan dapat menjadi sebuah inovasi pembelajaran *elaborate table set up* untuk mahasiswa ilmu kesejahteraan keluarga

Kata Kunci : Bonus Demografi, Media Pembelajaran, Elaborate, Augmented Reality

INTRODUCTION

Bonus Demografi, istilah ini pertama kali disampaikan oleh Menko Perekonomian Hatta Radjasa pada Rapat Pimpinan Nasional Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI) di Makassar pada tahun 2012. Menjadi isu strategis di dunia pendidikan karena sangat hubungannya dengan peran pendidik dalam mempersiapkan mutu generasi

muda dalam rangka menghadapi Era Bonus Demografi. Menurut siaran pers Bappenas (2017), pada 2030- 2040, Indonesia diprediksi akan mengalami masa bonus demografi, yakni jumlah penduduk usia produktif (berusia 15-64 tahun) lebih besar dibandingkan penduduk usia tidak produktif (berusia di bawah 15 tahun dan di atas 64 tahun). Pada periode tersebut, penduduk usia produktif diprediksi mencapai 64 persen dari total jumlah penduduk yang diproyeksikan sebesar 297 juta jiwa. Agar Indonesia dapat memetik manfaat maksimal dari bonus demografi, ketersediaan sumber daya manusia usia produktif yang melimpah harus diimbangi dengan peningkatan kualitas dari sisi pendidikan dan keterampilan, termasuk kaitannya dalam menghadapi keterbukaan pasar tenaga kerja.

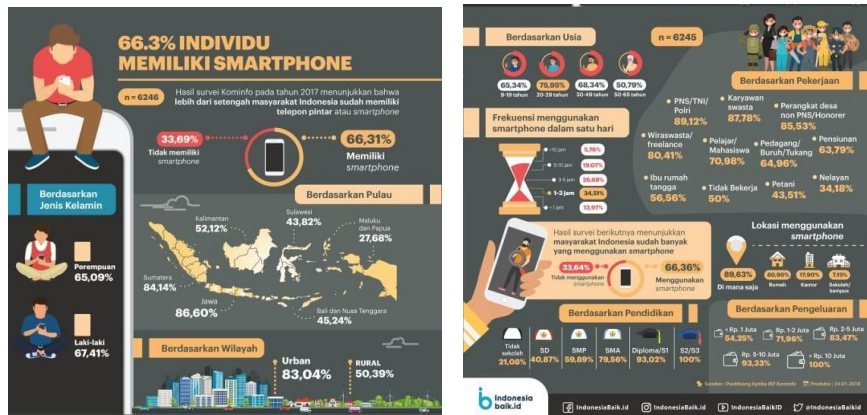
Indonesia diperkirakan mengalami puncak bonus demografi 2040. Menjelang 19 tahun itu, Indonesia perlu mempersiapkan diri dengan kehadiran banyaknya lapangan kerja. Pasalnya pada puncaknya itu, usia produktif di Indonesia bakal berlimpah. Bonus demografi merupakan keadaan yang sangat menguntungkan sekaligus meresahkan bagi bangsa ini. Terjadi hanya sekali dalam perjalanan suatu negara dan sangat menguntungkan dari segi produktifitas akan tetapi meresahkan jika generasi usia produktif yang melimpah ini tidak dikelola dengan baik. Dibutuhkan keinginan yang kuat dari semua pihak terutama para guru dan kepala sekolah. Tanggung jawab dunia pendidikan tentu saja sangat menentukan keberhasilan Indonesia dalam mengisi masa bonus demografi. Mempersiapkan generasi muda yang memiliki keterampilan 4 C yaitu *Creativity* (kreatifitas), *Critical Thinking and Problem Solving* (berpikir kritis dan penyelesaian masalah), *Collaboration* (kolaborasi) dan *Communication* (komunikasi) adalah kewajiban setiap satuan Pendidikan (Faridah S, 2021).

Peningkatan kualitas Pendidikan harus di lakukan, namun pada tahun 2020 sebuah virus masuk ke Indonesia, virus ini dinamakan virus corona. Virus corona atau disebut dengan Covid-19 pertama kali muncul di Wuhan, China. Virus ini teridentifikasi sebagai virus yang mudah menyebar (Merry dame, 2021). virus tersebut telah menyebar ke 203 negara, dengan kasus 116.000.000 dan 2.570.000 jiwa yang meninggal pertanggal 05 Maret 2021 (Our World, 2021) Selain itu, Indonesia merupakan salah satu negara yang terkena virus Covid-19 sejak tanggal 2 Maret 2020. Hingga saat ini, di Indonesia tercatat 1.350.000 kasus dan 36.712 jiwa yang meninggal. Langkah preventif sudah dilakukan dengan baik. Pemerintah Indonesia menerapkan Pembatasan Sosial Berskala Besar dengan harapan memutus rantai penyebaran Covid-19. (Hazwanwadi, 2020). Dengan langkah tersebut, pemerintah mengeluarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Pencemaran COVID-19 (LLDIKTI, 2021). Dikeluarkannya surat edaran tersebut maka telah merubah sistem pendidikan dan mengharuskan beradaptasi secara cepat untuk tetap melanjutkan proses belajar (Ahmad Muzawir, 2020).

Dengan diberhentikannya pendidikan di Indonesia sementara dengan digantikan oleh PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh). Penerapan pembelajaran jarak jauh ini sejalan dengan revolusi industri 4.0 dengan pembelajaran berbasis digital karena melibatkan penggunaan teknologi dalam pelaksanaannya. Dengan pembahasan lebih lanjut oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan PJJ berbasis digital ini diwacanakan akan diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran normal. Sebagai adaptasi dari perkembangan revolusi industri 4.0 yang selalu berbasis pada pengembangan teknologi (Nadiem Makarim, 2021).

Pembelajaran Jarak Jauh seringkali menimbulkan masalah dalam proses pembelajaran. Terlebih lagi dalam pembelajaran praktik yang masih bersifat konvensional dan sedangkan harus dilakukan dengan jarak jauh, akan sangat menghambat proses pembelajaran. Pendidikan bermutu terwujud di Indonesia *Sustainable Development Global* (SDGs) menargetkan pada tahun 2030. Pendidikan yang bermutu akan menghasilkan generasi penerus bangsa yang mampu bersaing secara nasional maupun internasional, yang kemudian akan berdampak pada kemajuan negara tersebut dan mendukung bonus demografi di tahun 2030-2040. Oleh sebab itu mutu pendidikan harus selalu ditingkatkan melalui berbagai macam cara, karena pendidikan akan menjadi parameter kemajuan sebuah negara.

Saat ini, revolusi industri 4.0 terjadi dalam setiap aspek kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan. Perkembangan revolusi industri 4.0 membuat segala teknologi semakin berkembang dan diaplikasikan ke setiap aspek kehidupan, tak terkecuali pendidikan. Perkembangan teknologi dalam aspek pendidikan membuat pembelajaran dilakukan dengan berbasis digital. Menurut Freud Pervical & Henry Ellington (1988) dalam Syamsuar & Reflianto (2016) inovasi pada pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan sarana teknologi informasi yang berkembang pesat di era revolusi industri 4.0 ini dapat meningkatkan mutu pembelajaran.



Gambar 1. Data pengguna *smartphone* di Indonesia

(Sumber: <http://indonesiabaik.id/infografis/663-masyarakat-indonesia-memiliki-smartphone-8>)

Sejalan dengan perkembangan teknologi, penggunaan *smartphone* oleh masyarakat di Indonesia sudah mulai meningkat. Pengguna *smartphone* pada rentang usia 9-19 tahun sebanyak 65,34% dan sekitar 70,98% pelajar/mahasiswa sudah memiliki *smartphone*. Melihat banyaknya pengguna *smartphone* di kalangan pelajar sebaiknya hal ini bisa dimanfaatkan dengan mengembangkan media pembelajaran bagi para pelajar melalui media pembelajaran berbasis *mobile Android* agar mempermudah proses pembelajaran itu sendiri. Dengan dibuat sebuah aplikasi pembelajaran tentu akan membuat pembelajaran menjadi lebih praktis karena bisa dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas. Aplikasi pembelajaran bisa dikombinasikan dengan berbagai macam konten multimedia dalam mengembangkan proses pembelajaran. Pengembangan aplikasi pembelajaran saat ini sudah menuju ke arah teknologi lanjutan berbasis *Augmented Reality*. *Augmented Reality* akan memberikan informasi secara *real-time* kepada pemakainya, melalui penggabungan benda maya 2 dimensi dan ataupun 3 dimensi ke dalam sebuah lingkungan 3 dimensi dan memproyeksikan benda-benda maya tersebut agar terlihat lebih nyata. Kombinasi dari teknologi ini memungkinkan penggabungan secara *real-time* antara konten virtual pada komputer dengan tampilan secara langsung pada video. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) melalui *smartphone* dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami.

Pembelajaran jarak jauh membuat suatu pembelajaran terhambat salah satunya mata kuliah praktik yang masih bersifat konvensional. Mahasiswa sering sekali mengalami hambatan dalam pemahaman dalam proses pembelajaran. Salah satu mata kuliah yang cukup sulit adalah tata hidang materi *table set up*. Tata hidang merupakan unit yang berhubungan dengan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk menata meja makan mulai dari persiapan perabotan (*furniture*) yaitu meja dan kursi makan, peralatan restoran/ *restaurant equipment* yaitu piring/*plate*, sendok/*spoon*, garpu/*fork*, pisau/*knife*, gelas/*glass* dan asesoris meja/*cruet* hingga memasang taplak meja/*table cloth* dan taplak hias/*slip cloth* hingga menata peralatan *table ware/cutleries*, gelas/*glass*, lada, garam, *vase* bunga sesuai jenis penataan *basic cover*, *a'la carte cover*, *elaborate cover/table d'hote* dan Indonesia. (UNY, 2020). Mata kuliah tata hidang merupakan salah satu mata kuliah wajib yang harus di ambil oleh mahasiswa ilmu kesejahteraan keluarga. Pada mata kuliah tersebut terdapat materi yang cukup sulit dipahami ketika pembelajaran *daring* yaitu *elaborate table set up*. Pada materi ini, biasanya mahasiswa harus menghafal seluruh *cutlery* dan fungsinya lalu di ajak menata di sebuah meja, namun ketika pandemi ini mahasiswa hanya disuguhkan gambar dan video saja yang membuat mahasiswa mengalami kesulitan dalam pemahaman. Oleh sebab itu penulis membuat penelitian bersifat *non-research* dengan judul “*elaboAR: Pengembangan media pembelajaran Table set up elaborate berbasis Augmented Reality sebagai inovasi pendidikan indonesia dalam menghadapi bonus demografi*” Media pembelajaran *elaboAR* diharapkan dapat membantu dalam memberikan pemahaman pada materi *table set up* dengan menggunakan *Augmented Reality* (AR). Penyuguhan materi *table set up* dengan bantuan *Augmented Reality* mampu memproyeksikan *table set up* menjadi lebih nyata. Sehingga terciptanya pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Selain itu, menghadirkan inovasi dalam dunia pendidikan, yaitu berupa media digital dalam bentuk *Augmented Reality* (AR) pada media pembelajaran *elaborate table set up*. Memudahkan dosen untuk memberikan media pembelajaran yang variatif dan inovatif terutama di masa pembelajaran jarak jauh.

METHODS

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode studi literatur. Penggunaan Studi literatur dilakukan dengan memanfaatkan berbagai sumber terpercaya dan relevan dengan tema yang diangkat. Sumber literatur seperti kepustakaan yang digunakan berupa abstrak hasil penelitian, jurnal, review, index, jurnal hasil penelitian hingga buku referensi (Sarwono, 2006). Sumber-sumber tersebut biasa digunakan dalam kepenulisan dengan metode studi literatur. Teknik pengumpulan data yaitu melakukan tindakan observasi hingga studi literatur merupakan cara untuk melakukan pengambilan atau pengumpulan data. Data penelitian dapat diperoleh melalui riset pustaka dengan memanfaatkan sumber-sumber perpustakaan untuk mendapatkan data penelitian (Zed, 2014).

Setelah pengambilan data, maka langkah selanjutnya yaitu pengolahan data. Pengolahan data dilakukan oleh setelah menyeleksi data dan memperoleh data yang relevan dengan tema penelitian. Pengolahan data dilakukan dengan mengolah hasil data yang didapat dan menjelaskan semua hasil data yang telah diperoleh. Penjelasan tersebut ditulis dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti. Kemudian setelah data di olah, peneliti melakukan analisis data dengan menggunakan metode analisis deskriptif. Metode analisis deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan yang telah dikumpulkan tanpa bermaksud melakukan generalisasi pada kesimpulan (Sugiyono, 2016). Metode analisis deskriptif akan menganalisis seluruh data yang telah diperoleh secara deskriptif agar dapat ditarik kesimpulan sesuai dengan hasil analisis data yang sudah dilakukan

RESULTS AND DISCUSSIONS

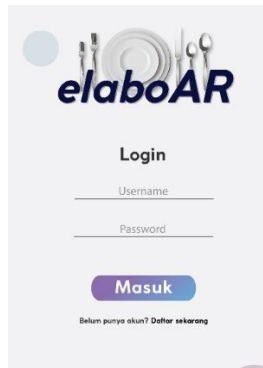
Penulis sudah melalui beberapa serangkain tahapan, yaitu analisis lapangan dari berbagai sumber penelitian yang relevan hingga analisis studi literatur berbagai sumber. Setelah melakukan beberapa serangkain tahapan tersebut, maka terbentuklah ide untuk membuat rancangan aplikasi pembelajaran *table set up elaborate* melalui aplikasi berbasis *Augmented Reality* (AR). Media pembelajaran ini bernama “*ElaboAR*” atau Aplikasi Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (Ar) yang seterusnya disebut dengan aplikasi *ElaboAR*. Penggunaan aplikasi berbasis *Augmented Reality* (AR) merupakan suatu bentuk dukungan terhadap perkembangan teknologi di era digital saat ini. Penggunaan media pembelajaran dengan bantuan *Augmented Reality* (AR) juga dapat membantu mahasiswa untuk melihat gambar lebih nyata, karena *Augmented Reality* (AR) dapat memproyeksikan objek ke lingkungan yang nyata, selain itu juga dapat meminimalisirkan anggaran terhadap pengadaan alat alat praktik *table set up* pada mata kuliah tata hidang karena sudah di proyeksikan dengan *Augmented Reality*.

Aplikasi *ElaboAR* ini memiliki beberapa fitur yang sudah tergambarkan di desain *mockup* aplikasi dan desain kartu pendukung dari aplikasi *ElaboAR*. Desain pertama ialah terdapat kartu *ElaboAR*, kartu ini merupakan media pendukung dalam memproyeksikan objek dari aplikasi *ElaboAR*. Di dalam desain ini, penulis memilih gambar *cutlery* yang digunakan dalam proses *table set up* . pada kartu ini terdapat QR yang dapat mendeteksi *Augmented Reality* gambar *cutlery*. (4.1 Gambar kartu AR *ElaboAR*) Kartu *elaboAR* akan memuat deksribsi singkat bagaimana cara menggunakan kartu *elaboAR* pada bagian atas. Gambar utama kartu menggambarkan beberapa *cutlery* terletak di bagian tengah kartu, dan tulisan *elaboAR* atau judul gambar/kartu di bagian bawah kartu. Tujuannya adanya deskripsi singkat penggunaan kartu untuk memudahkan si pengguna agar mengetahui cara penggunaan kartu tersebut. Bagian utama kartu yang memvisualisasikan bagian bagian dari *table set up*, dan judul gambar yang bertujuan untuk memberikan identitas dari aplikasi dan kartu tersebut. Berikut merupakan tampilan dari gambar kartu *elaboAr*



Gambar 2. Gambaran Kartu AR *ElaboAR*

Selain kartu *elaboAR* yang akan menjadi alat bantu dalam memproyeksikan objek dari *elaborate table set up* terdapat komponen utama dari *elaboAR*, yaitu aplikasi *elaboAR* yang dapat digunakan menggunakan *smartphone*. Aplikasi *elaboAR* memiliki tampilan awal yaitu login. Pada tampilan tersebut, terdapat beberapa bagian, pada bagian masuk *user* diminta untuk mengisi *username* dan *password* agar dapat masuk dan menggunakan aplikasi *elaboAR*. Namun, jika *user* belum memiliki akun, maka *user* harus melakukan pendaftaran. Pada gambaran tersebut terdapat daftar sekarang yang berarti mengajak *user* untuk melakukan pendaftaran sebelum masuk pada aplikasi ini. Setelah itu, *user* dapat masuk ke tampilan selanjutnya.



Gambar 3. Gambaran tampilan masuk aplikasi *ElaboAR*

Pada tampilan selanjutnya, memuat deksripsi singkat berupa sapaan kepada pengguna aplikasi *elaboAR*. Selain itu terdapat menu pindai atau *scan* sebagai bagian utama yang terdapat pada bagian tengah, tanda tanya yang berarti bantuan pada bagian kiri gambar, tanda titik tiga yang berarti pengaturan pada bagian kanan gambar, dan tanda silang pada bagian kanan atas gambar yang berarti tanda keluar bagi pengguna aplikasi *elaboAR*. Pada Menu bantuan digunakan jika *user* masih belum mengerti cara kerja dari aplikasi *elaboAR*. Dosen ataupun orang lain dapat membimbing mahasiswa untuk mengetahui cara menggunakan aplikasi di menu bantuan. Berikut tampilan nya:



Gambar 4. Gambaran Tampilan awal dan Bantuan aplikasi *ElaboAr*

Tampilan selanjutnya yaitu icon titik tiga pada gambar. Pada icon tersebut berisi pengaturan, pada menu pengaturan aplikasi *elaboAR* terdapat 2 fungsi yaitu fungsi pengaturan musik, pada pengaturan ini *user* bebas memilih apakah ingin menghidupkan musik atau tidak pada saat menggunakan aplikasi *elaboAR*. Fungsi pengaturan selanjutnya yaitu fungsi pengaturan efek suara. Pada penggunaan aplikasi ini akan terdapat beberapa efek suara pada bagian bagian tertentu, oleh karena itu *user* bebas memilih untuk menghidupkan pengaturan efek suara atau tidak pada saat penggunaan aplikasi *elaboAR*. Berikut tampilan dari menu pengaturan :



Gambar 5. Tampilan Menu Pengaturan pada aplikasi ElaboAR

Bagian selanjutnya yaitu Menu Pemindai atau *Scan*. Menu *scan* kartu berfungsi untuk memindai kartu ElaboAR sehingga objek *cutlery* dan *table set up* yang ada di dalam kartu ElaboAR akan terproyeksikan ke lingkungan yang nyata. Mahasiswa dapat melihat objek lebih nyata dan akan lebih terdapat suara dan teks yang mendeskripsikan *cutlery* atau benda yang di gunakan pada *table set up*. Gambar yang terproyeksi nyata akan lebih menarik dan membuat mahasiswa lebih mudah memahami materi tersebut.



Gambar 6. Kartu yang siap di pindai



Gambar 7. Hasil Pemindaian



Gambar 8. Cutlery berisi deskripsi

Berikut ini terdapat langkah langkah penggunaan kartu dan aplikasi *elaboAR*:

1. Siapkan kartu dan aplikasi *elaboAR* di smartphonemasing-masing
2. Daftar akun anda, jika sudah silahkan masuk ke aplikasi.
3. Setelah itu, letakan kartu di meja atau di tangan anda untuk memudahkan proses memindai pada kartu
4. Buka kamera pemindai, lalu arahkan kamera tersebut ke kartu *elaboAR*
5. Jika sudah maka muncul lah visualisasi objek yang tadi di pindai.
6. Setelah objek muncul, mahasiswa bebas memilih cutlery mana saja yang digunakan ketika *table set up* untuk mengetahui deskripsi dan fungsi cutlery tersebut.

Berdasarkan analisis yang sudah dijabarkan, penulis akan menjabarkan kelebihan dan kekurangan dari aplikasi *elaboAR*, yaitu:

Kelebihan

1. Aplikasi *elaboAR* merupakan media pembelajaran yang mendukung perkembangan digital dengan menggunakan bantuan *smartphone* saat menjalankan aplikasinya
2. Aplikasi *elaboAR* merupakan media pembelajaran dengan bantuan *Augmented Reality (AR)* yang saat ini sedang berkembang dan banyak diterapkan oleh beberapa orang hingga instansi di bidang pendidikan
3. Aplikasi *elaboAR* akan menghasilkan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif supaya mahasiswa tidak mudah bosan dan mudah di ingat
4. Dapat menjadi media pembelajaran alternative ketika media pembelajaran konvensional sulit diadakan untuk memenuhi kebutuhan praktikum mahasiswa.
5. Media pembelajaran yang mudah dibawa bawa.

Kekurangan

Adapun kekurangan dari aplikasi *elaboAR*, diantaranya adalah: Penulisan rancangan aplikasi ini masih dalam tahap studi literatur, sehingga belum bisa diketahui hasil dari efektivitas penggunaan aplikasi. Selain itu pengembangan aplikasi *elaboAR* ini membutuhkan seluruh elemen di bidang Pendidikan agar media pembelajaran ini dapat sesuai dengan kurikulum dan kompetensi pembelajaran yang ada.

CONCLUSIONS

Perkembangan teknologi informasi harus di manfaatkan, salah satunya di dalam dunia pendidikan. peningkatan sistem pendidikan harus di lakukan dimulai dengan pengembangan media pembelajaran di Indonesia yang bersifat konvensional. Oleh karena itu, guna mendukung era digital di dunia Pendidikan, maka hadirilah media pembelajaran aplikasi *elaboAR* dengan memanfaatkan *smartphone* berbasis *Augmented Reality (AR)* yang menjadi inovasi media pembelajaran bagi mahasiswa. Media ini hadir guna membantu dosen dalam proses pembelajaran terutama pada materi *elabotare table set up* yang masih bersifat konvensional berubah menjadi lebih digital. Penggunaan media pembelajaran digital *Augmented Reality (AR)* dapat menjadikan objek *cutlery* dalam *elaborate table set up* menjadi terlihat lebih nyata. Sehingga di masa pembelajaran jarak jauh dan juga menghadapi bonus demografi aplikasi *elaboAR* diharapkan dapat menjadi sebuah inovasi pembelajaran *elaborate table set up* untuk mahasiswa ilmu kesejahteraan keluarga. Saran yang diberikan penulis diharapkan media ini dapat di produksi secara masal dan dilakukan pengujian ahli media dan materi agar aplikasi ini dapat sesuai dengan standar kurikulum yang ada.

REFERENCES

- Andrian, D., Sari, E.R.2020. perancangan aplikasi resep makanan khas jawa berbasis android. *Ejournal.potensiutama.ac.id*
- Aris Kurniawan. 2021. Pengertian mahasiswa menurut para ahli beserta fungsinya. <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-mahasiswa/>. Diakses 19 Maret 2021
- Astuti, I., A., D., Sumarni, R., A., & Saraswati, D., L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android. *JPPPF – Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 57-62.
- Churiyah, M., Sholikhah, Filianti, & Sakdiyyah, D. A. (2020). Indonesia Education Readiness Conducting Distance Learning in Covid-19 Pandemic Situation. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding (IJMMU)*, 7(6), 492-507.
- Faridah, Syarifah Camelia. 2021. Tantangan Pendidikan dalam menghadapi Bonus Demografi. Di akses tgl 05 Juni 2021. Link: <https://kumparan.com/aisha-camelia/tantangan-pendidikan-dalam-menghadapi-bonus-demografi-1vSH3hWV3nN/full>
- Karisman, A., & Wulandari, F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Augmented Reality* di SMK Islamic Village pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi STI&K (SeNTIK)*, 3(1), 23-31.
- LLDIKTI. 2020. Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19). <http://lldikti10.ristekdikti.go.id/id/pembelajaran-secara-daring>

-
- dan-bekerja-da-ri-rumah-dalam-rangka-pencegahan-penyebaran-corona-virus-diseasecovid19. Diakses 12 Maret 2021
- Merry Dame. 2020. Virus Corona. <https://www.alodokter.com/virus-corona>. Diakses 10 Maret 2021
- Negara, S. B. (2018). 66,3% masyarakat Indonesia Memiliki Smartphone. Retrieved 01 01, 2021, from Indonesiabaik.id: <http://indonesiabaik.id/infografis/663-masyarakat-indonesia-memiliki-smartphone-8>
- Nugraha, B.S., Saputra, S.A. 2018. Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Promosi Pada Katalog Menu Produk Ice Cream Arlecchino Gelato Berbasis Android. *INTECHNO Journal*
- Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 588-596.
- Putra, I. P. (2020, 07 11). Nadiem Menilai Banyak yang Salah Mengartikan PJJ Permanen. Retrieved 11 30, 2020, from medcom.id: <https://m.medcom.id/pendidikan/news-pendidikan/ObzMoO1N-nadiem-menil-ai-banyak-yang-salah-mengartikan-pjj-permanen>
- Rawis, Z.C., Sugiarto B.A., & Tulenan, V. 2018. Peranan Augmented Reality Berbasis Android Untuk Mengenalkan Pakaian Adat Tountemboan. *Ejournalunsrad.ac.id*
- Saleh, A. M. (2020, August 22). Problematika Kebijakan Pendidikan Di Tengah Pandemi Dan Dampaknya Terhadap Proses Pembelajaran Di Indonesia. <https://doi.org/10.31219/osf.io/pg8ef>. Diakses 12 Maret 2021
- Sartika, Y., Tambunan, T. D., & Telnoni, P. A. (2016). Aplikasi Pembelajaran Tata Surya Untuk Ipa Kelas 6 Sekolah Dasar Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *e-Proceeding of Applied Science*, 2(3), 895-908.
- Syamsuar, & Reflianto. (2018). Pendidikan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Endidikan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi. *ETECH: Jurnal Ilmiah Teknologi*, 6(2), [doi:doi.org/10.24036/et.v2i2.101343](https://doi.org/10.24036/et.v2i2.101343)
- UNY. 2016. Table set up Sistem Pelayanan. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132231727/pendidikan/TABLE+SET+UP-SISTEM+PELAYANAN>. Diakses 15 Maret 2021

Hubungan Implementasi Model Project Based Learning dengan Minat Belajar Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Kota Bogor pada Mata Pelajaran Al-Quran dan Hadist

Luthfia Hanalia*, Riska Damayanti, Dr. Desi Rahmawati, M.Pd.

Manajemen Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

ABSTRACT

This study aims to see the relationship between the *project based* learning method and the learning interest of class XI IPA MAN 2 Bogor City in the subjects of the Qur'an and Hadith. This research is a quantitative correlational type. This study has a population of 175 people consisting of 5 classes, namely class XI IPA 3 to XI IPA 7. Sampling uses the Slovin sample formula. The number of samples is 67 respondents. The results of this study indicate that there is a significant positive relationship between the project-based learning model and the interest in learning of class XI science students in the Al-Quran and Hadith subjects at MAN 2 Bogor City with results showing an influence between the x and y variables with a significance level of $0.00 < 0.05$ of 67.3% with a correlation coefficient t value of 0.820 so that based on the guidelines for interpretation of correlation these values are in the range of "0.80-1.00" which means the level of relationship between variables x and variable y in this study very strong.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan antara metode *project based learning* dengan minat belajar siswa kelas XI IPA MAN 2 Kota Bogor pada mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadist. Penelitian ini berjenis kuantitatif korelasional. Penelitian ini memiliki populasi 175 orang yang terdiri dari 5 kelas yaitu kelas XI IPA 3 sampai XI IPA 7. Pengambilan sampel menggunakan rumus sampel Slovin. Jumlah sampelnya yaitu sebanyak 67 responden. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat hubungan positif yang signifikan antara model *project based learning* dengan minat belajar siswa kelas XI IPA pada mata pelajaran Al-Quran dan Hadist di MAN 2 Kota Bogor dengan hasil yang menunjukkan adanya pengaruh antara variabel x dan variabel y dengan tingkat signifikansi $0,00 < 0,05$ sebesar 67,3% dengan nilai koefisien korelasi yakni 0,820 sehingga berdasarkan pedoman nilai interpretasi korelasi nilai tersebut berada pada rentang "0,80-1,00" yang berarti tingkat hubungan variabel x dan variabel y pada penelitian ini sangat kuat.

CONTACT

luthfiahaniaa09@gmail.com

KEYWORDS

Project Based Learning,
Educational Management, Student
Learning Interest

PENDAHULUAN

Project based learning merupakan pembelajaran yang berawal dari pertanyaan mendasar yang diakhiri dengan sebuah produk. Dalam *project based learning*, pembelajaran menggunakan sintaks (1) peserta didik mengajukan pertanyaan mendasar; (2) peserta didik menyusun proyek; (3) peserta didik merencanakan proyek; (4) peserta didik mengerjakan proyek; (5) guru melakukan monitoring; (6) evaluasi. Dalam setiap sintaks model ini, peserta didik merupakan pusat pembelajaran dan memiliki keleluasaan dalam belajar. (Sularmi, Utomo and Ruja, 2018). Dikatakan dalam jurnal "Pengaruh *Project-Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis", bahwa pertama, *project based learning* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal ini terjadi karena peserta didik mengalami peningkatan peran (aktif) dalam proses pembelajaran, serta motivasinya juga meningkat. Kedua, *project based learning* yang dijalankan secara tepat mampu menciptakan lingkungan belajar geografi yang baik. Lingkungan belajar yang baik ialah belajar yang menumbuhkan interaksi antar siswa, sehingga mereka bekerja sama mencari jalan penyelesaian masalah. (Sularmi, Utomo and Ruja, 2018). Selanjutnya hasil

penelitian Roziqin dalam jurnal Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Minat Belajar Fisika Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Negeri 1 Kota Bengkulu menyatakan bahwa model *project based learning* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran siswa, model *project based learning* membuat siswa lebih tertarik dan terlibat aktif dalam pembelajaran fisika. Hal ini disebabkan model *project based learning* berorientasi pada aktivitas-aktivitas yang mendukung terjadinya pemahaman konsep, prinsip, dan prosedur dalam konteks kehidupan sehari-hari. (Permata, Koto and Sakti, 2019).

Dilihat dari beberapa penelitian diatas, dapat diketahui bahwa model *project based learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan minat belajar siswa. Jika diperdalam lagi minat merupakan suatu kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Dalam jurnal Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) terhadap Minat Belajar dan Keterampilan Proses Sains Siswa pada Pembelajaran Fisika di SMAN Balung menyatakan bahwa minat adalah aspek kepribadian yang berkaitan dengan hasil belajar, hal ini dikarenakan minat merupakan suatu kecenderungan untuk memperhatikan dan mengenal sesuatu. (Roziqin, Lesmono and Bachtiar, 2018)

Sementara itu, dalam jurnal Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an dan Hadist oleh Mohamad Syakur Rahman, dijelaskan bahwa setelah diterapkannya model pembelajaran Project Based Learning pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis, keaktifan siswa sudah mulai baik dari model pembelajaran awal yang hanya menggunakan metode ceramah. Siswa sudah lebih aktif bertanya, menjawab dan menjelaskan materi yang telah disampaikan. Hal ini dapat diketahui dari hasil belajar siswa pada akhir pelajaran, hasil lembar observasi, dan hasil proyek yang dilakukan berkelompok. (Rahman and Kairupan, 2019).

MAN 2 Kota Bogor adalah sekolah yang terletak di Kota Bogor dengan visi "Terwujudnya Madrasah yang berbudaya, berprestasi dan berakhlak mulia". Sekolah ini merupakan salah satu sekolah adiwiyata dan sudah mencapai banyak prestasi, baik di bidang akademik maupun non akademik. Terdapat tiga jurusan yaitu, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dan Keagamaan (Agama) di sekolah ini. Masing-masing dari setiap rombongan belajar terdiri atas 35 siswa di dalamnya. Pada masa pandemi, sekolah ini menerapkan pembelajaran daring dengan salah satu metode pembelajarannya, yaitu *Project Based Learning*. *Project based learning* dipandang memberikan pengaruh positif terhadap pemikiran inovatif siswa terkait perilaku mengamati dan mempertanyakan serta memiliki keunggulan dalam meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa, motivasi belajar, dan keterlibatan telah ditetapkan dalam literatur. (Barak and Yuan, 2021).

Salah satu penerapan *Project Based Learning* pada MAN 2 Kota Bogor terdapat pada salah satu mata pelajaran, yaitu Al-Qur'an dan Hadist. Pada kelas XI mata pelajaran ini membahas mengenai materi pada semester genap tahun ajaran 2020/2021, yaitu materi terkait bertanggung jawab dan menjaga amanah, berkompetisi dalam kebaikan, etos kerja pribadi muslim, makanan yang halal dan baik, serta syukur nikmat. Dalam setiap pembelajaran terdapat kegiatan untuk mendemonstrasikan hafalan dan arti perkata dalam al-quran dan hadist terkait materi tersebut. Selain itu juga, siswa dapat mempresentasikan isi dan kandungan ayat al-quran dan hadist. Beberapa penugasan yang diberikan dengan menggunakan model *project based learning*, yaitu seperti melakukan sosio drama dan membuat proyek video terkait materi pembelajaran yang dilakukan secara individu maupun berkelompok yang dilaksanakan dalam jangka waktu mulai dari 2 sampai 4 kali pertemuan. Penugasan ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan aspek kognitif dan psikomotor siswa terhadap pemahaman materi yang dipelajari dan kreativitas siswa dalam menerapkan model pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka peneliti akan melihat hubungan implementasi model *project based learning* dengan minat belajar siswa kelas XI IPA MAN 2 Kota Bogor pada mata pelajaran Al-Quran dan Hadist dengan menggunakan 67 responden yang terdiri dari kelas XI IPA 3 sampai XI IPA 7.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui. (Kasiram, 2008: 149) dalam bukunya Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif). Penelitian kuantitatif dalam melihat hubungan variabel terhadap obyek yang diteliti bersifat sebab dan akibat (Sugiyono, 2013: 19). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara model *project based learning* dengan minat belajar siswa di MAN 2 Kota Bogor pada mata pelajaran Al-Quran dan Hadist kelas XI di MAN 2 Kota Bogor.

Penelitian ini dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Observasi awal untuk mengetahui masalah minat belajar siswa
2. Pengumpulan data melalui angket
3. Analisis data
4. Interpretasi analisis data menjadi hasil yang dapat dipahami.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasional dengan metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket atau kuesioner. Adapun populasi dari penelitian ini adalah siswa MAN 2 Kota Bogor Kelas XIMIPA tahun ajaran 2020/2021 sebanyak 175 siswa yang terdiri dari 5 kelas. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel slovin. Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus sampel slovin, maka dengan jumlah populasi sebanyak 175 siswa dan diambil taraf signifikansi 10%. Sehingga didapatkan sampel yang digunakan berjumlah 67 siswa dengan menggunakan teknik sampel slovin.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data penelitian merupakan suatu gambaran dari data yang telah diperoleh selama penelitian. Setelah data terkumpul semua langkah selanjutnya adalah melakukan tabulasi data dan melakukan perhitungan dari data yang telah diperoleh. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui hubungan antara model *project based learning* (X) dengan minat belajar siswa (Y). Di mana setiap pertanyaan memiliki rentang 1 sampai 5 dengan jumlah responden 67 siswa. Berikut ini merupakan skor alternatif jawaban seluruh responden dari setiap pertanyaan:

Tabel 1. Penilaian Skor Alternatif

Alternatif Jawaban	Skor Pertanyaan
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada kuisisioner dibuat sendiri oleh peneliti yang tentunya dengan mengacu pada kisi-kisi instrumen yang ada.

1. Instrumen Penelitian
 - a. Uji Validitas

Instrumen yang dinyatakan valid memiliki arti bahwa alat ukur yang digunakan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Kriteria:

- 1) Jika nilai R hitung > R tabel = Valid
- 2) Jika nilai R hitung < R tabel = Tidak Valid

Hasil perhitungan validitas instrument menggunakan software *IBM SPSS Statistics 25* diperoleh:

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X01	287,9701	1915,848	0,483	0,747
X02	288,1791	1916,089	0,448	0,747
X03	287,8060	1900,522	0,698	0,745
X04	287,2836	1911,267	0,648	0,746
X05	287,6716	1921,254	0,524	0,747
X06	287,7313	1907,533	0,656	0,745
X07	287,2388	1909,457	0,675	0,746
X08	288,2090	1970,168	-0,207	0,754
X09	287,9552	1905,862	0,651	0,745
X10	287,3582	1917,082	0,474	0,747
X11	287,6567	1904,562	0,654	0,745
X12	287,9104	1892,931	0,750	0,743
X13	288,0448	1907,104	0,590	0,746
X14	288,0597	1907,996	0,570	0,746
X15	288,1791	1904,513	0,611	0,745
X16	288,1194	1909,379	0,583	0,746
X17	288,0448	1892,468	0,671	0,743
X18	288,5075	1905,920	0,579	0,745
X19	288,3731	1895,874	0,660	0,744
X20	287,2090	1905,653	0,592	0,745
X21	287,5672	1909,067	0,545	0,746
X22	287,8955	1901,974	0,736	0,745
X23	287,3433	1905,592	0,586	0,745
X24	287,5821	1899,944	0,655	0,744
X25	287,6119	1907,423	0,708	0,745
X26	287,2090	1907,319	0,696	0,745

X27	288,4030	1896,456	0,698	0,744
X28	287,7015	1902,788	0,714	0,745
X29	287,2388	1906,942	0,632	0,745
X30	287,1045	1911,519	0,694	0,746
X31	287,1045	1900,337	0,701	0,744
X32	287,1940	1899,341	0,754	0,744
X33	287,5522	1900,130	0,638	0,745
X34	287,6567	1904,229	0,645	0,745
X35	287,9104	1887,840	0,738	0,743
X36	288,4925	1897,951	0,601	0,744
X37	287,8806	1894,470	0,643	0,744
X38	287,3582	1895,506	0,704	0,744
X39	287,7612	1906,639	0,409	0,746
X40	288,3433	1914,047	0,386	0,747
Total	145,7015	488,576	1,000	0,956

Dari hasil pengujian validitas pada tabel diatas, kuesioner yang berisi dari 2 variabel ini terdapat 40 kuesioner yang telah diisi oleh 67 responden pada penelitian ini. Cara agar bisa mengetahui kuesioner yang valid dan tidak valid, pada penelitian ini menggunakan:

- 1) Jika nilai R hitung > R tabel = Valid
- 2) Jika nilai R hitung < R tabel = Tidak Valid.

Dari hasil perhitungan validitas pada tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai R hitung > R tabel ada 39 kuesioner yang dinyatakan valid dan 1 kuesioner nilai R hitung < R tabel = Tidak Valid, 39 kuesioner semua dinyatakan valid karena nilai R hitung lebih besar dari 0,3120 namun ada 1 kuesioner yang dinyatakan tidak valid karena nilai R hitung lebih kecil dari 0,3120.

b. Uji Reabilitas

Instrumen dikatakan reliabel adalah instrumen yang jika digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama akan menghasilkan data yang sama pula, suatu instrumen dikatakan reliabel apabila memiliki nilai *Alpha Cronbach* > 0,6. Hasil uji reabilitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Uji Reabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
0,960	39

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai *alpha cronbach* yakni 0,960 sehingga dapat disimpulkan bahwa kuesioner dalam penelitian kami reliabel.

2. Teknik Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada kelompok data atau variabel yang menyatakan bahwasannya data tersebut terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas akan dilakukan dengan pendekatan *Kolmogrov – Smirnov Test* dengan menguji residual dari data. Pengambilan keputusan bisa dilakukan berdasarkan nilai signifikansi, yaitu:

- 1) Jika nilai signifikansi > 0,05, maka nilai residual berdistribusi normal
- 2) Jika nilai signifikansi < 0,05, maka nilai residual tidak berdistribusi normal

Pengujian normalitas ini akan digunakan dengan bantuan software *IBM SPSS Statistics 25*. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-		
		Unstandardized Residual
N		67
Normal Parameters^{a,b}	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	8,45416340
Most Extreme Differences	Absolute	0,071
	Positive	0,071
	Negative	-0,057
Test Statistic		0,071
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas diketahui nilai signifikansi 0,200 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan dengan tujuan untuk mengkonfirmasi bahwa sifat linear antara dua variable yang diidentifikasi secara teori sesuai atau tidak dengan hasil observasi yang ada. Pengambilan keputusan bisa dilakukan berdasarkan nilai signifikansi, yaitu:

- 1) Jika nilai *sig.deviation from linearity* > 0,05, maka terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat.
- 2) Jika nilai *sig.deviation from linearity* < 0,05, maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Pengujian linearitas ini akan digunakan dengan bantuan software *IBM SPSS Statistics 25*. Hasil uji linearitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Uji Linearitas

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y * X	Between Groups	(Combined)	11441,538	28	408,626	5,210	0,000
		Linearity	9704,462	1	9704,462	123,743	0,000
		Deviation from Linearity	1737,077	27	64,336	0,820	0,701
	Within Groups	2980,133	38	78,425			
Total			14421,672	66			

Berdasarkan uji linearitas diketahui nilai sig. deviation from linearity 0,701 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat.

c. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear sederhana dilakukan untuk menguji sejauh mana hubungan sebab akibat antara variabel faktor penyebab (x) terhadap variabel akibatnya.

Analisis regresi linier mengenai hubungan antara model *project based learning* (X) dengan minat belajar siswa (Y) diperoleh hasil sebagai berikut:

Pengambilan keputusan bisa dilakukan berdasarkan nilai signifikansi, yaitu:

- 1) Jika nilai signifikansi < 0,05, artinya variabel x berpengaruh terhadap variabel y

2) Jika nilai signifikansi $> 0,05$, artinya variabel x tidak berpengaruh terhadap variabel y
 Pengujian regresi linear ini akan digunakan dengan bantuan software *IBM SPSS Statistics 25*. Hasil uji regresi linear model summary terlihat pada tabel 6 berikut ini:

Tabel 6. Analisis Regresi Linear Sederhana

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	9704,462	1	9704,462	133,721	.000 ^b
	Residual	4717,210	65	72,572		
	Total	14421,672	66			
a. Dependent Variable: Y						
b. Predictors: (Constant), X						

Tabel 7. Analisis Regresi Linear Model Anova

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.820 ^a	0,673	0,668	8,519
a. Predictors: (Constant), X				
b. Dependent Variable: Y				

Berdasarkan output di atas dapat diketahui bahwa nilai $f_{hitung} = 133,721$ dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara variabel x terhadap variabel y sebesar 67,3 %.

d. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah metode pengambilan keputusan yang didasarkan dari analisis data, baik dari percobaan yang terkontrol, maupun dari observasi (tidak terkontrol). Uji hipotesis merupakan suatu pengujian terhadap suatu pernyataan dengan menggunakan metode statistik sehingga hasil pengujian tersebut dapat dinyatakan signifikan secara statistik. Dalam hipotesis penelitian ini menggunakan uji koefisien korelasi.

Uji koefisien korelasi digunakan untuk mengukur seberapa besar hubungan linier variabel bebas yang diteliti terhadap variabel terikat. Koefisien korelasi memiliki nilai antara -1.00 hingga 1.00. Semakin koefisien korelasi mendekati angka 1.00 maka dapat diartikan hubungan antar variabel bebas dengan variabel terikat semakin kuat dan bersifat negatif dan juga sebaliknya. Hasil uji koefisien korelasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 8 Uji Koefisien Kolerasi

Correlations		
x	Pearson Correlation	.820**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	67
y	Pearson Correlation	.820**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	67

** . Correlation is significant at the 0.01

Intervensi Koefisien	Interprestasi
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,00	Sangat Kuat

Berdasarkan tabel tersebut, maka diperoleh nilai koefisien korelasi yakni 0,820 sehingga berdasarkan pedoman nilai interpretasi korelasi nilai tersebut berada pada rentang "0,80-1,00" yang berarti tingkat hubungan variabel x dan variabel y pada penelitian ini sangat kuat.

PENUTUP

Berdasarkan uji linearitas diketahui nilai *sig. deviation from linearity* $0,701 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat. Implementasi model *project based learning* terhadap minat belajar siswa kelas XI IPA pada mata pelajaran Al-Quran dan Hadist di MAN 2 Kota Bogor dapat dikatakan efektif, hal ini diperoleh dari data hasil uji regresi linear sederhana yang menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara variabel x dan variabel y dengan tingkat signifikansi $0,00 < 0,05$ sebesar 67,3%.

Dari hasil uji koefisien korelasi diperoleh tingkat hubungan variabel x dan variabel y pada penelitian ini sangat positif, yaitu dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,820 sehingga berdasarkan pedoman nilai interpretasi korelasi nilai tersebut berada pada rentang "0,80-1,00" yang berarti tingkat hubungan variabel x dan variabel y pada penelitian ini sangat kuat.

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan, maka peneliti memberikan saran untuk pihak sekolah yakni dapat menerapkan model pembelajaran *project based learning* pada setiap mata pelajaran, karena dipandang efektif dalam kegiatan pembelajaran serta mampu meningkatkan minat belajar siswa. Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian sejenis, penelitian ini dapat digunakan sebagai rancangan atau acuan untuk mengembangkan instrumen penelitian dan populasi yang lebih luas dengan jenjang pendidikan yang berbeda.

REFERENSI

- Barak, M. and Yuan, S. (2021) 'A cultural perspective to project-based learning and the cultivation of innovative thinking', *Thinking Skills and Creativity*, 39(November 2020), p. 100766. doi: 10.1016/j.tsc.2020.100766.
- Permata, M. D., Koto, I. and Sakti, I. (2019) 'Pengaruh Model Project Based Learning terhadap Minat Belajar Fisika dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Negeri 1 Kota Bengkulu', *Jurnal Kumparan Fisika*, 1(1), pp. 30–39. doi: 10.33369/jkf.1.1.30-39.
- Rahman, M. S. and Kairupan, E. (2019) 'Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al Qur'an dan Hadis', *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 13(2), p. 15. doi: 10.30984/jii.v13i2.966.
- Roziqin, M. K., Lesmono, A. D. and Bachtar, R. W. (2018) 'Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Terhadap Minat Belajar Dan Keterampilan Proses Sains Siswa Pada Pembelajaran Fisika Di Sman Balung', *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 7(1), p. 108. doi: 10.19184/jpf.v7i1.7232.
- Sularmi, Utomo, D. H. and Ruja, I. N. (2018) 'Pengaruh project-based learning terhadap kemampuan berpikir kritis', *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(4), pp. 475–479.

STRATEGI MENGAJAR GURU SELAMA PEMBELAJARAN DARING DI MI RAIDHLATUL JANNAH

Indah Permata Putri, Muhammad Fikri Ardhana, Ridwan Setiawan, Desi Rahmawati.

Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

ABSTRACT

Online learning is a solution to learning problem during Covid -19 pandemic. However, in practice it is still considered less effective because the teaching strategic used by teacher are less varied and make student in learning less. The purpose of study is to provide an overview of teacher strategic to increase student interest in online learning ar MI Raidhlatul Jannah. The research method used in this descriptive qualitative. The result this study is teaching strategic to increase student interest by using application and web-based learning, namely Kahoot and Mentimeter.

ABSTRAK

Pembelajaran daring menjadi sebuah solusi atas permasalahan pembelajaran pada saat pandemi Covid-19 saat ini. Namun dalam pelaksanaannya masih dinilai kurang efektif karena strategi mengajar yang digunakan oleh guru kurang variatif serta membuat ketertarikan peserta didik dalam belajar menjadi berkurang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran strategi mengajar guru untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran daring di MI Raidhlatul Jannah. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini ialah strategi mengajar untuk meningkatkan ketertarikan siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi dan web, yaitu Kahoot dan Mentimeter.

CONTACT

Rdwn.unj.ac.id@gmail.com

KEYWORDS

strategy, teaching, learning

Public Licence (CC-BY 4.0)

PENDAHULUAN

Sudah satu tahun berlalu dunia dilanda pandemi Covid-19 termasuk Indonesia. Jumlah kasus pasien positif Covid-19 di Indonesia per 6 Juli 2021 terjadi penambahan 31.189 kasus baru. Dengan penambahan ini, total kumulatif kasus Covid-19 di Indonesia sejak Maret 2020 hingga hari ini berjumlah 2.345.018 kasus. Sementara itu, kasus aktif Covid-19 hari ini menjadi 324.597 (Detik Health, 2021). Sampai saat ini pemerintah masih menutup sekolah karena didasarkan pada bukti bahwa dengan mengurangi kontak fisik secara langsung dapat meminimalisir terjadinya penularan.

Perkembangan teknologi merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk melakukan pengajaran atau pendidikan, misalnya dengan pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas belajar (Ardiansyah & Asfiyak, 2020) atau dengan menjalankan pembelajaran secara daring (*online*) (Purnama, 2020). Dengan meningkatnya perkembangan teknologi saat ini dapat memanfaatkan pada pembelajaran daring untuk para siswa di Indonesia. Pembelajaran daring dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran yang baik karena faktor fleksibel, skala, dan fungsional yang dapat memudahkan kegiatan belajar mengajar. Sehingga kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan di mana pun dan kapan pun.

Pembelajaran daring memiliki perbedaan dengan pembelajaran di kelas. Pembelajaran yang biasanya dilakukan di dalam kelas dengan suasana banyak teman, sekarang harus berbanding terbalik dengan kondisi yang mengharuskan peserta didik belajar di rumah saja. Dampak paling kuat dalam pembelajaran daring adalah pada perasaan yang membosankan dikarenakan kurang adanya interaksi aktif siswa dan juga tidak adanya tatap muka di sekolah. Hal ini terlihat juga terhadap perilaku dimana siswa banyak melakukan kegiatan di rumah dengan lebih banyak interaksi di dunia maya atau media sosial (Widagdo, *et al* 2020). Pembelajaran daring juga berdampak terhadap masalah sosial emosional seperti anak kurang bersikap kooperatif karena anak jarang bermain bersama, kurangnya sikap toleransi, kurangnya bersosialisasi dengan teman karena terbatas adanya belajar dirumah, oleh sebab itu emosi anak yang terkadang merasa bosan dan sedih, anak merasa rindu teman (Kusuma & Sutapa, 2021). Untuk mengatasi dampak yang ditimbulkan dari pembelajaran daring, maka sekolah dan guru diharuskan

menggunakan strategi pembelajaran yang tepat. Strategi pembelajaran merupakan kumpulan operasional dari pemberian bantuan, pengaturan diri, dan pengelolaan pembelajaran sebaya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dukungan guru sangatlah penting terkait dalam memenuhi serta kompetensi diri siswa dan kedua hal tersebut akan digunakan dalam memprediksi strategi pembelajaran yang ideal (Ulstad, 2016). Senada dengan penelitian lain, strategi pembelajaran dapat dimaknai sebagai rencana dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan pendidik bersama pebelajar agar tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien (Juhji, 2018).

Pembelajaran daring menjadi tidak bermakna tanpa sinergitas strategi pembelajaran yang tepat. Dalam penelitian (Ulstad, 2016) mengatakan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam belajar akibat penggunaan strategi belajar yang kurang tepat. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai strategi pembelajaran yang tepat digunakan oleh guru untuk meningkatkan ketertarikan belajar siswa sekolah dasar.

Secara etimologis, kata strategi berasal dari bahasa Yunani, *strategia*, yang berarti ilmu perang atau strategi perang. *Strategia* juga dapat diartikan sebagai suatu keterampilan mengatur kejadian ataupun peristiwa. Berdasarkan etimologisnya strategi dapat diartikan sebagai suatu seni merancang operasi di dalam peperangan, seperti cara-cara yang mengatur posisi dalam peperangan. Menurut KBBI, strategi merupakan ilmu dan seni menggunakan sumber daya bangsa-bangsa untuk melakukan kebijakan tertentu alam perang dan damai. Strategi dapat diartikan sebagai rencana kegiatan untuk mencapai sesuatu. Dalam konteks pendidikan, strategi menurut Gagne dimaknai sebagai kemampuan internal seseorang untuk berpikir, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan (Iskandarwassid dan Sunendar. 2008). Strategi belajar mengajar menurut J.R David yaitu merupakan rencana, metode, dan perangkat kegiatan yang direncanakan untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu (Hardini dan Puspitasari, 2015). Terdapat pula definisi Strategi pembelajaran menurut Nursalim yaitu cara yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi, menerima, dan merespons beragam masukan yang berasal dari peserta didik serta metode untuk memanipulasi beragam unsur yang terkait dengan bahan pembelajaran (Nursalim, 2018). Berdasarkan beragam pengertian di atas, dapat peneliti tarik kesimpulan bahwa Strategi pembelajaran merupakan kegiatan yang terdiri dari rencana dan metode yang digunakan pendidik dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan di awal.

Penggunaan strategi pembelajaran bertujuan mengoptimalisasikan proses dan hasil pembelajaran peserta didik pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Selain itu, strategi pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kualitas dari peserta didik, memudahkan peserta didik dalam menerima ilmu, meningkatkan kualitas dari pendidik serta menanamkan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai (Nursalim. 2018). Penggunaan strategi dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan untuk mempermudah proses tersebut sehingga dapat mencapai hasil yang optimal. Tanpa strategi yang jelas, proses belajar mengajar tidak akan terarah sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sulit tercapai secara optimal.

Dalam menjalankan atau merencanakan suatu strategi pembelajaran, ada beberapa unsur penting yang harus diperhatikan oleh seorang guru agar strategi dapat diterapkan dan sesuai dengan kebutuhan yang ada, secara singkat menurut (Slameto 1991) strategi pembelajaran mencakup 8 unsur perencanaan tentang: (1) Komponensistem yaitu guru/dosen, siswa/mahasiswa baik dalam ikatan kelas, kelompok maupun perorangan yang akan terlibat dalam kegiatan belajar mengajar telah disiapkan. (2) Jadwal pelaksanaan, format dan lama kegiatan telah disiapkan. (3) Tugas-tugas belajar yang akan dipelajari dan yang telah diidentifikasi. (4) Materi dan bahan belajar, alat pelajaran dan alat bantu mengajar yang disiapkan dan diatur. (5) Masukan dan karakteristik siswa yang telah diidentifikasi. (6) Bahan pengait yang telah direncanakan. (7) Metode dan Teknik penyajian telah dipilih, misalnya ceramah, diskusi dan lain sebagainya, dan (8) Media yang akan digunakan.

Untuk dapat melaksanakan strategi pembelajaran secara baik, maka diperlukannya penggunaan strategi pembelajaran yang tepat. Hal ini juga akan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dengan lebih mudah. Berikut ini adalah beberapa faktor yang mempengaruhi pemilihan strategi belajar dan mengajar (Iskandarwasid dan Sunendar. 2008): (1) Karakteristik Peserta Didik, meliputi kematangan mental, kecakapan intelektual, kondisi fisik, kecakapan psikomotorik, usia dan jenis kelamin. (2) Kompetensi Dasar yang diharapkan dari kegiatan pembelajaran. (3) Bahan dan materi ajar. (4) Waktu yang tersedia. (5) Sarana dan prasarana pembelajaran. (6) Kemampuan dan kecakapan pendidik dalam mengaplikasikan strategi pembelajaran.

METODE

Metode penelitian yang digunakan ialah penelitian deskriptif kualitatif, teknik pengumpulan data dengan wawancara terstruktur pada empat orang guru di MI Raidhlatul Jannah dan dua orang siswa. Wawancara dilakukan dengan memberikan butir pertanyaan yang dikirim ke pesan pribadi informan.

HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa di MI Raidhlatul Jannah mengalami kejenuhan saat proses pembelajaran. Peneliti juga melakukan observasi dan wawancara terhadap beberapa siswa tingkat sekolah dasar. Bahwa berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada siswa, mereka merasa jenuh pada saat kegiatan pembelajaran daring. Kejenuhan ini terjadi karena strategi mengajar yang diterapkan oleh guru hanya dilakukan melalui *Whatsapp Group* saja, sehingga tidak ada interaksi ke peserta didik. Materi pelajaran yang diberikan guru hanya diberikan kepada siswa, dan siswa dituntut belajar secara mandiri. Maka jika siswa melalui hal ini secara terus-menerus, akan menimbulkan kejenuhan dan kebosanan dalam belajar daring. Hal ini sejalan dengan hasil survei yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada bulan April (2020), ditemukan bahwa 76,7% siswa menyatakan merasa kesulitan dan jenuh dalam menjalankan pembelajaran daring.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh beberapa guru di MI Raidhlatul Jannah yang dilaksanakan secara daring diketahui bahwasannya, pada informan pertama mengatakan bahwa tidak semua siswa memiliki logika yang sama, maka guru tersebut membuat video pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Video didapat dari referensi youtube dan guru tersebut membuat video sendiri. Kemudian setelah itu, guru akan *video call* kepada masing-masing siswa untuk memastikan pemahaman siswa. Dengan demikian, hasil portofolio siswa lebih baik saat menerapkan strategi tersebut.

Menurut informan kedua, terjadi perubahan dalam strategi mengajar, mulai dari bahan ajar, metode belajar, dan alat ajar. Guru hanya memberikan arahan saja melalui WhatsApp, Zoom, dan *voice note*. Menurutnya dalam keadaan darurat seperti ini, tidak semua tujuan pembelajaran harus dicapai. Akibatnya, siswa menjadi sangat tidak aktif dalam proses pembelajaran dan banyak yang tidak mengerjakan tugas. Guru tersebut menyadari bahwa performa mengajarnya turun.

Menurut informan ketiga, terjadi perubahan strategi mengajar yaitu hanya melalui WhatsApp saja. Siswa dituntut untuk memahami materi pelajaran secara mandiri dan mengerjakan tugas yang diberikan guru. Maka, terjadilah penurunan keaktifan dan ketertarikan saat proses pembelajaran berlangsung. Guru pun menyadari bahwa strategi dan gaya mengajar kurang efektif karena hanya menggunakan media WhatsApp saja, maka guru membuat strategi mengajar dengan tidak memberikan tugas yang banyak dan melakukan refreshing dengan bermain *game*.

Informan keempat mengatakan substansi yang sama dengan informan ketiga. Tetapi untuk mengatasi rasa bosan dan jenuh siswa dalam melakukan proses pembelajaran, guru memberikan kalimat-kalimat motivasi kepada siswa agar lebih bersemangat dalam melakukan pembelajaran online.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara terhadap empat guru di MI Raidhlatul Jannah, dapat disimpulkan bahwa untuk melaksanakan pembelajaran ditengah pandemi Covid-19 ini para guru harus mengubah strategi pembelajaran yang biasa mereka gunakan, untuk mensiasati larangan berkumpul dalam jumlah besar dan penutupan sekolah. Para guru menggunakan strategi pembelajaran jarak jauh. Metode yang digunakan para guru pun beragam, dan disesuaikan dengan karakteristik para peserta didiknya.

Untuk memberikan materi pembelajaran para guru menggunakan berbagai aplikasi daring. Di mulai dari hanya menggunakan whatsapp saja, melakukan pertemuan via zoom meeting sampai dengan membuat video pembelajaran khusus untuk para peserta didiknya. Dengan cara penyampaian materi pembelajaran ini para guru berharap agar peserta didik dapat memahami materi tersebut secara mandiri maupun dengan dibantu dengan orang tua di rumah. Namun hal tersebut masih kurang efektif untuk menjaga ketertarikan belajar para siswa hal ini juga berdampak pada penurunan hasil tugas yang dikumpulkan tiap siswa.

Strategi menurut Gagne dimaknai sebagai kemampuan internal seseorang untuk berpikir, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan (Iskandarwassid dan Sunendar, 2008). Strategi pembelajaran merupakan siasat guru dalam mengefektifkan, mengefisienkan, serta mengoptimalkan fungsi dan interaksi antara siswa dengan komponen pembelajaran dalam suatu kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pengajaran. Oleh karena itu, untuk mengupayakan efektivitas proses pembelajaran, maka strategi pembelajaran adalah mutlak yang harus dipersiapkan guru untuk mengajar, terutama dalam masa pembelajaran daring.

Dalam pelaksanaan pembelajaran daring, mayoritas guru di MI Raidhlatul Jannah menggunakan strategi pembelajaran heuristik. Menurut Sri Anitah, pembelajaran heuristik adalah “yang mencari dan mengelola pesan (materi pelajaran) ialah siswa. Guru berperan sebagai pembimbing kegiatan belajar siswa (Sri Anitah, 2007). Pembelajaran heuristik juga bisa diartikan sebagai bahan atau materi pelajaran diolah oleh siswa. Siswa yang aktif mencari dan mengelola bahan atau materi pelajaran. Guru sebagai fasilitator untuk memberikan dorongan, arahan dan bimbingan (Riyanto, 2010).

Pembelajaran heuristik merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat dipilih dan digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Hal itu penting dalam upaya untuk mewujudkan kegiatan pembelajaran yang kondusif, efektif, dan efisien. Dengan demikian siswa menjadi lebih senang dalam belajar, terjadi interaksi yang aktif antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa. Tetapi, peneliti tidak menemukan interaksi yang berlanjut dan tidak ada variasi dalam proses pembelajaran. Hal ini yang membuat siswa merasa jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran.

Padahal, pembelajaran heuristik sangat penting dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, karena pembelajaran heuristik memiliki manfaat yang besar terhadap kegiatan belajar siswa. Manfaat dari pembelajaran heuristik adalah secara berangsur-angsur akan terbentuk sikap positif pada diri siswa, seperti kreatif, inovatif, percaya diri, terbuka, dan mandiri (Winataputra, 2005). Dari manfaat pembelajaran heuristik tersebut hendaknya menjadi acuan yang berharga bagi guru. Artinya, guru dapat menerapkannya dengan baik dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan, sehingga terdapat upaya untuk mendorong kreativitas dan inovasi bagi siswa.

Langkah-langkah dalam penerapan strategi pembelajaran heuristik yang perlu diperhatikan dan dilaksanakan oleh guru diantaranya: (1) merencanakan pembelajaran sesuai dengan kewajaran perkembangan mental (*developmentally appropriate*) siswa. (2) membentuk kelompok belajar yang saling tergantung (*independent learning group*). (3) menyediakan lingkungan yang mendukung pembelajaran mandiri (*self-regulated learning*). (4) mempertimbangkan keragaman siswa (*diversity of students*). (5) memperhatikan multi intelegensi siswa (*multiple intelligence*). (6) menggunakan teknik-teknik bertanya (*questioning*) untuk meningkatkan pembelajaran siswa, perkembangan pemecahan masalah, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi, dan (7) menerapkan penilaian autentik (*authentic assessment*). Langkah-langkah penerapan strategi pembelajaran heuristik tersebut perlu diperhatikan dan dilaksanakan secara baik oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Hal itu dimaksudkan agar kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dapat tercapai secara optimal, baik dari segi proses maupun dari segi hasil. (Nurhadi dan Gerrad, 2003).

Esensi dari pembelajaran heuristik adalah bahwa siswa harus menemukan dan mentransformasikan suatu informasi kompleks ke situasi berbeda. Maka, siswa perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang baru, dan bergelut dengan ide-idenya sendiri. Di situasi pembelajaran daring, guru tidak akan mampu memberikan semua pengetahuan kepada siswa. Siswa harus membangun pengetahuan dibenak mereka sendiri. Maka, guru harus mampu menjadi fasilitator bagi siswanya untuk mengembangkan ilmu pengetahuan. Guru harus mengemas pembelajaran menjadi proses mengkonstruksi, bukan menerima pengetahuan. Dalam proses pembelajaran, siswa membangun sendiri pengetahuannya melalui keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, strategi pembelajaran heuristik dapat dijadikan pilihan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Tetapi perlu digaris bawahi, guru harus benar-benar menjadi fasilitator bagi siswanya.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru merupakan ujung tombak keberhasilan kegiatan belajar, sehingga berhasil atau tidaknya kegiatan pembelajaran sangat bergantung kepada guru. Maka, upaya untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran daring guru harus mempersiapkan secara matang untuk melaksanakan proses pembelajaran, seperti rencana pelaksanaan pembelajaran, penguasaan materi pelajaran, pemilihan dan metode pembelajaran, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, serta komponen lainnya.

Berdasarkan hasil analisis dapat diketahui bahwa para guru tersebut sudah menerapkan strategi untuk tetap

melaksanakan pembelajaran ditengah pandemi Covid-19 seperti ini. Namun strategi tersebut dirasa kurang cukup jika dilihat dari keefektifan dan pemahaman peserta didik. Tidak ada interaksi yang aktif antara guru dengan siswa, dan siswa dengan siswa. Maka peneliti disini ingin memberikan saran agar pembelajaran daring bagi siswa sekolah dasar menjadi lebih bermakna. Guru disarankan menggunakan aplikasi pembelajaran agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak monoton. Pertama menggunakan aplikasi Kahoot. Aplikasi game pembelajaran ini didirikan oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik dalam proyek bersama dengan Universitas Sains dan Teknologi Norwegia. Mereka bekerja sama dengan Profesor Alf Inge Wang dan kemudian bergabung dengan pengusaha Norwegia Åsmund Furuseth. Kahoot apps versi beta hadir pada Maret 2013 yang dirilis versi pribadi, dan baru dirilis untuk beta publik pada September 2013.

Kahoot ialah sebuah aplikasi pembelajaran yang dimana didalamnya terdapat sejumlah games yang dapat dimainkan oleh penggunanya, beberapa games tersebut ialah quiz yang memiliki berbagai variasi dan topik-topik menarik. Kahoot sangat cocok digunakan pada saat pembelajaran jauh saat ini karena dengan aplikasi ini dapat meningkatkan ketertarikan belajar peserta didik karena memiliki fitur-fitur serta tampilan yang menarik dan mudah dimengerti oleh seluruh orang.

Kahoot sebagai aplikasi pembelajaran diperuntukkan bagi guru dan siswa. Bagi guru Kahoot dapat digunakan untuk menilai apakah siswa telah memahami materi pembelajaran dan dapat menjadi strategi pembelajaran yang menarik minat siswa. Dan bagi siswa, Kahoot menjadi sarana pembelajaran yang menarik dan dapat menambah pengetahuan lainnya. Pemilihan media Kahoot bukan tanpa alasan. Penggunaan media Kahoot dapat membuat siswa berpartisipasi aktif, merasa gembira, dan meningkatkan daya saing siswa, serta mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa (Barus dan Soedewo, 2018). Seperti yang disebutkan Arsyad (2013), bahwa dalam pembelajaran diperlukan media yang baik untuk mendukung praktek pembelajaran, membangkitkan keinginan dan minat baru, serta memberikan dorongan dan motivasi belajar siswa. Menggunakan media Kahoot dapat membuat siswa semangat dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dan selalu ingin berada di posisi paling atas, ini akan menumbuhkan jiwa kompetitif bagi siswa.

Kedua, peneliti ingin merekomendasikan aplikasi yang membuat siswa lebih aktif lagi dalam menyampaikan pendapat ketika pembelajaran online, yaitu Mentimeter. Mentimeter merupakan sebuah platform online yang dapat digunakan untuk membuat suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif. Hal ini dikarenakan pada Mentimeter terdapat berbagai macam fitur diantaranya fitur untuk membuat presentasi menjadi lebih menarik, fitur untuk mengumpulkan data ataupun respon dari para peserta hingga fitur untuk mengetahui wawasan peserta mengenai suatu topik atau masalah.

Mentimeter didirikan oleh Johnny Warström pada tahun 2014 dan berbasis di Swedia. Johnny mendirikan Mentimeter karena merasa pertemuan yang dilakukannya sering tidak terdapat interaksi yang baik sehingga pertemuan pun tidak produktif. Sistem Mentimeter berbasis real time atau langsung, maka dari itu Mentimeter dirasa sangat cocok digunakan dalam pembelajaran jarak jauh agar dapat mengetahui pendapat para siswa mengenai suatu topik secara langsung. Hal ini dapat meningkatkan ketertarikan dan minat mereka dalam belajar.

Dalam pembelajaran daring, Mentimeter dapat digunakan untuk, sebagai berikut: (1) melibatkan serta berinteraksi dengan para siswa secara real time dan (2) mengumpulkan umpan balik dari para siswa untuk meningkatkan proses pembelajaran serta dapat digunakan untuk presentasi. Mentimeter juga dapat membantu meningkatkan pembelajaran siswa. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Mayhew, et.al, 2020) dijelaskan bahwa perasaan siswa yang menggunakan aplikasi Mentimeter berdampak pada materi yang mereka pelajari. Sebanyak 68% mengatakan bahwa aplikasi Mentimeter membuat meningkatkan secara signifikan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Pembelajaran daring ditengah wabah covid-19 memberikan dampak yang sangat serius terhadap pembelajaran daring bagi siswa sekolah dasar. Siswa menjadi bosan dan jenuh terhadap pembelajaran daring. Hal ini terjadi karena strategi mengajar guru yang monoton dan tidak adanya kreativitas dalam mengajar. Agar hal tersebut tidak berlanjut, sebaiknya guru menerapkan strategi mengajar yang dapat membangkitkan gairah dan semangat belajar siswa. Strategi mengajar guru dapat berupa menggunakan aplikasi pembelajaran seperti Kahoot dan Mentimeter. Dengan adanya strategi mengajar yang baik, maka dapat meningkatkan ketertarikan siswa selama pembelajaran daring.

REFERENSI

- Anitah, S. (2007). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Barus, I., & Soedowo, T. (2019). Penggunaan Media Kahoot! dalam Pembelajaran Struktur Bahasa Inggris Studi Kasus: Mahasiswa Sekolah Vokasi-Institut Pertanian Bogor. *In Seminar Nasional Teknologi Terapan Berbasis Kearifan Lokal (Vol. 1 No. 1)*, 589-595.
- Fisika, J. P., & Ganesha, U. P. (2017). 43 STRATEGI PEMBELAJARAN GURU FISIKA: RELEVANSINYA DALAM PENGEMBANGAN MOTIVASI BELAJAR DAN PRESTASI BELAJAR SISWA P. A. Arimbawa, I W. Santyasa, N. K. Rapi. *11(1)*, 43–60.
- Hasbullah, Juhji, A. M. (2019). Strategi Belajar Mengajar Dalam Upaya Islam. *Journal Prndidikan Agama Islam Edureligia*, 3(1), 17–24.
- Hardini dan Puspitasari. 2015. Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep & Implementasi). Yogyakarta: Familia (Group Relasi Inti Media).
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2008. Strategi Pembelajaran Bahasa. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kusuma, W. S., & Sutapa, P. (2020). Dampak Pembelajaran Daring terhadap Perilaku Sosial Emosional Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1635–1643. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.940>
- Mayhew, E., Davies, M., Millmore, A., Thompson, L., & Bizama, A. P. (2020). The Impact of Audience Response Platform Mentimeter on the Student and Staff Learning Experience. *Original Research Article: Association for Learning Technology Vo. 28*.
- Nafiiyah, N., & Sari, I. P. (2021). Pengaruh Sosialisasi Pembelajaran Online terhadap Tingkat Keaktifan Siswa SD di Desa Sumberagung Lamongan. *Amalee: Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, 2(1), 1–14. <https://doi.org/10.37680/amalee.v2i1.179>
- Nurhadi, & Gerrad, A. (2003). *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Nursalim. 2018. Manajemen Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Lontar Mediatama
- Riyanto, Y. (2010). *Paradigma Pembelajaran sebagai Referensi bagi Pendidik dalam Implementasi yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: Prenada.
- Slameto. 1991. Proses Belajar Mengajar dalam Sistem Kredit Semester. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widagdo, B. W., Handayani, M., & Suharto, D. A. (2020).

Strategi Pembelajaran *Gax IT (Get and Explain It)* Game untuk Mengenalkan Pergaulan Lawan Jenis dalam Islam Melalui Media Kertas Origami

Ilham Maulana*, Arum Wulandari*, Amelia Ramadhani*

*Universitas /negeri Jakarta

ABSTRACT

The association of children today is getting out of control, one of which is because of the influence of science and technology that is growing. By abusing technology and minimizing the benefits of science itself. In Islam, of course, children who go to adolescence must have good relationships, especially with the opposite sex. With such conditions, researchers seek to carry out unique learning strategies in the hope of improving the way the opposite sex is associated in Islam and directing it in order to minimize bad actions caused by wrong associations. This research uses Research and Development research methods. The strategy given is a learning strategy in the form of a GAX IT (Get and Explain It) game which will be carried out using folding origami media to introduce the opposite sex in Islam. This strategy is specifically for children who are heading to the puberty phase. There are several stages that must be carried out, namely, preparation, direction, assessment, and socialization. That way, teenagers can learn and gain knowledge on how to get along with the opposite sex in Islam through fun and exciting media.

ABSTRAK

Pergaulan anak-anak pada zaman sekarang sudah mulai tidak terkontrol, salah satunya karena pengaruh ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang. Dengan menyalahgunakan teknologi dan meminimalkan manfaat ilmu pengetahuan itu sendiri. Dalam islam tentunya para anak-anak yang menuju remaja harus memiliki pergaulan yang baik terlebih pada lawan jenis. Dengan kondisi seperti itu, peneliti berupaya untuk melakukan strategi pembelajaran yang unik dengan harapan dapat memperbaiki cara pergaulan lawan jenis dalam islam dan mengarahkannya agar dapat meminimalisir perbuatan buruk yang diakibatkan pergaulan yang salah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development. Strategi yang diberikan yakni strategi pembelajaran berbentuk *GAX IT (Get and Explain It) game* yang akan dilakukan dengan media origami lipat untuk mengenalkan pergaulan Lawan jenis dalam islam. Strategi ini dikhususkan untuk anak yang menuju fase baligh. Adapun beberapa tahapan yang harus dijalankan yakni, persiapan, pengarahan, penilaian, dan sosialisasi. Dengan begitu, anak-anak usia remaja dapat belajar dan mendapatkan ilmu bagaimana cara bergaul dengan lawan jenis dalam islam melalui media yang seru dan menyenangkan.

CONTACT

ilhammaulana630@gmail.com

KEYWORDS

Pergaulan lawan jenis, *GAX IT*, Origami

INTRODUCTION

Dalam Undang-Undang Sistem Pembelajaran Nasional Nomor 20 tahun 2003, pembelajaran merupakan kegiatan tidak dasar serta terencana untuk mewujudkan atmosfer belajar serta proses aktif pendidikan supaya partisipan peserta didik meningkatkan kemampuan dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, karakter, kecerdasan akhlak mulia dan ketrampilan yang dibutuhkan dirinya, warga, bangsa, serta negeri (Yuliati Z & Rusdina, 2014).

Pembelajaran Islam menekankan posisi akhlak sangat pengaruh kepribadian seorang. Berkarakter ialah terbiasa mengaplikasikan *akhlakul karimah*. Pembuatan *akhlakul karimah* jadi berarti dalam pembelajaran Islam karena *akhlakul karimah* selaku pembeda manusia dengan makhluk yang lain. Tanpa akhlak hancurlah kepribadian

manusia serta sajian derajat manusia. Dengan demikianlah tujuan internalisasi kepribadian dalam persepektif Islam, ialah mempunyai tujuan yang sangat jelas untuk membentuk anak didik yang *akhlakul karimah*. Kepribadian yang berhubungan dengan aqidah, akhlak, perilaku pola pengaruhi interaksi seorang terhadap Tuhan serta lingkungannya. Kepribadian pengaruhi serta dipengaruhi oleh area., Namun ditetapkan oleh bawaan serta bentuk-bentuk yang diterima dari area, misalnya lingkungan pembelajaran dengan berbagai internalisasi karakternya (Fitri, 2018).

Globalisasi berkembang sangat pesat ditandai dengan adanya kebudayaan modern baru. Namun, globalisasi dapat menyebabkan pengaruh negatif pada anak. Pada dasarnya permasalahan-permasalahan pada anak muda banyak terjalin pada “anak muda akhir” sampai masa “berusia dini”. Permasalahan-permasalahan yang diartikan bermuara pada pola kedekatan antara lawan jenis. Komentar tersebut di dukung oleh hasil riset yang dicoba oleh Sri Pujiati dalam penelitiannya, bahwa mahasiswa yang terletak pada jenjang umur anak muda akhir sampai merambah berusia awal melaksanakan perilaku pacaran *kissing* sebanyak 51 orang (70, 8%), melaksanakan *necking* sebanyak 55 orang (70, 8%), melaksanakan *petting* sebanyak 60 orang (83, 3%) dan *intercourse* sebanyak 72 orang (100%).

Satu permasalahan yang butuh mendapatkan perhatian sungguh-sungguh pada umur anak muda merupakan pergaulan terhadap lawan jenis yang nantinya jadi tonggak pembaharuan. Islam sangat mencermati permasalahan ini serta banyak membagikan rambu-rambu dalam tatanan akhlak pergaulan, sehingga tidak terjerumus dalam lembah perzinahan (Quraish S, 2013). Pergaulan antara laki-laki serta wanita pada kegiatan yang dibolehkan hingga pada batas-batas yang normal yang tidak membuka kesempatan buat perbuatan perbuatan dosa (zina). Terlebih pergaulan serta ikatan itu dalam rangka memahami lebih baik serta kerjasama. Allah SWT berfirman dalam Qur'an surat *Al-Hujarat 49:13* yang artinya,

“Wahai manusia! Sungguh, Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian Kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertakwa. Sungguh, Allah Maha Mengetahui, Maha Teliti.”

Dalam islam sistem interaksi yang menjadikan aspek rohani sebagai landasan dan hukum-hukum syariat sebagai tolak ukur yang didalamnya terdapat hukum-hukum yang mampu menciptakan nilai-nilai akhlak yang luhur. Dalam Qur'an Surat *An-Nur ayat 30-31* menjelaskan bahwa wanita mukmin dengan pergaulannya kepada laki-laki yang bukan mahramnya, menundukkan pandangan, menjaga kemaluan, tidak menampakkan perhiasan kecuali yang terlihat dan menutup aurat.

Dalam latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka peneliti akan mengagas sebuah gagasan yang berjudul “Strategi Pembelajaran *GAX IT (Get And Explain It) Game* Untuk Mengenalkan Pergaulan Lawan Jenis dalam Islam Melalui Media Kertas Origami”. Dengan adanya strategi pembelajaran ini diharapkan dapat mengurangi permasalahan yang ada dan menjalankan syari'at sesuai ajaran-Nya.

METHODS

Pada penelitian yang bergenre permainan ini dilakukan dengan memanfaatkan studi pengembangan penelitian atau *Research and Development (R dD)*, yakni memanfaatkan informasi dan data yang tersedia dari karya tulis ataupun buku (Mantra, 2008). Penelitian studi ini menjelaskan kejadian-kejadian maupun gejala yang murni terdapat dalam literatur.

Untuk subjek penelitian dapat difokuskan ke seluruh aspek penyusunan dari strategi pembelajaran untuk pengetahuan dan ilmu pergaulan lawan jenis dalam islam yang tentunya diharapkan agar dapat memberikan informasi kepada anak atas urgensinya mengenal gender dan bagaimana cara bersikap dan bergaul dengan lawan jenis.

RESULTS AND DISCUSSIONS

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang dilakukan untuk mengembangkan strategi pembelajaran *GAX IT (Get And Explain It) game* untuk mengenalkan pergaulan lawan jenis dalam islam melalui media kertas origami. Konsep strategi pembelajaran tergambar dalam peristiwa pembelajaran sebagaimana yang dijelaskan secara perinci dalam bukunya Gagne yang berjudul *The Condition of*

Learning and Theory of Instruction (1985). Peristiwa pembelajaran adalah gambaran sederhana tentang paradigma aktivitas peserta didik dan pendidik yang terjadi secara komplementer (saling isi-mengisi) dan saling ketergantungan dalam situasi belajar.

Gagne (2005) menjabarkan peristiwa belajar atau dikenal dengan *the nine event of instruction* yang dihubungkan dengan strategi pembelajaran, yang mencakup :

- 1) *Gaining attention* (menarik perhatian)
- 2) *Informing learners of the objective* (menjelaskan tujuan pembelajaran)
- 3) *Stimulating recall of prior learning* (mengingatnkan pengetahuan sebelumnya)
- 4) *Presenting the stimulus* (memberi stimulus)
- 5) *Providing learning guidance* (memberi petunjuk belajar)
- 6) *Eliciting performance* (memfasilitasi berkembangnya kinerja)
- 7) *Providing feedback* (memberi umpan balik)
- 8) *Assessing performance* (menilai kemampuan atau kinerja)
- 9) *Enhancing retention and transfer* (meningkatkan pemahaman dan transfer pengetahuan peserta didik)

Peristiwa pembelajaran tersebut kemudian disederhanakan ke dalam lima komponen yang merupakan bagian dari strategi pembelajaran. Kelima komponen tersebut meliputi aktivitas sebelum pembelajaran, penyajian isi pembelajaran, partisipasi peserta didik, penilaian, aktivitas atau kegiatan tindak lanjut (Dick and Carey, 2009)

1. Mengembangkan Aktivitas Pembelajaran

Secara sederhana aktivitas merupakan tugas dalam pembelajaran yang melibatkan pengalaman dan partisipasi langsung peserta didik. Aktivitas pembelajaran sering disebut dengan kegiatan belajar mengajar (KBM), yang merujuk pada berbagai aktivitas mulai dari aktivitas pendahuluan, inti, dan penutup.

Tabel 1. Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan	Aktivitas
Pendahuluan	Aktivitas utama : 1) Memberikan motivasi kepada peserta didik 2) Menginformasikan pengetahuan prasyarat dan apersepsi 3) Menyampaikan tujuan pembelajaran
	Aktivitas pendukung : 1) Mengarahkan peserta didik di area persiapan 2) Menjelaskan tata cara permainan

Tabel 2. Kegiatan Inti

Kegiatan	Aktivitas
Inti	Aktivitas Eksplorasi : 1) Menemukan dan mencari jawaban yang tepat sesuai pertanyaan 2) Mengidentifikasi bentuk yang sesuai dengan jenis kelamin/gender
	Aktivitas Elaborasi : 1) Mampu menghafal dan memerhatikan pertanyaan dan arahan dengan benar agar eksekusi dalam permainan dapat dilakukan dengan tepat 2) Mampu menerapkan konsep pembelajaran yang diberikan dalam pilah pilih bentuk origami

	Aktivitas Konfirmasi : 1) Mampu memberikan jawaban dengan baik ketika sesi jawaban berlangsung 2) Memberikan data yang valid terkait nama dan nomor urutan yang diberikan di awal
--	---

Tabel 3. Kegiatan Penutup

Kegiatan	Aktivitas
Penutup	Aktivitas Penilaian : 1) Memberikan pertanda benar dan salah dalam bentuk suara, untuk benar bersuara “ning nong”, dan ketika salah bersuara “tet tot” ketika peserta memberikan jawaban 2) Memberikan pengarahan kepada yang belum benar dan diberitahu jawaban benar.
	Aktivitas Tindak lanjut: 1) Pemberian hadiah atau <i>rewards</i> bagi peserta yang benar 2) Sosialisasi untuk keseluruhan agar ilmu dan manfaat dari permainan <i>GAX IT</i> dapat diterapkan oleh para peserta didik dan tidak terjadinya salah paham

3. Mengembangkan Metode Pembelajaran

Luluk Suryani dan Leo Agung dalam bukunya Strategi Belajar Mengajar membedakan antara strategi pembelajaran dan metode pembelajaran dimana strategi pembelajaran sifatnya masih konseptual dan untuk mengimplementasikannya digunakan berbagai metode pembelajaran tertentu. Dengan kata lain, strategi merupakan “*a plan of operation achieving something*” sedangkan metode adalah “*a way in achieving.*” Jadi metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Tabel 4. Penjelasan Konsep Strategi Pembelajaran

Kecerdasan Jamak	Metode dan Gambaran Umum
Verbal Linguistik	1) Curah pendapat : Peserta <i>games</i> menyatakan pendapat ketika telah mendapatkan kesempatan untuk menjawab pertanyaan. 2) Mendorong atau bercerita : Peserta <i>games</i> dapat mengungkapkan jawaban dapat dijadikan ajang bercerita tentang pengalaman ataupun hal lain terkait pergaulan lawan jenis sesuai kemampuan.

<p>Logis Matematis</p>	<p>1) Penyelesaian masalah : Penyelesaian masalah dilakukan dengan mengidentifikasi dan memosisikan diri sebagai gender yang dimiliki, yang mana dalam pergaulan islam terdapat beberapa ketentuan yang harus dilakukan.</p> <p>2) Uji coba : Uji coba dilakukan untuk mengetahui seberapa paham peserta bermain pada <i>GAX IT games</i> ini.</p> <p>3) Tanya jawab : Proses inti yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan terkait pergaulan lawan jenis dan peserta dipersilahkan untuk mengambil origami yang telah dibentuk. Jawaban akan diberikan ketika seluruh peserta telah selesai melakukan proses permainan.</p> <p>4) Berpikir kritis : Pertanyaan yang diberikan tidak sebatas teori yang biasa dilakukan dalam pelajaran, namun akan dilakukan pembuatan pertanyaan sesuai dengan daya tangkap peserta dan disesuaikan dengan perkembangan zaman dan relevan dengan keseharian anak beranjak remaja pada umumnya.</p>
<p>Interpersonal</p>	<p>1) Permainan : Permainan yang dilakukan melalui beberapa tahap, yakni : - Tahap persiapan : seluruh bentuk origami dipersiapkan oleh penyedia <i>games</i> atau bisa disebut penanggungjawab. Konsep origami yang dibentuk pada permainan ini yakni berbagai bentuk yang mencirikan gender, ada bunga, hati, hewan, robot, dan lain-lain. Origami yang telah dibentuk dimasukkan ke dalam kardus dan diletakkan di dua sudut yang berjauhan, satu untuk perempuan dan yang lainnya untuk laki-laki. - Tahap pengarahan atau <i>briefing</i> Tahap ini dilakukan sebagai bentuk awal agar peserta dapat memahami konsep permainannya dengan baik dan memberikan contoh permainan yang akan dilakukan. - Tahap bermain : Setelah diadakan pengarahan peserta bersiap untuk satu persatu maju sesuai nama dan nomor urut yang disampaikan oleh pengarah. Apabila telah terpanggil, peserta bersiap untuk menerima pertanyaan, selang 10 detik peserta dipersilahkan mencari jawaban yang berada di bagian belakang setiap origami. Setelah berhasil mengambil, peserta beralih ke tempat singgah yang telah dipersiapkan sesuai gender.</p>

	<p>-Tahap penilaian : Setelah seluruh peserta mengambil origami tersebut, peserta dipersilahkan menjawab sesuai nomor urut yang diberikan. Ketika peserta dinyatakan benar jawabannya, maka peserta tersebut didata untuk diberikan rewards. Apabila peserta dinyatakan salah jawabannya akan diberikan arahan dan jawaban yang benar.</p> <p>-Tahap sosialisasi : Tahapan ini merupakan yang terakhir, di mana seluruh peserta yang terlibat dihadirkan untuk melihat sosialisasi tentang pergaulan lawan jenis, diharapkan agar seluruh peserta semakin paham dan tidak terjadi lagi hal-hal yang tidak diinginkan dalam pergaulan dan pertemanan.</p>
--	--

4. Mengembangkan Media Pembelajaran

Strategi pembelajaran ini menggunakan bantuan media kertas origami. Origami bermanfaat untuk melatih motorik halus, serta menumbuhkan motivasi, kreativitas, ketrampilan serta ketekunan. Latihan origami dapat membantu anak-anak memahami ukuran yang relatif lebih lengkap dengan menggunakan strategi yang lebih efektif untuk perbandingan ukuran (Salsabilla, 2013).

Adapun peranan origami dalam pengembangan strategi pembelajaran antara lain :

- a) Origami dapat membangun jiwa kreatif anak
- b) Origami adalah permainan yang kreatif, edukatif dan bersifat menghibur serta menjadi bekal keterampilan yang bermanfaat di sepanjang usia.
- c) Origami adalah seni yang universal. Dapat dilakukan oleh semua orang, dengan bahan kertas yang mudah didapat, maka origami bisa dilakukan dimana saja, oleh siapa saja, dan kapan saja.
- d) Origami bermanfaat dalam masa perkembangan anak. Selain menjadi stimulan positif bagi perkembangan otak pada anak usia dini, origami juga bermanfaat untuk melatih motorik halus, melatih kerapihan dan ketelitian. serta melatih berkarya sejak kecil.

CONCLUSIONS

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai strategi pembelajaran *GAXIT (Get And Explain It) Game* mengenai pergaulan dengan lawan jenis dalam islam menggunakan media kertas origami dapat ditarik kesimpulan bahwa strategi pembelajaran *GAX IT (Get And Explain It) Game* yang dapat memberikan pengetahuan dan wawasan kepada siswa Sekolah Dasar mengenai batasan antara laki-laki dan perempuan dalam perspektif islam merupakan pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk menemukan, menyelidiki, mengeksplorasi prinsip-prinsip dan konsep-konsep yang ada melalui kegiatan ceramah, curah pendapat, bercerita, diskusi, penyelesaian masalah, uji coba, tanya jawab, berpikir kritis, dan permainan. Kegiatan-kegiatan tersebut disajikan dalam bentuk Lembar Aktivitas yang akan direalisasikan dalam bentuk *game*. *Game* ini dirancang agar pembelajaran terkesan mengasyikkan dan tidak monoton sehingga anak tidak bosan dalam pembelajaran yang diberikan.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas maka terdapat saran-saran sebagai berikut :

-
1. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini bisa dilakukan hingga tahap uji coba produk dan revisi lanjutan agar dimanfaatkan oleh guru di Sekolah Dasar. Penelitian ini juga diharapkan dapat dikembangkan lagi sesuai dengan asas kekinian yaitu menggunakan teknologi terkini.
 2. Bagi praktisi, diharapkan dapat menyampaikan materi mengenai pergaulan dengan lawan jenis untuk anak sekolah terkhususnya anak Sekolah Dasar dengan baik dan mudah dipahami oleh anak.

REFERENCES

- Ahmad, M. Yusuf. 2016. *Etika Pergaulan Islami Santri Madrasah Aliyah (MA) di Pesantren Jabal Nur Kecamatan Kandis Kabupaten Siak*. Jurnal Al Hikmah. 13 (2).
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dick, W and L. Carey, J. O. Carey. 2009. *The systematic Design of Instruction*. New York : Logman.
- Fitri, A., 2018. *Pendidikan Karakter Perspektif Al-Qur'an Hadits*. Studi Pendidikan Islam, Volume 1, pp.48-49. Gagne, R.M. 2005. *The Condition of Learning Theory of Instrucion*. New York: Rinehart.
- Hidayati, Addina. 2019. *Pengaruh Pemahaman Etika Pergaulan dengan Lawan Jenis dalam Islam terhadap Akhlak Pergaulan*
- Indra Happy, Dewi. 2015. *Pengembangan Strategi Pembelajaran Berlandaskan Cara Berpikir Kreatif untuk Membuat Karya Arsitektur*. Jurnal Teknologi Pendidikan. 17 (2): 112-116.
- Jannah, Raudhatul. 2018. *Strategi Pembelajaran oleh Guru dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi Jurusan IPS di MAN II Kota Kediri*. Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Nunuk Suryani dan Leo Agung, 2012. *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak,), hal.6-7 Nur Wahyudin, Nasution. 2017. *Strategi Pembelajaran*. Medan. Kelompok Penerbit Mulya Sarana.
- Quraish S, M., 2013. *Secercah Cahaya Ilahi Hidup Bersama Al-Qur'an*. Bandung: PT Mizan Pustaka. Salsabilla, Cindy. 2013. *Seni Melipat Kertas Origami Untuk: Taman Kanak-Kanak*. Surabaya:Serba Jaya. Solihatin, Etin. 2013. *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono, dkk. 2015. *Pengembangan Strategi Pembelajaran Inovatif pada Perkuliahan Geometri Untuk Membangun Karakter Mahasiswa*. Jurnal Matermatika dan Sains. Vol. no. 1, hal. 1-9.
- Sutirman. 2013. *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tafonao, Talizaro. 2018. *Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan. 2 (2).
- Yuliati Z, Q. & Rusdina, 2014. *Pendidikan Nilai Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Bandung: Pustaka Setia

Studi Analisis Cuaca Sebagai Media Penyebaran Terhadap COVID-19

Ilham Maulana¹, Khairunnisa, Nurhasanah², Miladya Syamsu³, Atikah Nur Rahmawati⁴, Alifah Syahirah⁵, Muhammad Azriel Sahid⁶, Nahari Ihsan⁷, Khairatunnisa⁸
Universitas Negeri Jakarta

ABSTRACT

The corona virus or coronavirus that has occurred in the world into a pandemic is a new family of virus types. Many cases of this new virus have occurred in various countries around the world. This virus is spreading all over the world, one of the media for its spread is weather. The purpose of this study is to find out that weather can be a medium in the spread of Coronavirus Disease (COVID-19). This research method uses a qualitative descriptive study where the information from the results of this study is in the form of notes and secondary data and descriptive data contained in the paper. This study seeks to describe all existing symptoms or events, namely symptoms according to what they are in a study conducted. This data collection technique uses literature studies and data analysis techniques using the Miles and Huberman (2014) method, namely data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this study are that the spread of this virus into a pandemic can be through the weather in a certain area. There are elements in the weather that cause the spread of this coronavirus disease (COVID-19), which include wind, humidity, and very significant temperatures. Low wind speeds are much more likely to spread COVID-19 than high wind speeds. Then, low humidity is very easy to increase the spread of COVID-19. Because these conditions can make the virus survive in the environment. Low temperatures can spread COVID-19 significantly because this virus has the ability to survive in an environment with these conditions so that COVID-19 cases can increase rather than high temperatures.

ABSTRAK

Virus korona atau *coronavirus* yang telah terjadi di dunia menjadi pandemi ini merupakan keluarga jenis virus baru. Banyak jumlah kasus virus baru ini yang terjadi di berbagai negara dibelahan dunia. Virus ini menyebar di seluruh dunia, salah satu media penyebarannya berupa cuaca. Tujuan Penelitian ini adalah mengetahui bahwa cuaca dapat menjadi media dalam penyebaran *Coronavirus Disease* (COVID-19). Metode penelitian ini menggunakan studi deskriptif kualitatif yang dimana informasi dari hasil penelitian ini baik berupa catatan maupun data sekunder dan data deskriptif yang terdapat di dalam karya tulis. Penelitian ini berusaha mendeskripsikan seluruh gejala atau kejadian yang ada, yaitu gejala menurut apa adanya pada suatu studi yang dilakukan. Teknik pengumpulan data ini menggunakan studi literatur dan teknik analisis data dengan metode miles dan huberman (2014) yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini adalah Penyebaran yang terjadi pada virus ini menjadi pandemi dapat melalui cuaca pada suatu wilayah tertentu. Terdapat unsur dalam cuaca yang menjadi penyebaran *coronavirus disease* (COVID-19) ini yang diantaranya adalah angin, kelembapan, dan suhu yang sangat signifikan. Angin dengan kecepatan yang rendah sangat tinggi dalam menyebarkan COVID-19 ini daripada kecepatan angin yang tinggi. Kemudian, kelembapan yang rendah sangat mudah meningkatkan penyebaran COVID-19. Karena kondisi tersebut dapat membuat virus bertahan di lingkungan. Suhu yang rendah dapat menyebarkan COVID-19 secara signifikan karena virus ini memiliki kemampuan bertahan di lingkungan dengan kondisi tersebut sehingga kasus COVID-19 dapat meningkat daripada suhu tinggi.

CONTACT

+62085157699059
ilhammaulana630@gmail.com

KEYWORDS

Angin, Cuaca, Kelembapan, Suhu, Virus, COVID-19

INTRODUCTION

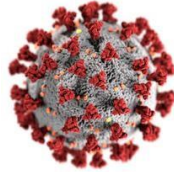
Virus korona atau *coronavirus* yang telah terjadi di dunia adalah keluarga dari jenis virus yang bisa menyebabkan penyakit mulai dari yang ringan seperti flu biasa, hingga parah seperti *Severe Acute Respiratory Syndrome*

(SARS). *Coronavirus* atau virus korona yang telah terjadi di dunia yang memiliki arti keluarga besar virus yang menyebabkan infeksi saluran pernapasan atas ringan hingga sedang, seperti penyakit flu. Banyak orang terinfeksi virus ini, setidaknya satu kali dalam hidupnya.

Salah satu media penyebaran virus ini adalah cuaca. Cuaca merupakan perubahan suhu, angin, curah hujan, dan sinar matahari. Penelitian terkait cuaca dapat menyebarkan virus telah diteliti oleh menyatakan bahwa kondisi udara ideal untuk virus korona adalah temperatur sekitar 8-10°C dan kelembapan 60-90%. Hal ini berarti dalam lingkungan terbuka yang memiliki suhu dan kelembapan yang tinggi merupakan kondisi lingkungan yang kurang ideal untuk penyebaran *COVID-19* (Chen *et al.*, 2020).

Kombinasi dari temperatur dan kelembapan relatif cukup memiliki pengaruh dalam penyebaran transmisi *COVID-19*. Kemudian, penelitian lain menyebutkan dapat menemukan adanya korelasi negatif antara temperatur (di atas 1°C) dengan jumlah dugaan kasus *COVID-19* per-hari. Hal ini menunjukkan bahwa *COVID-19* mempunyai penyebaran yang optimum pada suhu yang sangat rendah (1-9°C). Sehingga, semakin tinggi temperatur, maka *COVID-19* yang menyebar akan semakin rendah (Bannister-Tyrrell *et al.*, 2020)

Sebagai contoh, di Benua Afrika sendiri yang memiliki temperatur relatif tinggi, angka kasus *COVID-19* menurun seiring meningkatnya temperatur dan kelembapan. Pada pertengahan Februari 2020 hingga awal Agustus 2020, Negara di Benua Afrika yang memiliki suhu rendah seperti Afrika Selatan memiliki kasus harian cukup tinggi. Suhu disana cukup rendah, sekitar 18 °C dengan kelembapan 45%. Kasus harian rata-rata disana mencapai 3.333 orang. Sebagai perbandingan, Nigeria yang memiliki suhu mencapai 30 °C dan kelembapan 62% memiliki kasus harian rata-rata 277 orang (Meo *et al.*, 2020). Virus *SARS-CoV-2* mungkin bertahan 9 hari pada suhu 25 °C dan mungkin berkurang rentang usianya ketika temperatur naik hingga 30 °C (Harmoshi *et al.*, 2020).



Gambar 1. 1 (SARS-CoV-2)

Kondisi cuaca serta geografi kepulauan di Indonesia, sebenarnya relatif lebih rendah risikonya untuk berkembangnya wabah *COVID-19*. Namun, fakta menunjukkan bahwa terjadinya lonjakan kasus *COVID-19* di Indonesia sejak awal bulan Maret 2020. Indonesia yang juga terletak di sekitar garis khatulistiwa dengan suhu rata-rata berkisar antara 27-30°C dan kelembapan udara berkisar antara 70-95%, lingkungan yang cenderung tidak ideal untuk *outbreak* *COVID-19*. Laporan dari Tim BMKG-UGM merekomendasikan berdasarkan fakta dan kajian terhadap beberapa penelitian sebelumnya, bahwa apabila mobilitas penduduk dan interaksi sosial ini benar-benar dapat dibatasi, disertai dengan intervensi kesehatan masyarakat (Luo *et al.*, 2020; Poirier *et al.*, 2020), maka dari itu, faktor suhu, angin, dan kelembapan udara dapat menjadi faktor pendukung dalam memitigasi risiko penyebaran wabah tersebut.

METHODS

Penelitian ini menggunakan studi deskriptif kualitatif, dimana informasi dari hasil penelitian ini akan berupa catatan dan data deskriptif yang terdapat di dalam karya tulis (Mantra, 2008). Pada dasarnya Penelitian studi deskriptif kualitatif berusaha mendeskripsikan seluruh gejala atau kejadian yang ada, yaitu gejala menurut apa adanya pada suatu studi yang dilakukan.

RESULTS AND DISCUSSIONS

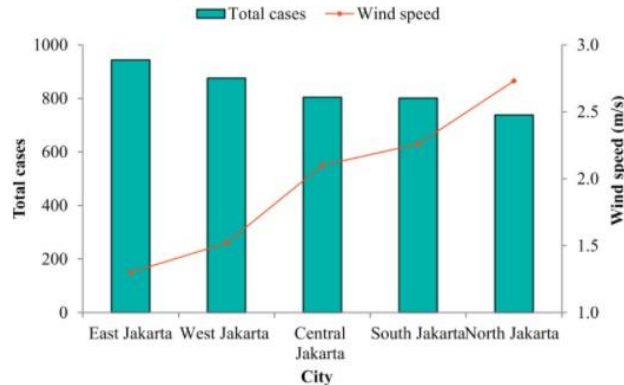
A. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Penyebaran *Coronavirus Disease* melalui Cuaca

Penyebaran yang terjadi pada virus ini menjadi pandemi dapat melalui cuaca pada suatu wilayah tertentu. Terdapat unsur dalam cuaca yang menjadi penyebaran *Coronavirus Disease (COVID-19)* ini yang diantaranya adalah angin, curah hujan, kelembapan, dan suhu. Namun, angin, kelembapan, dan suhu pada penyebaran virus ini yang sangat signifikan terjadi dari banyak referensi, hasil penelitian, dan data sekunder yang telah ditemukan. Berikut unsur cuaca yang dapat menyebarkan *coronavirus disease* secara signifikan dari referensi, hasil penelitian, dan data sekunder yang ditemukan.

a. Asia Tenggara

1) Penyebaran *Coronavirus Disease* dengan Angin di Jakarta

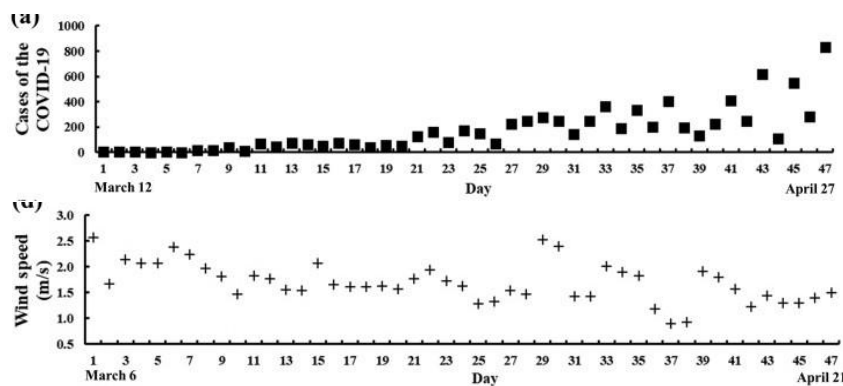


Gambar 5. 1 Diagram variasi total kasus *COVID-19* dan nilai kecepatan angin terhadap kota administratif di Jakarta

Sumber: Rendana, 2020

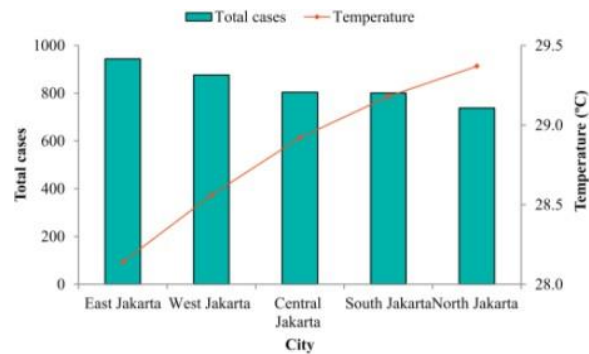
Berdasarkan pada gambar 5.1 dari penelitian Renanda (2020) menjelaskan bahwa efek dari kecepatan angin pada Kasus *COVID-19* diperiksa menggunakan uji korelasi Spearman. Hasilnya menunjukkan bahwa kecepatan angin yang rendah secara signifikan berkorelasi dengan kasus *COVID-19* yang lebih tinggi. Hal ini karena kecepatan angin yang rendah merupakan kontributor peningkatan kasus *COVID-19*. Pernyataan ini dapat didukung dengan penjelasan bahwa di lingkungan eksternal, kecepatan angin yang lebih tinggi berkontribusi pada pengenceran dan pembuangan tetesan air yang menurunkan konsentrasi virus di udara sehingga mengurangi potensi penularan *COVID-19* (WHO, 2003; Cai *et al.*, 2007).

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Rosario *et al.* (2020) yang menyatakan bahwa kecepatan angin yang tinggi bisa menurunkan angka kenaikan kasus *COVID-19* di Rio de Janeiro. Kecepatan angin ini dapat mendilusi dan menghilangkan *droplet* yang ada di udara, sehingga konsentrasi virus yang ada di udara menurun. Selain itu, kecepatan angin juga memungkinkan adanya pergantian udara yang lebih baik di dalam ruangan yang dapat dilihat pada gambar 5.2.



Gambar 5. 2 Kasus *COVID-19* pada kecepatan angin
Sumber: Rosario *et al.*, 2020

2) Penyebaran *Coronavirus Disease* dengan Suhu di Jakarta



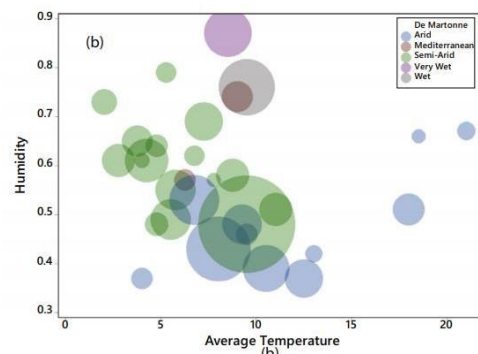
Gambar 5.3 Diagram variasi jumlah kasus *COVID-19* dan temperatur terhadap kota administratif di Jakarta

Sumber: Rendana, 2020

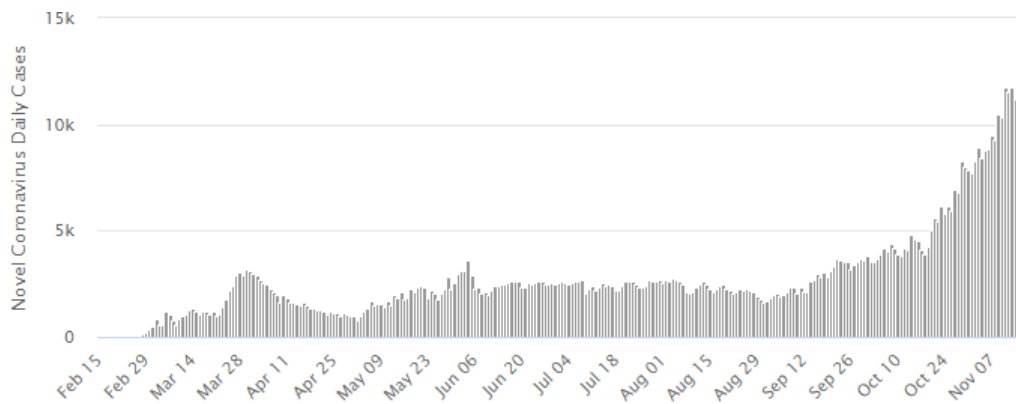
Berdasarkan pada gambar 5.3 menunjukkan bahwa efek dari suhu pada kasus *COVID-19* diperiksa menggunakan uji korelasi Spearman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa suhu rendah berkorelasi dengan kasus *COVID-19* yang lebih tinggi. Kesimpulannya, suhu rendah merupakan kontributor peningkatan kasus *COVID-19*.

b. Asia Barat

3) Penyebaran *Coronavirus Disease* dengan Kelembapan di Iran



Gambar 5.4 Penyebaran kelembapan dan rata-rata suhu pada tingkat infeksi



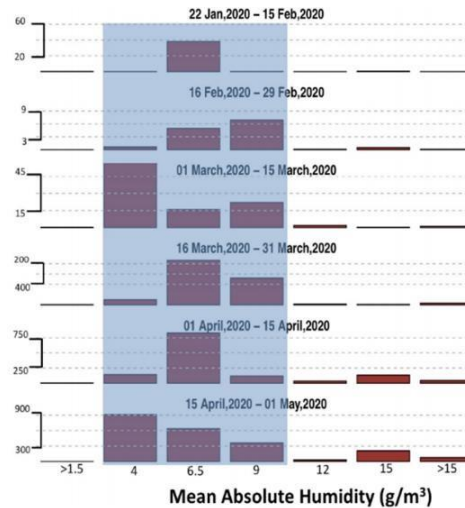
Gambar 5.5 Grafik Peningkatan Kasus *COVID-19* di Iran

Sumber: Worldometers

Berdasarkan gambar 5.4 pada penelitian Ahmadi *et al.*, 2020 menjelaskan bahwa peta geografis atau lebih spesifiknya klasifikasi wilayah dengan iklim yang berbeda didapat kesimpulan bahwa rata-rata tingkat penyebaran penyakit pada daerah dengan kelembapan rendah lebih tinggi daripada di daerah lain di Iran, namun

di daerah dengan kelembapan tinggi memiliki hubungan terbalik dengan tingkat infeksi penyakit.

Pernyataan ini dapat didukung dengan penjelasan bahwa pada kelembapan yang rendah mengurangi kemampuan sel silia saluran napas untuk menghilangkan partikel virus, mengeluarkan lendir, dan memperbaiki sel saluran napas, sehingga membuat inang terpapar virus (Sun *et al.*, 2020; Lowen *et al.*, 2007). Selama infeksi virus, sel-sel melepaskan perlindungan sinyal untuk memperingatkan sel-sel tetangga dari bahaya invasi virus. Namun, sistem pertahanan kekebalan bawaan ini terganggu di lingkungan dengan kelembapan rendah (Sun *et al.*, 2020; Kudo *et al.*, 2019).



Gambar 5. 6 Kasus *COVID-19* pada kelembapan multak

Sumber: Bukhari *et al.*, 2020

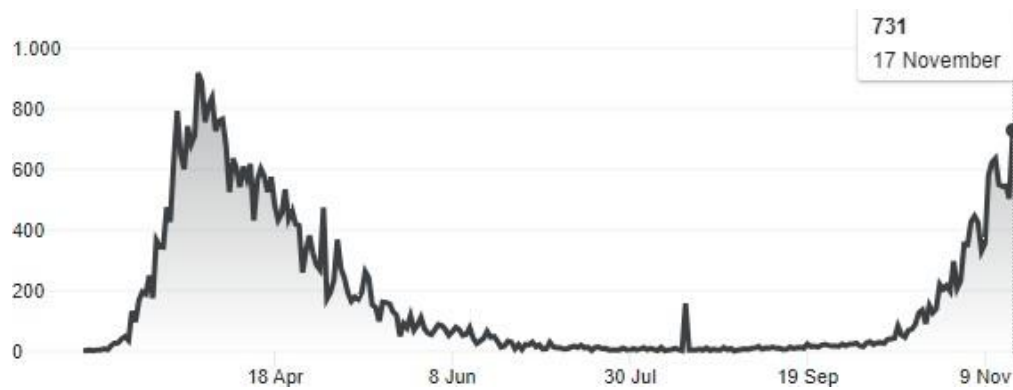
Hasil penelitian Bukhari *et al.* (2020) pada gambar 5.6 menjelaskan bahwa terdapat tiga rata-rata yang memiliki angka tertinggi di antara empat yang lainnya, yakni untuk kelembapan pada rentang 4 - 9 g/m³. Hal ini menunjukkan bahwa keberadaan *COVID-19* akan semakin meningkat secara signifikan di tempat dengan keadaan kelembapan tersebut. Begitupun dampak yang diberikan dengan kondisi yang menunjukkan angka relatif tinggi pada kasus kematian akibat *COVID-19*.

a. Amerika dan Eropa



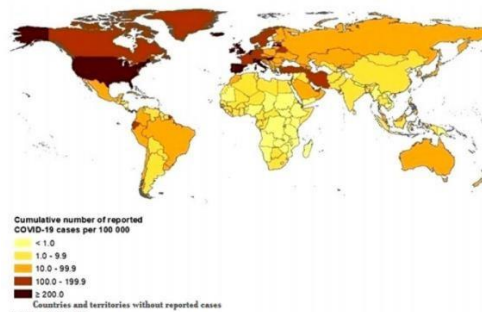
Gambar 5. 7 Jumlah kasus kematian akibat *COVID-19* di Amerika Serikat

Sumber: Wikipedia



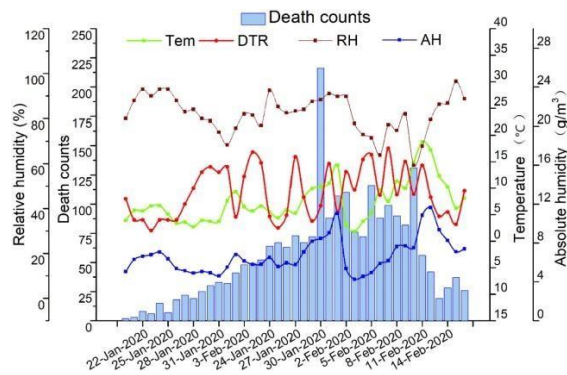
Gambar 5. 8 Jumlah kasus kematian akibat *COVID-19* di Italia
Sumber: Wikipedia

Pada penelitian Adedokun *et al.* (2020) menjelaskan bahwa tingkat kematian karena *COVID-19* lebih banyak ditemukan di belahan bumi utara dengan beberapa negara yang terkena dampak adalah Amerika Serikat (80.684 kematian), Inggris (32.141 kematian), Italia (30.739 kematian) dan Spanyol (26.744 kematian), sementara negara di bagian selatan khatulistiwa secara umum mencatat lebih sedikit kematian yang dapat dilihat pada gambar 5.8.



Gambar 5. 9 Distribusi global jumlah kumulatif kasus *COVID-19* per 100.000 populasi
Sumber: Adedokun *et al.*, 2020

Penelitian Chen *et al.* (2020) juga menjelaskan bahwa penyebaran dan kosentrasi virus *COVID-19* semakin ke kutub utara semakin mudah berkembang. Negara dengan suhu dingin (bagian utara) mendukung kelangsungan hidup virus dan mengurangi kekebalan tubuh (imunitas) pada manusia dan hewan dengan mengubah pertahanan seluler dan molekuler melawan patogen di saluran pernapasan bagian atas. Hasil penelitian ini memiliki relevansi dengan hasil penelitian Sahin (2020) menyatakan bahwa saat suhu di kota Turki menurun, angka kasus *COVID-19* naik. Namun, ada perbedaan kenaikan di tiap kota. Hal ini berkaitan kepadatan penduduk di kota-kota Turki, di mana kota-kota yang penduduknya lebih padat kasusnya lebih banyak pula.



Gambar 5. 10 Perubahan presentase kematian harian COVID-19 dengan peningkatan per 1 unit faktor meteorologi untuk jeda hari yang berbeda. Kisaran suhu diurnal (DTR)

Sumber: Ma *et al.*, 2020

Pada gambar 5.10 dalam penelitian Ma *et al.* (2020) menjelaskan hubungan negatif antara COVID-19 kematian dan suhu, sementara hubungan positif pada DTR. Hasil ini konsisten dengan penelitian lain. Beberapa penelitian dilaporkan bahwa mortalitas penyakit pernafasan meningkat dengan penurunan suhu (Fallah dan Mayvaneh, 2016) dan suhu rendah (Dadbakhsh *et al.*, 2017; Gómez-Acebo *et al.*, 2013; Macfarlane, 1977). Sedangkan penelitian lain menemukan bahwa dingin dan efek panas mungkin berdampak buruk pada kematian akibat pernafasan (Li *et al.*, 2019). Sebaliknya, penelitian yang dilakukan di 30 kota di Asia Timur menunjukkan bahwa peningkatan DTR dikaitkan dengan peningkatan risiko kematian akibat penyakit pernafasan dan kardiovaskular (Kim *et al.*, 2016).

Pada musim dingin, risiko relatif kumulatif kematian non-kecelakaan, pernafasan, dan kardiovaskular meningkat pada DTR tinggi nilai-nilai dalam Tabriz (Sharafkhani *et al.*, 2019). Sebuah studi deret waktu dilakukan di Shanghai tentang efek DTR pada kronis harian Angka kematian penyakit paru obstruktif (PPOK) menunjukkan hal itu masing-masing Elevasi 1 °C dalam rata-rata pergerakan 4 hari untuk DTR diperhitungkan 1,25% dari peningkatan risiko kematian PPOK (Song *et al.*, 2008). Untuk paparan dingin

dan fungsi kekebalan dilaporkan lebih rendah suhu dapat menekan fungsi kekebalan (Shephard dan Shek, 1998; Sharafkhani *et al.*, 2019; Song *et al.*, 2008).

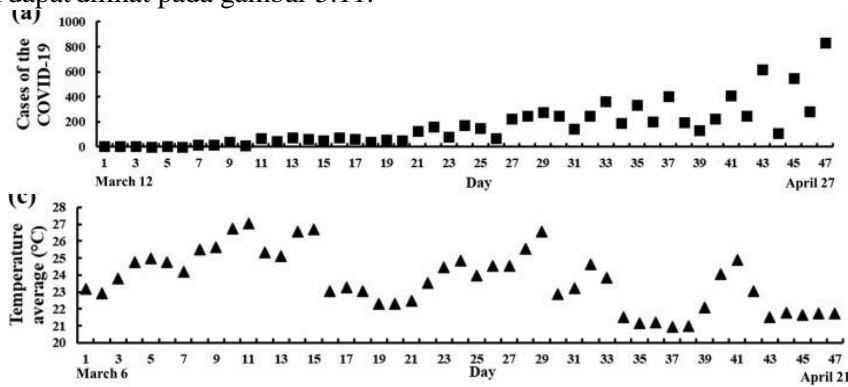
Secara khusus, ditemukan juga sebelumnya menunjukkan bahwa fagositik fungsi makrofag alveolar paru-paru menurun di bawah tekanan dingin dalam percobaan *in vitro* (Luo *et al.*, 2017). Menghirup udara dingin dapat menyebabkan konstiksi bronkial, yang dapat meningkatkan kerentanan terhadap paru infeksi (Martens, 1998; Luo *et al.*, 2017). Selain itu, karena SARS-CoV-2 sensitif terhadap panas, dan suhu tinggi membuatnya sulit untuk bertahan hidup. Namun, terdapat faktor-faktor yang menguntungkan untuk penularan virus seperti kerumunan dalam ruangan dan ventilasi yang buruk di hari-hari dingin (Bunker *et al.*, 2016). Suhu dingin telah ditemukan terkait dengan penurunan fungsi paru-paru dan peningkatan eksaserbasi untuk orang dengan COPD (Donaldson *et al.*, 1999; Bunker *et al.*, 2016).

DTR mewakili ukuran stabil temperatur yang merupakan indikator variabilitas temperatur terhadap mengevaluasi efek pada kesehatan manusia, termasuk mortalitas dan morbiditas (Easterling *et al.*, 1997; Luo *et al.*, 2017). Selain itu, perubahan suhu yang tiba-tiba dapat menambah beban jantung dan sistem pernafasan menyebabkan peristiwa kardiopulmoner dan tingkat DTR yang tinggi mungkin menjadi sumber stres lingkungan (Sharafkhani *et al.*, 2019). Dikatakan bahwa jendela rawat inap bangsal diminta untuk tetap buka selama 24 jam sehari dan menghindari penggunaan udara pengkondisian di rumah sakit Wuhan karena kebutuhan ventilasi. Oleh karena itu, variasi dalam ruangan dari faktor meteorologi bisa sangat dekat ke lingkungan luar ruangan. Mengenai kondisi seperti ini maka harus mempertahankan lingkungan yang stabil dan nyaman untuk pasien selama terapi agar penularannya dapat menurun.

Penjelasan ini dapat disesuaikan dengan pernyataan bahwa virus ini memiliki sifat yang sensitif terhadap suhu. Sehingga, dapat mengakibatkan grafik pada suhu yang bersuhu tinggi dengan suhu di atas dari 17 dan kelembapan mutlak yang berada pada kondisi lebih dari 9 gr/m³ dapat dibuktikan pada realitas di negara Saudi Arabia dan Timur Tengah dengan tingkat kasus COVID-19 paling sedikit (Bukhari *et al.*, 2020). Selain itu, pada

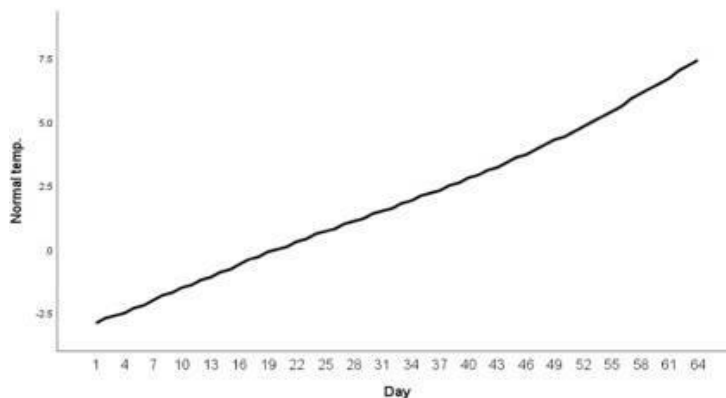
grafik juga menunjukkan bahwa dampak yang diakibatkan oleh melonjaknya penyakit berbahaya ini karena problematika pada kasus imunitas tubuh manusia yang menurun dan tingkat penularan yang sangat tinggi (Yue *et al.*, 2020).

Pada pernyataan hasil penelitian Bukhari *et al.* (2020) menunjukkan adanya relevansi dengan hasil penelitian Rosario *et al.* (2020) yang menjelaskan bahwa suhu yang tinggi dapat merusak lapisan lemak dari virus yang mengganggu kestabilan dan potensi infeksi virus. Sehingga, penularan virus dapat menurun pada daerah dengan suhu yang tinggi ini dapat dilihat pada gambar 5.11.



Gambar 5. 11 Kasus *COVID-19* pada suhu tertentu
Sumber: Rosario *et al.*, 2020

Namun, terdapat juga hasil penelitian yang berbeda pada penelitian Menebo (2020) menjelaskan bahwa suhu yang tinggi meningkatkan angka kasus *COVID-19*. Hal ini terjadi karena cuaca yang tinggi membuat masyarakat Oslo tidak mematuhi peraturan *stay-at-home*. Sedangkan, ketika suhu menurun masyarakat tidak banyak yang keluar rumah, sehingga peraturan *stay-at-home* bisa dilaksanakan dengan baik. Terlebih, kota Oslo adalah salah satu



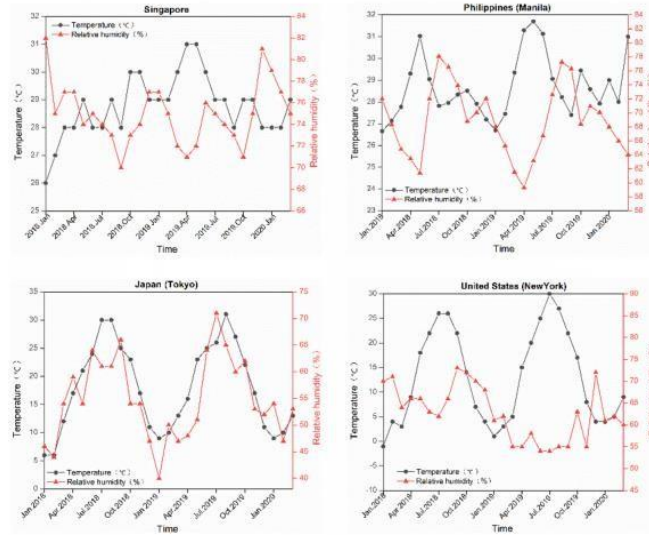
kota di Norwegia yang memiliki kepadatan penduduk yang tinggi, sehingga transmisi *COVID-19* menjadi lebih cepat menyebar.

Gambar 5. 12 Peningkatan kasus *COVID-19* terhadap suhu
Sumber: Menebo, 2020

Kemudian, terdapat hasil penelitian yang menemukan adanya hubungan antara suhu dan kelembapan satu sama lain terhadap *COVID-19* pada penelitian Jun *et al.* (2020) yang menjelaskan bahwa efek RH bergantung pada suhu. Kelembapan tinggi mendorong penularan *COVID-19* saat suhu rendah tetapi mengurangi penularan *COVID-19* saat suhu tinggi. Saat ini, suhu di sebagian besar negara di belahan bumi utara meningkat, yang secara bertahap akan menurunkan penularan *COVID-19*. Secara spesifik, daerah seperti Singapura dan Filipina dengan suhu dan kelembapan yang tinggi sepanjang tahun memiliki keuntungan yang melekat dalam menahan penyebaran penyakit. Di wilayah seperti Jepang, suhu dan kelembapan meningkat secara bersamaan. Ini sangat mendukung penahanan *COVID-19*. Di wilayah seperti Amerika Serikat, Inggris, dan Spanyol, RH diperkirakan

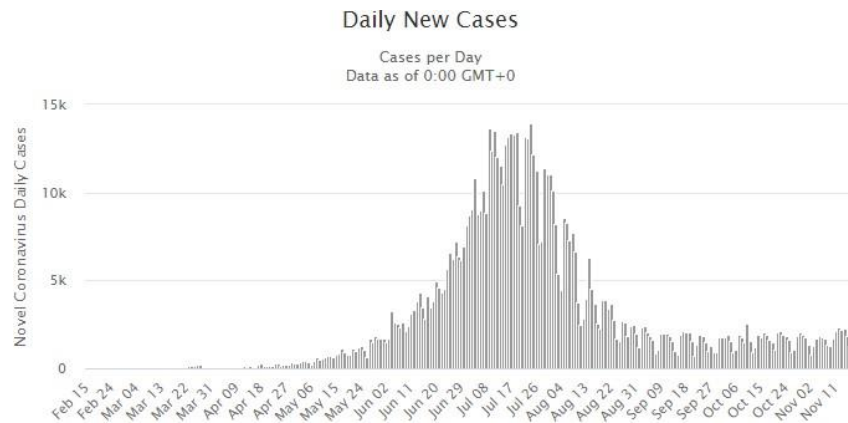
menurun saat cuaca menjadi lebih hangat. Meski menekan penularan *COVID-19* di wilayah-wilayah semakin optimistis, tetapi dampak perubahan kondisi meteorologi akan lebih rendah dibandingkan dengan wilayah lain di belahan bumi utara. Sebaliknya, faktor meteorologi negara-negara di belahan bumi selatan menjadi lebih tidak menguntungkan untuk menahan epidemi. Misalnya, di Australia dan Afrika Selatan, tindakan pengendalian dengan intensitas yang sama diharapkan kurang efektif saat suhu menurun dan kelembapan meningkat.

J. Lin *et al.* / Science of the Total Environment 744 (2020) 140935



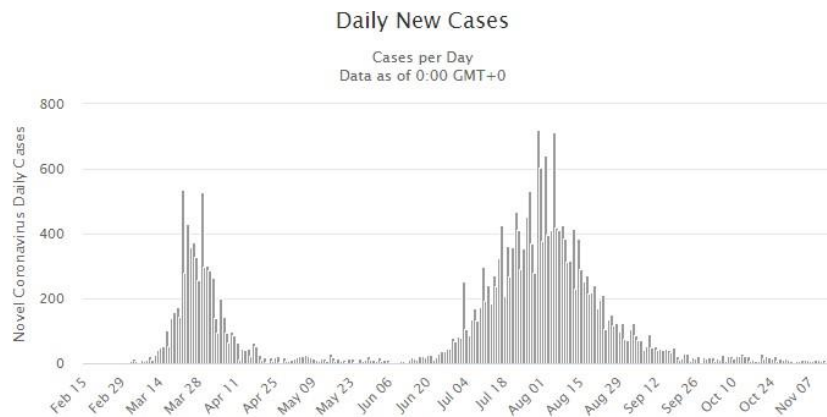
Gambar 5. 13 Hubungan antara kelembapan dan suhu terhadap *COVID-19*
Sumber: Jun *et al.*, 2020

c. Afrika dan Australia



Gambar 5. 14 Kasus harian *COVID-19* di Afrika Selatan

Sumber: *Worldometers*



Gambar 5. 15 Kasus harian COVID-19 di Australia

Sumber: *Worldometers*

Beralih ke daerah benua Afrika dan benua Australia yang menunjukkan tingginya kasus yang terkena COVID-19 pada sekitar bulan Juni – September hal ini terjadi karena suhu pada bulan tersebut memang sedang kondisi suhu yang rendah di Australia, dan dari grafik Afrika terlihat stabil dalam menuju ke musim penghujan yang berda di bulan November.

CONCLUSIONS

A. Kesimpulan

Cuaca memiliki unsur yang dapat menyebarkan *Coronavirus Disease (COVID-19)* yang diantaranya adalah angin, kelembapan, dan suhu. Ketiga unsur ini sangat signifikan berdasarkan hasil penelitian, data sekunder, dan referensi yang ditemukan. Kelembapan dan suhu memiliki kedudukan mayoritas penyumbang meningkatnya kasus COVID-19 dengan kisaran kelembapan 4-9 g/m³ dan suhu di bawah 25 . Kecepatan angin hanya berpengaruh terhadap proses penyebaran yang tidak signifikan, karena mekanismenya yang selalu terus menerus melakukan pergerakan sehingga diperoleh hasil yang tidak mendominasi dibanding kelembapan dan suhu.

B. Saran

Saran dari peneliti yakni diharapkan penelitian ini dapat menjadi informasi mengenai cuaca yang dapat menyebarkan *Coronavirus Disease (COVID-19)* secara signifikan dan dapat menjadi penunjang bagi penelitian selanjutnya.

REFERENCES

- Adekokun, K., A., *et al.* 2020. A Close Look at The Biology of SARS-CoV-2, and The Potential Influence of Weather Conditions and Seasons of COVID-19 Case Spread. *Infectious Diseases of Poverty*. 77
- Bukhari, Q., *et al.* 2020. Effects of Weather on Coronavirus Pandemic. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 17.
- Battani, G., *et al.* 2020. Brief Review: Tropical Conditions and Outbreak of COVID-19, *Pharmaceutical and Biomedical Research*. Italy, Vol. 6.
- Dalziel, B.D., Kissler, S., Gog, J.R., Viboud, C., Bjørnstad, O.N., Metcalf, C.J.E., *et al.* 2018. Urbanization and humidity shape the intensity of influenza epidemics in U.S. cities. *Science*. 362: 75–79.
- Hata, A., *et al.* 2013. Effects of Rainfall Events on The Occurrence and Detection Efficiency of Viruses in River Water Impacted by Combined Sewer Overflows. *Science of The Total Environment* 468-469.
- Heidi, E. B., *et al.* 2015. Projection of Climate Change Influences on U.S. West Nile Virus Vectors, Tucson, Arizona, *Epidemiology and Biostatistics*, The University of Arizona Vol. 19.
- Kamoru A. Adedokun., *et al.* 2020. A Close Look at The Biology of SARS-CoV-2, and The Potential

-
- Influence of Weather Conditions and Seasons on COVID-19 Case Spread, *Infectious Diseases of Poverty* Vol. 77
- Kartasapoetra, A.G. 2004. *Klimatologi Pengaruh Iklim terhadap Tanah dan Tanaman*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Lin, Jun., *et al.* 2020. Containing the spread of coronavirus disease 2019 (COVID-19): Meteorological factors and control strategies, *Science of The Total Environment* Vol. 744, Xi'an Jiaotong University, China
- Ma, Y., *et al.* 2020. Effects of Temperature Variation and Humidity on The Death of COVID-19 in Wuhan, China, *Science of The Total Environment* Vol. 724
- Manoj, M.G., *et al.* 2020. Potential Link Between Compromised Air Quality and Transmission of the Novel Corona Virus (SARS-CoV-2) in Affected Areas, *Environmental Research*.
- Maude, J., *et al.* 2017. Bluetongue virus spread in Europe is a consequence of climatic, landscape and vertebrate host factors as revealed by phylogeographic inference, *Ecology Research*.
- Menebo, M., M. 2020. Temperature and Precipitation Associate with COVID-19 New Daily Cases: A Correlation Study Between Weather and COVID-19 Pandemic in Oslo, Norway, *Science of The Total Environment* Vol. 737, University of South-Eastern Norway.
- Miles, M.B, Huberman, A.M. 2014. *Qualitative Data Analysis A. Methods Sourcebook Edition 3*. USA: Sage Publications.
- Mohsen Ahmadi., *et al.* 2020. Investigation of Effective Climatology Parameters on COVID-19 Outbreak in Iran, *Science of the Total Environment* Vol. 729.
- Oktorie, Olivia. 2020. *MODEL SPASIAL PERSEBARAN COVID 19 BERBASIS PERBEDAAN KARAKTERISTIK IKLIM DAN LINGKUNGAN MENURUT LINTANG BUMI*. Padang: Universitas Negeri Padang
- Pani, S., K., *et al.* 2020. Association of COVID-19 Pandemic with Meteorological Parameters Over Singapore, *Science of The Total Environment* Vol. 740, National Central University Taiwan.
- Peci, *et al.* 2019. Effect of absolute and relative humidity, 2 temperature and wind speed on influenza activity 3 in Toronto, Canada, *Appication Environmental Microbiolgy*, University of Toronto.
- Poole, L., *et al.* 2020. Seasonal Influences On The Spread Of SARS-CoV-2 (COVID19), Causality, and Forecastabililty, *University Of Maryland*.
- Rendana, M. 2020. Impact of the wind conditions on COVID-19 pandemic: A new insight for direction of the spread of the virus, *Urban Climate* Vol. 34, University Sriwijaya..
- Rice, R. H, M., *et al.* 2019. Association between viral seasonality and meteorological factors, *Scientific Reports*, Vol. 9. Rosario, D., K., A., *et al.* . 2020. Relationship between COVID-19 and weather: Case study in a tropical country. *International Journal of Hygiene Environmental Health*. 229.
- Şahin, Mehmet .2020. Impact of Weather on COVID-19 Pandemic in Turkey. *Science of The Total Environment* Vol. 728, Iskenderun Technical University Turkey.
- Sahoo, Prafulla Kumar., *et al.* 2020. Is tue Transmission of Novel Coronavirus Disease (COVID-19) Weather dependent?, *Journal of the Air & Waste Management Association*.
- She, J. Jiang, L. Ye, L. Hu, C. Bai, Y. Song. 2020. Novel coronavirus of pneumonia in Wuhan, China: emerging attack and management strategies *Clin. Transl. Med.* 9 (19): 10.1186/s40169-020-00271-z.
- Tjasjono, B., 2004. *Klimatologi*. Bandung: ITB.
- Tosepu, R., *et. Al.* 2020. Correlation between weather and COVID-19 pandemic in Jakarta, Indonesia, *Science of the Total Environment*. 725.
- Yuan, J., Yun, H., Lan, W., Wang, W., Sullivan, S.G., Jia, S., *et al.*, 2006. A climatologic investigation of the SARS-CoV outbreak in Beijing, China. *Am. J. Infect. Control.* 34: 234–236.
- Yu Wu., *et al.* 2020. Effects of temperature and humidity on the daily new cases and new deaths of COVID-19 in 166 countries, *Science of The Total Environment*. 729.

STUDY ANALYSIS OF WEATHER AS A MEDIA OF CORONAVIRUS DISEASE (COVID-19) SPREAD

Iham Maulana¹, Imam Safir Alwan Nurza², Khairunnisa³, Nurhasanah⁴, Miladya Syamsu⁵, Atikah Nur Rahmawati⁶, Alifah Syahirah⁷, Muhammad Azriel Sahid⁸, Nahari Ihsan⁹, Khairatunnisa¹⁰

State University of Jakarta, Indonesia

ABSTRACT

The coronavirus that occurred in the world and became a pandemic is a new type of virus family. Many cases have occurred in various countries. This virus spreads throughout the world through the weather as its medium. The purpose of this research was to analyze and determine weather factors that can be a medium for the spread of COVID-19. The research method used a qualitative descriptive study. Data collection and analysis are carried out by reducing, presenting, and drawing conclusions from study literature and secondary data from valid sources according to the object research. The results show that the spread of COVID-19 into a pandemic can occur through the weather in an area. The weather that can be the spread of COVID-19 is wind speed, humidity, and temperature. Low Wind speed, humidity, and temperatures are easier to increase the spread of COVID-19 than high wind speed, humidity, and temperatures. Because in this condition the virus can survive in the environment.

CONTACTACT

ilhammaulana630@gmail.com

KEYWORDSRDS

COVID-19, Virus, Weather

INTRODUCTION

The coronavirus that has occurred in the world is a family of types of viruses that can cause diseases ranging from mild such as flu to severe such as Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS). The coronavirus can cause upper respiratory tract infections similar to the flu that infects many people. This virus can spread in the environment between humans. One of the media that spreads the virus in the environment is the weather. Weather is a change in temperature, wind, rainfall, and sunlight (Stevens, 2010). Research related to weather can spread the virus, in this case, is the temperature, wind speed, and humidity have been studied by Chen et al. (2021) stated that the ideal air conditioner for the coronavirus is an ambient temperature of 8-10°C and a humidity of 60-90%. This means that in an open environment that has high temperature and humidity, environmental conditions are less than ideal for the spread of COVID-19.

The combination of temperature and humidity influences the spread of COVID-19 transmission. According to Bannister-Tyrrell et al. (2020) stated that there was a negative correlation between temperatures above 1 °C and the number of COVID-19 cases per day. This shows that COVID-19 has an optimum spread at very low temperatures (1-9°C). So, the higher the temperature, the lower the spread of COVID-19. One example is that on the African continent, where the temperature is relatively high, the number of COVID-19 cases decreases as the temperature increases. From February to early August 2020, countries on the African continent that have low temperatures, such as South Africa, have quite high daily cases. The temperature there is quite low around 18 oC with 45% humidity. The average daily number of cases there reached 3,333 people. Meanwhile, Nigeria, which has a temperature reaching 30 oC with a humidity of 65%, has an average daily case of 277 people (Meo et al., 2020). Rosario et al. (2020) stated that high wind speed is associated with a decrease in COVID-19 infections in the open environment because wind can dilute and eliminate droplets in the air so that the concentration of the virus decreases. Meanwhile, in a closed environment, high wind speeds can reduce the viral load in the room. However, this study is different from Sahin (2020) which states that when the average wind speed in Turkey is rising, the number of cases of COVID-19 also increases. Relative wind speed can also be associated with air humidity in the spread of COVID-19 (Pani et al., 2020).

Weather conditions and archipelagic geography in Indonesia are relatively low risks for the development of a

COVID-19 outbreak. However, the facts show that there has been a spike in COVID-19 cases in Indonesia since early March 2020. Indonesia is also located around the equator with an average temperature ranging from 27-30 °C, air humidity ranging from 70-95%, and wind speeds of 28,8 m/s. These temperatures, humidity, and wind speed tend to be less than ideal for the COVID-19 outbreak (Luo and McHenry, 2020; Poirier et al., 2020). Therefore, the purpose of this study was to analyze and determine weather factors that could be a medium for the spread of Coronavirus Disease (COVID-19).

METHODS

This research uses a qualitative descriptive study by describing all existing symptoms, facts, and events, namely symptoms according to what they are in a study conducted. This research data collection method focuses on the study of literature and secondary data from valid sources with the main topic of research. Danial (2009) states that the study of theory is based on references to journals and books as valid sources.

The research was conducted by analyzing literature sources and secondary data regarding the media for the spread of Coronavirus Disease (COVID-19) caused by weather conditions as information that the virus could develop into a world outbreak. Data analysis was performed based on Miles et al. (2014), namely data reduction, data presentation, and concluding the data obtained. Data reduction was carried out by summarizing the important points from all the data obtained to be used as the subject of the research. It focuses on weather characteristics that can be a medium for the spread of Coronavirus Disease (COVID-19) and its consistency in certain conditions. Data presentation is carried out using the previous important points to be followed up and processed into informative and clear reports. Then, concluding and verification is done by compiling the essence of the data that has been presented.

RESULTS AND DISCUSSIONS

The spread of this virus into a pandemic can be through the weather in a certain area. There are elements in the weather that cause the spread of Coronavirus Disease (COVID-19), including temperature, wind speed, and humidity. According to Rendana and Komariah (2021) explaining that the effect of wind speed on COVID-19 cases with the Spearman correlation test showing low wind speeds significantly correlated with higher COVID-19 cases, which can be seen in Figure 1.

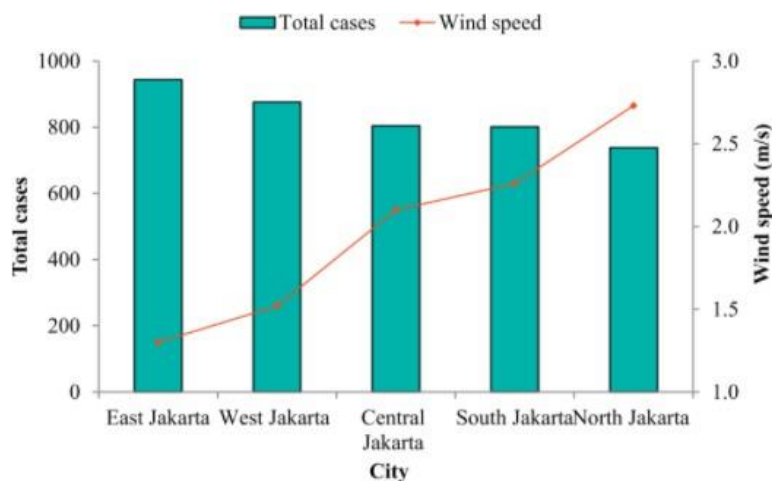


FIGURE 1. Histogram of total COVID-19 cases and graph of wind speed values in Jakarta (Source: Rendana and Komariah, 2021)

This is because low wind speeds are a contributor to the increase in COVID-19 cases. However, in contrast to the research results of Rosario et al. (2020) stated that high wind speeds could reduce the rate of increase in COVID-19 cases in Rio de Janeiro which can be seen in Figure 2. The results of this research are

supported by the external environment, higher wind speeds contribute to dilution and disposal of water droplets which reduces concentration of the virus in the air, thereby reducing the potential for transmission of COVID-19 (Pani et al., 2020).

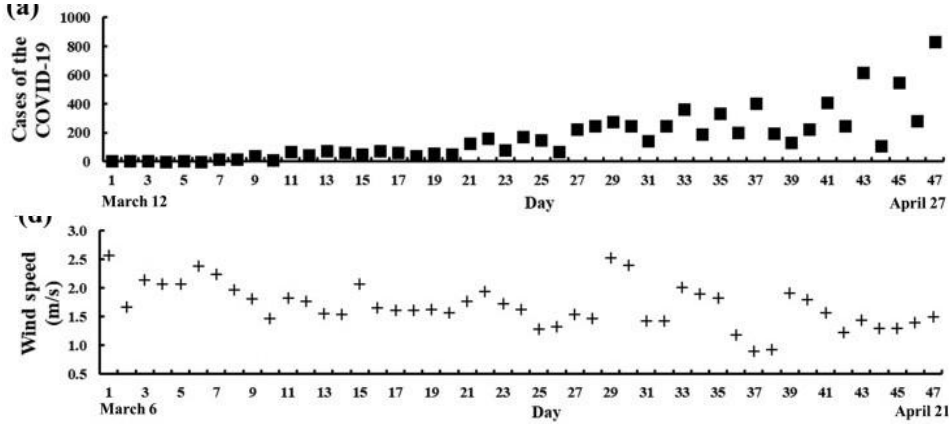


FIGURE 2. Cases of COVID-19 at wind speed in Rio de Janeiro (Source: Rosario et al., 2020)

According to Ahmadi et al. (2020) explained that geographical maps on specific classifications of regions with different climates showed that the spread of COVID-19 in areas with low humidity was higher than in other areas in Iran. However, in areas with high humidity, there is an inverse relationship with the rate of disease infection which can be seen in Figure 3. Because low humidity reduces the ability of airway ciliary cells to remove virus particles, excrete mucus, and repair airway cells, thereby exposing the host to viruses. (Sun et al., 2020; Lowen et al., 2007). During viral infection, cells release protective signals to warn other cells of the dangers of viral invasion. However, this defense capability of the innate immune system is impaired in low humidity environments (Sun et al., 2020; Kudo et al., 2019). Bukhari et al. (2020) explained that humidity in the average range of 4-9 g/m³ can increase COVID-19 infections. This shows that the presence of COVID-19 will increase significantly with the humidity conditions. The impact given by this condition shows a relatively high number of deaths from COVID-19

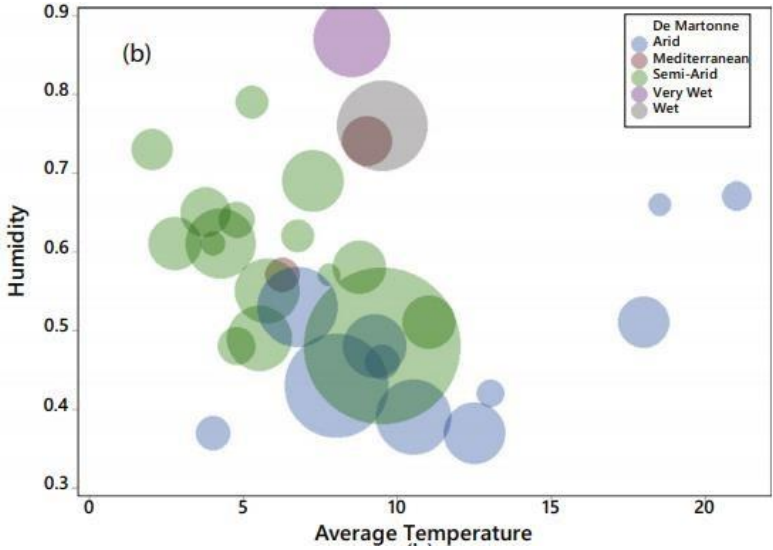


FIGURE 3. The spread of COVID-19 on humidity and average temperature in Iran (Source: Ahmadi et al., 2020)

According to Rendana and Komariah (2021) explaining that the effect of temperature on COVID-19 cases with the Spearman correlation test showed that low temperatures correlated with higher COVID-19 cases which can be seen in Figure 4. Chen et al. (2021) also explained that the spread and concentration of the COVID-19 virus further to the north pole, the easier it is to develop. Cold (northern) countries support viral survival and reduce immunity in humans and animals by altering cellular and molecular defenses against pathogens in the upper respiratory tract .

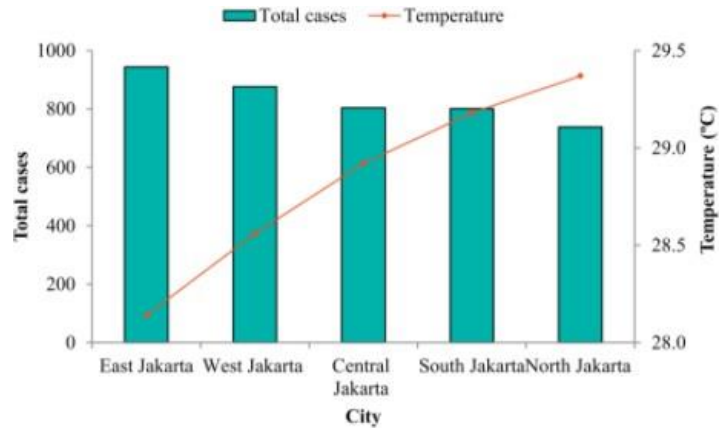


FIGURE 4. Histogram of the number of COVID-19 cases and temperature graph in Jakarta (Source: Rendana and Komariah, 2021)

The results of this research are relevant to Sahin (2020) which states that when the temperature in Turkish cities decreases, the number of COVID-19 cases increases. However, there are differences in the increase in each city. This is related to the population density in Turkish cities, where the population is denser and the cases are more numerous. Adedokun et al. (2020) explained that the COVID-19 death rate was more common in the northern hemisphere with some of the affected countries being the United States, United Kingdom, Italy, and

Spain. Meanwhile, countries south of the equator generally recorded fewer deaths which can be seen in figure 5.

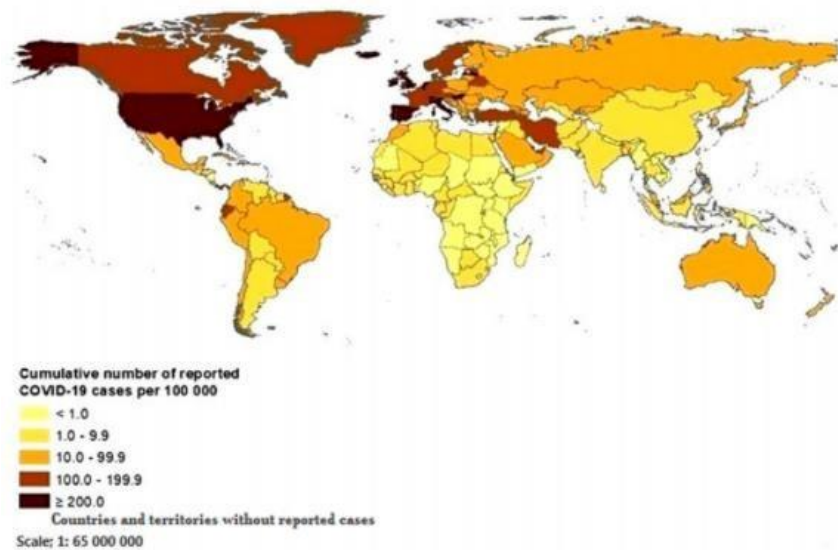


FIGURE 5. Global distribution of cumulative number of COVID-19 cases per 100,000 population (Source: Adedokun et al., 2020)

According to Ma et al. (2020) explained that there is a negative correlation between temperature and COVID-19 mortality, while a positive correlation with diurnal temperature (DTR) can be seen in Figure 6. Respiratory disease mortality increases with a decrease in temperature (Fallah and Mayvaneh, 2016) and low temperatures (2020). Dadbakhsh et al., 2017; Gómez-Acebo et al., 2013). Breathing air in cold conditions can cause bronchial constriction which can increase susceptibility to lung infections (Guo et al., 2021; Bunker et al., 2016). So, COVID-19 can easily infect.

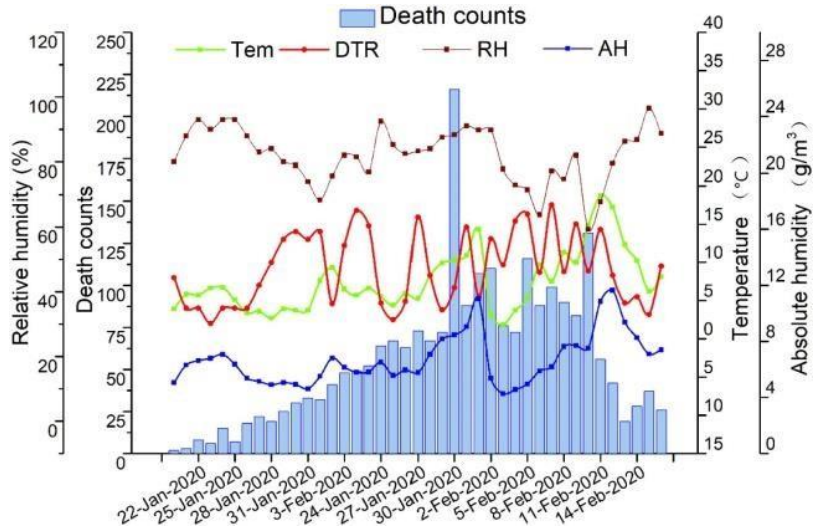


FIGURE 6. Daily COVID-19 deaths with increase per 1 unit of weather factor in Wuhan (Source: Ma et al., 2020)

COVID-19 is sensitive to heat and high temperatures to survive. However, some factors are favorable for the transmission of this virus, such as indoor crowds and poor ventilation in cold conditions (Bunker et al., 2016). This explanation is by the statement that this virus is sensitive to temperature. The research results of Rosario et al. (2020) stated that high temperatures can damage the fatty layer of the virus which disrupts the stability and potential for viral infection. Thus, virus transmission can decrease in areas with high temperatures which can be seen in Figure 7.

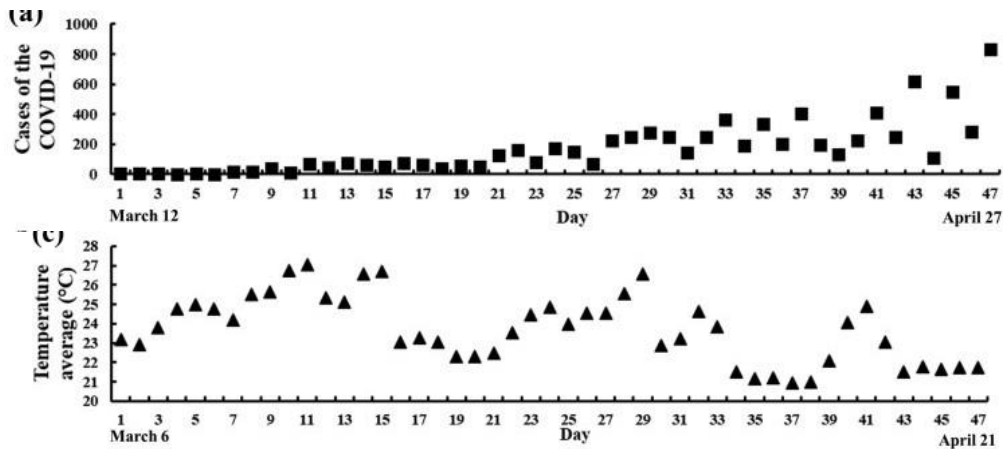


FIGURE 7. Cases of COVID-19 at temperatures in Rio de Janeiro (Source: Rosario et al., 2020)

The results of this research are different from Menebo (2020) which explains that high temperatures can increase COVID-19 cases. Because the weather with high temperatures makes the people of Oslo not obey the rules of staying at home. Meanwhile, when the temperature drops, not many people leave the house, so

the regulations can be implemented properly. In addition, the city of Oslo is one of the cities in Norway that has a high population density, so that the transmission of COVID-19 spreads faster, which can be seen in Figure 8.

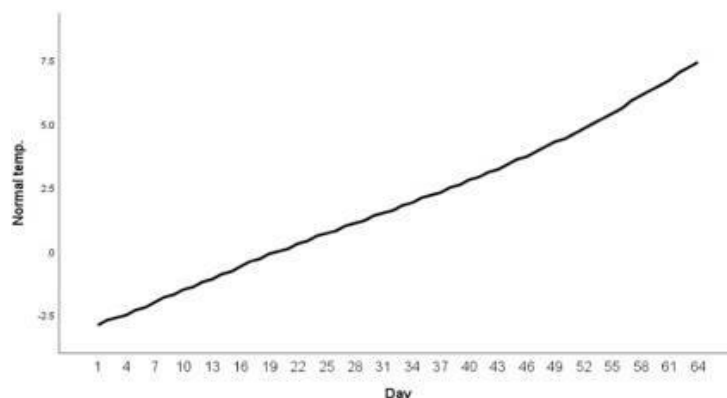


FIGURE 8. The increase in COVID-19 cases with respect to temperature in Oslo (Source: Menebo, 2020)

In the research results of Lin et al. (2020) there is a relationship between temperature and humidity on COVID-19. It is explained that the effect of humidity depends on temperature. High humidity encourages the transmission of COVID-19 when temperatures are low, but reduces transmission of COVID-19 when temperatures are high. The areas of Singapore and the Philippines with high temperatures and humidity throughout the year have the inherent advantage of containing the spread of disease. In Japan, temperature and humidity increase simultaneously. This strongly supports the decline of COVID-19. In the United States, Britain, and Spain, humidity is expected to decrease as the weather becomes warmer as can be seen in Figure 9. The suppression of COVID-19 transmission in various regions is increasingly optimistic, but the impact of changing weather conditions will be lower compared to other regions in the rest of the world. north earth. In contrast, the weather factors of countries in the Southern Hemisphere are becoming more unfavorable to contain the pandemic.

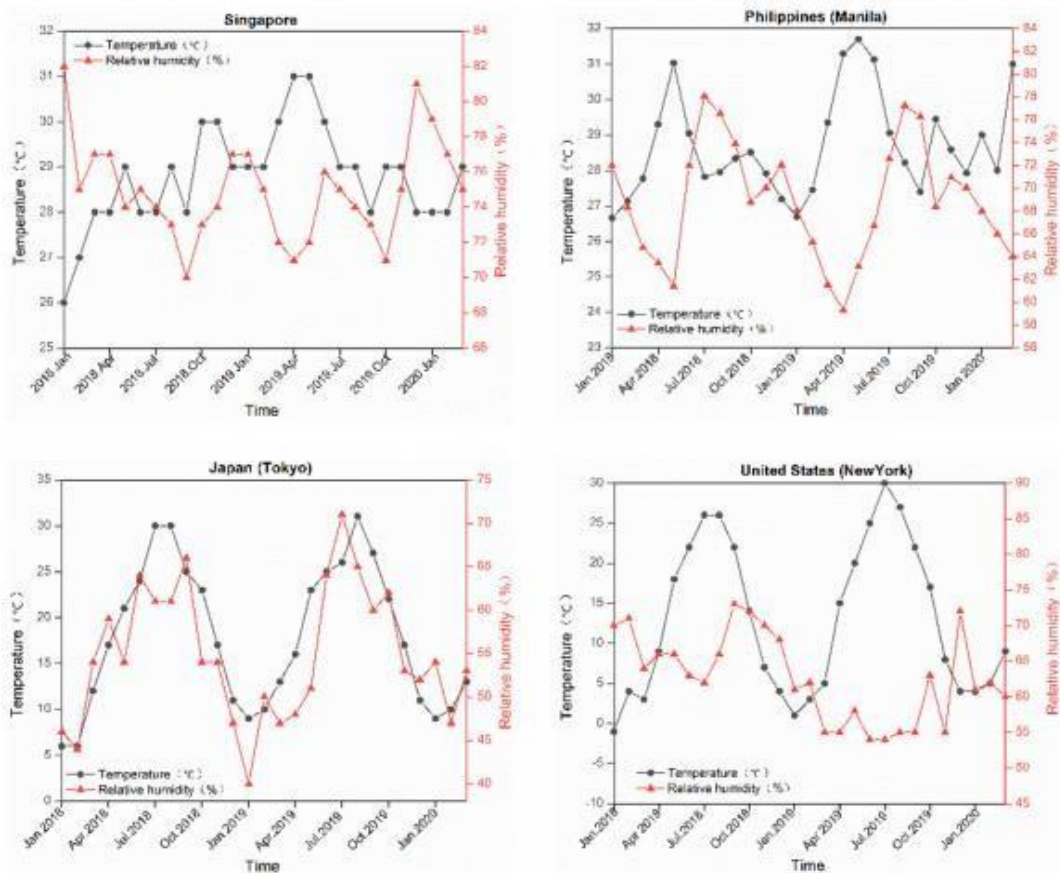


FIGURE 9. Relationship between humidity and temperature on COVID-19 (Source: Lin et al., 2020)

This is relevant to the results of Pani et al. (2020) which states that absolute temperature and humidity in Singapore show a significant positive relationship with the spread of COVID-19. The research results of Ma et al. (2020) also found a positive relationship between daily humidity and temperature with COVID-19 deaths in Wuhan. There is also a negative relationship in the results of the study of Chan et al. (2020) which states that cold and dry temperature conditions can facilitate the transmission of the coronavirus, while high and humid temperatures make the viability of the virus weaken and its spread decreases. In addition, to reduce its spread by providing a policy of restrictions on activities outside the home and appropriate public health interventions, such as maintaining distance, using face masks, and frequently washing hands with soap.

CONCLUSIONS

The weather that can spread COVID-19 is wind speed, humidity, and temperature. Humidity and temperature can be a medium for the spread of the virus significantly greater than the wind speed in each region. Because this virus can increase the ability to survive and spread in the environment. So, cases of COVID-19 can continue to increase in every region affected by this outbreak. It is hoped that this research can provide information regarding the spread of COVID-19 through the weather and support further research.

REFERENCES

Adedokun, K.A, Ayodeji, O.O, Jelili, O.M., Ramat, T.K. (2020). A Close Look at The Biology of SARS-CoV-2, and The Potential Influence of Weather Conditions and Seasons on COVID-19 Case Spread. *Infectious Diseases of Poverty*. 9: 77.

-
- Ahmadi, M., Sharifi, A., Dorosti, S., Ghouschi, S.J. (2020). Investigation of Effective Climatology Parameters on COVID-19 Outbreak in Iran. *Science of the Total Environment*. 729: 138705.
- Bannister-Tyrrell, M., Meyer, A., Faverjon, C., Cameron, A. (2020). *Preliminary Evidence That Higher Temperatures are Associated with Lower Incidence of COVID-19, for Cases Reported Globally Up to 29th February 2020*. USA: MEDRIXV.
- Bukhari, Q., Joseph, M.M, Ralph, B.D.Sr., Sheraz, K. (2020). Effects of Weather on Coronavirus Pandemic. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 17 (15): 5399.
- Bunker, A., Wildenhain, J., Vandenberg, A., Henschke, N., Rocklöv, J., Hajat, S., Sauerborn, R. (2016). Effects of Air Temperature on Climate-Sensitive Mortality and Morbidity Outcomes in the Elderly; a Systematic Review and Meta-analysis of Epidemiological Evidence. *EBioMedicine*. 6: 258–268.
- Chan, J. F.-W., Yuan, S., Kok, K.-H., To, K. K.-W., Chu, H., Yang, J., Yuen, K.Y. (2020). A Familial Cluster of Pneumonia Associated with The 2019 Novel Coronavirus Indicating Person-To-Person Transmission: A Study of A Family Cluster. *Lancet*. 395 (10223):514–523.
- Chen, S., Prettner, K., Kuhn, M., Geldsetzer P., Wang, C., Bärnighausen, T., Bloom, D.E. (2021). Climate and the spread of COVID-19. *Scientific Reports*. 11:9042.
- Dadbakhsh, M., Khanjani, N., Bahrapour, A., Haghighi, P. S. (2017). Death from Respiratory Diseases and Temperature in Shiraz, Iran 2006–2011. *International Journal of Biometeorology*. 61 (2): 239–246.
- Danial dan Wasriah. (2009). *Metode Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan UPI.
- Fallah, G.G., Mayvaneh, F. (2016). Effect of Air Temperature and Universal Thermal Climate Index on Respiratory Diseases Mortality in Mashhad, Iran. *The Archives of Iranian Medicine*. 19 (9): 618–624.
- Gómez-Acebo, I., Llorca, J., Dierssen, T. (2013). Cold-related Mortality Due to Cardiovascular Diseases, Respiratory Diseases and Cancer: A Case-Crossover Study. *Public Health*. 127 (3): 252–258.
- Guo, C., Bo, Y., Lin, C., Li, H.B., Zeng, Y., Zhang, Y., Hossain, M.S., Chan, J.W.M., Yeung, D.W., Kwok, K.O., Wong, S.Y.S., Lau, A.K.H., Lao, X.Q. (2021). Meteorological Factors and COVID-19 Incidence in 190 countries: An Observational Study. *Science of the Total Environment*. 757: 143783.
- Kudo, E., Eric, S., Laura, J.Y., Tasfia, R., Patrick, W.W., Robert, J.H., Akiko, I. (2019). Low Ambient Humidity Impairs Barrier Function and Innate Resistance Against Influenza Infection. *PNAS*. 116 (22): 10905-10910.
- Lin, J., Huang, W., Wen, M., Li, D., Ma, S., Hua, J., Hu, H., Yin, S., Qian, Y., Chen, P., Zhang, Q., Yuang, N., Sun, S. (2020). Containing The Spread of Coronavirus Disease 2019 (COVID-19): Meteorological Factors and Control Strategies. *Science of The Total Environment*. 744: 140935.
- Lowen A.C., Mubareka S., Steel J., Palese P. (2007). Influenza Virus Transmission Is Dependent on Relative Humidity and Temperature. *PLOS Pathogens*. 3 (10): e151.
- Lou, G., McHenry, M.L. (2020). Estimating the Prevalence and Risk of COVID-19 Among International Travelers and Evacuees of Wuhan Through Modeling and Case Reports. *Plos One*. 15 (6): e0234955.
- Ma, Y., Zhao, Y., Liu, J., He, X., Wang, B., Fu, S., Yan, J., Niu, J., Zhou, J., Luo, B. (2020). Effects of Temperature Variation and Humidity On The Death of COVID-19 in Wuhan, China. *Science of The Total Environment*. 724: 138226.
- Menebo, M.M. (2020). Temperature and Precipitation Associate with Covid-19 New Daily Cases: A Correlation Study Between Weather and Covid-19 Pandemic in Oslo, Norway. *Science of The Total Environment*. 737: 139659.
- Meo S.A., Alhowaikan A., Al-khlaiwi T., Meo I.M., Halepoto d.M., Iqbal M., Usmani A.M., Hajjar W.,
-

Ahmed

N. (2020). Novel Coronavirus 2019-nCoV: Prevalence, Biological, and Clinical Characteristics Comparison with SARS-CoV and MERS-CoV. *Eur. Rev. Med. Pharmacol. Sci.* 24 (4): 2012–2019.

Miles, M.B., Huberman, A.M, Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis, A. Methods Sourcebook, Edition 3.* USA: Sage Publications.

Pani, S.K. Lin, N.H., Babu, S.R. (2020). Association of COVID-19 Pandemic with Meteorological Parameters over Singapore. *Science of The Total Environment.* 740: 140112.

Poirier, C., Luo, W., Majumder, M.S. Dianbo, L., Mandl, K.D., Mooring, T.A., Mauricio, S. (2020). The Role of Environmental Factors on Transmission Rates of The COVID-19 Outbreak: An Initial Assessment in Two Spatial Scales. *Sci Rep.* 10: 17002.

Rendana, M., Komariah, L.N. (2021). The Relationship Between Air Pollutants and COVID-19 Cases and Its Implications for Air Quality in Jakarta, Indonesia. *JPSL.* 11 (1): 93-100.

Rosario, D.K.A., Mutz, Y.S., Bernandez, P.C., Conte-Junior, C.A. (2020). Relationship Between COVID-19 and Weather: Case Study in A Tropical Country. *International Journal of Hygiene Environmental Health.* 229: 113587.

Sahin, Mehmet .(2020). Impact of Weather on Covid-19 Pandemic in Turkey. *Science of The Total Environment.* 728: 138810.

Stevens, A. (2010). Introduction to the Basic Drivers of Climate. *Nature Education Knowledge.* 3 (10): 10.

Sun, D., Li, H., Lu, X. X., Xiao, H., Ren, J., Zhang, F. R., & Liu, Z. S. (2020). Clinical Features of Severe Pediatric Patients with Coronavirus Disease 2019 in Wuhan: A Single Center's Observational Study. *World J. Pediatr.* 16: 251-259.

Pengembangan Media Video Dalam Pencegahan Stunting Untuk Bayi Melalui Ibu Menyusui Pada Platform Youtube

Hawa Rihhadhatul Aisy^{1*}, Nur Riska^{2*}, Rina Febriana³

¹Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta

ABSTRACT

As many as 27.67% of children under five in Indonesia still experience severe nutritional problems, namely stunting. Stunting is a condition of malnutrition associated with insufficient nutrients so that the growth of children is stunted from their age. In general, stunting is caused by prolonged malnutrition, starting from adolescence, pregnant women and breastfeeding mothers. One way to prevent it can be through breastfeeding mothers by providing information about nutrition. The purpose of this research is to produce an animated video media that is feasible and effective in increasing maternal nutrition knowledge on stunting. This study uses the Research and development (R&D) method and the research model used is the ADDIE development model. This research was conducted with a feasibility test that has 3 aspects, namely material experts with a percentage of 90% with very good predicates, media experts with a percentage of 96% with very good predicates and linguists with a percentage of 90% with very good predicates. It can be concluded that the average percentage of media assessment is 92%, which means it is very valid and feasible.

ABSTRAK

Sebanyak 27,67% balita di Indonesia masih mengalami masalah gizi cukup berat yaitu stunting. Stunting merupakan keadaan malnutrisi yang berhubungan dengan ketidakcukupan zat gizi sehingga pertumbuhan anak terhambat dari usianya. Secara umum stunting disebabkan oleh masalah gizi buruk yang berkepanjangan dimulai dari masa remaja, ibu hamil dan ibu menyusui. Salah satu pencegahannya dapat melalui ibu menyusui dengan memberikan pengetahuan informasi mengenai gizi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media video animasi yang layak dan efektif dalam meningkatkan pengetahuan gizi ibu terhadap stunting. Penelitian ini menggunakan metode Research and development (R&D) dan model penelitian yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE. Penelitian ini dilakukan dengan uji kelayakan yang memiliki 3 aspek yaitu ahli materi dengan presentase 90% predikat sangat baik, ahli media dengan presentase 96% predikat sangat baik dan ahli bahasa dengan presentase 90% dengan predikat sangat baik. Dapat disimpulkan presentase rata-rata penilaian media sebesar 92% yang artinya sangat valid dan layak.

CONTACT

hawaaisy@gmail.com

KEYWORDS

Development, Animation Video, Stunting

INTRODUCTION

Masalah gizi di Indonesia masih menjadi masalah yang serius hal ini berdampak pada kualitas sumber daya manusia. Salah satu masalah gizi yang masih dijumpai yaitu stunting. Stunting atau tinggi badan rendah dibandingkan umur seseorang menunjukkan adanya kekurangan gizi pada periode paling kritis tumbuh kembang seseorang di awal masa kehidupannya. Stunting dapat terjadi sebelum kelahiran dan disebabkan oleh asupan gizi yang sangat kurang dari saat masa kehamilan, pola asuh makan yang keliru, terutama dalam 1.000 hari pertama kehidupan seorang anak. Selain itu, kesehatan dan gizi ibu sendiri juga berdampak pada gizi bayi. (BAPPENAS & UNICEF, 2017).

Masalah stunting di Indonesia merupakan masalah kesehatan dalam kategori gizi buruk. Stunting merupakan salah satu masalah yang menghambat terhadap perkembangan manusia secara global. Pada saat ini sekitar 162 juta anak di bawah usia 5 tahun mengalami stunting, yang mengakibatkan efek jangka panjang pada individu dan masyarakat. Tahun 2019 data Survei Status Gizi Balita Indonesia (SSGBI) menunjukkan angka stunting sebanyak 27,67%. (Kemenkes RI, 2020) Angka prevalensi stunting di Indonesia masih di atas 20%, artinya belum mencapai target WHO yaitu di bawah 20%. Besarnya angka prevalensi balita gizi buruk dan kurang menjadi tantangan bagi pemerintah Indonesia untuk lebih memperhatikan kesehatan balita Indonesia.

Penyebab munculnya kekurangan gizi sangat kompleks. Tingkat pendidikan juga dapat mempengaruhi

keadaan stunting, anak-anak yang lahir dari orang tua yang tingkat pendidikannya tinggi cenderung tidak akan mengalami stunting dibandingkan dengan anak yang lahir dari orang tua yang tingkat pendidikannya rendah, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Haile yang menyatakan bahwa anak yang terlahir dari orang tua yang memiliki pendidikan tinggi cenderung lebih mudah dalam menerima edukasi kesehatan. (Haile et al., 2016) Faktor dominan penyebab stunting adalah akibat perilaku pemberian makanan atau pola asuh gizi yang salah.

Salah satunya gizi seimbang pada ibu menyusui yang dapat mengakibatkan penurunan mutu dan kualitas gizi pangan yang menyebabkan kejadian stunting pada bayi. Pemahaman ibu mengenai gizi juga akan mempengaruhi sikap dan perilakunya dalam memilih bahan makanan, kurangnya pengetahuan gizi, dan masyarakat tidak dapat mengaplikasikan informasi gizi dalam kehidupan sehari-hari. Tingkat pengetahuan gizi ibu akan mempengaruhi sikap dan perilaku masyarakat dalam memilih bahan makanan, yang selanjutnya akan mempengaruhi status gizi pada bayi.

Upaya kesehatan terus dilakukan untuk penanggulangan stunting tentunya dilakukan sejalan dengan prinsip 5 Level Prevention (5 tingkat pencegahan) menurut Leavell dan Clark (1967) dalam (Susilowati, 2016). 1) Promosi Kesehatan (*health promotion*); 2) Perlindungan khusus (*specific protection*); 3) Diagnosis dini dan pengobatan segera (*early diagnosis and prompt treatment*); 4) Pembatasan cacat (*disability limitation*); dan 5) Rehabilitasi (*rehabilitation*).

Pada tingkat pencegahan melalui promosi kesehatan ini upaya yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai stunting yang pada akhirnya diharapkan dapat merubah perilaku kearah positif terhadap kesehatan (Notoatmodjo, 2012). Melalui promosi kesehatan ini diperlukannya media penyuluhan yang lebih kreatif dan menarik bagi audiens, yaitu dilakukan dengan pembuatan media video mengenai pencegahan stunting melalui ibu menyusui. Pemilihan media video ini, merujuk pada hasil penelitian Mulyadi et al., 2018 yang menunjukkan pengetahuan responden mengalami peningkatan sesudah diberikan pendidikan kesehatan dengan media video. Media video juga dapat menampilkan gambar yang bergerak, tulisan, dan terdapat suara dibandingkan dengan media lainnya, sehingga dapat menarik perhatian.

Media video yang dikembangkan berupa video animasi, pemilihan video animasi merujuk pada penelitian Widyawati et al., 2020 terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap peningkatan pengetahuan ibu tentang ASI. Penggunaan media animasi cukup menarik dan menghasilkan tingkat pemahaman yang lebih baik. Video animasi yang akan dikembangkan nantinya memuat informasi mengenai pemahaman ibu terhadap pencegahan stunting dengan memberikan pedoman gizi seimbang serta penyusunan menu sehat untuk ibu menyusui.

Dengan adanya perkembangan teknologi yang pesat, video ini akan diunggah pada salah satu platform video terbesar yang digunakan oleh pengguna di berbagai belahan dunia yaitu YouTube. YouTube merupakan media sosial atau situs web berbagi video yang sebagian besar manusia di dunia mengenal dan menggunakan aplikasi ini. Berbagai situs dan program serta konten video ditampilkan oleh YouTube guna memberikan hiburan serta pengetahuan bagi para penonton yang menyaksikan atau membuka YouTube.

METHODS

Tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan media video untuk ibu menyusui. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang sering disebut Research and development (R&D). Research and development (R&D) merupakan metode penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015). Sedangkan model penelitian yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE dikembangkan untuk merancang sistem pembelajaran dengan cakupan yang luas. Selain itu model ADDIE dinilai paling cocok dan bercirikan produk yang akan dikembangkan yaitu video yang merupakan media audio visual. Model ini terdiri dari lima langkah:

(1) Analisis (*analyze*)

Pada tahap ini akan dilakukan sebagai berikut:

- a) Analisis kebutuhan masyarakat akan pengetahuan mengenai gizi dan stunting.

- b) Berdiskusi dengan dosen pengampu gizi.
- c) Analisis persiapan pengembangan dengan mencari referensi.
- d) Mengidentifikasi media yang sudah digunakan dalam mengedukasi gizi sebelumnya.

(2) Perancangan (*design*)

Pada tahap desain akan dikembangkan GBIM (Garis Besar Isi Media), JM (Jabaran Materi), serta storyboard dengan mengacu kepada buku gizi.

(3) Pengembangan (*development*)

Pada tahap ini, akan dikembangkan media video pembelajaran dengan konsep animasi. Pengembangan video animasi pembelajaran dimulai dengan *character, colouring, animating, voice over, composting* dan selanjutnya dilakukan pratinjau dan beberapa kali proses editing video untuk menghasilkan media video yang diinginkan.

(4) Implementasi (*implementation*)

Pada tahap ini, media yang sudah dibuat sesuai dengan konsep kemudian akan dinilai kepada ahli media untuk menentukan apakah media video sudah masuk kriteria media pembelajaran, kepada ahli materi untuk menentukan apakah materi yang disampaikan dalam video pembelajaran sudah sesuai dengan materi gizi, dan kepada ahli bahasa apakah bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan EYD/PUEBI.

(5) Evaluasi (*evaluation*).

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi, bertujuan untuk memperbaiki atau menyempurnakan produk yang telah dikembangkan.

RESULTS AND DISCUSSIONS

Penelitian ini hanya mengembangkan produk dan uji kelayakan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Berikut ini diuraikan hasil uji kelayakan produk pengembangan yaitu uji kelayakan ahli materi, uji kelayakan ahli media, dan uji kelayakan ahli bahasa.

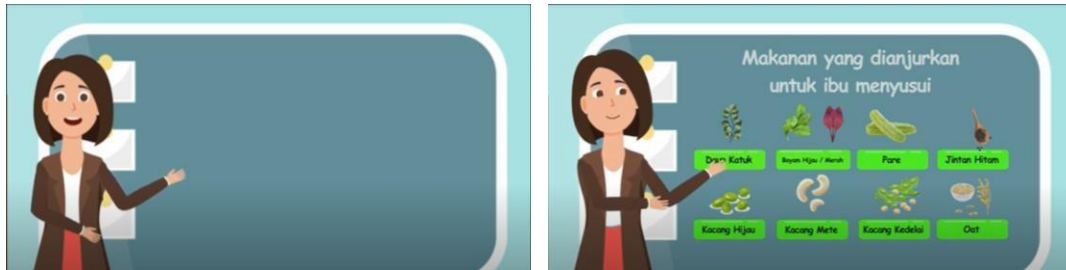
a. Kelayakan pengembangan ahli materi

Table 1. Penilaian ahli materi

Aspek	Skor Ahli Materi	Skor Ahli Materi Ideal	Persentase %	Kelayakan
Pemilihan topik untuk multimedia	5	5	100	Sangat layak
Kejelasan sasaran	5	5	100	Sangat layak
Kejelasan uraian materi	9	10	90	Sangat layak
Kesuaian konsep	8	10	80	Layak

Jumlah Total	27	30	90	Sangat layak
--------------	----	----	----	--------------

Berdasarkan penilaian yang di berikan oleh ahli materi, hasil persentase untuk kelayakan materi dalam video animasi adalah 90%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa materi dalam video animasi sudah sangat layak untuk digunakan. Saran dari ahli materi yaitu tambahkan materi makanan yang dianjurkan untuk ibu menyusui yang dapat memperbanyak produksi ASI.



Gambar 1. a) Sebelum direvisi, b) Setelah direvisi

b. Kelayakan pengembangan ahli media

Table 2. Penilaian ahli media

Aspek	Skor Ahli Materi	Skor Ahli Materi Ideal	Persentase %	Kelayakan
Keefektifan desain layar	34	35	97	Sangat layak
Audio atau suara	10	10	100	Sangat layak
Kemudahan pengoperasian program	10	10	100	Sangat layak
Konsistensi	4	5	80	Layak
Total	58	60	96	Sangat layak

Berdasarkan penilaian yang di berikan oleh ahli media, hasil persentase untuk kelayakan media dalam video animasi adalah 96%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media dalam video animasi sangat layak untuk digunakan. Saran dari ahli media yaitu ada beberapa tulisan ada yang tidak terlihat jelas dan berbayang.

Contoh Menu Menyusun Makanan

Hari 1

	Nama Makanan	Berat	Energi	Protein	Karbohidrat	Lemak
Pagi	Nasi goreng	200 gr	336	12,6	42,12	12,46
	Jus apel	200ml	99	0,13	24,49	0,23
Selingan	Bubur kacang hijau	200 gr	217	7,07	35,51	6,13
	Jus mangga	160 ml	90	0	21,76	0
Siang	Nasi putih	200 gr	258	5,32	55,8	0,56
	Tenggiri tahu masak woku	100 gr	144	15,1	2,6	8,7
Malam	Tempe kemul	100 gr	200	11,18	12,69	12,78
	Sayur katuk	200 gr	121	9,45	21,44	2,55
Selingan	Kue nangka	100 gr	370	1,7	70,3	10,7
	Susu	250 ml	156	7,78	13,33	7,78
Lain	Nasi putih	200 gr	258	5,32	55,8	0,56
	Terik daging kacang merah	100 gr	256	17,5	17,3	14,3
	Tumis kangkung	150 gr	147	3,83	5,99	13,06

Contoh Menu Menyusun Makanan

Hari 1

	Nama Makanan	Berat	Energi	Protein	Karbohidrat	Lemak
Pagi	Nasi goreng	200 gr	336	12,6	42,12	12,46
	Jus apel	200ml	99	0,13	24,49	0,23
Selingan	Bubur kacang hijau	200 gr	217	7,07	35,51	6,13
	Jus mangga	160 ml	90	0	21,76	0
Siang	Nasi putih	200 gr	258	5,32	55,8	0,56
	Tenggiri tahu masak woku	100 gr	144	15,1	2,6	8,7
Malam	Tempe kemul	100 gr	200	11,18	12,69	12,78
	Sayur katuk	200 gr	121	9,45	21,44	2,55
Selingan	Kue nangka	100 gr	370	1,7	70,3	10,7
	Susu	250 ml	156	7,78	13,33	7,78
Sore	Nasi putih	200 gr	258	5,32	55,8	0,56
	Terik daging kacang merah	100 gr	256	17,5	17,3	14,3
	Tumis kangkung	150 gr	147	3,83	5,99	13,06

Gambar 2. a) Sebelum direvisi, b) Setelah direvisi

c. Kelayakan pengembangan ahli bahasa

Table 3. Penilaian ahli bahasa

Aspek	Skor Ahli Materi	Skor Ahli Materi Ideal	Persentase %	Kelayakan
Kelugasan	14	15	93	Sangat layak
Keefektifan kalimat	8	10	80	Layak
Pemahaman terhadap pesan atau informasi	5	5	100	Sangat layak
Total	27	30	90	Sangat Layak

Berdasarkan penilaian yang di berikan oleh ahli bahasa, hasil persentase untuk kelayakan bahasa dalam video animasi adalah 90%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media dalam video animasi sangat layak untuk digunakan. Saran dari ahli bahasa yaitu perbaiki penulisan bahasa asing.



Gambar 3. a) Sebelum direvisi, b) Setelah direvisi

CONCLUSIONS

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa media video untuk ibu menyusui berhasil dikembangkan. Berdasarkan hasil validitas yang dilakukan oleh 3 validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa didapat presentase rata-rata sebesar 92% yang dapat disimpulkan bahwa media ini sangat valid digunakan sebagai media video pembelajaran dan dapat digunakan tanpa revisi dan media video animasi ini akan diunggah pada platform video terbesar yaitu Youtube.

REFERENCES

- BAPPENAS, & UNICEF. (2017). Laporan Baseline SDG tentang Anak-Anak di Indonesia. *Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional (Bappenas) Dan United Nations Children's Fund*, 1–105. https://www.unicef.org/indonesia/id/SDG_Baseline_report.pdf
- Haile, D., Azage, M., Mola, T., & Rainey, R. (2016). Exploring spatial variations and factors associated with childhood stunting in Ethiopia: Spatial and multilevel analysis. *BMC Pediatrics*, *16*(1), 1–14. <https://doi.org/10.1186/s12887-016-0587-9>
- Kemendes RI. (2020). *Angka Stunting Tahun 2019*. Diakses melalui: <https://www.kemkes.go.id/article/view/19101900001/minister-of-health-announces-result-of-ssgbi-2019.html>
- Mulyadi, M. I., Warjiman, & Chrisnawati. (2018). Efektifitas Pendidikan Kesehatan dengan Media Video Terhadap

Tingkat Pengetahuan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat. *Media Video, Pendidikan Kesehatan*.

Notoatmodjo, S. (2012). *Promosi Kesehatan: teori & aplikasi*. Rineka Cipta.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Penerbit CV. Alfabeta.

Susilowati, D. (2016). *Promosi Kesehatan*. Kemenkes RI.

Widyawati, S. A., Afandi, A., & Wahyuni, S. (2020). Peningkatan Pengetahuan Ibu Hamil dan Menyusui Melalui Pengembangan Model dan Media Aanimasi Pemberian ASI Eksklusif Pada Bayi. *Jurnal Ilmiah Permas*.

Gambaran Dukungan Sosial Orang Tua Remaja Yang Melakukan Pernikahan Dini Di Cipinang

Mela Faryhunnisa¹, Andre Ferdiawan², Qotrun Nada Nuril Avidah³

¹Universitas Negeri Jakarta ²Universitas Negeri Jakarta ³Universitas Negeri Jakarta

ABSTRACT

According to UU on Child Protection No.23/2012. Early marriage is a marriage performed by those who are under 18 years old. So, anyone who gets married below the age limit can be said to be the perpetrator of early marriage. According to UU No. 16/2019. The minimum age of marriage for women is the same as men, which is 19 years. Based on the background of social support for parents of teenagers who carry out early marriages in Cipinang. So the purpose of this research is to describe the social support of parents for their son and daughter. The object of the research was adolescents who had early marriage under 19. This research uses a qualitative approach with descriptive research type. The direction of this research is about social support for adolescents who married early, either male or female. This research will be conducted in Cipinang, Jatinegara, East Jakarta. Sources of data were collected by means of interviews, and documentation (collecting evidence, selecting, processing, and storing information). Data validity test in qualitative research includes member checks and triangulation. Based on the results of interviews with 6 informants, it was found that not all adolescents who married early get social support from their parents.

ABSTRAK

Menurut undang-undang perlindungan anak No.23 Tahun 2012. Pernikahan dini adalah pernikahan yang dilakukan oleh mereka yang belum berusia 18 tahun. Maka, siapapun yang menikah dibawah batas usia tersebut bisa dibilang sebagai pelaku pernikahan dini. Menurut undang-undang nomor 16 tahun 2019. Batas minimal umur perkawinan pada wanita disamakan dengan batas perkawinan bagi pria, yaitu 19 tahun. Berdasarkan latar belakang dukungan sosial orang tua remaja yang melakukan pernikahan dini di cipinang. Maka tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan dukungan sosial orang tua pada pelaku pernikahan dini bagi laki laki dan perempuan. Objek penelitian adalah remaja yang melakukan pernikahan dini di bawah umur 19 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Arah penelitian ini mengenai dukungan sosial bagi kedua pihak pelaku pernikahan dini baik dari sisi laki-laki maupun perempuan. Penelitian ini akan di lakukan di Cipinang, Jatinegara Jakarta Timur. Sumber data dikumpulkan dengan cara interview (wawancara), dan dokumentasi (pengumpulan bukti, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan informasi). Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi member check dan triangulasi. Berdasarkan hasil wawancara dengan 6 informan didapatkan bahwa tidak semua remaja yang menikah dini mendapatkan dukungan sosial dari orang tuanya.

CONTACTSACT
melafaryhunnisa@gmail.com

KEYWORDS
Early Marriage, Parents Social
Public Licence (CC-BY 4.0)

INTRODUCTION

Menurut Undang-Undang No. 1 Tahun 1974 Pasal 1, Definisi pernikahan ialah terjadinya ikatan lahir dan batin antara seorang laki-laki dan seorang perempuan yang bertujuan membentuk keluarga kekal dan bahagia berdasarkan ketuhanan Yang Maha Esa. Menurut BKKBN pernikahan dini ialah pernikahan dibawah umur yang disebabkan oleh faktor sosial pendidikan, ekonomi, budaya, orang tua, diri sendiri dan tempat tinggal. Menurut undang-undang perlindungan anak No.23 Tahun 2012, Pernikahan dini adalah pernikahan yang dilakukan oleh mereka yang belum berusia 18 tahun. Maka, siapapun yang menikah dibawah batas usia tersebut bisa dibilang sebagai pelaku pernikahan dini. Menurut undang-undang nomor 16 tahun 2019, Batas minimal umur perkawinan pada wanita disamakan dengan batas perkawinan bagi pria, yaitu 19 tahun.

Survei pola pernikahan dunia yang di lakukan oleh United Nations (2011) pada negara yang memiliki usia legal menikah pada usia 18 tahun atau lebih, menunjukan peringkat tertinggi kedua di ASEAN setelah kamboja dan merupakan rangking 37 tertinggi di dunia dalam hal pernikahan dini adalah Indonesia. Menurut kepala BKKBN, 2019, Di indonesia banyak remaja mengalami permasalahan. Mulai dari pernikahan dini hingga seks pranikah. Berdasarkan Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2020 presentase pernikahan dini di tanah air mengalami peningkatan sebanyak 1,48% pada tahun 2018 sebanyak 14,18% remaja indonesia melakukan pernikahan dini dan

pada tahun 2019 sebanyak 15,66% remaja melakukan pernikahan dini. Bila tren ini terus berlanjut, sebelum tahun 2020 sebanyak 14,2 juta remaja putri menikah setiap tahun atau 39.000 setiap hari.

Di negara-negara berkembang perempuan berusia 15-19 tahun mengalami komplikasi dari persalinan dan penyebab paling utama kematian. diperkirakan 90% sudah menikah dan 50 ribu diantaranya telah meninggal dari 16 juta perempuan yang melahirkan setiap tahunnya. Resiko kematian tidak hanya terjadi pada seorang ibu dibandingkan pada wanita yang hamil di usia 20 tahun ke atas kematian bayi yang baru lahir 50% lebih tinggi dilahirkan oleh ibu dibawah usia 20 tahun (WHO,2012).

Perempuan dibawah 20 tahun belum siap menikah secara biologis. Sehingga beresiko sangat tinggi bagi ibu dan bayi. Berdasarkan kajian kesehatan. Usia perkawinan yang seharusnya bagi remaja adalah 20-35 tahun. Pada fase itu perempuan masuk ke dalam kategori dewasa muda. Usia dibawah 20 tahun menikah dini belum siap secara fisik, psikologis, endokrinologi serta emosional yang belum stabil (Julianto Witjaksono, 2014).

Pernikahan dini juga dapat menyebabkan masalah psikologis, seperti trauma, krisis kepercayaan diri, dan tekanan emosional. Secara psikologis, pelaku pernikahan dini belum siap membangun keluarga mereka. Selain itu, pernikahan dini juga dapat menyebabkan gangguan kognitif, seperti kesulitan membuat keputusan, tidak berani memecahkan masalah, dan terganggunya ingatan. Masalah lain dengan pernikahan dini adalah ketidakadilan, kekerasan dalam rumah tangga dan perceraian.. Hal ini dapat menyebabkan penurunan produktivitas dan hanya sedikit peluang untuk melanjutkan pendidikan. Gadis remaja dalam pernikahan dini, kehamilan dan persalinan rentan terhadap gangguan mental, seperti depresi setelah melahirkan (*baby blue syndrome*) karena perubahan hormon, kelelahan, stres mental dan kurangnya bantuan selama persalinan.

Dampak dari pernikahan dini meliputi aspek sosial berpotensi merenggut kebebasan dalam berekspresi. Pelaku pernikahan dini akan kehilangan hak untuk mengekspresikan dan berpikir sesuai usianya karena adanya tuntutan kewajiban sebagai seorang istri atau kepala rumah tangga. Pelaku pernikahan dini juga membatasi pergaulan dikarnakan tidak diberi ruang untuk bergaul dengan banyak orang yang seharusnya memberikan efek positif bagi kematangan kepribadian. Di sisi lain, bersosialisasi di masyarakat atau menghadapi tuntutan pendapat masyarakat dapat membuat anak-anak frustrasi dan cenderung menjauhkan diri dari kegiatan sosial.

Daerah Cipinang yang berada di tengah Ibu Kota terletak di kecamatan Jatinegara, Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Kelurahan yang memiliki luas 1,15 km² ini terdiri dari 14 rukun warga. Berdasarkan hasil wawancara, Ibu Sundari selaku Lurah Cipinang Besar Utara menuturkan bahwa data temuan kelurahan memastikan belum ada data yang bisa dipastikan karna kebanyakan kasus Pernikahan Dini yang ditemui nikah siri dengan alasan hamil di luar nikah.

Dengan ditemukannya kasus pernikahan dini di Cipinang, maka kami mengadakan penelitian yang berjudul “Gambaran dukungan sosial orang tua remaja yang melakukan pernikahan dini di Cipinang.”

METHODS

Deskripsi Lokasi Penelitian

Kelurahan Cipinang terletak di kecamatan Jatinegara, Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Kelurahan yang memiliki luas 1,15 km² ini terdiri dari 14 rukun warga.

Alasan peneliti memilih Kelurahan Cipinang Besar Utara adalah adanya surat edaran pencegahan perkawinan anak yang dikeluarkan oleh Sri Sundari, Lurah Cipinang Besar Utara, tertanggal 05 Oktober 2018. Alasan dikeluarkannya surat tersebut menurut Lurah Cipinang Besar Utara adalah keprihatinan atas menjumpai banyak warganya yang masih berusia sekolah, tetapi sudah harus mengurus anak. Hal ini menarik perhatian peneliti untuk mengadakan penelitian Analisis Dampak Pernikahan Dini bagi Remaja Pelaku Pernikahan Dini di Kelurahan Cipinang Besar Utara, Jakarta Timur

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data menurut Sugiyono (2007) bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Namun dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan melalui tiga metode, yaitu:

1. Wawancara

Esterberg dalam Sugiyono (2007), mendefinisikan wawancara sebagai pertemuan dua orang atau lebih untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tersebut. Dengan wawancara, maka peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang informan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi, dimana hal ini tidak bisa ditemukan melalui observasi. Dalam melakukan wawancara, peneliti menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis untuk diajukan, dan mencatat apa yang dikemukakan oleh informan, oleh karena itu jenis-jenis wawancara yang digunakan oleh peneliti termasuk kedalam jenis wawancara terstruktur.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental seseorang (Sugiyono, 2007). Hasil penelitian dari observasi atau wawancara akan lebih redibel kalau didukung oleh dokumen-dokumen yang bersangkutan.

Teknik Analisis Data

Analisis data disajikan dalam bentuk deskriptif. Pada tahapan analisis data dilakukan proses penyederhanaan data-data yang terkumpul ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan dipahami. Tahapan analisis data yang dilakukan peneliti yaitu:

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui cara wawancara. Pada tahap ini data yang sudah terkumpul lalu dibuat transkripnya yaitu dengan cara menyederhanakan informasi yang terkumpul dalam bentuk tulisan yang mudah dipahami. Selanjutnya data yang terkumpul dipilih sesuai dengan fokus penelitian ini dan diberi kode untuk memudahkan peneliti dalam mengkategorikan data-data yang sudah didapat.

2. Reduksi data

Mereduksi data yaitu merangkum, memilih hal-hal yang pokok, dicari tema dan polanya. Serta membuang hal yang tidak diperlukan dalam penelitian. Pada tahapan ini, data-data yang sudah diberikan kode dan sudah dikelompokkan dirangkum untuk memberikan gambaran yang lebih jelas.

3. Penyajian data

Penyajian data yang sudah ditafsirkan dan dijelaskan dalam bentuk uraian teks atau bersifat naratif disertai dengan tabel dan grafik agar mudah dipahami

4. Penarikan Kesimpulan

Pada tahap ini peneliti menarik kesimpulan dari hasil analisis data yang sudah dilakukan.

Teknik Kalibrasi Keabsahan Data

Validitas kualitatif merupakan upaya pemeriksaan terhadap akurasi hasil penelitian. Dalam Penelitian ini peneliti akan menggunakan validitas seperti berikut ini (Cresswell, 2014, hlm. 286)

1. Member check

Memeriksa kembali keterangan-keterangan atau informasi data yang diperoleh selama observasi atau wawancara dari narasumber apakah keterangan atau informasi itu tetap sifatnya atau berubah sehingga dapat dipastikan kebenaran data tersebut.

2. Triangulasi

Menurut Alwasilah, (2012, hlm. 130) triangulasi merupakan pengumpulan informasi atau data dengan menggunakan berbagai metode untuk mengurangi bias. Memeriksa kebenaran hipotesis, konstruksi atau analisis dengan membandingkan hasil dari mitra peneliti. Dalam triangulasi peneliti mengumpulkan data melalui beragam sumber agar hasil wawancara, observasi dan dokumentasi dapat dianalisis seutuhnya. (Creswell, 2014, hlm. 299)

RESULTS AND DISCUSSIONS

Deskripsi Hasil Temuan

1. Kelurahan Cipinang

Kelurahan Cipinang terletak di kecamatan Jatinegara, Jakarta Timur, DKI Jakarta. Kelurahan yang memiliki luas 1,15 Km ini terdiri dari 14 rukun warga. Jakarta Timur merupakan wilayah yang dekat dengan perbatasan Jakarta utara dan Jakarta pusat.

2. Persebaran Pernikahan Dini di Cipinang

Jumlah pernikahan dini di Jakarta Timur masih memprihatinkan. Ada sekitar 93.332 jumlah remaja berumur 15-19 tahun di Jakarta Timur. Jumlah tersebut tersebar di 10 kecamatan.

3. Pernikahan Dini di Cipinang

Masyarakat Cipinang merupakan sumber data primer dalam penelitian ini. Peneliti mendapatkan informasi dengan melakukan wawancara kepada 6 informan dengan karakteristik yang telah ditentukan oleh peneliti dan mendapatkan hasil seperti pada tabel 1.

Tabel 1. Data Karakteristik Informan Penelitian

Inisial	Status	Usia saat ini	Usia saat menikah
TA	Ibu Rumah Tangga	20 Tahun	16 Tahun
IN	Ibu Rumah Tangga	18 Tahun	18 Tahun
MW	Buruh	17 Tahun	15 Tahun
WU	Ibu Rumah Tangga	22 Tahun	18 Tahun
AP	Ibu Rumah Tangga	17 Tahun	16 Tahun
RA	Pengajar	19 Tahun	18 Tahun

Setelah melakukan wawancara peneliti mendapatkan hasil tentang dukungan sosial orang tua dengan 5 indikator menurut Sarafino pada jenis-jenis dukungan sosial, yaitu dukungan emosional, dukungan penghargaan, dukungan instrumental, dukungan informasi, dan dukungan jaringan sosial.

Ternyata menurut informan remaja pelaku pernikahan dini di cipinang mengatakan bahwa mereka mendapatkan dukungan sosial orang tua. Hal ini di tuturkan oleh informan WU sebagai berikut:

“seneng si apalagikan orang tua tinggal satu harus kita sayangi, dan ngebantu banget kalo ada masalah dalam rumah tangga bisa berbagi cerita.”

Berdasarkan penuturan diatas, dapat dilihat bahwa memang dukungan sosial orang tua sangat penting untuk remaja pelaku pernikahan dini untuk mengatasi berbagai permasalahan yang ada di rumah tangganya. Salah satunya dukungan instrumental yang dirasakan oleh informan AP sebagai berikut:

“Orangtua suka ngasih uang tanpa aku minta, karena insting orangtua kan kuat ya ke anaknya. Jadi orangtua tuh tau banget kalau aku lagi kesusahan, tapi orangtua gak mau langsung nanya karena takut kesinggung. Jadi orangtua ngasih uang ke aku dengan alesan lain, bukan semata-mata ngasih aku karena aku lagi kesusahan.”

Sedangkan, pada 2 dari 6 informan remaja pelaku pernikahan dini di cipinang mengatakan bahwa mereka tidak mendapatkan dukungan sosial orang tua. Hal ini di tuturkan oleh informan TA sebagai berikut :

“Saya tidak pernah berbiacara tentang masalah kluarga saya tapi orang tua saya yang tau sendiri kalo saya ada masalah dengan suami saya dan orang tua saya cuma berkata sabar sabar dan sabar itu cobaan dalam rumah tangga dan tidak pernah mau ikut campur dalam rumah tangga saya.”

Dari pernyataan diatas, didapatkan bahwa tidak semua remaja yang menikah dini mendapatkan dukungan sosial dari orang tuanya.

Hasil dan Pembahasan

Hasil analisis data yang meliputi reduksi data dan penyajian data adalah sebagai berikut :

Dukungan emosional

Partisipan pertama berinisial TA mengalami masalah belum mengerti sifat masing masing dan masih terbawa ego dan masalah ekonomi yang sering menjadi permasalahan. TA sering mengalah karena takut terjadinya kekerasan dalam rumah tangga. TA tidak pernah cerita tentang masalah keluarga karena orang tuanya tidak ingin ikut campur.

Partisipan kedua berinisial IN mengalami masalah ekonomi dan belum mengerti sifat satu dengan yang lainnya. IN belajar tidak memperbesar masalah. IN sering dibantu orang tua dalam mengatasi masalah dengan cara menasehati.

Partisipan ketiga berinisial MW mengalami masalah sifat yang masih labil dan tidak saling mengerti. MW sering mengalah jika ada masalah. MW menjelaskan orang tuanya tidak pernah tahu masalah yang dihadapi keluarganya. Partisipan keempat berinisial WU merasa bahagia menjalani pernikahannya. WU belum mengalami masalah dalam pernikahannya. WU menjelaskan orang tuanya membantu memberi arahan terkait karakter suami

Partisipan kelima berinisial AP kerap mengalami kesalahpahaman dengan pasangannya. AP sering salah paham

karena suaminya bekerja dengan banyak rekan perempuan. AP saat ini sudah bisa lebih memahami pekerjaan suaminya. AP mengatasi masalah dengan berkomunikasi secara baik-baik dengan suaminya. AP pernah sampai cuek-cuekan dengan suami. Orangtua AP membantu menyelesaikan masalah mereka jika subjek AP bercerita. Orangtua AP langsung memberikan respon tindakan kepada suami AP. Orangtua AP adalah tipe orangtua yang menyelesaikan permasalahan anaknya. Orangtua AP menasehati subjek AP terkait permasalahannya

Partisipan keenam berinisial RA mempunyai masalah berupa belum stabilnya emosi, kekecewaan apabila rencananya dengan suami tidak sesuai ekspektasi dirinya, saling tidak berbicara apabila emosi keduanya sedang tidak baik. RA menyelesaikan masalah dengan suami dengan cara berdiskusi setelah emosi keduanya sudah stabil. RA juga mendapatkan dukungan emosional berupa nasehat-nasehat dari orangtua terutama ibunya. Ia menceritakan informasi cara mengurus rumah tangga oleh orangtuanya karna tinggal jauh. TA diberi saran jangan bertengkar terus.

IN sering cerita ke orang tua saat ada masalah. IN merasa orang tua ingin yang terbaik dan lebih berpengalaman dalam mengurus keluarga. IN menjelaskan pentingnya peran orang tua dalam mengurus rumah tangga. IN dinasehati orang tua untuk hidup rukun.

MW tidak pernah menceritakan masalah rumah tangganya kepada orang tuanya. MW tidak pernah cerita masalah kepada orang tuanya. MW menjelaskan bahwa peran orang tua penting dalam memberikan informasi mengenai cara mengurus rumah tangga. MW diberikan saran untuk lebih dewasa

WU belum pernah menceritakan masalah pernikahannya dengan orang tua. WU merasa aman saat berbagi masalah dengan orang tuanya. WU menjelaskan peran orang tua banyak mulai dari melayani suami hingga anak. WU menjelaskan orang tuanya memberi saran untuk menjaga hubungan dan tidak membesarkan masalah

AP jarang menceritakan masalah pernikahannya. AP sudah sering berbagi masalah dengan orangtuanya dari sebelum menikah. Orangtua AP memberikan informasi terkait urusan rumah tangga

RA sering berbagi cerita dengan kedua orangtuanya dikarenakan ia memiliki kepercayaan terhadap kedua orangtuanya dikarenakan menurutnya sudah lebih berpengalaman terkait urusan rumah tangga dan lebih mengetahui dirinya.

Remaja pelaku pernikahan dini yang menikah dibawah 19 tahun. Mendapat dukungan informasi baik cara mengurus rumah tangga maupun menangani konflik dalam pernikahannya.

Dukungan jaringan sosial

TA jarang bertemu keluarga. TA bertemu keluarga saat suami libur. TA sering berinteraksi lewat telfon dengan keluarga. TA senang bertemu keluarga karna menambah pengalaman. IN berhubungan baik dengan orang tua. IN sering bertemu orang tua. IN sering berinteraksi dengan orang tua. IN senang bertemu orang tua dan merasa perlu arahan orang tua. MW berhubungan baik dengan orang tuanya setelah menikah. MW sering berinteraksi dengan orang tuanya. MW sering berinteraksi dengan orang tuanya. MW merasa senang bertemu orang tuanya namun tidak merasa terbantu

WU berhubungan baik dengan orang tuanya. WU sering berinteraksi dengan orang tuanya. WU sering berinteraksi dengan orang tuanya. WU senang bertemu orang tua karna membantu jika ada masalah rumah tangga dan untuk berbagi cerita

AP merasakan perbedaan dari sebelum dan sesudah menikah. AP sering berinteraksi dengan orangtuanya. AP bertemu orangtuanya setiap hari. AP merasakan aman dan terbantu dengan kehadiran orangtuanya

Hubungan RA dengan orangtuanya setelah menikah semakin dekat dan sering melakukan interaksi, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Remaja pelaku pernikahan dini yang menikah dibawah 19 tahun merasa terbantu dengan adanya orang tua dan masih berhubungan baik dengan orangtua setelah menikah

Hasil penelitian diatas merupakan fakta-fakta yang menunjukkan gambaran dukungan sosial orang tua pelaku pernikahan dini di Cipinang. Berikut akan dibahas mengenai makna-makna yang terkandung dalam fakta-fakta tersebut.

Berdasarkan hasil reduksi dan penyajian data, dapat disimpulkan bahwa remaja pelaku pernikahan dini di Cipinang merasa mendapatkan dukungan sosial orangtua. Seperti dukungan emosional, dukungan penghargaan, dukungan instrumental, dukungan informasi, dan dukungan jaringan sosial.

CONCLUSIONS

Pernikahan idealnya merupakan hal yang cukup rumit, dibutuhkan berbagai kesiapan didalamnya seperti kesiapan psikis, biologis, dan finansial. Sangat disayangkan jika remaja yang seharusnya dapat menjelajahi dunia dan mencari jati dirinya malah harus disibukkan dengan berbagai konflik pernikahan yang beragam. Indonesia sebagai negara hukum telah membuat banyak kebijakan terkait dengan pelaksanaan pernikahan yang diakui negara, salah satunya adalah batas minimal menikah yaitu 19 tahun baik pada laki-laki maupun perempuan. Namun, ternyata masih banyak sekali kasus pernikahan dini yang berarti belum sah secara hukum. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya data dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2008 sampai dengan 2015 bahwa setidaknya satu dari empat anak perempuan di Indonesia telah menikah di umur kurang dari 18 tahun. Emosi yang belum matang pada remaja yang menikah dini seringkali menyebabkan mereka kesulitan dalam mengatasi masalah. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu dukungan yang dapat membuat para remaja tersebut dapat lebih kuat menghadapi berbagai masalah. Dukungan tersebut tidak lain ialah dukungan sosial terutama dari orangtua sebagai lingkungan pertama bagi anak. Seseorang yang mendapatkan dukungan sosial pada umumnya akan merasa lebih aman dan dihargai karena masih ada orang yang peduli dengannya. jenis dukungan sosial menjadi lima yaitu dukungan emosional, dukungan penghargaan, dukungan instrumental, dukungan informasi, dan dukungan jaringan sosial yang diharapkan dapat membantu remaja yang menikah dini untuk mengatasi permasalahan dalam rumah tangganya.

RECOMMENDATION

- a. Saran bagi remaja yang menikah dini: Orangtua merupakan lingkungan pertama bagi seorang anak, dengan demikian diharapkan supaya remaja yang menikah dini dapat lebih terbuka kepada orangtuanya untuk membantunya menyelesaikan masalah. Hal tersebut dikarenakan remaja belum matang emosinya sehingga memerlukan bantuan orang dewasa.
- b. Saran bagi orangtua: Diharapkan para orangtua untuk lebih peduli kepada anaknya yang menikah dini dan bersedia mendengarkan keluh kesahnya supaya sang anak dapat merasa aman dan terbantu dalam menyelesaikan berbagai masalahnya.

REFERENCES

- Arifin, A. S., Sarwindah, D., & Kusumandari, R. (2019). Hubungan Antara Dukungan Sosial Keluarga Dengan Motivasi Menikah Dini di Kecamatan Kwanyar Madura. *Psychology Forum*, 66-70.
- Atmaja, A. S. (2016). Dukungan Sosial terhadap calon pengantin melalui Tradisi Adat Jawa Malam Midadareni. 308-331.
- BKKBN, 2012. *Persentase Pernikahan Dini*. Jakarta
- Hukum Online, 2014. 3 Ahli benarkan resiko nikah dini. <https://www.hukumonline.com/berita/baca/lt542a69f1b601b/tiga-ahli-benarkan-resiko-nikah-dini/>
- Purba, J., Yulianto, A., & Widyanti, E. (2007). Pengaruh Dukungan Sosial Terhadap Burnout Pada Guru. *Jurnal Psikologi*, 5, 77-87.
- Sari, D. A. (2015). Hubungan Dukungan Keluarga Dengan Motivasi Remaja Terhadap Pernikahan Dini di Desa Sukowono Kecamatan Sukowono Kabupaten Jember. Skripsi. Program Studi Ilmu Keperawatan. Universitas Jember
- Siska Pertamasari, 2019. Pernikahan dini di indonesia meningkat. [https:// www.inews.id/lifestyle/health/pernikahan-dini-di-indonesiameningkat-bkkbn-ingatkan-kesehatan-reproduksi](https://www.inews.id/lifestyle/health/pernikahan-dini-di-indonesiameningkat-bkkbn-ingatkan-kesehatan-reproduksi) : Inews.id

Pemanfaatan Sistem Informasi Alumni (SIMFONI) untuk *tracer study*

Muhamad Ihsanul Faadil^{1*}, Rafli Ramdani², Shafira Putri Hayati³, Desi Rahmawati⁴
^{1,2,3,4} Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

ABSTRACT

This study aims to obtain an overview of the use of SIMFONI website to see the relevance of the employment of alumni of Educational Management Department, Faculty of Education, State University of Jakarta with the given curriculum. The method in this research used descriptive qualitative. Data was collected through interviews and documentation studies. The results showed that the relevance of the curriculum to alumni work was 82.5 percent and the waiting period to get a job was 0 – 3 months.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran tentang pemanfaatan *website* SIMFONI untuk melihat relevansi pekerjaan alumni program studi Manajemen Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta dengan kurikulum yang diberikan. Metode yang dipakai dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa relevansi kurikulum terhadap pekerjaan alumni sebesar 82.5 persen dan masa tunggu paling cepat untuk mendapatkan pekerjaan adalah selama 0 – 3 bulan.

CONTACT

Ihsanulfaadil00@gmail.com

KEYWORDS

Sistem Informasi alumni,
Tracer Study

INTRODUCTION

Salah satu aspek penting dalam pengelolaan perguruan tinggi adalah pengelolaan alumni. Alumni sebagai *output* dari suatu lembaga pendidikan memiliki peran dan kontribusi yang sangat penting terhadap lembaga pendidikan, salah satu peran tersebut adalah terkait masalah akreditasi Perguruan Tinggi. Dalam penentuan nilai dan jenjang akreditasi dalam Perguruan Tinggi terdapat alumni atau mahasiswa lulusan suatu Perguruan Tinggi sebagai penilaiannya.

Hal tersebut dijelaskan dalam Undang–Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berkenaan dengan sistem akreditasi Perguruan Tinggi yang kemudian lebih dijelaskan dalam pedoman asesmen lapangan akreditasi program studi sarjana yang dikeluarkan oleh Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN-PT), 2009, pada fokus asesmen lapangan spesifik pada mahasiswa dan lulusan, terdapat tiga poin berkaitan dengan manajemen alumni yaitu *pertama*, Layanan pendayagunaan lulusan; ragam, jenis, wadah, mutu, harga dan intensitas. *Kedua*, Pelacakan dan perekaman data lulusan; kekomprehensifan, pemutakhiran, profil masa tunggu kerja pertama, kesesuaian bidang kerja dengan bidang studi dan posisi kerja pertama. *Ketiga*, Partisipasi lulusan dan alumni dalam mendukung pengembangan akademik dan non-akademik suatu program studi.

Alumni sebagai bagian integral dari perguruan tinggi, terkhusus pada program studi; dapat menjadi tolak ukur kepuasan bagi internal dan eksternal perguruan tinggi (masyarakat dan *stakeholders*). Mereka menilai apakah kualitas dari produk lulusan program studi Manajemen Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan UNJ ini memiliki kualitas yang baik dan profesional sesuai dengan keahliannya atau tidak, atau bisa dilihat melalui kiprah alumni di lingkungan kerja dan masyarakat.

Persebaran alumni sangat perlu diketahui oleh Perguruan Tinggi, terkhusus pada suatu program studi; tujuan ini adalah untuk mengukur sejauh mana kualitas *output* pada tingkat kesesuaian keilmuan dengan bidang pekerjaan yang dilakukan oleh alumni. Hal ini penting sebagai refleksi dalam setiap penerapan kebijakan dari perguruan tinggi ataupun program studi sebagai upaya untuk mendorong penguatan kognitif, afektif, dan keterampilan seorang alumni agar berperan secara maksimal dan optimal dalam kesesuaian bidang pekerjaan yang diemban.

Maka dari itu, untuk melihat data terkait penyebaran alumni yang berasal dari program studi Manajemen

Pendidikan adalah dengan melalui suatu sistem yang terintegrasi melalui *website*. Adanya sistem berbasis *website* ini akan digunakan sebagai media untuk mengisi dan memperoleh informasi penting mengenai alumni-alumni yang sudah tersebar. Sistem yang akan menjadi wadah dalam penyaluran informasi bernama SIMFONI atau Sistem Informasi Alumni Manajemen Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Adanya SIMFONI atau Sistem Informasi Alumni Manajemen Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta ini akan memudahkan para alumni dalam mendata dan memberikan informasi kepada peneliti untuk menelaah dan menganalisis terkait penyebaran alumni Manajemen Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Menurut Rusdiana dan Moch. Irfan (2019) Sistem merupakan kumpulan dari beberapa bagian yang memiliki

keterkaitan dan saling bekerja sama serta membentuk suatu Satuan untuk mencapai tujuan dari sistem tersebut. Maksud dari suatu sistem adalah untuk mencapai tujuan dan sasaran dalam ruang lingkup yang sempit. Sementara itu Setyorini berpendapat bahwa suatu susunan yang teratur dari kegiatan-kegiatan yang saling berkaitan dan susunan prosedur-prosedur yang saling berhubungan, yang melaksanakan dan mempermudah kegiatan-kegiatan utaman organisasi/institusi. Dari pengertian tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa sistem merupakan sekumpulan elemen, himpunan dari suatu unsur, komponen fungsional yang saling berhubungan dan berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Informasi merupakan hasil dari pengolahan data, akan tetapi tidak semua hasil dari pengolahan tersebut bisa menjadi informasi. Informasi adalah data yang disajikan dalam bentuk yang berguna untuk membuat keputusan, karena informasi menurunkan ketidakpastian tentang hal yang sedang dipikirkan.

Sistem informasi adalah sekumpulan *hardware*, *software*, *brainware*, prosedur dan atau aturan yang diorganisasikan secara integral untuk mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat guna memecahkan masalah dan pengambilan keputusan. Suatu sistem informasi (SI) atau *information system* (IS) merupakan aransemen dari orang, data, proses-proses, dan antar-muka yang berinteraksi mendukung dan memperbaiki beberapa operasi sehari-hari dalam suatu bisnis termasuk mendukung memecahkan soal dan kebutuhan pembuat keputusan manajemen dan para pengguna yang berpengalaman dibidangnya.

Alumni memegang peranan penting dalam memberikan masukan terhadap proses dan perbaikan bagi lembaga pendidikan itu sendiri termasuk perguruan tinggi. Alumni memiliki peran yang penting bagi pengembangan perguruan tinggi, melalui serangkaian proses penelitian terhadap alumni, akan menghasilkan masukan yang bermanfaat sebagai bahan evaluasi pengembangan perguruan tinggi yang bersangkutan.

Hal ini tidak kalah penting terkait dengan kerjasama antara Perguruan Tinggi dengan alumninya adalah pengembangan layanan dan pembinaan alumni dapat memaksimalkan peranan dan layanannya, baik dalam membantu alumni untuk mendapatkan informasi maupun penyiapan *skill* sebagai alumni. Untuk keperluan tersebut perlu adanya pengembangan layanan oleh pihak Perguruan Tinggi dengan menyelenggarakan berbagai *event* seperti bursa kerja, pelatihan wirausaha, latihan psikotes, perekrutan kerja secara internal atau orientasi karir serta mengoptimalkan *website* sebagai media komunikasi antar alumni.

Menurut Bush dalam Bush dan Coleman (2000:4) menyatakan "Manajemen pendidikan adalah suatu studi dan praktek yang dikaitkan atau diarahkan dalam operasional organisasi pendidikan". Pada setiap organisasi pendidikan memerlukan suatu daya untuk mengatur dan mengelola organisasi pendidikan tersebut untuk mencapai suatu tujuan pendidikan yang efektif dan efisien. Daya yang dibutuhkan tersebut haruslah berasal dari sumber yang tepat dan berkualitas.

Oleh sebab itu, adanya Program Studi Manajemen Pendidikan merupakan jawaban dari daya atau upaya yang dibutuhkan pada setiap organisasi pendidikan. Seperti disinggung di atas, bahwa Manajemen Pendidikan merupakan suatu disiplin ilmu yang membahas tentang tata cara mengelola suatu organisasi pendidikan. Bukan hanya teori yang dipelajari pada bidang ilmu manajemen pendidikan, tetapi praktik juga dilatih agar menjadi seorang lulusan yang kompeten dan berkualitas.

Pendapat tersebut diperkuat oleh Suharsimi (2008:4), beliau menyatakan bahwa "Manajemen pendidikan adalah suatu kegiatan atau rangkaian kegiatan yang berupa proses pengelolaan usaha kerjasama sekelompok manusia yang tergabung dalam organisasi pendidikan, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya, agar efektif dan efisien".

Mempelajari disiplin ilmu manajemen pendidikan sangatlah kompleks karena tidak hanya membahas mengenai

perencanaan atau pengelolaan sekolah saja, tetapi disiplin ilmu manajemen pendidikan juga membahas mengenai sumber daya manusia dan organisasi. Adanya sumber daya yang solid dan saling bekerja sama akan membawa dampak yang positif bagi organisasi.

Hikmat, menyatakan bahwa disiplin ilmu manajemen pendidikan merupakan keseluruhan proses penyelenggaraan dalam usaha kerja sama dalam lingkungan organisasi untuk mendayagunakan sumber daya secara efektif, efisien, dan rasional untuk menunjang tercapainya tujuan pendidikan. Hal tersebut berarti bahwa kualitas sumber dayamanusia pada setiap organisasi sanagat perlu diperhatikan agar tujuan dari organisasi tersebut tercapai.

METHODS

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah analisis deskriptif. Analisis deskriptif adalah suatu analisis yang merupakan pengumpulan, pengolahan, dan penyajian serta interpretasi data secara kuantitatif atau persentase yang dapat disajikan dalam bentuk tabel atau grafik (Walpole, 1995). Analisis deskriptif bertujuan untuk mengubah sekumpulan data yang masih berupa data mentah menjadi bentuk yang lebih mudah dipahami, yaitu berbentuk informasi yang lebih ringkas. Pendekatan penelitian ini diharapkan dapat membuat pembahasan mengenai sistem informasi yang relevan terhadap kurikulum prodi Manajemen Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Responden pada penelitian ini terbatas pada mahasiswa Manajemen Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang telah lulus. Pengumpulan data dilakukan melalui daring dengan menggunakan *link website* Sistem Informasi Alumni Manajemen Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang telah dibuat sebelumnya oleh Dwi Hardiono dan disebarluaskan menggunakan berbagai kanal seperti Whatsapp, dan pesan langsung. Informan yang mengisi data di dalam *website* Sistem Informasi Alumni sebanyak 43 orang. Teknik pengumpulan data lain yang kami gunakan untuk memperoleh data ialah dengan menggunakan teknik wawancara. Peneliti mengumpulkan data menggunakan wawancara untuk mengetahui lebih mendalam mengenai relevansi kurikulum program studi Manajemen Pendidikan dengan pekerjaan alumni saat ini.

RESULTS AND DISCUSSIONS

Masa tunggu mendapat pekerjaan pertama

Sumber data dari penelitian ini merupakan website simfoni, website tersebut merupakan sistem informasi manajemen yang berbasis website untuk pengelolaan data alumni Program Studi Manajemen Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Dari hasil yang peneliti dapat terdapat 40 informan yang telah melengkapi data pribadi di dalam website tersebut. Data tersebut dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

Table 1. Tahun masuk dan tahun keluar Alumni Program Studi Manajemen Pendidikan

Tahun Masuk	Jumlah	Tahun Keluar	Jumlah
1987	2	1992	2
1989	1	1994	1
2003	0	2007	0
2004	5	2008	1
2008	0	2009	4
2011	1	2012	0
2013	1	2015	1
2014	10	2017	1
2015	13	2018	9
2016	7	2019	13
Total	40	2020	7
		2021	1
		Total	40

Data dapat diklasifikasikan sesuai dengan tahun keluar dan tahun masuk. Untuk data tahun masuk yang paling banyak berasal dari tahun 2015 dan untuk tahun keluar data yang paling banyak berasal dari tahun 2019. Dari data yang telah diklasifikasikan tersebut dapat pula dilihat bahwasanya rata-rata mahasiswa Manajemen Pendidikan lulus dengan jangka waktu relatif tepat waktu, yaitu 4 tahun. Setelah lulus terdapat data terkait masa tunggu alumni untuk mendapatkan pekerjaan, berikut data tersebut :

Table 2. Persentase Masa Tunggu Mendapatkan Pekerjaan

Lama Tunggu	Persentase
0 bulan	25
1 bulan	2,5
2 bulan	5
3 bulan	25
4 bulan	12,5
5 bulan	5
6 bulan	10
7 bulan	2,5
8 bulan	5
9 bulan	0
10 bulan	2,5
11 bulan	2,5
12 bulan	0
15 bulan	2,5
Total	100

Dari hasil data tersebut sebanyak 25 persen alumni hanya menunggu untuk mendapatkan pekerjaan selama 0 bulan dan 3 bulan. Hal tersebut menunjukkan bahwa alumni cukup mudah untuk mencari dan mendapatkan pekerjaan baik sesuai atau relevan dengan latar belakang pendidikan mereka, yaitu Manajemen Pendidikan ataupun tidak. Selain itu, sebanyak 10 persen alumni juga mendapatkan pekerjaan dalam waktu 6 bulan yang berarti waktu yang dibutuhkan dalam mencari dan mendapatkan pekerjaan tidak membutuhkan waktu yang lama.

Relevansi bidang pekerjaan

Setelah peneliti mengumpulkan data dari Sistem Informasi Alumni (SIMFONI) MP, kami memperoleh dari sebanyak 22 alumni dari 40 data yang kami dapatkan bekerja pada sektor Administrasi Pemerintahan, Pertahanan dan Jaminan Sosial Wajib. Pada sektor ini mencakupi pekerjaan seperti Human Resources Administrator, Data Entry, Trainer, People Development, Marketing, Learning & Development Specialist, dan lain sebagainya.

Data ini menunjukkan bahwa pekerjaan alumni saat ini memiliki relevansi yang tinggi terhadap latar belakang ilmu mereka. Seperti yang diketahui bahwa program studi Manajemen Pendidikan mengajarkan berbagai macam disiplin ilmu, seperti Manajemen Sumber Daya Manusia, Aplikasi Komputer, Manajemen Perkantoran, Manajemen Kurikulum, Komunikasi Organisasi, dan sebagainya; sehingga materi tersebut sangat mendukung dan memiliki pengaruh besar kepada para alumni dalam mengimplementasikan ilmu yang didapatkan di dunia kerja.

Data lain menunjukkan, para alumni juga bekerja pada sektor jasa pendidikan, yang didalamnya terdapat pekerjaan seperti Unit Penjaminan Mutu, Guru Sekolah Dasar, Staff Administrasi Sekolah dan Universitas, dan

sebagainya; Pekerjaan tersebut juga memiliki relevansi dengan pembelajaran yang diberikan di Program Studi Manajemen Pendidikan. Namun, perlu diketahui bahwa tidak semua alumni bekerja pada sektor Jasa Pendidikan dan Administrasi Pemerintahan, Pertahanan dan Jaminan Sosial Wajib, melainkan sektor lain, seperti Jasa Keuangan, Perbankan, dan Asuransi dan Industri Pengolahan juga menjadi sektor pekerjaan alumni Program Studi Manajemen Pendidikan.

Hal tersebut menunjukkan bahwa Program Studi Manajemen Pendidikan tidak menuntut untuk memiliki pekerjaan yang relevan dengan Program Studi dan berarti bahwa prospek pekerjaan dari Program Studi Manajemen Pendidikan masih cukup luas dan perlu di *explore* lagi. Program Studi Manajemen Pendidikan memberikan banyak materi atau konten pembelajaran mengenai tata kelola pendidikan yang efektif dan efisien, sehingga para lulusan Program Studi Manajemen Pendidikan ini dididik untuk menjadi lulusan yang berkualitas dalam hal manajerial bidang pendidikan atau pada sektor pendidikan.

Selain memperoleh data melalui sistem informasi alumni dan menganalisis data tersebut, peneliti juga

memperoleh data melalui wawancara dengan 3 informan alumni Manajemen Pendidikan, yaitu Yohanna Izza angkatan 2015 yang bekerja sebagai admin di sebuah yayasan, Adelia Reztiar angkatan 2015 saat ini bekerja sebagai *marketing*, dan Rifqi Pradana Pangestu angkatan 2014 sebagai *senior analyst* di PT. Bumi Berkah Boga.

Hasil dari wawancara yang kami lakukan dengan 3 informan bahwa informasi mengenai pekerjaan didapatkan melalui teman atau grup Whatsapp. Dari 3 informan, hanya Adelia Reztiar yang pekerjaannya kurang relevan dengan kurikulum Manajemen Pendidikan sedangkan yang lainnya relevan dengan kurikulum. Terdapat beberapa subjek dalam kurikulum Manajemen Pendidikan yang relevan dan sangat membantu dalam pekerjaan, seperti Manajemen Perkantoran, Manajemen Kurikulum, Manajemen Sarana dan Prasarana, Aplikasi Komputer dalam Manajemen Pendidikan, Manajemen Diklat, hingga Monitoring dan Evaluasi.

Menurut Adelia Reztiar, walaupun pekerjaannya kurang relevan dengan kurikulum Manajemen Pendidikan tetapi beliau tetap dapat mengembangkan *skill* yang diperlukan dalam pekerjaannya dengan cara terus belajar dan mencari informasi kepada orang yang telah berpengalaman pada bidang pekerjaan tersebut.

Yohanna Izza dan Rifqi Pradana Pangestu mengatakan bahwa relevansi kurikulum Manajemen Pendidikan dengan pekerjaan sangatlah penting karena ilmu yang telah dipelajari dapat diimplementasikan dan dikembangkan saat bekerja, secara garis besar pekerjaan khususnya dibidang pelatihan dan pengembangan sumber daya manusia, membutuhkan ranah-ranah keilmuan yang sudah dipelajari di Manajemen Pendidikan. Tentang kurikulum, Manajemen Pelatihan, Manajemen Proyek, yang semua subjeknya penting untuk diketahui. Hanya saja, ada beberapa hal diluar kurikulum Manajemen Pendidikan yang juga perlu dipelajari, seperti teknologi dan data.

CONCLUSIONS

Berdasarkan paparan data di atas, dapat disimpulkan terdapat 82.5 persen alumni yang memiliki pekerjaan yang relevan dengan kurikulum yang diterapkan oleh program studi Manajemen Pendidikan. Dengan demikian kurikulum yang diajarkan kepada alumni tersebut memiliki dampak yang besar terhadap keberlangsungan pekerjaan mereka. Sedangkan 7 alumni atau 17.5 persen pekerjaan alumni tidak memiliki relevansi terhadap kurikulum atau pembelajaran yang diberikan di program studi Manajemen Pendidikan. Serta beberapa mata kuliah yang sangat relevan dengan pekerjaan beberapa alumni Manajemen Pendidikan, seperti mata kuliah Manajemen Sumber Daya Manusia, Manajemen Perkantoran, Manajemen Pemasaran Jasa, Aplikasi Komputer dalam Manajemen Pendidikan, Manajemen Kurikulum, sampai Manajemen Diklat.

Dari penelitian yang kami lakukan, relevansi antara pekerjaan dengan latar belakang pendidikan alumni program studi Manajemen Pendidikan adalah sangat tinggi. Pekerjaan yang dilakukan saat ini sangat relevan dengan kurikulum dan pembelajaran yang diberikan oleh dosen program studi Manajemen Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Program studi akan memberikan materi pembelajaran yang berkualitas, sehingga mampu membantuk lulusan yang berkompeten pada bidang atau sektor pendidikan.

REFERENCES

-
- Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi, pedoman asasemen lapangan akreditasi program studi sarjana. (2009). Jakarta: BANPT
- Hardiono, Dwi. 2020. *Pengembangan Sistem Informasi Alumni Program Studi Manajemen Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta Berbasis Berbasis Website*. Skipsi, Universitas Negeri Jakarta
- Rusdiana dan Moch. Irfan. (2019). *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: Pustaka Setia
- Setyorini. (2016). *Konsep Dasar Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Deepublish
- Walpole, RE. (1995). *Pengantar Statistika*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

APLIKASI MONITORING LAPORAN WARGA BERBASIS WEB DI RT 006 RW 015 KELURAHAN KLENDER

Muhammad Najmil Yusro^{1*}, Yuli Khairunnisa², Nurhapipah³, Lina Zainah⁴, Yuli Khairunnisa⁵, Syafini Ahdniah Rizky Umasugi⁶, Dina Chairunnisa⁷, Adi Rahman⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8} Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

ABSTRACT

The COVID-19 that hit Indonesia had a huge impact on the health and economy of the community, especially during the PSBB (Large-Scale Social Restrictions) period which caused economic difficulties for the community. In order for the assistance provided to be right on target, data on residents who are entitled to receive assistance must be validated to the lowest level of the RT. This is where the role of RT heads is to verify accurate and appropriate data in the field. The area of RT 006/RW 015, Klender Village, East Jakarta is one area that already has internet access. With this convenience, it is hoped that a new breakthrough can be made to facilitate the process of monitoring reports in the area. The data collection process still uses a manual system by visiting residents one by one or residents who report independently to the head of the RT. As a result, the data held is not up to date. This study aims to create a web-based application that can help people report economic conditions and health conditions in RT 006 RW 015 Klender Village. Software development in this study uses the waterfall model. Based on the test results, this website produces 100% user interface testing, 100% basic system functions, and 100% validation. Therefore, it can be concluded that the web-based citizen report monitoring application has been functioning properly and is feasible to use

ABSTRAK

COVID – 19 yang melanda Indonesia ini sangat berdampak bagi kesehatan dan perekonomian masyarakat, apalagi disaat masa PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) yang menyebabkan masyarakat kesulitan ekonomi. Agar bantuan yang diberikan tepat sasaran, data warga yang berhak menerima bantuan harus divalidasi hingga ke tingkat terendah RT. Disinilah peran para ketua RT untuk melakukan verifikasi pendataan yang akurat dan sesuai di lapangan. Wilayah RT 006/RW 015 Kelurahan Klender Jakarta Timur merupakan salah satu wilayah yang sudah memiliki akses internet. Dengan kemudahan ini diharapkan dapat membuat suatu terobosan baru untuk mempermudah proses monitoring laporan di wilayah tersebut. Proses pendataan masih menggunakan sistem manual dengan mendatangi warga satu per satu atau warga yang melapor secara mandiri ke ketua RT. Akibatnya, data yang dimiliki tidak up to date. Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi berbasis web yang dapat membantu masyarakat melaporkan kondisi ekonomi dan kondisi kesehatan di RT 006 RW 015 Kelurahan Klender. Pengembangan perangkat lunak dalam penelitian ini menggunakan model waterfall. Berdasarkan hasil pengujian website ini menghasilkan pengujian user interface 100%, fungsi dasar sistem 100%, dan juga validasi 100%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa aplikasi monitoring laporan warga berbasis web telah berfungsi dengan baik dan layak digunakan

INTRODUCTION

Sejak awal tahun 2020, dunia digemparkan oleh wabah penyakit yang hingga kini terus merebak ke berbagai negara dan merenggut banyak korban jiwa. Sejumlah pakar berpendapat bahwa penyakit itu disebabkan oleh coronavirus jenis baru. Coronavirus sendiri merupakan keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit pada manusia dan hewan. Coronavirus jenis baru ini muncul pertama kali di Wuhan Cina, pada Desember 2019. World Health Organization memberi nama virus baru tersebut Severe acute respiratory syndrome coronavirus-2 (SARS-CoV-2) dan nama penyakitnya sebagai Coronavirus disease 2019 (COVID-19) (WHO, 2020).

Sudah lebih dari tujuh bulan pandemi COVID -19 melanda Indonesia, tetapi hingga saat ini belum terlihat

tanda – tanda pemerintah sudah dapat mengendalikan laju penularan virus corona. Penularan virus dengan nama ilmiah SARS–COV 2 ini masih terjadi di masyarakat, yang menyebabkan kasus COVID – 19 di Tanah Air terus bertambah. Jumlah penambahan pasien COVID – 19 dalam sehari juga masih tinggi, di atas 3.000 orang. Berdasarkan data pemerintahan pada Senin (12/10/2020), ada 3.267 kasus baru COVID – 19 dalam 24 jam terakhir. Penambahan itu menyebabkan total kasus COVID – 19 di Indonesia Kini mencapai 336.716 orang, terhitung sejak diumumkannya kasus pertama pada 02 Maret 2020. (Deti Mega Purnamasari, Dian Erika Nugraheny, Kompas.com 2020)

COVID – 19 yang melanda Indonesia ini sangat berdampak bagi kesehatan dan perekonomian masyarakat, apalagi disaat masa PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) yang menyebabkan masyarakat kesulitan ekonomi. Banyak perusahaan yang memberhentikan karyawannya secara tiba – tiba atau PHK massal dikarenakan perusahaan juga terdampak COVID – 19 ini yang menyebabkan perusahaan tidak dapat membayar upah karyawan. Banyak masyarakat yang mengalami kesulitan ekonomi, sehingga pemerintah melakukan program pembagian bantuan sosial atau bansos di setiap wilayah.

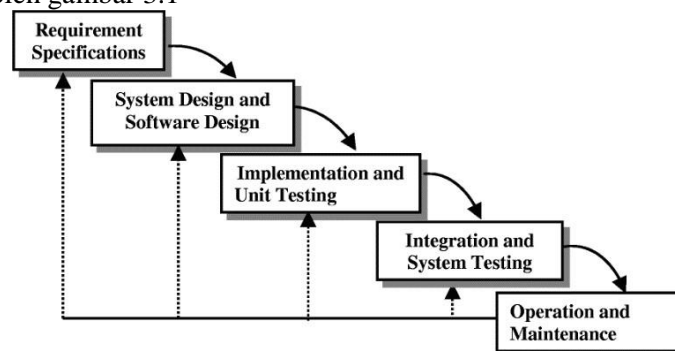
Bantuan sosial yang diberikan pemerintah pusat, provinsi, maupun kabupaten harus tepat sasaran. Tepat sasaran bermakna tepat diberikan kepada warga yang membutuhkan, yakni warga miskin, warga rentan miskin, warga yang terkena PHK, dan pekerja migran yang tidak mudik (Yasin, 2020). Agar bantuan yang diberikan tepat sasaran, data warga yang berhak menerima bantuan harus divalidasi hingga ke tingkat terendah RT. Disinilah peran para ketua RT untuk melakukan verifikasi pendataan yang akurat dan sesuai di lapangan.

Pemerintah di tingkat RT adalah institusi terdepan yang dapat melakukan verifikasi pendataan, proses pendataan warga ini dilakukan petugas atau ketua RT itu sendiri. Wilayah RT 006/RW 015 Kelurahan Klender Jakarta Timur merupakan salah satu wilayah yang sudah memiliki akses internet. Dampak tersedianya akses internet didesa tersebut memberikan kemudahan dalam mengakses situs-situs di internet. Dengan kemudahan ini diharapkan dapat membuat suatu terobosan baru untuk mempermudah proses monitoring laporan di wilayah tersebut. Proses pendataan masih menggunakan sistem manual dengan mendatangi warga satu per satu atau warga yang melapor secara mandiri ke ketua RT. Akibatnya, data yang dimiliki tidak up to date. Melalui wawancara dengan Ketua RT, beliau merasa bahwa dalam melakukan pendataan manual masih memiliki dampak yang perlu diperhatikan, seperti ada beberapa kepala keluarga yang tidak menerima bantuan sosial. Hal ini dikarenakan data penerima yang turun dari pusat tidak sesuai dengan kondisi warga saat ini.

Berdasarkan latar belakang dan hasil wawancara, maka penelitian ini menghadirkan inovasi platform berupa website yang berguna bagi warga untuk melaporkan kondisi ekonomi dan kesehatannya kepada ketua RT. Dengan hadirnya website ini pun membantu ketua RT dalam melakukan pengumpulan data sehingga dapat mengatasi permasalahan mengenai bantuan sosial di wilayahnya.

METHODS

Pengembangan perangkat lunak dalam penelitian ini menggunakan model waterfall, dimana alur dan prosesnya ditunjukkan oleh gambar 3.1



Gambar 3.1 Metode Waterfall

Model waterfall seperti yang digambarkan pada gambar 3.1 terdapat beberapa proses yang dilalui. Dalam

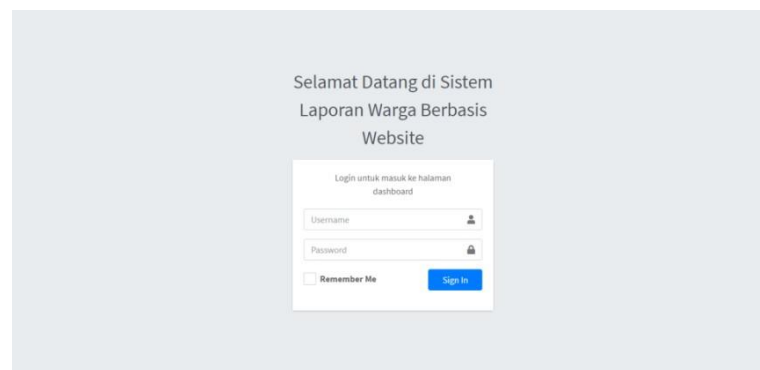
model waterfall Sommerville terdapat kemungkinan untuk kembali ke tahap sebelumnya apabila terjadi kesalahan atau perbaikan. Penjelasan dari setiap proses yaitu:

1. *Requirement Definition*, Tahap awal dimana adanya analisis untuk menentukan kebutuhan, batasan, dan tujuan (goal) dari perangkat lunak sesuai yang diinginkan. Hal tersebut kemudian didefinisikan secara rinci dan terbentuk sebagai spesifikasi sistem. Pada tahap ini peneliti melakukan studi literatur dengan mencari referensi tentang aplikasi laporan monitoring.
2. *System and Software Design*, merupakan proses perancangan perangkat keras maupun perangkat lunak yang dilibatkan untuk menunjang sistem yang akan dibangun. Sementara itu software design merupakan proses perancangan yang melibatkan identifikasi dan menggambarkan dasar sistem serta hubungan satu sama lain. Pada tahap ini penulis membuat design aplikasi agar tampilan dari aplikasi ini nantinya dapat digunakan dengan mudah oleh user serta memiliki design yang menarik untuk digunakan.
3. *Implementation and Unit Testing*, Pada tahap ini, software design yang telah dilakukan sebelumnya kemudian diimplementasikan dalam bentuk unit program. Setelah unit program dibuat, kemudian dilakukan testing pada unit program tersebut untuk memastikan implementasi berjalan dengan baik. Pada tahap ini peneliti menerapkan kode-kode program yang mendukung aplikasi serta melakukan pengujian terhadap form-form yang telah dibuat untuk mengetahui apakah setiap form berjalan sesuai dengan yang diharapkan.
4. *Integration and System Testing*, Setelah semua unit program berhasil diimplementasikan dan lolos testing maka dilanjutkan dengan mengintegrasikan setiap unit untuk membentuk sistem yang diinginkan. Sistem yang sudah dibentuk kemudian dites kembali untuk memastikan unit program dapat berjalan satu sama lain dalam sistem dan sistem yang dibuat sudah memenuhi kebutuhan. Pada tahap ini dilakukan penyatuan semua form yang telah dibuat sebelumnya menjadi sistem yang utuh, serta melakukan pengujian terhadap sistem untuk mengetahui apakah sistem berjalan dengan baik atau tidak.
5. *Operation and Maintenance*, Tahap ini merupakan tahap dimana sistem sudah dipasang kemudian melakukan perbaikan ketika terdapat kesalahan atau error yang tidak ditemukan sebelumnya saat pembangunan sistem berlangsung. Perbaikan juga dilakukan jika terdapat kebutuhan baru yang perlu ada pada sistem. Tahapan ini dilakukan untuk memperbaiki dan memaksimalkan setiap fungsi yang terdapat dalam sistem jika sistem masih memiliki kekurangan.

RESULTS AND DISCUSSIONS

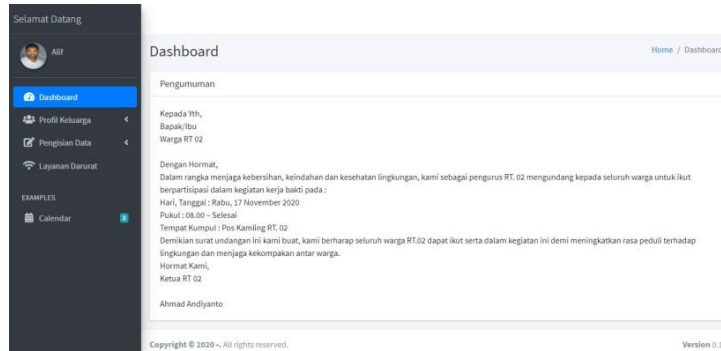
Hasil Antarmuka Sistem

Implementasi merupakan tahap ketiga setelah pembuatan desain sistem. Pada tahap ini digunakan HTML (*Hypertext Markup Language*) dan CSS (*Cascading Style Sheet*) untuk membuat tampilan antarmuka dari aplikasi konsultasi riset berbasis *web*. Berikut ini adalah tampilan dari halaman-halaman pada aplikasi.



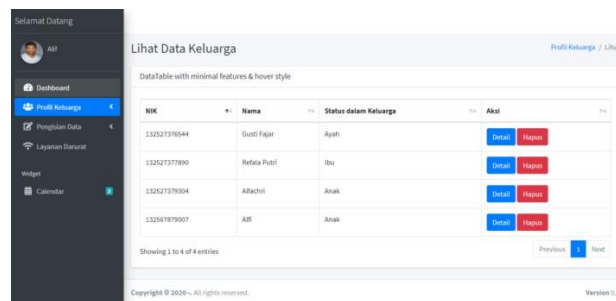
Gambar 4.1 Halaman *Login*
Sumber: Dokumen Pribadi

Halaman *login* merupakan halaman yang pertama kali pengguna lihat ketika mengakses *website* monitoring laporan warga. Pengguna diharuskan *login* dengan menggunakan akun yang sudah dibuat oleh admin di tingkat RT. Setiap satu keluarga akan memiliki satu akun yang dapat digunakan oleh seluruh anggota keluarga. Pada halaman ini pengguna hanya perlu mengisi *username* dan *password* yang sudah diberikan. Setelah itu, pengguna dapat menekan tombol *sign in* agar dapat masuk ke halaman *dashboard* pengguna.

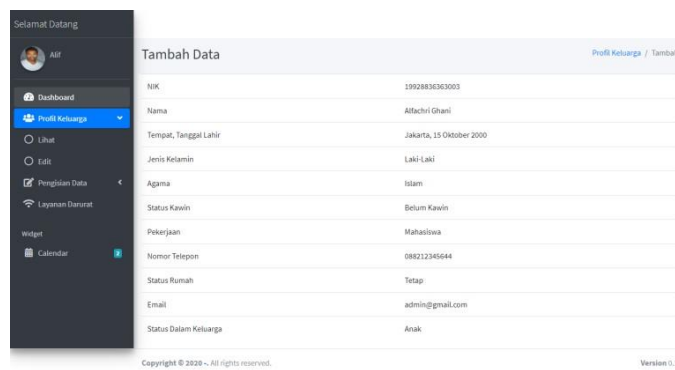


Gambar 4.2 Halaman *Dashboard*
Sumber: Dokumen Pribadi

Halaman *dashboard* adalah halaman yang dapat diakses pengguna setelah melakukan aktivitas *login*. Di bagian tengah *website* terdapat informasi berupa pengumuman yang disampaikan oleh admin. Pengumuman ini dapat berupa undangan, himbuan, ajakan, atau pemberitahuan yang ditujukan kepada warga. Pada bagian sisi kiri *website* terdapat identitas dan navigasi yang berisi daftar menu atau fitur yang terdapat pada *website* ini. Identitas ini berupa nama dan foto dari pemilik akun. Daftar menu yang tersedia diantaranya profil keluarga, pengisian data, layanan darurat, dan kalender.



Gambar 4.3 Halaman Daftar Anggota Keluarga Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar 4.4 Halaman Identitas Anggota Keluarga Sumber : Dokumen Pribadi

The screenshot shows a web application interface for adding family member data. On the left is a dark sidebar menu with options like 'Dashboard', 'Profil Keluarga', 'Pengisian Data', 'Laporan Kesehatan', 'Laporan Ekonomi', 'Riwayat', and 'Layanan Darurat'. The main content area is titled 'Tambah Data' and contains a form with the following fields: NIK (text), Nama Lengkap (text), Tempat Lahir (text), Tanggal Lahir (text), Bulan Lahir (text), Tahun Lahir (text), Jenis Kelamin (dropdown), Agama (dropdown), Status Kawin (dropdown), Pekerjaan (dropdown), Nomor Telepon (text), Status Rumah (dropdown), Email (text), and Status dalam Keluarga (dropdown). There is a 'Submit' button at the bottom of the form. The footer contains 'Copyright © 2020 - All rights reserved.' and 'Version 0.1'.

Gambar 4.5 Halaman Pengisian Profil Keluarga Sumber : Dokumen Pribadi

Menu yang pertama adalah menu profil keluarga. Pada menu ini pengguna dapat melihat daftar anggota keluarga yang sudah didaftarkan. Untuk mendaftarkan anggota keluarga pengguna harus mengisi identitas seperti nomor induk keluarga (NIK), nama lengkap, tempat / tanggal lahir, jenis kelamin, agama, status kawin, pekerjaan, nomor telepon, status rumah, email, status dalam keluarga dan wajib diisi oleh setiap anggota keluarga berdasarkan kartu keluarga yang berlaku sekarang. Karena dari menu ini dapat mendata dan mengetahui jumlah anggota keluarga yang tinggal di rumah tersebut.

The screenshot shows a web application interface for filling out a family health report. The sidebar menu is the same as in Gambar 4.4, with 'Pengisian Data' selected. The main content area is titled 'Pengisian Laporan Kesehatan Keluarga' and contains a form with the following fields: Nama Lengkap (text), Status dalam Keluarga (dropdown), and a series of yes/no questions: 'Apakah Anda memiliki riwayat melakukan perjalanan domestik/internasional dalam 14 hari terakhir?', 'Apakah Anda pernah bertemu dengan turis asing dalam 14 hari terakhir?', 'Apakah Anda memiliki riwayat kontak (misalnya berjabat tangan, mengobrol lama, berada satu ruangan) dengan orang yang dinyatakan positif terinfeksi COVID-19?', 'Apakah saat ini Anda mengalami demam?', 'Apakah saat ini Anda ada gejala batuk?', 'Apakah Anda merasakan nyeri di tenggorokan?', 'Apakah nafas Anda terasa sesak?', 'Apakah Anda sedang batuk/pilek?'. There is a 'Submit' button at the bottom of the form. The footer contains 'Copyright © 2020 - All rights reserved.' and 'Version 0.1'.

Gambar 4.6 Halaman Pengisian Laporan Kesehatan Sumber : Dokumen Pribadi

Menu yang kedua adalah menu laporan kesehatan. Menu ini berisi mengenai beberapa pertanyaan seputar kesehatan dalam anggota keluarga. Menu ini dibuat untuk mempermudah admin dalam mengetahui apakah ada anggota keluarga di lingkungan RT yang sedang sakit atau ada gejala yang terpapar *covid-19* dan meminimalisir terjadinya kontak langsung antara yang mendata dengan yang didata. Daftar pertanyaan yang digunakan pada *website* ini bersumber pada buku “Pedoman Pemberdayaan Masyarakat Dalam Pencegahan COVID-19 di RT/RW/Desa” yang diterbitkan oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia yang

bekerja sama dengan Gerakan Masyarakat Hidup Sehat (GEMAS).

Copyright © 2020 -. All rights reserved. Version 0.1

Gambar 4.7 Halaman Pengisian Laporan Ekonomi Sumber : Dokumen Pribadi

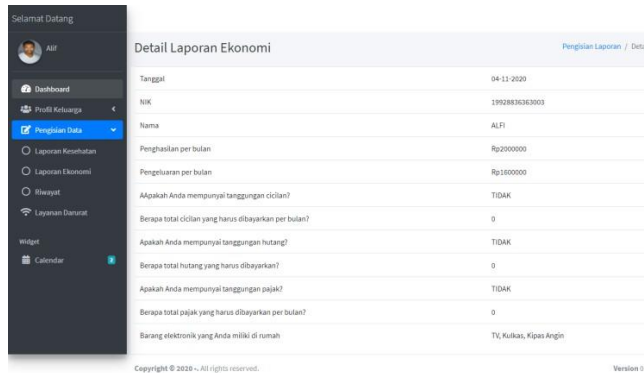
Menu yang ketiga, yaitu menu laporan ekonomi. Pada menu ini anggota keluarga harus mengisi mengenai penghasilan per bulan, cicilan, hutang, serta pajak yang ditanggung oleh setiap keluarga. Tujuannya agar mempermudah pendata mengetahui ekonomi dari setiap keluarga tersebut dan menentukan apakah keluarga tersebut berhak untuk mendapatkan bantuan sosial.

Jenis	Tanggal	Nama	Aksi
Data Ekonomi	12-11-2020	Dean	Detail Hapus
Data Ekonomi	12-11-2020	AIR	Detail Hapus
Data Kesehatan	12-11-2020	Fahri	Detail Hapus
Data Kesehatan	12-11-2020	Asya	Detail Hapus

Showing 1 to 4 of 4 entries

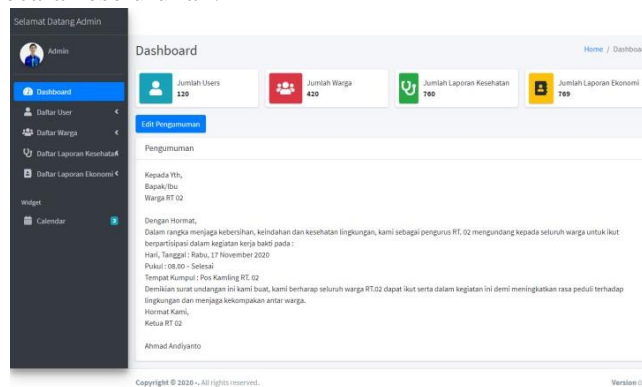
Copyright © 2020 -. All rights reserved. Version 0.1

Gambar 4.8 Halaman Daftar Riwayat Pengisian Laporan Sumber : Dokumen Pribadi



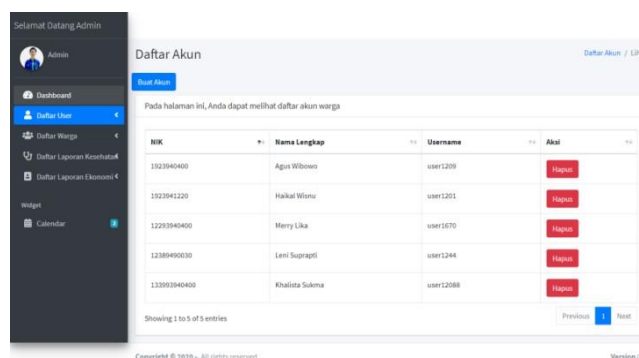
Gambar 4.9 Halaman Detail Laporan
Sumber : Dokumen Pribadi

Menu yang terakhir yaitu menu riwayat laporan. Tujuan dibuatnya menu ini agar pendata (admin) dapat melihat semua laporan yang berhubungan dengan setiap anggota keluarga seperti menu laporan keluarga, laporan kesehatan, dan laporan ekonomi secara keseluruhan.



Gambar 4.10 Halaman *Dashboard* Admin Sumber: Dokumen Pribadi

Halaman *dashboard* admin merupakan halaman yang dapat diakses setelah admin melakukan aktivitas login. Di bagian atas halaman *dashboard* admin terdapat statistik berupa jumlah *users* atau akun pengguna, jumlah warga, jumlah laporan kesehatan yang masuk, dan jumlah laporan ekonomi yang masuk. Pada halaman ini admin dapat mengelola *database* dari sistem ini. Data yang dapat dikelola diantaranya akun warga, daftar warga, laporan kesehatan warga, dan laporan ekonomi warga. Selain itu, admin juga dapat mengubah pengumuman yang akan muncul pada halaman *dashboard* pengguna.



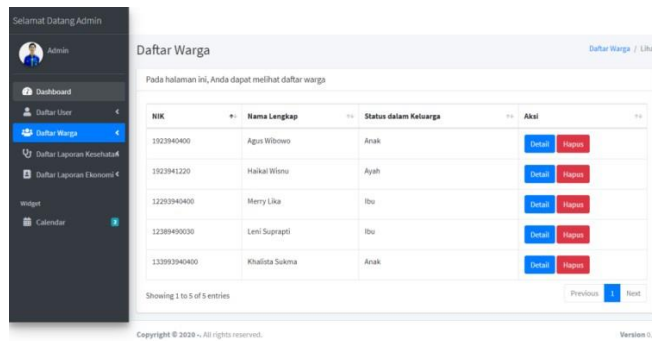
Gambar 4.11 Halaman daftar user pada dashboard Admin

Sumber : Dokumen Pribadi

Pada halaman daftar *users*, admin dapat melihat tabel yang berisi daftar akun warga. Admin juga dapat mengelola akun warga yang digunakan untuk mengakses *website* ini. Aktivitas yang dapat dilakukan admin berupa hapus akun yang terdapat di kolom paling kiri dan buat akun yang terdapat di bagian atas tabel.

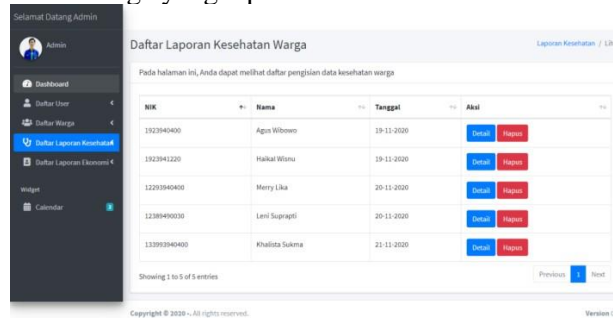


Gambar 4.12 Halaman Daftar Warga Pada Dashboard Admin
Sumber : Dokumen Pribadi

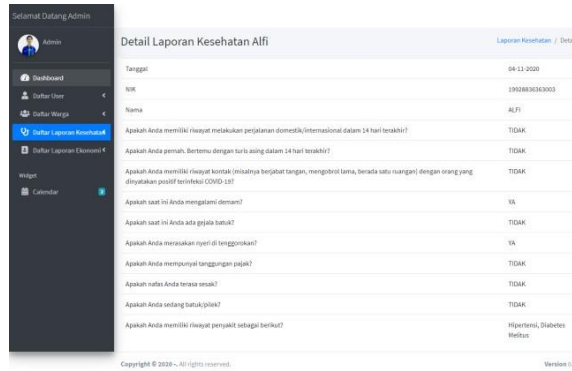


Gambar 4.13 Halaman Detail Identitas Warga Pada Dashboard Admin
Sumber : Dokumen Pribadi

Pada halaman daftar warga, admin dapat melihat tabel yang berisi daftar seluruh warga yang sudah didaftarkan oleh pengguna. Aktivitas yang dapat dilakukan pada halaman ini yaitu melihat detail identitas warga dan menghapus warga. Apabila admin menekan tombol detail, maka admin akan diarahkan ke halaman yang menampilkan detail identitas warga yang dipilih.

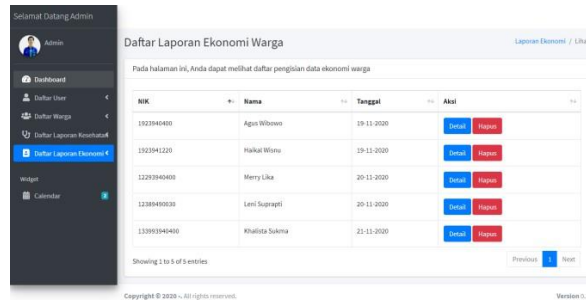


Gambar 4.14 Halaman Daftar Laporan Kesehatan Pada *Dashboard* Admin Sumber: Dokumen Pribadi

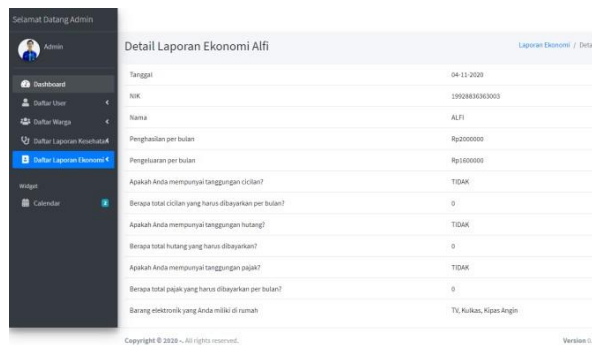


Gambar 4.15 Halaman Detail Laporan Kesehatan Pada *Dashboard* Admin Sumber: Dokumen Pribadi

Pada halaman daftar laporan kesehatan, admin dapat melihat tabel yang berisi daftar laporan dari seluruh warga yang sudah diisi oleh pengguna. Aktivitas yang dapat dilakukan pada halaman ini yaitu melihat detail laporan kesehatan warga dan menghapus laporan kesehatan. Apabila admin menekan tombol detail, maka admin akan diarahkan ke halaman yang menampilkan detail laporan kesehatan warga yang dipilih.



Gambar 4.16 Halaman Daftar Laporan Ekonomi Pada *Dashboard* Admin Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar 4.17 Halaman Daftar Detail Ekonomi Pada *Dashboard* Admin Sumber : Dokumen Pribadi

Pada halaman daftar laporan ekonomi, admin dapat melihat tabel yang berisi daftar laporan ekonomi dari seluruh warga yang sudah diisi oleh pengguna. Aktivitas yang dapat dilakukan pada halaman ini yaitu melihat detail laporan ekonomi warga dan menghapus laporan ekonomi. Apabila admin menekan tombol detail, maka admin akan diarahkan ke halaman yang menampilkan detail laporan ekonomi warga yang dipilih.

HASIL PENGUJIAN

Pengujian dilakukan menggunakan *blackbox testing* oleh penulis dengan menguji fitur-fitur yang telah dibuat. Pengujian dilakukan oleh *stake holder* terkait dengan aplikasi ini yaitu dua orang administrator, dua orang pengguna.

1. Hasil Pengujian Oleh Administrator 1

Pengujian pertama dilakukan oleh seorang administrator bernama Adi Rahman, APMM. Administrator pada Aplikasi *Monitoring* Laporan Warga berbasis *web* ini bertindak sebagai pengelola file *website* dan database dari Aplikasi *Monitoring* Laporan Warga berbasis *web*. Adapun hasil penilaian dari administrator adalah sebagai berikut.

Tabel 4.1 Hasil Pengujian Oleh Administrator 1

No	Jenis Pengujian	Persentase Capaian
1	<i>User Interface</i>	100%
2	Fungsi Dasar Sistem	100%
3	Validasi	100%
Rata-rata seluruh aspek yang diukur		100%

Sumber : Data Primer yang Diolah

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui seluruh jenis pengujian pada *user interface*, fungsi dasar sistem, dan validasi mendapatkan nilai 100% sehingga pada penilaian administrator, Aplikasi *Monitoring* Laporan Warga berbasis *web* sudah berfungsi dengan baik.

2. Hasil Pengujian Oleh Administrator 2

Pengujian kedua dilakukan oleh seorang Administrator bernama Muhammad Najmil Yusro. Adapun hasil penilaian dari administrator adalah sebagai berikut.

Tabel 4.2 Hasil Pengujian Oleh Administrator 2

No	Jenis Pengujian	Persentase Capaian
1	<i>User Interface</i>	100%
2	Fungsi Dasar Sistem	100%
3	Validasi	100%
Rata-rata seluruh aspek yang diukur		100%

Sumber : Data Primer yang Diolah

3. Hasil Pengujian Oleh Pengguna 1

Pengujian pertama dilakukan oleh seorang Pengguna bernama Lina Zainah. Pengujian pertama pada Aplikasi *Monitoring* Laporan Warga berbasis *web* ini bertindak sebagai pengguna yang akan menggunakan aplikasi ini. Adapun hasil penilaian dari pengguna adalah sebagai berikut.

Tabel 4.3 Hasil Pengujian Oleh Pengguna 1

No	Jenis Pengujian	Persentase Capaian
1	User Interface	100%
2	Fungsi Dasar Sistem	100%
3	Validasi	100%
Rata-rata seluruh aspek yang diukur		100%

Sumber: Data Primer yang Diolah

4. Hasil Pengujian Oleh Pengguna 2

Pengujian kedua dilakukan oleh seorang pengguna bernama Nurhapipah. Pengguna pada Aplikasi *Monitoring* Laporan Warga berbasis *web* ini bertindak sebagai mahasiswa akhir yang mendaftarkan diri pada Aplikasi *Monitoring* Laporan Warga berbasis *web* dan menggunakan fitur yang disediakan. Adapun hasil penilaian dari pengguna adalah sebagai berikut.

Tabel 4.4 Hasil Pengujian Oleh Pengguna 2

No	Jenis Pengujian	Persentase Capaian
1	User Interface	100%
2	Fungsi Dasar Sistem	100%
3	Validasi	100%
Rata-rata seluruh aspek yang diukur		100%

Sumber: Data Primer yang Diolah

CONCLUSIONS

Aplikasi monitoring laporan warga berbasis *web* hadir sebagai suatu terobosan baru untuk mempermudah proses monitoring laporan warga di wilayah RT 006/RW 015 Kelurahan Klender. Berdasarkan hasil pengujian *website* ini menghasilkan pengujian *user interface* 100%, fungsi dasar sistem 100%, dan juga validasi 100%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa aplikasi monitoring laporan warga berbasis *web* telah berfungsi dengan baik dan layak digunakan. *Website* ini dapat digunakan oleh warga untuk melaporkan kondisi ekonomi dan kesehatannya kepada ketua RT sehingga ketua RT dapat dengan mudah mendapatkan data sesuai kondisi warganya yang terbaru.

REFERENCES

- Anderson, E. dan Shannon, A. 1998. *Toward a Conceptualization of Mentoring*. Journal of Teacher Education.
- Badudu, J.S dan Zain, S.M. 1994. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- DuBois, D.L., dan Karcher, M.J. 2005. *Handbook of Youth Monitoring*. California: Sage Publishing.
- Martoredjo, N.T. 2015. *Peran Dimensi Monitoring dalam Upaya Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia*. Jurnal Humaniora, Vol.6, No.4.
- Kurniawati, R.D. 2015. *Skripsi: Penerapan Metode Monitoring Pendidikan Agama Islam Terhadap Pembentukan Religiusitas Dimensi Ibadah Pada Siswa SMK Negeri 1 Panjatan Kulon Progo Yogyakarta*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Kasper, Michael. 2002. *Information Packet: Monitoring, National Resource Center For Foster Care & Permanency Planning*. New York
- Kemkes. 2020. *Pedoman Pemberdayaan Masyarakat Dalam Pencegahan COVID-19 di RT/RW/Desa*.

Jakarta : Kementerian Kesehatan RI.

Romansah, Tatang. 2017. *Implementasi Kegiatan Monitoring Keagamaan dalam Pembinaan Karakter Islami*.
Jurnal Atthulab, Vol. II No.1.

Dampak Penerapan Sistem Penjaminan Mutu Internal Terhadap Peningkatan Prestasi Peserta Didik Di SMK Muhammadiyah 2 Tangerang

Rica Abbiela, Sheldia Putri Malik, Siti Khomsiah, Rugaiyah Universitas Negeri Jakarta

ABSTRACT

This research is a research with a qualitative approach and uses the interview method. The subjects involved in this study were vice principals in the field of curriculum. The results of the observations made were then analyzed, and it was found that the implementation of SPMI in SMK has an impact on student achievement even though it is not optimal. This is due to several factors, namely human resources, budget, and the students themselves.

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kualitatif dan menggunakan metode wawancara. Subyek yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah wakil kepala sekolah bidang kurikulum. Hasil dari pengamatan yang dilakukan selanjutnya dianalisis, dan didap atkan hasil bahwa penerapan SPMI di SMK ini memiliki dampak terhadap prestasi peserta didik meskipun belum optimal. Hal ini dikarenakan beberapa faktor, yaitu SDM, anggaran, dan peserta didik itu sendiri.

CONTACT

Ricamp2018b@gmail.com
Sheldia18b@gmail.com
Sitikhomsiah.skh@gmail.com
Rugaiyah@unj.ac.id

KEYWORDS

TQM, Mutu, Prestasi Peserta Didik, dan SPMI

INTRODUCTION

Permasalahan mutu pendidikan di negara kita saat ini menjadi isu yang sangat krusial, baik dari sumber daya alam (biaya, sarana dan prasarana) ataupun sumber daya manusia (*stakeholders*). Upaya telah dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan mutu pada semua jenjang pendidikan, namun pada semua jenjang pendidikan, namun demikian berbagai indikator mutu pendidikan belum menunjukkan peningkatan mutu secara merata (Suprapti, 2018). Untuk itu diperlukan langkah dan tindakan nyata ditingkat sekolah dan masyarakat sekitar, supaya eksistensinya tetap terjaga. Untuk menjadikan organisasi tetap bertahan, masalah kualitas harus menjadi perhatian. Salah satu strategi dalam peningkatan mutu pendidikan adalah dengan diterapkannya Manajemen Mutu Terpadu (*Total Quality Management*).

Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, kepala sekolah melakukan pendekatan personal yang baik dengan seluruh *stakeholder* sekolah (Wulandari et al., 2018). Kepala sekolah harus visioner dan mampu melihat jauh ke depan tentang kebutuhan-kebutuhan sekolah dan *stakeholder* agar mampu membuat program-program sekolah yang diminati oleh masyarakat (Rindrayani et al., 2019). Peran kepala sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan dalam perspektif konsep Manajemen Mutu Terpadu (*Total Quality Management*) terbukti efektif dalam peningkatan mutu pendidikan di sekolah (Rohman, 2017). Selain peran kepala sekolah, guru juga memiliki peranan penting dalam hal peningkatan mutu di sekolah.

Berdasarkan hasil penelitian antara profesionalisme dan disiplin kerja guru tentang peningkatan mutu Pendidikan memiliki dampak yang positif dan efeknya sangat kuat (Dewi, et al., 2020). Aktualisasi *Total Quality Management* (TQM) berpengaruh berkaitan dengan peningkatan profesionalisme guru pada lembaga pendidikan mengacu kepada kompetensi guru (Kusyairi, 2019; Nur et al., 2020). Hasil menunjukkan kompetensi guru (pengetahuan konten pedagogis, efikasi diri, dan semangat mengajar) berhubungan positif dengan minat siswa; kepercayaan diri siswa berhubungan positif dengan prestasi siswa. Tiga dimensi kualitas pengajaran (aktivasi kognitif, iklim yang mendukung, dan manajemen

kelas), yang mengacu pada interaksi guru-siswa yang sebenarnya di kelas, memediasi hubungan ini. Hasil ini membantu menjelaskan mekanisme di balik pengaruh guru pada hasil siswa (Fauth et al., 2019).

Selain itu, penelitian lain menyatakan bahwa perencanaan peningkatan mutu pembelajaran tidak bisa terlepas dari perumusan strategi pembelajaran yang akan digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas, serta efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan berarti pembelajaran efektif yang bermuara pada pembelajaran dan pengajaran yang menghasilkan siswa berprestasi tinggi dan lulusan yang bermutu. (Rindrayani et al., 2019; Rohman, 2017).

Berdasarkan penelitian terdahulu, masih ditemukan celah yang belum dikaji lebih dalam, yakni mengenai dampak penerapan Manajemen Mutu Terpadu (*Total Quality Management*) terhadap peningkatan prestasi peserta didik di sekolah. Oleh karena itu, dalam artikel ini peneliti fokus pada dampak penerapan Manajemen Mutu Terpadu (*Total Quality Management*) terhadap peningkatan prestasi peserta didik di sekolah. Sehingga nantinya dapat memberikan gambaran terkait dampak dari penerapan *Total Quality Management* (TQM) yang dapat menghasilkan siswa berprestasi tinggi dan lulusan yang bermutu.

Dari sejumlah sekolah menengah yang telah menerapkan Manajemen Mutu Terpadu di Tangerang, Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 2 Tangerang dipilih sebagai objek penelitian. Alasannya adalah *pertama*, SDIT Insan Mandiri Jakarta diakui sebagai sekolah model terbaik di tingkat nasional yang aktif mewujudkan insan mandiri, cerdas, kreatif, peduli dan berakhlak mulia. *Kedua*, SMK Muhammadiyah 2 Tangerang Jakarta memiliki visi, misi dan tujuan pendidikan yang searah dengan Standar Nasional Pendidikan dan Standar SMK Muhammadiyah 2 Tangerang dan memiliki tujuan melaksanakan *Total Quality Management* di SMK Muhammadiyah 2 Tangerang. Dan tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi mengenai dampak penerapan SPMI terhadap prestasi peserta didik di SMK Muhammadiyah 2 Tangerang.

METHODS

Penelitian ini dilakukan di SMK Muhammadiyah 2 Tangerang. Alasan memilih SMK Muhammadiyah 2 Tangerang sebagai tempat penelitian karena berdasarkan pemetaan mutu sekolah jenjang SMK di Kota Tangerang pada tahun 2016-2018 rata-rata mencapai diatas 90% dan sebaran capaian SNP untuk jenjang SMK setiap tahun mengalami peningkatan jumlah sekolah yang meningkat capaiannya dari kategori menuju SNP 1 ke kategori SNP 4, namun belum ada sekolah yang mencapai kategori SNP (lpmp: 2016-2018). Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa mutu pendidikan di Kota Tangerang semakin meningkat. SMK Muhammadiyah 2 Tangerang dijadikan sebagai tempat penelitian juga karena letaknya dekat dengan rumah peneliti sehingga memudahkan dalam proses observasi dan pengumpulan datanya.

Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan menggunakan metode wawancara. Sebelum melakukan studi lapangan, peneliti menyusun instrument wawancara serta mencari dan menetapkan narasumber yaitu guru yang memang menangani pengelolaan mutu di SMK Muhammadiyah 2 Tangerang. Wawancara ini dilakukan dalam kurun waktu 7 hari. Setelah melakukan wawancara peneliti melakukan pengolahan data menggunakan teknik deskriptif.

Metode penelitian kualitatif dinamakan sebagai metode baru, karena popularitasnya belum lama, dinamakan metode postpositivistik karena berlandaskan pada filsafat postpositivisme. Metode ini disebut juga sebagai metode artistik, karena proses penelitian lebih bersifat seni (kurang terpola), dan disebut sebagai metode interpretive karena data hasil penelitian lebih berkenaan dengan interpretasi terhadap data yang ditemukan dilapangan. Metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*). Disebut sebagai metode kualitatif karena data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat kualitatif (Sugiono, 2017).

Berdasarkan pengertian di atas dapat diketahui bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat alamiah dan data yang dihasilkan berupa deskriptif. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Subyek yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah kepala sekolah. Dalam penelitian ini, penulis dapat menggunakan rancangan pengumpulan data yang dilakukan dengan interview (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya (Sugiyono, 2017).

Teknik pengumpulan data sangat erat kaitannya dengan instrumen yang akan ditetapkan. Pengumpulan data yang dilakukan tentunya juga terkait dengan masalah dan tujuan penelitian. Berbagai teknik pengumpulan data dapat digunakan untuk memperoleh data penelitian yang akurat dan valid, oleh karena itu peneliti memilih menggunakan rancangan pengumpulan data dengan teknik wawancara.

RESULTS AND DISCUSSIONS

Berdasarkan temuan dilapangan, didapati hasil bahwa SPMI sudah diterapkan di SMK ini sejak tahun 2016 ketika akan akreditasi sekolah. Semua berkas dibuat seranahnya sesuai dengan menu akreditasi. Karena termasuk sekolah baru, sebelum akreditasi 2016 SMK ini semula akreditasinya adalah C. Pada saat akreditasi ulang sekolah menjadi B. Penjaminan mutunya semua berkas dikumpulkan berkaitan dengan RPP, Silabus, dan lainnya. Terkait dengan penjaminan mutu, secara dipotnya didalamnya itu sudah dipetakan dari pemerintah. Karena ada pemetaan pendidikan berdasarkan dari BSNP. Dari siklus SPMI itu sendiri, SMK ini menetapkan standar mutu dari pemerintah.

Untuk penerapan SPMI nya sendiri masih dikerjakan bersama. Walaupun seharusnya ada tim yang terkait dengan mutu, dalam hal ini yang terkait dengan mutu di SMK ini adalah kepala sekolah, kurikulum, kaprodi dan kesiswaan. Selebihnya komponen dibawahnya itu menunjang. Buku petunjuk mengacu pada pendidikan mutu dari pemerintah, jadi semuanya itu untuk tingkatan SMA/SMK itu mengacu dari pemerintah. Contoh, ada berapa banyak toilet yang harus ada di sekolah. Itu sudah ada di pedomannya, jadi itu yang harus dipenuhi. Untuk pengelolaannya itu kembali lagi kepada prodi masing-masing. Misal, sudah ada terkait dengan minimal ruang pratik itu di data oleh prodi kemudian diajukan kepada pihak kepala sekolah dan nanti dari kepala sekolah memberikan acc kepada bendahara untuk mencairkan beberapa untuk keperluan penjaminan mutu. Jadi memang masih terpusat kepada kepala sekolah.

Secara subbagian belum ada tim khusus SPMI di SMK ini, tapi nanti akan dikembangkan lagi karena untuk tingkat SMA/SMK ini bisa dikategorikan jarang yang menggunakan SPMI. Jadi untuk saat ini tim terkait dengan penjaminan mutu internal itu kepala sekolah, kurikulum, kesiswaan dan kaprodi tadi. Dalam penerapan SPMI ini membutuhkan anggaran. Terkait dengan anggaran dan kegiatan, Rencana Kegiatan dan Anggaran Sekolah (RKAS) diartikan sebagai rencana perolehan pembiayaan pendidikan dari berbagai sumber pendapatan serta susunan program kerja tahunan yang terdiri dari sejumlah kegiatan rutin serta beberapa kegiatan lainnya disertai rincian rencana pembiayaannya dalam satu tahun anggaran. Dalam semua rencana pada program Rencana Kegiatan dan Anggaran Sekolah (RKAS) harus mencakup seluruh komponen yang ada 8 (delapan) standar nasional pendidikan yaitu: standar isi, standar proses, standar kompetensi, standar pendidik dan kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, serta standar penilaian pendidik. (Jajat, et all, 2021).

Untuk anggarannya pun variatif, namun penganggaran terkait dengan mutu itu rangenya sekitar 10-20 juta. Itu diluar daripada keperluan lain, tapi tiap tahun itu pasti akan berubah. Contohnya saat ini kan saat pandemi jadi *paperless* sehingga terkait dengan ujian dan sebagainya berbasis online semua. Nah itu kan peningkatan lagi terkait dengan mutu, hal-hal seperti itu lah yang berbeda untuk pembiayaannya.

Ketika ada resistensi terkait penerapan SPMI di SMK ini yang biasa dilakukan itu adalah evaluasi berkelanjutan, antisipasi jangan sampai ada mutu di salah satu titik itu turun atau rendah. Evaluasi terus dan tetap koordinasi. Terkait dengan hambatan pasti ada yang paling sering terjadi adalah SDM. Dari keempat itu ya kepala sekolah, wakil kepala sekolah, dan kepala program studi, itu memang ada satu sisi, ada saja waktunya kurang tepat. Dan dari sisi biaya, terkadang kita sudah anggarkan untuk SPMI,

tetapi ada keperluan lain diluar dugaan yang membuat anggaran SPMI tersebut harus terpakai.

Pengawasan SPMI ini biasanya mulai dari Yayasan, karena SMK ini kan yayasan mengawasi. Kalau dari Yayasan biasanya mengawasi dari keluar masuknya keuangan, kemudian kurikulum yang digunakan. Selain itu, juga ada pengawas dari sekolah nya, pengawas dari dinas pendidikan. Kalau pengawas sekolah itu mengevaluasi mulai dari apakah diadakan ujian, apakah diadakan tatap muka, sesuai dengan pedoman, dsb, sesuai tidak dengan pedoman sekolah. Selanjutnya juga setelah di evaluasi oleh pengawas, pengawas melanjutkan pada dinas pendidikan, apakah perlu dilakukan pembinaan lebih lanjut kalau dari satuan pendidikan. Kalau dari pihak internal itu Yayasan yang mengawasi.

Penerapan SPMI ini berdampak pada prestasi peserta didik karena jika tidak adanya pedoman-pedoman mutu, otomatis dalam hal mengajar mengajar, guru mengajar pasti tidak memadai. Sehingga kualitas peserta didik pasti berpengaruh, tetapi dengan adanya SPMI itu sangat mendukung. Karena ada penilaian-penilaian pada bagian mana yang sekiranya rendah dan perlu ditingkatkan. Prestasinya sendiri itu biasanya dari sarana prasarana dan peserta didik itu bisa prestasi di bidang lomba. Selain ditingkat internal, juga berprestasi dibidang lomba. Belum lama juga sudah diterapkan dibidang futsal dan marawis. Di futsal itu walaupun belum jadi juara nasional masih tingkat kabupaten, tetapi ada yang masuk babak semifinal. Kendalanya fisik lagi, balik lagi ke pesertanya. Untuk bidang pendidikan, ikut lomba keterampilan siswa ya terkait dengan mata pelajaran, disanakan ada TKJ dan multimedia itu diikutsertakan lomba. Walaupun belum juara satu tapi siswa itu ada dampak positifnya, jadi berani melakukan kompetisi.

Dalam hal mengetahui bahwa prestasi yang diraih peserta didik itu adalah dampak dari penerapan SPMI ini, sekolah belum bisa mengukurnya karena belum ada indikator. Tetapi kalau dari sisi hal-hal lomba dsb, sudah ada standarisasi untuk mutu tersebut, tapi untuk bisa mengimprovisasi desainnya itu kembali ke peserta didik. Penerapan SPMI ini dibidang optimal, belum. Apalagi disaat sekarang ini pandemik, sulit sekali mengukurnya. Dari mutu itu belum bisa melihat peserta didik itu belajar sungguh-sungguh apa tidak terkadang apa yang kita terkait dengan pembahasan materi saat ini karena pandemik itu banyak yang menyepelkan. Hal itu lah yang membuat kita belum bisa mengukur untuk saat ini, jadi SPMI nya setahun setelah pandemik ini belum berjalan.

Terkait SPMI yang harus diperbaiki itu memang harus terus dievaluasi. Jadi tidak menutup kemungkinan ada perubahan terkait dengan poin-poin dari mutu tersebut. Jadi kedepannya bisa menjadi ya setidaknya standar nasional di pendidikan. Contohnya sarana dan prasarana, kemudian pelatihan untuk guru-guru harus di tingkatkan. Sehingga kedepan prestasi peserta didik dapat diukur berdasarkan dampak dari penerapan SPMI ini.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian sebelumnya, antara profesionalisme dan disiplin kerja guru tentang peningkatan mutu Pendidikan memiliki dampak yang positif dan efeknya sangat kuat (Dewi, et al., 2020). Aktualisasi Total Quality Management (TQM) berpengaruh berkaitan dengan peningkatan profesionalisme guru pada lembaga pendidikan mengacu kepada kompetensi guru (Kusyairi, 2019; Nur et al., 2020). Hasil menunjukkan kompetensi guru (pengetahuan konten pedagogis, efikasi diri, dan semangat mengajar) berhubungan positif dengan minat siswa; kepercayaan diri siswa berhubungan positif dengan prestasi siswa. Selain itu, penelitian lain menyatakan bahwa perencanaan peningkatan mutu pembelajaran tidak bisa terlepas dari perumusan strategi pembelajaran yang akan digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas, serta efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan yang menghasilkan siswa berprestasi dan lulusan yang bermutu. (Rindrayani et al., 2019; Rohman, 2017).

CONCLUSIONS

Penerapan SPMI di SMK Muhammadiyah 2 Tangerang belum terlaksana dengan optimal. Ini disebabkan karena berbagai faktor. Pertama, dari segi akreditasi sekolah. SMK ini baru menerapkan SPMI pada tahun 2016 disaat peningkatan akreditasi dari C ke B, karena memang sekolah ini tergolong sekolah baru. Sehingga butuh waktu dan proses yang rumit untuk mempersiapkan penerapan SPMI. Kedua, dari segi Sumber Daya Manusia. SMK ini, belum memiliki tim khusus yang bertugas

menangani penerapan SPMI. Jadi, SDM yang menangani penerapan SPMI adalah Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, Kepala Prodi, dan Wakasek Kurikulum yang memiliki kesibukan masing-masing sehingga kurang terfokus pada pengelolaan SPMI. Dampak penerapan SPMI di SMK ini ada namun dirasa belum optimal. Dampak yang dirasa adalah dari sisi internal yaitu siswa berprestasi secara akademik juga berprestasi dibidang lomba. Belum lama juga SPMI sudah diterapkan dibidang futsal dan marawis. Namun, dikatakan belum optimal karena prestasi yang diraih tadi belum tercapai kepada seluruh peserta didik dan pihak sekolah belum bisa mengukur sejauh mana SPMI berdampak pada peserta didik.

REFERENCES

- Lallo. "Pengertian Belajar dan Hakikat Belajar." Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan Sulawesi Tengah. Accessed June 29, 2021. <https://lpmpsulteng.kemdikbud.go.id/index.php/2017/01/18/pengertian-belajar-dan-hakikat-belajar/>.
- Khomsatun, L. "Pengaruh Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif Terhadap Kematangan Karir." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Sebelas Maret* 2, no. 2 (2013): 117578.
- Syafi'i, Ahmad, Tri Marfiyanto, and Siti Kholidatur Rodiyah. "Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 115. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.114>.
- Flora Siagian, Roida Eva. "Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 2, no. 2 (2015): 122–31. <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i2.93>.
- Rindrayani, S. R., Mutohar, P. M., & Trisnantari, H. E. (2019). Manajemen peningkatan mutu pembelajaran berbasis karakter dengan Sistem Full Day School (FDS). *Jurnal Pendidikan Karakter*, IX(no.1), 116–132.
- Rohman, N. (2017). Peran Kepala Sekolah Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Perspektif Manajemen Mutu Terpadu Studi Kasus Di Sdut Bumi Kartini Jepara. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 14(2). <https://doi.org/10.34001/tarbawi.v14i2.625>.
- Wulandari, Y., Sartika, E. D., & Perawati. (2018). *Strategi Kepala Sekolah Perempuan Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*. 3(1), 126–136.
- Dewi, A. U. (2020). TQM reform in the decentralization of education in indonesia: Effect on students' achievements. *Cakrawala Pendidikan*, 40(1), 158–169. <https://doi.org/10.21831/cp.v40i1.33821>.
- Prastowo, A. (2018). Transformasi Mutu Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Indonesia. *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI*, 4(2), 111–125. <https://doi.org/10.19109/jip.v4i2.2567>.
- Sullanmaa, J., Pyhältö, K., Pietarinen, J., & Soini, T. (2019). Quality coherence as perceived by district-level stakeholders in large-scale national student reform in Finland. *Total Quality Journal*, 30(3), 244–263. <https://doi.org/10.1080/09585176.2019.1607512>.
- Wahzudik, N., Budisantoso, H. T., & Sulistio, B. (2018). Indonesian Journal of Quality and Educational Technology Studies Kendala dan Rekomendasi Perbaikan Pengembangan Mutu di Sekolah Menengah Kejuruan. 6(2), 87–97.
- Munajat, Jajat., Rukmansyah, Enjah Takari. *Manajemen Kepemimpinan Kepala Sekolah*. Yogyakarta: CV. Bintang Pustaka Madani, 2021.

Kabari: Aplikasi Kontak Telepon Berbasis Android Untuk Penyandang Buta Huruf dan Lansia

Siti Nurhazizah¹, Jizdan Faliq², Muhammad Wildan Ramadhan³

¹Universitas Negeri Jakarta, Indonesia ²Universitas Negeri Jakarta, Indonesia ³Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

ABSTRACT

Limitations in reading or recognizing letters for illiterate people affect them in using smartphones. The decline in vision and memory functions in the elderly also affects them in using smartphones, especially when making outgoing calls. According to Chipchase (in Friscira et al., 2012) the most difficult activity for illiterate people to do with their cellphones is to use phone contacts to make calls and type short messages. This research was conducted with the aim of developing an application that can help the illiterate or elderly in making outgoing calls, namely by creating an android-based telephone contact application called Kabari. The research method used is the waterfall method with 5 stages, namely: requirements analysis, system design, implementation, testing, and maintenance. The results of the application test yield a value of 100% for testing user interface, 100% for testing basic system functions, and 100% for validation testing.

Keywords: Android Application, Illiteracy, Telephone Contact, Elderly

ABSTRAK

Keterbatasan dalam membaca atau mengenal huruf bagi penyandang buta huruf memengaruhi mereka dalam menggunakan telepon pintar. Penurunan fungsi penglihatan dan daya ingat pada lansia juga memengaruhi mereka dalam menggunakan telepon pintar khususnya saat melakukan panggilan keluar. Menurut Chipchase (dalam Friscira et al., 2012) aktivitas yang paling sulit dilakukan oleh penyandang buta huruf dengan ponsel mereka adalah menggunakan kontak telepon untuk menelepon dan mengetik pesan singkat. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengembangkan aplikasi yang dapat membantu penyandang buta huruf ataupun lansia dalam melakukan panggilan keluar, yaitu dengan membuat aplikasi kontak telepon berbasis android yang bernama Kabari. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *waterfall* dengan 5 tahapan yaitu; analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Hasil dari pengujian aplikasi menghasilkan nilai 100% untuk pengujian *user interface*, 100% untuk pengujian fungsi dasar sistem, dan juga 100% untuk pengujian validasi.

Kata Kunci: Aplikasi Android, Buta Huruf, Kontak Telepon, Lansia.

CONTACT

sitnurhazizah56@gmail.com

KEYWORDS

Aplikasi Android, Buta Huruf, Kontak Telepon, Lansia.

INTRODUCTION

Perkembangan zaman yang semakin modern menghasilkan berbagai teknologi yang semakin canggih, khususnya kemajuan pada bidang teknologi informasi dan komunikasi. Proses komunikasi pun mengalami perubahan yang signifikan dengan cepatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini. Jika dulu di zaman prasejarah, manusia berkomunikasi melalui lukisan di dinding-dinding gua. Lalu sejak ditemukannya kertas oleh bangsa Cina, kertas dan tinta menjadi media dalam berkomunikasi. Kemudian pada zaman modern, teknologi komunikasi telah memungkinkan informasi menyebar dengan mudah dan cepat. Di zaman ini ditemukan berbagai teknologi canggih yang memudahkan orang dalam berkomunikasi sekaligus menyampaikan informasi. Ponsel pintar salah satunya yang menjadi bukti kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan ponsel pintar manusia dapat terhubung satu sama lain tanpa dibatasi jarak, ruang, dan waktu. Ponsel pintar kini menjadi barang yang wajib dimiliki oleh setiap orang. WhatsApp, LINE, Instagram, Facebook, atau Twitter merupakan aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan dalam ponsel pintar untuk melakukan komunikasi jarak jauh.

Berdasarkan hasil survei (KOMINFO, 2017) menunjukkan bahwa 66,3% masyarakat Indonesia

sudah memiliki ponsel pintar. Kemudian untuk hasil survei kepemilikan ponsel pintar berdasarkan usia menunjukkan bahwa masyarakat pada rentang usia 9-19 tahun sebesar 65,34%, kemudian dengan tingkat penetrasi ponsel pintar yang paling tinggi pada kelompok usia 20-29 tahun dengan 75,95%, diikuti rentang usia 30-49 tahun dengan persentase 68,34%, dan untuk usia 50-65 tahun (50,79%). Jika diamati, persentase kepemilikan ponsel pintar di semua kelompok usia telah mencapai lebih dari 50% dari total masyarakat pada rentang usia tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa ponsel pintar terkenal tidak hanya di kalangan anak-anak dan remaja saja tetapi juga di kalangan lansia

Para pengguna ponsel pintar hadir dari berbagai latar belakang mulai dari pelajar, ibu rumah tangga, karyawan, lansia, dan tidak terkecuali penyandang buta huruf. Buta huruf bukan berarti buta teknologi, Huenerfauth (dalam Friscira et al., 2012) membedakan antara buta teknologi dan buta huruf menjadi dua literasi yang berbeda. Buta aksara (buta huruf) adalah orang yang tidak dapat memanfaatkan kemampuan baca, tulis, berhitung dalam kehidupan sehari-hari (Depdiknas 2008: 2). Sedangkan “Buta teknologi adalah tingkat pengetahuan yang sangat kurang atau tidak ada tentang penanganan dan penggunaan alat-alat, seperti program komputer dasar, penggunaan Internet, dan lain sebagainya” (Putnik, 2010: 435).

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2020, 4,75% masyarakat Indonesia masih dalam kondisi buta huruf. artinya jika jumlah penduduk Indonesia 270 juta berarti 12,8 juta diantaranya masih dalam kondisi buta huruf. Sebagai salah satu bukti kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, penggunaan ponsel pintar mengharuskan penggunaannya untuk melek huruf. Dengan banyaknya teks pada ponsel pintar menimbulkan berbagai tantangan bagi pengguna buta huruf. Menurut Chipchase (dalam Friscira et al., 2012) menghidupkan ponsel dan menerima panggilan masuk adalah tugas yang paling berhasil diselesaikan oleh penyandang buta huruf. Memanggil nomor untuk panggilan keluar sudah terbukti lebih sulit. Fitur yang dianggap rumit seperti manajemen kontak telepon atau sistem pesan singkat (SMS) yang memerlukan kemampuan membaca berada di luar jangkauan mereka saat ini. Kedua fitur ini membutuhkan pengetahuan tentang alfabet, kemampuan membaca, dan mengetik alfabet. Kebutuhan ini cukup intuitif dalam sistem pesan singkat, teks menjadi mode pertukaran informasi yang paling umum dan seragam di antara banyak orang. Di sisi lain, kontak telepon adalah entitas pribadi dan lokal, yang memungkinkan penyimpanan dan penggunaan oleh pengguna ponsel pintar di perangkat itu sendiri. Desain kontak telepon sebagai penyimpanan berbasis teks menyebabkan hambatan bagi penggunaannya yang buta huruf (Bhamidipaty & Deepak, 2007).

Smartphone

Smartphone atau ponsel pintar adalah alat komunikasi (telepon) yang dilengkapi dengan teknologi pengolah data yang menyerupai komputer. *Handphone* yang mampu memasang *software* pihak ketiga disebut juga sebagai *smartphone*. Kebanyakan *smartphone* mendukung konektivitas internet dan berbagai fungsi lainnya dengan luas (Choi, et al., 2015). *Smartphone* yang dapat digunakan untuk menjalankan aplikasi kontak telepon Kabari dimulai dari android Jelly Bean.

Android

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk berbagai perangkat contohnya *smartphone* (Teguh Arifianto, 2011). Antarmuka pengguna Android umumnya berupa manipulasi langsung, menggunakan *layer* sentuh yang serupa dengan tindakan nyata, misalnya menggeser, mengetuk, dan mencubit untuk memanipulasi objek di layar, serta papan ketik virtual untuk menulis teks.

Lansia

Di Indonesia lansia dimulai dari umur 60 tahun ke atas sesuai dengan Undang-Undang No. 13 tahun 1998 BAB I ayat (2) yang berbunyi “Lanjut Usia adalah seseorang yang telah mencapai usia 60 tahun (enam puluh) tahun keatas”. Tanda-tanda dari seseorang yang telah lanjut usia adalah perubahan yang bersifat fisik dan psikologis yang semakin menurun, khususnya kemunduran dalam berbagai fungsi dan

kemampuan yang pernah dimilikinya.

Buta Huruf

Buta huruf biasa dikenal dengan buta aksara. Buta huruf merupakan orang yg nir mempunyai kemampuan membaca, menulis & berhitung pada kehidupan sehari-hari (Maf' Ullah, 2013: 3). Menurut Wahyudiati dalam Badriyah (2014: 107), penyebab buta huruf adalah karena putus sekolah atau tidak pernah bersekolah sama sekali yang disebabkan oleh faktor budaya, sosial, politik, dan gender. Faktor kemiskinan juga menjadi faktor utama yang membuat seseorang menjadi buta huruf. Selain itu, wilayah yang jauh dengan layanan pendidikan juga menjadi faktor seseorang menjadi buta huruf.

Aplikasi Mobile

Aplikasi *mobile* sering dikenal dengan *Mobile Apps* adalah aplikasi dari sebuah *software* yang pengoperasiannya bias dioperasikan di perangkat *mobile* dan memiliki sistem operasi yang mendukung perangkat lunak secara *standalone*. Secara umum, aplikasi mobile memungkinkan pengguna dapat terhubung ke internet yang biasanya hanya diakses melalui PC. Aplikasi Kabari ini hanya dapat digunakan untuk *smartphone* berbasis Android.

Aksesibilitas

Menurut Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas Pasal 1 angka 8 menyatakan bahwa Aksesibilitas adalah kemudahan yang disediakan bagi penyandang cacat guna mewujudkan kesamaan kesempatan dalam segala aspek kehidupan dan penghidupan. Sedangkan aksesibilitas dalam Android merupakan menu yang membantu pengguna Android tanpa perlu melihat atau dengan perangkat tombol akses. Dalam Android terdapat beberapa fitur aksesibilitas yang memiliki kegunaan yang berbeda-beda, diantaranya: Menu Aksesibilitas, TalkBack, dan Klik untuk Diucapkan.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana bentuk desain kontak telepon yang dapat memudahkan para buta huruf dan lansia dalam menggunakan fitur kontak telepon?
2. Bagaimana cara mengembangkan aplikasi KABARI sebagai aplikasi kontak telepon berbasis android untuk para lansia dan buta huruf?
3. Apakah desain kontak telepon yang dibuat dapat membantu para buta huruf dan lansia dalam membuat panggilan keluar?

Tujuan Penelitian

1. Untuk membuat bentuk desain kontak telepon yang dapat memudahkan para buta huruf dan lansia dalam menggunakan fitur kontak telepon.
2. Untuk mengetahui bagaimana cara mengembangkan aplikasi KABARI sebagai aplikasi kontak telepon berbasis android untuk para lansia dan buta huruf.
3. Untuk mengetahui apakah desain kontak telepon yang dibuat dapat membantu para buta huruf dan lansia dalam membuat panggilan keluar.

Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti:
Sebagai bahan pembelajaran dalam mempelajari dan mengembangkan pengetahuan dan kemampuan tentang pembuatan aplikasi.
2. Bagi masyarakat:
Dapat digunakan oleh lansia dan buta huruf dalam aktifitas panggilan keluar di kehidupan sehari-harinya sehingga dapat berkomunikasi jarak jauh tanpa hambatan.

Luaran Yang Diharapkan

Luaran yang diharapkan dalam pembuatan PKM-KC ini adalah sebagai berikut:

1. Terciptanya *platform* digital berbasis aplikasi untuk buta huruf dan lansia.
2. Catatan harian mengenai kegiatan yang dilaksanakan setiap hari selama proses pembuatan aplikasi.
3. Laporan kemajuan tentang proses pembuatan aplikasi.
4. Laporan akhir tentang proses pembuatan aplikasi
5. Paten dan artikel ilmiah.

METHODS

Penelitian ini menggunakan metodologi *Software Development Life Cycle* (SDLC) tipe *waterfall* atau selanjutnya disebut metode *waterfall*. Metode ini dipilih karena tahapannya sistematis dan mudah diaplikasikan. Adapun tahapan yang dilakukan terdiri dari: 1) analisis kebutuhan; 2) desain sistem; 3) implementasi; 4) pengujian dan 5) pemeliharaan. Khusus pada tahap pemeliharaan tidak akan dibahas pada penelitian ini, karena tahapan tersebut dilaksanakan untuk menjaga aplikasi untuk terus dikembangkan.

Analisis Kebutuhan

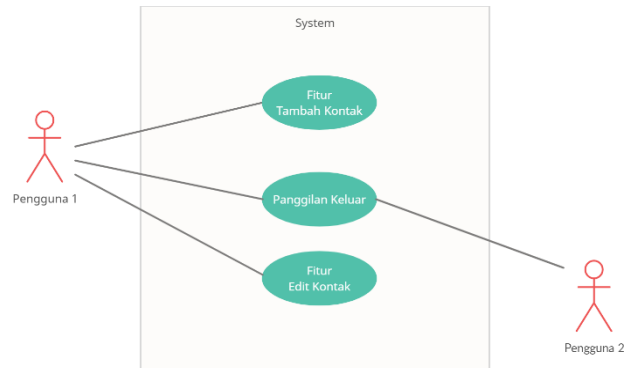
Tahap analisis kebutuhan dilakukan dengan menganalisis kebutuhan *user*, analisis perangkat lunak dan perangkat keras yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem serta kebutuhan lain dalam pembuatan basis data. Analisis kebutuhan *user* dilakukan dengan menyebarkan angket kepada 5 responden sesuai dengan kriteria. Hasil yang didapatkan dari analisis kebutuhan yaitu:

1. Penyandang buta huruf yang tidak bisa menggunakan handphone mengatakan sangat penting untuk melakukan panggilan keluar dan jika ada aplikasi yang dapat mempermudah aktivitas tersebut akan menggunakannya.
2. Lansia yang dapat membaca pernah tidak paham teknologi dan sulit diajari, tetapi jika ada aplikasi yang dapat mempermudah membuat panggilan keluar akan menggunakannya.
3. Para buta huruf dan lansia mengatakan sangat penting untuk melakukan panggilan keluar tetapi terhambat dalam tulisan, tidak paham teknologi, dan sulit untuk diajari hingga sering meminta bantuan orang lain.

Analisis kebutuhan perangkat keras pada sistem ini yaitu laptop dengan spesifikasi sebagai berikut Lenovo, processor AMD Athlon Gold 3150U with Radeon Graphics, RAM 4 GB. Analisis kebutuhan perangkat lunak yang membantu pembuatan sistem ini yaitu Sistem Operasi Windows 10, Chrome, dan Android Studio.

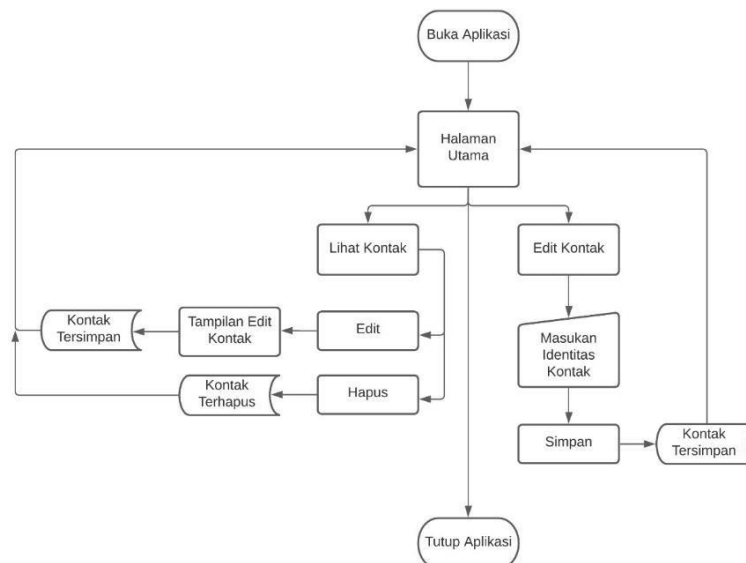
Desain Sistem

Tahap selanjutnya yaitu mendesain sistem. Tahap ini dibuat sebelum tahap pengkodean. Tujuan dari tahap ini adalah memberikan gambaran tentang apa yang akan dikerjakan dan bagaimana tampilannya. Tahap ini memenuhi semua kebutuhan pengguna sesuai dengan hasil yang dianalisa seperti rancangan tampilan pengembangan aplikasi dan membantu mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan. Desain yang dilakukan menggunakan *use case diagram* dan *mockup*.

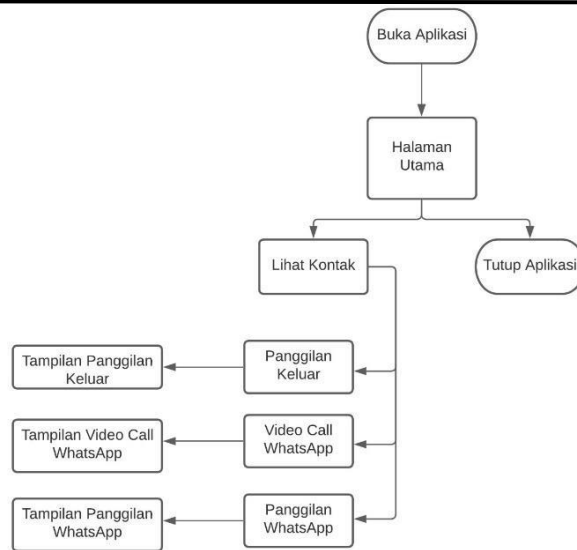


Gambar 1 : Use Cases Diagram
 Sumber : Dokumen Pribadi

Pada gambaran *use case diagram* di atas, ada dua *stake holder* yang terlibat diantaranya pengguna 1 dan pengguna 2. Pengguna 1 adalah orang yang dapat membaca huruf dan dapat menggunakan fitur-fitur teks. Pengguna 2 adalah para lansia atau buta huruf yang tidak dapat menggunakan fitur teks.



Gambar 2 : Diagram Alir Pengguna Satu
 Sumber : Dokumen Pribadi



Gambae 3 : Diagram Alir Pengguna Satu
Sumber : Dokumen Pribadi

Implementasi Aplikasi

Padatahapini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap unit yang dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai unit *testing*.

Pengujian Aplikasi

Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat telah sesuai dengan desain dan semua fungsi dapat dipergunakan dengan baik tanpa ada kesalahan.

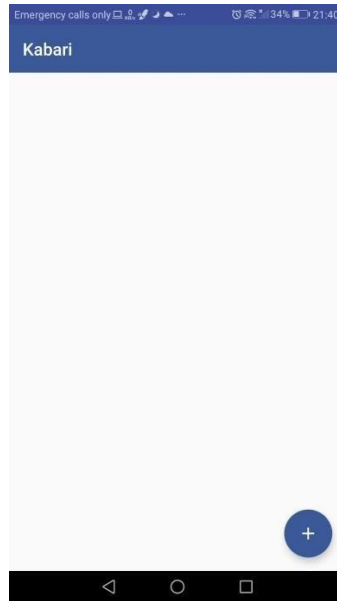
Pemeliharaan Aplikasi

Pemeliharaan Aplikasi yang telah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak dapat ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi pada unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

RESULTS AND DISCUSSIONS

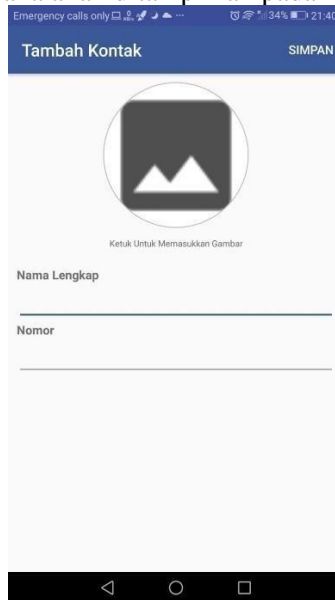
Hasil Pengembangan Produk

Implementasi merupakan tahap ketiga setelah pembuatan desain sistem. Pada tahap ini digunakan Android Studio untuk membuat tampilan antarmuka dari aplikasi kontak telepon, KABARI. Berikut ini adalah tampilan dari halaman-halaman pada aplikasi



Gambar 4 : Halaman Tampilan KONTAK
Sumber : Dokumen Pribadi

Halaman Kontak merupakan tampilan yang pertama kali pengguna lihat ketika mengakses aplikasi KABARI ini. Pada halaman kontak aplikasi KABARI terdapat tulisan KABARI yang tampil di *system UI* aplikasi. KABARI ini merupakan nama aplikasi kontak telepon ini. Kemudian pada bagian kanan bawah terdapat *floating button* bertanda “+” yang jika pengguna menekan *button* ini maka akan beralih pada tampilan tambah kontak. Tampilan awal halaman kontak ini akan terlihat bersih ketika pengguna baru pertama kali membuka aplikasi dan belum menambahkan data kontak apapun tetapi, jika pengguna sudah menambahkan data kontak maka akan ditampilkan pada halaman kontak ini.



Gambar 5 : Halaman Tambah Kontak

Sumber : Dokumen Pribadi

Halaman tambah kontak merupakan tempat dimana pengguna dapat menambahkan data kontak seseorang. Pada halaman kontak pengguna diminta untuk mengisi nama, nomor telepon, dan juga memasukkan gambar yang dapat dipilih dari galeri ataupun dengan memotret langsung menggunakan kamera pengguna, kemudian jika data sudah benar dapat disimpan dengan menekan *button menu* “Simpan” yang berada di *system UI*.



Gambar 6 : Halaman Informasi Kontak

Sumber : Dokumen Pribadi

Pada halaman informasi kontak pengguna dapat melihat beberapa fitur dan tampilan seperti, *menu button* “Edit” dan “Hapus” yang terdapat pada *system UI*, jika pengguna menekan *menu button* “Edit” maka pengguna akan diarahkan ke tampilan edit kontak dimana pengguna dapat mengedit nama, nomor telepon, ataupun foto kontak dan jika pengguna menekan *menu button* “Hapus” maka data kontak tersebut akan terhapus dari *database* pengguna.



Gambar 7 : Prototype Kabari
Sumer : Dokumen Pribadi

Hasil Pengujian

Pengujian dilakukan dengan menggunakan *blackbox testing* oleh penulis dengan menguji fitur-fitur yang telah dibuat. Pengujian dilakukan oleh *stakeholder* terkait dengan aplikasi ini yaitu pengguna 1, yaitu pengguna yang dapat membaca atau bukan penyandang buta huruf dan bukan lansia dan pengguna 2, yaitu penyandang buta huruf dan lansia.

1. Hasil Pengujian Oleh Pengguna 1

Pengujian pertama dilakukan oleh seorang yang bukan penyandang buta huruf dan bukan lansia bernama Siti Nurhazizah. Pengguna 1 pada aplikasi ini bertindak dalam penambahan data kontak. Adapun hasil penilaian dari pengguna 1 adalah sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil Uji Oleh Pengguna 1

No.	Jenis Pengujian	Persentasi Capaian
1.	<i>User Interface</i>	100%

2.	Fungsi Dasar Sistem	100%
3.	Validasi	100%
Rata-rata seluruh aspek yang diukur		100%

(Sumber: Analisis Peneliti)

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui seluruh jenis pengujian pada *user interface*, fungsi dasar sistem, dan validasi mendapatkan nilai 100% sehingga pada penilaian pengguna 1, aplikasi Kabari sudah berfungsi dengan baik.

2. Hasil Pengujian Oleh Pengguna 2

Pengujian pertama dilakukan oleh seorang penyandang buta huruf dan lansia bernama Ibu Hernaliah. Pengguna 2 pada aplikasi ini bertindak dalam melakukan panggilan keluar. Adapun hasil penilaian dari pengguna 2 adalah sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Uji Oleh Pengguna 2

No.	Jenis Pengujian	Persentasi Capaian
1.	<i>User Interface</i>	100%
2.	Fungsi Dasar Sistem	100%
3.	Validasi	100%
Rata-rata seluruh aspek yang diukur		100%

(Sumber: Analisis Peneliti)

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui seluruh jenis pengujian pada *user interface*, fungsi dasar sistem, dan validasi mendapatkan nilai 100% sehingga pada penilaian pengguna 2, aplikasi Kabari sudah berfungsi dengan baik.

Pembahasan

Media atau produk akhir dari penelitian ini berupa aplikasi kontak telepon berbasis android yang bernama Kabari. Aplikasi ini hadir untuk membantu penyandang buta huruf atau lansia dalam melakukan panggilan keluar dengan membuat tampilan kontak telepon ramah untuk penyandang buta huruf dan lebih simpel untuk lansia. Proses pengembangan aplikasi ini menggunakan metode waterfall. Tahap pengujian dilakukan menggunakan *black box testing* kepada pengguna 1, yaitu bukan penyandang buta huruf ataupun lansia dan pengguna 2 yang merupakan penyandang buta huruf ataupun lansia. Pada dua pengujian tersebut didapatkan nilai semuanya adalah 100% sehingga rata-rata nilai yang didapatkan dari pengujian ini adalah 100%. Kesimpulannya aplikasi Kabari ini sudah berjalan dengan sangat baik.

CONCLUSIONS

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian, aplikasi ini menghasilkan pengujian user interface 100%, fungsi dasar sistem 100%, dan juga validasi 100%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Kabari berbasis android telah berfungsi dengan baik dan layak digunakan. Aplikasi ini hadir untuk membantu penyandang buta huruf atau lansia dalam melakukan panggilan keluar dengan membuat tampilan kontak telepon yang ramah terhadap penyandang buta huruf ataupun lansia. Tampilan kontak telepon pada Kabari didesain dengan lebih simple dibanding kontak telepon pada umumnya ditambah dengan gambar yang diperbesar agar dapat dikenali oleh penyandang buta huruf ataupun lansia, dan juga dilakukan

pengurangan teks yang diharap dapat menjadi solusi untuk para buta huruf dan lansia dalam melakukan aktivitas panggilan keluar.

Saran

Berdasarkan dari hasil analisis dan pembahasan penelitian, maka terdapat beberapa saran yang dapat bermanfaat sebagai pertimbangan bagi penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Bagi penelitian selanjutnya, perlu adanya pengembangan lebih lanjut agar tidak hanya sebatas memberikan kemudahan pada penyandang buta huruf dan lansia untuk melakukan panggilan keluar saja.
2. Dapat menggunakan software lain dalam pembuatan aplikasi, tidak hanya android studio saja.
3. Penulis berharap kedepannya aplikasi ini juga dibuat untuk pengguna Ios dan lain sebagainya.

REFERENCES

- Arifianto, Teguh. (2011). *Membuat Interface Aplikasi Android Lebih Keren dengan LWUIT*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Bhamidipaty, A., & Deepak, P. (2007). SymAB: Symbol-based address book for the semi-literate mobile user. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 4662 LNCS(PART 1), 389–392. https://doi.org/10.1007/978-3-540-74796-3_36
- bps.go.oid. Persentase Penduduk Buta Huruf (Persen), 2018-2020. <https://www.bps.go.id/indicator/28/102/1/persentase-penduduk-buta-huruf.html>
- Chipchase, J. Understanding non-literacy as a barrier to mobile phone communication. <http://research.nokia.com/bluesky/non-literacy-001-2005/index.html>.
- Choi, S.-W., et al. (2015) ‘Comparison of risk and protective factors associated with smartphone addiction and Internet addiction’, *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), pp. 308–314.
- Friscirra, E., Knoche, H., & Huang, J. (2012). Getting in touch with text: Designing a mobile phone application for illiterate users to harness SMS. *Proceedings of the 2nd ACM Symposium on Computing for Development, DEV 2012*. <https://doi.org/10.1145/2160601.2160608>
- KOMINFO. (2017). *Survey Penggunaan TIK 2017*.
- Maf'ullah, S. 2013. Analisis Karakteristik Warga Belajar Dalam Pengembangan Program Pembelajaran Keaksaraan fungsional di PKBM Sanggar Belajar Yalatif Diwek Jombang. *Jurnal UNESA*. 1-11.
- Padli Nasution, M. I., & Andriana, S. D. (2016). Aplikasi Pembelajaran Berbasis Mobile Untuk Tuna Aksara. *Matics*, 8(1), 11. <https://doi.org/10.18860/mat.v8i1.3475>
- Republik Indonesia. (1998). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 13 tahun 1998 tentang Kesejahteraan Lanjut Usia 1998*.
- Republik Indonesia. (2016). *Undang-Undang Penyandang Disabilitas, UU No.8*
- Setiadi, D., Nugroho, R., Muklish, M., Aulia, R., & Handoko, T. D. (2019). Analisis Efektifitas Animasi Pembelajaran Huruf Dan Angka Untuk Tuna Aksara Menggunakan Flash. *IJCIT (Indonesian Journal on Computer and Information Technology)*, 4(1), 9–13. tahun 2016, LN No.69 Tahun 2016

Implementasi Praktik Kerja Lapangan Di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa Prodi Manajemen Pendidikan Angkatan 2017 Universitas Negeri Jakarta

Zahra Karenina^{1*}, Anita Farida², Komala³, Wahdiniya Nur Rohma⁴, Rugaiyah⁵

¹Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

²UNJ, Jakarta

ABSTRACT

In providing the opportunity to apply theory and practice in the field, students at the State University of Jakarta (UNJ) are required to undergo a Field Work Practice (PKL) program that is tailored to the needs of their respective study programs. PKL activities for UNJ students which were originally carried out face-to-face in the industry where the implementation was carried out are now carried out online, this is in accordance with the policies set by the government and universities in line with vigilance against the covid-19 virus (UNJ, 2020). Therefore, this study aims to determine the implementation of field work practices (PKL) during the COVID-19 pandemic on the work readiness of students of the 2017 class of education management study program, Jakarta State University. This research uses descriptive qualitative method. The sample in this study was the 2017 State University Jakarta State University Education Management Students as students who carried out street vendors during the pandemic and the 2020 UNJ MP PKL coordinator lecturers. Data collection techniques that researchers use are interview, observation and documentation techniques. The results showed that the implementation of field work practices (PKL) during the COVID-19 pandemic was still less effective. Therefore, there is a need for a review of the implementation of street vendors so that it is more optimal in its implementation.

ABSTRAK

Dalam memberikan kesempatan mengaplikasikan teori dan praktik di lapangan, mahasiswa universitas negeri jakarta (UNJ) diwajibkan menjalani program Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang disesuaikan dengan kebutuhan program studi masing-masing. Kegiatan PKL mahasiswa UNJ yang semula dilaksanakan secara tatap muka langsung di Industri tempat pelaksanaan, kini dilaksanakan secara online hal ini sesuai dengan kebijakan yang telah ditetapkan pemerintah dan universitas sejalan dengan kewaspadaan terhadap virus covid -19 (UNJ, 2020). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi praktik kerja lapangan (PKL) di masa pandemi covid -19 terhadap kesiapan kerja mahasiswa prodi manajemen pendidikan angkatan 2017 universitas negeri jakarta. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Sampel dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Manajemen Pendidikan Universitas Negeri Jakarta Angkatan 2017 sebagai mahasiswa yang melaksanakan PKL di masa pandemi dan dosen koordinator PKL MP UNJ 2020. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi praktik kerja lapangan (PKL) di masa pandemi covid-19 masih kurang efektif. Oleh karena itu perlu adanya tinjauan kembali terhadap pelaksanaan PKL agar lebih optimal dalam pelaksanaannya.

PENDAHULUAN

Dunia digemparkan dengan adanya virus covid-19 yang dapat menular. Di Indonesia dua kasus pasien positif covid-19 pertama kali terjadi pada 2 maret 2020 (Oktavia, 2020). Data terakhir pada 6 Juli 2021 di Indonesia menunjukkan angka positif berjumlah 2.345.018, sembuh 1.958.553, dan meninggal

CONTACT

zahramp2018b@gmail.com

KEYWORDS

PKL, Pandemic Covid-19,
Kesiapan Kerja

61.868 (COVID-19, 2021). Data tersebut menunjukkan bahaya virus covid-19 bagi kehidupan manusia, yakni kematian dengan skala besar. Pandemi covid-19 berdampak pada semua sektor kehidupan manusia, baik kesehatan, ekonomi, dan bahkan pendidikan.

Di bidang pendidikan setelah dikeluarkannya Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Covid-19 pada Satuan Pendidikan menjadikan seluruh aktivitas kegiatan pendidikan di sekolah diubah menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang semulanya tatap muka secara langsung (Kompas.com, 2021). Sistem PJJ diterapkan oleh semua jenjang pendidikan di Indonesia mulai dari PAUD, SD, SMP, SMA, sampai dengan Perguruan Tinggi. Universitas negeri jakarta sebagai satu diantara beberapa perguruan tinggi di Indonesia setelah dikeluarkannya surat edaran Nomor: 5/UN39/SE/2020 tentang kewaspadaan terhadap virus covid 19 oleh UNJ, pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan secara online (Rektor, 2020).

Dalam memberikan kesempatan mengaplikasikan teori dan praktik di lapangan, mahasiswa universitas negeri jakarta (UNJ) diwajibkan menjalani program Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang disesuaikan dengan kebutuhan program studi masing-masing. Kegiatan PKL mahasiswa UNJ yang semula dilaksanakan secara tatap muka langsung di Industri tempat pelaksanaan, kini dilaksanakan secara online hal ini sesuai dengan kebijakan yang telah ditetapkan pemerintah dan universitas sejalan dengan kewaspadaan terhadap virus covid-19 (UNJ, 2020).

Kesiapan kerja bagi mahasiswa merupakan satu diantara beberapa tujuan pelaksanaan PKL bagi mahasiswa, yang dimana pada saat pelaksanaan mahasiswa akan belajar mengenal dinamika dan kondisi nyata dunia kerja pada unit-unit kerja, baik dalam lingkungan pemerintah maupun perusahaan (Dedi Purwana, 2012). Praktik kerja lapangan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kesiapan kerja (Ibrahim, 2018). (Narti et al., 2012) berdasarkan hasil penelitiannya menunjukkan secara pasial variabel motivasi, praktek kerja lapangan dan sarana berpengaruh signifikan terhadap kesiapan kerja mahasiswa. (Afriyulaniza, 2019) dalam penelitiannya menunjukkan praktik magang industri berpengaruh signifikan terhadap kesiapan kerja mahasiswa Perbankan Syariah IAIN Bengkulu. Hal ini berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana yang diperoleh nilai probabilitas signifikansi (α) sebesar 0,000 lebih kecil dari α 0,05. (Melati, 2020) juga menjelaskan adanya pengalaman praktik lapangan berpengaruh positif terhadap kesiapan kerja.

Pelaksanaan PKL memiliki kesamaan dengan program magang yang diatur dalam Peraturan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 36 Tahun 2016 tentang Penyelenggaraan Pemagangan di Dalam Negeri. Disebutkan bahwa pemagangan sebagai bagian dari sistem pelatihan kerja yang diselenggarakan secara terpadu antara pelatihan di lembaga pelatihan dengan bekerja secara langsung di bawah bimbingan dan pengawasan instruktur atau pekerja yang lebih berpengalaman dalam proses produksi barang atau jasa di perusahaan, dalam rangka menguasai keahlian tertentu (Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia, 2020). Namun, poin utama bekerja secara langsung menjadi problematika pelaksanaan PKL di situasi covid-19 sekarang ini. Demi keselamatan para mahasiswa dan upaya pencegahan penularan virus corona, PKL tidak dapat dilaksanakan seperti biasanya. Oleh karena itu, pemerintah mengupayakan berbagai pendekatan baru sebagai bentuk adaptasi terhadap pandemi covid-19. Dalam kesimpangsiuran posisi mahasiswa antara keselamatan dan kesehatan dirinya dengan pengalaman praktik kerja lapangan yang menjadi modal kesiapan kerja di masa depan, kebijakan dan perubahan yang dibuat akan mempengaruhi kualitas proses dan hasil belajar mahasiswa saat PKL berlangsung. Hal ini juga kemudian akan berdampak pada kualitas lulusan mahasiswa sebagai tenaga kerja yang berdaya saing.

Berdasarkan latar belakang di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi praktik kerja lapangan (PKL) di masa pandemi covid-19 terhadap kesiapan kerja mahasiswa prodi manajemen pendidikan angkatan 2017 Universitas Negeri Jakarta.

Praktik Kerja Lapangan (PKL)

Praktek Kerja Lapangan adalah suatu kegiatan akademis yang wajib dilaksanakan oleh mahasiswa melalui magang kerja di suatu instansi pemerintah. Kegiatan Praktik kerja Lapangan (PKL) merupakan

kegiatan untuk meningkatkan profesionalitas bagi para tamatan, sehingga mereka menghadapi dunianya sudah memiliki kesiapan mental dan siap dilatih dalam keperluan profesi, karena itu kegiatan praktek lapangan mutlak diperlukan untuk dapat mempersiapkan profesionalitas lulusan (Fitriana & Latief, 2019).

Landasan Hukum Praktek Kerja Lapangan (PKL) adalah Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 60 Tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi, dan Peraturan Menteri tentang Link and Match (Kesepadanan Dunia Pendidikan dengan Dunia Kerja), Keputusan Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nomor 232/U/2000 tentang Pedoman Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi dan Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa, dan Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 045/U/2002 tentang Kurikulum Inti Pendidikan Tinggi (Fitriana & Latief, 2019).

Kegiatan PKL Jurusan Manajemen Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta Tahun Akademik 2020 secara umum bertujuan memberikan pengalaman psikis mahasiswa dalam hal mengimplimentasikan pengetahuan, konsep, atau teori, kegiatan manajemen pendidikan yang telah dipelajari selama perkuliahan serta menumbuhkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan norma-norma yang berlaku (Pendidikan, 2020).

Manfaat dari adanya Praktik Kerja Lapangan (PKL) dapat dirasakan oleh pihak industri, pendidikan dan juga para mahasiswa PKL. PKL dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada mahasiswa serta melatih dan mengembangkan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya di sekolah untuk diterapkan di dunia usaha dan industri tempat praktiknya (Pendidikan, 2020). Indikator Praktik Kerja Lapangan menurut (Elfirasari, 2014), yaitu: memiliki pengetahuan kerja, mempunyai keterampilan kerja, memiliki sikap mampu beradaptasi, mengenal lingkungan baru, dan memiliki sikap kerja

Kesiapan Kerja

Kesiapan kerja merupakan kondisi kematangan fisik, kematangan mental serta pengalaman belajar seseorang yang serasi untuk melakukan suatu pekerjaan yang telah dipilihnya (Muspawi & Lestari, 2020). Stevani dan Yulhendri (2014) menyebutkan bahwa kesiapan kerja adalah keseluruhan kondisi dari individu yang menunjukkan keserasian antara kematangan fisik, mental dan pengalaman serta adanya kemauan dan kemampuan untuk melaksanakan suatu pekerjaan atau kegiatan yang sedang atau akan dihadapi (Yulhendri, 2014). (Agusta, 2015) Kesiapan kerja pada mahasiswa perlu dimiliki sebagai upaya untuk mempunyai keterampilan dan kecakapan yang dibutuhkan dalam dunia kerja, sehingga mahasiswa setelah lulus nanti dapat bersaing di dunia kerja. Hal yang mendukung kesiapan kerja seperti, sikap, pengetahuan, dan keterampilan di mana ini memungkinkan untuk mahasiswa tingkat akhir semakin sadar, yakin akan peran dan tanggung jawab.

Kuswana (2013: 164) menyebutkan ciri-ciri seorang yang memiliki kesiapan kerja adalah mencakup: (1) Mengetahui, dan memahami apa yang akan dilakukan dalam pekerjaannya sesuai jabatan yang diembannya; (2) Berpengetahuan mengenai prasarat kerja berdasarkan dimensi, pengetahuan faktual, pengetahuan konseptual, pengetahuan prosedural, dan pengetahuan yang saling terkait; (3) Berpengetahuan bagaimana harus berperilaku sebagai tenaga yang kompeten; (4) Mempunyai perspektif positif, minat dan motivasi terhadap setiap aturan yang diberlakukan dalam lingkungan pekerjaannya; (5) Bersikap positif dan menerima resiko sebagai akibat pekerjaan dan lingkungannya; (6) Memahami dan dapat mengatasi masalah akibat pekerjaan (Kuswana, 2013).

Indikator kesiapan kerja dalam penelitian ini mengacu pada ciri-ciri kesiapan kerja menurut (Fitrianto, 2006), yaitu : mempunyai pertimbangan yang logis dan objektif, mempunyai kemampuan untuk berkoordinasi atau bekerja sama dengan orang lain, mampu mengendalikan diri, memiliki sikap kritis, mempunyai keberanian untuk menerima tanggung jawab, mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan, mempunyai ambisi untuk maju dengan cara berusaha mengikuti.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Deskriptif kualitatif (QD) adalah istilah yang digunakan dalam penelitian kualitatif untuk suatu kajian yang bersifat deskriptif (Kim, H., Sefcik, J. S., & Bradway, 2016). Jenis penelitian ini umumnya dipakai dalam fenomenologi sosial (Polit, D. F., & Beck, 2009). Deskriptif kualitatif (QD) difokuskan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang terkait dengan pertanyaan siapa, apa, dimana dan bagaimana suatu peristiwa atau pengalaman terjadi hingga akhirnya dikaji secara mendalam untuk menemukan pola pola yang muncul pada peristiwa tersebut (Kim, H., Sefcik, J. S., & Bradway, 2016). Secara ringkas dapat dijelaskan bahwa deskriptif kualitatif (QD) adalah suatu metode penelitian yang bergerak pada pendekatan kualitatif sederhana dengan alur induktif. Alur induktif ini maksudnya penelitian deskriptif kualitatif (QD) diawali dengan proses atau peristiwa penjelas yang akhirnya dapat ditarik suatu generalisasi yang merupakan sebuah kesimpulan dari proses atau peristiwa tersebut.

Sampel dalam penelitian ini adalah 8 Mahasiswa Manajemen Pendidikan Universitas Negeri Jakarta Angkatan 2017 sebagai mahasiswa yang melaksanakan PKL di masa pandemi dan 1 dosen koordinator PKL MP UNJ 2020. Teknik pengambilan sampel untuk subjek penelitian ini menggunakan teknik Purposive Sampling. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, dokumentasi yang digunakan adalah berupa catatan laporan PKL serta dokumentasi berupa foto atau gambar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian diawali dengan melakukan dokumentasi dari laporan PKL menunjukkan bahwa terdapat beberapa kendala yang dihadapi mahasiswa manajemen pendidikan universitas negeri jakarta angkatan 2017 saat pelaksanaan PKL di masa pandemi. Kendala terbesar yang dihadapi mahasiswa PKL adalah perubahan sistem kerja yang diakibatkan oleh pandemi. Pandemi COVID-19 menyebabkan beberapa program kerja dalam instansi tidak bisa dilaksanakan karena pencegahan terhadap kerumunan pegawai yang bisa berpotensi terjadinya penularan dan anggaran yang ada dialihkan untuk menangani penyebaran virus tersebut. .

Yang mana diberlakukannya sistem kerja gabungan antara WFO (Work From Office) dan WFH (Work From Home) sesuai dengan aturan kerja Kantor secara nasional, yaitu 2 hari WFO dan 3 hari WFH. Namun, saat pelaksanaan PKL pembagian waktu WFO dan WFH tetap mengikuti kebijakan dari instansi masing-masing. Dengan adanya sistem kerja tersebut, mahasiswa PKL menjadi sulit untuk berkomunikasi dengan leluasa terhadap pegawai lainnya karena adanya pembatasan jumlah pegawai yang masuk saat bekerja di kantor. Selain itu, adanya sistem kerja tersebut juga membuat kegiatan PKL mahasiswa kurang optimal karena mahasiswa merasa belum cukup mengenal kondisi lingkungan kerja yang sesungguhnya.

Pemberlakuan sistem kerja WFO dan WFH ini juga menyebabkan perbedaan jadwal masuk kerja antara mentor dengan mahasiswa PKL sehingga membuat mahasiswa kurang terbimbing dengan baik. Meskipun saat WFH pekerjaan sudah dijelaskan oleh mentor melalui telfon atau media komunikasi lain, masih ada beberapa mahasiswa yang tidak mengerti pekerjaan yang diberikan. Selain itu, mahasiswa kerap kali sulit untuk meminta tugas atau pekerjaan kepada mentor atau atasan mereka.

Di beberapa instansi yang lebih banyak mempunyai pekerjaan di kantor, seperti pengurusan dokumen yang tidak bisa dibawa pulang, pelayanan surat masuk bagian administrasi, dan sebagainya sehingga membuat mahasiswa WFH terjadi kekosongan pekerjaan dalam waktu tertentu.

Pada saat melaksanakan sistem kerja WFO, timbulnya kekhawatiran pada diri mahasiswa akan penyebaran virus covid-19 ketika bertemu orang lain meskipun saat WFO senantiasa melakukan protokol kesehatan dengan baik.

Adapun hasil wawancara dengan beberapa mahasiswa angkatan 2017 yang melaksanakan PKL juga menunjukkan bahwa hambatan yang dihadapi mahasiswa adalah komunikasi. Pada saat WFH, komunikasi yang dilakukan adalah komunikasi jarak jauh. Pada saat pemberian pekerjaan kepada mahasiswa juga dilakukan secara online melalui Google Drive maupun Whatsapp Group. Hal ini membuat mahasiswa sulit untuk memahami pekerjaan pada awalnya. Namun, karena komunikasi

mahasiswa dengan mentor yang dilakukan secara terbuka sehingga mahasiswa bisa aktif bertanya mengenai pekerjaan yang diberikan. Selain itu, mahasiswa juga mengaku merasa kurang optimalnya penambahan pengalaman karena beberapa program di instansi tersebut tidak berjalan akibat pandemi.

Dari data-data yang diperoleh tersebut, kita dapat menyimpulkan bahwa terdapat dua indikator kesiapan kerja menurut (Fitrianto, 2006) yang belum tersampaikan dengan baik pada pelaksanaan PKL pada saat pandemi ini, yaitu mahasiswa mempunyai kemampuan untuk berkoordinasi atau bekerja sama dengan orang lain dan mahasiswa mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan.

Pada dasarnya semua indikator kesiapan kerja telah tersampaikan melalui PKL di masa pandemi ini, akan tetapi pada indikator kemampuan untuk berkoordinasi atau bekerja sama dengan orang lain dan kemampuan beradaptasi dengan lingkungan dirasa belum maksimal jika dibandingkan dengan sebelum masa pandemi. Hal tersebut dapat dilihat dari laporan PKL dan wawancara mahasiswa yang menyatakan kurangnya interaksi mahasiswa dengan staf instansi karena adanya pembatasan kerja dan penjadwalan untuk WFH dan WFO. Mahasiswa mengaku bahwa “pelaksanaan PKL disaat pandemi kurang membantu meningkatkan kerja sama, dikarenakan seluruh kegiatan dilakukan secara online”.

Kedua indikator kesiapan kerja tersebut juga dirasa kurang tersampaikan karena beberapa kegiatan pada instansi tidak terlaksana sehingga mahasiswa tidak dapat mengenali lingkungan kerjanya secara maksimal. Selaras dengan pendapat Dosen Koordinator PKL MP ketika ditanya terkait hambatan PKL saat pandemi, yaitu “Kurang optimal karena sistem PKL yang WFH dan WFO, sedangkan untuk mengenal budaya kerja kita harus ikut terlibat dan merasakan bagaimana aktifitas keseharian itu dilakukan, dan itu tidak dapat terpotret jika dilakukan WFH, karena WFH hanya sekedar delivery tugas tetapi untuk belajar budaya kerja itu belum terpotret”. Berbeda dengan pendapat-pendapat sebelumnya, dari hasil wawancara 8 mahasiswa, terdapat 2 mahasiswa yang tidak mengalami hambatan terkait indikator kesiapan kerja dari adanya masa pandemi ini. Mahasiswa mengaku dapat bersosialisasi dan berkomunikasi dengan baik dikarenakan sebelumnya sudah mengenal staf di instansi terkait.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti menyimpulkan bahwa implementasi praktik kerja lapangan (PKL) di masa pandemi covid-19 ini kurang efektif jika dilaksanakan secara online atau WFH dibandingkan secara luring atau WFO. Hal ini dikarenakan adanya beberapa kendala dalam pelaksanaannya seperti perubahan sistem kerja yang diakibatkan oleh pandemi yang menyebabkan kegiatan PKL mahasiswa kurang optimal, selain itu sistem kerja WFO dan WFH ini menyebabkan mahasiswa kurang terbimbing dengan baik. Namun dengan demikian, kendala tersebut tidak mengurangi kesiapan kerja para mahasiswa karena rata-rata mahasiswa tersebut sudah memiliki keterampilan dan kecakapan yang dibutuhkan dalam dunia kerja. Berkaitan dengan indikator kesiapan kerja semua indikator tersebut telah tersampaikan melalui PKL di masa pandemi ini, akan tetapi pada indikator kemampuan untuk berkoordinasi atau bekerja sama dengan orang lain dan kemampuan beradaptasi dengan lingkungan dirasa belum maksimal jika dibandingkan dengan sebelum masa pandemi. Adapun saran yang dapat peneliti sampaikan yaitu perlu adanya tinjauan kembali terhadap pelaksanaan PKL secara daring atau WFH seperti dilakukan tes potensi atau minat dan bakat mahasiswa supaya dalam penempatan bidang PKL dapat sesuai dengan kemampuan dan potensi mahasiswa sehingga dalam implementasi PKL dapat berjalan dengan efektif dan optimal. Kami menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu penelitian implementasi praktik kerja lapangan di masa pandemi Covid-19 terhadap kesiapan kerja mahasiswa perlu diteliti kembali.

REFERENSI

- Afriyulaniza, A. (2019). Pengaruh Pengalaman Praktik Magang Industri Terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam Iain Bengkulu. Skripsi. http://repository.iainbengkulu.ac.id/3281/1/AZMI_AFRIYULANIZA.pdf
- Agusta, Y. (2015). Hubungan Antara Orientasi Masa Depan dan Daya Juang Terhadap Kesiapan Kerja pada Mahasiswa Tingkat Akhir Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Mulawarman. *Jurnal Psikologi*, 3(1), 369–381.
- COVID-19, S. T. P. (2021). Situasi virus COVID-19 di Indonesia. <https://covid19.go.id/> Dedi Purwana. (2012). *Pedoman Praktik Kerja Lapangan*. Universitas Negeri Jakarta, 1–44.
- Elfirasari, N. F. (2014). Pengaruh Pengalaman Praktik Kerja Industri dan Motivasi Memasuki Dunia Kerja terhadap Kesiapan Kerja Siswa Kelas XI SMK Batik 1 Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014. FKIP Universitas Sebelas Maret, Surakarta., 21.
- Fitriana, O., & Latief, J. (2019). Evaluasi Program PKL FKIP UHAMKA (Penelitian Evaluatif berdasarkan CIPP). *Jurnal Utilitas*, 5(1), 7–16.
- Fitrianto, A. (2006). Ketidakpastian Memasuki Dunia Kerja Karena Pendidikan. *Dineka Cipta*.
- Ibrahim, M. (2018). Pengaruh praktek kerja lapangan dan motivasi memasuki dunia kerja terhadap kesiapan kerja terhadap mahasiswa pendidikan IPS angkatan 2014 Universitas Islam Negeri Maulana. 13130126, 1–26.
- Kim, H., Sefcik, J. S., & Bradway, C. (2016). Characteristics of Qualitative Descriptive Studies: A Systematic Review. *Research in Nursing & Health*. <https://doi.org/10.1002/nur.21768>
- Kompas.com. (2021). Setahun Covid-19 di Indonesia: Refleksi Pembelajaran Jarak Jauh dan Harapan Tatap Muka Lagi. <https://nasional.kompas.com/read/2021/03/02/06583651/setahun-covid-19-di-indonesia-refleksi-pembelajaran-jarak-jauh-dan-harapan?page=all>
- Kuswana. (2013). *Filsafat Pendidikan Teknologi; Vokasi; dan Kejuruan*. Alfabeta.
- Melati, R. (2020). *Implikasi praktik pengalaman lapangan terhadap kesiapan kerja*.
- Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia. (2020). Peraturan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 36 Tahun 2016 Tentang Penyelenggaraan Pemagangan di Dalam Negeri. https://jdih.kemnaker.go.id/data_puu/Permen_6_2020.pdf
- Muspawi, M., & Lestari, A. (2020). Membangun Kesiapan Kerja Calon Tenaga Kerja. *Jurnal Literasiologi*, 4(1), 111–117. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v4i1.138>
- Narti, N. K., Adminitrasi, J., Politeknik, B., & Bali, N. (2012). Pengaruh Motivasi Dan Praktek Kerja Lapangan Serta Sarana Pembelajaran Praktek Terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa Jurusan Pariwisata Politeknik Negeri Bali Pada Sektor Industri Pariwisata. *Piramida*, 6(1), 1–20.
- Oktavia, D. Z. (2020). Tepat Hari ini, Sudah 6 Bulan Pandemi Covid-19 Menyerang Indonesia. <https://www.kompas.com/sains/read/2020/09/02/180500723/tepat-hari-ini-sudah-6-bulan-pandemi-covid-19-meny Serang-indonesia?page=all>
- Pendidikan, M. (2020). *Buku Pedoman PKL*.
- Polit, D. F., & Beck, C. T. (2009). International differences in nursing research, 2005–2006. *Journal of Nursing Scholarship*. <https://doi.org/10.1111/j.1547-5069.2009.01250.x>
- Rektor, U. N. J. (2020). Surat edaran Nomor: 5/LIN3 9/SE 12020. 2020, 4895130.
- UNJ, D. F. (2020). Surat edaran NOMOR:690/UN39. S.FE/SE/2020. September 2020, 1–2

Yulhendri, S. &. (2014). Pengaruh Praktek Kerja Industri (Prakerin), Keterampilan Siswa dan Academic self efficacy Terhadap Kesiapan Memasuki Dunia Kerja Siswa Administrasi Perkantoran SMK Negeri Bisnis dan Manajemen Kota Padang. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Politik* 1(1), 53–61

PAI Learning Strategies during the Covid 19 Pandemic

Koko Adya Winata¹, Tatang Sudrajat², Uus Ruswandi³

^{1,2} University of Sangga Buana Bandung Indonesia

³UIN Sunan Gunung Djati Bandung Indonesia

ABSTRACT

The COVID-19 pandemic has changed the learning process in schools, including PAI learning. PAI teachers must strive optimally so that the PAI learning process can be carried out properly and effectively so that the competence of students can be achieved as expected. This study aims to examine the PAI learning strategy during the pandemic. The research method uses descriptive qualitative. With descriptive qualitative methods, researchers can more comprehensively understand and describe PAI learning strategies during the Pandemic based on data obtained through documentation studies, observations, and literature study by browsing scientific papers or research articles that have been published. The results of the study indicate that PAI learning strategies in the pandemic period can be carried out through; offline learning strategy, and online learning strategy

CONTACTACT

adyawinata@gmail.com
id.tatangsudrajat@gmail.com
uusruswandi@gmail.com

KEYWORDS

*Learning Strategy,
PAI, Covid 19 Pandemic*

INTRODUCTION

The pandemic period has resulted in very drastic changes in the learning process, including PAI learning. The process of teaching and learning activities during a pandemic is very much different from normal times. Teaching and learning activities in normal times are carried out face-to-face in class so that PAI teachers can ensure that PAI material has reached students and can directly evaluate student activity directly. With the direct face-to-face learning process, PAI teachers can find out the response of students to the learning materials that have been delivered through class participation and direct organized class discussions. Therefore, the difference in the learning process in normal or conventional times with learning during a pandemic can be seen from the learning strategies applied. Conventional learning makes it easy for PAI teachers to deliver subject matter related to faith, the Koran, fiqh, the history of Islamic civilization, and morals. With direct learning in the classroom, PAI teachers can deliver the subject matter and at the same time know directly the response of students to the material that has been delivered.

Learning activities during the COVID-19 pandemic require PAI teachers to mobilize their competence and creativity so that learning objectives can be achieved effectively. PAI teachers must optimize the learning process, including through the use of appropriate learning strategies. The readiness and ability of PAI teachers in determining learning models and strategies can increase students' motivation in teaching and learning activities. The motivation and interest of students in the learning process are strongly influenced by the model and learning strategies applied by the teacher. The learning model is a pattern that is used as a guide in planning learning in the classroom (Hisny, et al, 2020). Learning strategies are an important element in teaching and learning activities that can determine the success or failure of learning outcomes. PAI teachers must be able to ensure that learning takes place effectively. This can happen when the interaction between teachers and students is actively involved. Activeness in teaching and learning activities can be influenced by the learning strategies applied by the teacher in the classroom.

Teaching is not only limited to conveying knowledge or subject matter but most importantly directing students to have cognitive, affective, and conative knowledge. In PAI learning, students are

expected to know reading and writing the Qur'an, aware of worship, morality, and understanding of Islamic teachings correctly, both in the historical aspect, muamalah, and shari'ah. The PAI learning process provides understanding to students regarding PAI subjects as well as forming good spiritual and social attitudes when hanging out in their community. Therefore, PAI teachers must develop learning strategies that are considered to provide convenience in the learning process during a pandemic. Learning strategies are expected to increase students' learning motivation so that learning objectives can be achieved properly. Learning strategies that are not well structured allow for results that are not achieved according to the target. Therefore, learners need to be directed to the right strategies, planned, and easy to implement (Fatimah, et al, 2018).

METHODS

The method used in this research is the descriptive qualitative method. In this study, researchers collected data through library research, documentation, and observations of PAI learning strategies during the Covid 19 pandemic. The research sources were PAI teachers and students and other respondents related to the research. The data obtained is then verified and analyzed using data analysis techniques so that the accuracy and validity of the data can be accounted for. In data analysis techniques, researchers perform data analysis techniques with several stages, namely, data reduction, data classification, and data verification.

RESULTS AND DISCUSSION

Learning of the Strategy

Strategy is a method used in an activity to achieve the goals that have been set. Learning strategy can be interpreted as a method or method used by teachers in the learning process so that students can understand the subject matter delivered correctly and effectively. Learning strategies have a very important role in the process of teaching and learning activities where teachers can deliver their subject matter effectively. Teachers function as teachers, mentors, directors, and presenters must strive to ensure that the subject matter delivered can be understood and understood by students and implemented in their lives when related to character material. A learning strategy is a general approach and a series of actions that will be taken and used by the teacher to choose several appropriate learning methods in learning (Rambe, 2018). Learning strategies are organizing lesson content, delivering lessons, and managing learning activities using various learning resources used by teachers to support the creation of an effective and efficient learning process. Learning strategies are carried out using various learning resources in the form of textbooks, teaching aids, worksheets used by teachers in learning so that teaching and learning activities can take place effectively and efficiently. The use of learning strategies is strongly influenced by the background of students and the learning environment (Darmansyah, 2010).

Islamic Religious Education Learning (PAI)

Learning is an activity carried out to acquire knowledge and good values by using learning resources through an active and effective interaction process. Islamic religious education learning is an effort to teach and understand the teachings of Islam and the values contained therein to students so that it becomes their view of life. Islamic Religious Education is a learning process that guides students to have an understanding of Islamic teachings both in aspects of aqidah, worship, muamalah, Islamic history, and morals. In its implementation, Islamic religious education is more directed to the formation of spiritual attitudes and social attitudes of students as provisions in their lives. Islamic Religious Education is Islamic education that puts all things in a natural position looking at all aspects of development as a means of realizing ideal aspects, namely servitude and obedience to Allah SWT and the application of justice and Allah's law in everyday life (Rusmin, 2017). With PAI learning, students are expected to have the correct knowledge of Islamic teaching which is implemented in the form of worship that is vertical to Allah SWT as well as human relations as evidenced by good social attitudes. Islamic Religious Education is education that prepares students to be able to carry out roles that require mastery of knowledge about Islamic teachings and/or become experts in Islamic religious studies and practice Islamic teachings

(PERMENAG, 2012). From some of the definitions above, at least it can be understood that Islamic religious education is an effort that is guidance and understanding carried out by adults towards students regarding Islamic teachings so that it is hoped that every student can have cognitive, affective, and conative abilities about Islamic values well and right. PAI learning aims to instill spiritual values in students, its existence functions to shape the personality of a person who is Muslim, has faith, and fears Allah SWT. So that the form of PAI learning is not only limited to the concept level but also in the form of practice which in this case requires someone to be skilled and accustomed to carrying out the worship taught in Islam (Ali, 2018).

Therefore, PAI learning is not only limited to the transfer of subject matter but must be able to become a good attitude and personality of students. Islamic Religious Education and Budi Pekerti is education aimed at being able to harmonize, harmonize, and balance faith, Islam, and Ihsan which is embodied in: (Kemendikbud, 2017).

- a. Forming Indonesian people who believe and fear Allah SWT. as well as having noble character and noble character (Human relationship with Allah SWT);
- b. Appreciate, respect, and develop self-potential based on the values of faith and piety (human relations with oneself);
- c. Maintaining peace and harmony in inter-religious relations and developing noble character and noble character (human relations with others); and
- d. Islamic mental adjustment to the physical and social environment (Human relations with the natural environment).

PAI Learning Strategy in the Pandemic Period

During the COVID-19 pandemic, learning strategies are very important to consider that the learning process carried out at home or known as BDR (Learning from Home) or PJJ (Distance Learning). In dealing with this pandemic condition, PAI teachers are expected to have the ability to choose alternative learning strategies that are considered appropriate and effective. The learning process by not face to face (conventional) can reduce the enthusiasm of students in participating in learning because they assume that the teacher does not supervise it. So that students are less serious in participating in the learning process so that it has an impact on the achievement of learning objectives that are not optimal. To overcome this, PAI teachers must be able to motivate students in BDR or PJJ learning activities. So that the motivation and interest of students in the BDR or PJJ learning process can take place effectively, it is necessary to use the right learning strategies. The distance learning process or PJJ can take place well when PAI teachers can use learning strategies that can encourage students' enthusiasm for learning. Learning strategies are considered effective if they can help students achieve learning objectives. Learning strategies can be interpreted as any chosen activity, which can provide facilities or assistance to students towards achieving certain learning objectives (Rochmah, et al, 2017).

1. Offline Learning Strategy (Off the Network).

Ruling learning strategy is a learning strategy that is carried out in connection with teaching and learning activities that are BDR or PJJ in which teachers carry out learning using package books, student worksheets (LKS), and other available learning modules and resources. The process of implementing offline learning (outside the network) is carried out by teachers through the following stages: (Kemendikbud, 2020). The offline pre-learning stage is the initial stage carried out by the teacher to prepare the learning process. At this stage, the PAI teacher prepares the learning mechanism starting from the selection of strategies, models and determining learning objectives. Pre-offline learning is an important step that must be carried out by PAI teachers for the learning process to be carried out effectively. In the offline pre-learning stage that must be done by PAI teachers are:

a. Preparing Offline Learning Plan

PAI teachers ensure the design of offline learning that is tailored to the core competencies and basic competencies of PAI subject matter. For example, the expected competence after students

learns PAI and character is to improve the ability of students in faith and piety that is practiced in their daily lives. Besides that, students are religiously obedient and have noble character as evidenced by always being diligent in carrying out the five daily prayers and being tolerant, and always maintaining harmony both personally and socially. At this stage, the teacher prepares a learning module that describes faith and morals which is then followed by making worksheets for students to work on regarding the material that has been delivered. PAI education is oriented towards improving the quality of faith and piety to God Almighty and needs to be the core of education development in schools, especially in anticipating moral or moral crises, including improving the quality of education (Su'dadah, 2014).

1) Socialization of Offline Learning Schedule

PAI teachers socialize the offline learning process to students and parents. The socialization was done by creating What's Up class groups whose members were parents of students and PAI teachers. So that notifications about learning schedules and learning activities as well as PAI subject matter can be carried out effectively. PAI teachers through WA groups can inform all parents about the subject matter presented. This stage is part of the communication built between PAI teachers and parents in learning rulings related to the BDR or PJJ study program. The socialization stage in the ruling learning process is very important so that the BDR learning program can be implemented effectively. Parents who have received information on the learning schedule are expected to remind and guide their children in every learning activity that takes place. The communication that the teacher builds with the parents of students requires various efforts. The initial communication will be intertwined with the impression built by both parties. Build a positive impression so that parents perceive teachers well (Triwardhani, et al, 2020).

2) Socialization of Offline Learning Design

PAI teachers are obliged to socialize offline learning designs such as learning carried out using modules, textbooks, or LKS (Student Worksheets). Learning design socialization is very important in the early stages so that students have readiness in implementing learning. The socialization of the learning design was carried out to students and parents through the What's up a class group. The PAI teacher informs that the learning design uses learning media modules, worksheets, and textbooks as well as available learning resources. In its implementation, the learning media must reach the students before the learning time. For this reason, goods delivery services are used either through JNE, TIKI, or postal services that can send modules, LKS, and package books to students. Learning media serves as a tool or media that can assist students in participating in learning. So that they are interesting and motivated to be actively involved during the learning process. Learning media, as a tool in the learning process, has several benefits, including; (a) Teaching attracts more attention of learners so that it can foster learning motivation; (b). Teaching materials are clearer in meaning so that they can be understood by students, and allow students to master the objectives of teaching well (Baharun, 2016).

b. Offline Learning Core

The learning process is carried out using modules, worksheets, textbooks, and other teaching resources that can support BDR or PJJ teaching and learning activities through offline learning strategies. In the core of offline learning, PAI teachers perform the following stages:

1) Pray Before the Offline Learning Process

In practice, PAI teachers inform through online media regarding the arrival time of the learning process where each student is required to start learning by praying first. Praying has a very high position in Islam and is evidence of an attitude that requires Allah's help in every step of life, including the learning process. The goal is to ask for safety, fluency, and calm while studying. By praying, learning becomes calmer and our minds are more focused on the subject

matter being studied (Nidhomuddin, 2018).

2) Student Attendance

Attendance is a data collection of attendance, part of reporting on the activities of an institution, or a component of the institution itself which contains attendance data that is compiled and arranged in such a way that it is easy to find and use if at any time it is needed by interested parties. (Gunawan, 2019). In offline learning, PAI teachers must still ensure the presence of students in the process of teaching and learning activities. The presence of students is carried out through online attendance which is stated through whats up groups about the readiness of students to take part in learning. This can be seen from the responses of students by stating their presence or other explanations related to their participation in offline learning.

3) The Apperception of PAI Subjects

Apperception is the initial or preliminary stage in learning which is intended to arouse students' interest in learning. Apperception serves as an opening in teaching and learning activities to ensure the mental and physical readiness of students. PAI teachers in doing apperception by repeating subject matter related to faith, fiqh or worship and morals that have been conveyed previously through brief reviews that remind students. PAI teachers do apperception, namely by repeating subject matter related to faith, fiqh or worship and morals that have been previously conveyed through brief reviews that remind students.

4) Explore Lesson Materials

PAI teachers explore or develop PAI subject matter through modules, worksheets, or textbooks that have been delivered to students. This stage is the most important in the learning process carried out by PAI teachers related to the subject matter delivered through modules or textbooks that are already available. Core competencies and basic competencies of PAI subject matter must be a learning guide that is delivered to students in offline learning. Students are ensured to follow the offline learning process through the modules that have been delivered. To ensure this, active communication is needed between PAI teachers and parents regarding learning through modules, worksheets, or other teaching resources that have been delivered. So that the active role of parents is needed in supporting the success of offline learning.

c. Post offline Learning

Post-learning is a stage in which there is an element of PAI teacher evaluation of the response and learning outcomes. PAI teachers try to find out the activeness and understanding of students towards the subject matter that has been delivered in the offline learning process through activities carried out through filling out worksheets. LKS is a student worksheet that serves to understand students' knowledge of the material that has been delivered in offline learning. Student worksheets are teaching materials that have been packaged in such a way so that students are expected to be able to study the teaching materials independently. In LKS, students will get material, summaries, and assignments related to the material. In addition, students can also find structured directions to understand the material given. And, at the same time, students are given materials and tasks related to the material (Fanie, 2014).

Online Learning Strategy

Online learning is a learning process that is carried out using android technology supported by internet facilities. Online learning is carried out not face-to-face where teachers and students do not meet directly, but learning communication is carried out using advanced technology such as communication via what's up and other supporting applications. The learning process is carried out using a smartphone application so that teachers and students are very dependent on the effectiveness of their use. The development of smartphones to date is not only limited as a communication tool but currently, smartphones are widely used as learning media. Given the high use of smartphones by students, teachers should facilitate students using smartphones. As a media to support learning (Ismanto, 2017). Online

learning is a learning system that is carried out not face to face but uses a platform that can help the teaching and learning process that is carried out even though it is far away. The purpose of online learning is to provide quality learning services in a massive and open network to reach more and wider interest in learning spaces (Handarini, 2020). To support the implementation of distance learning in the network, it is necessary to prepare the following steps:

1. Preparing Online Learning Materials

In online learning, teachers must prepare subject matter whose preparation is different from face-to-face learning. Preparing subject matter should be as much as possible so that learning objectives can be achieved effectively. Online learning is not carried out in the classroom, so teachers must maximize their competence through the preparation of subject matter and learning models that will be used, either through what's up, google classroom, zoom meet, or other available applications. In the implementation of BDR, the subject matter can be focused on: (SE Mendikbud, 2020). 1) literacy and numeracy; 2) prevention and handling of the COVID-19 pandemic; 3) Clean and Healthy Lifestyle (PHBS) and Healthy Community Movement; 4) recreational activities and physical activities; 5) religious spirituality; and/or 6) character and culture strengthening.

2. Determine the Online Learning Method

Students are the subject and at the same time the object of education which is the main variable in teaching and learning activities. Even though the implementation of online learning, teachers must strive to motivate students to be actively involved in teaching and learning activities. In teaching and learning activities, students are the subject and object of educational activities. Therefore, the meaning of the teaching process is the learning activities of students in achieving a teaching goal. Teaching goals will be achieved if students actively try to achieve them. To increase student involvement in the online learning process, teachers must be smart and creative in choosing the use of smartphone applications. The implementation of distance learning in the network uses various applications, namely:

a. Using the Video Conferencing app

The online learning process can be done using internet technology, namely through video conferencing. Using video conferencing applications can make it easier for teachers and students because each of them can communicate directly and can interact audio-visually. Teachers deliver subject matter online through video conferencing which is directly accepted by students so that teachers can see firsthand the seriousness and activity students in receiving lessons. Video Conference is a communication of both audio and video in real-time based on IP or the Internet. The benefits of video conferencing between communication are more effective and fast, efficient in terms of time, distance, energy, and also cost. In detail, it can be described as follows: 1) Improve communication, collaboration, and information flow, 2) Communication becomes better and more effective where information can be shared more quickly, 3) The communication process becomes efficient in terms of time, cost, and distance, 4) In connection with video conferencing, other collaboration tools can be used simultaneously. Sharing presentations, documents, and applications related to the meeting agenda (Subekti, et al., 2020).

b. Using a Learning Management System (LMS).

Distance learning in the network can use a learning management system (LMS) application. LMS is an integrated online learning management system through an application. Learning activities in LMS include registration and account management, mastery of materials, task completion, monitoring of learning outcomes, involvement in discussion forums, consultations, and examinations/assessments. Examples of LMS include virtual home learning classes, google classroom, teacher's room, Edmodo, Moodle, Seamolec LMS learning, and so on (SE Mendikbud, 2020). Learning Management System (LMS) as a learning media using available open-source. It is expected to attract students' attention, provide motivation to students, and be adjusted to students'

interests so that it is hoped that the information conveyed through the media can be captured by students and tested in the teaching and learning process to see the practicality of using the Learning Management System (LMS). Learning Management System (LMS) is software that can automate the administration of training. LMS uses web-based technology to communicate, collaborate, learn, transfer knowledge, and learn to add value to students (Muhammad, 2017). The LMS software is made to carry out teaching and learning activities which include an attendance column, a discussion room, an assessment column as needed, and a response column so that the involvement of students in participating in learning can be monitored by the teacher. LMS is made through four stages as follows; (Wibowo, et al., 2014).

- 1) Designing the system design, including the design of templates, databases, and flowcharts.
- 2) Perform coding with the PHP programming language.
- 3) Installation on the hosting server.
- 4) Fill in the teaching materials on the LMS.

CONCLUSION

The pandemic period is a condition where the incidence of disease outbreaks has spread globally. According to the World Health Organization (WHO), something is called a pandemic when the occurrence of the disease has spread throughout the world beyond limits. The massive spread of the coronavirus has resulted in all human activities being at home. Face to face in every learning activity becomes learning that takes place at home (BDR) because it is to avoid exposure to virus transmission which is increasingly massive from time to time. The process of teaching and learning activities must continue and students should not lose their rights in learning. Schools as educational institutions must respond quickly to the phenomenon of the COVID-19 outbreak by constantly trying so that the learning process can be carried out effectively. The government in this case, the minister of education, has established an education policy amid a pandemic by issuing circular letter No. 15 of 2020 regarding guidelines for implementing learning from home (BDR) during an emergency period for the spread of Corona Virus Disease (Covid 19). To fulfill the rights of students to obtain educational services during the emergency spread of the coronavirus, education is carried out through the distance learning program (PJJ). Learning methods developed during the distance learning process can be done using online and offline learning methods.

REFERENCES

- Ali, M. D. (2018). *Islamic education*. Bandung: Raja Grafindo Persada.
- Baharun, H. (2016). DEVELOPMENT OF PAI-BASED LEARNING MEDIA ENVIRONMENT THROUGH THE ASSURE MODEL. *Scholar* Vol. 14 No. 2. 231-246.
- Darmansah. (2010). *Fun Learning Strategies with Humor*. Jakarta: Bumi Aksara
- Fajrussalam, H., Winata, K.A., Solihin, I., Yuliati, Q. Z. (2020). ISLAMIC BOARDING SCHOOL INNOVATION RAMADHAN IN IMPROVING THE SPIRITUAL INTELLIGENCE OF STUDENTS IN THE TIME OF THE COVID-19 PANDEMIC. *EduTeach: Journal of Education and Learning Technology* Volume 1. No. 2. 1-10
- Fannie, R.D., & Rohati (2014). DEVELOPMENT OF STUDENT WORKSHEETS (LKS) BASED ON POE (Predict, Observe, Explain) ON LINEAR PROGRAM MATERIALS CLASS XII SMA. *Journal Sainmatika*. Vol 8 No.1. 96-109.
- Fatimah and Sari. (2018). INTERNAL LEARNING & LEARNING STRATEGIES IMPROVING LANGUAGE SKILLS. PEN LITERATURE: *Journal of PBSI* Volume 1 No. 2. 108-113.
- Gunawan, R.H., Rahadian, D., Purwanti, Y. (2019). MAKING ATTENTION BASED ON ANDROID USING METHOD WATERFALL FOR INFORMATION TECHNOLOGY EDUCATION STUDY PROGRAM IPI GARUT. *GUNAHUMAS Jurnal Kehumasan*. Volume 2. Nomor 1. 318-328.
- Handarini, O.I. (2020). Online Learning as a Study from Home (SFH) Effort during the Covid 19 Pandemic. *Journal of Office Administration Education (JPAP)* Volume 8. Number 3. 496-503.
- Handayani, R.T., Arradini, D, Darmayanti, A.T., Widiyanto, A., and Atmojo, T.R. (2020). COVID-19

-
- PANDEMIC. THE BODY Immune RESPONSE AND HERD IMMUNITY. *Scientific Journal of Permas: Scientific Journal of STIKES Kendal* Volume 10 No 3. Pages 373-380
- Ismanto, E., Novalia, M., Herlandy, P.B. (2017). UTILIZATION OF SMARTPHONE ANDROID AS A LEARNING MEDIA FOR TEACHERS OF SMA NEGERI 2 CITY OF PEKANBARU. *JOURNAL FOR YOUR NATION* VOL. 1, NO.1 42-47.
- Ministry of Education and Culture. (2017). *Syllabus Model for Islamic Education and Good Behavior in SMA, MA, SMK and MAK*. Jakarta.
- Ministry of Education and Culture. (2020). *LEARNING GUIDE WITH LEARNING PATTERNS FROM HOME (BDR) DIKMEN TEACHER PARTNERSHIP PROGRAM*. Jakarta
- Muhammad, T. (2017). LEARNING MANAGEMENT SYSTEM DESIGN USING THE CONCEPT OF COMPUTER-SUPPORTED COLLABORATIVE LEARNING. *Jurnal P R O D U K T I F*. Vol 1 Edition. 35-63
- Minister of Religion Regulation Number 3 of 2012
- Nidhomuddin, M.D.Z.F. (2018). IMPLEMENTATION OF LEARNING ETHICS IN EDUCATIONAL PERSPECTIVE ISLAM IN THE STUDENTS OF THE CASE STUDY RELIGIOUS CLASS PROGRAM AT MTsN 2 KEDIRI CITY. *Intellectual: Journal of Islamic Education and Studies*. Volume 8. Number 3. 291-302.
- Rambe, R.N.K. (2018). APPLICATION OF THE INDEX CARD MATCH STRATEGY FOR IMPROVING STUDENT LEARNING OUTCOMES IN INDONESIAN CURRENT. *JOURNAL Tarbiyah*. Vol. 25, No. 1. 93-123
- Rusmin M. B. (2017). CONCEPTS AND OBJECTIVES OF ISLAMIC EDUCATION. *Journal of Tarbiyah* Volume VI. Number 1. 72-80.
- Rochmah, S.T., and Sa'diyah, R. (2017). PAI Learning Strategies for Tuna Students Grahita Early Grade Elementary School at Special Elementary School (SDLB) Level I Supervisor Cilandak Lebak- Bulus South Jakarta. *BELAJEA: Journal of Islamic Education*. Vol. 2. No. 01. 35-54.
- Subekti, H.A, Nubaiti, Masilawati, and Fitria, H. (2020). VIDEO UTILIZATION CONFERENCE AS INTERACTIVE LEARNING MEDIA ON PRODUCTIVE COURSES IN VOCATIONAL SECONDARY SCHOOL. *PROCEEDING OF NATIONAL SEMINAR EDUCATION POSTGRADUATE PROGRAM AT THE UNIVERSITY OF PGRI PALEMBANG* 10. 427-437
- Su'dadah. (2014). POSITION AND OBJECTIVES OF ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION IN SCHOOL. *Journal of Education*. Vol. II No. 2.
- Triwardhani, Trigartanti, W., Rachmawati, and Putra, R.P. (2020). Teacher Strategy in building Communication with Parents of Students in Schools. *Journal of Communication Studies*. Volume 8. No. 1. 99-113.
- Wibowo, A.T., Akhlis, I., and Nugroho, S.E. (2014). Development of LMS (Learning Management System) Web-Based to Measure Concept Understanding and Character of Students. *Scientific Journal of Informatics* Vol. 1. No. 2. 127-137