

ISSN 2775-1597

— J U R N A L —

TEROPONG PENDIDIKAN

Volume 3, Nomor 1, Mei 2023

Diterbitkan oleh:
Program Studi Magister Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pelita Harapan



JURNAL TEROPONG PENDIDIKAN
Vol. 3, No. 1, Mei 2023

Started in 2021, **Jurnal Teropong Pendidikan (JTP)** is a national journal published 3 times per year by the Master of Educational Technology Study Program at the Universitas Pelita Harapan. Jurnal Teropong Pendidikan focuses on the study of educational technology. Articles published in the journal cover original research, theoretical and empirical studies, and R&D. Manuscript submitted for publication in the Journal Teropong Pendidikan go through a double blind review process.

Editor-in-Chief

Dr. Siska Wati Dewi Purba.

Managing Editor

Drs. Dylamoon Hidayat, M. S., MA., Ph.D

Board of Editors

Prof. Suciati, M.Sc., Ph.D

Prof. Dr. Niko Sudibjo, S.Psi., M.A., MCP., Psikolog

Dr. Ir. Rudy Pramono, M.Si

Dr. Budi Wibawanta, S.Sos., M.Si

Dr. Nancy Susianna, M. Pd

Mailing Address

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pelita Harapan, Kampus Universitas Pelita Harapan
Lippo Karawaci, Tangerang 15811

Phone: 021-5460901

Email: jtp@uph.edu

Website: <https://ojs.uph.edu/index.php/JTP/index>

JURNAL TEROPONG PENDIDIKAN
Vol. 3, No. 1, Mei 2023

TABLE OF CONTENT

PENGARUH HYBRID LEARNING DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KEAKTIFAN SISWA DI SMA XYZ JABABEKA.....1–13
(Tommy Betta Kusumaanggara, Rijanto Purbojo)

EVALUASI PROGRAM PENDIDIKAN KARAKTER DI KELOMPOK BERMAIN DAN TAMAN KANAK-KANAK *CANDLE TREE* DENGAN METODE *CONTEXT INPUT, PROCESS DAN PRODUCT (CIPP)*.....14–26
(Bella Alviani)

PENGARUH KEYAKINAN EPISTEMOLOGI DAN EFEKTIFITAS DIRI TERHADAP KECEMASAN DALAM MENULIS JURNAL ILMIAH: ANALISIS *STRUCTURAL EQUATION MEDELLING*.....27–38
(Andrea Halim, Geraldine Maria T. Supit, I Made Samuel Raharja, Sukma Ramadhan)

PENERAPAN METODE MEMBACAKAN BUKU CERITA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI ANAK USIA LIMA SAMPAI ENAM TAHUN DI TK XYZ39–51
(E Maria K. Sihotang, Anastasia Listiyani, Chicilia Nurhayati)

PENGARUH PENGUASAAN APLIKASI CANVA TERHADAP KINERJA GURU DI SEKOLAH DASAR TARA KANITA CITRA RAYA.....52–65
(Christiana Trisna Wati, Mutiara Dwima Istighfara, Nugraheni Sri Kumalasari)

Jurnal Teropong Pendidikan

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Pelita Harapan

<http://dx.doi.org/10.19166/jtp.v3i1.6527>

Pengaruh *Hybrid Learning* dan Motivasi Belajar Terhadap Keaktifan Siswa di SMAK XYZ Jababeka

Tommy Betta Kusumaanggara ^a, Rijanto Purbojo ^b

^aBPK Penabur Jakarta, Indonesia

^bUniversitas Pelita Harapan, Indonesia

*Corresponding author e-mail: tommy.kusumaanggara@gmail.com

ARTICLE INFO

DOI: [10.19166/jtp.v3i1.6527](https://doi.org/10.19166/jtp.v3i1.6527)

Article history:

Received:

27 January 2023

Accepted:

23 July 2024

Available online:

31 July 2024

Keywords:

Hybrid Learning; Learning Motivation; Student Activity.

ABSTRACT

Hybrid learning was held in response to the government's directive regarding steps to anticipate the Covid 19 outbreak. Public and private schools have begun to stop learning at school and begin to implement hybrid learning. Hybrid learning can reduce student learning motivation and student activity. This study aims to determine the influence of hybrid learning and learning motivation on student activity while at SMAK XYZ Jababeka. The subjects in this study are sixty-five students of class X and XI SMAK XYZ Jababeka. The research method used by the author is Path Analysis using a quantitative approach. The questionnaire research instruments used are to measure hybrid learning, learning motivation, and student activity. The results of this quantitative study show that hybrid learning affects student activity in learning, hybrid learning affects learning motivation, learning motivation affects student activity at SMAK XYZ Jababeka. So, it was concluded that hybrid learning influences activity, student learning motivation and learning motivation has an effect on student activity when conducting hybrid learning.

PENDAHULUAN

Corona Virus 19 pandemi yang dimulai pada tanggal 16 Maret 2000 dan sudah berjalan lebih dari dua tahun dan belum selesai juga sampai saat ini, memberikan dampak perubahan di segala aspek terutama dalam aspek pendidikan, karena banyak sekolah di seluruh daerah di nusantara bahkan di seluruh dunia belum dapat melaksanakan pembelajaran secara tatap muka. Pemerintah berusaha mencari solusi dan memberikan dukungan terbaik supaya pelayanan pendidikan tetap dapat diterima oleh setiap peserta didik. Pemerintah memberikan solusi berupa sekolah bisa melaksanakan pembelajaran tatap muka dengan *hybrid learning*, agar dapat memutuskan rantai penyebaran virus *Covid 19*. Harapannya *hybrid learning* bisa menjadi alternatif pembelajaran di masa depan.

Pembelajaran *hybrid learning* mulai dilaksanakan setelah lebih dari satu setengah tahun belajar dari rumah dimulai hari Senin, 18 Oktober 2021, 50% hadir di kelas dan 50% hadir melalui *video conference* menggunakan aplikasi *zoom*. Pihak yayasan juga sudah menyediakan infrastruktur berupa perangkat *hybrid learning* yang lengkap, *Learning Management System* berupa *Google Classroom* dan *Moodle* yang digunakan untuk pembelajaran, koneksi internet yang mumpuni. Pembelajaran daring di SMAK XYZ Jababeka sudah mulai dilaksanakan sejak tahun 2017. Ini berarti pembelajaran daring sudah mulai dilaksanakan jauh sebelum adanya pandemi *Covid 19*. Idealnya jika sebuah sekolah sudah mulai menerapkan lebih dari tiga tahun, maka tidak akan ada kendala, namun banyak kendala yang terjadi pada saat implementasi *hybrid learning*.

Setelah menjalankan pembelajaran *hybrid learning* lebih dari dua tahun, hal tersebut menimbulkan dampak untuk peserta didik. Siswa dan siswi kurang beraktifitas dan berinteraksi, hal ini menjadi masalah yang dialami pada saat pembelajaran dengan *hybrid learning*. Peserta didik menjadi kehilangan semangat belajar (*learning loss*) dan motivasi belajar menjadi menurun karena kendala yang dihadapi peserta didik.

Kemendikbud mengadakan survei tentang belajar dari rumah tahun ajaran 2020-2021 Kemendikbud (2020) dengan responden guru dan dengan jumlah responden sebanyak tiga ratus delapan puluh empat guru dan tiga ratus delapan puluh empat yang diadakan pada tanggal 8- 15 Agustus 2020, dengan hasil sebagai berikut: guru lebih banyak memberikan penugasan dari sejumlah 80,7% menjadi 92,3%, belajar dengan menggunakan buku teks pelajaran dari 53,1% menjadi 88,1%, belajar menggunakan berbagai sumber belajar elektronik dari 61,0% menjadi 75,1%, guru memberikan materi secara interaktif melalui media daring dari 59,5% menjadi 87,7%, guru meminta membaca buku pengayaan dari 24,2% menjadi 65,3% dan guru meminta membuat proyek sederhana atau kreativitas dari 22,3% menjadi 54,9%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran masih menggunakan metode yang berpusat pada guru atau dikenal dengan istilah *Teacher Centered Learning* dan bukan berpusat pada murid dikenal dengan istilah *Student Centered Learning*. Masalah ini mengakibatkan keaktifan siswa dan motivasi belajar siswa cenderung menurun karena pembelajaran lebih banyak kepada penugasan dan kurangnya interaksi antara pendidik dan peserta didik. Keaktifan siswa menjadi semakin sulit diamati ketika sekolah menerapkan pembelajaran *hybrid learning*, karena guru tidak bisa bertatap muka secara langsung dengan murid dan juga karena kurangnya pengawasan dari guru.

Berdasarkan latar belakang di atas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh *hybrid learning* terhadap motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar serta bagaimana pengaruh motivasi belajar terhadap keaktifan siswa di SMAK XYZ Jababeka. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pengaruh *hybrid learning* terhadap motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar serta pengaruh motivasi belajar terhadap keaktifan siswa di SMAK XYZ Jababeka. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang hubungan antar variable yang ada dalam penelitian.

TINJAUAN PUSTAKA

Keaktifan Siswa

Keaktifan siswa adalah partisipasi siswa dan siswi dalam bentuk perhatian, pikiran serta aktivitas untuk mendukung pembelajaran dan mendapatkan manfaatnya (Purwati, 2020). Keaktifan siswa adalah cara membuat pembelajaran berjalan sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang disusun oleh guru, bentuk aktifitas siswa berupa aktifitas yang ada pada dirinya sendiri maupun aktifitas yang ada dalam suatu kelompok (Napitupulu & Susanti, 2023). Keaktifan siswa adalah siswa berperan dalam pembelajaran seperti dapat menerapkan apa yang telah diperoleh untuk menyelesaikan persoalan yang dihadapinya, aktif bertanya kepada siswa maupun guru, mampu menemukan masalah serta dapat memecahkan masalah tersebut, berdiskusi didalam kelompok (Napitupulu & Susanti, 2023). Keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar dapat dilihat dalam: 1. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya 2. Terlibat dalam pemecahan masalah 3. Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya 4. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah 5. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru 6. Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperoleh 7. Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis (Napitupulu & Susanti, 2023).

Hybrid Learning

Hybrid learning adalah pembelajaran yang menggabungkan pengalaman kelas konvensional, tujuan pembelajaran eksperimental, observasional, dan kursus *online* untuk memberikan metode pengajaran terbaik. Singkatnya, *hybrid learning* memungkinkan siswa untuk mengambil kelas baik *online* maupun secara langsung (Fauzan & Arifin, 2017). *Hybrid learning* adalah pembelajaran yang diterapkan melalui tatap muka langsung serta pembelajaran jarak jauh. *Hybrid learning* dilaksanakan dengan 50% siswa melalui tatap muka dan 50% siswa melalui kelas daring (Gafur *at al.*, 2022). *Hybrid learning* adalah pembelajaran yang dapat meningkatkan efisiensi, efektivitas, memacu interaksi antar peserta didik dan juga pendidik dalam proses pembelajaran. Dengan pembelajaran *hybrid learning* siswa akan senang dan lebih termotivasi untuk belajar dan memacu siswa untuk menjadi lebih aktif dalam pembelajaran (Abroto *at al.*, 2021). *Hybrid learning* bukan hanya mengurangi jarak antara siswa dan guru tetapi bisa meningkatkan interaksi di antara siswa dan guru (Widana & Septiari, 2021).

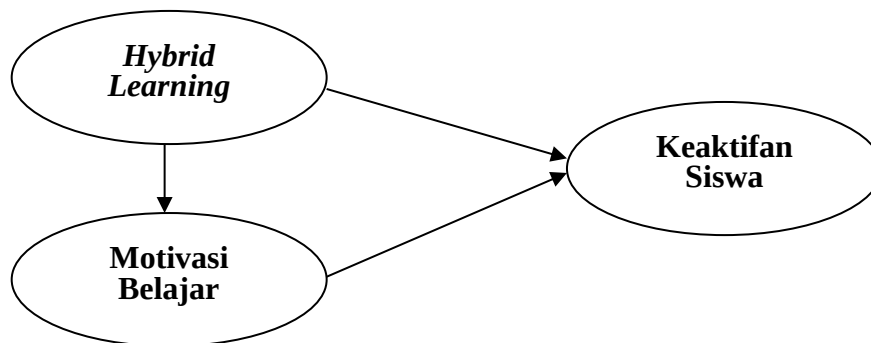
Motivasi Belajar

Motivasi merupakan pergantian energi dari dalam diri seseorang berbentuk perasaan dan reaksi demi mencapai tujuan. Dengan demikian munculnya motivasi ditandai dengan adanya perubahan energi dalam diri seseorang yang dapat disadari atau tidak (Emda, 2018). Motivasi adalah dorongan dari dalam seseorang digambarkan sebagai, harapan dan keinginan bersifat menggerakkan individu dan menggiatkan bertindak atau bertingkah laku, guna memenuhi kebutuhan (Muhammad, 2017). Dalam penelitian Faristin *at al.* (2023) motivasi belajar merupakan seluruh daya penggerak di dalam diri yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang mengarahkan pembelajaran untuk mencapai tujuan. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah: tingkat motivasi belajar, tingkat kebutuhan belajar, minat dan sifat pribadi. Keempat faktor tersebut saling mendukung dan timbul pada diri sehingga tercipta semangat belajar untuk melakukan aktivitas sehingga tercapai tujuan pemenuhan kebutuhannya (Faristin *at al.*, 2023).

METODE

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kuantitatif nonexperimental dengan

menggunakan analisis SEM (*Structural Equation Modelling*). Penelitian dilaksanakan di Sekolah Lanjut Tingkat Atas XYZ Jababeka daerah Cikarang, Jababeka pada bulan April–Mei 2022 dilakukan pada masa pandemi *Covid 19*, dilakukan secara *online* dengan menyebarkan kuesioner ke dalam bentuk *Google Form*. Adapun subjek penelitian adalah siswa didik di tingkat X dan XI Sekolah Lanjut Tingkat Atas XYZ Jababeka dengan jumlah responden sebanyak enam puluh lima siswa. Peneliti menggunakan teknik *nonprobability sampling* dengan satuan *sampling* adalah *sampling quota*. Kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.
Kerangka Penelitian

Dari kerangka penelitian pada gambar 1 diperoleh tiga hipotesis yang dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian sebagai berikut: (1) persepsi siswa tentang pengaruh *hybrid learning* terhadap motivasi belajar, (2) persepsi siswa tentang pengaruh *hybrid learning* terhadap keaktifan siswa, (3) persepsi siswa tentang pengaruh motivasi belajar terhadap keaktifan siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket atau kuesioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai *hybrid learning*, keaktifan siswa dan motivasi belajar siswa yang dihasilkan oleh responden. Dalam penelitian ini menggunakan *instrument kuesioner hybrid learning* tercantum dalam Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Instrumen *Hybrid Learning* (Carman, 2002)

Variabel	Indikator	Pertanyaan	No. Item
<i>Hybrid Learning</i> (X1)	1. <i>Live Event</i>	Saya belajar melalui pembelajaran secara daring Saya belajar melalui pertemuan tatap muka terbatas Saya dapat mengikuti kelas online kapan pun dan dimana pun.	1, 2, 3
	2. <i>Selfpaced Learning</i>	Saya belajar mandiri selesai jam sekolah Saya mengatur jadwal belajar setiap hari Saya disiplin dalam membuat jadwal pembelajaran	4,5,6

3. <i>Collaboration</i>	Saya berinteraksi dengan siswa lain pada saat belajar Saya mengikuti diskusi pada saat belajar Saya berinteraksi dengan guru pada saat belajar	7,8,9
4. <i>Assessment</i>	Saya mengerjakan penilaian harian pada saat pembelajaran Saya mengerjakan tugas untuk penilaian. Saya mengerjakan penilaian secara daring, maupun pada saat tatap muka.	10,11,12
5. <i>Performance support material</i>	Saya mengakses media pembelajaran secara daring Saya menggunakan <i>Learning Management System (Google Classroom, Moodle)</i> untuk pembelajaran. Saya menggunakan buku cetak pelajaran	13,14,15

Instrumen kuesioner motivasi belajar tercantum dalam Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Instrumen Motivasi Belajar (Aritonang, 2008)

Variabel	Indikator	Pertanyaan	No. Item
Motivasi Belajar (X2)	1. Ketekunan dalam belajar	Saya tekun belajar melalui pembelajaran daring Saya tekun belajar melalui pertemuan tatap muka Saya tekun belajar di rumah	16,17,18
	2. Ulet dalam menghadapi kesulitan	Saya bertanya pada guru jika mengalami kesulitan dalam belajar Saya teliti dalam mengerjakan soal yang diberikan. Saya memeriksa kembali jawaban setiap soal yang telah saya kerjakan	19,20,21
	3. Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar	Saya semangat pada saat pembelajaran. Saya mendengarkan penjelasan dengan baik Saya menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	22,23,24
	4. Berprestasi dalam belajar	Saya memiliki keinginan untuk berhasil dalam belajar Orang tua saya memberikan dorongan untuk berprestasi. Saya yakin bisa mendapatkan nilai yang terbaik	25,26,27
	Mandiri dalam belajar	Saya menyelesaikan tugas/PR secara mandiri Saya berinisiatif mengerjakan latihan tanpa disuruh guru. Saya menggunakan kesempatan diluar jam pelajaran untuk belajar	28,29,30

Instrumen kuesioner keaktifan siswa tercantum dalam Tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Instrumen Keaktifan Siswa (Yamin, 2007)

Variabel	Indikator	Pertanyaan	No. Item
Keaktifan Siswa (Y)	1. Pemecahan Masalah	Saya menyelesaikan masalah dalam belajar dengan mencari buku atau literature lain. Saya bertanya kepada guru ketika ada kesulitan Saya bertanya pada teman yang lebih paham ketika ada materi yang tidak diketahui	31,32,33
	2. Kerjasama	Saya memberikan kesempatan kepada teman pada saat berdiskusi Saya bekerja sama dengan baik dalam kelompok Saya aktif mengikuti kegiatan kelompok dalam memecahkan masalah	34,35,36
	3. Mengemukakan gagasan	Saya memberi ide / gagasan yang cemerlang Saya membuat pembagian kerja yang matang Saya berani mengungkapkan pendapat	37,38,39
	4. Perhatian	Saya mempelajari sesuatu dengan cepat dan baik Saya aktif menjawab pertanyaan yang diberikan guru Saya memperhatikan materi pembelajaran	40,41,42

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Analisis data menggunakan analisis SEM dengan bantuan *software SMART PLS*. Pengukuran validitas meliputi pengujian seberapa baik nilai suatu *Instrument* yang dikembangkan dalam mengukur suatu penelitian. Semakin tinggi nilai instrumen maka semakin baik dalam mewakili pertanyaan penelitian (Wijaya, 2017) Dalam aplikasi *SMART PLS* pengujian validitas dilakukan melalui *discriminant* dari pembentukan konstruk laten dari setiap indikator dan validitas *convergent*. Ghazali menyatakan bahwa dalam menggunakan aplikasi *SmartPLS* dalam uji validitas *convergent* harus melihat dari nilai *average variance extracted* (AVE) dan nilai tersebut harus lebih besar dari 0,50 yang berarti bahwa 50% atau lebih *variance* yang di jelaskan pada indikator (Ghozali & Latan 2015). Dan untuk nilai loading factornya harus melebihi dari 0.70. Berikut ini adalah nilai dari validitas konvergen AVE) dan *outer loading* tercantum dalam tabel berikut ini :

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Konvergen AVE (Akhir)

Indikator	Average Variance Extracted (AVE)
X1 Hybrid Learning	0.548
X2 Motivasi Belajar	0.582
Y Keaktifan Siswa	0.515

Sumber : (Hasil Pengolahan Data, 2022)

Tabel 5. Hasil *Outer Loading* X1 Hybrid Learning

Indikator	X1 Hybrid Learning
X1.5	0.722
X1.7	0.725
X1.8	0.755
X1.9	0.687
X1.10	0.809
X1.11	0.781
X1.12	0.754
X1.13	0.670
X1.15	0.748

Sumber : (Hasil Pengolahan Data, 2022)

Tabel 6. Hasil *Outer Loading* X2 Motivasi Belajar

Indikator	X2 Motivasi Belajar
X2.2	0.624
X2.5	0.607
X2.7	0.660
X2.8	0.849
X2.9	0.842
X2.10	0.886
X2.11	0.849
X2.12	0.829
X2.13	0.768
X2.14	0.843
X2.15	0.539

Sumber : (Hasil Pengolahan Data, 2022)

Tabel 7. Hasil *Outer Loading* Y Keaktifan Siswa

Indikator	Y Keaktifan Siswa
Y5	0.783
Y6	0.677
Y8	0.743
Y9	0.795
Y10	0.783
Y11	0.661
Y12	0.617

Sumber : (Hasil Pengolahan Data, 2022)

Hasil perhitungan di tabel 4 menunjukkan nilai AVE >0,5 untuk semua variabel, dapat disimpulkan setiap *item* sudah memenuhi persyaratan validitas konvergen.

Penilaian validitas diskriminan memiliki tujuan untuk memastikan bahwa konstruk reflektif memiliki hubungan yang paling kuat dengan indikatornya sendiri (Ramadhan *at al.*, 2024) menguji validitas diskriminan dapat menggunakan dua cara yaitu dengan melihat nilai *cross loading* yang di setiap variabel harus di atas 0,70 dan dengan membandingkan akar kuadrat dari AVE untuk setiap variabel dengan nilai korelasi antar variabel dalam model penelitian. Nilai validitas diskriminan tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Validitas Diskriminan

	X1 Hybrid Learning	X2 Motivasi Belajar	Y Keaktifan Siswa
X1 Hybrid Learning	0.740		
X2 Motivasi Belajar	0.716	0.763	
Y Keaktifan Siswa	0.676	0.770	0.778

Sumber : (Hasil Pengolahan Data, 2022)

Tabel 8 menunjukan bahwa di setiap item pada variabel telah memenuhi validitas diskriminan, dimana disetiap nilai akar kuadrat AVE pada variabel lebih tinggi dari konstuk lainnya. Hal ini dapat disimpulkan bahwa variabel *hybrid learning*, motivasi belajar dan keaktifan siswa memiliki nilai validitas diskriminan yang baik.

Uji Reabilitas

Dalam *PLS-SEM* dengan menggunakan program *SmartPLS 3.0*, untuk mengukur reliabilitas suatu konstruk dengan indikator refleksif dapat dilakukan dengan cara menghitung nilai *composite reliability*. Syarat yang biasanya digunakan untuk menilai reliabilitas konstruk yaitu *composite reliability* dan *Cronbach's Alpha* harus lebih besar dari 0,7 untuk penelitian yang bersifat *confirmatory* dan nilai 0,6 – 0,7 masih dapat diterima untuk penelitian yang bersifat *exploratory* (Ghozali & Latan 2015). Berdasarkan hasil perhitungan *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reability*, tercantum di dalam tabel berikut:

Tabel 9. Nilai *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reability*

Variabel	Cronbach's Alpha	Composite Reliability
X1 Hybrid Learning	0.897	0.916
X2 Motivasi Belajar	0.924	0.937
Y Keaktifan Siswa	0.836	0.884

Sumber : (Hasil Pengolahan Data, 2022)

Dari hasil perhitungan yang tercantum di dalam tabel 9 nilai *Cronbach Alpha* dan *Composite Reability* memiliki nilai > 0,70 dapat disimpulkan bahwa semua *variable* dalam penelitian ini memiliki nilai reabilitas yang baik.

Uji Kesesuaian Model

Menurut Ghozali & Latan (2015) inner model diuji dengan melihat besarnya persentase *variance* yang dijelaskan dengan melihat nilai *R-square* setiap variabel endogen. Variabel yang menerima panah atau dijelaskan oleh variabel lain dalam penelitian ini adalah motivasi belajar dan keaktifan siswa. Data nilai *R-square* yang dapat ditampilkan sebagai berikut:

Tabel 10. Nilai Uji Keseuaian Model

<i>R Square</i>	
Variabel	<i>R Square</i>
X2 Motivasi Belajar	0.512
Y Keaktifan Siswa	0.625

Sumber : (Hasil Pengolahan Data, 2022)

Mengacu dari Tabel 10, penjelasan hasil pengujian kesesuaian model adalah sebagai berikut:

1. Variabel motivasi belajar (X2) yang diperoleh dari penelitian adalah 51.2% yang dijelaskan oleh variabel *hybrid learning* dan keaktifan.
2. Variabel keaktifan siswa (Y) yang diperoleh dari penelitian adalah 62.5% yang dijelaskan oleh variabel *hybrid learning* dan motivasi belajar.

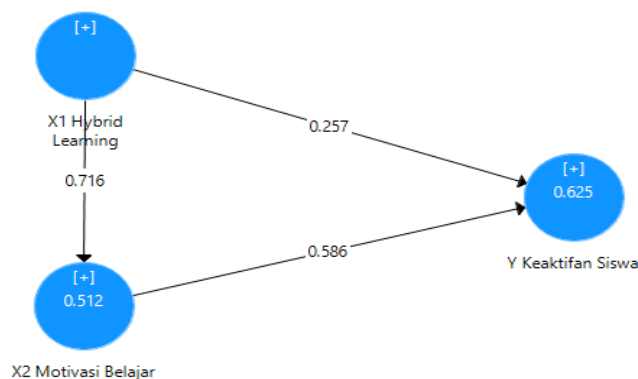
Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah sebuah proses untuk melakukan evaluasi kekuatan bukti dari sampel, dan memberikan dasar untuk membuat keputusan terkait dengan populasinya. Tujuan uji hipotesis adalah untuk memutuskan apakah hipotesis yang diuji ditolak atau diterima Pada metode *SEM-PLS* uji hipotesis dilakukan dengan melihat besarnya nilai *Path Coefficient* (koefisien jalur) (Husein, 2021). Hasil koefisien jalur antara *variable* eksogen terhadap *variable* endogen dalam penelitian ini terdapat dapat tabel 11 berikut ini:

Tabel 11. Nilai Uji Keseuaian Model

Variabel	X1 <i>Hybrid Learning</i>	X2 Motivasi Belajar	Y Keaktifan Siswa
X1 <i>Hybrid Learning</i>		0.716	0.257
X2 Motivasi Belajar			0.586
Y Keaktifan Siswa			

Dari hasil tabel tersebut dapat digambarkan model penelitian dengan disertai koefisien jalur sebagai berikut:



Gambar 2.
Model Uji *Path Coefficient*

Berdasarkan hasil tabel 11 diperoleh persamaan struktural sebagai berikut:

$$\text{Keaktifan siswa} = 0,257 X1 + 0,586 X2 + 0,419$$

$$\text{Motivasi Belajar} = 0,716 X1$$

Keterangan:

X1 = *Hybrid Learning*

X2 = Motivasi Belajar

Y= Keaktifan Siswa

Merujuk pada besarnya seluruh koefisien jalur yang diperoleh antar variable eksogen, yaitu Keaktifan Siswa (Y2) dan endogen, yaitu *Hybrid Learning* dan Motivasi Belajar yang bernilai positif, maka hasil pengujian hipotesis penelitian dapat dinyatakan dalam Tabel 12 berikut ini.

Tabel 12. Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis		Koefisien Jalur	Hasil
<i>Hybrid Learning</i> (X1) Keaktifan Siswa (Y)	→ H1 <i>Hybrid Learning</i> berpengaruh terhadap keaktifan siswa	0,257	didukung
<i>Hybrid Learning</i> (X1) Motivasi Belajar (X2)	→ H2 <i>Hybrid Learning</i> berpengaruh terhadap Motivasi Belajar	0,716	didukung
Motivasi Belajar (X2) Keaktifan Siswa (Y)	→ H3 Motivasi Belajar berpengaruh terhadap keaktifan siswa	0,586	didukung

Sumber : (Hasil Pengolahan Data, 2022)

Mengacu pada besarnya koefisien jalur yang diperoleh setelah pengolahan data, maka data di tabel tersebut menjadi dasar dalam menjawab hipotesis. Hasil penjabarannya adalah sebagai berikut:

Hipotesis 1

Hybrid learning berpengaruh terhadap keaktifan siswa di SMAK XYZ Jababeka

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, hasil koefisien jalur tidak lebih kecil atau sama dengan nol, yaitu sebesar 0,257. Dapat disimpulkan bahwa *Hybrid Learning* memiliki pengaruh terhadap keaktifan siswa di SMAK XYZ Jababeka. Berdasarkan hasil perhitungan statistic deskriptif terdapat 5 indikator dengan persentase nilai setuju diatas 80% yaitu indikator X1.10 (80%) “Saya mengerjakan penilaian harian pada saat pembelajaran”, X1.12 “Saya mengerjakan penilaian secara daring, maupun pada saat tatap muka” (84%), X1.13 “Saya mengakses media pembelajaran secara daring” (86%) dan X1.11 “Saya mengerjakan tugas untuk penilaian” (92%).

Hipotesis 2

Hybrid learning berpengaruh terhadap motivasi belajar di SMAK XYZ Jababeka

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, hasil koefisien jalur tidak lebih kecil atau sama

dengan nol, yaitu sebesar 0,716. Dapat disimpulkan bahwa *Hybrid Learning* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar di SMAK XYZ Jababeka.

Berdasarkan hasil perhitungan *statistic* deskriptif terdapat 6 indikator dengan persentase nilai setuju diatas 80% yaitu indikator X2.7 “Apabila nilai saya tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), maka saya akan belajar lebih keras lagi untuk memperbaiki nilai saya” (80%), X2.8 “ Saya mendengarkan penjelasan dengan baik” (81%), X2.9 (80%) Saya menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, X2.10 Saya memiliki keinginan untuk berhasil dalam belajar (90%), X2.11 ”Orang tua saya memberikan dorongan untuk berprestasi (89%), X2.12 “Saya yakin bisa mendapatkan nilai yang terbaik”(92%), X2.13 “Saya menyelesaikan tugas secara mandiri” (90%), X2.14 “Saya berinisiatif mengerjakan latihan tanpa disuruh guru” (81%).

Hipotesis 3

Motivasi belajar berpengaruh terhadap keaktifan siswa di SMAK XYZ Jababeka

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, hasil koefisien jalur tidak lebih kecil atau sama dengan nol, yaitu sebesar 0,586. Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar memiliki pengaruh terhadap keaktifan siswa di SMAK XYZ Jababeka.

KESIMPULAN

Dari hasil analisis penelitian pada setiap ketiga variabel dalam penelitian ini yaitu *hybrid learning*, motivasi belajar dan keaktifan siswa dengan tujuan penelitian berikut menguji pengaruh antar variabel dalam hipotesis penelitian yang telah diajukan sebelumnya. Hasil dari temuan-temuan tersebut yakni:

1. *Hybrid learning* berpengaruh terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran di SMAK XYZ Jababeka. Koefisien jalur dilihat dari nilai *Path Coefficient* bernilai sebesar 0,257 atau sebesar 25.7%. Indikator penelitian seperti *Live Event*, *Self-paced learning*, *Collaboration*, *Assessment*, *Performance Support Material* mampu meningkatkan tingginya keaktifan siswa SMAK XYZ Jababeka.
2. *Hybrid learning* berpengaruh terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran di SMAK XYZ Jababeka. Koefisien jalur dilihat dari nilai *Path Coefficient* bernilai sebesar 0,716 atau sebesar 71.6%. Meskipun pembelajaran melalui *Hybrid Learning*, motivasi belajar mereka masih tinggi karena masih mendengarkan penjelasan guru, mau mengerjakan tugas, mendapatkan nilai, berprestasi yang sejalan dengan definisi operasional motivasi belajar yaitu ketekunan, minat dan komitmen siswa untuk belajar.
3. Motivasi belajar berpengaruh terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran di SMAK XYZ Jababeka. Koefisien jalur dilihat dari nilai *Path Coefficient* bernilai positif sebesar 0,586 atau sebesar 58.6% Indikator penelitian seperti Ketekunan dalam belajar, ulet dalam menghadapi kesulitan, minat dan ketajaman hasil belajar, berprestasi dalam belajar, mandiri belajar mampu meningkatkan keaktifan siswa SMAK XYZ Jababeka.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan bagi penelitian selanjutnya. Pertama, disarankan bagi penelitian selanjutnya agar menggunakan kuesioer yang sudah teruji dari jurnal-jurnal penelitian tedahulu sehingga data penelitian lebih *robust*, *valid* dan reliabel. Saran selanjutnya adalah dalam pemilihan subjek penelitian, disarankan agar peneliti melibatkan responden dengan usia siswa yang lebih dewasa. Hal ini dimaksudkan agar dalam pengisian kusioner, siswa benar-benar mampu dalam memberikan jawaban yang sesuai. Dengan demikian, penelitian dapat memperoleh hasil yang lebih komprehensif. Penelitian

selanjutnya disarankan untuk lebih memperhatikan kaidah-kaidah metode penelitian yang digunakan, khususnya dalam pengujian data statistik. Hal ini ditujukan agar hasil paparan data dapat benar-benar memenuhi ketentuan dari metode sehingga penelitian dapat dikatakan ilmiah sesuai dengan metode yang digunakan.

REFERENSI

- Abroto, A., Moemonah, M., & Ayu, N. P. (2021). Pengaruh metode blended learning dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1993–2000. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.703>
- Aritonang, K. T (2008). Minat dan motivasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 10, 11–21.
- Carman, J. M. (2002). *Blended learning design: Five key ingredients*. Product Development KnowledgeNet
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–196. <http://dx.doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Faristin, V. A., Ismanto, H. S., & Venty, V. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa SMA: Factors influencing high school students' learning motivation. *Jurnal Psikoedukasia*, 1(1), 125–153. <https://journal2.upgris.ac.id/index.php/pedu/article/view/154>
- Fauzan, F., & Arifin, F. (2017). Hybrid learning sebagai alternatif model pembelajaran. *Seminar Nasional Profesionalisme Guru di Era Digital*, 247–252. <https://bit.ly/3WRZisQ>
- Gafur, A., Nurhasan, N., Switri, E., & Apriyanti, A. (2022). Implementasi hybrid learning PAI di UPT MPK UNSRI Indralaya. *Jurnal IDEAS: Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 8(4), 1451–1456. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i4.1027>
- Ghozali, I., & Latan, H. (2015) *Partial least square: Konsep, teknik dan aplikasi menggunakan program SmartPLS 3.0 (2nd ed.)*. Semarang: Badan Penerbit UNDIP.
- Husein, S. (2021, July 17). *Uji hipotesis*. Geospasial. <https://geospasialis.com/uji-hipotesis>
- Kementrian Kebudayaan, Pendidikan dan Teknologi. (2020). *Survei belajar dari rumah tahun ajaran 2021*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Muhammad, M. (2017). Pengaruh motivasi dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 87–97. <http://dx.doi.org/10.22373/lj.v4i2.1881>
- Napitupulu, E. H., & Susanti, A. E. (2023). Mengupayakan keaktifan belajar siswa dengan penerapan metode tanya jawab. *KAIROS: Jurnal Ilmiah*, 3(2), 32–46. <https://ojs.uph.edu/index.php/KAIROS/article/view/7151>

- Purwati, R. P. (2020). Upaya peningkatan keaktifan belajar peserta didik dengan pendekatan discovery learning menggunakan google classroom. *Habitus: Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi*, 4(1), 202–212. <https://doi.org/10.20961/habitus.v4i1.45725>
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas dan Reliabilitas. *Journal on Education*, 6(2), 10967–10975. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4885>
- Widana, I. W., & Septiari, K. L. (2021). Kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar matematika siswa menggunakan model pembelajaran project-based learning berbasis pendekatan STEM. *Jurnal Elemen*, 7(1), 209–220. <http://dx.doi.org/10.29408/jel.v7i1.3031>
- Wijaya, A. (2017). *Metode penelitian menggunakan smart PLS 03*. Yogyakarta: Innosain.
- Yamin, M. (2007). *Keaktifan belajar siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press dan Center for Learning Innovation.

Jurnal Teropong Pendidikan

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Pelita Harapan

<http://dx.doi.org/10.19166/jtp.v3i1.7348>

Evaluasi Program Pendidikan Karakter di Kelompok Bermain dan Taman Kanak-kanak *Candle Tree* dengan Metode *Context, Input, Process* dan *Product* (CIPP)

Bella Alviani

Universitas Pelita Harapan, Indonesia

*Corresponding author e-mail: ba80030@student.uph.edu

ARTICLE INFO

DOI: 10.19166/jtp.v3i1.7348

Article history:

Received:

26 Juny 2023

Accepted:

18 July 2024

Available online:

19 July 2014

Keywords:

CIPP Evaluation; Character Education; Early Childhood Education.

ABSTRACT

It is crucial to instill character values from an early age to nurture a morally noble future generation. One way to achieve this is through a character education program. The purpose of this study is to evaluate the character education program carried out by Candle Tree Kindergarten since 2018/2019, with the aim of improving, enhancing, and perfecting it. This evaluation adopts the CIPP method, an acronym for Context, Input, Process, and Product. Qualitative and descriptive quantitative methods are employed to comprehensively analyze the evaluation results. Data collection methods used include questionnaires, interviews, observation, and documentation. To interpret various perspectives, different sources were consulted, and triangulation of sources was applied. The results of this study showed the following evaluation findings: a) Context: The program has the potential and capability to be implemented, but the program objectives were integrated into the school's vision and mission. b) Input: Attention is needed for the program curriculum, budgeting, and variety of methods. c) Process: Improvement is needed for virtual interaction, medium of instruction, assessment guides, frequency, and program documentation. d) Product: Program results align with the characters instilled and trigger other values. Therefore, it can be concluded that this evaluation can be useful for the management of KB-TK Candle Tree to further develop character education programs.

PENDAHULUAN

Menurut panduan *Center for Curriculum Redesign* tentang pendidikan karakter untuk abad kedua puluh satu, pendidikan karakter diperlukan agar di masa mendatang, generasi penerus dapat menghadapi tantangan-tantangan dunia. Sehingga, mereka sudah dipersiapkan dan diperlengkapi dalam memikul tanggung jawab sebagai warga dunia.

Berangkat dari kepentingan dan urgensi itu, karakter telah menjadi tugas dan tanggung jawab berbagai pihak, mulai dari negara, masyarakat, orang tua, dan pendidik yang bekerja sama dan bersinergi untuk menanamkan karakter dan nilai moral. Merupakan salah satu tujuan utama pendidikan untuk membangun moral dan karakter anak. Tujuan ini sering kali tidak dikatakan secara langsung, melainkan telah menjadi asumsi dan anggapan sesama pendidik (Mauliza *at al.*, 2024).

Usaha mengultivasi karakter dalam dunia pendidikan telah ada sejak sejarah pendidikan, tetapi tidak memakai istilah pendidikan karakter. Istilah itu pertama kali dipakai di sistem sekolah di Amerika pada abad delapan belas ke sembilan belas untuk memenuhi tujuan mengembangkan karakter siswa berdasarkan nilai-nilai Kristiani (Mauliza *at al.*, 2024). Kemudian istilah ini berkembang dan dipakai dalam sekolah dan institusi sekuler.

Thomas Lickona mendefinisikan Pendidikan karakter sebagai ‘usaha yang disengaja dalam menanamkan kebajikan dan merupakan setiap kegiatan, interaksi, pengalaman yang dilakukan di sekolah (Lickona, 2012). Karena itu, tujuan pendidikan secara umum dan pendidikan karakter seharusnya selaras dan sejalan, yaitu membantu, membangun dan menanamkan nilai-nilai kebajikan kepada peserta didik dengan segala upaya yang telah direncanakan.

Sebagai usaha menanamkan nilai dan karakter secara disengaja dan diupayakan oleh salah satu sekolah yaitu *Candle Tree School*, yang merupakan sekolah swasta berlandaskan nilai-nilai Kristiani, diberlakukan program *Character Circle Time*. Sekolah ini sudah dibangun sejak tahun 2001 di bawah naungan Yayasan Kasih Utama. Karakter yang ditanamkan pada peserta didiknya mengacu pada nilai dan karakter iman Kristen. Program ini telah berjalan selama lebih dari dua tahun sejak Juli 2018 dan masih berjalan sampai saat ini. Berdasarkan pra-wawancara dengan kepala sekolah KB-TK *Candle Tree*, sebelum diadakan program ini sekolah KB-TK *Candle Tree* juga mendidik nilai-nilai karakter namun secara implisit, tidak terang-terangan atau *hidden curriculum*.

Namun, sampai dengan saat ini, belum pernah ada evaluasi program pengembangan karakter dari pengelola ataupun lembaga. Padahal, agar sebuah program dapat lebih baik dan menentukan langkah-langkah selanjutnya, diperlukan evaluasi yang menyeluruh. Ditambah lagi, hasil Pendidikan karakter selama berdirinya *Candle Tree* masih tidak dapat diidentifikasi atau dijelaskan karena minimnya evaluasi yang dilakukan pada peserta didik.

Tidak adanya evaluasi ini juga berakibat pada kualitas program yang tidak maksimal. Berdasarkan observasi, tidak ada tolak ukur dalam keberhasilan program ini, tidak ada kontrol atau pendisiplinan untuk pelaksanaan program ini, dan juga program ini terkesan mengalir begitu saja mengikuti pembelajaran di sekolah KB-TK *Candle Tree*. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengevaluasi program *Character Circle Time* yang dilakukan oleh KB-TK *Candle Tree* sejak tahun 2018. Tujuan dari Evaluasi program akan menjawab pertanyaan dari segi kebutuhan, solusi, implementasi, dan hasil. Metode evaluasi CIPP dapat membantu pengambil keputusan agar mementingkan akuntabilitasnya terhadap peserta didik, orang tua, dan juga masyarakat luas (Kurniawati, 2021). Model evaluasi CIPP akan diambil untuk mengevaluasi program tersebut sebab seiring berjalannya program, peningkatan dan penyempurnaan dibutuhkan.

Berdasarkan latar belakang penelitian maka rumusan masalah dalam penelitian diajukan berdasarkan *context, input, process, dan product*: (1) Bagaimana konteks program

pendidikan karakter di KB-TK *Candle Tree*? (2) Apa masukan program pendidikan karakter di KB-TK *Candle Tree*? (3) Bagaimana proses implementasi program pendidikan karakter di KB-TK *Candle Tree*? (4) Apa produk atau hasil program pendidikan karakter di KB-TK *Candle Tree*? Penelitian ini didasarkan pada teori-teori pendukung sebagai berikut: pendidikan, karakter, pendidikan karakter, pendidikan anak usia dini, dan evaluasi CIPP.

TINJAUAN PUSTAKA

Pendidikan

Program yang akan dievaluasi berada dalam konteks dan lingkup pendidikan yang ada di Indonesia. Oleh karena itu, pandangan tentang pendidikan yang dibentuk oleh pemerintahan Indonesia berpengaruh pada sudut pandang berjalannya institusi atau sekolah yang ada di Indonesia. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Indonesia, pendidikan adalah:

“Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Pokok penting yang dapat diambil dari definisi di atas, yaitu: (1) Pendidikan perlu dilakukan dengan sadar dan penuh perencanaan. Ditambah lagi, perlu ada usaha dari berbagai pihak untuk menjalankan pendidikan itu. (2) Perlu ada lingkungan kondusif yang mendukung terjadinya pembelajaran seperti ruang kelas, lapangan, perpustakaan dan lingkungan yang bersih. (3) Proses pembelajaran perlu diupayakan agar mencapai tujuan pembelajaran, dan mengedepankan pembelajaran yang aktif. (4) Peserta didik diharapkan untuk memiliki nilai-nilai keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan. Pada poin ini pendidikan karakter dijabarkan secara tidak langsung. (5) Nilai-nilai yang dimiliki peserta didik tersebut suatu saat nanti dapat berkontribusi bagi masyarakat, bangsa, dan negara.

Secara garis besar, cita-cita pendidikan di Indonesia dilakukan secara penuh kesadaran, penuh persiapan lingkungan, bersifat aktif, serta memprioritaskan nilai-nilai yang dapat berkontribusi bagi negara.

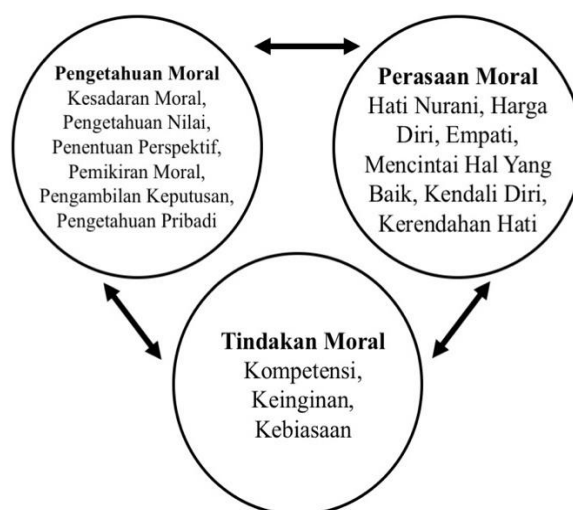
Karakter

Kata ‘karakter’ diambil dari bahasa Yunani, yaitu *charaktêr* yang memiliki arti mengukir atau dipahat. Sebuah ukiran atau pahatan melalui proses panjang untuk menjadi suatu karya yang baik. Tidak berbeda dengan karakter, diperlukan proses yang berkelanjutan dan usaha sang pemahat untuk membentuk karakter yang baik.

Plato mengungkapkan bahwa pribadi yang berkarakter akan mengetahui apa yang baik, lalu ia akan melakukannya, *‘to know it is to choose it’* (Taufik, 2018; Mauliza *at al.*, 2020). Sedangkan Aristoteles berargumen bahwa perkembangan seorang manusia adalah sebuah proses sehingga seseorang perlu belajar dan dilatih terlebih dahulu melakukan hal yang baik, maka ia dapat melakukannya. Untuk melakukan proses tersebut, seseorang perlu memiliki alasan dari dalam dirinya sendiri dan pembiasaan (Taufik, 2018). Yang ditekankan oleh Plato adalah pengetahuan sedangkan yang ditekankan Aristoteles adalah pelatihan. Namun keduanya sepakat bahwa orang yang berkarakter bukan hanya persoalan melakukan perbuatan yang baik, melainkan menjadi pribadi yang berkarakter (Mauliza *at al.*, 2024).

Thomas Lickona dalam bukunya *Educating for Character* berkata bahwa karakter baik adalah segala hal, sifat, nilai yang orang tua atau pendidik inginkan untuk dimiliki oleh putra/i atau peserta didiknya (Lickona, 2012). Ditambah lagi, Lickona (2012) berusaha menyampaikan bahwa tidak ada manusia yang memiliki karakter yang sempurna, dan bahwa

setiap individu melalui proses untuk pembentukan karakternya. Ia mengusulkan, bahwa di dalam karakter ada nilai operatif, yaitu nilai dalam sebuah perbuatan. Sebelum mencapai nilai tersebut, seorang individu melalui proses pengetahuan moral (mengetahui nilai yang baik), perasaan moral (menginginkan nilai yang baik), dan perilaku moral (melakukan nilai yang baik). Ketiga komponen ini diperlukan dalam pendewasaan moral, sehingga pada masa mendatang, individu tersebut tidak goyah ketika dihadapi permasalahan moral. Hubungan ketiga elemen tersebut berada pada gambar berikut:



Gambar 1.
Komponen Karakter yang Baik
Sumber: Lickona (2012)

Gambar di atas menunjukkan hubungan ketiga komponen tersebut saling mempengaruhi, sehingga setiap orang memiliki pengalaman dalam berproses karakter yang berbeda-beda dan dapat dimulai dari elemen yang mana saja. Komponen tersebut tidak dapat dipisahkan dan saling bekerja secara bersamaan tanpa disadari (Lickona, 2012).

Pendidikan Karakter

Fokus utama Pendidikan karakter adalah pembentukan dan pengembangan karakter. Untuk membentuk suatu karakter, tidak hanya mengenai perlakuan atau perbuatan yang sekejap, namun lebih mengarah pada seperti apa pribadi itu sekarang, dan akan seperti apa pribadi itu dikemudian hari. *Character Education Partnership* (character.org, 2018) merumuskan, pendidikan karakter adalah sebuah usaha untuk mengembangkan nilai-nilai dan etika generasi muda yang disetujui oleh seluruh budaya, untuk itu tim ini menemukan 11 prinsip pendidikan karakter yang efektif. Salah satunya adalah mengevaluasi hasil implementasi pendidikan karakter secara terus menerus. Sekolah dapat mengevaluasi dari berbagai data seperti nilai dan survei. Hasil yang didapat akan menentukan pengambilan langkah selanjutnya.

Adawiah & Ubaidilah (2023) lebih menekankan pendidikan karakter yang holistik. Hal ini diperlukan agar proses dapat berjalan dengan lebih efektif dan dapat ditempuh dengan cara melibatkan semua mata pelajaran, aktivitas, dan lingkungan sekolah; melibatkan semua pendidik di sekolah; serta melibatkan orang tua siswa dan siswi. Mendidik merupakan kerja sama antara lembaga, pendidik dan orang tua. Dapat terjadi ketidak efektifan pendidikan karakter karena sekolah telah menanamkan suatu nilai, namun pola asuh atau yang pendidikan yang dikembangkan oleh orang tua di rumah berbeda.

Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan karakter dan nilai-nilai yang baik juga perlu ditanamkan pada masa usia dini, karena pada masa keemasan itu, seorang anak menyerap dan merespons dengan baik terhadap hal-hal di sekitarnya. Maria Montessori percaya bahwa setiap anak memiliki *Sensitivity Period* yaitu lingkup waktu di hidup anak, di mana ia menyerap dengan baik karakteristik dari lingkungannya, dan mengasingkan yang lain. Artinya, anak memiliki masa untuk mengenal dan belajar dengan sangat baik beberapa hal (Fitria *at al.*, 2020).

Berdasarkan teori periode sensitif anak menurut Maria Montessori, saat yang tepat untuk mengembangkan dan menanamkan karakter anak adalah sejak dini, yaitu sejak lahir sampai berumur enam tahun. Untuk itu, orang tua, pendidik, dan lembaga Pendidikan tidak boleh menyia-nyiakan kesempatan emas anak untuk bertumbuh dan berkembang. Sebab apa yang dipelajarinya pada masa keemasan, akan terus dibawanya sampai ia dewasa.

Model Evaluasi CIPP

Seperti yang telah ditentukan sebelumnya, penelitian ini akan mengevaluasi program pendidikan karakter *Character Circle Time* di KB-TK *Candle Tree* dengan menggunakan model evaluasi CIPP—*context, input, process, product*. Model CIPP pertama kali dibentuk oleh Stufflebeam di tahun 1971 karena model evaluasi yang terdahulu tidak cukup untuk mengevaluasi sebuah program ‘*War on Poverty*’ yang bertujuan untuk mereformasi pendidikan di Amerika Serikat. Karena itu, tujuan pertama model CIPP adalah untuk menyiapkan evaluasi program yang berorientasi pada penyempurnaan untuk kebutuhan pendidik dan evaluasi program yang dapat dipertanggungjawabkan bagi pemerintah (Rama *at al.*, 2023).

Evaluasi adalah sebuah investigasi secara sistematis mengenai nilai sebuah objek. Apabila kegiatannya dijabarkan, maka proses evaluasi terdiri dari melukiskan, mendapatkan, melaporkan, dan menggunakan informasi mengenai kualitas, nilai, kelayakan, daya guna, keamanan serta makna dari suatu produk atau objek ((Rama *at al.*, 2023).

Perlu ditegaskan bahwa sifat utama dan mendasar dari model evaluasi CIPP yaitu mengarah kepada perkembangan, seperti yang dikatakan oleh Stufflebeam ‘*the evaluation purpose is not only to prove, but also—and more importantly—to improve*’. Berarti, tujuan pengembangan dan perbaikan menguasai setiap elemen yang ada di dalam evaluasi CIPP. Seperti yang telah dibahas sebelumnya, CIPP merupakan akronim dari *Context* (konteks), *Input* (masukan), *Process* (proses), dan *Product* (produk) dimana masing-masing domain dilukiskan sebagai berikut (Rama *at al.*, 2023).

Context Evaluation (goals) atau evaluasi konteks dilakukan untuk melihat situasi atau latar belakang yang menjadi kepentingan dan memengaruhi perencanaan program. Analisa dan evaluasi mendalam mengenai kebutuhan, masalah, aset, dan kesempatan yang ada di dalam program menjadi tujuan utama evaluasi konteks. Selain itu, identifikasi kesempatan untuk memenuhi kebutuhan dan memberikan solusi bagi permasalahan yang ada di organisasi. Di akhir evaluasi, informasi yang dikumpulkan akan membantu para pemegang keputusan untuk menilai kepentingan hasil program selaras dengan kebutuhan target dan lingkungan tempat program dijalankan. Perlu diketahui bahwa evaluasi konteks dimotivasi dan didorong dari keinginan organisasi secara internal sebagai langkah awal untuk menjalankan perencanaan, tanggapan terhadap umpan balik dari para pemangku kepentingan (*stakeholders*), atau sebagai komponen dalam visi, misi dan tujuan organisasi. Evaluasi awal ini sangat berguna untuk mengidentifikasi permasalahan yang memerlukan solusi pengembangan dan pada akhirnya akan menghasilkan kesimpulan apakah program pengembangan patut dijalankan.

Input Evaluation (plans) atau evaluasi masukan bertujuan untuk mengevaluasi strategi, perencanaan biaya, dan personalia yang ada agar tujuan program dapat tercapai. Yang menjadi titik tumpu evaluasi masukan adalah membantu para pemegang keputusan untuk merencanakan cara terbaik untuk memenuhi kebutuhan penerima program atau untuk

menentukan strategi pengembangan yang paling menjanjikan.

Process Evaluation (Action) atau evaluasi proses adalah kegiatan mengamati, menilai, mendokumentasikan, dan melaporkan hasil implementasi perencanaan yang telah ditetapkan. Pada akhirnya akan menghasilkan umpan balik (*feedback*) dalam menjalankan program agar sesuai dengan yang telah ditargetkan berupa analisa kekurangan, kebaikan dan kesuksesan pencapaian program. Evaluasi proses sangat berguna untuk anggota organisasi yang menjalankan program agar dapat melakukan kegiatan dengan lebih efektif dan efisien, mendetailkan permasalahan yang kerap kali muncul, mengatur strategi yang sesuai, dan menginventarisasi kemajuan demi kemajuan hingga mencapai hasil.

Product Evaluation (outcomes) atau evaluasi produk bertujuan untuk mengukur, menilai, mengidentifikasi hasil serta memberikan umpan balik mengenai keberhasilan implementasi program. Yang dilaporkan dari evaluasi produk adalah seluruh hasil dari program, baik yang disengaja atau tidak disengaja, dalam jangka dekat maupun dalam jangka yang panjang, diharapkan maupun tidak diharapkan, serta hasil yang positif ataupun hasil yang negatif. Evaluasi produk lebih bertumpu pada tujuan yang retrospektif dan menilai dari berbagai sudut pandang, secara keseluruhan, beberapa kelompok, maupun individu. Pada akhirnya, evaluasi produk akan membantu para pemegang keputusan untuk menentukan langkah-langkah atau tindakan lanjutan yang akan diterapkan, pilihan seperti dilanjutkan, diulang kembali, diperluas, atau diberhentikan.

METODE

Dari berbagai pendekatan evaluasi yang telah dikembangkan oleh para ahli, pendekatan evaluasi CIPP yang ditemukan oleh Stufflebeam dipilih karena memiliki tujuan yang sesuai dengan tujuan studi ini. Stufflebeam menyarankan penilai yang memakai model evaluasi CIPP untuk memakai kedua metode kualitatif dan kuantitatif untuk menggali dan mengevaluasi program pengembangan (Rama *et al.*, 2023).

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif deskriptif untuk saling mendukung hasil evaluasi, dengan teknik pengumpulan data kuesioner, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dari data yang dikumpulkan, akan ada data kualitatif dan kuantitatif, namun sebagian besar penelitian ini akan dilakukan secara kualitatif untuk memahami dan memaknai secara lebih mendalam dan secara deskriptif (Sugiyono, 2017).

Penelitian ini memiliki tiga puluh narasumber mulai dari Ketua Yayasan, Kepala Sekolah, guru, orang tua atau wali murid, serta siswa-siswi dan alumni. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, dokumentasi dan juga kuesioner. Pada penelitian evaluasi CIPP ini, peneliti akan membagi sumber data menjadi beberapa komponen sesuai dengan konteks, masukan, proses, dan produk. Sumber data dan metode pengumpulan data disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Sumber Data dan Indikator Evaluasi Program Pendidikan Karakter Di KB-TK Candle Tree Dengan Model Evaluasi CIPP

Evaluasi	Kategori	Indikator	Sumber Data	Instrumen Pengumpulan Data
<i>Context</i>	Profil Sekolah	Nama Sekolah, visi misi sekolah, jumlah guru, jumlah siswa, sarana/ prasarana, jumlah lulusan	Lokasi, Kepala Sekolah, dokumen	Observasi, analisis dokumen

<i>Input</i>	Kebutuhan siswa	Tujuan sekolah dalam memenuhi kebutuhan siswa	Yayasan, Kepala Sekolah	Wawancara
	Kurikulum	Kurikulum yang dipakai untuk program karakter	Kepala Sekolah	Wawancara
	Metode Mengajar	Metode yang dipakai untuk program pendidikan karakter	Kepala Sekolah Guru	Wawancara, kuesioner
	Alat peraga mengajar	Alat peraga yang digunakan	Kepala Sekolah Guru	Wawancara, kuesioner
	Guru atau mentor	Jumlah dan kualifikasi guru atau mentor yang mengajar maupun mendampingi peserta didik	Kepala Sekolah Guru	Wawancara, kuesioner
	Dukungan pimpinan	Pengawasan dan bimbingan	Guru	Wawancara, kuesioner
<i>Process</i>	Siswa/i	Jumlah dan latar belakang peserta didik	Kepala Sekolah, Guru, dokumen	Wawancara, Kuesioner, Analisis dokumen
	Sarana / prasarana	Kelayakan dan ketersediaan sarana/ prasarana untuk program	Lokasi, dokumen	Observasi
	Pelaksanaan Program	Interaksi, keberlanjutan program, tugas yang diberikan	Kepala sekolah, Guru	Wawancara, kuesioner
	Penggunaan bahan mengajar	Penggunaan teknologi, audio, visual, benda konkrit	Kepala sekolah, Guru	Wawancara, kuesioner
	Perencanaan program	Menyusun perencanaan, pembuatan alat peraga, penilaian	Kepala Sekolah, Guru	Wawancara, kuesioner, analisis dokumen
<i>Product</i>	Kendala program	Kendala-kendala atau ketidaksesuaian yang terjadi	Guru, Kepala Sekolah	Wawancara
	Hasil program	Komen dalam rapor, perkembangan karakter anak, pengetahuan anak	Kepala sekolah, Guru, Orang tua, peserta didik	Observasi, wawancara, kuesioner, analisis dokumen
	Keberlanjutan program	Persetujuan orang tua dan <i>stakeholder</i> dalam melanjutkan program pendidikan karakter	Orang tua, guru, kepala sekolah	kuesioner

Sumber: Rancangan Peneliti

Untuk hasil dari pengambilan kuesioner kuantitatif berskala, akan dianalisis secara deskriptif yang melihat rerata dan persentase jawaban responden. Dari hasil rerata dan persentase akan dilihat kecenderungan jawaban informan. Dari hasil deskriptif tersebut, akan didukung dengan data-data lainnya seperti hasil wawancara dan observasi. Hasil kuesioner juga ada yang berupa isian, yaitu responden dapat memberikan jawaban terbuka. Data tersebut akan dikategorikan terlebih dahulu ke dalam masing-masing domain, yaitu *Context*, *Input*, *Process*,

dan *Product*. Setelah dimasukkan ke dalam domain besar, akan dikelompokkan kembali berdasarkan kategori dalam CIPP. Untuk domain *Product*, akan dikategorikan berdasarkan berbagai hasil yang muncul. Topik-topik utama dari hasil wawancara akan dicatat dan dikategorisasikan dalam pengelompokan kategorikal untuk menemukan makna yang berhubungan dan kesesuaian (Susanto *at al.*, 2023). Akan dilihat apabila jawaban sering muncul atau mirip dari beberapa sumber informasi.

Penelitian ini memakai uji kredibilitas yaitu triangulasi. Triangulasi adalah mengumpulkan dan pengecekan data dari berbagai sumber, waktu, informasi, teori, maupun metode (Susanto *at al.*, 2023). Triangulasi pada penelitian evaluasi ini berfokus pada triangulasi sumber, di mana peneliti akan mendapatkan data dari berbagai sudut pandang yaitu ketua yayasan, kepala sekolah, guru, orang tua murid atau alumni, dan juga dari peserta didik. Dipakai juga triangulasi metode pengumpulan data, seperti untuk guru dan kepala sekolah diambil dua cara, yaitu kuesioner dan wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Akan dibahas mengenai hasil temuan dari data yang telah dikumpulkan dengan metode dokumentasi, wawancara, observasi, dan kuesioner dengan subyek ketua yayasan Kasih Utama, kepala sekolah KB-TK *Candle Tree*, guru KB-TK *Candle Tree*, orang tua murid dan alumni KB-TK *Candle Tree*, serta siswa/i dan alumni KB-TK *Candle Tree*. Temuan akan dianalisis berdasarkan model evaluasi CIPP menurut pengembangan Stufflebeam, yaitu melihat dari sisi *context*, *input*, *process* dan *product*. Hasil temuan juga akan dibandingkan dengan teori-teori terdahulu tentang masing-masing komponen, yaitu dibahas pembahasan.

Evaluasi Konteks Program Pendidikan Karakter di KB-TK *Candle Tree*

Evaluasi konteks akan dibahas dari segi profil sekolah KB-TK *Candle Tree* dan tujuan program dalam memenuhi kebutuhan karakter siswa. Sebagian besar data diperoleh dari dokumentasi yang diberikan oleh sekolah, dan wawancara dengan para pemegang keputusan, yaitu kepala sekolah dan ketua yayasan.

Berdasarkan evaluasi konteks, maka ditemukan: 1) Kondisi dan situasi di KB-TK *Candle Tree* sudah memiliki potensi dan kesanggupan untuk melaksanakan program pendidikan karakter. Sarana dan prasarana telah lengkap untuk menunjang kegiatan belajar. Lingkungan sekolah juga terlihat bersih dan nyaman. Selain itu, sekolah juga terdaftar dalam diknas pendidikan dan berakreditasi 'A'; 2) Program *Character Circle Time* perlu dilakukan karena visi dan misi (poin pertama) yang dikembangkan oleh sekolah adalah untuk pengembangan karakter siswa. Tujuan masih berintegrasi dengan tujuan sekolah, perlu dibentuk tujuan khusus program ini; 3) Program pendidikan karakter ini perlu untuk dilaksanakan sebagai tanggung jawab sekolah untuk memberikan pendidikan yang menyeluruh; 4) Program karakter perlu dilaksanakan karena kebutuhan untuk mencetak siswa dan siswi yang berkarakter. 5) Tujuan program pendidikan karakter di KB-TK *Candle Tree* agar peserta didik dapat menjadi manusia yang berhasil kini dan nanti.

Evaluasi Masukan Program Pendidikan Karakter di KB-TK *Candle Tree*

Evaluasi masukan (*input*) meliputi evaluasi kurikulum, metode pengajaran serta alat dan bahan, kualifikasi guru, dukungan pimpinan, siswa/i, serta sarana dan prasarana program. Selain itu, ada juga saran untuk masukan program. Data diambil dengan berbagai cara, yaitu kuesioner yang terukur, wawancara, dokumentasi, serta triangulasi sumber. Berdasarkan evaluasi masukan, ditemukan:

- 1) Kurikulum yang dipakai untuk program pendidikan karakter adalah dari berbagai sumber. Belum ada kurikulum terpadu khusus untuk *Character Circle Time*.

- 2) Metode pembelajaran karakter yang paling sering muncul adalah cerita. Sedangkan metode lainnya bervariasi mulai dari eksperimen, pemberian tugas, observasi, pembiasaan, dan juga gerak lagu. Untuk metode pembelajaran masih perlu divariasikan.
- 3) Alat peraga bervariasi namun masih perlu pengembangan, paling sering digunakan adalah gambar.
- 4) Kualitas tenaga pendidik untuk melaksanakan program ini tergolong baik. Sebagian besar nilai karakter telah dimengerti dan dipraktikkan.
- 5) Kualitas peserta didik yang menjadi peserta program juga baik, dalam artian 80% memiliki kemampuan untuk memahami. Namun, belum ada rubrik untuk penilaian calon peserta didik yang akan masuk ke sekolah.
- 6) Dukungan pimpinan sangat baik dalam menunjang program *Character Circle Time*, lebih dari 90%.
- 7) Sarana dan prasarana yang mendukung kelancaran program tergolong layak dan lengkap. Beberapa sarana perlu diperkuat dan ditambahkan seperti jaringan internet dan layar hijau (untuk pelaksanaan program pada saat pembelajaran jarak jauh) serta penambahan alas duduk siswa (untuk pelaksanaan program tatap muka).
- 8) Sumber pendanaan program ini diintegrasikan dengan biaya dan pengeluaran sekolah. Belum ada dokumentasi khusus untuk anggaran program *Character Circle Time*.

Evaluasi Implementasi Proses Program Pendidikan Karakter di KB-TK Candle Tree

Beberapa aspek dalam implementasi dinilai dalam evaluasi proses ini. Guru dan kepala sekolah memberikan penilaian pada setiap aspek yang dilanjutkan dengan wawancara. Pernyataan tersebut meliputi interaksi dalam kelas *character circle time*, *review* dari masing-masing guru kepada anak didiknya, melihat kesesuaian tugas-tugas yang diberikan, pemakaian teknologi dalam kelas maupun persiapan kelas, lagu-lagu atau media audio lainnya, kejelasan dalam media visual yang ditampilkan, pemakaian benda-benda konkret, urutan dalam tahapan perencanaan, kelayakan alat peraga yang dibuat, serta penilaian guru terhadap karakter siswa. Selain itu, guru dan kepala sekolah juga ditanya mengenai kendala-kendala yang terjadi pada saat program ini dijalankan. Data juga didukung dengan evaluasi di luar pertanyaan peneliti berupa masukan-masukan, kelebihan, kekurangan, dan masalah-masalah yang mengurangi efisiensi program ini.

Berdasarkan evaluasi proses, implementasi program pendidikan karakter di KB-TK *Candle Tree*:

- 1) Interaksi selama program karakter pada saat tatap muka dilakukan dengan sangat baik. Namun interaksi selama pembelajaran jarak jauh atau *online* dapat dikatakan tidak ada. Seharusnya menjadi perhatian sekolah untuk mengadakan program pendidikan karakter dengan *videoconference*.
- 2) Pengulangan dari wali kelas dilakukan dengan sering di setiap kegiatan sekolah dengan frekuensi yang sering.
- 3) Tugas-tugas yang diberikan masih dapat diperluas meskipun dikatakan sudah sesuai sebagai penguat cerita dalam nilai karakter.
- 4) Penggunaan teknologi tergolong cukup sering, terutama pada saat pembelajaran jarak jauh.
- 5) Penggunaan media audio sangat sering, yaitu hampir setiap saat.
- 6) Media visual yang dikembangkan cukup baik untuk jelas dilihat oleh siswa yang duduk di paling belakang. Kualitas alat peraga pun sudah baik meskipun dapat ditingkatkan lagi.
- 7) Pemakaian benda konkret dalam pembelajaran sangat minim dan jarang. Perlu diperbanyak dan dibuat lebih sering.
- 8) Tahapan perencanaan tidak didokumentasikan dengan lengkap dan rapi agar dapat mendukung proses perencanaan tersebut. Seharusnya dapat didokumentasikan sebagai arsip sekolah, agar kedepannya dapat ditingkatkan.

- 9) Penilaian karakter peserta didik telah dilakukan oleh guru di dalam penilaian atau rapor bulanan maupun akhir semester. Tidak ada pedoman atau rubrik penilaian karakter. Seharusnya rubrik dibuat agar penilaian tidak subyektif.
- 10) Kendala yang dihadapi selama berlangsungnya program terletak pada kondisi guru dan peserta didik yang tidak menentu atau pasti.
- 11) Bahasa penyampaian selama pembelajaran jarak jauh dinilai kurang efektif karena memakai Bahasa Inggris. Sebaiknya menggunakan bilingual atau Bahasa Indonesia.
- 12) Durasi serta frekuensi program dinilai kurang lama dan sering. Diharapkan agar ditambah, baik dari segi lamanya program, atau dari segi frekuensi program.

Evaluasi Hasil atau Produk Program Pendidikan Karakter di KB-TK Candle Tree

Untuk evaluasi produk, mayoritas data didapatkan dari kuesioner yang dibagikan kepada orang tua murid atau alumni KB-TK *Candle Tree* dari tahun ajaran 2018/2019 sampai dengan saat ini. Responden orang tua murid/alumni berjumlah 35 responden. Data juga akan ada dari jawaban dan penilaian guru, menjawab pertanyaan yang sama dengan orang tua, namun dilihat dari sisi pendidik. Selain itu, untuk memastikan hasil program pendidikan karakter, peneliti juga mewawancarai dan mengobservasi perwakilan siswa/i yang pernah menerima pendidikan karakter *Character Circle Time* di KB-TK *Candle Tree*.

Evaluasi produk ini akan memaparkan beberapa hasil yang ditemukan. Mulai dari hasil yang diharapkan untuk muncul dan hasil yang tidak terduga muncul, hasil jangka pendek dan juga hasil jangka panjang. Penilai mengajukan pertanyaan berkaitan dengan perkembangan anak, penerapan karakter, pernah membahas atau berdiskusi, kepuasan responden, dan keputusan atas kelanjutan program kepada orang tua murid/alumni dan tenaga pendidik KB-TK *Candle Tree*.

Tabel 2. Hasil Rerata dan Persentase Kuesioner Evaluasi Produk Orang Tua (OT) dan Tenaga pendidik (TP)

	Perkembangan		Menerapkan		Berdiskusi		Kepuasan		Dilanjutkan	
	OT	TP	OT	TP	OT	TP	OT	TP	OT	TP
Rerata	4.14	4.43	4.11	4.71	3.91	3.86	4.42	4.86	4.68	4.86
Persentase	82.9%	88.6%	82.3%	94.3%	78.3%	77.1%	88.6%	97.1%	93.14%	97.1%

Sumber: rekapitulasi kuesioner

Evaluasi hasil untuk program pendidikan karakter di KB-TK *Candle Tree* adalah:

- 1) Perkembangan karakter peserta didik di KB-TK *Candle Tree* dapat terlihat oleh orang tua dan guru.
- 2) Peserta didik di KB-TK *Candle Tree* mengerti, mempraktikkan, dan menunjukkan lima nilai karakter yang dipelajarinya berdasarkan observasi serta wawancara dengan peserta didik.
- 3) Hasil pembentukan kelima nilai karakter lebih dilihat oleh orang tua (ditunjukkan di rumah) ketimbang oleh guru (ditunjukkan di sekolah).
- 4) Memiliki hasil lain program yaitu sikap berani, mampu beradaptasi dan bersosialisasi, memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, memotivasi guru untuk bersikap dan berkarakter, menjadi pengingat anak di rumah saat bersama orang tua, penambahan kosakata anak, hasil jangka panjang yaitu memiliki generasi penerus yang berakhlak baik.
- 5) Lebih dari 90% orang tua murid puas dengan program pendidikan karakter. Begitu juga dengan pendidik dan kepala sekolah.
- 6) Kelangsungan program pendidikan karakter perlu dilanjutkan dan ditingkatkan.

Pembahasan

Sekolah KB-TK *Candle Tree* telah memiliki potensi yang kuat untuk melaksanakan program karena: 1) Prasarana dan sarana telah sesuai dengan Pedoman Prasarana Pendidikan Anak Usia Dini yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Seluruh tenaga pendidik telah memenuhi persyaratan kualifikasi akademik guru PAUD, yaitu memiliki ijazah Sarjana (S1). Kepala KB-TK *Candle Tree* memiliki pengalaman lebih dari 3 tahun sebagai guru PAUD (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 telah terakreditasi A dan telah memiliki izin resmi operasional dari pemerintah.

Tujuan program pendidikan karakter di KB-TK *Candle Tree* secara garis besar adalah agar peserta didik dan lulusannya menjadi manusia yang berhasil pada masa kini dan masa depan lewat perkembangan akhlak. Tujuan program ini belum di artikulaskan dengan jelas, melainkan melebur dengan tujuan sekolah yang terdapat dalam visi dan misi sekolah.

Dari evaluasi masukan, kurikulum KB-TK *Candle Tree* mengikuti KTSP sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2014 dan pedoman penyusunan KTSP direktorat pembinaan PAUD tahun 2014. Hal ini sesuai dengan skema oleh pemerintah Indonesia yang mencakup pengolahan pikir, pengolahan hati, pengolahan raga, dan pengolahan kreatifitas. Selain kurikulum pemerintah, dipakai juga kurikulum eksternal yang diambil dari berbagai sumber. Satuan kurikulum khusus untuk program ini belum dibentuk. Padahal pembentukan kurikulum berhubungan erat dengan kualitas visi holistik pendidikan (Asy'ari & Hamami, 2020).

Sebagian besar metode pembelajaran karakter adalah dari cerita atau literatur. Strategi ini adalah sumber yang berharga untuk membentuk karakter anak (Lickona, 2012). Dilihat dari kualitas tenaga pendidik juga tergolong baik, pendidikan karakter sangat bergantung pada guru yang berkarakter. Karena guru memiliki peran sebagai pengasuh, sebagai contoh, serta sebagai mentor (Lickona, 2012).

Belum ada panduan atau rubrik penilaian bagi calon murid KB-TK *Candle Tree*. Panduan penilaian observasi seharusnya dikembangkan berdasarkan lima area pengembangan anak; fisik, emosional, sosial, mental, dan juga moral. Dukungan dari pimpinan untuk membentuk budaya dan komunitas karakter juga perlu diusahakan (Lickona, 2012) dan dinilai sudah dirasakan oleh tenaga pendidik di KB-TK *Candle Tree*.

Implementasi program pendidikan karakter sudah tergolong baik, namun masih perlu peningkatan di beberapa bidang, seperti penggunaan benda konkret yang dinilai masih kurang. Padahal, benda-benda konkret akan membantu peserta didik agar akrab dengan hal yang dipelajarinya, dan memudahkannya untuk memvisualisasikan sesuatu. Perlu dibentuk juga rubrik untuk penilaian karakter siswa untuk menunjang penilaian yang tidak bias dan bersifat konsisten (Wiratnaya *at al.*, 2020).

Hasilnya, secara terang-terangan, program ini meningkatkan pengetahuan moral, salah satu komponen karakter yang baik oleh Thomas Lickona (2012) khususnya pada studi ini terlihat hasil dari aspek pengetahuan nilai moral, penentuan perspektif dan kesadaran moral. Tindakan moral juga dapat terlihat karena telah dikembangkan pembiasaan (Lickona, 2012).

KESIMPULAN

Dari studi evaluatif yang dilakukan untuk mengevaluasi program pendidikan karakter bernama *Character Circle Time*, dengan menggunakan model evaluasi CIPP yaitu mengevaluasi dari domain *context*, *input*, *process*, dan *product*, maka 1) konteks program pendidikan karakter di KB-TK *Candle Tree* menunjukkan sekolah ini memiliki potensi dan kesanggupan untuk melaksanakan program pendidikan karakter; 2) Masukan program pendidikan karakter di KB-TK *Candle Tree* memperlihatkan kurikulum program yang

menyatu dengan kurikulum sekolah, metode pembelajaran dalam pendidikan karakter yang paling sering digunakan adalah lewat literatur atau cerita, sumber daya tenaga pendidik yang terus mengupayakan perkembangan akhlak siswa, peserta didik tidak melewati proses seleksi namun mempunyai kualifikasi yang cukup baik, dukungan pimpinan demi menciptakan komunitas berkarakter, sarana dan prasarana yang cukup lengkap untuk mendukung implementasi program, serta sumber pendanaan program yang menjadi satu dengan biaya sekolah; 3) Proses implementasi program pendidikan karakter di KB-TK *Candle Tree* mengungkapkan interaksi yang hilang saat pembelajaran jarak jauh, pengulangan dari wali kelas sering dilaksanakan, penugasan dapat lebih divariasikan, tahapan perencanaan tidak memiliki dokumentasi lengkap, penggunaan benda konkrit sangat jarang, penilaian karakter tidak memiliki rubrik, penggunaan Bahasa penyampaian tidak efektif karena menggunakan Bahasa Inggris, dan manajemen waktu dan frekuensi program perlu ditambahkan. 4) Produk atau hasil program pendidikan karakter di KB-TK *Candle Tree* menunjukkan ada perkembangan positif pada karakter peserta didik, yaitu terwujud dalam kegiatannya sehari-hari baik di rumah maupun di sekolah, peserta didik memiliki pemahaman karakter atau pengetahuan moral, memiliki hasil lainnya yang tidak terencana, dan juga hasil jangka panjang.

Sehingga dalam penelitian ini disimpulkan bahwa konteks program pendidikan karakter di KB-TK *Candle Tree*, Masukan program pendidikan karakter di KB-TK *Candle Tree*, Proses implementasi program pendidikan karakter di KB-TK *Candle Tree* dan Produk atau hasil program pendidikan karakter di KB-TK *Candle Tree* berpengaruh positif terhadap evaluasi program pendidikan karakter di kelompok bermain dan taman kanak-kanak.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat saran praktis dan juga saran untuk penelitian kedepannya. Baik jika dilakukan evaluasi secara eksternal untuk membandingkan hasil evaluasi, mengevaluasi kembali program ini secara berskala dan jangka panjang, meneliti lebih jauh bagaimana guru menumbuhkan masing-masing nilai karakter, serta melakukan studi evaluasi secara kuantitatif untuk menguji nilai efektivitas program.

REFERENSI

- Adawiah, R., & Ubaidillah, T. (2023). Pengembangan pendidikan holistik berbasis karakter pada pendidikan anak usia dini di desa Kaduagung Tengah Kecamatan Cibadak Kabupaten Lebak. *AKSIOMA AL-ASAS: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4 (1), 14–32. <https://doi.org/10.55171/jaa.v4i1.920>
- Asy'ari, A., & Hamami, T. (2020). Strategi Pengembangan Kurikulum Menghadapi Tuntutan Kompetensi Abad 21. *IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 19–34. <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.52>
- Fitria, F., Utomo, H. B., & Dwiyantri, L. (2020). Pembentukan perilaku prososial anak usia dini melalui permainan kooperatif. *Jurnal penelitian dan pengembangan pendidikan anak usia dini*, 7(2), 125–132. <https://dx.doi.org/10.30870/jppaud.v7i2.8424>
- Kurniawati, E. W. (2021). Evaluasi Program Pendidikan Perspektif Model Cipp (Context, Input, Process, Product). *Islamic Education Journal*, 2(1), 19–25. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v5i3.168>
- Lickona, T. (2012). *Mendidik untuk membentuk karakter: Bagaimana sekolah dapat memberikan pendidikan sikap hormat dan bertanggung jawab*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Mauliza, A. P., Sukmawati, A., & Mustafa, P. S. (2020). Kerjasama Guru dan Orang Tua dalam Membentuk Sikap Disiplin Siswa Kelas I Madrasah Ibtidaiyah. *Journal Of Science and education research*, 3(1), 30–39. <https://doi.org/10.62759/jser.v3i1.72>
- Rama, A., Ambyiar, A., Rizal, F., Jalinus, N., Waskito, W., & Ema, R. (2023). Konsep model evaluasi context, input, process dan product (CIPP) di sekolah menengah kejuruan. *JRTI: Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, 8(1), 82–86. <http://dx.doi.org/10.29210/02020344>
- Stufflebeam, S., Daniel, D., & Zhang, G. (2017). *The CIPP Evaluation Model: How to Evaluate for Improvement and Accountability*. New York. The Guilford Press.
- Sugiyono. (2017). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung. Alfabeta, 2017.
- Susanto, D., Risnita, R., & Jailani, M. S. (2023). Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ilmiah. *Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 1(1), 53–61. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60>
- Taufik, M. (2018). Etika plato dan aristoteles: Dalam perspektif etika Islam. *Jurnal Filsafat dan Pemikiran Keistanaan*, 18(1), 27–45. <https://doi.org/10.14421/ref.v18i1.1855>
- Wiratnaya, I. M., Yudana, I. M., & Divayana., D. G. H. (2020). Evaluasi pelaksanaan program penguatan Pendidikan karakter. *Jurnal administrasi Pendidikan Indonesia*, 11(2), 139–148. <https://doi.org/10.23887/japi.v11i2.3427>

Jurnal Teropong Pendidikan

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Pelita Harapan

<http://dx.doi.org/10.19166/jtp.v3i1.7490>

Pengaruh Keyakinan Epistemologi dan Efikasi Diri Terhadap Kecemasan dalam Menulis Jurnal Ilmiah: Analisa *Structural Equation Modelling*

Andrea Halim^a, Geraldine Maria T. Supit^b, I Made Samuel Raharja^c, Sukma Ramadhan^d

^aFWD Insurance, Indonesia

^bSekolah Musik Yayasan Pendidikan Musik, Indonesia

^cCV Indah Mulia Abadi, Indonesia

^dBinus International School, Indonesia

*Corresponding author e-mail: halim_andrea@yahoo.com

ARTICLE INFO

DOI: 10.19166/jtp.v3i1.7490

Article history:

Received:

01 October 2023

Accepted:

17 July 2024

Available online:

31 July 2024

Keywords:

Keyakinan Epistemologi;

Efikasi Diri; Kecemasan

Menulis; Jurnal Ilmiah;

Structural Equation

Modelling.

ABSTRACT

In an academic setting, students are often required to write scientific journals as part of their curriculum. However, a common phenomenon is the anxiety experienced by most students when writing scientific journals. To understand the dynamics behind this, the purpose of this study was to focus on two main variables: Epistemological Beliefs and Self-Efficacy, as well as how these two variables affect Anxiety in writing scientific journals. Data was collected from 54 students of Universitas Pelita Harapan batches 49 and 50 through a specially designed questionnaire. After the data was collected, the Structural Equation Modelling-Partial Least Square analysis was carried out with the help of SmartPLS software to understand the relationship between variables. The results of the analysis confirmed that Epistemological Beliefs do have a positive influence on students' Self-Efficacy. Furthermore, both variables, Epistemological Beliefs and Self-Efficacy, showed a negative influence on Anxiety in writing scientific journals. Therefore, it is concluded that this finding provides important insights for educators and educational institutions about the importance of strengthening students' Epistemological Beliefs and Self-Efficacy to ensure they are more confident and reduce anxiety in writing scientific journals.

PENDAHULUAN

Jurnal ilmiah adalah sarana utama bagi para ilmuwan dan cendekiawan untuk menyebarkan kontribusi intelektual mereka kepada khalayak akademis, dan memungkinkan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Melalui publikasi jurnal ilmiah, penelitian dapat diakses, dievaluasi, dan digunakan oleh para ilmuwan lainnya untuk dijadikan sebagai sumber acuan penelitian-penelitian selanjutnya. Oleh karena itu, menulis jurnal ilmiah merupakan sebuah aktivitas yang memiliki peran sentral dalam dunia akademik, dan menjadi salah satu tolok ukur produktivitas di dunia akademis (Belcher, 2019).

Namun, menulis jurnal ilmiah bukanlah tugas yang mudah. Tantangannya mencakup berbagai aspek, mulai dari menentukan topik dan pertanyaan penelitian yang tepat, merancang metodologi penelitian yang tepat, hingga menyusun tulisan dengan terstruktur dan kohesif. Proses penulisannya pun melewati rangkaian pekerjaan panjang yang dimulai dari penyerahan (*submission*), ulasan editorial, tinjauan sejawat (*peer review*), sampai dengan publikasi (Belcher, 2019).

Hal yang dapat berpengaruh terhadap tingkat rasa cemas adalah efikasi diri dan keyakinan epistemologi. Efikasi diri dianggap sebagai faktor kunci dalam keberhasilan menulis, yang dapat memberikan motivasi bagi penulis untuk mempertahankan upaya mereka ketika menghadapi berbagai tantangan dalam menulis (Sun *et al.*, 2021). Keyakinan epistemologi berkaitan dengan rasa percaya diri seseorang akan pengetahuan yang dimilikinya untuk dituangkan dalam tulisan ilmiahnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana keyakinan epistemologi dan efikasi diri dapat memengaruhi produktivitas dan kualitas penulisan jurnal ilmiah seseorang. Dalam konteks tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendalami pemahaman tentang hubungan antara efikasi diri dan keyakinan epistemologi dengan kecemasan ketika menulis jurnal ilmiah. Dengan memahami bagaimana kedua faktor ini memengaruhi proses penulisan, diharapkan dapat ditemukan strategi atau pendekatan yang lebih efektif dalam mengatasi rasa cemas dan meningkatkan kualitas jurnal ilmiah yang dihasilkan.

Manfaat dari penelitian ini tidak hanya terbatas pada peningkatan pemahaman teoretis mengenai hubungan antara efikasi diri, keyakinan epistemologi, dan kecemasan dalam penulisan jurnal ilmiah. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi lembaga pendidikan tinggi, dosen, serta para peneliti dalam mengembangkan program pelatihan atau *workshop* yang ditujukan untuk meningkatkan kualitas penulisan jurnal ilmiah. Selain itu, dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang faktor-faktor yang memengaruhi proses penulisan, penulis dapat lebih siap dalam menghadapi tantangan dan rintangan yang mungkin muncul, sehingga dapat menghasilkan jurnal ilmiah yang lebih berkualitas dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

TINJAUAN PUSTAKA

Kecemasan dalam Menulis Jurnal Ilmiah

Kecemasan dapat dijelaskan sebagai rasa kegelisahan yang berlebihan terhadap situasi atau peristiwa yang belum terjadi. Menurut Suryati *at al.* (2020) kecemasan adalah perasaan khawatir atau rasa takut secara berlebihan yang timbul pada diri individu. Dalam konteks umum (Khairah & Fatimah, 2022,), kecemasan dapat membuat penderitanya merasakan *impostor syndrom*, yang memungkinkan terjadinya gangguan yang dapat memengaruhi aspek-aspek seperti emosi, fisik, dan perilaku. Subjek yang mengalami gangguan kekhawatiran ini akan dimanipulasi oleh perasaan ketidakmampuan untuk melakukan sesuatu yang sebenarnya

dapat dilakukan.

Gangguan kekhawatiran yang dialami oleh seseorang dapat memengaruhi proses pembelajaran (Wanasita, 2022). Dalam proses pembelajaran bahasa, peserta didik akan diminta untuk dapat menguasai 4 kompetensi kebahasaan, yaitu; *reading*, *listening*, *speaking*, dan *writing*. Menulis atau *writing* merupakan salah satu kompetensi yang dianggap sulit dikuasai oleh peserta didik. Kondisi ini dapat dengan mudah memberikan perasaan kekhawatiran tersendiri bagi para pembelajar (Lin *et al.*, 2018). Kecemasan menulis yang dialami peserta didik dapat terjadi karena peserta didik tidak dapat mengidentifikasi format penulisan yang sesuai, sehingga secara psikologis, peserta didik akan menyerah dan merasa tidak dapat menyelesaikan pekerjaan tersebut.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Lin *et al.* (2018) di Taiwan sendiri banyak ditemukan kasus kecemasan berlebih, utamanya dalam pembelajaran menulis. Fenomena kecemasan menulis dijelaskan memiliki 4 faktor penyebab (Jawas, 2019), yaitu 1) Pertanyaan Petunjuk (*Prompt leading questions*), 2) Proses Menulis Esai (*Essay writing process*), 3) Jenis Tugas Menulis Esai (*Type of essay assignment*). 4) Atmosfer Kelas (*Classroom atmosphere*).

Pada level universitas (Yanti & Hidayati, 2021) mengungkapkan bahwa kecemasan juga terjadi dalam penulisan sebuah karya ilmiah. Terdapat 3 tipe kecemasan menulis (Sabti & Hummadi, 2019), yaitu:

1. *Cognitive anxiety*, terjadi ketika seseorang merasa takut, khawatir, dan memiliki pandangan negatif terhadap hasil atau pandangan orang lain terhadap tulisan mereka. Kecemasan ini dapat memengaruhi kemampuan peserta didik dalam menulis komposisi bahasa Inggris, terutama ketika mereka merasa tertekan untuk menulis tanpa kesalahan bahasa dan konten.
2. *Somatic anxiety*, yang melibatkan gejala fisik seperti merasa tegang, gugup, pikiran yang bingung, gemetar, panik, kedinginan, dan detak jantung yang lebih cepat. Peserta didik yang mengalami kecemasan somatik mungkin mengalami gejala seperti detak jantung yang berdebar-debar, gemetar, kehilangan kata-kata, panik, kaku, dan ketegangan fisik lainnya saat menulis, terutama ketika mereka tidak memiliki waktu untuk memeriksa pekerjaan mereka.
3. *Avoidance behavior anxiety*, jenis kecemasan yang mendorong seseorang untuk menghindari situasi atau tindakan tertentu karena mereka merasa cemas atau takut terhadap situasi tersebut. Ini adalah respons yang umum terhadap kecemasan, di mana individu berupaya untuk menghindari pengalaman yang menimbulkan kecemasan atau stres.

Berdasarkan pernyataan dan teori-teori di atas, dapat disimpulkan bahwa, kecemasan dalam konteks menulis adalah rasa khawatir yang berlebihan terhadap situasi yang akan datang, dapat memengaruhi pembelajaran bahasa dan penulisan. Tipe kecemasan meliputi kecemasan kognitif, somatik, dan perilaku penundaan. Faktor-faktor penyebab kecemasan menulis termasuk pertanyaan petunjuk, proses penulisan, jenis tugas, dan suasana kelas. Kecemasan menulis dapat memengaruhi kinerja peserta didik dan proses pembelajaran.

Efikasi Diri dalam Menulis Jurnal Ilmiah

Efikasi diri merujuk pada kepercayaan individu mengenai potensi mereka untuk mencapai keberhasilan dalam kondisi tertentu, mencakup cara mereka memikirkan, bertindak, dan mengalami perasaan dalam situasi tersebut (Muna *et al.*, 2021). Efikasi diri dapat membangun siklus yang menguntungkan dimana individu dengan kepercayaan diri yang kuat menjadi lebih terlibat dalam pekerjaannya, yang kemudian dapat meningkatkan prestasinya. Secara berturut-turut, peningkatan kinerja ini selanjutnya memperkuat keyakinan dirinya (Lianto, 2019). Salah satu studi menunjukkan bahwa efikasi diri dapat memengaruhi motivasi, tujuan, ketekunan, dan pencapaian akademik seseorang (Sabti, 2019).

Albert Bandura juga menjelaskan bahwa efikasi diri memiliki tiga dimensi utama. Tiga

dimensi utama ini menjelaskan secara komprehensif bagaimana efikasi diri dari seseorang bisa diukur. Terkait tiga dimensi utama ini, terdapat penelitian yang pernah dilakukan untuk mengukur efikasi diri (Mukti & Tentama, 2020). Ketiga dimensi yang dapat digunakan untuk mengukur efikasi diri tersebut antara lain:

1. *Level* yang berkaitan dengan tingkat dari kesulitan tugas yang sedang dijalankan dari seorang individu.
2. *Generality* yang menggambarkan bagaimana individu melihat efikasi diri yang mereka miliki dapat berlaku secara umum dalam berbagai aktivitas.
3. *Strength* yang menggambarkan bagaimana keyakinan akan tingkat intensitas atau kekuatan yang dimiliki untuk menyelesaikan sebuah tugas.

Dari penjelasan di atas, efikasi diri dalam menulis dapat diartikan sebagai penilaian seseorang terhadap kemampuannya dalam menulis. Kemampuan menulis dalam konteks pembahasan penelitian ini merupakan kemampuan menulis jurnal ilmiah. Efikasi diri dalam menulis jurnal ilmiah berperan penting dalam keberhasilan seorang individu dalam penulisan jurnal ilmiah.

Keyakinan Epistemologi dalam Menulis Jurnal Ilmiah

Atasoy *et al.* (2020) mendefinisikan keyakinan epistemologi sebagai suatu keyakinan yang subjektif dari seorang individu berdasarkan pemahaman mereka mengenai yang dimaksud dengan pengertian dari pengetahuan, dan penempatan dari suatu pembelajaran. Seorang individu dengan keyakinan epistemologi yang tinggi akan memiliki kecenderungan untuk menunjukkan sikap yang gigih berusaha dalam belajar, sehingga memberikan hasil pencapaian yang memuaskan di bidang akademik. Tidak dapat dipungkiri bahwa seseorang yang memiliki keyakinan epistemologi yang baik akan menggunakan strategi pembelajaran level tinggi sepanjang proses kegiatan belajar mengajar.

Sementara, individu yang memiliki keyakinan epistemologi yang naif akan memiliki pemahaman bahwa pengetahuan adalah sesuatu yang sederhana dan faktor bawaan. Sehingga sangat bertentangan dengan individu yang memiliki pemahaman keyakinan epistemologi yang baik, yaitu mengemukakan bahwa pengetahuan merupakan sesuatu yang diketahui berdasarkan pengalaman manusia itu sendiri dan pengetahuan akan bertambah sesuai dengan proses pengalaman yang dialaminya (Darsini *at al.*, 2019).

Di dalam penelitiannya, Neely (2014) mengemukakan adanya hubungan yang positif antara faktor perencanaan, pengetahuan yang luas dan tingkat pendidikan, sementara individu dengan pembelajaran cepat akan memiliki kecenderungan nilai yang rendah dan rendahnya minat baca. Menurut Schommer (2004) keyakinan epistemologi meliputi dimensi-dimensi berikut:

1. *Certainty of knowledge* yang mengacu pada perspektif seseorang tentang sejauh mana pengetahuan dianggap tetap atau berubah.
2. *Structure of knowledge* yang mengacu pada cara pandang individu terhadap organisasi informasi, dengan spektrum mulai dari pengetahuan yang dianggap dasar hingga yang kompleks.
3. *Source of knowledge* yang mengacu pada asal mula informasi, mulai dari pengetahuan yang disampaikan oleh ahli atau sumber terpercaya hingga pengetahuan yang muncul dari introspeksi dan pemikiran sendiri.
4. *Control of knowledge* yang menggambarkan pandangan seseorang mengenai kemampuan mereka dalam mengelola dan memodifikasi pemahaman mereka.
5. *Speed of knowledge acquisition* yang berkaitan dengan perspektif seseorang tentang laju mereka memahami informasi, yang berkisar antara pemahaman instan hingga pemahaman yang memerlukan waktu.

Di dalam pembahasannya juga menyatakan penelitian yang menggunakan kuesioner dengan skala *likert* dalam menilai keyakinan dari peserta didik yang memiliki dualisme. Peserta didik yang menerima pembelajaran dari pengajar akan cenderung pasif dan menerima, namun lain halnya jika pengajar tersebut mendorong peserta didik untuk berpikir kritis sehingga akan mempertanyakan pengetahuan yang disampaikan dan berusaha lebih aktif untuk mendapatkan kebenaran.

Tingkat keyakinan epistemologi dari peserta didik akan memengaruhi jenis strategi pembelajaran yang mereka gunakan seperti yang dibahas oleh Heidarzadi *et al.* (2022). Selanjutnya, di dalam penelitian yang dilakukan, keyakinan epistemologi dapat meningkatkan pencapaian prestasi akademik peserta didik baik secara langsung maupun tidak langsung. Sama seperti yang disebutkan di atas yaitu peserta didik yang memercayai dirinya sebagai seseorang yang kompeten akan menggunakan lebih sedikit strategi pembelajaran. Sebaliknya, jika peserta didik menemukan bahwa pengetahuan yang dibahas adalah sesuatu yang kurang jelas maka prestasi akademik mereka juga akan terpengaruh menurun.

Berdasarkan pemaparan di atas, keyakinan epistemologi mengacu pada pemahaman seseorang tentang apa dan bagaimana mereka mengetahui sesuatu. Dalam konteks penulisan jurnal ilmiah, pemahaman ini sangat krusial. Seorang penulis dengan pemahaman epistemologi yang kuat akan menyadari kompleksitas pengetahuan, memandangnya sebagai hasil dari pengalaman dan usaha, serta berkomitmen untuk melakukan penelitian yang teliti. Sebaliknya, penulis dengan keyakinan epistemologi yang kurang mendalam mungkin memandang pengetahuan sebagai sesuatu yang statis dan sederhana. Oleh karena itu, pemahaman epistemologi yang tepat sangat menentukan kualitas dan integritas jurnal ilmiah.

METODE

Rancangan Penelitian

Pendekatan dari penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menggunakan data dan angka dalam menjelaskan sebuah fenomena penelitian mulai dari permasalahan, bagaimana menganalisis data untuk pengujian hipotesis, dan juga membahas bagaimana temuan dari penelitian (Siregar *et al.*, 2021).

Sedangkan desain penelitian yang akan dilakukan adalah non-eksperimental yaitu dengan metode *Partial Least Square - Structural Equation Modelling* (PLS-SEM). Tujuan dari PLS-SEM adalah untuk menguji prediksi hubungan antar variabel dengan melihat apakah ada pengaruh antar variabel tersebut (Hamid *et al.*, 2019).

Subjek Penelitian, Populasi, Teknik Sampling

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Pelita Harapan Program Studi Teknologi Pendidikan Program Magister Teknologi Pendidikan tahun 2022/ 2023 yang sedang mengambil mata kuliah Karya Tulis Ilmiah di semester ganjil 2023. Dari populasi ini akan dipilih sampel dengan teknik *Simple Random Sampling* (SRS) yang pada dasarnya dilakukan dalam bentuk undian atau acak (Machali, 2021). Berdasarkan teknik SRS ini, jumlah sampel yang terkumpul dalam penelitian ini adalah sebanyak 54 mahasiswa.

Objek dan Instrumen Penelitian

Variabel penelitian yang akan diteliti adalah efikasi diri dalam menulis jurnal ilmiah, keyakinan epistemologi dalam menulis jurnal ilmiah, dan pengaruhnya terhadap kecemasan dalam menulis jurnal ilmiah. Sedangkan instrumen penelitian merupakan alat bantu untuk mengumpulkan informasi tentang variabel yang sedang diteliti dalam bentuk angka kuantitatif (Ismail *et al.*, 2023).

Tabel 1. Instrumen Penelitian

Variabel	Pertanyaan Kuesioner	Soal No.
Efikasi diri dalam Menulis Jurnal Ilmiah (Novrianto <i>et al.</i> , 2019)	ED1 – Saya percaya saya mempunyai kemampuan dalam menulis Jurnal Ilmiah yang berkualitas	1
	ED2 – Saya mampu mencari cara menyelesaikan Jurnal Ilmiah jika saya menghadapi hambatan	4
	ED3 – Mudah bagi saya untuk tetap pada tujuan dan menyelesaikan Jurnal Ilmiah	7
	ED4 – Ketika menghadapi situasi sulit dalam menulis Jurnal Ilmiah, saya mempunyai banyak ide untuk mengatasinya	10
	ED5 – Apapun yang terjadi, saya dapat menulis Jurnal Ilmiah yang berkualitas	13
Keyakinan Epistemologis dalam Menulis Jurnal Ilmiah (DeBacker <i>et al.</i> , 2008)	KE1 – Saya memiliki pengetahuan tentang bagaimana menulis Jurnal Ilmiah yang berkualitas	2
	KE2 – Saya dapat dengan mudah menemukan topik untuk menulis Jurnal Ilmiah yang berkualitas	5
	KE3 – Saya memiliki sumber daya yang membantu saya dalam menulis Jurnal Ilmiah yang berkualitas	8
	KE4 – Saya dapat dengan mudah mencari sumber pengetahuan yang dibutuhkan untuk menulis Jurnal Ilmiah yang berkualitas	11
	KE5 – Saya dapat dengan cepat mempelajari sebuah topik untuk menulis Jurnal Ilmiah	14
Kecemasan dalam Menulis Jurnal Ilmiah (Macayan <i>et al.</i> , 2018)	KC1 – Saya merasa cemas ketika harus menulis Jurnal Ilmiah	3
	KC2 – Saya merasa khawatir terhadap kualitas Jurnal Ilmiah yang saya tulis	6
	KC3 – Saya merasa tertekan ketika harus menulis Jurnal Ilmiah	9
	KC4 – Saya sering merasa saya akan gagal menyusun Jurnal Ilmiah	12
	KC5 – Saya sering menunda menyusun Jurnal Ilmiah karena kecemasan yang saya alami	15

Ketiga variabel dalam penelitian ini akan diukur menggunakan kuesioner yang menggunakan skala *likert* satu sampai lima untuk mengukur pandangan atau sikap responden, di mana responden diminta untuk menunjukkan sejauh mana mereka setuju atau tidak setuju dengan berbagai pernyataan yang terkait dengan variabel penelitian. Skala ini memiliki rentang 1–5, yang dimulai dari Sangat Setuju (SS) hingga Sangat Tidak Setuju (STS). Skor untuk setiap *item* pada kuesioner masing-masing variabel akan ditentukan berdasarkan jawabanyang diberikan oleh responden. Skor-skor ini kemudian akan diakumulasi untuk memperoleh skor total responden pada masing-masing variabel. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Analisa Data

Data yang diperoleh dari pengumpulan kuesioner akan diolah dengan metode PLS-SEM dengan menggunakan *software smartpls*. Proses analisis data menggunakan *smartpls* terdiri dari dua tahap (Hamid *et al.*, 2019), yaitu evaluasi model pengukuran (*measurement model/outer model*) dan evaluasi model struktur (*structure model/inner model*). *Measurement model* bertujuan untuk memastikan validitas dan reliabilitas data yang didapatkan, sedangkan *Structure Model* bertujuan untuk melihat hubungan antar variabel yang ada.

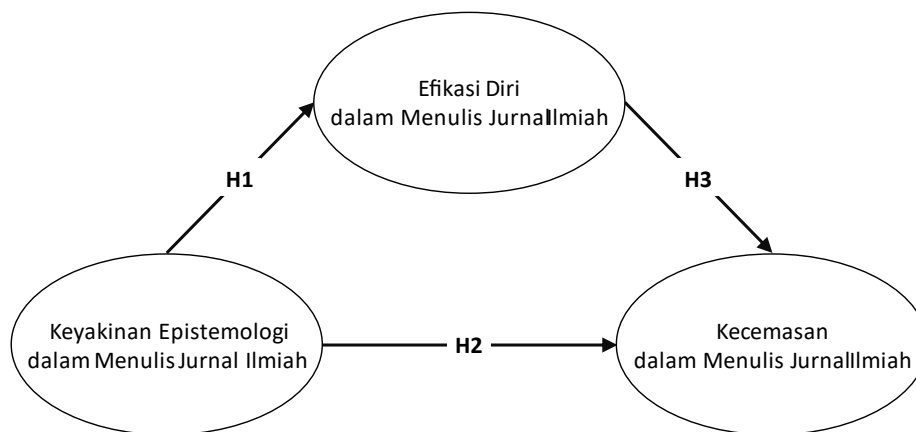
Dalam *measurement model*, terdapat dua jenis uji validitas yang akan dilakukan, yaitu: *convergent validity* dan *discriminant validity*. *Convergent validity* diukur lewat *outer loading* dengan nilai minimal 0.7 dan *average variance extracted* dengan nilai minimal 0.5 (Hamid *et al.*, 2019). Sedangkan *discriminant validity* akan diukur dengan melihat komposisi dari matriks *Fornell-larcker criterion*. Uji reliabilitas dalam *SmartPLS* menggunakan *cronbach' alpha*,

dijkstra-henseler rho (ρ_a) dan *composite reliability* dengan nilai minimal masing-masing adalah 0.7 (Hamid *et al.*, 2019).

Dalam *structure model* terdapat tiga pengujian yang dilakukan, yaitu *collinearity* (*Variance Inflation Factor/VIF*) untuk memastikan bahwa setiap variabel yang ada adalah berbeda dan tidak terpengaruh satu sama lain, *coefficient of determination* (R^2) untuk melihat seberapa kuat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen, dan *path coefficient* (β) untuk melihat besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Nilai VIF maksimal adalah 5.0 (Santosa, 2018), sedangkan nilai R^2 0.75, 0.50, 0.25 menunjukkan pengaruh kuat, sedang, dan lemah (Hamid *et al.*, 2019)

Model Penelitian dan Hipotesis

Dari hasil penjabaran yang telah dilakukan mengenai kaitan antara keyakinan epistemologi, efikasi diri, dan kecemasan dalam menulis jurnal ilmiah, model penelitian yang dirancang dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1.
Model Penelitian

Hipotesa yang ingin dibuktikan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- H1** : Keyakinan epistemologi dalam menulis jurnal ilmiah berpengaruh positif terhadap efikasi diri dalam menulis jurnal ilmiah
- H2** : Keyakinan epistemologi dalam menulis jurnal ilmiah berpengaruh negatif terhadap efikasi diri dalam menulis jurnal ilmiah
- H3** : Efikasi diri dalam menulis jurnal ilmiah berpengaruh negatif terhadap efikasi diri dalam menulis jurnal ilmiah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Measurement Model (Outer Model)

Dalam evaluasi *measurement model*, langkah pertama yang harus dilakukan adalah dengan menguji reliabilitas dari setiap variabel. Untuk melakukan hal ini maka dilakukan pengecekan terhadap *outer loading* dari masing-masing indikator dari variabel yang bersangkutan. Dalam pengujian ini, terdapat 2 indikator yaitu ED3 dan KE1 yang nilainya kurang dari 0.7 sehingga dinyatakan tidak *valid* dan tidak digunakan. Kemudian dilakukan pengecekan reliabilitas dari masing-masing variabel. Nilai *Cronbach's Alpha*, ρ_A , dan CR dari masing-masing variabel sudah memenuhi syarat 0.7 yang menunjukkan bahwa variabel yang digunakan sudah *reliable*.

Setelah itu dilakukan pengecekan terhadap nilai *convergent validity* lewat nilai *AVE*. Hasil dari pengujian menunjukkan bahwa seluruh variabel sudah memiliki nilai *AVE* lebih dari 0.5 yang menunjukkan bahwa seluruh variabel yang digunakan sudah *valid*.

Tabel 2. Hasil Uji *Measurement Model*

Konstruk/Item	Outer Loading	Cronbach's Alpha	ρ_A	CR	AVE
Efikasi Diri dalam Menulis Jurnal Ilmiah (ED)		0.829	0.829	0.887	0.662
ED1	0.839				
ED2	0.817				
ED4	0.810				
ED5	0.787				
Keyakinan Epistemologi dalam Menulis Jurnal Ilmiah (KE)		0.751	0.754	0.842	0.572
KE2	0.755				
KE3	0.779				
KE4	0.778				
KE5	0.712				
Kecemasan dalam Menulis Jurnal Ilmiah (KC)		0.847	0.866	0.889	0.617
KC1	0.827				
KC2	0.758				
KC3	0.838				
KC4	0.784				
KC5	0.716				

*Konstruk ED3 dan KE1 memiliki nilai *Outer Loading* <0.70, maka dinyatakan tidak valid dan tidak digunakan

Langkah selanjutnya adalah dengan melakukan uji validitas *discriminant* dengan menggunakan *Fornell-larcker criterion*. Dari hasil uji, didapati bahwa nilai dari masing-masing variabel sudah lebih tinggi dari variabel lainnya.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas *Discriminant (Fornell-Larcker Criterion)*

Konstruk	ED	KE	KC
Efikasi Diri dalam Menulis Jurnal Ilmiah (ED)	0.813		
Keyakinan Epistemologi dalam Menulis Jurnal Ilmiah (KE)	0.697	0.756	
Kecemasan dalam Menulis Jurnal Ilmiah (KC)	-0.600	-0.578	0.786

Kesimpulan yang mendapatkan adalah pengujian *measurement model* menunjukkan bahwa data yang digunakan sudah memiliki validitas dan reliabilitas yang baik sehingga dapat dilanjutkan ke pengujian *structure model*.

Structure Model (Inner Model)

Tahap pertama sebelum uji *structure model* adalah menguji *collinearity* untuk memastikan tidak terjadi bias dalam hasil pengujian. Nilai VIF dari hasil uji sudah menunjukkan bahwa tidak terjadi multikolinearitas karena sudah berada di bawah angka 5.

Tabel 4. Hasil Uji *Collinearity*

Jalur	Nilai VIF
ED à KC	1.945
KE à KC	1.945

KE à ED	1.000
---------	-------

Setelah itu dilakukan pengujian terhadap *structure model* untuk mengukur nilai R^2 dan mendapatkan hasil uji sebesar 0.486 untuk variabel efikasi diri dan 0.410 untuk variabel kecemasan. Hal ini menunjukkan bahwa efikasi diri dapat dijelaskan oleh sebesar 48,6% oleh variabel keyakinan epistemologi dan sisanya oleh variabel lain. Sedangkan kecemasan dapat dijelaskan sebesar 41.0% oleh variabel efikasi diri dan keyakinan epistemologi dan sisanya oleh variabel lainnya.

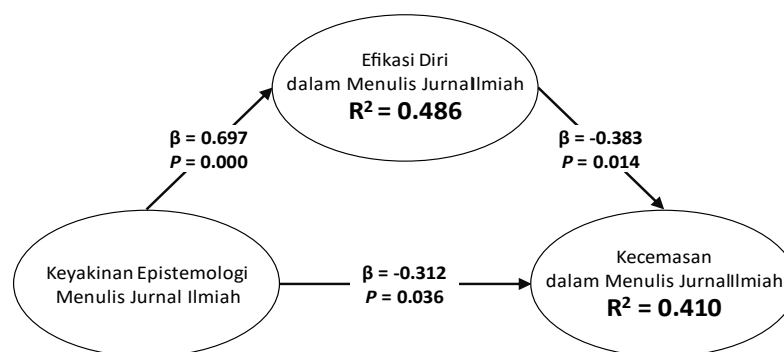
Tabel 5. Hasil Uji R^2

Konstruk	Nilai R^2
ED	0.486
KC	0.410

Terakhir adalah pengujian hipotesis dengan melihat koefisien jalur, dan nilai P. Jika nilai P kurang dari 0.05 maka hipotesis diterima. Berdasarkan hasil pengujian, seluruh hipotesis yang ada diterima. Hasil koefisien jalur kecemasan yang paling besar adalah -0.383, yang berarti kecemasan dalam menulis jurnal ilmiah paling dipengaruhi oleh efikasi diri dalam menulis jurnal ilmiah.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis

Jalur	Hipotesis	Koefisien Jalur	Nilai P	Hasil
KE à ED	Keyakinan Epistemologi berpengaruh positif terhadap Efikasi Diri dalam menulis jurnal ilmiah	0.697	0.000	Diterima
KE à KC	Keyakinan Epistemologi berpengaruh negatif terhadap Kecemasan dalam menulis jurnal ilmiah	-0.312	0.037	Diterima
ED à KC	Efikasi Diri berpengaruh negatif terhadap Kecemasan dalam menulis jurnal ilmiah	-0,383	0.013	Diterima



Gambar 2.
Hasil Uji Hipotesi

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh keyakinan

epistemologi dalam menulis jurnal ilmiah dan efikasi diri dalam menulis jurnal ilmiah terhadap kecemasan dalam menulis jurnal ilmiah, ditemukan beberapa hal penting:

1. Keyakinan epistemologi memiliki pengaruh positif terhadap efikasi diri dalam menulis jurnal ilmiah. Hal ini menunjukkan bahwa semakin kuat keyakinan epistemologi seseorang, semakin tinggi pula rasa percaya diri mereka dalam menulis jurnal ilmiah.
2. Keyakinan epistemologi memiliki pengaruh negatif terhadap kecemasan dalam menulis jurnal ilmiah. Artinya, keyakinan epistemologi yang kuat dapat mengurangi rasa cemas seseorang saat menulis jurnal ilmiah.
3. Efikasi diri berperan untuk mengurangi kecemasan dalam menulis jurnal ilmiah. Seseorang yang memiliki rasa percaya diri yang tinggi dalam menulis jurnal ilmiah akan cenderung merasa kurang cemas.

Saran

1. Para mahasiswa yang akan menulis jurnal, terutama yang masih baru dalam dunia penulisan jurnal ilmiah, sebaiknya memperkuat keyakinan epistemologi mereka. Hal ini tidak hanya akan meningkatkan efikasi diri mereka dalam menulis tetapi juga akan mengurangi rasa cemas yang mungkin mereka alami. Beberapa cara dapat dilakukan misalnya dengan mengikuti pelatihan penulisan jurnal, membaca banyak sumber terkait, mentoring dengan ahli, dan cara lainnya.
2. Institusi atau lembaga pendidikan sebaiknya menyediakan pelatihan atau *workshop* yang berkaitan dengan pembentukan keyakinan epistemologi dan meningkatkan efikasi diri sehingga rasa cemas mahasiswa dapat menurun saat melakukan penulisan karya ilmiah.
3. Penelitian lebih lanjut dianjurkan untuk eksplorasi faktor-faktor lain yang mungkin memengaruhi kecemasan dalam menulis jurnal ilmiah, sehingga dapat ditemukan strategi lain yang efektif untuk mengatasi kecemasan tersebut.

REFERENSI

- Atasoy, Ş., & Küçük, O. (2020). Development of eighth grade students' epistemological beliefs through writing-to-learn activities. *Journal of Science Learning*, 3(2), 57–66. <https://doi.org/10.17509/jsl.v3i2.20573>
- Belcher, W. L. (2019). *Writing your journal article in twelve weeks*. Chicago: The University of Chicago.
- Darsini, D., Fahrurrozi, F., Cahyono, E. A. (2019). Pengetahuan: Artikel review. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 95–107. <https://e-journal.lppmdianhusada.ac.id/index.php/jk/article/view/96>
- DeBacker, T. K., Crowson, H. M., Beesley, A. D., Thoma, S. J., & Hestevold, N. L. (2008). The challenge of measuring epistemic beliefs: An analysis of three self-report instruments. *The Journal of Experimental Education*, 76(3), 281–312. <https://psycnet.apa.org/doi/10.3200/JEXE.76.3.281-314>
- Hamid, R. S., & Anwar, S. M. (2019). *Structural Equation Modelling (SEM) berbasis varian*. Jakarta: PT Inkubator Penulis Indonesia.

- Heidarzadi, M., Barjesteh, H., & Mouziraji, A. N. (2022). Epistemological beliefs and writing self-efficacy as predictors of second language writing anxiety: A structural equation modeling approach. *Frontiers in Psychology*, 13, 1–16. <http://dx.doi.org/10.3389/fpsyg.2022.850243>
- Ismail, M. I., & Ilyas, N. I. (2023). *Metodologi penelitian kualitatif dan kuantitatif*. Depok: Rajawali Press.
- Jawas, U. (2019). Writing anxiety among Indonesian EFL students: Factors and strategies. *International Journal of Instruction*, 12(4), 733–746. <http://dx.doi.org/10.29333/iji.2019.12447a>
- Khairah, H. U., & Fatimah, S. (2022). Students' writing anxiety levels, types, and causes in writing undergraduate thesis proposal: A study at english language and literature department. *Journal of English Language Teaching*, 11(2), 272–285. <https://doi.org/10.24036/jelt.v11i2.117430>
- Lianto, L. (2019). Self-Efficacy: A brief literature review. *Jurnal Manajemen Motivasi*, 15(2), 55–61. <http://dx.doi.org/10.29406/jmm.v15i2.1409>
- Lin, G. H. C., Larke, P. J., Jarvie, D. S., & Chien, P. S. C. (2018). Debatable issues of English writing apprehensions: A qualitative study of Taiwanese English majors' perspectives. *English Language Teaching*, 11(1), 33–45. <https://doi.org/10.5539/elt.v11n1p33>
- Macayan, J. V., Quinto, E. J. M., Otsuka, J. C., & Cueto, A. B. S. (2018). Influence of language learning anxiety on l2 speaking and writing of Filipino engineering students. *The Southeast Asian Journal of English Language Studies*, 24(1), 40–55. <http://dx.doi.org/10.17576/3L-2018-2401-04>
- Machali, I. (2021). *Metode penelitian kuantitatif: Panduan praktis merencanakan, melaksanakan, dan analisis dalam penelitian kuantitatif*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga.
- Mukti, B., & Tentama, F. (2020). Construction of self-efficacy scale: A psychometric study for students . *International Journal Of Scientific & Technology Research*, 9(1), 596–600. <http://eprints.uad.ac.id/id/eprint/20074>
- Muna, M. S., Khotimah, N., & Zuhaira, Y. J. (2021). Self-efficacy guru terhadap dinamika pembelajaran online di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5) 3113–3122. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.754>
- Neely, M. E. (2014). Epistemological and writing beliefs in a first year college writing course: Exploring shifts accros a semester and relationships with argument quality. *Journal of Writing Research*, 6(2), 141–170. <http://dx.doi.org/10.17239/jowr-2014.06.02.3>

- Novrianto, R., Marettih, A. K. E., & Wahyudi, H. (2019). Validitas konstruk instrumen general self efficacy scale versi Indonesia. *Jurnal Psikologi*, 15(1), 1-9. <http://dx.doi.org/10.24014/jp.v15i1.6943>
- Sabti, A. A., Rashid, S. M., Nimehchisalem, V., & Darmi, R. (2019). The impact of writing anxiety, writing achievement motivation, and writing self-efficacy on writing performance: A correlational study of iraqi tertiary EFL learners. *SAGE Open*, 9(4), 1-13. <https://doi.org/10.1177/2158244019894289>
- Santosa, P. I. (2018). *Metode penelitian kuantitatif: Pengembangan hipotesis dan pengujiannya menggunakan SmartPLS*. Yogyakarta: ANDI.
- Schommer-Aikins, M. (2004). Explaining the epistemological belief system introducing the embedded systemic model and coordinated research approach. *Educational Psychologist*, 39(1), 19-29. http://dx.doi.org/10.1207/s15326985ep3901_3
- Siregar, Z. M. E., Parlauangan, A., Supriadi, Y. N., Ende, E., & Pristiyo, P. (2021). *Structural Equation Modelling: Konsep dan Implementasinya pada kajian ilmu manajemen dengan menggunakan AMOS*. Sleman: Deepublish.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sun, T., Wang, C., Lambert, R. G., & Liu, L. (2021). Relationship between second language English writing self-efficacy and achievement: A meta-regression analysis. *Journal of Second Language Writing*, 53, 100-817. <https://doi.org/10.1016/j.jslw.2021.100817>
- Suryati, N. K. A., Astuti, F. H., Gunawan, I. M., Ahmad, H., & Abdurrahman, A. (2020). Layanan informasi dalam rangka meminimalisir kecemasan akademik siswa. *UNDIKMA: Jurnal Hasil Pengabdian & Pemberdayaan kepada Masyarakat*, 1(2), 111-117. <https://doi.org/10.33394/jpu.v1i2.2836>
- Wanasita, S. A. (2022). Kekhawatiran matematik siswa dalam pembelajaran matematika. *Journal of Comprehensive Science.*, 1(2), 891-900. <https://doi.org/10.59188/jcs.v1i4.122>
- Yanti, G. S., & Hidayati, N. (2021). Students' writing anxiety and its implication to local context. *Polingua: Scientific Journal of Linguistics, Literature and Language Education*, 10(2), 62-68. <https://doi.org/10.30630/polingua.v10i2.185>

Jurnal Teropong Pendidikan

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Pelita Harapan

<http://dx.doi.org/10.19166/jtp.v3i1.7521>

Penerapan Metode Membacakan Buku Cerita untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia Lima Sampai Enam Tahun di TK XYZ

E Maria K. Sihotang^a, Anastasia Listiyani^b, Chicilia Nurhayati^c

^aSekolah Logos Bintaro, Indonesia

^bTK Santa Ursula, Indonesia

^cTK Santa Ursula, Indonesia

*Corresponding author e-mail: eunikemaria83@gmail.com

ARTICLE INFO

DOI: [10.19166/jtp.v3i1.7521](https://doi.org/10.19166/jtp.v3i1.7521)

Article history:

Received:

11 October 2023

Accepted:

26 July 2024

Available online:

31 July 2024

Keywords:

Literasi; Metode; Buku Cerita.

ABSTRACT

The results of the Organization for Economic Co-operation and Development (OECD) research on the literacy test of Indonesia's Program for International Student Assessment (PISA) show that Indonesia's literacy ability is still low. Literacy skills are needed as a twenty one century skill that must be mastered from an early age. One way to increase literacy is to read storybooks. This study aims to analyze the relationship between the method of reading storybooks to early childhood literacy skills. The method used in this study is quantitative descriptive by distributing questionnaires using five Likert scales (always, often, sometimes, rarely, never). The research was conducted in a private kindergarten in Central Jakarta with a research subject of one hundred and nine students. The results of the research obtained are that there is a relationship between the method of reading storybooks to early childhood literacy skills. The longer the duration of reading stories to children, the higher their literacy skills. Therefore, the method of reading storybooks should be done with a longer duration and frequently, so that children's literacy skills can be maximized.

PENDAHULUAN

Keterampilan abad dua puluh satu yang diperlukan yang berpengaruh pada perkembangan sosial, emosional, dan kognitif seorang anak salah satunya adalah keterampilan literasi. Oleh karena itu, kemampuan literasi anak harus dikembangkan sejak dini. Dengan kemampuan literasi, seorang anak dapat belajar memahami bukan hanya dirinya sendiri tetapi juga lingkungan dan masyarakat sekitarnya. Kreativitas dan kemampuan berpikir logis juga dapat ditingkatkan melalui literasi. Demikian juga dengan kecerdasan akademis, emosi, dan spiritual (Rohman, 2022).

Berdasarkan studi tahun 2018 oleh *Organization for Economic Co-operation and Development* (OECD) tentang tes literasi *Program for International Student Assessment* (PISA) Indonesia, Indonesia memperoleh peringkat tujuh puluh dua dari tujuh puluh tujuh negara untuk skor matematika dan tujuh puluh dari tujuh puluh delapan negara untuk skor sains. Penelitian Hadi *et al.* (2023) menunjukkan bahwa tingkat membaca siswa di Indonesia masih rendah. Kemampuan membaca yang kurang baik dapat disebabkan oleh banyak hal, antara lain kurangnya minat untuk aktif membaca dan memahami isi bacaan (Sari, 2018).

Membaca aktif dan memahami isi bacaan dapat dimulai sejak usia lima sampai enam tahun karena usia ini sangat baik untuk mulai membaca (Rumantir *et al.*, (2019). Pada masa ini anak sudah memiliki perkembangan kosakata yang pesat, sudah memiliki kosakata yang cukup banyak, sudah mengerti cara kerja buku, bisa membaca simbol/gambar dan mengenal beberapa kata. Semua hal tersebut merupakan pengalaman pemerolehan bahasa anak, yaitu membaca dan menulis. Pengalaman proses baca dan tulis sejak dini, baik di sekolah maupun di rumah, sangat penting karena anak sangat membutuhkan pengalaman tersebut ketika melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya. Literasi dapat secara efektif melatih anak-anak dalam keterampilan dasar seperti membaca, menulis, berhitung dan komunikasi (Nurhayati *et al.*, 2024).

Keterampilan literasi anak sejak usia dini dapat dikembangkan melalui kegiatan yang dapat memicu peningkatan berkembangnya bahasa anak, salah satunya adalah dengan mengajarkan anak memahami cerita melalui kegiatan membacakan cerita di kelas atau di rumah. Kegiatan membacakan buku ini dapat dilakukan dengan membacakan buku cerita secara fisik atau buku digital (*e-book*) (Mawaddah, 2024). Membacakan cerita dapat merangsang kemampuan berpikir anak, memberikan kegembiraan, membangkitkan imajinasi, membangun visualisasi anak, menstimulasi anak berpikir kritis, menambah kosakata anak, dan meningkatkan keterampilan berbahasa (membaca dan menulis) (Rohali & Mulyeni, 2023).

Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin meneliti lebih *detail* apakah metode membacakan buku cerita dapat meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis peningkatan kemampuan literasi anak usia dini dengan metode membacakan buku cerita. Penelitian ini bermanfaat untuk mengetahui apakah metode membaca buku cerita dapat meningkatkan literasi anak usia dini.

TINJAUAN PUSTAKA

Literasi

Literasi berasal dari kata latin *littera* yang diartikan sebagai huruf, yang artinya mengacu pada penguasaan tata tulis, aturan, dan praktik terkait. Namun, literasi terutama terkait dengan bahasa dan penggunaannya. Selain itu, menurut Oktariani & Ekadiansyah (2020) literasi merupakan keterampilan yang mengacu pada kemampuan membaca, menulis, mendengar dan berbicara. Menurut teori literasi, membaca merupakan aktivitas intelektual yang penting dan memiliki pengaruh besar pada pengembangan kognitif dan emosional anak. Membaca membantu untuk meningkatkan kosakata, memperluas wawasan, dan membantu

seorang anak untuk memahami dunianya sendiri mereka dan selain mereka (Novrani *at al.*, 2021).

Berbicara dan berpikir kritis juga merupakan bagian penting dari literasi. Berbicara membantu untuk memperkaya dan menyampaikan ide, serta membangun keterampilan komunikasi. Berpikir kritis membantu untuk memahami dan menilai informasi yang diterima, serta membuat keputusan yang bijaksana.

Teori literasi menekankan pentingnya membantu anak-anak untuk membangun keterampilan literasi sejak dini. Hal ini dilakukan dalam pendidikan formal dan informal, atau melalui lingkungan rumah atau keluarga yang memfasilitasi pembelajaran literasi.

Literasi di Era Digital

Literasi dalam dunia digital mengacu pada kemampuan individu untuk memahami, menggunakan, berpartisipasi dalam lingkungan digital. Hal ini mencakup pemahaman tentang teknologi digital, informasi yang tersebar di dalamnya, dan cara menggunakan teknologi digital untuk berkomunikasi, mencari informasi, dan melakukan tindakan lainnya.

Keterampilan literasi digital semakin penting di era digital saat ini, karena teknologi digital yang semakin berperan penting dalam kehidupan sehari-hari dan di berbagai bidang, seperti pendidikan, bisnis, dan pemerintahan. Selama ini literasi dianggap hanya sebagai kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan baca tulis. Namun, akhirnya literasi bukan hanya tentang kegiatan baca dan tulis, tetapi mencakup keterampilan membaca, memahami dan menghargai secara kritis semua bentuk (Iflaha, 2020). Pada tahap awal perkembangannya, literasi diartikan sebagai kemampuan mempergunakan bahasa dan gambar dengan cara yang kaya dan beraneka ragam untuk kegiatan baca, tulis, dengar, bicara, lihat, saji dan berpikir kritis tentang sebuah gagasan. Perkembangan selanjutnya menunjukkan bahwa literasi berhubungan dengan situasi sosial dan praktiknya. Kemudian, literasi semakin meluas dengan semakin berkembangnya teknologi dan media. Selanjutnya, literasi dianggap sebagai sebuah konstruksi sosial dan memihak (Odah & Yuniarti, 2023).

Orang tua dan pendidik mempunyai kontribusi yang utama dalam membantu anak-anak meningkatkan kemampuan literasi digital mereka. Mereka dapat membantu anak-anak itu memahami cara menggunakan teknologi secara aman, mengajarkan prinsip privasi dan keamanan dalam lingkungan digital, serta membimbing anak-anak dalam mengeksplorasi dan menggunakan teknologi digital dengan bijak.

Literasi Anak Usia Dini

Keterampilan literasi anak merupakan kecerdasan anak untuk mengamati, mendalami, mengerjakan dan mengaplikasikan sesuatu dengan cerdas dan cermat melalui aktivitas-aktivitas yang beragam seperti melihat, mendengarkan, membaca, menulis dan berbicara. Literasi anak adalah kemampuan anak dalam membaca, berpikir dan menulis berdasarkan apa yang dibaca untuk menambah kemampuannya dalam membaca dan memahami sebuah info dengan baik dan benar (Gogahu & Prasetyo, 2020). Salah satu kemampuan berliterasi yang dapat diperkenalkan pada anak usia dini adalah pengetahuan tentang huruf. Pengenalan huruf pada anak usia dini sebagai titik tolak keterampilan membaca atau menulis dilakukan dengan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan seorang anak. Hal ini karena perkembangan anak usia dini memiliki yang unik sesuai dengan karakter mereka yang berbeda dengan usia di atasnya yang menjadikan pengenalan huruf sebagai kegiatan yang menyenangkan bagi anak.

Indikator kemampuan literasi anak usia dini menurut para ahli dapat bervariasi, bergantung pada pendekatan dan metode penilaian yang digunakan. Namun, beberapa indikator umum yang dianggap penting dalam kemampuan literasi anak usia dini antara lain:

1. Memiliki keterampilan bahasa: Anak usia dini harus dapat mengenali, memahami, dan menggunakan kosakata dan tata bahasa yang sesuai untuk usia mereka.
2. Memiliki kemampuan membaca: Anak usia dini harus dapat mengenali huruf, kata, dan kalimat, serta memahami makna dari bacaan yang disajikan.
3. Memiliki kemampuan menulis: Anak usia dini harus dapat menulis huruf, kata, dan kalimat dengan benar, serta mampu menyampaikan ide dan hasil berpikir dalam bentuk tulisan.
4. Memiliki keterampilan menyimak dan berbicara: Anak usia dini harus dapat mendengarkan dan memahami informasi yang diberikan, serta mampu berbicara dengan jelas dan lugas.
5. Memiliki kemampuan kognitif: Anak usia dini harus dapat memahami konsep abstrak dan memecahkan masalah yang sederhana.
6. Memiliki keterampilan sosial dan emosional: Anak usia dini harus dapat berinteraksi dengan teman sebaya, mengontrol emosi, dan menghargai perbedaan.
7. Memiliki kemampuan literasi digital: Anak usia dini harus dapat memahami konsep teknologi digital, serta mampu menggunakan dan mengeksplorasi teknologi secara aman dan bijak.

Penilaian kemampuan literasi anak usia dini dapat menggunakan indikator-indikator ini sebagai acuan dalam melakukan penilaian kemampuan literasi anak usia dini, baik dalam konteks pendidikan formal maupun informal. Namun, perlu diingat bahwa indikator-indikator ini tidaklah baku dan perlu disesuaikan dengan konteks dan kebutuhan setiap anak.

Anak Usia Dini

Anak usia dini didefinisikan sebagai anak yang berusia nol tahun sampai enam tahun. Periode ini merupakan waktu dalam proses pertumbuhan dan perkembangan di berbagai wilayah siklus hidup seseorang. Pembelajaran untuk anak usia dini harus berkarakteristik yang berkesesuaian dengan tahapan perkembangan anak tersebut. Menurut Prasetyo (2020) anak usia dini merupakan persona yang unik dan nampak sebagai anak-anak awal ciri-cirinya tampak dari gejala psikologis anak.

Pada rentang usia nol sampai enam tahun, yang disebut dengan masa usia emas, dimana tahap berkembangnya anak akan bertumbuh secara signifikan seperti tahapan normal perkembangannya. Aspek perkembangan pada anak usia dini mencakup enam buah aspek, yaitu:

1. Perkembangan fisik - motorik, pada proses perkembangan anak-anak usia dini, berkembangnya fisik mereka ditandai dengan adanya perubahan pada diri anak, yang meliputi pertumbuhan tulang dan otot, gigi, dan perubahan pada tinggi, berat, dan postur badan.
2. Perkembangan moral, pada anak usia dini, untuk mencapai perkembangan moral maka pembelajaran dititikberatkan pada penerapan disiplin dan penegakan peraturan. Prosesnya pembentukan kepribadian anak tersebut dapat dilakukan dengan melakukan pembacaan cerita atau sebuah dongeng.
3. Perkembangan sosial - emosional, perilaku sosial merupakan kegiatan yang berkaitan dengan interaksi seseorang dengan orang lain. Anak akan mengalami proses dan peristiwa serta pengalaman yang luar biasa dan penuh makna ketika dia mengalami proses bersosialisasi dan ini akan membantu dalam proses terbentuknya kepribadian seorang anak.
4. Perkembangan Kognitif, perkembangan kognitif merupakan proses seorang anak berpikir logis dan kritis dalam memecahkan sebuah persoalan yang diawali dari hal yang sederhana dalam kehidupan sehari-hari dan kemudian lama-lama menjadi lebih mudah mengikuti ke konteks baru.
5. Perkembangan bahasa, bahasa merupakan media berinteraksi untuk mengekspresikan hasil pemikiran ataupun menyatakan ide dan gagasan dalam ragam tulis, lisan, isyarat dan gambar (Aulina, 2019). Lingkungan mempengaruhi perkembangan bahasa anak melalui

interaksi anak dengan beberapa orang dewasa, yang membantu meningkatkan kemampuan komunikasi anak (Nasution *et al.*, 2023).

6. Perkembangan seni, seni sarana untuk berekspresi tentang diri dan banyak hal melalui gerakan, drama, dan musik untuk menghargai hasil karya dirinya dan orang lain.

Berdasarkan ciri-ciri enam perkembangan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa keenam jenis perkembangan anak usia dini merupakan hal penting dan utama bagi perkembangan jumlah dan fungsi syaraf otak sesuai dengan karakteristiknya karena masa keemasan tidak terulang akan kembali.

Indikator Perkembangan Literasi Anak Usia Lima Sampai Enam Tahun

Indikator perkembangan literasi anak usia lima sampai enam tahun menurut Kemdikbud (2021) adalah sebagai berikut:

1. Memahami Bahasa: memahami beberapa instruksi sekaligus, melakukan pengulangan kalimat yang lebih kompleks, mengerti dan menguasai aturan permainan, suka membaca dan menghargainya.
2. Mengungkapkan Bahasa: memberikan pertanyaan yang dalam bentuk yang tidak sederhana, menamai kumpulan gambar yang memiliki suara yang sama, berinteraksi secara lisan, mempunyai beragam kosakata, serta memahami perlambangan untuk persiapan membaca, menulis dan menghitung, membentuk kalimat tunggal dalam struktur lengkap (pokok kalimat: predikat keterangan), memiliki banyak diksi untuk mengungkapkan ide pada orang lain, melanjutkan beberapa cerita/dongeng yang didengar, menunjukkan pemahaman ide cerita dalam buku bergambar.
3. Keaksaraan: Menyebutkan lambang huruf yang *familiar*, menyuarakan huruf awal dari nama-nama benda yang ada di sekelilingnya, mengidentifikasi bunyi huruf pertama pada nama benda di sekelilingnya, memahami hubungan antara bentuk huruf dan bunyinya, membaca nama diri, menulis nama diri, mengerti makna kata dalam sebuah cerita.

Metode Membacakan Buku Cerita

Membacakan buku merupakan salah satu metode untuk membangun keterampilan literasi pada anak usia dini. Metode membacakan buku cerita kepada anak, tidak hanya mengajarkan anak membaca kata atau kalimat, tapi juga menghadirkan minat membaca itu sebagai sebuah kebutuhan yang bertumbuh. Menurut ada dua metode membacakan buku pada anak, yaitu:

1. Metode *Storytelling*, merupakan sebuah teknik bagaimana bicara menceritakan suatu kisah atau disebut juga bercerita di muka umum, layaknya mendongeng. Diperlukan penghayatan yang mendalam oleh seorang *Storyteller* / pencerita agar pendengar bisa larut ke dalam cerita yang disampaikan. Membacakan buku dengan teknik ini lebih banyak melakukan improvisasi. Keuntungan dari teknik ini adalah anak tidak menjadi cepat merasa bosan dan risiko gangguannya minimal. Manfaat teknik bercerita atau *story telling* ini adalah (1) merangsang anak untuk berpikir (2) memberi keceriaan, kegembiraan, kesenangan pada anak, serta merangsang imajinasinya (3) memberi dan mengembangkan sebuah pemahaman dan pengalaman yang belum teralami, (4) mengembangkan kemampuan berbicara pada anak (5) meningkatkan kemampuan anak untuk menghubungkan kata-kata dengan imajinasi (6) membangun citra anak, (7) mempelajari sifat dan karakter (8) menginspirasi kepribadian yang berbeda, (9) mengembangkan kemampuan analisis.
2. Metode *Read Aloud* (Membaca Nyaring), adalah membacakan buku yang berisi cerita dengan bersuara nyaring yang bertujuan untuk mendorong rasa cinta pada buku dan kegiatan membaca. Saat membacakan buku secara nyaring, perhatian anak diarahkan untuk mengamati isi dan seluruh bagian buku, termasuk ilustrasi dan teks pada buku. Membacakan buku dengan teknik ini hampir tidak memberikan ruang bagi pembaca untuk

melakukan improvisasi. Manfaat *read aloud* antara lain: (1) menstimulasi anak berpikir kritis dan kreatif melalui kata-kata yang dipelajari, ada pemahaman tentang nilai-nilai moral (2) memperkenalkan literasi seperti menambahkan diksi pada anak (terutama diksi bahasa buku), mengenal bunyi-bunyi bahasa, memiliki kemampuan mendengar dan berbicara, yang kemudian berkembang pada kemampuan membaca dan menulis seperti keterampilan berbahasa. (3) menjalin keakraban anak, guru dan orang tua.

Beberapa ahli mengatakan bahwa metode bercerita dapat digunakan untuk mengembangkan literasi secara efektif. Salah satunya adalah menurut Sa'adi & Wiranti (2021) dalam yang meyakinkan bahwa teknik bercerita adalah teknik yang berharga untuk membuat siswa meningkatkan keefektifan bahasa lisan mereka. Teknik bercerita juga meningkatkan semua keterampilan berbahasa seperti keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Hal ini sejalan sesuai apa yang dikatakan Nurhayani & Nurhafizah (2022) secara umum, literasi anak usia dini antara lain keterampilan literasi baca tulis, numerasi, lingkungan, keuangan, kesehatan, dan ilmu pengetahuan.

Membacakan buku cerita dapat diawali bahkan sejak anak baru dilahirkan. Frekuensi dan konsistensi membaca buku bergambar harus diperhatikan. Waktu membaca bagi anak dibuatkan jadwal dalam sebulan penuh dan harus dilakukan dengan serius karena apa yang dilakukan selama sebulan tanpa melewatkan satu hari pun supaya menjadi kebiasaan. Buku apapun yang sesuai dengan minat dan perkembangan umur anak dapat dijadikan sumber bacaan buku bergambar, cukup sekitar sepuluh sampai dua puluh menit sehari.

Hasil Penelitian yang Relevan

Telah ada beberapa penelitian sebelumnya tentang metode membaca buku bergambar dan literasi anak usia dini. Pertama, penelitian Anggraeni (2020) tentang pelaksanaan program literasi pada anak usia empat sampai enam tahun di TK Negeri Pembina Bantul. Hasilnya, (1) Pelaksanaan program literasi di TK Negeri Pembina Bantul dalam bentuk program pojok literasi, anak membaca tanpa diperintah guru saat istirahat, pembacaan buku oleh guru sebelum waktu pulang sekolah, dan program Gernas Baku. (2) Hal yang mendukung program literasi TK Negeri Pembina Bantul yaitu adanya sponsor buku dari Dinas Kabupaten Bantul dan sponsor rak buku oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (3) Hal yang menjadi penghambat salah satunya adalah kurangnya kesadaran atau kemandirian anak untuk mengembalikan buku ke dalam raknya setelah dibaca atau digunakan. Selain itu, masih banyak anak yang belum bisa membaca. Susahnya memotivasi anak untuk rajin membaca dan kurangnya konsentrasi guru juga adalah faktor yang menjadi penghambatnya.

Kedua, hasil penelitian Nurhayani & Nurhafizah (2022) tentang media dan metode pengembangan literasi anak usia dini di Kuttub Al Huffazh Payakumbuh. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa ada berbagai media yang digunakan adalah media literasi digital, ICT (*Information and Communication Technology*), buku cerita yang mengandung gambar, APE (Alat Permainan Edukatif), buku sains, pembelajaran dalam bentuk video, dan kartu yang bertuliskan kata-kata.

Ketiga, penelitian Rohmah (2022) tentang implementasi membacakan buku kepada anak dalam mengembangkan literasi anak usia dini. Penelitian ini merupakan sebuah studi pustaka. Hasil penelitian menyatakan bahwa literasi diartikan sebagai ukuran yang dimiliki seorang anak dalam keterampilan baca dan tulis sejak dini, mendengarkan cerita, dan kemampuan kecakapan kehidupan yang dimiliki seorang anak. Literasi anak usia dini dipengaruhi oleh faktor intelektual dan lingkungannya. Orang yang lebih dewasa berperan untuk memberi rangsangan perkembangan tersebut dan perannya itu akan berimplikasi terhadap perkembangan literasi yang dimaksud.

Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini terdiri atas dua:

1. H0: Rata-rata kemampuan literasi kelompok dengan durasi membacakan buku cerita lima sampai tujuh menit sama dengan rata-rata kemampuan literasi dengan durasi membacakan buku cerita tujuh sampai sepuluh menit.
H1: Rata-rata kemampuan literasi kelompok dengan durasi membacakan buku cerita lima sampai tujuh menit lebih kecil dari rata-rata kemampuan literasi dengan durasi membacakan buku cerita tujuh sampai sepuluh menit.
2. H0: Indikator memahami bahasa dan mengungkapkan bahasa tidak berpengaruh terhadap kemampuan literasi anak
H1: Indikator memahami bahasa dan mengungkapkan bahasa tidak berpengaruh terhadap kemampuan literasi anak.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Jenis metode penelitian kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *weak experiment*, dengan desain tanpa *pretest* dan hanya melakukan *post test* terhadap kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen dalam penelitian ini mendapat perlakuan yang sama dalam metode membacakan cerita, tetapi berbeda dalam hal durasi dan frekuensi. Durasi yang dimaksud terbagi atas lima -tujuh menit, tujuh -sepuluh menit, sepuluh sampailima belas menit, lima belas sampaidua puluh menit, dan dua puluh sampai tiga puluh menit. Sementara frekuensi terbagi satu kali per minggu, dua kali per minggu, tiga kali per minggu, empat kali per minggu, dan lima kali per minggu (Arib *at al.*, 2024). Tempat penelitian dilaksanakan di salah satu TK yang ada di daerah Jakarta Pusat.

Subjek penelitian ini adalah siswa TK A dan TK B. Populasi penelitian ini adalah guru TK XYZ yang ada di Jakarta Pusat. Adapun sampelnya adalah total populasi yaitu sebanyak seratus sembilan responden. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner yang digunakan untuk mengukur variabel metode membacakan buku cerita, dan untuk mengukur kemampuan literasi (Baiti *at al.*, 2021).

Teknik pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan angket kepada guru di TK XYZ yang ada di Jakarta Pusat. Angket tersebut menggunakan skala penilaian yang berisikan lima alternatif jawaban yang dipilih, yaitu: Selalu = 5, Sering = 4, Kadang-kadang = 3, Jarang = 2, Tidak pernah = 1. Uji statistik yang digunakan adalah uji normalitas dan uji mean. Sedangkan untuk mengukur apakah data berdistribusi normal atau tidak menggunakan uji *Chi Square* (Sugiyono, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner yang digunakan untuk mengukur variabel metode membacakan buku cerita dan variabel kemampuan literasi anak. Variabel kemampuan literasi mengukur tiga indikator yang terdiri atas tiga puluh pertanyaan. Untuk menguji kuesioner penelitian apakah *valid* atau tidak dilakukan uji validitas. Pada tabel 1 diperoleh hasil korelasi dari butir pertanyaan indikator 1, 2 dan 3, dan semuanya > r tabel yaitu 0.19. Artinya kuesioner penelitian *valid*. Sedangkan untuk menguji keandalan butir pertanyaan atau disebut reliabilitas digunakan uji *cronbach alpha*, dan hasil yang diperoleh $\alpha \geq 0.6$ yaitu sebesar 0,97. Hal ini menunjukkan reliabilitas kuesioner penelitian ini kuat.

Tabel 1. Uji Validitas dan Reliabilitas

0,87	0,90	0,91		KORELASI
------	------	------	--	-----------------

0,19	0,19	0,19		r-tabel
1	1	1		VALIDITAS
28,92	39,10	42,45	313,99	VARIANCE
0,97				

Hasil Uji Normalitas Kemampuan Literasi

Untuk menyelidiki apakah data variabel kemampuan literasi (variabel y) berdistribusi normal dilakukan uji normalitas. Berdasarkan tabel 2 diperoleh hasil $\chi^2 > \chi^2$ tabel yaitu 101,13 > 14,45. Hal ini berarti menunjukkan terdapat data yang tidak berdistribusi normal.

Tabel 2. Uji Normalitas (Y)

KELAS	XDOWN	XUP	FOB	ZDOWN	ZUP	PROB	FEXP	ERROR
1	84	93	2	-2,69	-2,12	0,01	1,45	0,21
2	94	103	3	-2,12	-1,56	0,04	4,68	0,60
3	104	113	16	-1,56	-0,99	0,10	11,02	2,25
4	114	123	30	-0,99	-0,42	0,17	19,02	6,33
5	124	133	12	-0,42	0,14	0,22	24,04	6,03
	134	143	0	0,14	0,71	0,20	22,04	22,24
	144	153	46	0,71	1,27	0,14	15,07	63,47
Total			119			0,76		101,13
X2 TABEL								14,45

Hasil Uji Normalitas Durasi Membacakan Buku

Berdasarkan hasil kuesioner durasi membacakan buku cerita diperoleh 2 kelompok yaitu lima sampai tujuh menit per pertemuan dan tujuh sampai sepuluh menit per pertemuan. Sedangkan berdasarkan frekuensi tidak ditemukan perbedaan, hanya ada satu jenis yaitu tiga kali dalam seminggu.

Untuk menyelidiki apakah data kelompok membacakan buku cerita berdurasi lima sampai tujuh menit per pertemuan (variabel X1) dan kelompok membacakan buku cerita berdurasi tujuh sampai sepuluh menit dalam satu kali pertemuan (variabel X2) berdistribusi normal dilakukan uji normalitas. Berdasarkan tabel 3 diperoleh hasil χ^2 adalah 31,94 > 14,45. Hal ini menunjukkan bahwa variabel X1 data tidak berdistribusi normal.

Tabel 3. Uji Normalitas X1

KELAS	XDOWN	XUP	FOB	ZDOWN	ZUP	PROB	FEXP	ERROR
1	97	104	3	-1,97	- 1,42	0,05	2,77	0,02
2	105	112	6	-1,42	- 0,87	0,11	5,93	0,00
3	113	120	11	-0,87	- 0,32	0,18	9,44	0,26

4	121	128	17	-0,32	0,23	0,22	11,22	2,98
5	129	136	4	0,23	0,77	0,19	9,95	3,55
6	137	144	0	0,77	1,32	0,13	6,58	6,58
7	145	152	11	1,32	1,87	0,06	3,24	18,55
		Total	52			0,88		31,94
						X2TABEL		14,45

Berdasarkan tabel 4 diperoleh hasil χ^2 adalah $76,57 > 14,45$. Hal ini menunjukkan bahwa variabel X2 data tidak berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji Normalitas X2

KELAS	XDOWN	XUP	FOB	ZDOWN	ZUP	PROB	FEXP	ERROR
1	84	93	2	-2,70	-2,18	0,01	0,59	3,40
2	94	103	1	-2,18	-1,65	0,03	1,79	0,35
3	104	113	5	-1,65	-1,13	0,08	4,19	0,16
4	114	123	11	-1,13	-0,60	0,14	7,47	1,67
5	124	133	3	-0,60	-0,08	0,20	10,17	5,06
6	134	143	0	-0,08	0,45	0,20	10,59	10,59
7	144	153	30	0,45	0,97	0,16	8,42	55,35
		Total	52			0,67		76,57
						X2TABEL		14,45

Hasil Uji Mean

Berdasarkan data yang diperoleh dari kuesioner didapat dua kelompok yang dibacakan buku cerita yaitu kelompok 1 dibacakan buku cerita dengan durasi lima sampai tujuh menit/pertemuan, sedangkan kelompok 2 dibacakan buku cerita dengan durasi tujuh sampai sepuluh menit/pertemuan. Setelah dilakukan uji normalitas pada kedua kelompok maka kedua kelompok diperoleh data tidak berdistribusi normal, sehingga uji mean yang dipakai adalah *Mann-whitney*. Tabel 5 menunjukkan μ kelompok 1 (lima sampai tujuh menit per pertemuan) $< \mu$ kelompok 2 (tujuh sampai sepuluh menit per pertemuan). $\mu = 125,2 < 136,3$. Ini berarti bahwa rata-rata kemampuan literasi kelompok yang dibacakan buku cerita dengan durasi lima sampai tujuh menit/pertemuan lebih kecil dari rata-rata kemampuan literasi kelompok yang dibacakan buku cerita dengan durasi tujuh sampai sepuluh menit/pertemuan. Hal ini berarti H_0 ditolak, H_1 diterima. Berdasarkan hasil di atas maka dapat disimpulkan ada hubungan antara metode membacakan buku cerita dengan kemampuan literasi anak.

Tabel 5. Hasil Uji Mean

	Kelompok 1 = 5-7 menit per pertemuan	Kelompok 2 = 7- 10 menit per pertemuan
Jumlah Data	52	57
Total Weight	2341,5	3653,5
Mean	125,2	136,3

Hasil Uji Regresi

Berdasarkan tabel 6 diperoleh hasil F_c yaitu 3508,02 > F_t yaitu 3,08, artinya H_0 ditolak, H_1 diterima yaitu variabel indikator memahami bahasa dan mengungkapkan bahasa berpengaruh terhadap variabel total kemampuan literasi anak (Variabel Y), yang artinya terdapat pengaruh indikator memahami bahasa dan mengungkapkan bahasa terhadap kemampuan literasi anak.

Tabel 6. Hasil Uji Regresi

	DF	SS	MS	F_c	F_t
Regresion	2	33242,75	16621,38	3508,02	3,08
Residual Error	106	502,24	4,74		
Total	108	33744,99			

Pembahasan

Variabel membacakan buku cerita diukur dari frekuensi yang terdiri atas empat kategori dan durasi atau lamanya membacakan buku cerita yang terdiri atas empat kategori. Variabel kemampuan literasi diukur berdasarkan indikator memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan. Berdasarkan data yang diperoleh, frekuensi yang didapat dari variabel membacakan buku cerita hanya satu kategori. Hal ini dikarenakan penelitian ini dilakukan di satu sekolah TK dimana frekuensi membacakan buku cerita tiga kali seminggu untuk semua kelas. Sedangkan hasil dari durasi membacakan buku cerita terdiri atas dua kategori yaitu lima-tujuh menit/pertemuan dan tujuh sampai sepuluh menit/pertemuan yang masing-masing dikategorikan menjadi tiga jenis yaitu kategori kemampuan literasi rendah, sedang, dan tinggi. Durasi membacakan buku cerita tujuh sampai sepuluh menit/pertemuan dengan kategori kemampuan literasi tinggi, lebih besar dibandingkan dengan durasi membacakan buku cerita lima sampai tujuh menit/pertemuan.

Hasil analisis data menunjukkan rata-rata kemampuan literasi pada kelompok metode membacakan cerita dengan durasi lima sampai tujuh menit per pertemuan lebih kecil dari rata-rata kemampuan literasi pada kelompok metode membacakan cerita dengan durasi tujuh sampai sepuluh menit per pertemuan. Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan kemampuan literasi anak dengan metode membacakan buku cerita. Semakin lama durasi membacakan buku cerita maka semakin tinggi rata-rata kemampuan literasi anak. Dengan demikian semakin lama waktu anak-anak mendengarkan cerita maka akan semakin banyak pula kosakata yang mereka dengar atau pelajari, yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis (kemampuan literasi). Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Sa'adi & Wiranti (2021), yang percaya bahwa teknik bercerita adalah teknik yang berharga untuk

meningkatkan keefektifan bahasa lisan anak.

Dalam penelitian ini, peneliti juga mengukur pengaruh indikator memahami bahasa dan mengungkapkan bahasa terhadap kemampuan literasi anak. Berdasarkan hasil uji regresi terdapat pengaruh indikator memahami bahasa dan mengungkapkan bahasa terhadap kemampuan literasi anak. Hal ini menunjukkan bahwa item pertanyaan yang digunakan untuk mengukur indikator memahami bahasa dan mengungkapkan bahasa sudah tepat. Adapun item pertanyaan disusun berdasarkan teori yang disampaikan Kemdikbud (2021) tentang indikator kemampuan literasi anak usia lima sampai enam tahun.

KESIMPULAN

Data hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan literasi anak dengan metode membacakan buku cerita. Rata-rata kemampuan literasi pada kelompok metode membacakan buku cerita dengan durasi tujuh sampai sepuluh menit per pertemuan lebih tinggi dari kelompok membacakan buku cerita dengan durasi lima sampai tujuh menit. Dengan demikian, semakin lama durasi membacakan cerita untuk anak, semakin tinggi pula kemampuan literasinya. Berdasarkan hal tersebut, maka metode membacakan buku cerita sebaiknya dilakukan dengan durasi yang lebih lama, sering dan dilakukan secara konsisten, supaya kemampuan literasi anak dapat lebih maksimal. Para guru harus memiliki keterampilan membacakan buku cerita yang baik sehingga anak memiliki kemampuan literasi untuk memahami cerita dengan baik. Guru juga harus memiliki kemampuan mendesain metode pembelajaran yang lain yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan literasi anak.

REFERENSI

- Anggraeni, E. P. (2020). Implementasi *program literasi* pada anak usia 4– 6 tahun di TK Negeri Pembina Bantul. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(4), 290–299. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgpaud/article/view/16954>
- Arib, M. H., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 5497 – 5511. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.8468>
- Aulina, C. N. (2019). *Buku Ajar: Metodologi pengembangan bahasa anak usia dini*. UMSIDA Press.
- Baiti, N., Yusuf, M., & Murni, A. (2021). Pendidikan orang tua terhadap kemampuan literasi membaca anak di masa pandemi. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 9(2), 269 – 282. <http://dx.doi.org/10.21043/thufula.v9i2.12089>
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis e-book story untuk meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004–1015. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.493>
- Hadi, A. A., Sarifah, A., Maftuhah, T., & Putri, W. D. (2023). Rendahnya minat baca anak sekolah dasar. *Renjana Pendidikan Dasar*, 3(1), 22–30. <https://prospek.unram.ac.id/index.php/renjana/article/view/303>

- Iflahi, N. (2020). Program literasi dalam mengembangkan wawasan pengetahuan siswa. *JURKAM: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 1(1), 37 – 43.
- Kemdikbud, P. P. (2021). Pra literasi pada anak usia dini. *Majalah Paudpedia*, 5(2), 1–84. <https://paudpedia.kemdikbud.go.id/kabar-paud/majalah/transisi-paud-ke-sd-yang-menyenangkan?ref=OTk5LWRiOGNkMDhm&ix=MTUtZTcwNjA2ODc=>
- Mawaddah, M. (2024). Literasi membaca dan menulis serta pembelajarannya pada anak usia dini. *Damhil Education Journal*, 4(1), 15 – 22. <http://dx.doi.org/10.37905/dej.v4i1.2210>
- Nasution, F., Siregar, A., Arini, T., & Zhani, V. U. (2023). Permasalahan perkembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 1(5), 406–414. <https://jpk.joln.org/index.php/2/article/view/49>
- Novrani, A., Caturwulandari, D., Purwestri, D., Annisa, E., & Faridah, I. (2021). *Pengembangan Literasi untuk Anak Usia 5 – 6 Tahun (1st ed.)*. Unicef for Every Child.
- Nurhayani, N., & Nurhafizah, N. (2022). Media dan metode pengembangan literasi anak usia dini di Kuttab Al Huffazh Payakumbuh. *Jurnal Basicedu*, 6 (6), 9333–9343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3598>.
- Nurhayati, Y., Wahyu, W., & Novitawati, N. (2024). Membangun literasi baca tulis: Mengeksplorasi strategi holistik dan konstruktivis melalui ZPD dalam pendidikan anak usia dini. *Jurnal PG-PAUD TRUNOJOYO*, 11(1), 37–48. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v11i1.23442>
- Odah, A., & Yuniarti, Y. (2023). Budaya literasi sekolah untuk mengembangkan keterampilan abad 21. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 4193–4203. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6730>
- Oktariani, O., & Ekadiansyah, E. (2020). Peran literasi dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, Psikologi, dan Kesehatan*, 1(1), 23 – 33. <https://doi.org/10.51849/j-p3k.v1i1.11>
- Prasetyo, A. R. (2020). Early childhood physical, cognitive, socio-emotional development. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 67–75. <https://doi.org/10.29313/ga:jpaud.v4i2.6049>
- Rohali, A. D., & Mulyeni, S. (2023). Metode bercerita bagi perkembangan berbicara pada anak usia dini di TK Bina Putra Mandiri Cimahi. *KHIRANI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 24 – 33. <https://doi.org/10.47861/khirani.v1i4.535>
- Rohmah, S. T., Utanto, Y., & Pristiwati, R. (2022). Implementasi membacakan buku kepada anak dalam mengembangkan literasi anak usia dini. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 5(1), 1011–1015. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/1638>

- Rohman, A. (2022). Literasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis di era disrupsi. *EUNOIA: Jurnal Pendidikan dan Bahasa*, 2(1), 40–47. <http://dx.doi.org/10.30821/eunoia.v2i1.1318>
- Rumantir, S. M., Murwati, M., & Miranda D. (2019). Upaya guru mengenalkan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TK. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 1 – 8. <https://dx.doi.org/10.26418/jppk.v8i1.30596>
- Sa’adi, A., & Wiranti, W. (2021). Efektivitas metode bercerita dalam meningkatkan kemampuan siswa memahami isi bacaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Ta’diban: Journal of Islamic Education*, 1(2), 53–62. <https://doi.org/10.61456/tjie.v1i2.81>
- Sari, C. P. (2018). Faktor-faktor penyebab rendahnya minat membaca siswa kelas IV. *Basic Education: Jurnal Elektronik PGSD*, 7(32), 1–10. <https://journal.student.uny.ac.id/pgsd/article/view/13875/13400>
- Sugiyono. (2019) “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”. Bandung: Alfabeta.

Jurnal Teropong Pendidikan

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Pelita Harapan

<http://dx.doi.org/10.19166/jtp.v3i1.7566>

Pengaruh Penguasaan Aplikasi Canva Terhadap Kinerja Guru di Sekolah Dasar Tarakanita Citra Raya

Christiana Trisna Wati^a, Mutiara Dwima Istighfara^b, Nugraheni Sri Kumalasari^c

^aSD Tarakanita Citra Raya, Indonesia

^bSD Kristen Kalam Kudus III, Indonesia

^cSMP Tarakanita Gading Serpong, Indonesia

*Corresponding author e-mail: mutiara.dwima@gmail.com

ARTICLE INFO

DOI: [10.19166/jtp.v3i1.7566](https://doi.org/10.19166/jtp.v3i1.7566)

Article history:

Received:

25 October 2023

Accepted:

17 July 2024

Available online:

31 July 2024

Keywords:

Information Technology;
Canva Application; Teacher
Performance.

ABSTRACT

Mastering information technology has become an important part of education. Teachers need to develop and master various technology applications that support learning, one of which is the Canva application. This study was conducted on 27 teachers at SD Gambar Besar Tarakanita which aimed to determine the influence of mastery of the Canva application on teacher performance. The research method used is quantitative with research instruments in the form of questionnaires. The data analysis techniques used are simple correlation test and linear regression test. The results of the correlation analysis were obtained with a ratio of 0.42 compared to the table with a significance of 0.05 obtained H_0 rejected. Analysis using linear regression obtained a calculated value of 5.46979835 with $N=27$ at a significance degree of 5%, then H_0 was rejected. The results of the study show that there is a relationship and positive influence between mastery of the Canva application and teacher performance, which means that mastery of the Canva application will improve teachers' performance in teaching. So, it can be concluded that increasing teachers' ability to use technology, especially the Canva application, can improve their performance when teaching in the classroom.

PENDAHULUAN

Tanggung jawab utama guru adalah mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa. Dari Departemen Pendidikan dan Kebudayaan 2007, mendapatkan pengalaman belajar yang baik sangat penting untuk menjadi guru profesional. Karena pendidikan di era industri 4.0, peran guru telah berubah secara drastis. Karena mereka akan bekerja dengan *Gen Z* yang sangat terbiasa dengan teknologi, guru di industri ini harus memahami teknologi informasi. Siswa generasi *Z* dianggap percaya diri, ambisius, mempertanyakan otoritas, dan banyak menggunakan bahasa gaul. Karena keterampilan dan pengetahuan digital mereka yang meningkat, generasi *Z* dapat memperoleh lebih banyak pengetahuan.

SD Tarakanita Citra Raya adalah lembaga pendidikan yang dinamis yang terus berupaya mengikuti perkembangan zaman dengan terus meningkatkan kinerja guru untuk siap menghadapi era industri 4.0. Menurut Ali (2021), kinerja guru terdiri dari instruksi guru dalam memberikan arahan yang relevan untuk pembelajaran, yang mengarah pada peningkatan kualitas layanan kepada peserta didik. Anwar (2020) menyatakan kinerja guru yang tinggi akan menghasilkan pendidikan yang lebih baik. Mengikutsertakan guru dalam berbagai pelatihan adalah salah satu cara untuk meningkatkan kinerja mereka. Selain memberikan pelatihan, SD Tarakanita Citra Raya juga mengadakan Hari Studi Guru, yang diadakan setiap Sabtu minggu etiga. Kegiatan HSG adalah acara belajar bersama di mana guru menjadi narasumber dan membagikan materi tertentu kepada rekan guru. Kursus materi meliputi instruksi tentang penggunaan aplikasi *Canva* untuk membuat media pembelajaran, instruksi tentang penggunaan aplikasi *Filmora* untuk mengedit *video*, instruksi tentang *Quizizz* untuk membuat kuis interaktif, dan masih banyak lagi. Diharapkan bahwa kegiatan ini akan meningkatkan kinerja guru, terutama mereka yang mahir menggunakan teknologi informasi untuk membantu siswa.

Hasil observasi awal di SD Tarakanita Citra Raya menunjukkan bahwa beberapa guru sudah menggunakan aplikasi seperti *Canva* sebagai media pembelajaran, tetapi beberapa masih belum menguasainya dengan baik. Hal ini disebabkan oleh perubahan dan kemajuan teknologi yang cepat dan penguasaan terhadap aplikasi yang tidak merata.

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penguasaan aplikasi *Canva* terhadap kinerja guru. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara penguasaan aplikasi *Canva* dan kinerja guru di SD Tarakanita Citra Raya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang hubungan antara keduanya.

TINJAUAN PUSTAKA

Teknologi Informasi

Pembelajaran berbasis teknologi informasi berarti menggunakan teknologi informasi untuk mendukung proses belajar. Menurut Mu'minah & Gaffar (2020) pendidikan konvensional dapat diganti dengan *e-learning*, *digital*, dan *virtual*, karena pendidikan berkembang dengan pesat. Menurut Budiman (2017), penggunaan teknologi informasi dapat berdampak pada perubahan dalam proses pembelajaran, seperti pergeseran dari pembelajaran di kelas ke pembelajaran yang dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja; pergeseran dari media kertas ke media *online* atau daring; dan pergeseran dari fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja. Budiman (2017) menyatakan bahwa teknologi informasi mencakup berbagai aspek proses, manipulasi, dan pengelolaan informasi, termasuk *transfer* data antar perangkat.

Salah satu manfaat penggunaan teknologi informasi yang dikuasai oleh guru adalah sebagai berikut:

1. Dapat membantu siswa mengakses informasi digital secara efektif dan efisien siswa dapat menemukan topik pembelajaran, memecahkan masalah, dan memberi solusi masalah selama proses pembelajaran.
2. Dapat membantu siswa belajar secara mandiri.
3. Ada kemampuan untuk membuat lingkungan belajar yang inovatif dan kreatif.
4. Bisa digunakan untuk mengatur pembelajaran berkolaborasi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis.
5. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Aplikasi Canva

Semua bidang, termasuk pendidikan, telah diubah oleh kemajuan teknologi informasi. Dunia pendidikan sangat berubah karena teknologi informasi. Dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional, guru memegang peran penting. Mereka membentuk generasi muda yang cerdas secara intelektual maupun spiritual. Kompetensi unggul guru harus diimbangi dengan tugas mulia guru ini. Agar guru dapat memberikan pembelajaran yang aktual dan terkini, mereka harus menyesuaikan diri dengan perkembangan revolusi industri 4.0. Dalam memanfaatkan teknologi informasi untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan, guru harus peka dan adaptif. Aplikasi seperti *Canva* membantu guru di era komputer dan internet saat ini. Sejarah *Canva* pertama kali muncul pada tanggal 1 Januari 2012. Melanie Perkins adalah pendiri *Canva*. Sebelumnya, ia juga adalah pendiri *Fusion Books*, sebuah perusahaan penerbit.

Banyak guru menggunakan aplikasi *Canva*, terutama selama pandemi. Aplikasi ini memiliki fitur yang cukup lengkap, termasuk membuat presentasi dengan berbagai animasi yang menarik. Selain itu, aplikasi ini memiliki banyak fitur yang dapat digunakan untuk mengedit *video*. Sekolah atau lembaga pendidikan dapat memanfaatkan *template* yang disediakan oleh aplikasi ini untuk membuat *flyer* dan undangan yang menarik untuk kegiatan seperti seminar atau *workshop*.

Kelebihan Aplikasi Canva

Aplikasi *Canva* sangat penting dalam dunia pendidikan saat ini. Karena sangat membantu dalam membuat media pembelajaran yang interaktif untuk siswa, banyak guru telah menggunakan aplikasi ini. Berbagai keunggulan aplikasi ini termasuk: Aplikasi ini berbasis *web*, sehingga pengguna tidak perlu memasang aplikasi pada perangkat mereka. Aplikasi ini dapat digunakan di berbagai perangkat, seperti *PC*, *laptop*, dan ponsel. Dengan bantuan *Canva*, anda dapat memenuhi semua kebutuhan sekolah, seperti membuat presentasi, edit *video*, *flyer*, undangan, dan *virtual background*. Tersedianya kemampuan untuk bekerja sama dalam proses desain juga sangat membantu sistem kerja kolaborasi. Untuk memudahkan pengguna apabila ingin melakukan perubahan di masa mendatang, desain yang telah dibuat sebelumnya akan tersimpan secara otomatis.

Aplikasi ini juga memiliki keuntungan bahwa alat yang disediakan mudah digunakan oleh pengguna. Pengguna hanya perlu memindahkan gambar dan animasi yang tersedia tanpa mendesain ulang. Area kerja tools *Canva* memudahkan editing gambar tanpa menginstal program seperti *Corel Draw* atau *Adobe Photo Shop*.

Cara Menggunakan Aplikasi Canva

Aplikasi *Canva* sangat mudah digunakan untuk guru dan khalayak umum. Untuk menggunakan aplikasi *Canva*, daftar atau *login* melalui tautan ini: <https://www.canva.com>. Untuk masuk, Anda dapat menggunakan akun *FaceBook*, *Gmail*, atau mengisi biodata langsung. Setelah mendaftar, Anda akan melihat fitur yang ditawarkan, termasuk membuat presentasi, *flyer*, undangan, *video*, *header*, dan *virtual background*.

Selanjutnya, pengguna dapat memilih template yang sudah ada atau menambahkan elemen tambahan jika diperlukan. Aplikasi *Canva* ini memiliki dua jenis fitur yang harus dipahami: teks dan animasi. Untuk teks, pengguna dapat memilih berbagai jenis huruf atau *font* yang menarik; untuk animasi, pengguna dapat memilih berbagai animasi untuk mempercantik presentasi atau *flyer*.

Fitur-Fitur dalam Aplikasi Canva

Aplikasi *Canva* menyediakan beragam fitur yang membantu penggunanya dalam membuat desain sehingga menghasilkan karya yang menarik, diantaranya:

a. *Template*

Aplikasi *Canva* memiliki fitur *template* yang sangat beragam, memungkinkan pengguna memilih *template* sesuai keinginan dan selera masing-masing dengan berbagai ukuran, seperti *feed Instagram*, A4, dan F4, antara lain.

b. Elemen

Mulai dari bentuk yang paling sederhana seperti lingkaran, *oval*, atau persegi, hingga bentuk yang lebih kompleks seperti gambar animasi yang kompleks, yang pasti akan mempercantik tampilan.

c. Teks

Berbagai pilihan *font* dan jenis teks yang estetik memanjakan pengguna *Canva*.

d. Foto

Aplikasi *Canva* memungkinkan gambar ditempelkan ke dalam desain tanpa terbatas pada elemen. Sebaliknya, aplikasi ini memiliki pilihan foto yang sangat besar dan bervariasi, sehingga pengguna dapat memilih foto yang sesuai dengan desain yang mereka inginkan.

e. Bagan

Canva memiliki fitur yang membantu bagi mereka yang ingin menyajikan informasi grafis dalam bentuk bagan.

f. *Upload*

Canva memberi pengguna kemampuan untuk melengkapi desain yang telah mereka buat dengan mengunggah foto mereka sendiri, serta menggunakan elemen atau gambar yang disediakan oleh aplikasi.

Guru dapat memanfaatkan fitur-fitur tersebut untuk mendukung kegiatan pembelajaran dan kegiatan sekolah. Untuk meningkatkan kinerja mereka, guru harus menguasai indikator penguasaan aplikasi *canva* berikut: Pemanfaatan fitur pada aplikasi *canva* untuk mendukung kegiatan sekolah pemanfaatan fitur pada aplikasi *canva* dalam pembelajaran.

Kinerja Guru

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan kinerja sebagai kemampuan kerja atau prestasi seorang pekerja. Safitri (2019) mendefinisikan kinerja adalah hasil kerja secara kualitas dan kuantitas yang dicapai oleh seseorang dalam melaksanakan tugasnya sesuai dengan tanggung jawab yang diberikan. Kinerja juga dapat didefinisikan sebagai tindakan atau kegiatan yang dilakukan oleh semua orang yang terlibat dalam mencapai tujuan yang ditetapkan dalam perencanaan.

Kinerja seseorang didefinisikan sebagai unjuk kerja mereka untuk menyelesaikan tugas yang diberikan berdasarkan pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan mereka. Kinerja juga mencakup komponen kompetensi, yang merupakan kemampuan untuk menyelesaikan tugas berdasarkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja. Sangat penting untuk memiliki guru yang kompeten untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Kompetensi guru dapat dilihat dari kemampuan mereka untuk menyelesaikan tugas dengan baik dan memotivasi siswa mereka. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, guru harus mengembangkan sikap inovatif, yaitu melakukan kinerja mereka sambil menerapkan hal-hal baru (Kurniati *et al.*, 2022).

Kemdikbud (2021) mendefinisikan kinerja guru sebagai kemampuan seorang guru dalam melaksanakan fungsinya sebagai pengajar. Semua guru memiliki kemampuan untuk menciptakan pembelajaran. Guru yang menciptakan lingkungan belajar yang positif dapat membantu siswa mencapai tujuan mereka. Akibatnya, pembelajaran akan berjalan dengan efektif dan efisien. Kualitas kinerja guru akan sangat menentukan pada kualitas hasil pendidikan (Nugraha, 2020).

Kinerja dapat diukur sebagai tingkat keberhasilan seseorang dalam menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya. Kinerja juga dapat diukur melalui usaha dan upaya yang dilakukan seseorang untuk memberikan performa terbaik dalam bidang yang dikerjakannya sesuai dengan tujuan atau tujuan mereka. Keterampilan, upaya, dan sifat eksternal membentuk kinerja. Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa kinerja guru berhubungan dengan kemampuan, keterampilan, kompetensi, inisiatif, kemampuan kerja, dan semua daya upaya yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kinerjanya adalah menjadi lebih baik dalam menggunakan teknologi informasi. Salah satu cara mereka dapat meningkatkan kinerjanya adalah dengan mempelajari lebih banyak tentang teknologi

Element upaya adalah dorongan dan inspirasi yang mendorongnya untuk menyelesaikan tugasnya, sedangkan elemen eksternal adalah daya dukung lingkungan yang dapat mempengaruhi kinerja. Kinerja guru adalah hasil dari organisasi, yaitu sekolah, melaksanakan kegiatan dalam jangka waktu tertentu. Kinerja guru juga merupakan hasil dari prestasi guru dalam melaksanakan tugas-tugas sesuai dengan standar atau kriteria yang ditetapkan. Salah satu cara untuk mengukur kinerja guru adalah dengan merencanakan, melaksanakan, dan menilai kegiatan pembelajaran.

Sistem penilaian kinerja guru dibuat untuk mengevaluasi kinerja guru secara individual untuk mencapai tujuan sekolah yang ideal. Ini akan meningkatkan prestasi siswa serta akuntabilitas sekolah. Menurut Anwar (2020) kinerja guru menunjukkan kemampuan dan keterampilan seorang guru yang berkaitan dengan peran, tugas, dan tanggung jawab yang diemban berdasarkan kemampuan profesionalnya. Kinerja guru dalam pendidikan didefinisikan sebagai kemampuan yang dimiliki seorang guru dalam menjalankan tanggung jawabnya. Kemampuan mereka untuk merencanakan dan melaksanakan pendidikan, melakukan kegiatan penilaian dan evaluasi, dan menunjukkan sikap sosial dalam hubungan antar pribadi adalah beberapa cara di mana kinerja ini dapat diukur.

Salah satu kompetensi yang dipersyaratkan oleh Permendikbud Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Pendidik dan Kependidikan adalah kemampuan untuk memanfaatkan teknologi informasi untuk membantu pembelajaran (salinan Permendikbud Nomor 16, 2007). Sebagai perencana pembelajaran, guru harus menguasai keterampilan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) agar pendidikan berhasil. Akibatnya, mereka harus terus belajar dan mengikuti perkembangan terbaru dalam teknologi. Pengembangan keterampilan pembelajaran dan keterampilan berbasis teknologi informasi melalui penggunaan aplikasi adalah salah satu manfaat penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan data ini, dapat disimpulkan bahwa kemampuan, keterampilan, kompetensi, inisiatif, kemampuan kerja, dan semua upaya guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung untuk mencapai tujuan pendidikan nasional berkorelasi dengan kinerja guru. Kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi adalah salah satu cara untuk meningkatkan kinerja guru. Mereka dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dengan siswa mereka dengan menguasai berbagai aplikasi. *Canva*, dengan template dan fitur yang luas, adalah salah satu aplikasi yang paling populer dan mudah digunakan saat ini. Ini memberi guru kesempatan untuk mendesain sesuai keinginan mereka.

Indikator Kinerja Guru

Indikator kinerja guru dapat terlihat dari:

1. Penguasaan materi bahan dan konsep dasar keilmuan
2. Pengelolaan pembelajaran
3. Pengelolaan kelas
4. Penggunaan sumber belajar dan media pembelajaran
5. Penggunaan landasan-landasan Pendidikan
6. Pengelolaan interaksi proses pembelajaran
7. Penilaian hasil belajar
8. Pengenalan fungsi dan sumber belajar
9. Pengenalan dan penyelenggaraan administrasi sekolah
10. Memahami prinsip dan memanfaatkan hasil penelitian dalam bidang pendidikan untuk peniruan.

Menurut Darmadi (2018) terdapat beberapa indikator yang dinilai dalam kinerja guru, yaitu sebagai berikut:

1. Kemampuan guru dalam pembuatan perencanaan mengajar
2. Penguasaan materi yang akan diajarkan
3. Penguasaan strategi mengajar
4. Pemberian tugas kepada peserta didik
5. Kemampuan mengelola kelas
6. Kemampuan melakukan penilaian dan evaluasi

Berdasarkan Peraturan Menteri Pemberdayaan Aparatur Negara No.16 Tahun 2009, maka indikator penilaian kinerja guru yaitu:

1. Menguasai bahan ajar
2. Merencanakan proses belajar mengajar
3. Kemampuan melaksanakan proses belajar dan mengajar
4. Kemampuan melakukan evaluasi dan penilaian

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian korelasi. Menurut Rukminingsih (2020) penelitian korelasi adalah penelitian yang mengukur dua variabel atau lebih yang menggunakan metode statistik. Perancangan alat ukur yang akan digunakan terlihat pada tabel 3.1.

Tabel 1. Variabel dan Indikator

No	Variabel	Indikator	Item
1	Penguasaan Aplikasi Ccanva	1. Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam pembelajaran 2. Pemanfaatan fitur pada Aplikasi Canva untuk mendukung kegiatan sekolah	1-20
2	Kinerja guru dalam pembelajaran	1. Perencanaan pembelajaran 2. Pelaksanaan pembelajaran 3. Kemampuan melakukan penilaian dan evaluasi	1-15

Tabel 2. Tabel Skala Likert

Jawaban	Nilai
Sangat Tidak Setuju	1

Tidak Setuju	2
Ragu-Ragu	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Tabel 3. Indikator Penguasaan Aplikasi *Canva*

Indikator	Pernyataan	No
Pemanfaatan fitur pada aplikasi <i>Canva</i> dalam pembelajaran	Saya memanfaatkan fitur rencana pelajaran dalam membuat RPP (rencana pembelajaran)	1
	Saya menggunakan template presentasi yang disediakan untuk menjelaskan materi secara lebih menarik	2
	Saya menggunakan fitur <i>video</i> untuk membuat media <i>audio visual</i> dalam pembelajaran	3
	Saya memanfaatkan fasilitas infografis untuk mendukung pembuatan media pembelajaran	4
	Saya mengajak peserta didik menggunakan fitur <i>mind mapping</i> untuk memudahkan dalam menangkap materi dengan membuat peta konsep	5
	Saya membuat lembar kerja menarik dengan menggunakan fitur lembar kerja yang disediakan <i>Canva</i>	6
	Saya memanfaatkan fitur lembar kerja untuk kegiatan asesmen	7
	Saya memanfaatkan fitur komik untuk mengajarkan kepada peserta didik cara membuat cerita komik dengan mudah dan menarik	8
	Saya mengajak peserta didik memanfaatkan fitur jadwal kelas dalam pembuatan jadwal pelajaran di kelas	9
Pemanfaatan fitur pada aplikasi <i>Canva</i> untuk mendukung kegiatan sekolah	Saya menggunakan template presentasi yang disediakan untuk mendukung kegiatan sekolah seperti parenting dan kegiatan sekolah lainnya	10
	Saya memanfaatkan fitur <i>video</i> untuk kegiatan promosi sekolah	11
	Saya menggunakan fitur media sosial untuk mempublikasikan kegiatan belajar peserta didik di kelas dan keunggulan sekolah	12
	Saya memanfaatkan fitur ini untuk pembuatan proposal kegiatan sekolah	13
	Saya menggunakan fasilitas kolase foto untuk memajang hasil karya peserta didik pada media sosial	14
	Saya memanfaatkan fitur produk cetak untuk pembuatan <i>flyer</i> kegiatan sekolah	15
	Saya memanfaatkan fitur ini untuk pembuatan kalender sekolah	16
	Saya menggunakan fasilitas kolase foto untuk mendokumentasikan kegiatan bersama peserta didik	17
	Saya membuat struktur pengurus kelas menggunakan fitur diagram pada aplikasi <i>canva</i>	18
	Saya menggunakan fitur diagram untuk menyajikan hasil <i>survey</i> berupa diagram	19
	Saya membuat <i>cover</i> modul dengan menggunakan fitur sampul agar terlihat menarik	20
	Saya menggunakan fitur poster untuk penerimaan peserta didik baru	21
	Saya menggunakan fitur undangan untuk kegiatan pertemuan calon orangtua	22

Tabel 4. Indikator Perencanaan Alat Ukur Kinerja Guru

Indikator	Pernyataan	No
Kemampuan membuat perencanaan	Saya memiliki kemampuan untuk menyesuaikan perencanaan pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik.	1
	Saya dapat membuat tujuan pembelajaran yang jelas dan mudah dipahami oleh siswa.	2
	Saya memiliki kemampuan untuk mengorganisasikan aktivitas dan kegiatan belajar.	3

	Saya membuat prosedur penilaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4
Penguasaan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik	Saya memahami materi yang akan diajarkan.	5
	Saya menguasai aktivitas pembelajaran yang memungkinkan saya untuk meningkatkan pemahaman materi siswa.	6
	Saya benar-benar menguasai materi.	7
	Saya mampu membuat materi pelajaran dengan cara yang kreatif.	8
	Saya memiliki kemampuan untuk menggunakan pendekatan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.	9
	Untuk menarik perhatian siswa, saya menggunakan pendekatan ini.	10
	Untuk materi yang rumit, saya menggunakan pendekatan pengajaran inovatif.	11
	Saya dapat menggunakan berbagai sumber belajar dan media.	12
Kemampuan melakukan penilaian dan evaluasi	Saya membuat penilaian berdasarkan kemampuan siswa.	13
	Saya membuat alat penilaian yang tepat untuk mengukur tingkat pembelajaran siswa.	14
	Saya membuat kisi-kisi soal berdasarkan indikator.	15
	Saya membuat soal evaluasi yang dirancang untuk memenuhi tujuan pembelajaran.	16
	Saya membuat soal evaluasi yang terdiri dari <i>lots</i> , <i>medium</i> , dan <i>hots</i> .	17
	Saya menggunakan berbagai model (PG, PG kompleks, isian, dan uraian) untuk membuat soal evaluasi.	18
	Saya membuat soal evaluasi yang dapat digunakan untuk mengukur kognitif siswa	19
	Saya membuat soal evaluasi yang dapat digunakan untuk mengukur psikomotor siswa.	20
	Saya membuat soal evaluasi yang dapat digunakan untuk mengukur sikap siswa.	21
	Saya membuat rubrik penilaian untuk mengevaluasi proses belajar siswa.	22

Teknik pengumpulan data akan dilakukan dengan cara:

1. Wawancara
Wawancara dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh gambaran awal terkait hal yang akan diteliti.
2. Observasi
Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati objek tertentu. Peneliti akan melakukan kegiatan observasi terhadap kinerja guru di SDS. Tarakanita Citra Raya melalui kegiatan supervisi kelas.
3. Angket/kuesioner
Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. (Sugiyono, 2017). Kuesioner akan disebarkan kepada 27 orang guru di SD Tarakanita Citra Raya. Berikut adalah kisi-kisi pertanyaan yang akan diajukan:

Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas, menurut Sugiyono (2017), menunjukkan seberapa tepat data yang dikumpulkan oleh peneliti dan data fakta tentang objek. Uji validitas ini dilakukan untuk menilai validitas data yang dikumpulkan setelah penelitian. Ini dilakukan dengan menggunakan kuesioner sebagai alat ukur. Untuk menguji validitas, gunakan metode koefisien korelasi "*Order Rank Correlation*" dari Spearman Rho, gunakan rumus berikut:

$$rs = \frac{\sum R(X)R(Y) - N\left(\frac{N+1}{2}\right)^2}{\sqrt{(\sum R(X))^2 - N\left(\frac{N+1}{2}\right)^2}(\sum R(Y))^2 - N\left(\frac{N+1}{2}\right)^2}$$

Keterangan:

R (X): *Ranking* Variabel X (skor item) R (Y): *Ranking* Variabel Y (skor total) N: total pengamatan

Reliabilitas berasal dari kata “*reliabel*” yang artinya dapat dipercaya. Reliabilitas juga digunakan untuk menunjukkan sejauh mana suatu hasil pengukuran relatif konsisten (memperoleh hasil yang sama) apabila pengukuran dilakukan secara berulang. (Sugiyono, 2017). Uji reliabilitas dapat diperoleh diperoleh dengan menggunakan rumus:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \partial^2 b}{\partial^2 t} \right]$$

Keterangan:

R₁₁ : Koefisien reliabilitas alpha

k : Jumlah item pertanyaan

$\sum a$: Jumlah varian butir

ab : Varians total

Klasifikasi harga korelasi tersebut disesuaikan dengan Guilford seperti tabel berikut:

Tabel 5. Nilai dan Tingkat Reliabilitas

Nilai Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
0,00 – 0,20	Derajat reliabilitas hampir tidak ada, korelasi lemah sekali
0,21 – 0,40	Derajat reliabilitas rendah, korelasi rendah
0,41 – 0,70	Derajat reliabilitas sedang, korelasi cukup berarti (sedang)
0,70 – 0,90	Derajat reliabilitas tinggi, korelasi tinggi
0,91 – 1,00	Derajat reliabilitas tinggi sekali, korelasi sangat tinggi

Populasi dan Sampel

Penelitian ini melibatkan semua guru di SD Tarakanita Citra Raya, yang berjumlah dua puluh tujuh orang.

Hipotesis Penelitian dan Pengujian Hipotesis

Hipotesis 1

H₀ : Tidak ada pengaruh antara penguasaan Aplikasi *Canva* terhadap kinerja guru.

H₁ : Terdapat pengaruh antara penguasaan Aplikasi *Canva* terhadap kinerja guru.

Hipotesis 2

H₀ : Tidak ada pengaruh antara usia guru terhadap penguasaan Aplikasi *Canva*.

H₁ : Terdapat pengaruh antara usia guru terhadap penguasaan Aplikasi *Canva*.

Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga tema dapat ditemukan dan hipotesis kerja dapat dibuat berdasarkan data. Dalam kasus ini, tugas analisis data adalah mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberikan kode, dan mengkategorikannya. Tema dan hipotesis kerja yang akan menjadi teori substantif akhirnya ditemukan melalui pengorganisasian dan pengelolaan data tersebut (Ghozali, 2018).

Uji Normalitas

Menurut Ghozali (2018), uji normalitas dilakukan untuk memastikan apakah variabel independen dan dependen model regresi memiliki distribusi normal. Uji *Kolmogorov-Smornov*

digunakan dalam program SPSS untuk menguji normalitas data dengan taraf probabilitas (*sig*) 0,05. Dengan kata lain, jika probabilitas lebih dari 0,05, distribusi model regresi adalah normal, dan jika probabilitas kurang dari 0,05, distribusi model regresi adalah tidak normal.

Uji Korelasional

Jenis uji korelasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pearson Product-moment*. Asumsi yang digunakan yaitu:

1. Adanya hubungan linier antara variabel yang diteliti
2. Data yang ada terdistribusi normal

Untuk formula atau rumus yang digunakan dalam korelasi produk Momen ini adalah:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r : Skor Korelasi Pearson
 $\sum X$: Total pengamatan pada variabel
 $\sum Y$: Total pengamatan pada variabel Y
 $\sum XY$: Akumulasi total pengamatan pada variabel 1 dan Y
 $\sum X^2$: Total skor kuadrat dari pengamatan pada variabel X
 $\sum Y^2$: Total skor kuadrat dari pengamatan pada variabel Y

Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear ini digunakan oleh peneliti untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen apakah positif atau negatif dan untuk memprediksi nilai dari variabel dependen apabila nilai variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan. Pada uji Regresi Linear, distribusi residu harus berdistribusi normal sehingga jika $F_C > F_T$ = menolak H_0 , maka regresi diterima.

Penurunan Rumus Regresi Linier dua variabel:

$$y^{\wedge} = b_0 + b_1x_1 + b_2x_2$$
$$SSE = S = e_t^2 = \sum (y_i - y_i^{\wedge})^2 = \sum (y_i - b_0 - b_1x_{i1} - b_2x_{i2})^2$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengukuran

Data hasil penelitian ini terdiri dari variabel bebas yaitu penguasaan Aplikasi *Canva* dan usia (*X*) dan variabel terikat yaitu kinerja guru (*Y*). Untuk mendeskripsikan serta menguji hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dalam penelitian ini, peneliti akan menyajikan deskripsi data dari masing-masing variabel berdasarkan data yang diperoleh dari SD Tarakanita Citra Raya. Setelah hasil uji validitas dan reliabilitas didapatkan, selanjutnya adalah mendapatkan hasil pengukuran melalui analisis data dengan menggunakan uji Normalitas penguasaan Aplikasi *Canva*, uji Normalitas Kinerja Guru, uji Normalitas usia, uji Korelasi, Uji Regresi Linear, dan uji Heteroskedastisitas.

Uji Normalitas

Dalam menentukan normalitas dari masing-masing variabel dapat dilihat pada *Chi-Square*- H_{itung} yang dibandingkan dengan *Chi-Square* T_{tabel} . Jika nilai *Chi-Square* $H_{itung} > Chi-Square$ T_{tabel} maka dapat disimpulkan data tidak terdistribusi normal. Namun sebaliknya jika *Chi-Square* $H_{itung} < Chi-Square$ T_{tabel} maka data terdistribusi normal.

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan *Chi-Square*, didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 6. Uji Normalitas

Variabel	<i>Chi-Square</i> Hitung	<i>Chi-Square</i> Tabel
Penguasaan Aplikasi <i>Canva</i>	4,49	14,44
Kinerja Guru	7,27	
Usia	5,67	12,83

Berdasarkan tabel 4.1, dapat disimpulkan bahwa variabel tingkat penguasaan Aplikasi *Canva*, kinerja guru, dan usia memiliki data yang berdistribusi normal. Hal ini bisa dibuktikan dengan *Chi-square* hitung untuk masing-masing variabel lebih kecil dari *Chi-Square* T_{tabel} .

Hipotesis 1

H_0 : Tidak ada pengaruh antara penguasaan Aplikasi *Canva* terhadap kinerja guru.

H_1 : Terdapat pengaruh antara penguasaan Aplikasi *Canva* terhadap kinerja guru.

Uji Korelasi

Berdasarkan perhitungan dengan *Pearson Product-moment* yang dapat dilihat pada tabel 4.2, didapatkan nilai r_{xy} sebesar 0,42 dengan nilai α sebesar 0,05 dan Df sebesar 25. Koefisien korelasi menunjukkan nilai positif sebesar 0,38 yang artinya bahwa Penguasaan Aplikasi *Canva* dengan Kinerja Guru memiliki hubungan yang positif.

Tabel 7. Uji Korelasi Penguasaan Aplikasi *Canva* dengan Kinerja Guru

r_{xy}	r_{tabel}
0,42	0,38

Uji Regresi Linear

Peneliti menggunakan *microsoft excel* untuk melakukan pennghitungan regresi linear antara variabel Penguasaan Aplikasi *Canva* (x) dan Kinerja Guru (y) dengan rumus *Pearson* dan ditemukan nilai seperti pada tabel 4.3 di bawah ini.

Tabel 8. Nilai F_{hitung} dan F_{tabel}

f_{hitung}	f_{tabel}
5,46979835	4.24169905

Berdasarkan perhitungan dengan uji regresi linear dengan nilai F_{hitung} sebesar 5,46979835 dan F_{tabel} sebesar 4.24169905. Hal ini berarti bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ sehingga diperoleh kesimpulan bahwa H_1 diterima dengan variabel x berpengaruh positif terhadap y . Hal lain didapati bahwa nilai koefisien determinasi sebesar 0,1795 yang artinya Penguasaan Aplikasi *Canva* dapat mempengaruhi kinerja guru sebesar 17,96%. Pada uji ini menghasilkan sebuah persamaan sebagai berikut:

$$y = 70,1629 + 0,2317x \dots (1)$$

Tabel 9. Uji Regresi Linear

	Df	SS	MS	Fc	Ft
Regresi	1	514.6640321	514.664	5,46979835	4.24169905

esidual Error	25	2352.298931	94.09196
Total	26	2866.962963	

Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastisitas dilakukan dengan menggunakan uji Glejser untuk melihat ada atau tidaknya heteroskedastisitas dalam penelitian ini dengan meregresi variabel bebas dengan nilai errornya, sehingga diperoleh hasil pengukuran seperti yang terdapat pada tabel di bawah ini.

Tabel 10. Uji Heteroskedastisitas

	Df	SS	MS	Fc	Ft
Regresi	1	514.6640321	514.664	5.46979835	4.24169905
esidual Error	25	367967.9768	94.092		
Total	26	406037.37			

Dari table 4.5, didapatkan bahwa nilai F_c atau F_{hitung} adalah sebesar 5.46979835 dan F_t atau F_{tabel} adalah sebesar 4.24169905. Jadi dapat dikatakan bahwa terjadi heteroskedastisitas.

Hipotesis 2

H_0 : Tidak ada pengaruh antara usia guru terhadap penguasaan Aplikasi Canva

H_1 : Terdapat pengaruh antara usia guru terhadap penguasaan Aplikasi Canva.

Uji Korelasi

Berdasarkan perhitungan dengan *Pearson Product-moment* yang dapat dilihat pada tabel 4.6, didapatkan nilai r_{xy} sebesar -0,49 dengan nilai α sebesar 0,05 dan Df sebesar 25. Koefisien korelasi menunjukkan nilai negatif yang artinya semakin bertambah usia semakin rendah penguasaan Aplikasi Canva.

Tabel 11. Uji Korelasi usia dengan kinerja guru

r_{xy}	r_{tabel}
-0,49	0,38

Uji Regresi Linear

Peneliti menggunakan *microsoft excel* untuk melakukan pennghitungan regresi linear antara variabel usia (x) dan Kinerja Guru (y) dengan rumus *Pearson* dan ditemukan nilai seperti pada tabel 4.7 di bawah ini.

Tabel 12. Nilai F_{hitung} dan F_{tabel}

f_{hitung}	f_{tabel}
<u>8.191</u>	<u>4.24</u>

Berdasarkan perhitungan dengan uji regresi linear dengan nilai F_{hitung} sebesar 8,191 dan F_{tabel} sebesar 4.24. Hal ini berarti bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ sehingga diperoleh kesimpulan bahwa H_0 ditolak dengan variabel x berpengaruh terhadap y . Hal lain didapati bahwa nilai koefisien determinasi sebesar 0,2468 yang artinya usia dapat mempengaruhi kinerja guru sebesar 24.68%. Pada uji ini juga menghasilkan sebuah persamaan regresi linear sebagai berikut:

$$y = 107,95 + (-0,9876)x.$$

KESIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah:

1. Penemuan menunjukkan hubungan yang positif antara penguasaan aplikasi *Canva* dan kinerja guru. Nilai r_{tabel} dengan $N=27$ pada taraf signifikansi 5% adalah 0,38, dan nilai korelasi product moment adalah 0,42. Hubungan antara kedua variabel ini positif, karena r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} . Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penguasaan Aplikasi *Canva* meningkatkan kinerja guru.
2. Hasil penelitian pada uji hipotesis kedua dengan regresi linear ini menunjukkan bahwa persamaan $Y = 70.1629 + 0.2317x$, menunjukkan bahwa variabel x berkontribusi pada peningkatan 17.95% variabel y . Hasil uji heteroskedastisitas $F_c > F_t$ menunjukkan bahwa ada heteroskedastisitas. Terdapat hubungan negatif antara usia dengan penguasaan Aplikasi *Canva*, hal ini ditunjukan dengan hasil uji korelasi yang menghasilkan harga *product moment* sebesar -0,496783514 sedangkan nilai r_{tabel} dengan $N=27$ pada taraf signifikansi 5% adalah sebesar 0,38. Koefisien korelasi menunjukkan nilai negatif yang artinya semakin bertambah usia semakin rendah penguasaan Aplikasi *Canva*.

Saran

Berdasarkan penelitian dan kesimpulan di atas maka dapat diberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Sekolah
Mengadakan *workshop* mengenai Aplikasi *Canva* dan pemanfaatannya dalam pembelajaran.
2. Guru
Memanfaatkan dan mengoptimalkan penggunaan fitur-fitur dalam Aplikasi *Canva*, sehingga dapat meningkatkan kinerja.
3. Peneliti Selanjutnya
Variasi variabel dapat digunakan untuk mengembangkan penelitian ini.

REFERENSI

- Ali, N. (2021). Efektivitas kinerja guru terhadap motivasi belajar siswa. *Damhil Education Journal*, 1(1), 1–11. <http://dx.doi.org/10.37905/dej.v1i1.500>
- Anwar, A. S. (2020). Pengembangan sikap profesionalisme guru melalui kinerja guru pada satuan pendidikan MTS Negeri 1 Serang. *ANDRAGOGI: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 147–171. <https://doi.org/10.36671/andragogi.v2i1.79>
- Budiman, H. (2017). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31–43. <http://dx.doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Darmadi. (2018). *Membangun paradigma baru kinerja guru*. Depok: Guepedia Publisher.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Kurniati, P., Kelmaskouw, A. L., Deing, A., Bonin, B., & Haryanto, B. A. (2022). Model proses inovasi kurikulum merdeka implikasinya bagi siswa dan guru abad 21. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 408–423. <https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.1516>

- Mu'minah, I. H., & Gaffar, A. A. (2020). Pemanfaatan E-learning berbasis google classroom sebagai media pembelajaran biologi. *Seminar Nasional Pendidikan*, 2, 800–816. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/392>
- Nugraha, A. P. (2020). Pengaruh lingkungan kerja dan kompetensi terhadap kinerja guru. *Psikoborneo*, 8(2), 221–227. <http://dx.doi.org/10.30872/psikoborneo.v8i2.4905>
- Rukminingsih, R., Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode penelitian pendidikan: Penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif, penelitian tindakan kelas*. Erhaka Utama
- Safitri, D. E. (2019). Pengaruh pelatihan terhadap kinerja karyawan. *Jurnal Dimensi*, 8(2), 240–248. <https://doi.org/10.33373/dms.v8i2.2154>
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.

ISSN 2775-1597

— J U R N A L —

TEROPONG PENDIDIKAN

Diterbitkan oleh:
Program Studi Magister Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pelita Harapan

