

PENGGUNAAN VARIASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENSTIMULUS SIKAP AKTIF SISWA KELAS 5B SELAMA PEMBELAJARAN JARAK JAUH

Christina Dwi Aryanti¹, Henni Sitompul²

¹Sekolah Lentera Harapan Sangahe

²Universitas Pelita Harapan

Email: ca80012@student.uph.edu

ABSTRACT

Teacher and student interactions are necessary for learning, especially during Distance Learning. The ideal circumstances that are expected are that students can take an active role in the following learning, but it is a fact found in the practice of teaching that the characteristics of the less-active students remain. Based on the background of the problem, the writing of this final task is intended to outline the application of a variety of learning media to stimulate the activation of class 5B students during the PJJ. A variety of learning media is a solution that can be used to address the student activation problem. The variety of learning media becomes an effective tool for stimulating a student's active attitude during synchronous and asynchronous sessions. The study uses descriptive qualitative methodologies. The conclusion drawn in this writing is that a variety of learning media effectively stimulates the activation of class 5B students during the PJJ. The advice that can be given to teachers is to use the right tools to assist in controlling the work, especially in the asynchronous session. In addition, teachers can also evaluate the use of learning media based on a journal of reflection filled out by students.

Keywords: *Variation of the learning media, student activeness, the role of teachers, Distance Learning Education*

ABSTRAK

Interaksi guru dan siswa sangat diperlukan dalam proses pembelajaran khususnya selama Pembelajaran Jarak Jauh. Keadaan ideal yang diharapkan adalah siswa dapat berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran, namun fakta yang didapatkan ketika melakukan praktik mengajar adalah masih ditemukannya karakteristik siswa yang kurang aktif. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka penulisan paper ini bertujuan untuk memaparkan penerapan variasi media pembelajaran untuk menstimulasi keaktifan siswa kelas 5B selama mengikuti PJJ. Penggunaan variasi media pembelajaran menjadi solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah keaktifan siswa. Variasi media pembelajaran menjadi sarana yang efektif untuk menstimulus sikap aktif siswa selama mengikuti pembelajaran baik dalam sesi synchronous maupun sesi asynchronous. Kajian ini menggunakan metodologi kualitatif deskriptif. Kesimpulan yang diperoleh dalam tulisan ini adalah penerapan variasi media pembelajaran efektif untuk menstimulasi keaktifan siswa kelas 5B selama PJJ. Adapun saran yang dapat diberikan bagi guru adalah memanfaatkan tools yang tepat untuk membantu proses pengawasan pengerjaan tugas khususnya dalam sesi asynchronous. Selain itu guru juga bisa mengevaluasi penggunaan media pembelajaran berdasarkan jurnal refleksi yang diisi oleh siswa.

Kata Kunci: *Variasi Media Pembelajaran, Keaktifan Siswa, Peran Guru, Pembelajaran Jarak Jauh*

PENDAHULUAN

Pembelajaran jarak jauh (PJJ) masih menjadi alternatif aktivitas kegiatan belajar mengajar sampai saat ini. Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Kemendikbud

mengatakan bahwa pandemi saat ini telah memberikan tantangan bagi kaum akademisi terkait penggunaan teknologi, bukan hanya tentang penyampaian pengetahuan tapi juga memastikan apakah pembelajaran tetap beroperasi dengan baik (Hendayana, 2002).

Pandemi yang terjadi sekarang ini telah memberikan gambaran mengenai dunia pendidikan di masa depan melalui dukungan teknologi. Tantangan yang terus hadir membuat para pendidik memiliki kesempatan untuk memaksimalkan penggunaan teknologi agar siswa tetap menjadi kompeten di abad ke-21.

Yuangga & Sunarsi (2020) dalam jurnalnya menuliskan bahwa PJJ tidak terlepas dari kelemahan yaitu kurangnya interaksi antara pendidik dan peserta didik. Dengan minimnya interaksi yang terbangun, dikhawatirkan bisa memperlambat values atau makna dari proses pembelajaran yang dilaksanakan. Sejalan dengan hal ini Andriani, Subandowo, Karyono, & Gunawan (2021) mengungkapkan bahwa pelaksanaan PJJ kurang menciptakan interaksi sosial dalam proses pembelajarannya. Hilangnya interaksi tersebut dapat mengidentifikasi adanya kemunduran proses akademik atau yang biasa disebut dengan learning loss. Guru harus bisa membuat PJJ berjalan seefektif mungkin (Aji, 2020). Guru merupakan salah satu figur yang bertanggung jawab atas kemajuan pendidikan di Indonesia. Berdasarkan tanggung jawab tersebut, guru diharapkan memberikan kontribusi yang besar dalam menyalurkan kecakapan dan kemahirannya saat berkecimpung di dunia pendidikan.

Observasi dilakukan selama sesi synchronous, namun tingkat keaktifan yang ditunjukkan oleh siswa masih dirasa belum maksimal. Melihat bahwa sesi synchronous masih menunjukkan keaktifan yang minim, maka munculah kekhawatiran akan keaktifan

siswa ketika menjalani pembelajaran di sesi asynchronous. Berdasarkan hasil data yang diperoleh selama observasi, guru harus bisa menemukan solusi untuk tetap mendorong keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran. Selama PJJ respons yang diberikan siswa dalam mengikuti pembelajaran sangat berperan penting (Simanjuntak & Kismartini, 2020). Keaktifan siswa dapat dijumpai dalam wujud perilaku-perilaku dan perasaan antusias yang muncul ketika mengikuti pembelajaran. Menurut Yanto (2019), pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik materi yang disampaikan dalam mendorong kualitas dan keberhasilan sebuah pembelajaran.

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang diangkat dalam tulisan ini adalah bagaimana penggunaan variasi media pembelajaran dapat membantu guru untuk menstimulus sikap aktif siswa kelas 5B selama mengikuti PJJ. Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penulisan paper ini bertujuan untuk memaparkan penggunaan variasi media pembelajaran dalam menstimulus sikap aktif siswa kelas 5B selama PJJ baik dalam sesi *synchronous* maupun *asynchronous*.

TINJAUAN LITERATUR

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang terbangun antara pendidik dan peserta didik yang terhubung pada sumber belajar tertentu. Pembelajaran dan sumber belajar adalah dua hal yang saling berhubungan karena keduanya adalah aktivitas paling esensial dalam

pendidikan (Hanafy, 2014). Sinar (2018) mendefinisikan keaktifan sebagai kegiatan atau sikap aktif yang ditunjukkan oleh siswa yang dapat dilihat dari kesungguhan hati mereka dalam belajar. Menurut Dimiyati & Mujiono (2009), keaktifan belajar siswa adalah proses pembelajaran yang mengacu pada pengoptimalisasian aspek intelektual dan emosional serta melibatkan fisik siswa. Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa merupakan kegiatan fisik ataupun psikis yang terjadi selama proses kegiatan belajar mengajar untuk membangun suasana kelas yang kondusif, sehingga keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat tercapai. Indikator keaktifan siswa menurut Sudjana (2012) diuraikan dalam beberapa hal, seperti: 1) mengerjakan tugas belajarnya; 2) berperan serta dalam memecahkan permasalahan; 3) memiliki inisiatif dalam bertanya; 4) berupaya mencari informasi dari sumber lain untuk menjawab permasalahan yang dihadapi; 5) memenuhi tugas ataupun diskusi kelompok yang diberikan; 6) mampu mengukur kemampuan diri; 7) menggunakan ilmu atau pengetahuan yang didapat untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Media dalam dunia pendidikan dipahami sebagai instrumen yang sangat vital dalam keberhasilan proses pembelajaran.

Penggunaan media dapat menambahkan informasi dengan cara-cara yang bervariasi serta meningkatkan kualitas dan kuantitas pesan yang akan disampaikan. Dalam dunia pendidikan kata media diartikan sebagai media pembelajaran. Menurut Adam & Syastra

(2015), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berbentuk fisik maupun teknis yang digunakan untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran kepada siswa supaya mempermudah tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar mampu memberikan pengalaman yang nyata karena seluruh indra dan pikiran akan ikut bekerja (Pakpahan, et al., 2020). Jika dilihat dari segi manfaatnya, Karo-Karo & Rohani (2018) menuliskan kelebihan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Alat untuk menumbuhkan motivasi belajar karena dapat menciptakan suasana kelas yang lebih menarik minat dan perhatian siswa
2. Pemanfaatan media pembelajaran akan menciptakan motivasi belajar karena akan menimbulkan peningkatan perhatian siswa dengan interaksi yang terbangun didalamnya.
3. Peserta didik tidak menjadi mudah bosan karena metode yang digunakan akan lebih bervariasi.
4. Lebih banyak kegiatan belajar yang bisa dilakukan oleh peserta didik sesuai dengan aktivitas yang dirancangkan.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bervariasi berpengaruh kepada tingkat motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, mencegah kebosanan, dan memperkuat pemahaman siswa akan materi yang dijelaskan. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif berdasarkan strategi pemilihan yang benar

dapat menolong siswa untuk aktif mengikuti proses pembelajaran dikelas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan menggunakan metodologi kualitatif deskriptif dengan dukungan bukti data pribadi portfolio praktik pengalaman lapangan (PPL) 2. Subjek penelitian adalah 27 siswa-siswi SD kelas 5 di salah satu sekolah swasta di Tangerang dalam mata pelajaran Tematik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian mengenai teknik pembelajaran berujung kepada pembagian metode pembelajaran jarak jauh yaitu synchronous dan asynchronous (Amadea & Ayuningtyas, 2020). Untuk menciptakan pembelajaran jarak jauh yang efektif, kedua metode ini bisa digunakan secara terpisah atau bahkan penggabungan dari keduanya sesuai dengan kebutuhan yang siswa perlukan untuk menghasilkan outcome yang maksimal.

Tabel 1. Data Jadwal Mata Pelajaran Tematik kelas 5B

Hari	Metode Pembelajaran	Alokasi Waktu (1 JP = 30 menit)
Senin	<i>Asynchronous</i>	4 JP
Selasa	<i>Asynchronous</i>	5 JP
Rabu	<i>Synchronous</i> <i>Asynchronous</i>	3 JP 2 JP
Kamis	<i>Asynchronous</i>	2 JP
Jumat	<i>Asynchronous</i>	4 JP

Berdasarkan pengalaman mengajar yang telah dilakukan dikelas 5B, sesi asynchronous yang dilakukan jauh lebih banyak jika dibandingkan dengan sesi synchronous seperti jadwal mata pelajaran yang tertera diatas. Dengan pembagian tersebut, guru merasa kesulitan

untuk menstimulus sikap aktif siswa di dalam kelas. Banyaknya pembelajaran yang dilakukan secara asynchronous membuat guru kesulitan untuk berinteraksi dengan siswa dalam waktu yang bersamaan. Selain itu guru juga mengalami kesulitan untuk mengawasi jalannya pembelajaran berdasarkan instruksi yang diberikan. Baik pembelajaran yang dilakukan dalam sesi synchronous maupun asynchronous masih ditemukan indikator siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran, seperti kurang berantusias dalam melakukan tanya jawab, kurang responsif dalam memberikan tanggapan, dan belum mandiri dalam menyelesaikan tugas belajarnya.

Susanto (2013) dalam bukunya menuliskan bahwa pembelajaran dapat dikatakan berhasil dan bermakna asalkan sebagian besar siswa dapat terlibat aktif selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa kondisi kelas 5B pada mata pelajaran Tematik selama PJJ masih kurang berhasil. Berdasarkan data yang didapatkan menunjukkan kurangnya keaktifan dan inisiatif siswa untuk bisa mandiri selama proses pembelajaran. Sesi synchronous merupakan pengalaman belajar yang bersifat langsung atau real time yang seharusnya dapat dijadikan pengalaman berharga bagi siswa karena dapat langsung menyampaikan gagasan atau pertanyaan serta memperoleh umpan balik secara langsung dari guru yang bersangkutan.

Selama mengajar di kelas 5B, guru berusaha mencari solusi untuk menstimulasi keaktifan siswa. Upaya yang dilakukan adalah

menerapkan variasi media pembelajaran yang dirancang berdasarkan target dan tujuan pembelajaran.

Tabel 2. Variasi Media Pembelajaran yang Diterapkan di Kelas 5B

Hari	Metode Pembelajaran	Jenis Media Pembelajaran
Senin, 9 Agustus 2021	<i>Asynchronous</i>	<i>Microsoft Teams</i>
Selasa, 10 Agustus 2021	<i>Asynchronous</i>	<i>Microsoft Teams</i>
Kamis, 12 Agustus 2021	<i>Asynchronous</i>	<i>Microsoft Teams</i>
Jumat, 13 Agustus 2021	<i>Synchronous</i>	<i>Microsoft Teams, PPT dan Kahoot!</i>
Rabu, 25 Agustus 2021	<i>Synchronous</i>	<i>Microsoft Teams, PPT, dan Video Pembelajaran</i>

Penerapan variasi media pembelajaran seperti tabel 2 bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam mata pelajaran Tematik. Dalam seminggu siswa kelas 5B akan menyelesaikan satu sistem yang bekerja pada tubuh makhluk hidup, oleh sebab itu tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dari hari Senin sampai Jumat akan terus berkesinambungan.

Tabel 3. Data Keaktifan Siswa terhadap Penerapan Variasi Media Pembelajaran

Jenis Media Pembelajaran	Bentuk Respons Siswa
<i>Microsoft Teams (HandOut Tematik)</i>	<ul style="list-style-type: none"> Siswa aktif membalas postingan dengan jawaban "oke Bu" atau "baik Bu" Beberapa siswa yang merasa kebingungan langsung menuliskan pertanyaan dibawah kolom komentar postingan yang dibuat

<i>Microsoft Teams (Artikel)</i>	<ul style="list-style-type: none"> Siswa aktif menyampaikan <i>progress</i> pengerjaan dan pengumpulan kepada guru
<i>Microsoft Teams (Studi Kasus)</i>	<ul style="list-style-type: none"> Siswa sangat berantusias melaksanakan diskusi di kelompok <i>care grup</i> masing-masing Semua siswa setidaknya memberikan pendapat sebanyak 1 kali di grupnya masing-masing Siswa berani bertanya kepada guru saat tidak menemukan jawaban atau saat hasil diskusinya tidak berjalan dengan baik
PPT dan <i>Kahoot!</i>	<ul style="list-style-type: none"> Ditemukan lebih dari 5 siswa yang aktif bertanyasepanjang penjelasan yang dilakukan oleh guru Siswa sangat berantusias dalam mengikuti kuis bahkan merasa jumlah soal yang diberikan kurang banyak Siswa akan bersorak ketika mendapat jawaban benar dan mengeluh saat memilih jawaban yang salah
PPT dan Video Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Siswa sangat bersemangat untuk mengetahui lebih detail mengenai materi yang dijelaskan Ditemukan lebih dari 3 siswa yang bersedia menceritakan pengalamannya akan jenis penyakit sistem peredaran darah

Menurut (Chandrawati, 2010) ada 4 komponen penting untuk membangun budaya belajar, yaitu : (1) siswa diminta untuk mandiri dalam mengatur diri sendiri dengan hal-hal yang sekiranya membantu memotivasi dirinya dalam belajar, (2) guru dapat memfasilitasi dan mengembangkan keterampilan, pengetahuan, serta memahami segala kebutuhan yang siswa

butuhkan, (3) memfasilitasi pembelajaran yang kreatif, dan (4) menyediakan media pembelajaran yang memadai.

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan variasi media pembelajaran sangat efektif untuk menstimulasi keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran baik untuk sesi synchronous maupun asynchronous. Agar tujuan pembelajaran tetap bisa tercapai selama PJJ, maka guru harus bisa mengatasi segala kelemahan khususnya dalam hal keaktifan siswa (Prasetyo & Abduh, 2021). Dengan diterapkannya variasi media pembelajaran maka siswa tidak akan merasa bosan sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama

mengikuti kelas daring sesuai dengan ritme pembelajaran yang telah direncanakan.

KESIMPULAN

Interaksi dan komunikasi yang terbatas antara guru dan siswa dalam menjalani pembelajaran jarak jauh (PJJ) berdampak besar terhadap keaktifan siswa. Untuk mengatasi hal tersebut dibutuhkan suatu solusi yang dapat menstimulasikan keaktifan siswa. Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa penerapan penggunaan variasi media pembelajaran dinyatakan efektif untuk menstimulasi keaktifan siswa baik dalam sesi synchronous maupun asynchronous.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3(2), 78-90.
- Aji, R. H. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *Jurnal Sosial & Budaya Syar-i*, 7(5), 394-402.
- Amadea, K., & Ayuningtyas, M. D. (2020). Perbandingan Efektivitas Pembelajaran Sinkronus dan Asinkronus pada Materi Program Linear. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 111-120.
- Andriani, W., Subandowo, M., Karyono, H., & Gunawan, W. (2021). Learning Loss dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Corona. *SNASTEP (Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran)*, 484-501.
- Chandrawati, S. R. (2010). Pemanfaatan E-Learning dalam Pembelajaran. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 8(2), 172-181.
- Debora, K., & Han, C. (2020). Pentingnya Peranan Guru Kristen dalam Membentuk Karakter Siswa dalam Pendidikan Kristen : Sebuah Kajian Etika Kristen. *Journal of Theology and Christian Education*, 2(1), 1-14.
- Dimiyati, & Mujiono. (2009). *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2009). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan*, 17(1), 66-79.
- Hendayana, Y. (2002, Oktober 28). *Tantangan Dunia Pendidikan di Masa Pandemi*. Retrieved September 5, 2021, from <https://dikti.kemdikbud.go.id/kabar-dikti/kabar/tantangan-dunia-pendidikan-di-masa-pandemi/>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM : Jurnal Pendidikan & Matematika*, 7(1), 91-96.
- Knight, G. R. (2018). *Fisafat & Pendidikan : Sebuah Pendahuluan dari Perspektif Kristen*. Jakarta: Universitas Pelita Harapan.

- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P., Mawati, A. T., Wagi, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., et al. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Pour, A. N., Herayanti, L., & Sukroyanti, B. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick terhadap Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan : e-Saintika*, 2(1), 36-40.
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar melalui Model Discovering Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717-1724.
- Proios, M., & Proios, I. (2015). Christianity as A Source Ethics. *Journal of Research in Applied Sciences*, 2(1), 15.
- Purwono, J., Yatmini, S., & Anitah, S. (2014). Penggunaan Media Audio Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 127-144.
- Simanjuntak, R. (2018). Pentingnya identitas dan Integritas Seorang Guru Kristen. *Jurnal Teologi Sanctum Domine*, 6(2), 45-58.
- Simanjuntak, S. Y., & Kismartini. (2020). Respon Pendidikan Dasar terhadap Kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh Selama Pandemi Covid-19 di Jawa Tengah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(3), 308-316.
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning*. Yogyakarta: Deepublish .
- Sudjana, N. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suryani, R. d. (2007). Variasi Media dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Sains. *Forum Kependidikan*, 26(2), 120-126.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Telaumbanua, A. (2020). Implementasi Konsep Pengajaran Tuhan Yesus Kristus pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Teologi Rahmat*, 6(1), 27-39.
- Yanto, D. T. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK : Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75-82.
- Yuangga, K. D., & Sunarsi, D. (2020). Pengembangan Media dan Strategi Pembelajaran untuk Mengatasi Permasalahan Pembelajaran Jarak Jauh di Pandemi Covid-19. *Jurnal GuruKita*, 4(3), 51-58.

PERAN GURU DALAM MENGELOLA PEMBELAJARAN DARING DENGAN MENGGUNAKAN MODEL *FLIPPED CLASSROOM*

Author(s): [Eben Hezer Zega, Kurniawati Martha]
[Universitas Pelita Harapan]

Email: [Kurniawati.martha@uph.edu]

ABSTRACT

Online learning during the pandemic is a challenge for the teacher's role in pursuing learning management that can shape the students to be followers of Christ that are mature, skilled, and ready to serve God. A practice in a Christian school shows that online learning is less active, interactive, and fun, moreover the students are less enthusiastic, perceptive, initiative, and responsive. The researcher's solution is to apply the flipped classroom model in managing online learning. The purpose of the study is to explain the importance of the teacher's role in managing online learning and to explain the efforts of Christian teachers to make online learning effective using the flipped classroom model. The research methodology used is descriptive qualitative by utilizing the Field Experience Practicum portfolio/ PPL 2 as an instrument and research data supported by literature studies. In principle, Christian teachers must understand the concept of self and the students who are taught as the image of God who has been redeemed in Christ, along with the role which is also the mandate to manage learning which is reflected in the effort to implement the flipped classroom model. The teaching practices that were carried out by the teacher five times show that the implementation of the flipped classroom model can help the teacher in carrying out the role of managing online learning. In a more effective application, teachers are advised to know students holistically and continue to develop themselves, so that they can support good learning management.

Keywords: *Online Learning, Learning Management, Teacher's Role, Flipped classroom Model.*

ABSTRAK

Pembelajaran daring selama pandemi menjadi tantangan bagi peran guru dalam mengupayakan pengelolaan pembelajaran yang dapat membentuk murid menjadi pengikut Kristus yang dewasa, terampil, dan siap melayani Allah. Praktik di sebuah sekolah Kristen menunjukkan pembelajaran daring yang kurang aktif, interaktif, dan menyenangkan, serta murid yang kurang antusias, tanggap, inisiatif, dan responsif. Solusi yang diberikan peneliti adalah penerapan model *flipped classroom* dalam mengelola pembelajaran daring. Tujuan penelitian adalah untuk memaparkan pentingnya peranan guru dalam pengelolaan pembelajaran daring serta memaparkan upaya guru Kristen dalam mengaktifkan pembelajaran daring menggunakan model *flipped classroom*. Metodologi penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan memanfaatkan portofolio Praktik Pengalaman Lapangan/ PPL 2 sebagai instrumen dan data penelitian dengan didukung studi literatur. Secara prinsip, guru Kristen harus memahami konsep diri dan murid yang diajar sebagai gambar Allah yang telah ditebus di dalam Kristus, beserta peranan yang sekaligus adalah mandat untuk mengelola pembelajaran yang tercermin dalam upaya implementasi model *flipped classroom*. Praktik mengajar yang dilakukan guru sebanyak lima kali, menunjukkan implementasi model *flipped classroom* mampu menolong guru dalam mengerjakan peran pengelolaan pembelajaran daring. Pada penerapan yang lebih efektif, guru disarankan mengenal murid secara holistik dan terus mengembangkan diri, sehingga dapat mendukung pengelolaan pembelajaran yang baik.

Kata Kunci: *Pembelajaran daring, Pengelolaan pembelajaran, Peran guru, Model flipped classroom.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran daring merupakan proses belajar mengajar berbasis internet dan teknologi. Kualitasnya didukung kemampuan pengelolaan guru dalam merancang, memfasilitasi, mengatur, dan mengorganisasi

pembelajaran (Korpershoek et al., 2014; Slameto, 2020). Dunia Pendidikan termasuk melalui pembelajaran daring, berperan dalam membekali murid dengan berbagai keterampilan abad 21 untuk menghadapi tantangan zaman teknologi kini (Yue, 2019).

Observasi peneliti menunjukkan pengembangan murid secara utuh (afektif, kognitif, dan psikomotorik) tidak terwujud dalam pembelajaran daring. Murid cenderung pasif, kurang responsif, kurang inisiatif, serta tidak antusias. Jawaban murid selama diskusi juga didapati kurang lengkap dan atau tidak tepat menunjukkan kurangnya pemahaman murid. Murid cenderung lalai untuk mengerjakan dan mengumpulkan Pekerjaan Rumah (PR). Murid juga didapati tidak terampil ketika pembelajaran melibatkan penggunaan *website* seperti Mentimeter. Jadi, pembelajaran daring diupayakan mampu mengembangkan murid menjadi dewasa dan terampil di peradaban digital saat ini.

Harus diakui kendala teknis turut menghambat efektivitas pembelajaran daring. Gangguan pada perangkat, koneksi internet, dan *platform* (Microsoft Teams dan *website*) menghambat kelancaran pembelajaran daring. Kuantitas murid juga terlalu banyak, yaitu 55 murid, gabungan kelas 8.1 dan 8.2, juga menyulitkan guru dalam melibatkan semua murid. Kendala teknis perlu menjadi perhatian guru dalam mengelola pembelajaran daring.

Pemaparan di atas menunjukkan perlunya tindakan pengelolaan yang tepat dalam mengupayakan kualitas pembelajaran daring. Pendidikan Kristen memandang fenomena sebagai realitas natur manusia sebagai gambar Allah yang telah terdistorsi dosa (Hoekema, 2009). Murid tidak mampu merespons Allah dengan tepat sehingga menjadi pembelajar pasif, tidak responsif dan inisiatif, serta tidak bertanggungjawab, sehingga guru harus benar-

benar serius dalam mengelola pembelajaran yang dapat merestorasi dan menolong siswa menemukan identitas dirinya di dalam Kristus (Knight, 2009; Van Brummelen, 2009). Guru Kristen harus memahami dan melakukan perannya sebagai penatalayanan dengan upaya merancang, menyiapkan, dan mengorganisasi pembelajaran termasuk di saat pembelajaran daring agar pembelajaran menjadi bermakna.

Peneliti mengefektifkan pengelolaan pembelajaran dengan model *flipped classroom*. Model ini membalik kelas konvensional, yaitu sebelum kelas (*pre-class*) untuk penyampaian konten melalui media, selama kelas (*in-class*) untuk mengembangkan pemahaman, dan sesudah kelas (*out of class*) untuk pendalaman (Wulandari, 2020). Pada penelitian Isnainita et al., (2021), model ini mampu meningkatkan hasil belajar secara progresif, dari pembelajaran berkualitas baik menjadi sangat baik. Guru Kristen perlu menyadari peran pengelolaan ini dengan bijak memutuskan aktivitas belajar, memerhatikan kendala yang ada, serta mengupayakan pengembangan murid menjadi Kristen dewasa dan terampil.

Model *flipped classroom* diharapkan dapat menolong guru untuk mengelola pembelajaran daring. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Bagaimana peranan guru Kristen dalam mengelola pembelajaran daring dengan menggunakan model *flipped classroom* ? Tujuan penelitian adalah memaparkan pentingnya peranan guru dalam pengelolaan pembelajaran daring serta memaparkan upaya guru Kristen dalam mengefektifkan pembelajaran daring model *flipped classroom* .

TINJAUAN LITERATUR
Pengelolaan Pembelajaran Daring

Pengelolaan pembelajaran adalah upaya guru mengatur, mengendalikan, dan mengorganisasi pembelajaran agar efektif dan efisien (Pradnyantika et al., 2018). Pengelolaan ini dimulai dari tahap merencanakan dan memikirkan perangkat ajar, melaksanakan perencanaan, serta evaluasi dan refleksi secara menyeluruh (Efriza et al., 2018).

Table 1 Indikator Pengelolaan Pembelajaran yang ideal.

No	Indikator
1	Komitmen guru melakukan peran pengajaran (Warsono & Hariyanto, 2012).
2	Pembelajaran aktif dan interaktif (Kurni & Susanto, 2018)
3	Murid mengonstruksi pemahamannya dari sumber belajar (Kurni & Susanto, 2018)
4	Murid berkonsentrasi dan termotivasi mengikuti pembelajaran (Winata, 2021)
5	Murid memajemen pembelajarannya secara efektif dan bertanggung jawab (Warsono & Hariyanto, 2012)
6	Pembelajaran memuat pembekalan keterampilan abad 21 (Yue, 2019).
7	Lingkungan belajar nyaman melalui interaksi dan aktivitas pembelajaran (Purnama et al., 2021).
8	Tersedianya sarana pembelajaran yang mendukung (Warsono & Hariyanto, 2012)

Pembelajaran daring berbasis teknologi digital, jaringan internet, dan tidak terbatas tempat dan waktu, sehingga dengan pengelolaan yang tepat diharapkan dapat menolong murid mendapatkan pengalaman belajar yang berkualitas (Firmansyah, 2021). Guru perlu mengelola pembelajaran daring dengan digitalisasi efektif agar pembelajaran menjadi berkualitas dan menolong murid untuk belajar dan dibekali secara optimal.

Model *Flipped classroom*

Model *flipped classroom* merupakan model membalik pembelajaran. Juniantari et

al., (2019) menjelaskan model ini sebagai sistem terbalik dari kelas tradisional, di mana kegiatan yang biasa dilakukan selama kelas, dibalik menjadi kegiatan sesudah kelas, demikian sebaliknya. Menurut Agustini (2021), model ini mengondisikan murid untuk memelajari terlebih dahulu materi sebelum pembelajaran dari media atau instruksi yang disediakan. Guru menyediakan bahan belajar, seperti PowerPoint, *worksheet*, video, dan lainnya dengan tetap mendorong murid mengeksplorasi bahan belajar lain. Murid diharapkan mengikuti aktivitas selama kelas dalam keadaan siap karena sudah membangun pemahaman sendiri sebelumnya. Guru dapat mentransformasi sesi kelas menjadi pusat pembelajaran dan keterlibatan melalui berbagai aktivitas pembelajaran (Lawrence et al., 2020). Jadi, guru harus merencanakan dan merancang pembelajaran, menyiapkan sumber belajar, membagikan kepada murid untuk dipelajari sebelum kelas, melaksanakan perencanaan, serta melakukan refleksi pembelajaran dan menyusun perbaikan/ modifikasi yang diterapkan selanjutnya (Patandean & Indrajit, 2021). Model *flipped classroom* menolong guru mendesain dan menyiapkan pembelajaran, di mana sebelum kelas untuk penyampaian konten dan selama kelas untuk memantapkan pemahaman murid melalui berbagai aktivitas yang mendorong keterlibatan. Tabel berikut adalah manfaat penerapan model ini (Lawrence et al., 2020; Rusnawati, 2020).

Table 2 Manfaat Penerapan Model *Flipped Classroom*.

No	Manfaat
----	---------

- 1 Murid terbantu melalui diskusi dengan guru pada topik sulit.
- 2 Meningkatkan interaksi guru dengan murid dan antar murid.
- 3 Dapat menerapkan diferensiasi pembelajaran.
- 4 Menciptakan atmosfer pembelajaran dengan diskusi dan interaksi di dalamnya.
- 5 Dapat mengadaptasikan digitalisasi.
- 6 Murid dapat mengakses sumber belajar, menyesuaikan kecepatan dan kesempatannya belajar, serta bertanya kepada guru kapanpun dan di manapun.
- 7 Guru tetap menyediakan pembelajaran murid ketika berhalangan hadir.
- 8 Dapat mengenal dan berelasi dengan murid serta peduli dan bertindak terhadap kebutuhan dan pergumulan murid.

Penerapan model *flipped classroom* memiliki empat tantangan (Bergmann dan Sams dalam Lawrence et al., 2020). Pertama, konsep pemikiran dan praktik lama, yaitu pengajaran sepenuhnya dikendalikan guru, harus berani ditransformasikan dengan guru memahami peran memfasilitasi pembelajaran murid. Kedua, tuntutan agar guru terampil berteknologi atau beradaptasi dengan digitalisasi pembelajaran yang dikembangkan secara mandiri maupun pelatihan, misalnya pembuatan video pembelajaran. Ketiga, waktu persiapan terbatas, sehingga guru harus mampu manajemen waktu serta didukung sekolah dengan menyediakan waktu persiapan yang cukup bagi guru. Keempat, adanya kebutuhan pelatihan penerapan model ini oleh ahli.

Peran Guru dalam Mengelola Pembelajaran Daring dengan Model *Flipped classroom*

Kemampuan guru melakukan peran pengelolaan menentukan kualitas pembelajaran daring. Asmuni (2020) menunjukkan masalah pembelajaran daring akibat keterbatasan perangkat, koneksi internet, dan kurangnya penguasaan teknologi (*platform* pembelajaran), pembelajaran tidak terkontrol, kurang

penguasaan konten, kurang keterlibatan, dan membosankan. Prawanti dan Sumarni (2020) menganggap pemberian PR membebani murid dan guru selama pembelajaran daring. Peran yang dilakukan guru pada model *flipped classroom* dimulai dari merencanakan dan menyiapkan keseluruhan pembelajaran yang didukung teknologi (Jamilah, 2020). Pelaksanaannya merupakan proses upaya guru mewujudkan *Bloom's Taxonomy* di dalam pembelajaran sebelum kelas, selama kelas, dan sesudah kelas (Wulandari, 2020). Guru memfasilitasi murid belajar mandiri saat *pre-class* dengan penginstruksian dan sumber belajar dan diharapkan mampu mengingat (*remembering*) dan mengerti (*understanding*) materi. Saat *in-class*, guru mengembangkan pemahaman murid melalui aktivitas belajar seperti diskusi, *games*, dan presentasi. Murid diharapkan mampu mengaplikasikan (*applying*) dan menganalisis (*analyzing*) materi. Saat *out of class*, guru mengarahkan murid berefleksi, mengevaluasi (*evaluating*), dan mengerjakan tugas pendalaman yang diharapkan berbasis proyek (*creating*). Sesudah pembelajaran berakhir, guru berefleksi dan mengevaluasi agar dapat memperbaikinya pada pembelajaran ke depannya (Santrock, 2011). Guru Kristen pun harus mengerjakan peran ini secara tepat agar penerapan model ini membantu guru menangani permasalahan pada pembelajaran daring.

Penelitian menunjukkan pembelajaran daring yang menggunakan model *flipped classroom* lebih unggul dari model konvensional dalam mengefektifkan

pembelajaran, menimbulkan konsentrasi dan motivasi belajar murid, serta mengevaluasi murid (Tang et al., 2020). Penerapan model ini secara progresif meningkatkan hasil belajar (Isnainita et al., 2021), minat belajar (Nuraini et al., 2021), keterlibatan dan konstruksi pengetahuan Yen (2020). Pemanfaatan teknologi digital seperti *platform* Edmodo turut mendukung keberhasilan penerapan model ini (Erdemir & Yangın Ekşi, 2019). Penerapan model ini memberi hasil yang semakin baik ketika diterapkan terus-menerus diikuti perbaikan/ modifikasi serta memanfaatkan berbagai *platform* untuk mengefektifkan pembelajaran dan melatih literasi digital.

Penyajian Data Mengenai Masalah Pengelolaan Pembelajaran Daring

Pengelolaan pembelajaran daring masih menjadi tantangan bagi guru, khususnya sejak pandemi covid-19 mewabah. Peneliti menemukan berbagai masalah pengelolaan pembelajaran daring ketika melakukan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di sebuah sekolah Kristen.

Table 3 Masalah Pengelolaan Pembelajaran Daring.

No	Manfaat
1	Murid tidak terlibat selama proses tanya-jawab, di mana murid tidak menanya atau menjawab dan guru harus terus menunjuk murid untuk menjawab dengan memanggil berulang kali hingga murid berespons.
2	Kurang penguasaan konsep. Murid tidak mampu menjawab dan atau jawaban murid tidak lengkap atau tidak tepat, sehingga guru memperbaiki dan menjelaskan ulang. Beberapa kali murid teramati lebih mampu menjawab pertanyaan kontekstual daripada konseptual-teoretis.
3	Murid tidak tanggap, responsif dan interaktif ketika diinstruksikan sesuatu, seperti mengapresiasi murid lain, mengkomunikasikan kendala, dan mengaktifkan kamera.

4	Adanya kendala teknis pada perangkat, jaringan internet, serta pengaturan fitur chat di Teams yang tidak sesuai sehingga murid tidak dapat mengaksesnya.
5	Murid kebingungan dan kurang tanggap ketika pembelajaran melibatkan website, seperti Mentimeter dan Wordwall, serta tidak semua murid berpartisipasi.
6	Murid cenderung lalai mengerjakan dan mengumpulkan PR.
7	Murid tidak pernah berdiskusi kelompok secara virtual, sehingga kesulitan mengikuti instruksi guru terkait diskusi virtual dengan <i>breakout room</i> di Teams. Belum ada upaya melatih keterampilan abad 21, khususnya berkolaborasi dan literasi digital melalui diskusi virtual.
8	Keterbatasan guru melibatkan 55 murid kelas 8, yang adalah gabungan kelas 8.1 dan 8.2 di dalam pembelajaran daring.

Permasalahan pembelajaran daring harus diatasi dengan pengelolaan yang tepat melalui perancangan dan penyiapan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi.

Implementasi Model *Flipped classroom* pada Pengelolaan Pembelajaran Daring

Model pembelajaran *flipped classroom* merupakan pembalikan kelas konvensional. Sebelum kelas, murid mengonstruksi pemahamannya, agar siap mengikuti sesi kelas (*synchronous*) di mana pemahaman murid akan lebih dimantapkan dan diperkaya. Model ini menjadi pedoman, dan pola sistematis bagi guru untuk mengelola pembelajaran (perencanaan, pelaksanaan, refleksi dan evaluasi) yang diimplementasikan ke dalam lima kali pembelajaran daring.

Perencanaan pembelajaran model *flipped classroom* berarti merancang dan menyiapkan pembelajaran sebelum, selama, dan sesudah kelas. Perencanaan ini mempertimbangkan konteks pembelajaran, kebutuhan, kemampuan, dan keunikan murid. Guru mempertimbangkan temuan dan refleksi mengenai kendala teknis dan keterlibatan, kesenjangan kemampuan

berpikir, waktu dan target, serta instruksi. Hal ini memengaruhi guru dalam memutuskan dan menyiapkan perangkat pembelajaran, seperti RPP, materi ajar, aktivitas, metode dan media pembelajaran, serta instrumen penilaian (Pradnyantika et al., 2018). Guru menyiapkan *handout*, video, *worksheet* untuk dipelajari murid sebelum kelas (*asynchronous*). Guru merencanakan kegiatan selama kelas, seperti *me-review* materi, diskusi kelas dan kelompok, peragaan gerakan, bermain sambil belajar, atau mengadakan tes (penilaian). Guru menyiapkan instruksi yang tepat, pertanyaan atau bahan diskusi, dan media seperti PPT, video, *website* (Mentimeter, Kahoot!, Wordwall) yang mendukung pembelajaran selama kelas. Guru juga menyiapkan *link* Google Form untuk refleksi dan tugas yang dikerjakan sesudah kelas. Perencanaan pembelajaran menjadi gambaran pelaksanaan pembelajaran yang diharapkan guru dan perlu komitmen dalam menyiapkannya.

Pelaksanaan pembelajaran model *flipped classroom* menerapkan pembelajaran sebelum, selama, dan sesudah kelas. Sebelum kelas, murid memelajari dan mengeksplorasi materi dari sumber belajar yang disediakan guru untuk membangun pemahamannya. Sesi kelas adalah *synchronous* di Teams yang diisi dengan berbagai aktivitas belajar. Guru menyampaikan agenda pembelajaran, *me-review* dengan tanya jawab, narasi PPT interaktif, dan Wordwall, memotivasi murid, serta mengapresiasi murid yang sudah melakukan aktivitas sebelum kelas. Di bagian inti, dilakukan diskusi kelas dan kelompok, peragaan gerakan, atau belajar dan

bermain. Pada diskusi kelas, murid dapat menjawab dengan tepat. Ketika diskusi kelompok dengan menggunakan *breakout room* di Teams, murid tidak hanya mampu menjawab pertanyaan diskusi, tetapi juga mampu menemukan integrasi dengan ilmu lain dan aplikasi dalam kehidupan serta mampu manajemen agar diskusi kelompok efektif dan sesuai instruksi. Murid juga antusias untuk bermain dan belajar menggunakan Kahoot!. Murid saling berupaya menjawab benar dan cepat agar memperoleh poin besar. Sebagian besar murid dapat menjawab soal yang ditampilkan dengan tepat. Kemampuan berpikir tingkat tinggi dan hasil belajar murid juga membaik, di mana nilai murid bervariasi dari 30-85 pada tes formatif kategori HOTS dan ketika diberikan *worksheet* kategori HOTS setiap murid mendapat nilai 100. Di bagian penutup, murid bersama guru menyimpulkan dan merefleksikan pembelajaran yang juga secara berkelanjutan pada pembelajaran sesudah kelas. Penelitian menunjukkan hasil belajar ketika diterapkan model *flipped classroom* lebih baik daripada ketika model konvensional diterapkan (Rusnawati, 2020). Murid mampu memahami lebih baik dan mampu menyampaikan konsep yang dipahaminya setelah melakukan kegiatan sebelum kelas (Juniantari et al., 2019). Model ini mampu mengaktifkan keterlibatan murid melalui aktivitas, interaksi, dan akses belajar dari sebelum dan selama kelas, dan guru perlu merancang pembelajaran yang menyenangkan dan produktif, memotivasi murid melalui suasana kompetitif di kelas, serta

memungkinkan integrasi teknologi ke pembelajaran (Ayçiçek & Yelken, 2018). Jadi, kemampuan melaksanakan pembelajaran daring dengan model ini memberikan manfaat bagi efektivitas dan kebermaknaan pembelajaran serta pengembangan peran guru.

Guru perlu berefleksi dan mengevaluasi keseluruhan pembelajaran dan memikirkan modifikasi/ perbaikan yang dilakukan selanjutnya (Santrock, 2011). Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan pengelolaan pembelajaran daring menggunakan model *flipped classroom*, serta menyusun solusi dari permasalahan yang ada untuk diterapkan pada pembelajaran selanjutnya. Bagi Mathew et al. (2017), refleksi dan evaluasi seperti siklus, dilakukan untuk perbaikan pembelajaran berikutnya, meskipun terus berulang, namun guru dapat menumbuhkembangkan diri agar pengajaran semakin profesional. Refleksi dan evaluasi efektif menolong guru untuk mengembangkan kemampuan mengelola pembelajaran serta meningkatkan kualitas pembelajaran secara progresif dan signifikan. Tabel berikut adalah deskripsi peneliti terhadap keberhasilan implementasi model *flipped classroom* pada dalam mencapai indikator pengelolaan pembelajaran daring (lih. Tabel 1).

Table 4 Implementasi keberhasilan Model *Flipped classroom* dalam Pembelajaran Daring.

Indikator	Implementasi	Ya	Tidak
1	Guru mengelola pembelajaran dengan merancang dan menyiapkan pembelajaran model <i>flipped classroom</i> , melakukan perencanaan yang terarah,	✓	

2	fleksibel dan terkendali, serta merefleksikan proses pengelolaan pembelajaran. Murid terlibat aktif dan interaktif di dalam proses diskusi, peragaan gerakan, serta bermain dan belajar dengan Kahoot!.	✓
3	Murid mampu menjawab pertanyaan dalam diskusi dengan pemahamannya dari aktivitas sebelum dan selama kelas, serta menemukan integrasi dan aplikasi topik terhadap bidang lain.	✓
4	Konsentrasi murid dapat terlihat dari respons yang tanggap ketika dipanggil atau ditanya dan banyak murid yang cepat dan benar pada saat aktivitas bermain dan belajar. Guru selalu memberikan motivasi dan mengapresiasi murid.	✓
5	Murid mampu melaksanakan aktivitas sebelum kelas sesuai instruksi, dan manajemen diskusi kelompok dari pembagian tugas, dan menemukan dan mendiskusikan solusi pertanyaan yang tersedia.	✓
6	Keterampilan kolaborasi dan pemecahan masalah melalui diskusi kelas dan kelompok, kemampuan berpikir tingkat tinggi melalui penilaian formatif dan <i>worksheet</i> .	✓
7	Guru menyediakan aktivitas seperti peragaan, diskusi kelompok, <i>games</i> Kahoot! agar murid mengalami pembelajaran yang menyenangkan, saling menghargai dan mendengarkan di antara murid ketika proses diskusi.	✓
8	Guru menyediakan media belajar dalam bentuk <i>handout</i> , video, PPT, <i>worksheet</i> , soal-soal.	✓

Implementasi model *flipped classroom* berhasil memenuhi semua indikator pengelolaan pembelajaran yang baik.

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan memanfaatkan portofolio PPL sebagai instrumen atau data penelitian dari kegiatan observasi dan praktik mengajar serta didukung studi literatur. Penelitian dilakukan di Sekolah Lentera Harapan Nias pada kelas 8 dari 27 Juli 2021 sampai dengan 12 Agustus 2021.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Guru memegang peranan penting dalam mengelola pembelajaran daring atau pembelajaran berbasis koneksi internet dan teknologi ini. Kemampuan pengelolaan yang dilakukan guru, mencakup perencanaan, pelaksanaan, serta refleksi dan evaluasi, menentukan keberhasilan dan kualitas pembelajaran daring (Efriza et al., 2018; Santrock, 2011). Pembelajaran yang terkelola dengan baik ditandai dengan guru yang mampu melaksanakan perannya (Warsono & Hariyanto, 2012), pembelajaran berlangsung aktif dan interaktif dengan murid yang mampu mengonstruksi pemahamannya, berkonsentrasi dan termotivasi belajar (Winata, 2021), serta murid mampu memajemen pembelajarannya (Warsono & Hariyanto, 2012). Pembelajaran memuat upaya pembekalan keterampilan abad 21 (Richard Noss dalam Ravenscroft, 2012). Lingkungan belajar juga kondusif dan menyenangkan (Purnama et al., 2021), dengan didukung sarana pembelajaran (Warsono & Hariyanto, 2012). Dari observasi awal dan *Team Teaching* yang dilakukan saat PPL 2 di sebuah sekolah Kristen, dijumpai bahwa pembelajaran daring di kelas 8 kurang dapat dikategorikan sebagai pembelajaran yang

terkelola baik. Pembelajaran tidak menunjukkan suasana belajar aktif, interaktif, dan menyenangkan. Didapati murid cenderung pasif, tidak antusias, tidak tanggap dan tidak memiliki inisiatif. Fenomena ini menunjukkan urgensi peran guru dalam pengelolaan pembelajaran daring yang efektif, menyenangkan dan siswa terlibat aktif di dalamnya.

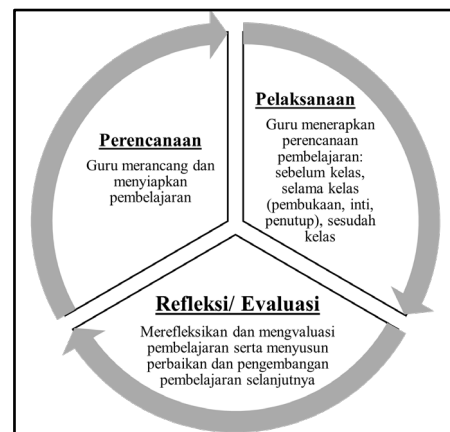
Kitab Kejadian 1:28; 2:15 dan Matusi 28:19-20 mengingatkan guru Kristen untuk menjalankan perannya dengan serius, yaitu dengan mengelola pembelajaran yang mampu menolong murid untuk belajar secara efektif, sehingga murid dapat menemukan panggilan Allah dan menjadi murid Kristus yang setia. Di dalam konteks pendidikan Kristen, guru diberi mandat untuk mengelola pembelajaran murid secara bertanggungjawab, terlebih dalam menolong murid menemukan panggilan Allah dan menyiapkan murid untuk melayani Allah kelak (Van Brummelen, 2009). Manusia sebagai gambar Allah diharapkan mampu melakukan mandat ini (Hoekema, 2009). Pada praktiknya, mandat ini tidak mudah dijalankan karena kejatuhan manusia ke dalam dosa telah membuat manusia menjadi gambar Allah yang terdistorsi seluruh kehidupannya sehingga manusia tidak sepenuhnya mampu merepresentasikan Allah melalui rasio, moral, otoritas, dan kehendaknya. Hal ini membuat manusia cenderung hidup melawan kehendak dan ketetapan Allah dan tidak mampu menjalankan peran dan mandat yang Tuhan telah tetapkan (Grudem, 2000). Natur keberdosaan ini yang membuat murid tidak

mampu merespons dan menjalankan pembelajaran dengan seharusnya. Puncaknya, fenomena dari pembelajaran yang tidak terkelola baik akan menimbulkan permasalahan yang serius dalam pembelajaran di mana kelas tidak terkelola dengan baik. Namun kita bersyukur atas anugerah dan karya penebusan Allah yang dikerjakan Kristus, yang tidak hanya membawa manusia pada kehidupan yang ditebus, tetapi juga mengarahkan manusia untuk dipimpin Roh Kudus sehingga manusia dapat memahami dan mengerjakan kehendak Allah (Grudem, 2000). Oleh karena itu, sangat penting bagi guru Kristen untuk memahami dirinya sendiri dan muridnya di dalam perspektif Kristiani. Guru di institusi pendidikan Kristen adalah seorang Kristen dewasa (telah lahir baru) dan berkualitas (Knight, 2009). Guru Kristen memiliki komitmen untuk mengajar dan melakukan perannya dalam mengelola pembelajaran secara bertanggungjawab di dalam pimpinan Roh Kudus (Van Brummelen, 2009). Tidak hanya itu, guru Kristen akan dimampukan untuk mengerjakan peran merestorasi murid dan membekali kehidupan murid sehingga menjadi Kristen yang dewasa, terampil, dan siap untuk pelayanan Tuhan sesuai panggilannya di abad digital ini (Knight, 2009; Ravenscroft et al., 2012; Van Brummelen, 2009). Beranjak dari pemahaman mendasar ini, guru Kristen diharapkan dapat menemukan dan menerapkan praktik konkrit untuk menolongnya melakukan perannya dalam mengelola pembelajaran daring.

Implementasi model *flipped classroom* menjadi salah satu solusi yang menolong guru untuk mengelola pembelajaran daring. Model ini membalik model pembelajaran lama. Murid tidak mendapat penjelasan materi di kelas dari ceramah/ transfer informasi yang dilakukan guru seperti biasanya, melainkan dilakukan sebelum kelas atau sesi *synchronous* untuk konteks pembelajaran daring (Juniantari et al., 2019). Sesi *synchronous* dapat dimanfaatkan untuk memantapkan dan mengembangkan pemahaman murid melalui berbagai aktivitas pembelajaran yang menstimulus suasana belajar ideal dengan keterlibatan aktif dan interaktif. Pada penerapannya, guru mampu melaksanakan peran dalam merencanakan, melaksanakan, serta merefleksikan dan mengevaluasi pembelajaran daring, dengan berpedoman pada konsep model *flipped classroom*. Dengan mempertimbangkan temuan permasalahan pada pembelajaran daring, guru merencanakan, merancang, dan menyiapkan kegiatan pembelajaran sebelum, selama, dan sesudah kelas, didukung perangkat pembelajaran (metode dan media, instruksi, dan lain-lain). Guru Kristen harus menyiapkan pembelajaran yang mengakomodasi kebutuhan pembelajaran murid yang unik sebagai gambar dan rupa Allah dan dengan hikmat yang penuh pimpinan Roh Kudus melakukan perencanaan (Van Brummelen, 2009). Pada pelaksanaannya, guru menginstruksikan murid untuk melakukan kegiatan sebelum kelas, seperti mengingat dan memahami materi dengan mempelajari materi dari *handout*, mengerjakan *worksheet*, dan mendengarkan penjelasan materi di video. Pada

kesempatan ini, guru Kristen melatih kehendak bebas murid agar digunakan secara bijak dengan memanajemen pembelajaran dan membangun pemahaman sendiri secara bertanggung jawab sehingga siap untuk mengikuti kegiatan di sesi *synchronous*. Pada saat *synchronous*, pemahaman murid yang sudah dibangun semakin dipertajam dan dikembangkan melalui berbagai kegiatan yang mendorong murid mengaplikasikan dan menganalisis, seperti diskusi kelas dan kelompok, peragaan gerakan, bermain sambil belajar, dengan didukung media PPT, video, dan *website*. Kesiapan murid mendorong sesi *synchronous* berlangsung efektif. Sesudah kelas, guru memperdalam pemahaman murid melalui refleksi di dalam perspektif Kristiani dan soal-soal lanjutan. Pelaksanaan pembelajaran daring memuat upaya yang melatih kemampuan murid berkolaborasi, berpikir kritis analitis, memampukan murid dengan perspektif Kristiani untuk memaknai pembelajaran dan merefleksikannya ke dalam kehidupan, serta membiasakan murid dengan literasi digital melalui digitalisasi pembelajaran. Setelah pelaksanaan pembelajaran selesai, guru Kristen melakukan refleksi dan evaluasi di dalam perspektif Kristiani secara menyeluruh serta menyusun perbaikan untuk praktik selanjutnya. Guru Kristen terus belajar dari proses yang dilalui dan direfleksikan agar pembelajaran daring menjadi lebih baik karena tahap ini menolong guru untuk merencanakan pembelajaran selanjutnya. Penerapan model ini memenuhi

siklus pengelolaan pembelajaran seperti pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Siklus Peran Guru dalam Mengelola Pembelajaran Daring Model *Flipped classroom*

Praktik pengelolaan bersiklus pada gambar di atas menunjukkan perbaikan progresif terhadap kualitas pengelolaan pembelajaran daring termasuk dalam pengembangan kemampuan guru. Hasil penerapan yang semakin baik diperoleh guru dengan merancang pembelajaran daring yang kreatif dan inovatif serta mengoptimalkan pemanfaatan teknologi, agar mampu menangani permasalahan yang ada. Guru juga mengembangkan kemampuan mengimplementasikan perencanaan pembelajaran secara konsisten, namun tetap fleksibel, serta kemampuan refleksi dan evaluasi sebagai guru reflektif yang mendukung perbaikan pembelajaran secara progresif. Jadi, penerapan model *flipped classroom* mampu menolong guru Kristen mengerjakan peran sekaligus mandat pengelolaan pembelajaran daring secara efektif.

KESIMPULAN

Pembelajaran daring di sekolah Kristen memerlukan optimalisasi peran sekaligus mandat pengelolaan yang dikerjakan guru Kristen. Pengelolaan pembelajaran yang baik mendukung secara efektif realisasi upaya pembentukan murid menjadi pengikut Kristus yang dewasa, terampil, serta siap sesuai panggilannya untuk melayani Tuhan di peradaban digital saat ini. Implementasi model *flipped classroom* terbukti mampu menolong guru melakukan peran pengelolaan pembelajaran secara efektif, dengan menerapkan siklus perencanaan, pelaksanaan, refleksi dan evaluasi pembelajaran daring, sehingga diperoleh kualitas pengelolaan yang progresif. Komitmen guru dalam melakukan pengelolaan pembelajaran daring sebelum kelas (*pre-class*), selama kelas (*in-class*), dan sesudah kelas (*out of class*), serta optimalisasi pemanfaatan teknologi, terbukti mewujudkan

pembelajaran daring yang bermakna, penuh keterlibatan, serta mampu membekali dan mengembangkan murid.

Peneliti menawarkan saran-saran untuk diimplementasikan secara konkret agar pengelolaan pembelajaran daring dengan model *flipped classroom* terus membaik, khususnya bagi institusi pendidikan Kristen. Guru sebaiknya terus berusaha mengenal murid secara holistik, terus mengembangkan diri di bidang aktivitas dan teknologi pembelajaran, dan tidak mudah putus asa jika terlihat apa yang dilakukan belum sesuai dengan harapan. Jika hal itu terjadi, guru harus terus mencoba, berefleksi agar dapat memperbaikinya. Pihak manajemen sekolah juga perlu mempertimbangkan alokasi waktu pembelajaran dan jumlah siswa per kelas yang tepat agar kegiatan sebelum, selama, dan sesudah kelas dapat berlangsung dengan baik dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, M. (2021). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Flipped Classroom Melalui Aplikasi Google Classroom. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 39–46. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244420>
- Asmuni. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(4), 281–288. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2941>
- Ayçiçek, B., & Yelken, T. Y. (2018). The effect of flipped classroom model on students' classroom engagement in teaching english. *International Journal of Instruction*, 11(2), 385–398. <https://doi.org/10.12973/iji.2018.11226a>
- Efriza, ayu melza, Ermita, & Anisah. (2018). Komitmen Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran Sekolah. *Administrasi Pendidikan Dan Manajemen Pendidikan*, 212–218.
- Erdemir, N., & Yangın Ekşi, G. (2019). The Perceptions of Student Teachers About Using an Online Learning Environment 'Edmodo' in a 'Flipped Classroom.' *SDU International Journal of Educational Studies*, 6(2), 174–186. <https://doi.org/10.33710/sduijes.638795>
- Firmansyah, F. (2021). Motivasi Belajar dan Respon Siswa terhadap Online Learning sebagai Strategi Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 589–597. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.355>
- Grudem, W. (2000). *Systematic theology: an introduction to bible doctrine*. Zondervan Publishing House.
- Hoekema, A. A. (2009). *Created in God' s Image*. Wm. B. Eerdmans Publishing Company.
- Isnainita, N., Septiana, I., & Purbiyanti, E. D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar melalui Model Flipped Classroom pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Handayani*, 12(1), 53–60.

- Jamilah, J. (2020). Guru profesional di era new normal: Review peluang dan tantangan dalam pembelajaran daring. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(2), 238. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.7494>
- Juniantari, M., Pujawan, I. G. N., & Widhiasih, I. D. A. G. (2019). Pengaruh Pendekatan Flipped Classroom Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sma. *Journal of Education Technology*, 2(4), 197. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i4.17855>
- Knight, G. R. (2009). *Filsafat dan pendidikan: sebuah pendahuluan dari perspektif Kristen*. UPH Press.
- Korpershoek, H., Harms, T., De Boer, H., Van Kuijk, M., & Doolaard Gion, S. (2014). *Effective classroom management strategies and classroom management programs for educational practice*.
- Kurni, D. K., & Susanto, R. (2018). Pengaruh Keterampilan Manajemen Kelas Terhadap Kualitas Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar Pada Kelas Tinggi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 39–45. <http://www.universitas-trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/JIPGSD/articel/view/232>
- Lawrence, C., Bergmann, J., Sams, A., & Koch, K. (2020). *Transforming: christian education journal no.26* (ke-26). ACSI Indonesia.
- Mathew, P., Mathew, P., & Peechattu, P. J. (2017). Reflective Practices: A Means To Teacher Development. *Asia Pacific Journal of Contemporary Education and Communication Technology*, 3(1), 126–131. www.apiar.org.au
- Nuraini, I., Suparto, A. A., & Razaqi, R. S. (2021). *Penerapan Pembelajaran Daring Berbasis Edmodo untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X TKJ Semester Genap di SMK Nurul Huda Kapongan Tahun Pelajaran 2020-2021*. 5(2), 4742–4746.
- Patandean, Y. R., & Indrajit, R. E. (2021). *Flipped classroom: membuat peserta didik berpikir kritis, kreatif, mandiri, dan mampu berkolaborasi dalam pembelajaran yang responsif*. Penerbit Andi.
- Pradnyantika, L. D., Sudiana, I. K., & Wiratini, N. M. (2018). Pengelolaan Pembelajaran Kimia Di Sma Negeri 2 Negara. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(1), 42. <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i1.14172>
- Prawanti, L. T., & Sumarni, W. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Selama Pandemic Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 286–291.
- Purnama, L. N. L., Asrin, & Jiwandono, I. S. (2021). Kompetensi Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran Kelas Di SD Negeri Tampar Ampar Kecamatan Praya Tengah Kabupaten Lombok Tengah. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(2), 195. <https://doi.org/10.26858/jkp.v5i2.19756>
- Ravenscroft, A., Lindstaedt, S., Kloos, C. D., & Hernández-Leo, D. (2012). 21st century learning for 21st century skills. In *Lecture Notes in Computer Science*. Springer-Verlag Berlin Heidelberg. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-33263-0>
- Rusnawati, M. D. (2020). Implementasi Flipped Classroom Terhadap Hasil Dan Motivasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(April), 139–150.
- Santrock, J. W. (2011). *Educational psychology* (Kelima). McGraw-Hill.
- Slameto. (2020). *Teori, model, prosedur, manajemen kelas, dan efektivitasnya* (Pertama). CV. Penerbit Qiara Media.
- Tang, T., Abuhmaid, A. M., Olaimat, M., Oudat, D. M., Aldhaeabi, M., & Bamanger, E. (2020). Efficiency of flipped classroom with online-based teaching under COVID-19. *Interactive Learning Environments*, 0(0), 1–12. <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1817761>
- Van Brummelen, H. (2009). *Berjalan dengan tuhan di dalam kelas: pendekatan kristiani untuk pembelajaran* (Kedua). UPH Press.
- Warsono, & Hariyanto. (2012). *Pembelajaran aktif: teori dan asesmen*. PT Remaja Rosdakarya.
- Winata, I. K. (2021). Konsentrasi dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 13. <https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.1062>
- Wulandari, M. (2020). Konsep Dasar Metode Flipped Classroom. *Pusat Pengembangan Dan Inovasi Pembelajaran Universitas Sanata Dharma*. <https://www.usd.ac.id/pusat/ppip/2020/05/04/konsep-dasar-metode-flipped-classroom/>
- Yen, T.-F. (TF). (2020). The Performance of Online Teaching for Flipped Classroom Based on COVID-19 Aspect. *Asian Journal of Education and Social Studies*, 8(3), 57–64. <https://doi.org/10.9734/ajess/2020/v8i330229>
- Yue, X. (2019). Exploring Effective Methods of Teacher Professional Development in University for 21st Century Education. *International Journal for Innovation Education and Research*, 7(5), 248–257. <https://doi.org/10.31686/ijer.vol7.iss5.1506>

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA AKTIVITAS PENUGASAN DALAM UPAYA MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA

Frenaldi Abyatar Pappang, Maya Puspitasari Izaak
Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pelita Harapan

Email: 01402190005@student.uph.edu

ABSTRACT

Developing students' digital literacy competencies is an important task for teachers. However, the author's observation at a senior high school showed a lack of attention to the development of these competencies. This is due to the suboptimal use of e-learning media and resources. As a result, students do not have a complete learning experience, leading to lower levels of digital literacy skills. Therefore, this paper aims to evaluate the optimal use of e-learning media and resources as an effort to improve students' digital literacy competencies. The method used is descriptive qualitative. By utilizing learning media and resources optimally, students can gain a complete learning experience. Teachers can also use variations in learning activities and assignments to enhance students' digital literacy skills. The evaluation results showed that students' digital literacy skills improved. The development of digital literacy competencies will enable students to achieve their responsibilities and be better prepared for their future. To achieve this, the author suggests readers to explore other digital media that can be used in the implementation of learning and assessment activities, so that digital literacy learning can be implemented thoroughly.

Keywords: *Digital literacy; instructional media; assignment*

ABSTRAK

Pengembangan kompetensi literasi digital siswa merupakan hal penting yang harus dilakukan oleh guru. Namun, observasi penulis di salah satu sekolah menengah atas menunjukkan kurangnya perhatian terhadap pengembangan kompetensi tersebut. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media dan sumber pembelajaran elektronik (*e-learning*) yang belum optimal. Akibatnya, siswa tidak mendapatkan pengalaman belajar yang utuh sehingga kemampuan literasi digital mereka menunjukkan indikasi yang rendah. Oleh karena itu, tulisan ini bertujuan untuk mengevaluasi penggunaan media dan sumber pembelajaran elektronik (*e-learning*) yang optimal sebagai upaya meningkatkan kompetensi literasi digital siswa. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Dengan memanfaatkan media dan sumber pembelajaran secara optimal, siswa memperoleh pengalaman belajar yang komprehensif. Guru juga menggunakan variasi dalam aktivitas pembelajaran dan pemberian tugas. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital siswa meningkat. Pengembangan kompetensi literasi digital akan memungkinkan siswa untuk memenuhi tanggung jawab mereka dalam hal pemenuhan mandat budaya. Oleh karena itu, penulis menyarankan pembaca untuk mengeksplorasi media digital lainnya yang dapat digunakan dalam pelaksanaan aktivitas pembelajaran dan penilaian sehingga pembelajaran literasi digital dapat terlaksana secara menyeluruh.

Kata Kunci: *Literasi digital; media pembelajaran; penugasan*

PENDAHULUAN

Perkembangan pesat arus globalisasi saat ini memberikan tantangan bagi bidang pendidikan. Era globalisasi ditandai oleh kemajuan teknologi komunikasi dan informasi, terutama internet, serta meningkatnya kebutuhan akan tenaga kerja berkualitas (Mustari & Rahman, 2014). Dunia pendidikan

kemudian tidak dapat menghindari perkembangan ini. Sebaliknya, adaptasi dengan kemajuan teknologi digital menjadi tuntutan bagi dunia pendidikan. Alasannya, kebanyakan masyarakat saat ini hidup bergantung pada teknologi digital.

Adanya kemudahan dalam berinteraksi, berkomunikasi, dan bekerja melalui teknologi

digital, terutama jaringan internet, telah menyebabkan ketergantungan masyarakat pada teknologi digital. Di Indonesia, pada tahun 2019-2020, jumlah pengguna internet mencapai 73,7% dari total populasi penduduk (Gunawan et al., 2020). Fenomena ini telah menghasilkan transformasi paradigma bagi masyarakat untuk melakukan aktivitas tanpa batasan ruang dan waktu (Kristiyono, 2015). Kelompok masyarakat digital, yang tumbuh dan berkembang di era teknologi digital, didominasi oleh generasi Z (kelahiran 1995-2012), yang menghabiskan banyak waktu untuk berinteraksi melalui media sosial dengan menggunakan komputer atau gawai (Hastini, Fahmi, & Lukito, 2020). Penggunaan teknologi digital oleh masyarakat telah menimbulkan masalah bagi para pelajar, terutama terkait dengan berbagai konten negatif di internet. Menurut Ashari & Idris (2019), siswa dianggap sebagai kelompok yang paling rentan terpapar pengaruh buruk dari konten negatif di internet karena kurangnya keterampilan siswa dalam memanfaatkan teknologi digital dengan benar dan bertanggung jawab. Penulis menemukan permasalahan ini pada siswa kelas X di salah satu SMA di Tangerang. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk merancang pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi literasi digital siswa.

Kompetensi literasi digital dibutuhkan siswa untuk mampu mengerjakan aktivitas di lingkungan digital. Siswa yang menguasai kompetensi ini mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital dan memanfaatkannya dengan optimal.

Peningkatan kompetensi literasi digital dapat dilakukan melalui penerapan media dan sumber belajar elektronik dalam pembelajaran, khususnya dalam aktivitas pembuatannya. Guru tentunya memainkan peran penting dalam mengelola teknologi tersebut dan memfasilitasi siswa dalam memanfaatkannya dengan optimal dan efektif.

Rumusan masalah penulisan ini adalah bagaimana meningkatkan kompetensi literasi digital siswa melalui pembuatan media dan sumber belajar elektronik. Tujuan penulisan ini adalah untuk memaparkan penerapan pembuatan media pembelajaran digital dalam upaya meningkatkan literasi digital siswa.

TINJAUAN LITERATUR

Kompetensi literasi digital berkaitan erat dengan penggunaan teknologi digital (Alamsyah, 2017). Kemampuan literasi digital adalah kemampuan untuk menggunakan teknologi digital dalam praktik dan budaya digital. Literasi digital meliputi kesadaran, tindakan, dan keterampilan individu dalam memanfaatkan perangkat dan fasilitas digital secara efektif, seperti mengakses, menganalisis, mengevaluasi, menyintesis sumber digital, berkomunikasi, dan menciptakan pengetahuan (Koltay, 2011). Menurut Jones-Kavalier & Flannigan (2008) dalam Lee (2014), literasi digital melibatkan pengetahuan dan keterampilan individu dalam menggunakan perangkat digital dengan efektif dan efisien dalam lingkungan digital. Kompetensi literasi digital juga mencakup

keterampilan penggunaan media digital, seperti mengakses dan mengonsumsi informasi digital, memproduksi konten digital, dan mengkomunikasikan konten digital (Nugroho & Nasionalita, 2020). Secara keseluruhan, literasi digital mengacu pada pengetahuan tentang perangkat digital dan keterampilan yang diperlukan untuk menggunakannya secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks dan tujuan. Pada konteks pendidikan, literasi digital adalah pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggunakan perangkat dan media digital untuk memperoleh pengetahuan secara efisien, sarana komunikasi dan kolaborasi, dan produksi konten secara kreatif (Alamsyah, 2017).

Nasrullah et al., (2017) menyatakan bahwa mengembangkan literasi digital dapat dilakukan dengan menganut konsep bertingkat yang diusulkan oleh Mayes & Fowler (2006). Penerapan konsep ini juga dapat dilaksanakan dalam konteks pembelajaran. Adapun tiga tingkatan literasi digital dalam konsep tersebut, yaitu tingkatan pertama yaitu kompetensi digital (mencakup keterampilan, pengetahuan dan pendekatan), tingkatan kedua yang terkait dengan penggunaan digital (implementasi kompetensi digital dalam situasi tertentu) dan tingkatan ketiga yaitu transformasi digital (kreativitas dan inovasi dalam dunia digital). Sedangkan, menurut Ferrari (2013), kompetensi digital dapat dibagi menjadi lima poin utama, yaitu literasi informasi dan data, komunikasi dan kolaborasi, pembuatan konten digital, keamanan, dan pemecahan masalah. Tiga bidang pertama (literasi informasi dan

data, komunikasi dan kolaborasi) terkait dengan aktivitas dan penggunaan alat digital tertentu, sementara dua bidang terakhir (keamanan dan pemecahan masalah) bersifat universal dan relevan untuk semua jenis aktivitas. Oleh karena itu, dalam merancang kegiatan untuk mengembangkan literasi digital, guru dapat memusatkan perhatian pada tiga bidang kompetensi pertama.

Media pembelajaran digital pun dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa dalam hal literasi digital. Dengan menerapkannya, aktivitas pembelajaran dapat menjadi inovatif dan beragam (Ramdhini et al., 2021). Salah satu bentuk penerapannya adalah melalui pemberian tugas otentik. Tugas otentik dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa untuk mengasah pemahaman dan keterampilannya secara mandiri (Liansari & Nuroh, 2018). Tugas yang diberikan harus mendorong siswa untuk menerapkan media digital di dalam pembelajaran.

Peran guru sebagai pelaksana pembelajaran tidak dapat diabaikan. Menurut Batubara (2021), guru memiliki peran penting dalam memilih perangkat dan sarana digital yang memadai untuk mendukung keberhasilan tugas yang diberikan. Saat guru memilih media digital untuk diterapkan di dalam pembelajaran, penting untuk memperhatikan bahwa sarana dan perangkat digital mengandung informasi yang akurat, memacu kreativitas, dan kolaborasi siswa. Peran ini akan mempengaruhi penerapan media pembelajaran digital dalam aktivitas penugasan siswa sehingga dapat berjalan dengan efektif.

Purwanti, Maruti, & Budyarti (2022) memberikan beberapa strategi untuk memperkuat kemampuan literasi digital siswa. Salah satu strateginya adalah mengemas konten pembelajaran dengan cara kreatif menggunakan fitur-fitur perangkat digital. Selain itu, siswa juga dapat menggunakan sumber pembelajaran berbasis digital untuk mengakses dan memproses informasi secara kreatif, serta menggunakan perangkat digital sebagai sarana komunikasi dengan guru. Diharapkan dengan menerapkan strategi ini, pengalaman belajar siswa akan ditingkatkan dan kemampuan literasi digital mereka akan meningkat. Penulis sendiri juga mencoba mengimplementasikan strategi ini dengan memanfaatkan beberapa sarana dan perangkat digital.

Pada proses pembelajaran guru memanfaatkan berbagai perangkat dan sumber belajar digital, misalnya Microsoft Powerpoint, Padlet, Virtual Simulator, Mentimeter, Kahoo!, Google Scholar, Google Books, dan Youtube. Google Scholar dan Google Books sendiri dapat digunakan dalam penugasan riset untuk mencari informasi. Padlet dan Virtual Simulator digunakan untuk memfasilitasi penugasan praktikum dan pembuatan poster serta bertujuan untuk meningkatkan komunikasi dan kolaborasi siswa. Youtube dan Kahoot! digunakan dalam penugasan produksi konten digital berupa video presentasi dan kuis yang bertujuan mengasa kreativitas siswa. Penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan sumber belajar yang variatif dalam dapat

PENDEKATAN PEMECAHAN MASALAH

Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan menggunakan data yang dikumpulkan oleh penulis. Adapun subjek penelitian adalah para siswa kelas 10 di salah satu SMA Swasta di daerah Tangerang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu indikasi rendahnya kompetensi literasi digital adalah kurangnya penggunaan perangkat digital yang dimiliki oleh siswa secara tepat dan optimal (Kurniawati & Baroroh, 2016). Tingkatan kompetensi literasi digital siswa dapat dilihat dari indikator kompetensi digital telah dijabarkan sebelumnya. Dari hasil tersebut, ditemukan fakta bahwa terdapat permasalahan dalam literasi digital siswa yang menyebabkan rendahnya kompetensi literasi digital. Berikut adalah hasil temuan permasalahan literasi digital siswa:

Tabel 1. Permasalahan Literasi Digital Siswa

Indikator Kompetensi Digital	Permasalahan
Literasi Informasi dan data	Siswa mencari informasi yang tidak tepat serta tidak menampilkan sumber informasi yang dipakai.
Komunikasi dan kolaborasi	Siswa belum memanfaatkan media digital untuk mengkomunikasikan konten

secara kreatif & minimnya kegiatan kolaborasi
Pembuatan konten digital Siswa hanya membuat dan menyajikan konten dalam bentuk presentasi sederhana dengan menggunakan Powerpoint.

Berdasarkan hasil temuan di atas, permasalahan dalam pembelajaran adalah kurangnya kompetensi siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran digital, meskipun mereka merupakan generasi digital native yang telah terbiasa menggunakan teknologi digital sejak kecil. Masalah literasi digital siswa yang dihadapi menunjukkan rendahnya kompetensi literasi digital mereka. Oleh karena itu, perlu dilakukan aktivitas pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kompetensi literasi digital siswa.

Aktivitas pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas perlu memaksimalkan penggunaan sumber dan sarana belajar digital agar siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lengkap. Kusmana (2011) mengungkapkan bahwa hal ini dapat dicapai dengan menganalisis kebutuhan peserta didik, menetapkan strategi instruksional, implementasi dan evaluasi.

Guru pertama-tama mengevaluasi kompetensi literasi digital siswa sebagai acuan untuk merencanakan pelaksanaan pembelajaran. Selanjutnya, guru merancang pembelajaran menggunakan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan meninjau media serta sumber belajar digital yang diperlukan untuk mendukung pembelajaran. Setelah itu, guru mengimplementasikan perencanaan tersebut di dalam pembelajaran dan melakukan evaluasi pembelajaran untuk melihat perkembangan siswa. Guru pun

memanfaatkan berbagai sarana dan sumber belajar digital selama proses pembelajaran. Guru memanfaatkan perangkat tersebut untuk menyajikan materi secara kreatif untuk meningkatkan interaksi di dalam kelas. Selain itu, aktivitas pembelajaran yang dilakukan meliputi penggunaan Mentimeter untuk *review* materi, praktikum pengukuran dengan Virtual Simulator, riset dengan Google Scholar atau Google Books, dan penyajian materi dengan Powerpoint serta Youtube.

Guru selanjutnya memberikan tugas proyek yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa. Tugas-tugas ini didesain sesuai dengan indikator kompetensi digital seperti yang telah dijelaskan yaitu: literasi informasi dan data, komunikasi dan kolaborasi, serta pembuatan konten digital. Salah satu tugas pertama yang diberikan adalah membuat poster digital, yang bertujuan untuk memperbaiki keterampilan siswa dalam hal literasi informasi dan komunikasi. Selanjutnya, ada tugas untuk membuat video edukasi singkat dan kuis Kahoot!, yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam hal kolaborasi dan kreativitas untuk merancang konten digital.

Setelah menerapkan tugas pembuatan media pembelajaran digital, kompetensi literasi digital siswa mengalami peningkatan, menurut hasil penilaian. Sebelumnya, siswa memperlihatkan indikasi rendah dalam hal mencari informasi dari sumber yang tidak kredibel, kurang kreatif dalam mengkomunikasikan konten digital, kurang berpartisipasi dalam aktivitas kolaborasi, dan

hanya mampu membuat konten digital yang sederhana. Indikasi tersebut menunjukkan bahwa kompetensi literasi digital siswa sebelumnya tergolong rendah. Namun, setelah menerapkan aktivitas pembuatan media pembelajaran digital, kompetensi literasi digital siswa meningkat. Hasil penilaian menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa pada tugas pembuatan konten yang dikerjakan secara kolaboratif lebih tinggi daripada nilai rata-rata pada tugas pembuatan poster. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian tugas yang dikerjakan secara kolaboratif dapat signifikan meningkatkan capaian kompetensi siswa. Sebagai hasilnya, siswa mengalami peningkatan kompetensi literasi digital. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan aktivitas penerapan media pembelajaran digital dalam aktivitas penugasan sangat efektif dalam meningkatkan kompetensi literasi digital siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah. (2017). Digital literacy among Sriwijaya University lecturers. *INFORMASI*, 47(2), 243–254.
<https://doi.org/10.21831/informasi.v47i2.15816>
- Ashari, M., & Idris, N. S. (2019). Kemampuan Literasi Digital Generasi Digital Native. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIII*, 1355–1362.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ferrari, A. (2013). *DIGCOMP: A Framework or Developing and Understanding Digital Competence in Europe* (Y. Punie & B. N. Brečko, Eds.). Luxembourg: Publications Office of the European Union.
<https://doi.org/10.2788/52966>
- Gunawan, R., Aulia, S., Supeno, H., Wijanarko, A., Uwiringiyimana, J. P., & Mahayana, D. (2020). Adiksi Media Sosial dan Gadget bagi Pengguna Internet di Indonesia. *TECHNO-SOCIO EKONOMIKA*, 14(1), 1–14.
<https://doi.org/10.32897/techno.2021.14.1.544>

KESIMPULAN

Siswa dapat menggunakan teknologi digital dengan bijak dan bertanggung jawab jika memiliki tingkat kompetensi literasi digital yang baik. Untuk mencapai hal tersebut, pengembangan kompetensi literasi digital siswa melalui pembelajaran sangat diperlukan. Salah satu cara untuk meningkatkan kompetensi literasi digital siswa adalah dengan menerapkan media digital dalam aktivitas penugasan. Guru dapat memanfaatkan berbagai sarana dan perangkat digital dalam aktivitas tersebut, dan menyesuaikan tugas dengan indikator kompetensi yang ingin diterapkan. Dengan demikian, siswa dapat meningkatkan pengalaman belajar mereka dalam memanfaatkan teknologi digital. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan kompetensi literasi digital.

- Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia? *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1), 12–28.
<https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1.2678>
- Jones-Kavaler, B. R., & Flannigan, S. L. (2008). Connecting the digital dots: Literacy of the 21st century. *Teacher Librarian-Seattle*, 35(3), 13.
- Koltay, T. (2011). The media and the literacies: media literacy, information literacy, digital literacy. *Media, Culture & Society*, 33(2), 211–221.
<https://doi.org/10.1177/0163443710393382>
- Kristiyono, J. (2015). BUDAYA INTERNET: PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM MENDUKUNG PENGGUNAAN MEDIA DI MASYARAKAT. *Scriptura*, 5(1).
<https://doi.org/10.9744/scriptura.5.1.23-30>
- Kurniawati, J., & Baroroh, S. (2016). Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu. *Komunikator*, 8(2), 51–66.
- Kusmana, A. (2011). E-LEARNING DALAM

- PEMBELAJARAN. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 14(1), 35–51.
<https://doi.org/10.24252/lp.2011v14n1a3>
- Lee, S.-H. (2014). Digital Literacy Education for the Development of Digital Literacy. *International Journal of Digital Literacy and Digital Competence*, 5(3), 29–43.
<https://doi.org/10.4018/ijdlcd.2014070103>
- Liansari, V., & Nuroh, E. Z. (2018). Realitas Penerapan Literasi Digital bagi Mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. *Proceedings of The ICECRS*, 1(3), 241–252.
<https://doi.org/10.21070/picecrs.v1i3.1397>
- Mayes, T., & Fowler, C. (2006). Learners, learning literacy and the pedagogy of e-learning. *Digital Literacies for Learning*, 26–33.
- Mustari, M., & Rahman, M. T. (2014). *Manajemen pendidikan*. Depok: RajaGrafiKa Persada.
- Nasrullah, R., Raditya, W., Satya, T. I., Nento, M. N., Hanifah, N., Miftahussururi, & Akbari, Q. S. (2017). *Materi Pendukung Gerakan Literasi Digital*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nugroho, C., & Nasionalita, K. (2020). Digital Literacy Index of Teenagers in Indonesia. *Journal Pekommas*, 5(2), 215–223.
<https://doi.org/10.30818/jpkm.2020.2050210>
- Purwanti, Y. G., Maruti, E. S., & Budyarti, S. (2022). Penguatan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar Melalui Penerapan E-learning. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 288–297. Madiun: Universitas PGRI Madiun.
- Ramdhini, R. N., Manalu, A. I., Ruwaida, I. P., Isrianto, P. L., Panggabean, N. H., Wilujeng, S., ... Surjaningsih, D. R. (2021). *Anatomi Tumbuhan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Wuarlela, M. (2020). VARIASI METODE DAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING UNTUK MENGAKOMODASI MODALITAS BELAJAR. *ARBITRER: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 261–272.
<https://doi.org/10.30598/arbitrervol2no2hlm261-272>

PENERAPAN *KAHOOT!* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR SISWA

Joelantho Tualaka¹, Henni Sitompul²
¹Sekolah Lentera Harapan Gunungsitoli Utara
²Universitas Pelita Harapan

Email: tualakajoelantho@gmail.com; hennisitompul@uph.edu

ABSTRACT

Interest in learning is one aspect that must be owned by each student in learning activities. However, the results of the author's observations found that students' interest in learning in one of the schools in Cikarang was still low. In responding to this, as a teacher, he must be able to be the right facilitator to mediate each student by providing effective learning media. One of the steps taken is through the implementation of *Kahoot!* as a learning medium. The purpose of this study is to describe the effect of applying *Kahoot!* as a learning medium for students' interest in learning using descriptive qualitative research methods. The result of implementing *Kahoot!* as a learning medium has a positive influence on students' interest in learning which is shown through changes in student responses, namely enthusiastic, active, enthusiastic, following instructions, and concentration. This is because of *Kahoot!* equipped with various interesting features, soundtracks, and colorful graphics which are the most important factors in creating a conducive and interactive atmosphere. In maximizing the use of *Kahoot!* as a learning medium to foster student interest in learning, it is necessary to pay attention to several things such as the availability of devices, internet conditions, variations in the application of *Kahoot!*, student conditions, and collaboration with other interesting learning media.

Keywords: *Interest in learning, Kahoot!, Learning media.*

ABSTRAK

Minat belajar merupakan salah satu aspek yang wajib dimiliki tiap-tiap siswa dalam kegiatan pembelajaran. Namun, hasil observasi penulis di dapati bahwa minat belajar siswa pada salah satu sekolah di Cikarang masih rendah. Dalam menyikapinya, sebagai guru harus dapat menjadi fasilitator yang tepat untuk memediasi tiap-tiap siswa dengan menyediakan media pembelajaran yang efektif. Salah satu langkah yang diambil adalah melalui penerapan *Kahoot!* sebagai media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk memaparkan penerapan *Kahoot!* sebagai media pembelajaran dalam menumbuhkan minat belajar siswa menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Hasil penerapan *Kahoot!* sebagai media pembelajaran menumbuhkan minat belajar siswa yang ditunjukkan melalui perubahan respons siswa yakni bersemangat, aktif, antusias, mengikuti instruksi dan konsentrasi. Hal tersebut disebabkan karena *Kahoot!* dilengkapi dengan berbagai fitur menarik, *soundtrack*, dan grafik berwarna-warni yang menjadi faktor terpenting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan interaktif. Dalam memaksimalkan penggunaan *Kahoot!* sebagai media pembelajaran guna menumbuhkan minat belajar siswa, maka perlu memperhatikan beberapa hal seperti ketersediaan perangkat, kondisi internet, variasi penerapan *Kahoot!*, kondisi siswa, dan kolaborasi dengan media pembelajaran menarik lain.

Kata Kunci: *Kahoot!, Media pembelajaran, Minat belajar.*

PENDAHULUAN

Minat belajar menjadi komponen penting dan wajib dimiliki tiap-tiap siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, minat belajar dapat memberikan sejumlah pengaruh positif dalam kegiatan belajar.

Namun, realitanya melalui observasi di salah satu sekolah Kristen Cikarang dalam konteks pembelajaran daring (dalam jaringan), mengindikasikan kondisi kelas yang secara umum sama yakni setiap siswa memiliki antusias yang rendah dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal tersebut terlihat melalui

sikap siswa tidak konsentrasi, pasif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan maupun mayoritas siswa tidak mengumpulkan tugas berdasarkan instruksi yang telah disampaikan oleh guru.

Selama pembelajaran berlangsung, terlihat jelas bahwa walaupun dalam *list attendance* tertera nama siswa yang masih bergabung dalam *meeting*, namun siswa tidak bersemangat untuk bertanya atau memberikan respons balik walaupun guru telah menunjuk. Selanjutnya ketika guru memberikan tugas dan menginstruksikan dengan jelas untuk mengumpulkan pada folder yang telah tersedia, tetapi 12 siswa tidak mengikuti instruksi guru dengan tidak mengerjakan dan mengumpulkan tugas tersebut. Berdasarkan setiap masalah yang ada, sesuai dengan indikator minat belajar jelas menunjukkan bahwa siswa kurang memiliki minat dalam mengikuti pembelajaran.

Terdapat kesenjangan yang terjadi dalam praktik pengajaran dengan kajian filosofis pendidikan. Ditemukan bahwa guru kurang berinovasi dalam menjalankan perannya sebagai fasilitator secara maksimal melalui penerapan media pembelajaran dengan memanfaatkan ketersediaan teknologi. Hal tersebut ditandai dengan guru lebih sering bergantung penuh pada penggunaan media *PowerPoint* untuk menjelaskan materi pembelajaran, sehingga pembelajaran berlangsung dengan lebih monoton.

Rendahnya minat belajar siswa menjadi variabel masalah yang akan dibahas. Masalah tersebut terlihat melalui sikap pasif, tidak tertarik dan tidak antusias selama

mengikuti kegiatan belajar (Firmansyah, 2015). Sejalan dengan itu, Aritonang (2008) mengatakan bahwa rendahnya minat belajar siswa ditunjukkan dari sikap tidak aktif dan tidak bersemangat dalam mendengarkan penjelasan materi, maupun dalam menjalankan setiap instruksi dari guru. Indikator tersebut sejalan dengan hasil observasi penulis yang menunjukkan bahwa kurangnya minat belajar siswa di salah satu sekolah kristen Cikarang. Dengan demikian, sekalipun dalam pembelajaran daring, guru perlu mencari media pembelajaran yang tepat dalam memediasi siswa agar lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Salah satunya melalui penerapan *Kahoot!* sebagai media pembelajaran dalam menunjang kegiatan belajar yang menarik dengan memanfaatkan teknologi.

Kahoot! merupakan aplikasi yang dapat diakses secara *online* dan merupakan media pembelajaran menarik (Ningrum, 2018). *Kahoot!* memuat konten yang dapat dikondisikan berdasarkan materi pembelajaran yang diajarkan. Rafinis, (2018) menuturkan bahwa *Kahoot!* merupakan sebuah media menarik yang bisa membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan dapat menumbuhkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. *Kahoot!* dilengkapi oleh audio, waktu dan dapat melatih siswa berkompetisi secara sehat ketika memainkannya (Irwan, 2019). Namun, *Kahoot!* hanya dapat disajikan dalam bentuk soal-soal, sehingga *Kahoot!* terbatas untuk menjelaskan materi pembelajaran. Karena itu, dalam mengaktifkan penggunaan *Kahoot!*,

sebaiknya dikolaborasikan dengan media pembelajaran lain seperti *Power Point* dalam penyajian materi.

Berdasarkan identifikasi masalah dan pemecahannya, maka rumusan masalah yang akan dijawab yakni, bagaimana penerapan *Kahoot!* sebagai media pembelajaran dalam menumbuhkan minat belajar siswa? Dengan demikian, tujuan penulisan ini adalah untuk memaparkan penerapan *Kahoot!* sebagai media pembelajaran dalam menumbuhkan minat belajar siswa.

TINJAUAN LITERATUR

Minat belajar merupakan sebuah ketaatan terhadap pembelajaran, baik itu sikap inisiatif dalam melaksanakan usaha dengan intens maupun terkait rencana dalam belajar (Olivia, 2011). Astuti (2015) mendefinisikan minat belajar sebagai perasaan senang, perhatian dan suka yang ditunjukkan melalui tindakan nyata guna memperoleh pengetahuan. Selain itu, minat belajar adalah perasaan senang yang timbul akibat kebiasaan jiwa dalam memperoleh dan merasakan suatu hal yang menarik dalam pembelajaran (Kpolovie, Joe, & Okoto, 2014). Selanjutnya, minat belajar didefinisikan sebagai peningkatan kebiasaan dalam proses belajar yang dapat ditimbulkan melalui dorongan batin (Lestari, 2015). Sehingga minat belajar dapat dimaknai sebagai sebuah sikap antusias yang timbul dan ditandai oleh keterlibatan langsung maupun perasaan senang dalam proses pembelajaran.

Slamento (2010) menyatakan bahwa terdapat 4 indikator dalam minat belajar yaitu perhatian dalam belajar, ketertarikan untuk

belajar, motivasi belajar dan pengetahuan. Ketertarikan, kesukaan, perhatian dan keterlibatan merupakan hal-hal yang dapat mengukur minat belajar (Sudaryono, 2012). Berikutnya indikator minat belajar antara lain: 1) siswa bersemangat mengikuti pembelajaran; 2) siswa berinisiatif untuk belajar secara mandiri; 3) berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran; 4) memberikan perhatian penuh atau fokus terhadap pembelajaran (Rozikin, Amir, & Rohiat, 2018). Selanjutnya, Ricardo dan Meilani (2017) menegaskan bahwa indikator dalam minat belajar adanya rasa senang dan tertarik dalam belajar, aktif dalam pembelajaran, konsentrasi dan memperhatikan penjelasan guru, serta antusias dalam mengerjakan setiap aktivitas pembelajaran.

Dari pernyataan-pernyataan tersebut, disimpulkan bahwa indikator dari minat belajar dapat terlihat melalui perasaan senang, terlibat aktif, berkonsentrasi dan antusias mengerjakan aktivitas pembelajaran. Selain itu, Hamalik dalam Marleni (2016) mendeskripsikan bahwa terdapat dua faktor penting yang menjadi landasan timbulnya minat belajar yakni faktor internal dan faktor eksternal. Selanjutnya Faud & Zuraini (2016) mendeskripsikan bahwa faktor internal mencakup mental, kesehatan, motivasi, dan tingkat kecerdasan. Sedangkan, faktor eksternal mencakup keluarga, lingkungan, teman, media, guru, sarana dan prasarana dalam belajar. Hal-hal tersebut tentunya menunjukkan bahwa guru memiliki tanggung jawab besar untuk mengatasi faktor-

faktor yang memberi pengaruh terhadap minat belajar siswa.

Upaya yang dapat dilakukan yaitu melalui penerapan *Kahoot!* sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat berkomunikasi non-personal yang berguna memberikan informasi pembelajaran kepada para siswa (Setiawati, Sihkabuden, & Adi, 2018). Shalikhah, Primadewi & Iman (2017) mendefinisikan media pembelajaran sebagai peralatan yang dipakai dalam menyampaikan materi juga dapat merangsang setiap siswa dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar. Selanjutnya, media pembelajaran merupakan sarana untuk menyalurkan pesan dalam proses pembelajaran (Pakpahan, et al., 2020). Media pembelajaran merupakan alat, metode dan teknik yang dipakai untuk lebih mempermudah dalam melakukan interaksi dan komunikasi antara pengajar dan pelajar dalam proses pendidikan demi menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif (Hamid, et al., 2020).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat dimaknai bahwa media pembelajaran merupakan peralatan yang dipakai untuk mengkomunikasikan pembelajaran yang tepat kepada siswa dengan tujuan menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna. Sadiman dalam (Pakpahan, et al., 2020) mengatakan bahwa melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat, dapat mengendalikan sikap pasif dari siswa karena hakikatnya media pembelajaran dirancang dengan tujuan: 1) menumbuhkan gairah belajar; 2) menciptakan interaksi antara siswa dan lingkungan belajarnya; 3) memungkinkan siswa belajar

secara mandiri sesuai kemampuan dan minat yang dimilikinya. Sebagai guru, sangat penting untuk memilih dan menerapkan media pembelajaran yang dapat melibatkan seluruh siswa secara aktif, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran interaktif. Menurut Arindiono & Ramahdani (2013) media pembelajaran interaktif adalah media yang dirancang untuk mampu menyuguhkan pembelajaran dengan lebih menarik karena dalam penyajiannya mengandung gambar, teks, dan suara sehingga pembelajaran akan berlangsung dengan lebih menyenangkan bagi siswa.

Kahoot! merupakan sebuah media interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran karena menyediakan fitur-fitur menarik yang sangat edukatif (Irwan, Lutfi, & Waldi, 2019). Selanjutnya, *Kahoot!* adalah sebuah media pembelajaran berbentuk pertanyaan yang dapat digunakan untuk meninjau kembali pembelajaran, mengevaluasi pembelajaran, dan merangsang minat siswa dalam belajar (Barus & Soedewo, 2018). Sejalan dengan pendapat tersebut, Rafinis (2018) mengatakan bahwa *Kahoot!* adalah sebuah inovasi dari penerapan teknologi yang dapat menyediakan suasana pembelajaran yang interaktif, kondusif, menarik serta memudahkan guru dalam mengevaluasi pembelajaran. Oleh sebab itu, media *Kahoot!* dapat dimaknai sebagai sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat diakses secara *online* dan dapat membantu guru dalam menyuguhkan pembelajaran kreatif, menarik

serta bertujuan untuk membangun antusias siswa dalam belajar.

Secara umum *Kahoot!* dilengkapi dengan empat fitur menarik yaitu kuis, *game*, diskusi dan survei. Selain itu, dalam memainkan *Kahoot!* terdapat bagian yang sangat menarik yaitu para siswa sebagai peserta akan berkompetisi secara sehat selama permainan berlangsung. Bersumber dari hasil penelitian sebelumnya, menunjukkan bahwa melalui penerapan media *Kahoot!* memberikan pengaruh positif dalam membentuk minat belajar siswa dan juga menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

Penelitian yang dilakukan oleh Sulistiyawati, Sholikhin, Afifah, & Listiawan (2021) menunjukkan bahwa melalui penggunaan *Kahoot!* di dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Terjadinya peningkatan pada kemandirian dan motivasi siswa, siswa menjadi lebih aktif dalam belajar. Hal serupa ditunjukkan melalui penelitian Muhammad & Tetep (2018) yang mendapatkan hasil bahwa terjadi peningkatan minat belajar siswa sebesar 54.6% melalui penerapan media *Kahoot!* dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, dalam penelitian yang dilakukan oleh Nuraeni, Ni'mah, & Rahayu (2020) hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa melalui pengimplementasian media *Kahoot!* menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, interaktif dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan mengarahkan data-data yang diperoleh pada portopolio PPL2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Minat merupakan ketertarikan atau kecenderungan dalam melakukan suatu aktivitas. Melalui ketertarikan yang ada, aktivitas yang dikerjakan akan lebih menyenangkan. Hal tersebut juga berlaku dalam kegiatan pembelajaran. Minat belajar merupakan sebuah sikap antusias dari dalam diri, yang ditandai oleh perasaan senang dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Minat belajar berperan sebagai pendorong bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran dan memudahkan siswa untuk memahami materi lebih maksimal.

Minat belajar dapat terlihat melalui adanya semangat belajar yang tinggi, antusias, aktif dan bertanggung jawab. Terdapat dua faktor utama yang mempengaruhi minat belajar siswa yakni faktor dari dalam (internal) dan faktor dari luar (eksternal). Faktor internal bersumber dari dalam diri setiap siswa yakni strategi belajar, kecerdasan dan motivasi dalam diri, sedangkan faktor eksternal bersumber dari lingkungan belajar siswa seperti strategi mengajar guru, fasilitas mengajar, suasana belajar dan media pembelajaran yang dipakai oleh guru (Simbolon, 2013). Oleh sebab itu, dapat dilihat bahwa peran guru juga menjadi sebuah faktor penting dalam kaitannya dengan minat belajar siswa.

Di dalam pendidikan guru bertanggung jawab dalam menemukan dan mengembangkan

bakat tiap-tiap siswa (Brummelen, 2008). Hal ini berarti guru bertanggung jawab dalam merancang pembelajaran dengan memberikan rangsangan kepada siswa, sehingga mereka memiliki minat sebagai upaya mencapai tujuan Pendidikan. Melalui adanya minat siswa dalam pembelajaran, siswa dapat lebih cepat memahami pengetahuan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, terlihat siswa kurang tertarik dan antusias dalam kegiatan belajar-mengajar. Seperti yang tertera pada table berikut ini:

Tabel 1 Data temuan variabel masalah.

Kondisi Observasi	Sumber Data
Tidak ada siswa yang menjawab pertanyaan guru mengenai cara kerja internet walaupun telah diberikan waktu selama 6 detik.	Observasi
3 siswa tidak memberikan respons ketika ditunjuk oleh guru untuk menjawab pertanyaan.	
Siswa tidak bersemangat mengikuti pembelajaran ditunjukkan dengan tidak mengikuti instruksi dari guru.	
Tidak ada siswa yang mau bertanya ketika diberikan kesempatan untuk bertanya.	

Sumber: Penulis

Ketika ditinjau lebih jauh, masalah tidak hanya terjadi dalam diri siswa. Namun, peran guru dalam menjalankan tanggung jawabnya sebagai fasilitator dalam pembelajaran belum maksimal. Hal tersebut ditunjukkan melalui penggunaan media pembelajaran yang monoton yaitu hanya menggunakan media *Power Point* (PPT). Dalam mengefektifkan penyajian materi menggunakan PPT, guru harus terampil menuangkan ide dalam mendesain materi agar dapat diterima dengan baik oleh tiap-tiap siswa. Guru dapat mengkolaborasi penggunaan

PPT dengan media lain yang lebih menarik namun sederhana dalam pengaplikasiannya.

Oleh karena itu, dalam penerapannya PPT dikolaborasi dengan *Kahoot!* untuk dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih efektif. *Kahoot!* hanya dapat diakses secara *online*, sehingga penggunaannya sangat bergantung pada kestabilan jaringan internet. Selain itu, *Kahoot!* dirancang dengan berbagai fitur menarik yakni *game*, kuis, diskusi dan survei. Para siswa akan berkompetisi secara sehat selama permainan berlangsung. Oleh sebab itu, melalui penerapan *Kahoot!* di awal pembelajaran dan PPT dalam menyajikan materi, terlihat bahwa terjadi perubahan positif dalam diri siswa yang ditunjukkan melalui pertumbuhan pada minat belajar siswa. Seperti yang tertera pada table berikut ini:

Tabel 2 Data Temuan Variabel Pemecahan Masalah

Kondisi Mengajar	Sumber Data
16 dari 19 siswa aktif selama pembelajaran berlangsung dengan berinisiatif bertanya atau menjawab pertanyaan guru.	Lembar RPP, lembar refleksi penulis, umpan balik mentor dan RPP.
17 dari 19 siswa mengerjakan tugas dan mengumpulkannya sesuai instruksi dari guru	
Melalui penerapan <i>Kahoot!</i> anak-siswa lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran (komentar mentor).	
Penerapan <i>Kahoot!</i> sebagai media pembelajaran sudah sangat tepat (komentar mentor)	
Beberapa siswa terkendala jaringan dan tidak bisa bergabung dalam penerapan <i>Kahoot!</i>	
3 siswa berinisiatif di akhir pembelajaran untuk merangkum materi pembelajaran dengan sangat baik (mencakup refleksi pribadi dan konsep materi yang tepat)	

Sumber: Penulis

Kreativitas menjadi salah satu keterampilan yang wajib dimiliki oleh guru di era digital. Lubis (2019) mengatakan bahwa secara umum keterampilan-keterampilan yang wajib dimiliki guru di abad 21 yakni kreatif, berpikir kritis, kolaboratif dan komunikatif. Hal ini mengindikasikan bahwa pengaplikasian *Kahoot!* dalam pembelajaran merupakan suatu bentuk integrasi antara teknologi dan pendidikan di era digital ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan pada bagian pembahasan, disimpulkan bahwa penerapan *Kahoot!* sebagai media pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan melalui perubahan sikap siswa yang semakin aktif, bersemangat,

konsentrasi dan antusias dalam kegiatan belajar-mengajar. Ini dikarenakan *Kahoot!* merupakan sebuah inovasi dari perkembangan teknologi yang dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang kondusif dan interaktif. *Kahoot!* juga dilengkapi dengan berbagai fitur-fitur menarik, *soundtrack*, dan grafik berwarna-warni yang menjadi faktor terpenting dalam menciptakan suasana interaktif dan menarik.

Sebagai fasilitator, sudah sepatutnya seorang guru Kristen mengembangkan segala kapasitas, pengetahuan dan kreativitas yang dimiliki. penerapan *Kahoot!* berperan sebagai implementasi media pembelajaran interaktif yang mengindikasikan manusia untuk kembali kepada naturnya yaitu menjadi pribadi yang aktif dan inisiatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arindiono, R. Y., & Ramadhani, N. (2013). Perancangan media pembelajaran interaktif matematika untuk siswa kelas 5 SD. *JURNAL SAINS DAN SENI POMITS*, 28-32. doi:10.12962/j23373520.v2i1.2856
- Aritonang, K. T. (2008). Minat dan motivasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 7(10), 11-21.
- Astuti, S. P. (2015). Pengaruh kemampuan awal dan minat belajar terhadap prestasi belajar Fisika. *Jurnal Formatif*, 68-75. doi:10.30998/formatif.v5i1.167
- Barus, I. R., & Soedewo, T. (2018). Penggunaan medi Kahoot! dalam pembelajaran struktur Bahasa Inggris. *TEKNOLOGI TERAPAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL (SNT2BKL)*, 589-596. Retrieved from <http://ojs.uho.ac.id/index.php/snt2bkl/article/view/5364/4000>
- Brummelen, H. V. (2008). *Batu loncatan kurikulum*. Tangerang: Universitas Pelita Harapan Press.
- Faud, Z. A., & Zuraini. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa kelas 1 SND 7 Kute Panang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), 42-54. Retrieved from <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/625>
- Firmansyah, D. (2015). Pengaruh strategi pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 3(1), 34-44. doi:10.24114/jtp.v6i2.4996
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Irwan. (2019). Implementasi Kahoot! sebagai inovasi pembelajaran. *Journal of Civic Education*, 2(1), 126-140. doi:10.24036/jce.v2i1.130
- Irwan, Lutfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektivitas penggunaan Kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 95-104. doi:10.21070/pedagogia.v8i1.1866

- Kemdikbud. (2021, September 16). *KBBI Daring*. Retrieved from Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa: <https://kbbi.web.id/guru>
- Kpolovie, P. J., Joe, A. I., & Okoto, T. (2014). Academic achievement prediction: Role of interest in learning and attitude towards school. *International Journal of Humanities Social Sciences and Education*, 73-100. Retrieved from <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.686.1998&rep=rep1>
- Lestari, I. (2015). Pengaruh waktu belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 115-125. doi:10.30998/formatif.v3i2.118
- Lubis, M. (2019). Peran guru pada era pendidikan 4.0. *EDUKA: Jurnal Pendidikan, Hukum, dan Bisnis*, 4(2), 68-73. doi:10.32493/eduka.v4i2.4264
- Marleni, L. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang. *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 149-159.
- Muhammad, Y. M., & Tetep. (2018). Implementation of Kahoot application to improving of interest of civil education learning (Experimental research in class XI of SMA Negeri 1 Garut). *Journal Civics & Social Studies*, 2(1), 75-92. doi:10.31980/2655-7304.v2i1.399
- Ningrum, G. D. (2018). Studi penerapan kuis interaktif berbasis game edukasi Kahoot! terhadap hasil belajar mahasiswa. *Vox Edukasi : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 1-81. doi:10.31932/ve.v9i1.32
- Nuraeni, I., Ni'mah, K., & Rahayu, D. V. (2020). Implementasi Focusky dan Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap Matematika. *Jurnal Derivat*, 7(2), 46-52.
- Olivia, F. (2011). *Teknik ujian efektif*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Pakpahan, A. F., Mawati, D. P., Waginu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Ili, L., . . . Iskandar, A. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Rafinis. (2018). Pemanfaatan platform Kahoot! sebagai media pembelajaran interaktif. *E-Tech : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1-9. doi:10.24036/et.v2i2.101336
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 188-201. doi:10.17509/jpm.v2i2.8108
- Rozikin, S., Amir, H., & Rohiat, S. (2018). Hubungan minat belajar siswa dengan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Kimia di SMA Negeri 1 Tebat Karai dan SMA Negeri 1 Kabupaten Kepahiang. *ALOTROP, Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*, 78-81. doi:10.33369/atp.v2i1.4740
- Setiawati, H. D., Sihkabuden, & Adi, E. P. (2018). Pengaruh Kahoot! terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMAN 1 Blitar. *JKTP*, 273-278. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/5816>
- Shalikhah, N. D., Primadewi, A., & Iman, M. S. (2017). Media pembelajaran interaktif lectora inspire sebagai inovasi pembelajaran. *WARTA LPM*, 9-16.
- Simbolon, N. (2013). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Elementary School Journal PGSD*, 1(2), 227-241. doi:10.24114/esjgsd.v1i2.1323
- Slameto. (2010). *Belajar & faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudaryono. (2012). *Dasar-dasar evaluasi pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Afifah, D. S., & Listiawan, T. (2021). Peranan game edukasi Kahoot! dalam menunjang pembelajaran Matematika. *Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains dan Pembelajarannya*, 15(1), 46-57. doi:10.23887/wms.v15i1.29851

UPAYA MENINGKATKAN SIKAP TANGGUNG JAWAB SISWA KELAS X IPA PADA PEMBELAJARAN FISIKA DENGAN MENGUNAKAN PENILAIAN ANTAR TEMAN

Jubeliyo Topulu, Lia Kristina Sianipar
Universitas Pelita Harapan

Email: jhubeliyotopulu@gmail.com, lia.sianipar@uph.edu

ABSTRACT

The attitude of responsibility is very important for a student to have. Responsibility is one of the characteristics of character education by National Education and is a good moral value in society. Based on the results of observations of teaching physics for class X IPA in a school in Jember, East Java, it was found that there were students who were irresponsible by not doing the assignments given by the teacher. Therefore, the teacher implements peer-to-peer assessment to increase student responsibility. The purpose of this study is to explain whether there is an increase in the attitude of responsibility of class X IPA students in physics learning by using peer-to-peer assessment. This research uses a descriptive qualitative method. The results show that there is an increase in students' attitude of responsibility in doing and collecting their assignments in the group given by the teacher on time. The application of assessment between friends is one application of the concept of behavioristic learning theory which emphasizes stimulus and response. Suggestions for future researchers are to be able to apply this peer-to-peer assessment repeatedly or at least 2 times and be able to study it quantitatively. This aims to be able to obtain accurate data and a more specific comparison percentage.

Keywords: *Character, peer assessment, responsibility*

ABSTRAK

Sikap tanggung jawab sangat penting untuk dimiliki seorang siswa. Bertanggung jawab merupakan salah satu karakter yang harus ditanamkan di dalam diri siswa sesuai dengan tujuan pendidikan nasional karena tanggung jawab merupakan karakter yang baik dalam kehidupan bermasyarakat. Berdasarkan hasil observasi mengajar fisika kelas X IPA di salah satu sekolah di Jember, Jawa Timur, ditemukan fakta bahwa terdapat siswa yang tidak bertanggung jawab dengan tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan tidak dapat mengatur waktu dengan baik sebagai wujud sikap bertanggung jawab siswa dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, guru menerapkan penilaian antar teman sebagai upaya untuk meningkatkan sikap tanggung jawab siswa. Tujuan penelitian ini untuk memaparkan apakah terjadi peningkatan sikap tanggung jawab siswa kelas X IPA pada pembelajaran fisika dengan menggunakan penilaian antar teman. Penelitian ini memakai metode kualitatif deskriptif. Hasilnya menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sikap tanggung jawab siswa dalam mengerjakan dan mengumpulkan tugasnya di dalam kelompok yang diberikan guru dengan tepat waktu. Penerapan penilaian antar teman adalah salah satu aplikasi dari konsep teori belajar behavioristik yang menekankan kepada stimulus dan respon. Saran kepada peneliti selanjutnya yaitu dapat melakukan penerapan penilaian antar teman ini secara berulang dan dapat mengkaji secara kuantitatif. Hal ini bertujuan untuk dapat memperoleh data yang akurat dan persentase perbandingan yang lebih spesifik.

Kata Kunci: *Karakter, Penilaian antar teman, tanggung jawab.*

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter siswa di sekolah adalah salah satu dari tujuan pembelajaran yang didasarkan pada tujuan pendidikan nasional. Menurut Musbikin (2021) pendidikan karakter adalah usaha dalam membentuk karakter siswa

yang baik serta diwujudkan melalui kehidupan sehari-hari. Menumbuhkan dan membentuk karakter peserta didik merupakan salah satu peran dan tanggung jawab dari guru. Selain orang tua, guru berperan dalam menumbuhkan dan membentuk karakter yang baik di dalam

diri siswa. Probowo (2019) mengatakan bahwa pendidikan karakter merupakan sebuah usaha guru dalam membantu serta membentuk watak siswa. Ada berbagai macam karakter yang perlu ditanamkan dalam diri siswa-siswi, salah satu karakter yang perlu ditumbuhkan dalam diri siswa adalah tanggung jawab.

Tanggung jawab merupakan salah satu karakter yang penting dan harus ditanamkan di dalam diri siswa. Menurut Yulita et al. (2021) tanggung jawab adalah kewajiban seseorang untuk menyelesaikan tugas dan kewajibannya dengan maksimal serta menanggung segala akibatnya. Oleh sebab itu, tanggung jawab menjadi sebuah tujuan pembelajaran dan memiliki hasil belajar yang dapat diukur melalui indikator-indikator tanggung jawab. Menurut Ardila et al. (2017) indikator tanggung jawab adalah menyelesaikan tugas yang menjadi tanggung jawabnya, dapat mengatur waktu dengan baik, serius dalam mengerjakan sesuatu serta tekun dalam mengikuti proses pembelajaran yang ada.

Berdasarkan hasil observasi pada kelas X IPA di salah satu SMA Kristen di Jember pada bulan Juli hingga Agustus 2022, ditemukan fakta bahwa terdapat 7 dari 22 siswa yang tidak mengerjakan tugas fisika yang diberikan oleh guru. Berdasarkan keterangan siswa, mereka lupa untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru pada pertemuan sebelumnya. Pratiwi et al. (2021) menuliskan bahwa sikap tanggung jawab dalam pembelajaran adalah mengumpulkan tugas sesuai dengan petunjuk dan mengemukakan karya sendiri. Pasani et al (2017) juga menuliskan bahwa mengumpulkan

tugas tepat waktu, dapat mengatur waktu dengan baik dan menanggung setiap konsekuensi yang ada merupakan sikap tanggung jawab siswa pada pembelajaran. Oleh sebab itu, sikap siswa yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan tidak mengatur dengan baik menunjukkan sikap kurang bertanggung jawab siswa pada pembelajaran.

Melihat permasalahan di atas, maka dilakukan penilaian antar teman (*peer assessment*) sebagai upaya untuk meningkatkan tanggung jawab siswa dalam mengerjakan dan mengumpulkan tugas. Penilaian antar teman adalah salah satu metode penilaian yang melibatkan sesama siswa untuk saling memberikan masukan atau komentar terhadap pekerjaan atau kompetensi siswa lainnya. Hal ini sesuai dengan Wijayanti (2017) yang mengatakan bahwa penilaian antar teman berperan penting untuk siswa dalam membentuk karakter serta jati dirinya. Oleh sebab itu, rumusan pada penelitian ini adalah apakah penerapan penilaian antar teman berdampak pada peningkatan sikap tanggung jawab siswa pada kelas X IPA pada pembelajaran fisika sehingga tujuan penelitian ini adalah memaparkan apakah penerapan penilaian antar teman berdampak pada peningkatan sikap tanggung jawab siswa pada kelas X IPA pada pembelajaran fisika.

TINJAUAN LITERATUR

Pendidikan karakter di sekolah diharapkan dapat membentuk sikap tanggung jawab siswa. Pembentukan sikap tanggung

jawab siswa dapat dibentuk melalui pembelajaran yang ada. Pratiwi et al. (2021) mengatakan bahwa perkembangan sikap tanggung jawab siswa dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Guru berperan terhadap penanaman sikap tanggung jawab sebagai salah satu dari karakter yang harus ada pada diri siswa. Sejalan dengan hal tersebut, Sukantin & Al-Faruq (2020) mengatakan bahwa tugas guru bukan hanya sekedar memberikan materi pembelajaran tetapi menanamkan karakter pada diri siswa.

Yulia et al. (2021) mendefinisikan tanggung jawab sebagai kewajiban seseorang untuk menyelesaikan tugas dan kewajibannya dengan maksimal serta bersedia menanggung segala akibatnya. Pasani et al. (2017) mengatakan bahwa tanggung jawab wujud perilaku atau sikap yang dilakukan sebagai wujud kesadaran siswa akan tugas dan kewajibannya. Tanggung jawab berasal dari dalam diri serta kesadaran akan kemauan sendiri untuk melaksanakan kewajiban (Kemdikbud, 2016). Dengan demikian, tanggung jawab adalah sikap atau perilaku siswa atau seseorang untuk melakukan tugas dan kewajibannya dengan baik.

Seorang siswa dikatakan bertanggung jawab apabila dia memenuhi indikator tanggung jawab yang ada. Menurut Pratiwi et al. (2021) indikator sikap tanggung jawab adalah mengumpulkan tugas dengan tepat waktu sesuai petunjuk yang ada dan mengemukakan karya sendiri serta tidak berasal dari karya orang lain. Pasani et al. (2017) menuliskan bahwa indikator tanggung

jawab adalah serius ketika mengerjakan sesuatu, bisa mengatur waktu dengan baik serta siap bertanggung jawab konsekuensi akibat hukum. Ardila et al. (2017) menuliskan indikator tanggung jawab adalah menyelesaikan tugas yang menjadi tanggung jawabnya, dapat mengatur waktu dengan baik, serius dalam mengerjakan sesuatu serta tekun dalam mengikuti proses pembelajaran yang ada. Oleh sebab itu, berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa indikator sikap tanggung jawab adalah mengerjakan tugas yang diberikan dengan tepat waktu serta dapat mengatur waktunya dengan baik.

Penilaian selalu dilakukan oleh pihak sekolah atau guru untuk melihat dan mengevaluasi perkembangan dan hasil belajar siswa. Hafidhoh & Rizal Rifa'I (2021) menuliskan bahwa penilaian adalah kumpulan informasi yang dilakukan secara berulang dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan atau keberhasilan siswa ketika pembelajaran baik secara individu atau berkelompok. Alimuddin (2014) mengatakan bahwa penilaian adalah kegiatan untuk memantau perkembangan siswa dengan tahapan-tahapan berkesinambungan dan penilaian ini bisa dilakukan oleh guru, teman dan diri sendiri. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penilaian adalah proses mendapatkan informasi terkait perkembangan kemampuan atau keberhasilan siswa pada pembelajaran dan penilaian ini bisa dilakukan oleh guru, siswa lainnya dan diri sendiri.

Penilaian teman sebaya adalah salah satu teknik penilaian yang meminta siswa untuk saling menilai terkait pencapaian kompetensi (Wijayanti, 2017). Halim (2021) menuliskan bahwa penilaian teman merupakan proses penilaian yang dilakukan oleh siswa untuk menilai serta mengevaluasi karya temannya dan memberikan komentar. Kemudian Fauzan et al. (2022) mengatakan bahwa model penilaian teman sebaya adalah penilaian yang melibatkan siswa lainnya agar saling mempertimbangkan dan memberikan umpan balik terkait kualitas atau hasil pekerjaan mereka. Dengan demikian, bisa disintesis bahwa penilaian antar teman adalah teknik menilai yang dilakukan oleh siswa lainnya terkait kompetensinya dengan memberikan nilai atau komentar.

Penilaian antar teman berpengaruh terhadap sikap siswa sebagai hasil belajar. Penilaian teman ini dapat dipakai untuk penilaian sikap siswa. Sejalan dengan hal tersebut, Zaim (2016) mengatakan bahwa penilaian antar teman dapat dipakai dalam melakukan penilaian sikap siswa. Penilaian antar teman membantu sesama siswa untuk saling mendorong untuk menjadi lebih baik. Iskandar (2019) mengatakan bahwa penilaian antar teman mendorong siswa untuk terlibat dalam mengemukakan sikap terkait kekurangan dan kelebihan temannya berdasarkan kriteria yang diminta. Oleh karena itu, penilaian antar teman ini dapat digunakan sebagai kesempatan kepada siswa baik individu atau kelompok untuk saling memberikan masukan dengan tujuan agar mendorong setiap siswa mencapai kompetensi yang diharapkan.

Penerapan penilaian antar teman adalah bentuk stimulus siswa kepada siswa lainnya untuk menghasilkan sikap atau respon yang diharapkan. Hal ini adalah implementasi teori belajar behavioristik. Menurut Safaruddin (2016) teori behavioristik adalah teori belajar yang menekankan terhadap pengukuran yang diberikan guru (stimulus) dan apa yang dihasilkan siswa (respon). Safaruddin (2016) menambahkan bahwa stimulus ini dapat berupa cara yang dilakukan kepada siswa dalam membantu mereka belajar serta respon adalah perubahan tingkah laku atau apa yang terjadi terhadap siswa pada pembelajaran.

Beberapa penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya menunjukkan keberhasilan dari penerapan penilaian antar teman terhadap peningkatan sikap tanggung jawab siswa. Wijayanti (2017) mengatakan bahwa penilaian antar teman merupakan salah satu teknik penilaian yang efektif untuk membentuk karakter siswa. Pane et al. (2019) dalam penelitiannya mengatakan bahwa penilaian antar teman ini dapat menekankan serta menciptakan rasa tanggung jawab siswa. Penelitian dari Kiay Demak et al. (2013) juga menunjukkan bahwa penilaian antar teman dapat membuat siswa lebih bertanggung jawab dan bisa untuk mengidentifikasi kebutuhan belajarnya. Oleh sebab itu, penerapan penilaian antar teman dapat digunakan sebagai salah satu upaya guru untuk meningkatkan sikap tanggung jawab siswa.

PENDEKATAN PEMECAHAN MASALAH

Penelitian ini ditulis dengan menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif yang didasarkan dari hasil observasi mengajar mata pelajaran fisika di salah satu SMA kelas X IPA di Jember selama PPL 6 minggu. Penelitian ini melibatkan guru sebagai peneliti dan 22 peserta didik sebagai objek penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan karakter adalah salah satu upaya untuk membentuk karakter siswa. Menurut Probowo (2019) pendidikan karakter adalah segala upaya dari guru untuk membentuk watak peserta didik, dengan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menunjang akan terciptanya peningkatan karakter siswa. Salah satu karakter yang perlu diperhatikan oleh guru adalah tanggung jawab pada diri siswa. Oleh sebab itu, peran guru dalam pembentukan karakter siswa sangat penting.

Guru turut mengambil bagian menjadi penuntun dan fasilitator bagi siswa sebagai upaya pembentukan sikap tanggung jawab dalam diri siswa. Tanggung jawab didefinisikan sebagai sikap atau perilaku siswa atau seseorang untuk melakukan tugas dan kewajibannya dengan baik dan benar. Sikap tanggung jawab pada diri siswa dapat dibentuk dan ditingkatkan melalui pembelajaran yang ada sehingga sikap tanggung jawab ini sendiri dapat dilihat sebagai suatu hasil belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Nurmalita & Wardani (2021) yang mengatakan bahwa

tanggung jawab dapat dilihat sebagai suatu hasil belajar siswa. Tanggung jawab siswa sangat penting untuk dimiliki siswa karena tanggung jawab adalah salah satu karakter yang adalah dalam tujuan Pendidikan Nasional dan sebagai nilai moral yang baik di kehidupan bermasyarakat.

Fakta yang terjadi selama observasi mengajar di sekolah adalah terdapat 7 dari 22 siswa yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini disebabkan karena mereka lupa mengerjakan tugas yang ada. Kondisi ini tentu tidak sesuai dengan indikator tanggung jawab yaitu 1) siswa mengerjakan tugas dengan baik; 2) Siswa mengatur waktu dengan baik. Pengerjaan tugas ini sangat penting oleh guru karena guru dapat melihat sejauh mana pemahaman siswa akan materi pembelajaran yang diberikan. Oleh sebab itu, guru harus menjadi penuntun untuk siswa agar mereka dapat bertanggung jawab dalam pembelajaran.

Salah satu upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan sikap tanggung jawab adalah menerapkan penilaian antar teman untuk dapat meningkatkan sikap tanggung jawab siswa kelas X IPA pada pembelajaran fisika. Penerapan penilaian antar teman ini dilakukan pada observasi kelas. Penerapan penilaian antar teman dilakukan untuk melihat hasil sebelum dan sesudah penerapan penilaian terhadap sikap tanggung jawab siswa selama kerja kelompok.

Berikut langkah-langkah penerapan penilaian antar teman yang dilakukan oleh guru di kelas X IPA pada pembelajaran fisika.

Tabel 1 Langkah-langkah penerapan penilaian antar teman kelas X IPA

Langkah-langkah	Penerapan saat pembelajaran
Mengidentifikasi masalah dan instrumen penilaian tanggung jawab siswa	Guru mengidentifikasi kriteria penilaian serta instrumen yang akan digunakan.
Pembuatan RPP	Guru membuat rencana pembelajaran. Guru memberikan soal diskusi yang dilakukan bersama kelompok mengenai materi menggambar vektor.
Pembuatan instrumen penilaian dan pertanyaan pada <i>google form</i>	Guru membuat instrumen penilaian menggunakan media <i>google form</i> dan memakai skala Likert. Pertanyaan yang dibuat oleh guru adalah 1) Apakah temanmu mengikuti diskusi kelompok?; 2) Apakah temanmu mengerjakan tugas yang telah disepakati dalam kelompok?; 3) Apakah temanmu mengerjakan tugas kelompoknya sesuai dengan waktu yang telah ditentukan?; 4) Apakah ada hal yang ingin disampaikan terkait teman kelompok anda?.
Membuat kelompok serta tugas kelompok	Guru membagi siswa menjadi 7 kelompok yang terdiri dari 4-3 anggota.
Menyampaikan tujuan dan teknis atau cara pengisian penilaian antar teman	Guru menyampaikan tujuan dan cara penilaian kepada siswa pada pembelajaran di kelas.
Memantau pengisian dan hasil penilaian yang diisi oleh siswa	Guru memantau dan memberikan umpan balik terhadap hasil penilaian yang dikerjakan siswa.

Hasil yang diperoleh dari pengisian penilaian antar teman menunjukkan adanya peningkatan tanggung jawab siswa terhadap tugas. Pengisian penilaian antar teman ini diisi

oleh semua siswa dan mereka memberikan alasan terhadap nilai yang mereka berikan. Sebelum penerapan penilaian antar teman, dari 22 siswa hanya 15 siswa yang mengerjakan tugas sedangkan 7 siswa lainnya tidak mengerjakannya. Saat penerapan penilaian antar teman ini dilaksanakan, terdapat 21 siswa mampu bertanggung jawab dengan mengerjakan tugasnya baik secara pribadi maupun kelompok serta terdapat 1 siswa yang kurang aktif dalam diskusi kelompok. Berdasarkan hasil ini juga dapat dilihat bahwa sebanyak 21 siswa mengerjakan tugas dan kewajibannya dalam kelompok dengan baik serta sesuai dengan pembagian waktu yang baik dan 1 siswa masih kurang aktif dalam diskusi kelompok. Hasil ini berdasarkan jawaban yang diberikan oleh siswa melalui *form*.

Sejalan dengan pendapat di atas, penelitian dari Wijayanti (2017) mengungkapkan bahwa penilaian antar teman adalah teknik yang cukup efektif untuk membentuk karakter siswa termasuk tanggung jawab siswa. Hal ini karena siswa terlibat langsung dalam proses penilaian sehingga dibutuhkan tanggung jawab dalam diri siswa. Penelitian dari Sutrisno (2012) menunjukkan bahwa penilaian antar teman dalam meningkatkan sikap ilmiah siswa yang salah satunya adalah tanggung jawab. Kiay Demak et al. (2013) berpendapat bahwa penilaian antar teman dapat membuat siswa lebih bertanggung jawab dan dapat mengidentifikasi kebutuhan belajarnya.

Penerapan penilaian antar teman yang dilakukan di dalam kelompok dapat membantu menstimulus siswa yang sebelumnya tidak bertanggung jawab menjadi bertanggung jawab sehingga terjadi peningkatan sikap tanggung jawab siswa. Upaya guru dalam menerapkan penilaian antar teman dalam pembelajaran diharapkan menjadi salah satu dari implementasi peran guru sebagai penuntun dalam membentuk sikap tanggung jawab siswa.

Menurut Ismail et al. (2019) guru menciptakan pembelajaran yang berorientasi pada hasil yang dapat diukur serta membentuk latihan agar membentuk perilaku yang diinginkan menjadi kebiasaan. Hal ini berarti penilaian antar teman adalah upaya guru membentuk kebiasaan siswa untuk dapat bertanggung jawab pada pembelajaran. Tripusa et al (2018) mengatakan bahwa guru mesti membimbing dan mengajarkan siswa agar bertanggung jawab dengan apa yang ditugaskan kepadanya.

KESIMPULAN

Dampak dari penerapan penilaian antar teman di kelas X IPA pada pembelajaran fisika adalah meningkatnya sikap tanggung jawab siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah.

Untuk peneliti selanjutnya diharapkan untuk melaksanakan penilaian antar teman ini secara berulang dan mengkaji data secara kuantitatif. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan data yang lebih spesifik dan akurat terkait persentase perbandingan terhadap peningkatan sikap tanggung jawab siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimuddin. (2014). Penilaian Dalam Kurikulum 2013. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1).
- Ardila, R. M. ... Salimi, M. (2017). Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Dan Pembelajarannya Di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*, 0(0).
- Fauzan, A. ... Afianto, M. (2022). *Gugusan Aksara Edukasi (Kajian Pemikiran, Evaluasi, dan Teknologi Pendidikan)*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management.
- Hafidhoh, N., & Rizal Rifa'i, M. (2021). Karakteristik penilaian pembelajaran pada kurikulum 2013 di MI. *Aawaliyah: Jurnal PGMI*, 4(1).
- Halim, S. W. (2021). Peer Assessment In University Level: A Preliminary Study On The Reliability. *Calls*, 7(1).
- Iskandar, R. (2019). *Pedoman Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik SMK Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan pada Mata Pelajaran Pemeliharaan Sasis dan Pindah Tenaga Kendaraan Ringan*. Sukabumi: CV Jejak.
- Ismail, R. N. ... Neviyarni. (2019). Membangun karakter melalui implementasi teori belajar behavioristik pembelajaran matematika berbasis kecakapan abad 21. *Menara Ilmu*, XIII(11).
- Kemdikbud, K. pendidikan dan K. (2016). *Mengembangkan Tanggung Jawab Pada Anak*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kiay Demak, I. P. ... Suryadi, E. (2013). Pengaruh Peer Assessment dalam Meningkatkan Keterampilan Anamnesis di Skills Laboratory. *Jurnal Pendidikan Kedokteran Indonesia: The Indonesian Journal of Medical Education*, 2(2).
<https://doi.org/10.22146/jpki.25159>
- Musbikin, I. (2021). *Penguatan Karakter Kemandirian, Tanggung Jawab dan Cinta Tanah Air*. Bandung: NUSA MEDIA.
- Nurmalita, R. A., & Wardani, N. S. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Sosial Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4).
- Pane, H. S. ... Gafari, M. O. F. (2019). Development of A Peer Assessment Scientific Attitude Assessment Instrument on Learning Short Story Texts of Class XI Students at State Senior High School 1 Kualuh Hilir. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 2(2).
<https://doi.org/10.33258/birle.v2i2.290>

- Pasani, C. F. ... Sridevi, H. (2017). Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab Siswa melalui Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Number Head Together. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2).
<https://doi.org/10.20527/edumat.v4i2.2579>
- Pratiwi, D. ... Setiawan, F. (2021). Analisis Sikap Tanggung Jawab dalam Pelaksanaan Program Merdeka Belajar di Masa Pandemi COVID-19 Pada Siswa SD. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 6(1).
- Probowo, F. S. P. (2019). *PROSIDINGS Literasi dalam Pendidikan di Era Digital Untuk Generasi Milenial* (D. A. Putra, ed.). Surabaya: UM Penerbit Surabaya Publishing.
- Safaruddin. (2016). Teori Belajar Behavioristik. *Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 8(2).
- Sukantin, & Al-Faruq, S. S. (2020). *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: PENERBIT DEEPUBLISH.
- Sutrisno. (2012). Pembelajaran Fluida Menggunakan Model Jigsaw Dengan Peer Assessment Untuk Meningkatkan Aktivitas, Sikap Ilmiah, Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas Xi Ipa. *Journal of Innovative Science Education*, 1(1). Retrieved from <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jise>
- Tripusa, A. ... Aminuyati. (2018). Peran Guru Membentuk Karakter Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Smp Negeri 24 Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(8).
- Wijayanti, A. (2017). Efektivitas Self Assessment dan Peer Assessment Dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Realita : Jurnal Penelitian Dan Kebudayaan Islam*, 15(2).
<https://doi.org/10.30762/realita.v15i2.482>
- Yulita, A. ... Kamaruzzaman. (2021). UPAYA Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab Belajar Melalui Konseling Kelompok Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Subah. *BIKONS: Jurnal Bimbingan Konseling*, 1(2).
- Zaim, M. (2016). *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Jakarta: KENCANA.