

Book
Chapter
Konservasi
Pendidikan
Jilid 5



Book Chapter Konservasi Pendidikan Jilid 5

Editor

Dr. Widya Hary Cahyati,, S. KM., M. Kes.

Penyunting

Ardhi Prabowo, S. Pd., M. Pd.

Desain Sampul dan Tata Letak

Yoris Adi Maretta, S. Pd., M. Pd.

IT

Muhammad Kurniawan, S. Pd., M. Pd.

Penerbit LPPM Universitas Negeri Semarang
Gedung Prof. Dr. Retno Sriningsih Satmoko, Penelitian dan
Pengabdian Masyarakat, Kampus Sekaran, Gunungpati,
Semarang 50229 WA 085158837598 |
Email sentraki@mail.unnes.ac.id

Cetakan Pertama, 2023

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang

PRAKATA

Dalam rangka pelaksanaan kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi, maka kegiatan menulis buku merupakan salah satu indikator penting, terutama dalam bidang penelitian. Penulisan buku juga merupakan salah satu wujud penyebarluasan informasi kepada masyarakat di lingkungan akademik, maupun di masyarakat luas. Untuk itu, kami sebagai bagian dari komunitas akademik menghadirkan *bookchapter* sebagai wujud pelaksanaan dari Tri Dharma Perguruan Tinggi.

“*Bookchapter* Konservasi Pendidikan Jilid 5” ini terdiri dari lima bab, yang masing-masing ditulis oleh kelompok peneliti yang mempunyai latar belakang di bidang Pendidikan atau ilmu-ilmu yang berkaitan. Dalam bab 1, menjelaskan tentang pembelajaran sharf yang terdampak oleh situasi pandemi. Pembelajaran sharf semakin terasa sulit dilakukan secara daring, hal ini karena sistem morfologi bahasa Arab memiliki perbedaan yang signifikan dengan morfologi bahasa Indonesia, sebagai bahasa ibu para pembelajar. Pemaparan kaidah-kaidah morfologi kebahasaan jelas tidak bisa dilakukan secara langsung, maka pendidik memiliki tanggungjawab untuk melakukan inovasi pembelajaran. Pengembangan game edukasi Sharf berbasis *wordwall* menjadi solusi inovatif yang tepat dalam mengatasi pembelajaran *sharf* dalam jaringan. Game ini bersifat interaktif dilengkapi dengan latihan-latihan untuk mengasah pemahaman sharf santri.

Dalam bab 2 membahas tentang pelayanan bimbingan dan konseling berbantuan teknologi informasi yang mengarahkan penguasaan pada sistem teknologi informasi dan memberikan tantangan terhadap konselor untuk menguasai perkembangan teknologi sekaligus menampilkan profesionalitas. Pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling yang dilakukan secara online tidak dapat berjalan dengan semestinya tanpa dukungan dari lembaga. Tingkat dukungan sekolah terhadap pelayanan konseling pada masa pandemi Covid-19 di SMK se Kota Semarang tergolong

sedang dan dukungan sekolah sudah dilakukan tapi belum maksimal.

Di bab 3 dibahas tentang tingkat kecakapan literasi media guru bahasa Indonesia yang perlu dikaji karena penggunaan media digital dalam pembelajaran berdampak pada kondusivitas pembelajaran keterampilan berbahasa. Tingkat literasi media dihitung berdasarkan hasil angket dan ditentukan berdasarkan bobot setiap standar. Tingkat literasi media dibagi menjadi dasar (<70), menengah (70-130), dan lanjutan (>130). Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi media guru SMP/SMA Bahasa Indonesia di Jawa Tengah berada pada level menengah, dengan skor rata-rata 78. Tingkat literasi media pada level tersebut cukup dalam menjalankan tugas dan peran guru, tetapi perlu upaya peningkatan yang didukung oleh seluruh pemangku kepentingan.

Bab 4 pada *bookchapter* ini membahas tentang persepsi guru pendidikan jasmani dalam menghadapi sistem pembelajaran offline di era pasca pandemi covid-19. Hasil lima poin pokok dari analisis data: (a) Terbatasnya ruang untuk kegiatan siswa (b) Tantangan pembelajaran dengan penerapan protokol kesehatan; (c) Kreativitas guru dalam mengolah pembelajaran dengan protokol kesehatan; (d) Siswa antusias setelah lama belajar daring; (e) Ketersediaan fasilitas penunjang protokol kesehatan di sekolah.

Dalam bab 5 menjelaskan tentang praktek berbasis *virtual laboratory* yang memerlukan beberapa persyaratan dan kesiapan guna memenuhi hasil belajar yang lebih efektif mencakup faktor motivasi dari mahasiswa, skill digital. Model pembelajaran mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa. Motivasi belajar mahasiswa mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa. *Skill* digital mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa. Model pembelajaran mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap motivasi mahasiswa. *Skill* digital mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap motivasi mahasiswa.

Penulis menyadari *bookchapter* ini masih belum sempurna, sehingga penulis menerima saran yang membangun. Semoga *bookchapter* ini bermanfaat bagi pembaca.

Semarang, April 2023

Tim Editor

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN IDENTITAS BUKU.....	ii
PRAKATA.....	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB 1. PENGEMBANGAN GAME EDUKASI SHARF (MORFOLOGI ARAB) BERASIS <i>WORDWALL</i> UNTUK PONDOK PESANTREN	1
PENDAHULUAN.....	2
PEMBAHASAN.....	5
SIMPULAN	18
UCAPAN TERIMA KASIH.....	19
DAFTAR PUSTAKA	19
BAB II. DUKUNGAN SEKOLAH TERHADAP PELAKSANAAN LAYANAN KONSELING PADA MASA PANDEMI COVID 19 DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI KOTA SEMARANG	21
PENDAHULUAN.....	22
DUKUNGAN SEKOLAH.....	23
LAYANAN KONSELING MASA PANDEMI.....	27
METODE PENELITIAN	35
KETERBATASAAN PENELITIAN	35
SIMPULAN	36
UCAPAN TERIMAKASIH.....	36
DAFTAR PUSTAKA	36
BAB III. TINGKAT LITERASI MEDIA	40
PENDAHULUAN.....	41
METODOLOGI PENELITIAN	49

HASIL DAN PEMBAHASAN	52
SIMPULAN	58
UCAPAN TERIMA KASIH.....	59
DAFTAR PUSTAKA	59
BAB IV. PERSEPSI GURU TERHADAP PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DENGAN PROTOKOL KESEHATAN	62
PENDAHULUAN.....	63
PERMASALAHAN.....	65
METODE	71
PEMBAHASAN.....	71
SIMPULAN	81
DAFTAR PUSTAKA	82
BAB V. MODEL PRAKTEK BERBASIS VIRTUAL LABORATORY DALAM PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HYBRID LEARNING : ANALISIS DARI SKILL DIGITAL, MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA	87
PENDAHULUAN.....	88
LABORATORIUM VIRTUAL.....	90
KOMPETENSI LITERASI DIGITAL (<i>SKILL DIGITAL</i>).....	93
MOTIVASI BELAJAR.....	96
HASIL BELAJAR	97
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KE HASIL BELAJAR..	97
PENGARUH MOTIVASI KE HASIL BELAJAR	98
PENGARUH <i>SKILL</i> DIGITAL KE HASIL BELAJAR	99
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KE MOTIVASI	100
PENGARUH <i>SKILL</i> DIGITAL TERHADAP MOTIVASI.....	101
SIMPULAN	101
UCAPAN TERIMA KASIH.....	102
DAFTAR PUSTAKA	102

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Kriteria Validasi Purwarupa/ Prototipe Game.....	7
Tabel 1.2. Perbandingan Tanpa Media dan Penggunaan Produk Game Baru dengan Soal Tes.....	14
Tabel 1.3. Sistem Perbandingan Produk Media Lama dan Produk <i>Game Sharf</i> Baru dengan Soal Tes	14
Tabel 1.4. Nilai Efektivitas Produk Lama dan Produk Baru Berdasarkan Soal Tes	15
Tabel 3.1. Bobot Penilaian Pola Kerja Kompetensi Individu	45
Tabel 3.2. Level Kecakapan Literasi Media	45
Tabel 3.3. Tahapan Penelitian.....	49
Tabel 3.4. Kompetensi Individu Guru Profesional	53
Tabel 3.5. Kompetensi Sosial Guru Profesional	53
Tabel 3.6. Pola Kerja Kompetensi Individu Guru Profesional.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tampilan Awal Game	6
Gambar 1.2. Tampilan Halaman <i>Game</i> Edukasi Sebelum Revisi..	12
Gambar 1.3. Tampilan Menu Sebelum dan Setelah Revisi.....	12
Gambar 1.4. Tampilan Halaman <i>Game</i> Edukasi Pilihan Ganda Sebelum Revisi.....	13
Gambar 1.5. Tampilan Menu Sebelum dan Setelah Revisi.....	13
Gambar 1.6. Daerah Penerimaan Ha Hasil Soal Tes Siswa	17
Gambar 3.1. Pola Kerja Kompetensi Individu	44
Gambar 3.2. Capaian Tingkat Literasi Media	54
Gambar 5.1. Model Pengembangan <i>Virtual Laboratory</i>	90
Gambar 5.2. Model Laboratorium Virtual	91

BAB 1. PENGEMBANGAN GAME EDUKASI SHARF (MORFOLOGI ARAB) BERBASIS *WORDWALL* UNTUK PONDOK PESANTREN

Mohamad Yusuf Ahmad Hayim¹ dan Jamat Jamil

¹Program Studi Pendidikan bahasa Arab FBS, Universitas Negeri
Semarang

²Pendidikan Agama Islam, Universitas Ngudi Waluyo
yusufarab@mail.unnes.ac.id; jamatjamilmua09@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.1529/kp.v1i5.128>

Abstrak

Pembelajaran sharf satu diantara pembelajaran yang terdampak oleh situasi pandemi. Pembelajaran sharf semakin terasa sulit dilakukan secara daring, hal ini karena sistem morfologi bahasa Arab memiliki perbedaan yang signifikan dengan morfologi bahasa Indonesia, sebagai bahasa ibu para pembelajar. Pemaparan kaidah-kaidah morfologi kebahasaan jelas tidak bisa dilakukan secara langsung, maka pendidik memiliki tanggungjawab untuk melakukan inovasi pembelajaran. Pengembangan game edukasi Sharf berbasis *wordwall* menjadi solusi inovatif yang tepat dalam mengatasi pembelajaran *sharf* dalam jaringan. Game ini bersifat interaktif dilengkapi dengan latihan-latihan untuk mengasah pemahaman sharf santri. Tujuan penerapan penelitian ini yaitu: (1) memahami kebutuhan ustaz dan santri terhadap *game* edukasi Sharf untuk pembelajaran sharf, (2) mendeskripsikan gambaran prototipe media *game* edukasi Sharf, 3) mengetahui tingkat penilaian ahli terhadap edukasi *Sharf* Pelaksanaan penelitian ini menggunakan *research and development* (R&D) dengan tes dan non tes sebagai data. Implikasi dari penelitian ini di beberapa pesantren, diantaranya Rijalul Qur'an menunjukkan hasil yang signifikan (efektif)

Kata kunci: *Game, Sharf (Morfologi Arab), Wordwall.*

PENDAHULUAN

Pada akhir 2021 pemerintah sudah melakukan berbagai pelonggaran kebijakan seiring dengan berkurangnya jumlah kasus suspek yang ada, sehingga pertengahan hingga akhir 2021 pemerintah sudah memperbolehkan kegiatan pendidikan secara tatap muka langsung walupun dalam jumlah terbatas. Hal ini tidak berlangsung lama, pada awal 2022 muncul varian baru dari virus corona yaitu *omnicorn*, karena hal ini pulalah kemudian pemerintah kembali menerapkan aturan pembelajaran dalam jaringan, termasuk di dalamnya pondok pesantren yang rawan menjadi *cluster* penyebaran virus. Kegiatan pendidikan yang biasanya dilakukan tatap muka di kelas yang ada di sekolah, kampus, maupun pesantren secara langung, terpaksa harus dialihkan pelaksanaannya ke dalam bentuk sistem daring (*online*) sebagai upaya pencegahan dan penekahan terhadap penyebaran virus tersebut. Tentunya perubahan sistem tersebut sangat mempengaruhi proses pembelajaran. Bahkan, bagi beberapa pihak dinilai mengganggu serta menyulitkan. Orangtua peserta didik merupakan contoh kecil, bahkan para pendidik yang kurang menguasai teknologi pasti akan menghadapi kesusahan untuk menyesuaikan, apalagi para guru-guru yang mengajar di lingkungan pondok pesantren. Belum lagi di beberapa daerah masalah akses internet yang bisa dibilang masih minim.

Pembelajaran secara daring bahkan setoran hafalan Al-Qur'an dengan sistem daring dilakukan oleh banyak sekolah dengan sistem sekolah berbasis pondok pesantren di Indonesia termasuk di dalamnya adalah pondok pesantren Bina Ihsan, Semarang. Setoran Hafalan maupun pembelajaran umum maupun kitab dilakukan secara daring melalui *Zoom Meeting*, *Google meet*, *Google Classroom*, *Whatsapp*, dan masih banyak lagi aplikasi-aplikasi lainnya seseuai dengan kesepakatan antara ustaz pengampu hafalan Al-Qur'an maupun pengajar pelajaran umum maupun kitab-kitab kuning dengan santri, serta menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran dalam jaringan juga juga dilaksanakan untuk mata pelajaran Sharf. Mata

kuliah ilmu *Sharf (Morfologi Arab)* adalah mata pelajaran khas bahasa Arab yang diprogramkan dalam 3 mata pelajaran pada 3 semester secara berkesinambungan. Mata sharf 1 yaitu berisi *tashrif istilah fiil tsulasi mujarrad dan mazid*, sharf 2 berisi *tashrif lughawi*, dan sharf 3 berisi tentang *I'lal*.

Berdasarkan hasil observasi awal terkait pemahaman dan pembelajaran sharf yang ada di Pondok Pesantren Bina Ihsan Semarang, terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran sharf dasar diantaranya : dengan menggunakan sistem dalam jaringan dan tanpa adanya penggunaan multimedia dalam pembelajaran menjadikan para siswa mengalami kebosanan dan kesulitan mencerna kaidah morfologi Arab yang dipelajari. Hasil penelitian awal terhadap 20 santri yang dipilih secara random, 50% atau 10 santri menyatakan sangat sulit pembelajaran sharf/ morfologi Arab, 25.% atau 5 santri menyatakan sulit, 5% atau 1 menyatakan biasa saja, 10% atau 2 santri menyatakan mudah, dan 10% atau 2 santri lainnya menyatakan sangat mudah. Dalam hal lain 75% santri juga menyatakan penjelasan yang diberikan ustaz secara daring pada mata pelajaran dasar kurang bisa dihapahami secara baik.

Buku teks yang menjadi fokus pembelajaran adalah kitab *amtsilah tasrifiyah*, maka *pengembangan media pembelajaran diperlukan dalam rangka* membantu santri dalam penguasaan pemahanan sharf/ morfologi bahasa Arab. 20 santri atau 100% santri serentak menyatakan bahwa ustaz sangat minim menggunakan media dalam pembelajaran bahkan dapat dikatakan sama sekali tidak pernah. Sehingga pernyataan sangat perlunya pengembangan media interaktif sharf dalam pembelajaran dinyatakan oleh 100% atau seluruh santri.

Era pandemi seperti ini mau tidak mau menjadikan semua siswa akrab dengan pembelajaran dalam jaringan. mereka menghabiskan sebagian besar waktunya untuk belajar secara daring yang tak jarang menjadikan mereka penat dan bosan. Terbukti 4-6 jam penggunaan handpone dilakukan oleh 95% atau 19 santri dari 20 santri, dengan penjabaran 5 santri atau 25% untuk tujuan penggunaan handopone sendir seperti penjelajahan

internet, 14 santri atau 70% untuk keperluan bermain *game online*, dan hanya ada 1 santri atau 5% untuk tujuan belajar.

Simpulan peneliti berdasarkan fakta tersebut di atas yaitu adanya keterbutuhan dari santri pengadaan media interaktif yang dapat menumbuhkan semangat belajar santri dalam memahami kaidah sharf/ morfologi bahasa Arab. Pelbagai alasan yang menunjukkan akan pentingnya keberadaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran antara lain: (1) santri menghadapi kesulitan yang bervariasi dalam pembelajaran sharf/ morfologi bahasa Arab, (2) sumber belajar kitab *Amtsilah Tashrifiyah* yang digunakan tidak dapat secara maksimal membantu pemahaman siswa, (3) belum ada upaya pengadaan inovasi game sebagai media pembelajaran yang interaktif serta implikasinya (4) *game* memiliki karakteristik yang memaksa santri untuk senantiasa berfikir aktif dan kreatif dalam pengambilan sebuah keputusan, (6) *game* dapat dijadikan sebagai pemicu peningkatan prestasi apabila didesain dalam balutan konten pendidikan. Hal tersebut menjadikan peneliti merealisasikan inovasi penelitian melalui pengembangan media interaktif berbasis *game* yang dapat membantu santri dalam penguasaan materi dan memudahkan guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif serta menyenangkan.

Dari berbagai hal di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan game edukasi Sharf (Morfologi Arab) berbasis aplikasi *wordwall* pada pondok pesantren. Inovasi game yang akan dikembangkan ini diharapkan menjadi solusi permasalahan pembelajaran sharf/ morfologi Arab yang dilakukan secara daring, selain itu pemahaman sharf/ morfologi Arab siswa bisa diperoleh dengan cara sederhana dan menyenangkan. Pengembangan game ini juga menjadi salah satu penyesuaian pengajaran sharf/ morfologi yang cenderung konvensional menuju milenial.

Penelitian yang akan dilakukan ini merupakan sebuah pengembangan atau lebih dipahamai sebagai (*research and development*) atau penelitian dan pengembangan. Penelitian ini meliputi beberapa tahapan yaitu merumuskan masalah, pengumpulan data penelitian, desain awal produk, validasi desain awal, revisi desain, dan uji coba produk dalam skala kecil. Data

dalam penelitian ini yaitu data tes dan non tes yang meliputi kuiseioner atau angket, wawancara, dan dokumentasi.

PEMBAHASAN

Tahapan awal penelitian sebagai upaya pengembangan media interaktif game edukasi Sharf/ morfologi Arab berbasis *wordwall* adalah pelaksanaan analisis kebutuhan ustaz dan santri terhadap spesifikasi kebutuhan mereka terhadap media tersebut. Kegiatan analisis spesifikasi kebutuhan ini ditempuh melalui dua jalur, yaitu pelaksanaan wawancara langsung dengan ustaz mata pelajaran sharf/ morfologi Arab serta pembagian kuisioner atau angket analisis spesifikasi kebutuhan kepada ustaz dan santri.

Pelaksanaan wawancara kepada ustaz mata pelajaran sharf/ morfologi Arab dilakukan sebagai data pendukung untuk mengetahui lebih dalam terkait kebutuhan media yang sebenarnya. Wawancara dilaksanakan bersama ustaz sharf/ morfologi Arab yang ada dipesantren Rijalul Qur'an dengan misi menggagali argumentasi ustaz tentang keberlangsungan pembelajaran sharf/ morfologi Arab sebelum adanya penggunaan media inteaktif game dalam pembelajaran.

Kegiatan Pembelajaran Sharf/ Morfologi Arab di Pondok Pesantren Bina Ihsan dan Rijalul Qur'an berlangsung selama 1 jam pelajaran atau 1x60 menit. Mata pelajaran sharf/ morfologi Arab diajarkan oleh oleh Ustaz Jamat Jamil, Ustaz M Nur Hakim, Ustaz Ahmad Afifuddin, Ustaz Muhammad Ziyaul Haq, Ustadz Mashitha Ayu.

Menurut pemahaman ustaz hampir secara mayoritas santri kurang begitu memiliki antusiasme serta minat apabila pembelajaran tidak melibatkan unsur pemanfaatan media interaktif di dalamnya sehingga berdampak terhadap kesulitan santri dalam proses pembelajaran sharf/ morfologi Arab. Hal ini dikarenakan Ustaz guru berfokus pada pembelajaran yang bersifat konvensional. Ustaz cenderung memilih metode ceramah metode gramatika tarjamah, dan belum pernah melakukan upaya inovasi dalam kegiatan pembelajaran.

Ustaz juga mengungkapkan akan sangat baik apabila terdapat kegiatan pengembangan media interaktif pembelajaran

yang dapat memicu motivasi santri untuk semakin giat belajar serta penguasaan materi Sharf/ Morfologi Arab. Sehingga langkah selanjutnya adalah analisis kebutuhan media.

Responden penelitian adalah santri pondok pesantren Bina Ihsan dan Rijalul Qur'an yang mempelajari Sharf/ Morfologi Arab sebanyak 50 santri, dengan kriteria 36 responden laki-laki serta 14 responden perempuan, selain ini 5 ustaz. guru yang mengampu mata pelajaran Sharf/ Morfologi Arab. Seluruh responden mengisi atau menjawab setiap pertanyaan yang ada dalam angket yang telah dipersiapkan dan wawancara dilakukan kepada perwakilan responden. Adapun hasil analisis data adalah sebagai berikut. Angket analisis kebutuhan Ustaz dan santri terdiri atas beberapa aspek yaitu (a) isi dan materi, (b) visualisasi media, dan (c) fitur pendukung media.

isi serta materi media meliputi beberapa aspek diantaranya yaitu urgensi inovasi media *game* edukasi, jenis *game*, durasi *game*, desain *game*, menu-menu inti dalam *game*, tema materi pembelajaran, jumlah jenjang pada evaluasi, jumlah butir soal, dan bahasa yang dipilih dalam *game*. aspek visual media meliputi jenis warna, jenis gambar, ilustrasi gambar, desain pointer, dan resolusi *game*. Aspek audio pada *game* edukasi terdiri atas dua komponen utama atau aspek yang meliputi ilustrasi audio serta jenis audio yang terdapat pada fitur navigasi.

Desain Pertama Prototipe Nahwu Matching Berbasis Unity

Tampilan menu game sharf dalam bentuk 3 game yaitu pesawat, labirin sharf, teka teki sharf dan kereta sharf.



Gambar 1.1 Tampilan Awal Game

Hasil Validasi Ahli dan Saran Perbaikan Terhadap Prototipe inovasi Game Edukasi Sharf/ Morfologi Arab Berbasis *Wordwall*

Setelah menyusun prototipe media pembelajaran media game edukasi Sharf/ morfologi Arab berbasis *wordwall*, langkah berikutnya adalah proses validasi terhadap purwarupa *game* media game edukasi Sharf/ morfologi Arab berbasis *wordwall* yang telah berhasil peneliti kembangkan. Proses validasi dilakukan oleh dua pakar, yakni pakar bidang pengembangan media, sekaligus tim media pesantren Bina Ihsan, Andri Bekti Pratama dan ahli materi sharf yang meliputi pengajar Sharaf dipesantren penghafal Al Qur'an yaitu Ustaz Jamat Jamil, Ustaz Ahmad Afifudin, Ustaz M Nur Hakim. Beraitan dengan karakteristik penilaian purwarupa game edukasi Sharf/ morfologi Arab berbasis *wordwall* adalah sebagai berikut dibawah ini:

Tabel 1.1. Kriteria Validasi Purwarupa/ Prototipe Game

Skor	Kategori
4	Kelayakan tinggi (sangat layak/sangat sesuai)
3	Kelayakan cukup (layak/sesuai)
2	Kelayakan rendah (tidak layak/tidak sesuai)
1	Kelayakan kurang (sangat tidak layak/ sangat tidak sesuai)

Hasil Validasi ahli Game Spesifikasi Rekayasa Perangkat Lunak Terhadap Prototipe game edukasi Sharf/ morfologi Arab berbasis *wordwall*

Validasi dilakukan oleh Andri bekti Pratama, seorang yang memiliki kompetensi di bidang rekayasa perangkat lunak dan pengembang *game* sekaligus merupakan bagian dari tim media dari Bina Ihsan. Dalam tataran rekayasa perangkat lunak proses validasi berfokus pada empat aspek yaitu (1) rekayasa perangkat lunak, (2) komunikasi, (3) audio, serta (4) visual.

Secara keseluruhan dapat ditarik sebuah simpulan bahwasanya purwarupa dari game edukasi Sharf/ morfologi Arab berbasis *wordwall* yang telah berhasil dikembangkan, dinyatakan

bahwa aspek rekayasa perangkat lunak mendapat penilaian dengan kategori sesuai secara rerata, dengan rincian skor 4 (kelayakan tinggi) sebanyak 80%, aspek komunikasi mendapatkan penilaian kategori sangat sesuai secara rerata dengan skor 4 (sangat sesuai/sangat layak) sebanyak 75%. Sedangkan pada tataran audio mendapatkan penilaian sesuai secara rerata dengan skor 3 (sesuai/layak) sebanyak 100%, aspek yang terakhir yaitu visual mendapatkan penilaian kategori sesuai secara rerata dengan skor 3 (sesuai/layak) sebanyak 57.2%.

Hasil Validasi isi oleh ahli materi dan Ustaz Sharf terhadap Purwarupa game edukasi Sharf/ morfologi Arab berbasis *wordwall* Yang Telah Dikembangkan

Proses Validasi isi dilakukan oleh ahli materi sharf yaitu 1 dosen PAI/ Bahasa Arab dan 5 guru sharf, Ustaz Jamat Jamil, Ust Hasan Muiz Abda'I, Ust Ahmad Afifuddin, Ust M Nur Hakim, Ustz Muhammad Ziyaul Haq, Ustazah Mashita. Proses validasi isi materi yang terdapat dalam game dilakukan oleh ahli materi serta Ustaz Sharf meliputi beberapa aspek yakni (a) kelayakan isi, (b) kelayakan penyajian, (c) kontekstual, serta (d) kelayakan bahasa.

Berdasarkan penilaian ahli menyatakan bahwa media game edukasi Sharf/ morfologi Arab berbasis *wordwall* pada tataran kelayakan isi, kesesuaian materi mendapatkan penilaian sebagai berikut: terdapat 11 jawaban untuk skor 4 dengan kategori sangat sesuai setara dengan 61.1% dari 18 jumlah jawaban yang diberikan oleh ahli materi maupun ustaz. Pada Skor 3 dengan kategori sesuai mendapatkan 7 jawaban setara 38,9%. Penilaian terhadap keakuratan unsur materi atau isi menunjukkan bahwa 26 jawaban untuk skor 4 dengan kategori sangat sesuai setara 72,2% dari 36 total jumlah jawaban yang diberikan oleh ahli materi maupun ustaz. Skor 3 dengan ketegori sesuai adalah 6 jawaban setara 16,6% serta skor 2 dengan katogori tidak sesuai adalah 4 jawaban setara 11,2%. Berkaitan dengan penilaian unsur kemutakhiran atau kekinian materi terdapat 16 jawaban untuk skor 4 dengan sangat sesuai setara dengan 66,7% dari 24 total jumlah jawaban yang diberikan oleh ahli materi maupun ustaz.

Pada Skor 3 dengan kategori sesuai adalah 8 jawaban setara 33.3%. Hasil penilaian unsur kemampuan indikator yang ada dalam mendorong rasa ingin tahu santri adalah 12 jawaban untuk skor 4 dengan kategori sangat sesuai setara dengan 100% dari 12 total jumlah jawaban yang diberikan oleh ahli materi beserta Ustaz. Atas dasar hasil penilaian tersebut di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa ditinjau dari unsur kelayakan isi game edukasi Sharf/ morfologi Arab berbasis *wordwall* mendapatkan penilaian 4 dengan kategori sangat sesuai setara dengan 72% dari 90 total jawaban ahli materi maupun ustaz.

Berdasarkan penilaian ahli menyatakan bahwa bahwa media game edukasi Sharf/ morfologi Arab berbasis *wordwall* ditarik simpulan: dalam tataran unsur kelayakan penyajian meliputi: validasi teknik penyajian menunjukkan data bahwa terdapat 7 jawaban pada skor 4 dengan kategori sangat sesuai setara 58,3% dari 12 total jumlah jawaban yang diberikan oleh ahli materi maupun ustaz. Pada nilai 3 dengan kategori sesuai adalah 3 jawaban setara 25% sementara untuk skor 2 dengan kategori tidak sesuai adalah 2 jawaban setara 16,7%. Hasil proses validasi terhadap unsur fitur pendukung penyajian menunjukkan data bahwa 11 jawaban pada skor 4 dengan kategori sangat sesuai setara 91.7% dari 12 total jumlah jawaban yang diberikan oleh ahli materi maupun ustaz. Pada nilai 2 dengan kategori kurang sesuai adalah 1 jawaban setara 8.3%. Hasil proses validasi game pada tataran penyajian proses pembelajaran menunjukkan bahwa terdapat 4 jawaban pada skor 4 dengan kategori sangat sesuai yang setara dengan 66.7% dari 6 total jumlah jawaban yang diberikan oleh ahli materi maupun ustaz. Pada nilai 2 dengan kategori kurang sesuai terdapat 1 jawaban setara dengan 13.3%. hasil validasi unsur koherensi serta keruntutan alur pikir menunjukkan bahwa ditemukan 8 jawaban dengan skor 4 atau sangat sesuai atau sebanyak 66,7% dari 12 total jumlah jawaban yang diberikan oleh ahli materi maupun ustaz. Pada nilai 3 dengan kategori sesuai ditemukan 3 jawaban setara 25% serta pada nilai 2 dengan kategori tidak sesuai terdapat 1 jawaban setara 8.3%. Berdasarkan seluruh penilaian diatas peneliti menyimpulkan bahwa pada

tataran kelayakan penyajian game edukasi Sharf/ morfologi Arab berbasis *wordwall* secara keseluruhan mendapatkan nilai 4 dengan kategori sangat sesuai atau setara 71,4% dari 42 total keseluruhan jawaban dari ahli materi maupun ustaz..

Berdasarkan penilaian ahli menyatakan bahwa media game edukasi Sharf/ morfologi Arab berbasis *wordwall* terhadap unsur kelayakan bahasa menunjukkan hasil sebagai berikut: unsur indikator hakikat kontekstual terdapat 9 jawaban pada nilai 4 dengan kategori sangat sesuai setara dengan 75% dari 12 total jumlah jawaban yang diberikan oleh ahli materi maupun ustaz. Pada nilai 3 dengan kategori sesuai terdapat 3 jawaban setara dengan 25%. Unsur komponen kontekstual menunjukkan hasil bahwa terdapat 15 jawaban pada nilai 4 dengan kategori sangat sesuai setara 62,5.83% dari 24 total jumlah jayang diberikan oleh ahli materi maupaun ustaz. Pada nilai 3 dengan kategori sesuai terdapat 7 jawaban setara 29,2% sementara pada nilai 2 dengan kategori tidak sesuai terdapat 2 jawaban setara 8,3%. Berdasarkan paparan hasil validasi tersebut maka peneliti menarik simpulan bahwa hasil penilaian unsur kontekstual game edukasi Sharf/ morfologi Arab berbasis *wordwall* mendapatkan nilai 4 dengan kategori sangat sesuai setara dengan 66,7% dari 36 total jawaban yang diberikan oleh ahli materi maupaun ustaz.

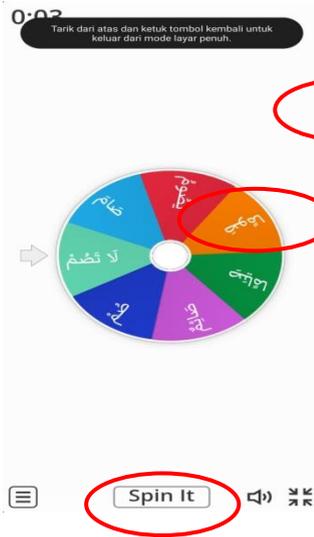
Berdasarkan penilaian ahli menyatakan bahwa media game edukasi Sharf/ morfologi Arab berbasis *wordwall* terhadap unsur kelugasan bahasa menunjukkan data bahwa terdapat 17 jawaban pada nilai 4 dengan kategori sangat sesuai setara dengan 94.4% dari 18 total jumlah jawaban yang diberikan oleh ahli materi maupun ustaz. Pada nilai 3 dengan kategori sesuai terdapat hanya 1 jawaban setara 5,6%. Hasil penilaian unsur komunikatif menunjukkan 4 jawaban pada nilai 4 dengan kategori sangat sesuai setara 66.7% dari 6 total jumlah jawaban ahli materi maupun ustaz. Pada nilai 3 dengan kategori sesuai terdapat 2 jawaban setara 33.4%. Hasil penilaian unsur dialogis maupun interaktif menunjukkan 10 jawaban pada nilai 4 dengan kategori sangat sesuai setara 83.3% dari 12 total jumlah jawaban dari ahli materi maupun ustaz. Pada nilai 3 dengan kategori sesuai terdapat hanya

2 jawaban setara 16.7%. Hasil penilaian unsur kesesuaian bahasa yang digunakan dengan tahap perkembangan siswa menunjukkan jawaban bawa terdapat 12 jawaban atau seluruh total jawaban ahli materi dan ustaz memberikan nilai 4 dengan kategori sangat sesuai atau 100%. Hasil penilaian unsur ketepatan penggunaan kaidah bahasa menunjukkan data bahwa terdapat 5 jawaban pada nilai 4 setara dengan 83,33% dari 6 total jumlah jawaban dari ahli materi maupun ustaz. Pada nilai 3 terdapat 1 jawaban atau setara 16,7%. Penilaian pada unsur kesesuaian dengan penggunaan istilah menunjukkan data bahwa 4 jawaban untuk nilai 4, 1 jawaban untuk nilai 3 dan 1 jawaban lagi untuk nilai 2 atau tidak sesuai. Berdasarkan paparan hasil penilaian tersebut di atas peneliti menyimpulkan bahwa pada unsur kelayakan bahasa game edukasi Sharf/ morfologi Arab berbasis *wordwall* mendapatkan nilai 4 dengan kategori sangat sesuai setara 88.36% dari 90 total jawaban dari ahli materi maupun ustaz.

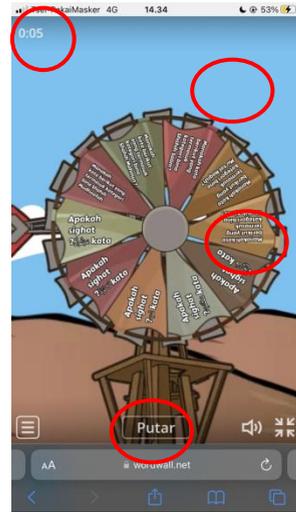
Secara menyeluruh dapat ditarik sebuah simbulan bahwasanya game edukasi Sharf/ morfologi Arab berbasis *wordwall* dari segi kelayakan isi mendapatkan nilai 4 sebagai nilai terbanyak dengan kategori sangat sesuai sebesar 72%, dari segi kelayakan penyajian mendapatkan nilai 4 sebagai nilai terbanyak dengan kategori sangat sesuai sebesar 71,4%, dari segi kontekstual mendapatkan nilai 4 sebagai nilai terbanyak dengan kategori sangat sesuai sebesar 66,7%, dan segi kelayakan bahasa nilai 4 dinyatakan sebagai nilai terbanyak dengan kategori sangat sesuai sebesar 88.36%.

Perbaikan terhadap Prototipe media game edukasi Sharf/ morfologi Arab berbasis *wordwall*

Halaman game sebelum penilaian ahli didesain dengan menggunakan tampilan sederhana dan simple sehingga perlu dibuat lebih menarik dan berwarna, durasi waktu tertutup oleh petunjuk sehingga perlu dirubah posisi, intruksi utama pada game perlu dijabarkan, dan penggunaan istilah bahasa Inggris dirubah dengan bahasa Indonesia. Adapun bentuk perubahannya adalah sebagai berikut:



Gambar 1.2. Tampilan Halaman *Game* Edukasi Sebelum Revisi



Gambar 1.3. Tampilan Menu Sebelum dan Setelah Revisi

Halaman game pilihan ganda sebelum penilaian ahli didesain dengan menggunakan tampilan sederhana dan simple sehingga perlu dibuat lebih menarik dan berwarna untuk background, pemilihan bentuk pilihan, serta pemilihan huruf yang perlu dirubah. Adapun bentuk perubahannya adalah sebagai berikut:



Gambar 1.4. Tampilan Halaman *Game* Edukasi Pilihan Ganda Sebelum Revisi



Gambar 1.5. Tampilan Menu Sebelum dan Setelah Revisi

Hasil Uji coba terhadap efektivitas produk game Sharf/ morfologi Arab berbasis *wordwall* berdasarkan hasil tes santri

Pelaksanaan tese sebagai langkah penilaian yang pertama dilakukan melalui pemberian soal tes sejumlah 10 soal ditunjukkan pada tabel 1.1 setelah proses pembelajaran oleh ustaz dengan cara yang biasa atau klasik, sedangkan tabel 1.2 menunjukkan bagaimana hasil belajar santri setelah proses pembelajaran *sharf* dengan menggunakan game yang telah dikembangkan. Hasil perbandingan antara pembelajaran lama dan pembelajaran dengan penggunaan game yang ditunjukkan dari soal tes yang dikerjakan siswa terlihat pada tabel 1.2.

Menurut Sugiyono (2014:419-420) sebagai upaya untuk memahami hasil perbandingan produk media lama dengan media baru dapat dilakukan dengan menghitung sebagaimana cara berikut:

$$\text{Efektivitas (dalam \%)} = \frac{\text{jumlah skor santri tiap butir soal}}{\text{jumlah skor ideal tiap butir soal}} \times 100\%$$

Tabel 1.2. Perbandingan Tanpa Media dan Penggunaan Produk Game Baru dengan Soal Tes

Pembelajaran Lama/ Klasik Tanpa Media	Nomor Soal	Game Sharf Baru
44%	1	84 %
52%	2	80 %
64%	3	92 %
72%	4	80 %
28%	5	80 %
56%	6	96 %
68%	7	84%
64%	8	88 %
56%	9	84%
60%	10	96%
56,4%	Rata-rata	86,4 %

Hasil pengolahan nilai dari 25 santri yang menjadi responden terhadap produk lama dan *game sharf* sebagai produk baru dengan menggunakan soal tes ditunjukkan pada tabel 1.3 berikut. Penghitungan rata-rata efektivitas produk lama dan produk baru langkah pertama penentuan nilai ideal untuk masing-masing butir soal.

Tabel 1.3. Sistem Perbandingan Produk Media Lama dan Produk *Game Sharf* Baru dengan Soal Tes

Produk lama	<i>Game Sharf</i> Baru
Nilai kriterium : $10 \times 10 \times 25 = 2500$	Nilai kriterium : $10 \times 10 \times 26 = 2500$
Keterangan:	Keterangan:
10 : nilai jawaban tertinggi	10 : nilai jawaban tertinggi
10 : butir instrumen	10 : butir instrumen
25 : jumlah responden	25 : jumlah responden

Jumlah hasil pengolahan nilai dari produk lama : 1410	Jumlah hasil pengolahan nilai dari produk lama : 2160
Nilai kriterium setiap butir instrumen : $10 \times 25 = 250$	Nilai kriterium setiap butir instrumen : $10 \times 25 = 250$
Rata-rata (jumlah / nilai ideal) : $1550/2500 \times 100\% = 56,4 \%$	Rata-rata (jumlah / nilai kriterium) : $2110/2500 \times 100\% = 86,4 \%$

Berdasarkan paparan tabel tersebut di atas terlihat jelas bahwasanya setelah pembelajaran dengan penggunaan produk baru berupa *game sharf* berbasil *word wall* menunjukkan keefektifan pembelajaran sharf dengan *game* jauh lebih tinggi dari pada dengan cara klasik. Rata-rata efektivitas produk lama hanya 45,26 % sedangkan efektivitas produk baru mencapai 87,82 %.

Sebagai upaya pembuktian signifikan perbedaan produk lama dan baru, perlu dilakukan uji secara statistik dengan t-test berkorelasi (*related*).

Tabel 1.4. Nilai Efektivitas Produk Lama dan Produk Baru Berdasarkan Soal Tes

No Responden	X ₁ (X)	X ₂ (Y)	X ²	Y ²	XY
1	9	9	81	81	81
2	4	8	16	64	32
3	9	10	81	100	90
4	3	6	9	36	18
5	10	10	100	100	100
6	6	10	36	100	60
7	2	5	4	25	10
8	6	10	36	100	60
9	8	9	64	81	72
10	4	9	16	81	36
11	5	10	25	100	50
12	1	7	1	49	7

13	5	9	25	81	45
14	8	10	64	100	80
15	6	10	36	100	60
16	3	6	9	36	18
17	2	6	4	36	12
18	1	6	1	36	6
19	5	9	25	81	45
20	8	10	64	100	80
21	10	10	100	100	100
22	6	9	36	81	54
23	6	9	36	81	54
24	8	10	64	100	80
25	6	9	36	81	54
$\sum X$	141	216	969	1930	1304

Sebelum implikasi dalam penggunaan rumus tersebut, maka perlu diketahui terlebih dulu korelasi antara nilai efektivitas produk lama dan baru, serta untuk dapat mengetahui nilai hitung t , terlebih dulu harus melakukan penghitungan terhadap nilai r dengan rumus berikut ini:

$$\begin{aligned}
 r &= \frac{\sum XY}{\sqrt{(\sum X^2)(\sum Y^2)}} \\
 &= \frac{1304}{\sqrt{(969)(1930)}} \\
 &= \frac{1304}{1367,54} \\
 &= \mathbf{0,953}
 \end{aligned}$$

Penyimpulan hasil penelitian pada penelitian terapan ini dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Efektivitas produk baru lebih rendah atau sama dengan *game sharp* sebagai produk lama

H_a : Efektivitas *game sharp* sebagai produk baru lebih tinggi dari produk lama

H_0 diterima : t hitung $\leq t$ tabel

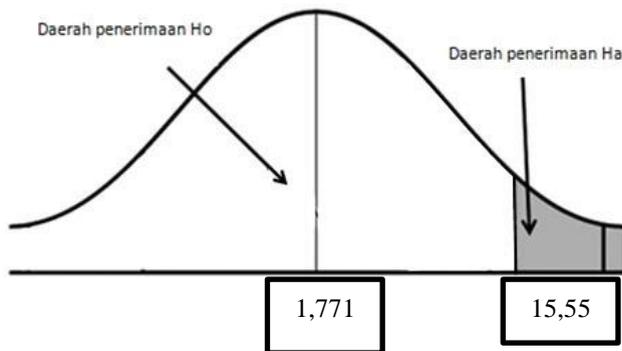
H_a diterima : t hitung $> t$ tabel

Pelaksanaan pengujian melalui penggunaan t -test dengan berkorelasi uji pihak kanan karena hipotesis alternatif (H_a)

dinyatakan lebih baik dengan hasil hitung t positif sebagaimana terinci berikut ini:

$$\begin{aligned}
 t &= \sqrt{\frac{r^2 (N-1)}{(1-r^2)}} = \sqrt{\frac{(0,953)^2 (25-1)}{(1-(0,953)^2)}} = \sqrt{\frac{(0.908209) (24)}{1-(0.908209)}} \\
 &= \sqrt{\frac{21,79}{0.09}} = \sqrt{242.11} = \mathbf{15,55}
 \end{aligned}$$

Pengambilan keputusan berkaitan apakah terdapat perbedaan signifikan atau tidak, maka nilai t hitung tersebut perlu dibandingkan dengan harga t tabel. Apabila nilai harga t hitung jauh pada daerah penerimaan H_a , maka H_a menunjukkan bahwa *game sharf* sebagai media baru lebih baik dari media lama diterima. Dalam penelitian ini menunjukkan ternyata t hitung 15,55 jatuh di area penerimaan H_a atau penolakan H_0 , sedangkan t tabel pada taraf signifikansi 5% dengan derajat keabsahan $dk = (N-2)$ yaitu 24 menunjukkan nilai 1,771. Berdasarkan hasil akhir tersebut maka diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara efektivitas produk baru dan *game sharf* sebagai produk lama, di mana *game sharf* sebagai produk baru lebih efektif dari produk lama, diukur dari aspek hasil belajar siswa ketika mengerjakan soal tes.



Gambar 1.6. Daerah Penerimaan H_a Hasil Soal Tes Siswa

Terlaksananya kegiatan pengujian terhadap *game sharf* sebagai produk baru berbasis *wordwall*, maka pengujian produk

dalam skala terbatas ini dinyatakan selesai. *Game* edukasi ini terdiri atas 6 tema pokok yaitu *fa'ala yaf'ulu, fa'ala yaf'ilu, fa'ala yaf'alu, fa'ila yaf'alu, fa'ula yaf'ulu, dan fa'ila yaf'ilu*. Hal ini semakin diperkuat dengan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli rekayasa perangkat lunak maupun materi yang menunjukkan bahwa *game sharf* ini layak atau sesuai baik dari segi rekayasa perangkat lunak yang meliputi (komunikasi, audio, serta visual), dari isi yang meliputi (penyajian, kontekstual maupun bahasa) sehingga *game sharf* ini sudah dapat diterapkan dalam pembelajaran sharf.

SIMPULAN

Hasil penelitian dan pengembangan (R&D) dengan judul Pengembangan media game edukasi Sharf/ morfologi Arab berbasis *wordwall* untuk pondok pesantren, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Wawancara dan angket menunjukkan keterbutuhan ustaz maupun santri terhadap *game Sharf/ morfologi Arab berbasis wordwall* enam komponen utama yaitu: (1) materi terdiri atas 6 BAB yaitu khusus fi'il Tsulasty Mujarrad, (2) contoh/ latihan diperbanyak untuk membantu siswa memahami isi, (3) evaluasi dalam bentuk permainan serta latihan soal
2. Purwarupa *game Sharf/ morfologi Arab berbasis wordwall* berupa *software game* sehingga dengan mudah dapat digunakan langsung melalui hp android. Media *game* ini memuat 6 tema yaitu *fa'ala yaf'ulu, fa'ala yaf'ilu, fa'ala yaf'alu, fa'ila yaf'alu, fa'ula yaf'ulu, dan fa'ila yaf'ilu*. Setiap evaluasi terdiri atas 10 soal.
3. Proses validasi yang dilakukan oleh ahli rekayasa perangkat lunak maupun materi menunjukkan bahwa *game sharf* ini layak atau sesuai baik dari segi rekayasa perangkat lunak yang meliputi (komunikasi, audio, serta visual), dari isi yang meliputi (penyajian, kontekstual maupun bahasa) sehingga *game sharf* ini sudah dapat diterapkan dalam pembelajaran sharf.
4. Setelah uji coba produk baru yaitu *game sharf* dilakukan diperoleh hasil bahwa uji hipotesis diterima, dengan rincian hasil uji hipotesis pihak kanan yang dihasilkan dari nilai santri

mengerjakan soal tes menunjukkan t hitung 15,55. Semuanya jatuh di daerah penerimaan H_a , sehingga H_a diterima. Adapun t tabel 1,711 jatuh pada penerimaan H_0 , sehingga *game sharf* sebagai produk baru lebih efektif dari produk lama.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Semarang atas pemberian dana DIPA penelitian terapan dengan nomor kontrak 49.8.3/UN37/PPK.3.1/2022

DAFTAR PUSTAKA

- Ainin, M., & M, Tohir., 2006. *Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat.
- Ainin, M., 2010. *Metodologi Penelitian Bahasa Arab*. Malang: Hilal.
- Arikunto, S., 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Brown, H.D., 2000. *Teaching by Principles: An Interactive Approach To Language Pedagogy*. Second Edition. New York: Wesley Longman Inc.
- Clark, D., 2006. *Game and e-learning. Sunderland: Caspian Learning*.
- Dewi, W.A.F., 2020. Dampak Covid-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), pp.55–61.
- Effendy, A.F., 2009. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat.
- Foreman, J., & Aldrich, C., 2005. Design of Advanced Learning Engines: An Interview with Clark Aldrich. *Innovate: Journal of Online Education*, 2005.
- Heinich, R., 2002. *Instructional Media and Technology for Learning Seventh Edition*. New Jersey.
- Hilmi, D., 2012. *Cara Mudah Belajar Ilmu Shorof*. Malang: UIN-Maliki Press.
- Irham, H., 2020. *Membuat Games Edukasi dengan Wordwall*.
- Khalilullah., 2012. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

- Kuswardono, S., *Tradisi Morfologi Arab Perspektif Linguistik Modern*. Yogyakarta: Pustaka Senja.
- Madya, S., 2013. *Metodologi Pengajaran Bahasa: Dari Era Prametode Sampai Era Pascametode*. Yogyakarta: UNY Press.
- McFarlane, A., & Kirriemuir, J., 2004. *Literature Review in Games and Learning. FutureLab Series, Report 8*. FutureLab.
- Mulyasa, E., 2009. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Pathan, M.M., 2014. *Using Games in Primary Schools for Effective Grammar Teaching a Case Study from Sebha*.
- Prastowo, A., 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press.
- Sugiyono., 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, N.S., 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Verhaar, J.W.M., 2012. *Asas-asas Linguistik Umum*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Virvou M., Katsionis, G., & Manos, K., 2005. *Combining Software Games with Education: Evaluation of its Educational Effectiveness*. Educational Technology & Society.

BAB II. DUKUNGAN SEKOLAH TERHADAP PELAKSANAAN LAYANAN KONSELING PADA MASA PANDEMI COVID 19 DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI KOTA SEMARANG

**Awalya¹, Bobby Ardhian Nusantara², Ujang Khiyarusoleh³,
Indah Lestari⁴, Fikri Arif Gumelar⁵**

¹²³⁴⁵Program Studi Bimbingan dan Konseling, Pascasarjana,
Universitas Negeri Semarang

awalya@mail.unnes.ac.id; boby nusantara@mail.unnes.ac.id;

ujang606bk@gmail.com; indah.lestari@umk.ac.id;

fikriag97@students.unnes.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.1529/kp.v1i5.129>

Abstrak

Tujuan penelitian ini mengetahui dukungan lembaga terhadap terlaksananya layanan bimbingan dan konseling. Pelayanan bimbingan dan konseling berbantuan teknologi informasi mengarahkan penguasaan pada sistem teknologi informasi dan memberikan tantangan terhadap konselor untuk menguasai perkembangan teknologi sekaligus menampilkan profesionalitas. Pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling yang dilakukan secara online tidak dapat berjalan dengan semestinya tanpa dukungan dari lembaga. Penelitian ini menggunakan desain survei yaitu jenis *cross-sectional* dengan partisipan sebanyak 333 orang. Responden penelitian ini guru bimbingan dan konseling Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri di Kota Semarang berjumlah 333 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling* dan teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji statistik yaitu deskriptif. Tingkat dukungan sekolah terhadap pelayanan

konseling pada masa pandemi Covid-19 di SMK se Kota Semarang tergolong sedang dan dukungan sekolah sudah dilakukan tapi belum maksimal.

Kata kunci: dukungan sekolah; pelaksanaan layanan konseling; masa pandemi Covid 19.

PENDAHULUAN

Menyebarnya wabah Covid-19 pada tahun-tahun lalu ternyata memberikan dampak negatif yang signifikan pada pelaksanaan pendidikan di semua negara. Transformasi pendidikan yang bertransisi dari *luring* ke *daring*. Transformasi berpindahnya sistem pendidikan *luring* ke *daring* secara masal ini terjadi pada setiap sekolah dikarenakan semua orang saat ini harus mematuhi protokol kesehatan. Peralihan kegiatan pendidikan yang menggunakan teknologi menjadi medianya tentu saja berbanding lurus dengan peningkatan penggunaan teknologi informasi oleh guru dan konselor untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar serta layanan bimbingan dan konseling (Djalante *et al.*, 2020). Beberapa *platform* teknologi informasi yang sering di manfaatkan seperti: *Google Meet*, *Video call*, *Live Chatting* dan aplikasi canggih lainnya yang berbasis *online* (Ifdil *et al.*, 2017). Teknologi informasi saat ini memberikan efek yang signifikan dan menjadi opsi bagi konselor untuk melakukan layanan bimbingan dan konseling di tengah pandemi wabah Covid-19. Dengan begitu konselor dapat tetap tekoneksi dengan siswa sehingga tetap bisa memenuhi kebutuhan mereka yang berupa aspek pribadi, sosial, belajar dan karir. Melalui teknologi informasi ini, siswa punya kesempatan untuk mendapatkan layanan seperti biasanya.

Pelayanan bimbingan dan konseling yang dimediasi oleh teknologi informasi menuntut penguasaan praktis pada penggunaannya. Tentu saja hal tersebut memberikan tantangan kepada penggunaannya untuk menguasai perkembangannya (Hanna, 2010) kemampuan ini juga dibarengi dengan menampilkan kinerja yang profesionalitas di lapangan. Oleh karena itu konselor juga perlu menyesuaikan perkembangan teknologi pada proses

pemberian layanannya. Oleh karena itu agar layanan bimbingan konseling yang diberbantukan teknologi informasi ini berjalan dengan baik maka hal ini harus menuntut pula penguasaan teknologi bagi penggunaannya (Triyanto, 2010).

Berbagai pihak, termasuk sekolah dapat menjadi *pioneer* untuk mengembangkan pelayanan kepada peserta didik sesuai dengan kondisi pandemi pada saat ini. Memanfaatkan teknologi informasi yang ada seperti *smartphone*, *personal computer* (PC) dan perangkat lain. Berbagai layanan yang ada seperti website, aplikasi *google suite*, *webmeeting*, *e-learning* harusnya menjadi solusi bagi pelaksanaan layanan pendidikan saat ini. Meskipun hal-hal diatas cukup membuat konselor terkendala dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling karena dalam konteks ini konselor perlu untuk mengkombinasikan layanan bimbingan konseling ke dalam teknologi informasi. Berbagai contoh kombinasi bimbingan dan konseling dengan teknologi informasi telah dilakukan oleh konselor sekolah (Efendi & Naqiyah, 2013), (Lacksana, 2016) (Tumanggor *et al.*, 2018). Usaha yang dilakukan menjadi perhatian persiapan konselor dalam menghadapi kebutuhan siswa di *era* revolusi industri 4.0 baik aspek pribadi, sosial, belajar dan karir (Pambudi *et al.*, 2019). Temuan penelitian diatas menjadi dasar pentingnya dukungan sekolah dalam pelaksanaan konseling, untuk itu diperlukan penelitian lebih lanjut untuk melihat bagaimana dukungan sekolah terhadap pelaksanaan konseling dimasa pandemi Covid-19 di kota Semarang Jawa Tengah.

DUKUNGAN SEKOLAH

Pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat berpengaruh besar dalam membentuk sumber daya manusia yang bermutu, dengan adanya pembelajaran dapat membentuk manusia yang berkarakter dan sanggup mengaktualisasikan diri. Amanah Pembukaan UUD 1945, terdapat tujuan dari pembelajaran adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Sekolah merupakan salah satu komponen penting dalam tercapainya pendidikan yang baik. Sekolah adalah lingkungan kolaboratif, kegiatan sosial guru, murid dan peserta lainnya; dan aktivitas mereka membentuk dan

mengubah budaya, nilai, praktik, dan karakteristik khusus lainnya. Lingkungan yang kolaboratif di sekolah merupakan objek yang rumit untuk dipelajari: sekolah terdiri dari berbagai tingkat administrasi, dari tingkat kebijakan nasional hingga ruang kelas; berbagai aktor, seperti staf sekolah dan siswa di dalam sekolah serta orang tua dan administrator sekolah dengan bertujuan untuk memastikan tingkat kompetensi yang relevan bagi siswa di masa depan (Antinluoma *et al.*, 2018).

Transisi perubahan gaya pembelajaran di era pandemi, dari tatap muka menjadi *online* di seluruh dunia membutuhkan adaptasi dan gaya belajar baru serta mendorong adanya pertimbangan tentang bagaimana sekolah memiliki visi dan misi mengenai pembelajaran *online*, mendukung siswa dalam belajar *online* (Howard *et al.*, 2021). Sekolah sebagai lembaga pendidikan memberikan dukungan secara teknis, dukungan pedagogis atau visi misi sekolah tentang penerapan pembelajaran *online* atau campuran untuk keberhasilan pengajaran (Almpanis, 2015). Dukungan pembelajaran *online*, beberapa aspek dukungan kelembagaan termasuk visi sekolah dan pengembangan profesional untuk pengajaran *online*, perlu diperhatikan. (Howard *et al.*, 2018 menegaskan bahwa persepsi guru tentang dukungan kelembagaan dan tujuan serta visi terkait dalam pandangan pendidikan *online* akan berdampak pada keseluruhan konsepsi mereka tentang kesiapan dan kemampuan untuk mengajar secara *online*. Keberhasilan sekolah sebagai lembaga pendidikan tidak lepas dari adanya kepala sekolah sebagai pemangku kepentingan, yang meliputi sebagai *leader*, sebagai motivator, sebagai *supervisor*, sebagai manajer dan sebagai administrasi (Nopembri, 2015); disamping itu konselor sekolah menjadi fasilitator utama dalam pelaksanaan layanan di sekolah, apabila layanan bimbingan dan konseling dapat terlaksana secara efektif dapat dikatakan pula sekolah tersebut berhasil.

Pelaksanaan layanan konseling *online* adalah konseling yang dimediasi oleh teknologi dan informasi maka perlu adanya fasilitas yang dimiliki penyelenggara layanan. Yang kedua adalah kompetensi dari konselor itu sendiri terkait dengan pelaksanaan

layanan konseling *online* karena layanan ini memiliki keunikan sendiri daripada layanan konseling biasa.

Menurut (Wibowo *et al.*, 2019) fasilitas konseling *online* atau *cyber konseling* dengan tingkatan yang paling sederhana adalah menggunakan *email*, sesi dengan *chat*, sesi dengan telepon *pc-to-pc* sampai dengan penggunaan tingkatan yang rumit yaitu menggunakan *webcam (video live sessions)* dan *website* konseling yang secara jelas menggunakan komputer dan internet dalam konteks penggunaan teknologi informasinya. Selain itu penggunaan teknologi dalam konseling maka diperlukan kemampuan untuk mengoperasikan *hardware* ataupun *software* yang mendukung pelaksanaan konseling *online*

Kompetensi lain untuk mendukung pelaksanaan konseling *online* menurut (Kraus *et al.*, 2010) adalah kompetensi komunikasi yang dimediasi teknologi informasi, pendidikan dan kemampuan supervisi. Kompetensi ini untuk menciptakan hubungan yang bermakna melalui konseling *online* tentu saja akan lebih menantang daripada pelaksanaan konseling secara konvensional. Terbukti temuan penelitian penelitian yang dilakukan oleh (Irfan *et al.*, 2020) yang dimana konselor mengalami kesulitan untuk menerjemahkan pengalaman emosional yang dituliskan dalam sebuah pesan serta kesulitan untuk membaca bahasa *non-verbal* konseli melalui konseling *online*.

Tantangan yang signifikan menurut (Fauzi *et al.*, 2020), yang terjadi pada saat pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling *online* terkait dengan kendala adalah data internet yang digunakan tidak mencukupi/tidak memadai, jaringan yang lemah yang membuat proses belajar mengajar menjadi tidak lancar.

Berdasarkan penjabaran diatas maka komponen-komponen yang diharuskan ada untuk menunjang pelaksanaan konseling *online*, yaitu berupa kompetensi yang berkaitan dengan kemampuan penggunaan teknologi informasi serta kompetensi pelaksanaan konseling *online*, fasilitas penunjang yaitu teknologi sebagai media konseling *online*. Konseli mesli konseling melalui *online* tidak merasakan konseling *online* hanya seperti *chatting* biasa atau sekedar *video call* saja.

Berpindahnya sistem pendidikan dari *luring* ke *daring* ini adalah perubahan yang dilakukan karena keterpaksaan akibat dari dampak pandemi. Akibat dari hal tersebut maka tidak semua sekolah siap untuk melaksanakan proses pendidikan secara *daring*. Layanan bimbingan dan konseling yang dilaksanakan secara *daring*, maka perlu adanya kesiapan secara menyeluruh baik dari diri konselor dan fasilitas penunjang yang ada, sehingga layanan bimbingan dan konseling tetap masih dapat berjalan secara baik dan memfasilitasi kebutuhan siswa sesuai kebutuhannya.

Peran kepala sekolah sebagai pemangku kebijakan, fasilitator serta *leader* dapat memberikan dukungan kepada guru-guru untuk memfasilitasi mereka demi pengembangan *staff* dan tercapainya tujuan sekolah. Perubahan sistem pembelajaran menjadi *daring* yang diakibatkan oleh Covid-19 ini menjadi refleksi bersama, bahwa pemangku kebijakan memiliki peran penting untuk memberikan dukungan kepada para *staff* nya. Pemangku kepentingan di sekolah ditegaskan oleh (Lumban & Siburian, 2018), peran kepala sekolah memiliki empat fungsi, yaitu (1) *manage program pembelajaran*, (2) *mendesain organisasi untuk bisa melakukan proses pengambilan keputusan yang berkolaborasi dengan stakeholder yang bervariasi*, (3) *mengembangkan visi akademik dan memberikan pengarahan*, (4) *memahami serta mengembangkan staf akademik dan guru*.

Kepala sekolah memainkan peran penting dalam menentukan dan menerapkan kebijakan yang tepat selama pembelajaran *daring*. Dukungan kepala sekolah dapat berupa motivasi kepada guru, mengkoordinir semua perlengkapan sekolah, kesiapan guru untuk melaksanakan pembelajaran *online*, pendanaan, dan aspek pendukung lainnya seperti ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran. Motivasi atau semangat dari kepala sekolah memberikan semangat kepada staf pendidik supaya pembelajaran bisa berlangsung sebagaimana mestinya (Rasmitadila *et al.*, 2020). Kepala sekolah menentukan dana untuk mendukung kegiatan pembelajaran *daring* seperti paket data yang sangat diperlukan untuk pelaksanaan pembelajaran *daring*. Dana sekolah yang dialokasikan untuk mendukung semua kegiatan sekolah selama

sekolah dari rumah, berpedoman pada peraturan Kemendikbud, memberikan keleluasaan bagi kepala sekolah untuk menentukan alokasi dana yang tepat, yang dapat dilakukan untuk dana operasional guru dan kepala sekolah secara keseluruhan.

Dukungan yang diberikan oleh kepala sekolah meliputi pemberian/menyiapkan dukungan fasilitas penunjang perangkat teknologi informasi baik untuk guru bimbingan dan konseling dan siswa serta memberikan kesempatan dan memfasilitasi konselor untuk mengikuti pelatihan demi meningkatkan kompetensi konselor sekolah baik kompetensi penunjang atau kompetensi inti. Sehingga layanan bimbingan dan konseling yang dilakukan secara *daring* dapat berjalan dengan efektif.

LAYANAN KONSELING MASA PANDEMI

Pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling adalah salah satu kegiatan pokok pada dari proses pendidikan yang ada di sekolah, yang dimana menunjang tujuan pendidikan. Seperti yang kita tahu bahwa pelaksanaan yaitu berupa: layanan pendidikan, layanan administrasi, dan layanan bimbingan. Tujuan pendidikan, agar tercapai optimal dan dilakukan oleh ahli atau profesional pada bidangnya. Layanan bimbingan dan konseling dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling atau konselor sekolah.

Konselor sekolah agen pelayanan dan bimbingan di sekolah diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 6 yang menyebutkan: "Pendidik adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan". Meskipun dalam suasana pandemi, layanan bimbingan dan konseling harus tetap dilaksanakan mengingat bahwa layanan bimbingan dan konseling merupakan layanan iintegral dari keseluruhan kegiatan pendidikan di sekolah. Pemberian layanan bimbingan dan konseling merupakan upaya untuk memberikan tindakan pencegahan,

pengentasan dan pemeliharaan terhadap kebutuhan serta masalah siswa.

Konselor sekolah adalah aktor penting dalam sistem pendidikan yang dirancang untuk mendukung perkembangan akademik dan sosial anak dan remaja (Goodrich et al., 2020). Selain itu, konselor bekerja sama dengan pemangku kepentingan lain yang bertindak sebagai kemitraan antara sekolah, orang tua, dan keluarga serta terlibat dalam pengembangan dan penyampaian kurikulum (Sabella et al., 2010). Layanan bimbingan dan konseling adalah upaya membantu siswa dengan cara meningkatkan prestasi siswa secara individu, kelompok, atau secara klasikal sesuai dengan kebutuhan, potensi, kemampuan, minat, perkembangan, keadaan, dan kesempatan siswa. Tentunya kegiatan ini juga membantu mereka mengatasi kelemahan dan kendala yang dihadapi siswa (Sudirman, 2020).

Pada saat pandemi Covid-19 meluas, aktivitas manusia tidak lagi seperti dulu. Hampir semua negara di dunia memberlakukan atauran *work from home*, *social distancing*, dan *physical distancing*. Berkaitan dengan fenomena tersebut maka pelayanan konseling tidak dapat lagi dilakukan secara tatap muka, karena konselor dan konseli/konseli harus melakukan social dan physical distancing selama proses konseling dan layanan konseling, namun tidak diperbolehkan melakukan psychology distancing. Hal ini pada akhirnya membuat semua konselor di seluruh dunia menerapkan proses konseling dan pelayanan secara *online/cyber*. Dalam hal ini beberapa teknologi informasi dimanfaatkan untuk melakukan proses pembelajaran dengan contoh aplikasi sepertigoogle meet, *video call*, *live chatting* dan bentuk aplikasi canggih lainnya (Ifdil & Ardi, 2013). Solusi terbaik adalah penggunaan konseling dan layanan konseling secara *online/cyber* (Situmorang, 2020).

Selama beberapa dekade, konseling *online/cyber* telah dipertimbangkan sebagai salah satu strategi penyampaian konseling yang realistis. (Cohen & Kerr, 1999). Dengan literatur teknologi interaktif dan penggunaan media sosial oleh anak-anak dan remaja pada akhir-akhir ini oleh konselor dan staf profesional

yang bekerja di sekolah dengan teknologi kolaboratif, seperti penggunaan yang tepat dari beberapa platform media sosial untuk kegiatan layanan yang dilakukan sehari-hari (Goodrich *et al.*, 2020). (Swank & Tyson, 2012) meneliti penggunaan teknologi berbasis website untuk melakukan terapi atau rawat medis bagi remaja. Dalam penelitian tersebut ditemukan bahwa model supervisi konselor sekolah yang memanfaatkan sumber daya berbasis web dapat meningkatkan fleksibilitas dalam ruang dan waktu, dan meningkatkan akses ke supervisi klinis. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan teknologi dapat meningkatkan kualitas konseling tradisional. Perkembangan konseling online tentu saja tidak lekang dari pengaruh perkembangan teknologi itu sendiri. Berkah hal tersebut saat ini konseling dapat diselenggarakan dengan teknologi informasi yang memungkinkan pelaksanaan konseling jarak jauh atau yang dinamakan *cyber counseling*.

Berdasarkan dari pendapat (Ifdil & Ardi, 2013) *cyber konseling* merupakan sebuah bantuan terapeutik pada konseli yang diperbantukan teknologi informasi. Ditegaskan lagi oleh Fields dalam (Ifdil & Ardi, 2013) bahwa *cyber konseling* bisa dikatakan terapi yang relative masih baru pada saat ini. Bentuk dari *cyber konseling* dimutakhirkan dengan menggunakan teknologi komunikasi dan informasi dengan tingkat penggunaan paling sederhana seperti menggunakan *email*, media sosial, aplikasi chatting atau telepon sampai dengan webcam audio visual. Berdasarkan dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa proses konseling yang dilakuk jaringan sebagai penghubung antara konselor dengan konselinya.

Selanjutnya berdasarkan pendapat (Ardi *et al.*, 2013) beberapa bentuk dari konseling *online* terdiri dari: 1) Konseling individu yang menggunakan e-mail, proses konseling ini sebagian besar menggunakan teks; 2) Konseling individu yang menggunakan chat/media sosial, proses konseling ini sebagian besar menggunakan teks dilakukan dalam format individu atau kelompok; 3) Konseling individu yang dimediasi video, dimana proses komunikasi dari konseling tersebut dapat didengar dan

dilihat dapat dilakukan dengan format individu atau kelompok; 4) Konseling pernikahan yang dimediasi oleh video, atau chatting; 7) Konseling kelompok yang menggunakan aplikasi berbasis audio visual, sehingga antara konselor dan konseli dapat mendengar dan melihat proses komunikasi konseling.

Kemudian lebih lanjut lagi yang berkaitan dengan kode etik konseling *online* yaitu batasan-batasan yang perlu diketahui oleh konselor atau konseli itu sendiri. Hal-hal tersebut menyangkut tentang hubungan terapeutik atau hubungan dengan konseli-konselor yang dimana sangat berbeda ketika layanan konseling diberikan melalui internet. Perbedaan yang paling jelas adalah kurangnya isyarat non-verbal. (Baker & Ray, 2011) Hal tersebut juga mempengaruhi teknik yang digunakan dalam konseling *online*. Selain itu, karena komunikasi *email* atau *chat* tidak memiliki konteks *non-verbal* yang artinya sangat mudah untuk disalahartikan. Dipercaya bahwa hubungan terapeutik dalam konseling *online* mungkin hilang sebagian. Untuk alasan ini, baik terapis dan konseli harus memiliki setidaknya kemampuan minimal untuk mengartikulasikan diri mereka sendiri melalui bahasa tertulis.

Selanjutnya adalah kewajiban untuk melindungi konseli. Salah satu tanggung jawab etik utama konselor dalam mempraktekkan konseling *online* adalah menghindari untuk tidak merugikan konseli. Kemudian konselor juga memiliki kewajiban etis untuk memperingatkan dan melindungi jika konseli menghadirkan bahaya bagi diri mereka sendiri atau orang lain. (Baker & Ray, 2011) mengatakan konseli dengan penyalahgunaan zat serius dan konseli yang mengalami masalah psikotik atau bunuh diri secara aktif perlu mendapatkan perhatian khusus. Oleh karena itu konselor harus benar-benar mendapatkan informasi yang cukup sebelum melakukan konseling *online*.

Kuesioner awal dapat mencakup informasi kontak konseli seperti nomor telepon, alamat, dan detail kontak darurat untuk memastikan keselamatan konseli. Selanjutnya adalah pertanyaan klinis tentang upaya sebelumnya yang telah dilakukan konseli. Kemudian juga dapat mencakup pertanyaan yang mengenai

keadaan psikologis dan emosional, keterlibatan dalam pelecehan fisik dan seksual saat ini atau di masa lalu adalah bagian penting dari assessment, serta pertanyaan tentang penyalahgunaan zat dan kecanduan lainnya. Hal lain yang perlu dipastikan adalah keamanan dari web penyedia kuesioner *online*.

Selanjutnya adalah ruang lingkup praktik, seperti yang kita tahu bahwa penggunaan teknologi informasi dapat melampaui jarak dan waktu sehingga dapat mencakup semua orang di belahan dunia, oleh karena itu perlu ruang lingkup praktik konseling *online*. Perlu dibatasi apakah ruang lingkup praktik hanya sampai satu negara saja atau mencakup konseli dengan daerah yang berbeda negara karena hal tersebut juga akan berpengaruh dengan implikasi praktik konselor baik itu terkait dengan asuransi, latar belakang budaya serta kompetensi multicultural yang dimiliki konselor itu sendiri.

Yang terakhir adalah kerahasiaan dalam sesi konseling *online* dalam bentuk sinkron atau asinkron. Konselor harus mengambil langkah-langkah untuk membatasi risiko pihak ketiga menerima atau mencuri informasi yang dibagikan selama sesi *online*. Langkah keamanan yang paling umum adalah menggunakan enkripsi untuk mengamankan transfer data saat berkomunikasi dengan konseli. Dengan diterapkannya kode etik tersebut maka akan menjaga kredibilitas dari konselor itu sendiri serta orang yang akan menjadi konseli.

Kompetensi merupakan aspek yang sangat penting dalam sebuah praktik, terutama pada praktik konseling *online*. Selain kompetensi profesional ada beberapa kompetensi yang diperlukan bagi konselor yang akan melakukan praktik ini. Beberapa kompetensi penunjang untuk melakukan konseling *online* adalah kompetensi komunikasi yang dimediasi teknologi informasi. Untuk memberikan layanan kesehatan mental dan perilaku *online* secara efektif, sangat penting untuk mendapatkan pengalaman dalam teknologi komunikasi yang diperlukan. Selama dalam sesi asinkron, ada banyak nuansa untuk sepenuhnya memahami komunikasi berbasis teks atau disebut "*fully understanding text-based communication*".

Sebagai contoh, seorang terapis mungkin sangat terampil dalam mengungkapkan empati selama sesi offline namun pada konseling *online* berbasis teks menjadikan verbalisasi tersebut tidak relevan kecuali jika dapat dikomunikasikan melalui aplikasi berbasis teks. Kemudian dalam sesi offline, seorang konselor dapat menggunakan bahasa tubuh untuk mengomunikasikan emosi dan pemahaman, dalam konseling *online* mereka harus menerjemahkan komunikasi ini ke dalam teks. Karena empati dialami dalam lingkungan *online* sangat minim berkat kondisi anonymous, konselor perlu berlatih untuk mengungkapkan kedalaman empati yang dikomunikasikan dalam pernyataan teks

Selanjutnya adalah pendidikan dan supervise. Secara umum konselor yang melakukan praktik *face to face* telah dibekali kemampuan spesifik yang berkaitan dengan praktik konseling. Akan tetapi secara khusus dalam konseling *online* diperlukan kemampuan yang spesifik juga supaya dapat menjaga hubungan therapeutic dengan konseli itu sendiri. Cara pertama dalam menurut (Mallen *et al.*, 2005) mengatakan bahwa konselor dapat mengetikkan reaksi emosional mereka saat konseli mempresentasikan masalah dan kekhawatiran dengan pesan seperti "Itu pasti sangat disayangkan. Saya merasa sedih untuk anda" atau "Saya tidak percaya pasti ini jadi hari yang berat untuk anda!" Meskipun cara tersebut tampak kurang flexibel dan canggung, hal tersebut digunakan konseli untuk memastikan reaksi terapis mereka.

Metode lain yang tersedia dalam komunikasi berbasis teks adalah penggunaan emotikon. Emoticon dalam komunikasi online sering digunakan dalam komunikasi berbasis teks untuk mengekspresikan emosi atau menampilkan ekspresi wajah seperti senyuman atau cemberut.

Cara ketiga konselor dapat menggambarkan reaksi *non-verbal* mereka kepada konseli. Contohnya "Saat saya membaca pesan terakhir Anda, seluruh tubuh saya menegang" dan "Saya tersenyum selama beberapa menit terakhir karena sepertinya saya merasa anda telah mengatasi ketakutan yang kamu alami." Salah satu dari metode tersebut dapat digunakan bersama. Meskipun

mereka mungkin tampak canggung pada awalnya, konselor konseli mungkin dapat menyampaikan dukungan dan empati yang diperlukan untuk membentuk lingkungan terapeutik dengan pembiasaan.

Selanjutnya untuk supervisi/evaluasi konseling *online* sendiri dapat dilakukan dengan secara mandiri dengan mengikuti workshop *online* yang telah disediakan serta membaca literatur konseptual mengenai praktik konseling *online* dan membaca artikel riset dengan praktik terbaik.

Covid-19 yang menyebabkan sekolah diliburkan yang akhirnya berdampak pada kemunculan masalah psikologis terutama yang dialami siswa. Pada masa pandemi ini beberapa siswa merasa tertekan karena mereka masih perlu untuk melakukan adaptasi ulang dengan sistem baru, kemudian di sertai dengan rasa khawatir serta cemas terhadap proses pembelajaran yang tidak bisa diikuti dengan baik. Selain kondisi tersebut mereka juga ditantang untuk menghadapi permasalahan di rumahnya seperti belajar mandiri yang kurang kondusif (Amanda & Sugiyo, 2021).

Disisi lain, konselor juga harus melakukan kewajiban tugasnya, seperti melakukan assesmen, layanan individu, klasikal atau kelompok ditengah masa-masa pandemic. Konselor sekolah memiliki peran penting terutama di masa pandemi. Konselor sekolah memahami kebutuhan psikologis siswa. Pada masa pandemic ini konselor juga harus memfasilitasi kebutuhan-kebutuhan siswa yang berakaitan dengan bidang pribadi, belajar, social dan karir. Beberapa hal yang konselor lakukan di sekolah adalah mengobservasi dan memantau proses pembelajaran melalui wali kelas, mengadakan bimbingan klasikal yang dilakukan melalui *web meeting*, memberikan assesmen melalui google form. Dengan begitu, konselor masih tetap bisa membantu siswa untuk melewati pandemi seperti biasanya.

Konselor sekolah membentuk support system untuk memberikan masukan dan semangat yang penting dan sangat diperlukan kepada siswa. Mengingat pandemi Covid-19 yang dirasa tidak pasti kapan akan berakhir, konselor juga memotivasi

siswa yang kehilangan semangat belajar. Konselor mediator melakukan sambung informasi untuk melihat, memonitor dan memberikan fasilitas kepada segala macam kegiatan yang siswa lakukan di rumah. Selain itu konselor juga melakukan pembangunan kerjasama dengan orang tua untuk melihat progress belajar siswa. Peran orang tua juga penting dalam proses belajar siswa selama di rumah, bersama dengan konselor mereka memastikan bahwa siswa dapat melaksanakan pembelajaran yang maksimal dan mendapat dukungan dari orang tua.

Sebagai evaluator konselor melihat kemajuan yang dialami siswa. Ia merumuskan kegiatan yang akan datang dan hambatan yang mungkin akan dialami siswa untuk membuat program belajar yang lebih efektif. Di masa pandemi, tugas konselor adalah memberikan layanan konsultasi dengan siswa terkait dengan gaya belajar yang siswa gunakan serta memodifikasinya apabila siswa merasa tidak pas dengan gaya belajarnya. Selain itu dengan guru mata pelajaran konselor mendiskusikan pola sistem belajar dimaksudkan agar siswa mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal. Pembelajaran yang dilakukan secara *online* membutuhkan konsistensi dan kesabaran serta perhatian yang lebih. Hal tersebut meliputi pembatasan pemberian tugas dan materi, pembinaan dan pemberian motivasi disaat pembelajaran untuk menjaga tingkat belajar siswa agar selalu konsisten meskipun dilaksanakan secara *online* (Setiadi *et al.*, 2020).

Menurut (Sari, 2020), tutor membantu siswa mengadopsi gaya belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa yang digunakan dalam pembelajaran daring untuk mencapai pembelajaran sebaik mungkin. Selain itu, literasi teknologi yang membuat segala sesuatunya tersampaikan sepenuhnya secara daring selama pandemi telah mengarahkan para guru BK untuk menggunakan fasilitas media daring di sekolah untuk mendapatkan manfaat layanan yang sebesar-besarnya. Selain itu, para pelatih harus kreatif dan inovatif yang merupakan salah satu strategi di masa pandemi agar pelayanan berjalan sebagaimana mestinya. Keempat, konselor sekolah harus memiliki kepekaan

sosial, sehingga tertarik melihat permasalahan anak didiknya untuk segera mendapatkan pelayanan yang maksimal.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain survei yaitu jenis *cross-sectional*. subjek penelitian menunjukkan bahwa jumlah subjek/responden pada penelitian ini yakni sebanyak 333 guru bimbingan dan konseling yang terdiri dari 112 laki-laki dan sebanyak 221 responden berjenis kelamin perempuan. Rentang usia guru bimbingan dan konseling penelitian mulai dari usia 23-36 berjumlah 167, dilanjutkan dengan usia 37-46 berjumlah 77, berikutnya usia 47-56 berjumlah 60, dan rentang usia 57-67 berjumlah 29 guru bimbingan dan konseling.

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini, yaitu data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui Instrumen sitasi *Using Unified Theory of Acceptance and Use of Technology Model to Predict Students' Behavioral Intention to Adopt and Use E-Counseling*, (Kolog et al., 2015); instrumen ini meliputi 5 aspek sebagai berikut: 1) *performance expectancy*, 2) *effort expectancy*, 3) *social influence*, 4) *facilitating condition*, dan 5) *behavioral intention*. Instrumen tersebut digunakan untuk mengetahui dukungan sekolah terhadap pelaksanaan layanan konseling pada masa pandemi Covid-19 di SMK Negeri Kota Semarang. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen *The Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT). Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji statistik yaitu deskriptif statistik untuk mengungkap peran lembaga sekolah dalam mendukung layanan bimbingan dan konseling di masa pandemi Covid-19.

KETERBATASAAN PENELITIAN

Keterbatasan hasil penelitian ini yang menjadi perhatian penelitian kedepan diantaranya, terkait dengan temuan penelitian yang terbatas dikarenakan data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif. Temuan yang dapat analisa ada temuan yang sesuai dengan pernyataan atau aspek yang diukur pada instrumen yang

digunakan. Ditambahnya data kualitatif maka bisa jadi temuan yang didapat akan lebih luas serta mendalam. Selain itu pertanyaan yang diberikan kepada responden yang sifatnya langsung mendirect sehingga jawaban yang diberikan pun terbatas. Perlu adanya pertanyaan terbuka terkait dengan kebutuhan guru bimbingan dan konseling yang paling mendasar terkait dengan konseling *online* mengingat kondisi geografis dan latar belakang yang berbeda di sekolah masing-masing.

SIMPULAN

Simpulannya bahwa tingkat dukungan sekolah terhadap layanan konseling pada masa pandemi Covid-19 di SMK se Kota Semarang tergolong sedang dan peran lembaga sekolah dalam penerapan teknologi sebagai pendukung layanan konseling di masa pandemi Covid-19 sudah dilakukan, namun belum maksimal.

Berdasarkan dari temuan penelitian maka saran yang dapat diberikan adalah untuk meningkatkan kualitas layanan dan pelaksanaan konseling *online* maka sekolah khususnya pada bagian manajerial dapat memfasilitasi konselor untuk mengembangkan ketrampilan dan kompetensinya pada konseling *online* kemudian selanjutnya bila perlu sekolah bisa menambah sarana-prasarana untuk menunjang pelaksanaan konseling *online* berupa menyediakan *website* untuk konseling.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih kepada MGBK kota Semarang yang telah berkontribusi di penelitian ini dan Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang yang telah memfasilitasi penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Almpanis, T., 2015. *Staff Development and Institutional Support for Technology Enhanced Learning in UK universities. Electronic Journal of E-Learning*, 13.
- Amanda, L., & Sugiyo., 2021. Layanan Bimbingan dan Konseling Ditengah Pandemi COVID-19 di SMK Negeri 3 Pati. *Bimbingan dan Konseling*, 8(1), pp.1689–1699.

- Antinluoma, M., Ilomäki, L., Lahti-Nuuttila, P., & Toom, A., 2018. Schools as Professional Learning Communities. *Journal of Education and Learning*, 2018.
- Ardi, Z., Yendi, F.M., & Ifdil, I., 2013. Konseling Online: Sebuah Pendekatan Teknologi dalam Pelayanan Konseling. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 1(1), pp.1-5.
- Baker, K.D., & Ray, M., 2011. Online Counseling: The Good, the Bad, and the Possibilities. *Counselling Psychology Quarterly*, 24(4), pp.341-346.
- Cohen, G.E., & Kerr, B.A., 1999. Computer-Mediated Counseling: An Empirical Study of a New Mental Health Treatment. *Computers in Human Services*, 15(4).
- Djalante, R., Lassa, J., Setiamarga, D., Mahfud, C., Sudjatma, A., & Indrawan, M. (2020). Review and analysis of Current Responses to COVID-19 in Indonesia: Period of January to March 2020. *Progress in Disaster Science*, 100091.
- Efendi, M., & Naqiyah, N., 2013. Pengembangan Media Blog Dalam Layanan Informasi Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal BK Unesa*, 1(1).
- Fauzi, Z., Heiriyah, A., & Matarif, J., 2020. *Upaya Pelayanan Guru Bimbingan Dan Konseling Selama Pandemi Covid-19 Pada Siswa Di Smp Negeri 23 Banjarmasin*. 1, pp.1-12.
- Goodrich, K.M., Kingsley, K.V., & Sands, H.C., 2020. Digitally Responsive School Counseling Across the ASCA National Model. *International Journal for the Advancement of Counselling*, 42(2).
- Hanna, N.K., 2010. *Transforming Government and Building the Information Society: Challenges and Opportunities for the Developing World*.
- Howard, S.K., Tondeur, J., Siddiq, F., & Scherer, R., 2021. Ready, Set, Go! Profiling Teachers' Readiness for Online Teaching in Secondary Education. *Technology, Pedagogy and Education*, 30(1), pp.141-158.
- Ifdil, I., & Ardi, Z., 2013. Konseling Online sebagai Salah Satu Bentuk Pelayanan E-Konseling. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 1(1).
- Ifdil, I., Ilyas, A., Churnia, E., Erwinda, L., Zola, N., Fadli, R.P., Sari, A.,

- & Refnadi, R., 2017. Pengolahan Alat Ungkap Masalah (AUM) dengan Menggunakan Komputer bagi Konselor. *Jurnal Aplikasi IPTEK Indonesia*, 1(1).
- Irfan, F., Agus, M., Fidia, H.Z., & Titi, R.G., 2020. *Etika Konseling Daring Dalam Penanganan Kasus Terkait Pandemi COVID-19 Perspektif Kode Etik Psikologi*.
- Kolog, E.A., Sutinen, E., Vanhalakka-Ruoho, M., Suhonen, J., & Anohah, E., 2015. Using Unified Theory of Acceptance and Use of Technology Model to Predict Students' Behavioral Intention to Adopt and Use E-counseling in Ghana. *International Journal of Modern Education and Computer Science*, 7(11).
- Kraus, R., Stricker, G., & Speyer, C., 2010. *Online Counseling: A Handbook for Mental Health Professionals (Practical Resources for the Mental Health Professional)*.
- Lacksana, I., 2016. Pengembangan Catatan Kumulatif Melalui Media Web Server Untuk Siswa SMA. *PhD Thesis*. State University of Surabaya.
- Lumban, N.T.G., & Siburian, P., 2018. *Peran Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kinerja Guru*. 1, pp.66–73.
- Mallen, M.J., Vogel, D.L., & Rochlen, A.B., 2005. The Practical Aspects of *Online Counseling: Ethics, Training, Technology, and Competency*. *The Counseling Psychologist*, 33(6).
- Nopembri, A.D., 2015. Fungsi Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kinerja Guru. *Manajer Pendidikan*, 3.
- Pambudi, P.R., Muslihati, M., & Lasan, B.B., 2019. Strategi untuk Membantu Meningkatkan Perencanaan Karier Siswa di Era Revolusi Industri 4.0. *JKI (Jurnal Konseling Indonesia)*, 5(1).
- Sari, G.A., 2020. Guru Bimbingan dan konseling Dalam Fungsi Pada Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh Dari Rumah. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(2), pp.452.
- Setiadi, G., Sholihun, M., & Yuwita, N., 2020. Peranan Guru Bimbingan dan konseling Dalam Memotivasi Peserta Didik Selama Masa Pandemi Covid-19 di SMA Darut Taqwa Pasuruan. *Rumah Jurnal*, 1(5), pp.63–79.
- Swank, J.M., & Tyson, L., 2012. School Counseling Site Supervisor Training: A Web-Based Approach. *Professional School*

Counseling, 16(1).

Triyanto, A., 2010. Implikasi Perkembangan Teknologi Komputer dan Internet Bagi Konselor Sekolah. *Paradigma*, 5(09).

Tumanggor, H.R., Sunawan, S., & Purwanto, E., 2018. Improving Career Planning using *Website*-Based Career Information Service. *Islamic Guidance and Counseling Journal*, 1(2).

Wibowo, N.C.H., Milenia, F.I., & Azmi, F.H., 2019. Rancang Bangun Bimbingan dan konseling *Online*. *Walisongo Journal of Information Technology*, 1(1), pp.14.

BAB III. TINGKAT LITERASI MEDIA GURU BAHASA INDONESIA JENJANG MENENGAH BERBASIS POLA KERJA KOMPETENSI INDIVIDU

Santi Pratiwi Tri Utami¹, Wati Istanti², Nurlaili Iriasp Putri³

^{1,2}Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

³SMP Negeri 10 Salatiga, Jawa Tengah

santi_pasca@mail.unnes.ac.id; istanti_unnes@yahoo.co.id;

nurlailiiriasp@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.1529/kp.v1i5.130>

Abstrak

Tingkat kecakapan literasi media guru bahasa Indonesia perlu dikaji karena penggunaan media digital dalam pembelajaran berdampak pada kondusivitas pembelajaran keterampilan berbahasa. Penelitian ini mengkaji tingkat literasi media guru Bahasa Indonesia SMP/SMA di Jawa Tengah berdasarkan pola kerja kompetensi individu. Penelitian ini mengadopsi metode penelitian kuantitatif. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner, yang disusun menurut pola kerja kompetensi individu. Teknik pemilihan sampel menggunakan prosedur *sampling* dua tahap. Sampel penelitian ini adalah 84 guru Bahasa Indonesia SMP/SMA di Provinsi Jawa Tengah. Analisis data menggunakan tabel frekuensi (bobot) dan tabel skor akhir kategori. Tahapan proses analisis data meliputi kodifikasi, penskoran, dan pengambilan keputusan. Tingkat literasi media dihitung berdasarkan hasil angket dan ditentukan berdasarkan bobot setiap standar. Tingkat literasi media dibagi menjadi dasar (<70), menengah (70-130), dan lanjutan (>130). Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi media guru SMP/SMA Bahasa Indonesia di Jawa Tengah berada pada level menengah, dengan skor rata-rata 78. Tingkat literasi media pada level tersebut cukup dalam menjalankan tugas dan peran guru, tetapi perlu upaya peningkatan yang didukung oleh seluruh pemangku kepentingan.

Kata Kunci: Literasi Media, Pola Kerja Kompetensi Individu

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi merupakan kebutuhan yang tak terhindarkan bagi mereka yang bekerja di bidang pendidikan, termasuk bagi guru. Saat ini Indonesia telah memasuki era kejenuhan media, yaitu masa ketika perkembangan media massa teramat pesat (Lister, 2009). Perkembangan ini dapat dilihat dari segi media dan konten. Di era kejenuhan media, guru profesional dituntut tidak hanya mampu memanfaatkan media, tetapi juga mampu mengkritisi isinya.

Perubahan era juga membuat guru cenderung menggunakan media digital dan menjauh dari media tradisional. Khusus untuk media digital, saat ini terdapat 1 triliun lebih laman yang dapat diakses (Ningrum, 2008). Jumlah tersebut berbanding lurus dengan jumlah informasi yang dapat diakses. Jumlah tersebut perlu mendapat perhatian karena tidak semua informasi memberi manfaat baik dalam dunia pendidikan kita (Magfiroh, 2020).

Bagi guru profesional, pemerintah sangat mewajibkan guru melek media. Seperti dilansir *kompas.com* pada 12 Desember 2017, hanya 25% guru yang melek media (Budi, 2017). Dari jumlah tersebut, sebagian besar dari mereka hanya menguasai berbagai keterampilan terbatas pada media dalam proses pembelajaran. Padahal, literasi media teramat luas dan mencakup pemberian andil terhadap penyebaran informasi bohong (*hoaks*).

Guru profesional dideskripsikan sebagai guru yang memiliki kecakapan khusus dalam bidang pengajaran serta mampu menjalankan tugas secara komprehensif (Sauri, 2010; Desilawati dan Amrizal, 2014; Muhlison, 2014). Sebagai pekerjaan profesional, menurut Hatta (2018), mengajar adalah profesi dengan tuntutan yang spesifik, antara lain 1) memiliki kecakapan yang dibutuhkan, berdasarkan konsep dan teori ilmiah, 2) penekanan pada bidang kecakapan, 3) perlunya jenjang pendidikan guru, 4) memiliki stimulasi positif terhadap implikasi sosial, dan 5) memiliki tekad untuk mengembangkan modal yang dapat digunakan untuk membentuk karakter nasional.

Sebagai profesi yang profesional, guru juga perlu mengacu pada prinsip-prinsip profesionalisme guru yang diatur berdasarkan Pasal 7 Bab 3 UU No. 14/2005, yaitu 1) berbakat, berminat, profesional, dan ideal; 2) berkomitmen untuk meninggikan kualitas pendidikan, taraf iman, dan takwa, serta akhlak mulia; dan 3) memiliki kesesuaian dengan bidang pendidikan. Dalam proses pengembangan profesinya, guru profesional tidak hanya harus mengemban tugas menyampaikan ilmu pengetahuan, tetapi juga harus menanamkan nilai dan norma pada siswa, termasuk perilaku yang berkaitan dengan literasi media baru.

Mengurai peran guru di era digital ini cukup rumit. Arus informasi yang cepat dari media baru membuat peran guru terkesan terlalu minimalis. Namun, guru harus mengikuti arus perkembangan teknologi dengan eksplorasi secara cerdas, bukan terjebak di dalamnya (Wartomo, 2016; Maritsa, 2021). Guru profesional harus mampu memanfaatkan kekuatan media baru yang sangat besar, baik sebagai aktor (individu) maupun sebagai penggerak literasi, termasuk kegiatan literasi media.

Laman cnnindonesia.com menerbitkan pernyataan pada 8 Juni 2018. Muhammad Ridwan, Direktur Humas, Badan Kepegawaian Negara menerima aduan secara resmi yang menyatakan 6,4 juta akun di media dimiliki oleh personal yang bekerja sebagai pegawai negeri sipil (PNS), termasuk guru, menjadi pemberi informasi palsu atau hoaks (Perkasa, 2018). Jumlah ini merupakan jumlah akun profesional yang menyebarkan *hoax* terbesar di Indonesia. Hal ini ironis bila dicermati kembali bahwa salah satu tugas guru adalah menjadi motor yang menggerakkan dan garda depan literasi dalam pendidikan.

Era literasi media baru telah hadir dan perlu dikuasai (Husna, 2021). Guru perlu memiliki keterampilan literasi media, yang bertujuan untuk 1) memastikan "berkuasa" dalam arus informasi yang begitu besar, 2) melindungi pengaruh buruk yang dihadirkan oleh media, dan 3) mereformasi gaya hidup secara integratif menjadi makin responsif terhadap hal-hal yang perlu diubah.

European Commission (2009) memaparkan pengertian literasi media ialah kecakapan untuk memperoleh, menganalisis, dan menilai makna gambar, suara, dan informasi yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Literasi media adalah sekelompok gerakan media, yaitu gerakan literasi media yang bertujuan untuk meningkatkan kontrol individu atas media yang mereka gunakan untuk mengirim dan menerima informasi (Tamburaka, 2013).

Komponen yang paling umum dari literasi media adalah kesadaran akan beberapa pesan media dan kemampuan kritis untuk menganalisis dan mempertanyakan apa yang dilihat, dibaca, dan dilihat (Hobbs, 2004). Di era keterbukaan informasi saat ini, pertumbuhan media baru telah mengalami perkembangan yang pesat. Media baru telah merambah ke segala bidang dan semua strata sosial ekonomi, termasuk profesi guru. Penggunaan media baru telah berubah menjadi gaya hidup. Ini berarti bahwa media baru memainkan peran penting dalam kehidupan guru.

Baran (2010) meyakini bahwa dampak media baru terhadap khalayak bersifat multifaset, sehingga dapat disimpulkan bahwa masyarakat saat ini tidak dapat lagi dipisahkan dari teknologi digital. Gempuran informasi yang sekarang sangat beragam perlu diimbangi dengan keterampilan literasi media sebagai budaya untuk mengimbangi kemungkinan dampak negatif. Selain itu, literasi media juga bertujuan untuk melindungi konsumen informasi yang rentan dan rentan dari infiltrasi media baru.

Konsep awal pola kerja kompetensi individu dilaksanakan oleh European Commission dalam studi laporan akhir tahun 2009 tentang kriteria penilaian tingkat literasi media. Sebelumnya, kerangka tersebut juga telah digunakan untuk mengukur tingkat literasi media di negara-negara Eropa. Kompetensi individu adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan dan memanfaatkan media, yaitu kemampuan untuk menggunakan, memproduksi, menganalisis, dan menyebarkan informasi melalui media. Kompetensi sosial, kemampuan seseorang untuk berkomunikasi dan membangun hubungan sosial melalui media dan mampu menghasilkan konten media. Kompetensi individu meliputi keterampilan teknis dan pemahaman kritis. Kompetensi sosial

- 3) Perilaku pengguna dalam menggunakan media (30%)
- c. Kompetensi komunikatif adalah kemampuan bersosialisasi dan terlibat melalui media dan menghasilkan konten media. Ada tiga indikator kompetensi komunikatif, yaitu:
- 1) Kemampuan berkomunikasi dan membangun hubungan sosial melalui media (hubungan sosial) (20%)
 - 2) Kemampuan untuk terlibat dengan masyarakat melalui media (50%)
 - 3) Kemampuan untuk memproduksi dan membuat konten media (30%)

Tiap komponen dalam pola kerja kompetensi individu memiliki persentase nilai yang berbeda dalam mengukur kemampuan literasi media. Berikut rinciannya.

Tabel 3.1. Bobot Penilaian Pola Kerja Kompetensi Individu

No.	Aspek	Persentase
1.	Kompetensi Individu	77%
	a. Keterampilan Teknis	67%
	b. Pemahaman Kritis	33%
2.	Kompetensi Sosial	23%
	a. Kompetensi Komunikatif	100%

Setelah diketahui persentase setiap komponen penilaian literasi, hasil perhitungan angket dianalisis dan digabungkan dengan persentase setiap komponen. Hasil perhitungan angket akan menjadi dasar untuk mengategorikan tingkat literasi media yaitu dasar, menengah, dan lanjutan.

Tabel 3.2. Level Kecakapan Literasi Media

No.	Level Kecakapan	Deskripsi Kecakapan	Indikator Nilai
1.	Dasar	Kemampuan mengoperasikan media tidak terlalu tinggi, kemampuan menganalisis isi media tidak	<70

		terlalu baik, dan kemampuan berkomunikasi melalui media terbatas.	
2.	Menengah	Kemampuan mengoperasikan media cukup tinggi, kemampuan menganalisis isi media cukup baik, dan aktif berkomunikasi melalui media.	70-130
3.	Lanjutan	Kemampuan mengoperasikan media sangat tinggi, kemampuan menganalisis isi media sangat dalam, dan komunikasi melalui media sangat aktif.	>130

Literasi media diterapkan dalam proses belajar mengajar semua mata pelajaran termasuk bahasa Indonesia. Menurut pengamatan awal peneliti, guru bahasa Indonesia tingkat menengah di beberapa kabupaten/kota di Jawa Tengah cenderung pasif dalam menggunakan media digital. Artinya, para guru sampai pada taraf aktif memproduksi, baru sekadar mengonsumsi. Bahkan, mereka sangat dominan dalam penggunaan media digital dalam proses pembelajaran, terutama dalam mengakses pemodelan teks.

Hal ini sejalan dengan model pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan kurikulum revisi 2016 yaitu pembelajaran berbasis teks. Mahsun (2014) menyatakan bahwa desain pembelajaran berbasis teks untuk bahasa Indonesia akan memberikan ruang kepada siswa untuk mengembangkan berbagai jenis struktur berpikir, karena setiap teks yang diajarkan memiliki struktur berpikir yang berbeda, sehingga semakin banyak jenis teks yang dikuasai, semakin banyak pula struktur berpikirnya. yang dapat dipelajari dikuasai oleh siswa. Rumusan kompetensi dasar materi

bahasa Indonesia yang diajarkan dari pendidikan dasar hingga pendidikan menengah adalah teks langsung (*continuous*) atau teks tunggal atau mikrogenre.

Guru bahasa Indonesia sangat membutuhkan pemodelan teks. Pemodelan digunakan dalam proses pembelajaran sehingga terdapat simulasi langsung dari peserta didik dalam mengidentifikasi hakikat, struktur, dan kaidah kebahasaan teks. Biasanya mereka mencari dan menggunakan contoh dari internet. Kemudian beberapa dari mereka menyusun varian pemodelan teks dari internet. Oleh karena itu, tingkat literasi media guru bahasa Indonesia perlu ditentukan. Salah satunya adalah mengamankan manfaat pembelajaran keterampilan berbahasa yang penting untuk kebutuhan keterampilan abad 21 dan sebagai acuan untuk keterampilan berpikir aras tinggi (HOTS) peserta didik.

Beberapa peneliti telah melakukan penelitian terkait literasi media. Studi literasi media yang relevan dengan penelitian ini antara lain Lin (2013). Penelitian ini menjadi dasar model kerja yang secara khusus disiapkan untuk literasi media baru. Temuan ini menggambarkan model kerja literasi media baru, termasuk kritik fungsional dan promosi konsumerisme. Kedua aspek tersebut mencakup empat perspektif literasi media baru, yaitu konsumsi fungsional, konsumsi kritis, *presuming* fungsional, dan *presuming* kritis.

Relevansi penelitian Lin dengan penelitian ini terletak pada temuan dari empat perspektif literasi media yang mendasari penelitian berdasarkan pola kerja kompetensi individu literasi media baru. Adapun perbedaannya, penelitian Lin mengkaji model teoretis literasi media, sedangkan penelitian ini mengkaji tingkat kecakapan praktik literasi media yang dimiliki oleh guru bahasa Indonesia.

Penelitian Latifah (2014) menunjukkan hasil bahwa literasi media TV masih berada di tingkat dasar. Pengetahuan orang tua terbatas pada pemahaman tentang jenis, kategori, fungsi, dan efek media televisi. Pembinaan dilakukan melalui dua cara, yaitu dengan membatasi waktu menonton dan memilih acara TV, serta dengan berdiskusi dan bertukar pikiran dengan anak-anak

sebelum, selama, dan setelah menonton TV. Penelitian Latifah relevan dengan penelitian ini utamanya pada tema penelitian yaitu literasi media. Adapun perbedaannya, penelitian Latifah melihat tingkat literasi media khusus pada medium TV di rumah, sedangkan penelitian ini melihat tingkat literasi media baru guru bahasa Indonesia.

Penelitian Siyamitri (2015) menunjukkan bahwa guru Teknik Komputer Jaringan (TKJ) mempunyai kecakapan literasi media internet pada level baik. Guru TKJ mampu memberdayakan kecakapan literasi media internet yang dimiliki dalam proses pembelajaran. Kecakapan digunakan untuk memilih dan menetapkan konten internet sebagai sumber referensi untuk penyusunan bahan ajar. Subjek dan objek penelitian tersebut relevan, yaitu kecakapan literasi media (internet) dan objek guru jenjang menengah. Adapun perbedaannya, penelitian Siyamitri fokus pada guru mata pelajaran Teknik Komputer Jaringan sekolah menengah kejuruan di Kota Medan, sedangkan penelitian fokus pada guru mata pelajaran bahasa Indonesia sekolah jenjang menengah di Provinsi Jawa Tengah.

Penelitian Setyaningsih (2017) menunjukkan bahwa 1) kesadaran masyarakat dalam literasi media melalui kearifan lokal gagal memaksimalkan potensi yang dimiliki karena masyarakat masih pasif sebagai pengguna media, 2) model literasi media yang digunakan masyarakat Desa Kelan Timur bersifat proteksionis, 3) Kader desa harus memaksimalkan peran sekolah komunitas desa dan meningkatkan literasi media publik. Penelitian Setyaningsih mengkaji model aplikasi literasi media berbasis kearifan masyarakat umum, sedangkan penelitian ini mengkaji tingkat literasi media berdasarkan pola kerja literasi media baru khusus untuk guru bahasa Indonesia. Namun, keduanya memiliki kesamaan topik yang diangkat yaitu literasi media.

Penelitian Alif (2018) menunjukkan bahwa berita hoaks yang diakses melalui media sosial (khususnya Facebook dan Whatsapp) mampu memanipulasi pelajar dan mahasiswa. Mahasiswa masih rentan, tetapi sudah bisa membedakan berita hoaks dengan berita faktual. Tema penelitian tersebut sama dengan penelitian ini, yaitu

literasi media. Adapun perbedaannya, penelitian Alif melihat hubungan antara tingkat literasi media dan upaya pencegahan kenakalan siswa dan mahasiswa, sedangkan penelitian ini melihat tingkat literasi media guru bahasa Indonesia.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas terhadap hasil penelitian literasi media, penelitian ini bertujuan untuk melengkapi temuan penelitian sebelumnya. Penelitian ini memiliki kebaruan dalam penelitian literasi media, yaitu didasarkan pada pengukuran pola kerja kompetensi individu yang dikembangkan dari pola kerja kompetensi individu literasi media baru (Lin, 2013). Selain itu, sasaran penelitian juga krusial yaitu guru bahasa Indonesia, yang notebene merupakan penggerak utama atau ujung tombak perkembangan budaya literasi di sekolah.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif yang mengukur bobot penilaian tingkat variabel sehingga dapat menentukan tingkat kemampuan literasi media. Objek yang diteliti tidak mendapat perlakuan sama sekali. Data dikumpulkan sebagaimana adanya, dengan demikian bobot penilaian variabel dapat diukur dengan kondisi yang terjadi saat itu.

Penelitian ini melalui lima tahapan pelaksanaan, yaitu tahap persiapan, pengumpulan teori, pengumpulan data, analisis data, dan penyusunan laporan. Setiap tahapan disusun secara komprehensif dengan dilengkapi indikator capaian dan luaran yang diharapkan. Tahapan penelitian secara rinci ialah sebagai berikut.

Tabel 3.3. Tahapan Penelitian

No.	Tahapan	Indikator Capaian	Luaran
1.	Persiapan	1. Instrumen penelitian tersusun	1. Instrumen Penelitian
		2. Sampel penelitian sudah ditentukan	2. Sampel Penelitian

2.	Pengumpulan Teori	Telaah mendalam sumber-sumber referensi yaitu buku, jurnal, dokumen tertulis, dan internet.	Kajian Pustaka dan Landasan Teori
3.	Pengumpulan Data	Kuesioner berdasarkan pola kerja kompetensi individu.	Data Penelitian: mengenai tingkat literasi media guru bahasa Indonesia di Jawa Tengah
4.	Analisis Data	Analisis data dengan tabel pembobotan dan tabel skor akhir kategori.	Hasil Penelitian dan Pembahasan
5.	Penyusunan Laporan	Laporan tersusun sesuai sistematika laporan penelitian.	Laporan Hasil Penelitian dan Artikel

Dalam proses pemilihan sampel, digunakan prosedur sampling dua tahap (*two-step sampling procedures*). Tahap satu merupakan tahap krusial dalam penelitian, tahap ini dilakukan dengan memilih secara acak guru bahasa Indonesia yang berperan sebagai responden penelitian. Pemilihan secara acak pada tahap awal ini menyoar guru bahasa Indonesia di Jawa Tengah yang sudah memiliki sertifikat pendidik. Pada tahap kedua dari proses pemilihan sampel tersebut, guru bahasa Indonesia dipilih secara *stratified random sampling*. Hal tersebut dilakukan dengan mengelompokkan guru bahasa Indonesia berdasarkan daerah asal sekolah atau institusi. Cara ini digunakan agar anggota sampel yang dipilih lebih representatif.

Total dari 35 Kabupaten atau Kota di Provinsi Jawa Tengah, sampel penelitian meliputi 84 guru dari SMA Islam Al Azhar 14 Semarang, SMK Negeri 2 Tegal, SMA Negeri 3 Slawi, SMP Negeri 1

Purwanegara, SMA Negeri 1 Cepu, SMK Panca Bhakti Banjarnegara, SMP Islam Al Madina, SMP Negeri 3 Ambarawa, SMA Negeri 6 Semarang, SMP Tahfidz Al Hikmah, SMA Negeri 1 Tanjung, SMP Muhammadiyah 1 Kudus, MA Salafiyah Kajen Pati, MA Negeri 2 Pati, SMK Negeri 3 Pati, SMA Negeri 2 Brebes, SMP Permata Bangsa, SMP Negeri 3 Batang, MTs Negeri 1 Sragen, SMP Negeri 3 Batang, SMK Negeri 1 Rembang, SMK Telekomunikasi Tunas Harapan, SMP Negeri 2 Juwiring, SMP Negeri 1 Lebakbarang, MTs Wahid Hasyim Warungasem, SMA Negeri 1 Demak, SMA Negeri 1 Purwokerto, SMP Mondial Semarang, SMK Pelita Bangsa Boyolali, MTs Hasyim Asy'ari Bawang, MTs Hasyim Asy'ari Bawang, MA Muhammadiyah Batang, SMK Boedi Oetomo Cilacap, SMP Negeri 1 Ngawen, SMP Negeri 1 Sokaraja, SMP Negeri 3 Kendal, SMK Nahdlatul Ulama Gembong, SMP Negeri 1 Sambong, SMK Texmaco Pemalang, SMK Muhammadiyah Kajen, MTs NU Nurul Ulum, SMP Negeri 2 Ajibarang, SMK Negeri 1 Ambal, SMP Negeri 3 Kertek, SMK Negeri 1 Batang, SMA Negeri 1 Kota Mungkid, SMP Negeri 2 Tuntang, SMA Negeri 1 Tuntang, SMP Teuku Umar Semarang, SMP IT Al-Islam Kudus, SMK Negeri 1 Kersana, SMP IT Assalaam Pekalongan, SMP Negeri 2 Tambakromo, MTs Masalikil Huda Tahunan, SMP Al Islam Gunungpati, SMP Negeri 2 Purbalingga, SMA Negeri 1 Limbangan, SMP Marsudirini, SMP Muhammadiyah Jepara, SMK Negeri 1 Tonjong, SMP Negeri 1 Bayat Klaten, MTs 3 Sragen, SMA Negeri 1 Lasem, SMA Negeri 1 Karanganyar, SMK Negeri 1 Demak, SMK Negeri 1 Tenganan, SMA Al Irsyad Al I. Purwokerto, SMP Islam Al Azhar 14 Semarang, SMP Negeri 22 Semarang, SMK Negeri 1 Bumijawa, SMK Negeri 1 Bumijawa, SMA Ihsaniyah Tegal, SMA Negeri 1 Batang, SMP Negeri 3 Cawas Klaten, SMP Maarif NU Dukuhwaru, SMK Islam Al Amanah Salem, SMK Al-Islam Kudus, SMA Taruna Nusantara, SMP Istiqomah Sambas Purbalingga, SMA Negeri 1 Salaman, dan SMA Negeri 3 Slawi.

Instrumen penelitian ini berupa kuesioner. Hal-hal yang menjadi acuan pertanyaan dalam kuesioner disusun berdasarkan indikator-indikator dalam pola kerja kompetensi individu (Gambar 1.1). Indikator-indikator tersebut meliputi kompetensi individu terdiri atas kemampuan keterampilan teknis dan pemahaman

kritis. Adapun kompetensi sosial terdiri atas kemampuan komunikasi. Selain itu, 84 guru yang menjadi responden penelitian melakukan pengisian kuesioner secara terbuka melalui *google form*, kemudian hasil kuesioner menjadi bahan analisis dan simpulan.

Teknik analisis data menerapkan analisis berdasarkan acuan frekuensi (bobot), serta acuan skor akhir kategori. Tahapan proses analisis data meliputi kodifikasi (*koding*), pembobotan (*scoring*), dan pelabelan (*justification*). Tahap kodifikasi dilakukan setelah data hasil kuesioner diisi oleh seluruh responden. Proses kodifikasi dilakukan dengan memilah data hasil kuesioner ke dalam tiga kategori dengan total sembilan aspek pengukuran, yang telah dijelaskan sebelumnya.

Tahap pembobotan dilakukan setelah bobot tiap aspek hasil kuesioner diketahui. Proses pembobotan dilakukan dengan mengakumulasikan keseluruhan hasil pembobotan tiap aspek pengukuran. Tahap pelabelan dilakukan setelah akumulasi akhir komponen pembobotan tiap aspek. Hasil akhir pembobotan akan menjadi landasan dalam mengkategorikan tingkat literasi media guru bahasa Indonesia SMP/SMA di Jawa Tengah pada tiga tingkatan, yaitu dasar (<70), sedang (70-130), atau lanjutan (>130).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian memaparkan tingkat literasi media guru profesional, guru bahasa Indonesia se-Jawa Tengah berdasar pola kerja kompetensi individu berdasar dua kompetensi, yaitu kompetensi individu dan kompetensi sosial. Kompetensi individu meliputi kategori keterampilan teknis dan pemahaman kritis. Kompetensi sosial meliputi kategori kemampuan komunikasi. Berikut rincian hasil penelitian.

1. Kompetensi Individu

Kompetensi individu meliputi kategori keterampilan teknik dan kategori pemahaman kritis. Keterampilan teknik bagi guru profesional meliputi 1) kecakapan memberdayakan

komputer dan layanan internet, 2) kecakapan memberdayakan media secara komprehensif, 3) kecakapan memberdayakan fasilitas internet. Pemahaman kritis bagi guru profesional meliputi 1) kecakapan menguasai isi dan manfaat dari media, 2) memiliki kemampuan dan kepemilikan pemahaman mengenai media dan pengaturan kebijakan, 3) perilaku pengguna dalam menggunakan media.

Tabel 3.4. Kompetensi Individu Guru Profesional

No	Kriteria Kompetensi Individu	Rata-Rata
1.	Keterampilan Teknis	77,01
2.	Pemahaman Kritis	78,33
Total Rata-Rata		77,67

Tabel 3.4. menunjukkan rata-rata tingkat kompetensi individu guru bahasa Indonesia SMP/SMA sederajat se-Jawa Tengah berada pada level sedang. Total rata-rata 77,67, dengan kriteria keterampilan teknis rata-rata 77,01 dan kriteria pemahaman kritis rata-rata 78,33.

2. Kompetensi Sosial

Kompetensi sosial meliputi kategori kemampuan komunikasi. Bagi guru profesional, kemampuan komunikasi meliputi 1) kecakapan komunikasi, serta kemampuan mengembangkan interaksi sosial, 2) kemampuan berperan serta dengan orang lain via media, dan 3) kemampuan menghasilkan dan mengupayakan daya cipta atas konten media.

Tabel 3.5. Kompetensi Sosial Guru Profesional

No	Kriteria Kompetensi Sosial	Rata-Rata
1.	Kecakapan Komunikasi	78,33
Total Rata-Rata		78,33

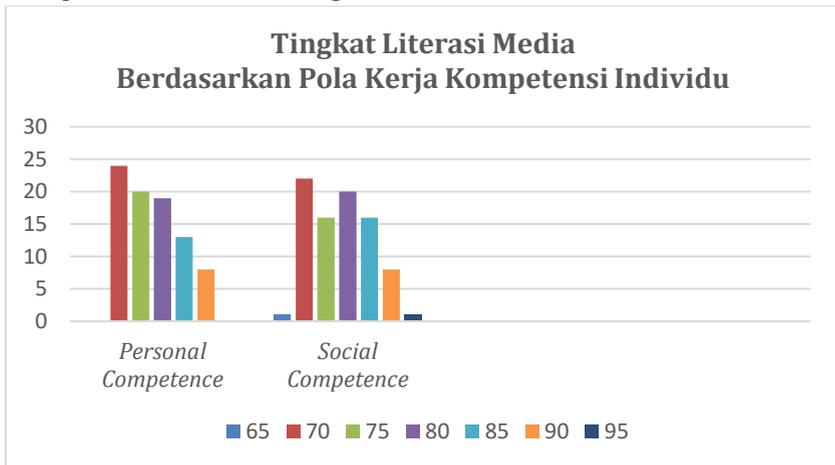
Tabel 3.5. menunjukkan rata-rata tingkat kompetensi sosial guru bahasa Indonesia SMP/SMA sederajat se-Jawa Tengah berada pada level sedang dengan total rata-rata 78,33. Jadi, tingkat literasi

media guru bahasa Indonesia SMP/SMA sederajat se-Jawa Tengah berdasar kompetensi individu, dirinci sebagai berikut.

Tabel 3.6. Pola Kerja Kompetensi Individu Guru Profesional

No	Kriteria Kompetensi Individu	Rata-Rata
1.	Kompetensi Individu	77,67
2.	Kompetensi Sosial	78,33
Total Rata-Rata		78

Tabel 3.6 menunjukkan rata-rata tingkat kompetensi individu guru bahasa Indonesia SMP/SMA sederajat se-Jawa Tengah berada pada level sedang. Total rata-rata 78 dengan kriteria kompetensi individu dan kompetensi sosial. Secara lebih rinci, capaian per kompetensi individu sebagai berikut.



Gambar 3.2. Capaian Tingkat Literasi Media

Hasil penelitian ini membutuhkan perhatian dari semua pihak, khususnya para pemangku kepentingan (*stakeholder*) pendidikan di Provinsi Jawa Tengah. Keterampilan teknis guru bahasa Indonesia SMP/SMA se-Jawa Tengah dalam hal kecakapan memberdayakan komputer dan layanan internet cukup tinggi. Berdasarkan data, seluruh guru bahasa Indonesia SMP/SMA se-Jawa Tengah mampu mengoperasikan komputer, laptop, dan gawai (*gadget*), beserta berbagai aplikasi yang ada di dalamnya,

khususnya dalam proses pembelajaran di kelas. Sebagian besar menyebut penggunaan komputer dan fasilitas internet dalam pembelajaran disebabkan kepraktisan, kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik, dan sangat terbantu dengan perangkat tersebut.

Kecakapan memberdayakan media secara komprehensif juga cukup tinggi. Sebagian besar guru bahasa Indonesia SMP/SMA se-Jawa Tengah memanfaatkan *microsoft word*, *microsoft power point*, dan *desktop publishing*. Ketiganya digunakan untuk memudahkan penyampaian materi dan memberi kemudahan pula dalam menyajikan pemodelan teks. Kecakapan memberdayakan fasilitas internet yang ada dilakukan dengan cara mengakses kanal Youtube, khusus untuk mengunduh video-video yang menunjang materi pembelajaran. Video-video tersebut digunakan pula untuk menambah keaktifan peserta didik dalam pembelajaran sekaligus menstimulasi diskusi dengan teman sejawat.

Martin (2008) menyebut keterampilan teknis sebagai fondasi literasi digital dan menyebutnya dengan istilah kompetensi digital. Kompetensi ini meliputi keterampilan manual menggunakan teknologi dan kecakapan menguasai hal-hal yang disampaikan secara visual, serta keterampilan berperilaku kritis, reflektif, dan memiliki kesadaran pribadi saat memberdayakan dan mencermati informasi dalam berbagai fitur digital. Sebagai fondasi, keterampilan teknis guru bahasa Indonesia teramat vital, tetapi baru merupakan kecakapan literasi media digital level awal. Oleh karena itu, diperlukan upaya lebih untuk mencapai level berikutnya, yaitu level pengguna digital dan level transformasi digital.

Pemahaman kritis bagi guru bahasa Indonesia SMP/SMA se-Jawa Tengah dalam hal kecakapan menguasai isi dan manfaat dari media yang digunakan termasuk pada level sedang. Mereka lebih dominan pada tahap memanfaatkan saja. Jarang yang memulai dengan mengobservasi terlebih dahulu media pembelajaran yang dimanfaatkan. Bahasan materi yang akan diajarkan dicek kesesuaiannya, kemudian konten-konten dalam media dapat digunakan secara langsung. Kemampuan dan kepemilikan

pemahaman mengenai media dan pengaturan kebijakan mengenai media cukup tinggi pula. Adapun perilaku guru bahasa Indonesia SMP/SMA se-Jawa Tengah dalam menggunakan media (*user behavior*) dalam level sedang.

Dalam kondisi praktis, aktivitas memanfaatkan sumber belajar dari berbagai referensi baik tekstual maupun audiovisual bukan sesuatu yang salah. Namun, dalam hal penerapan *Technical Teaching Content Knowledge* (TPACK) dalam pembelajaran, perlu indikator atau kriteria pemilihan secara cermat. Koehler (2009) menyebut kerangka TPACK merupakan interaksi yang tidak sederhana karena melibatkan tiga hal, yaitu teknologi, pedagogi, dan konten. Kemudian, pola hubungan antara ketiganya terjadi, baik secara teoretis maupun secara praktik. Hubungan yang terjalin kemudian menghasilkan beberapa pemahaman yang secara fleksibel diperlukan untuk menyusun kolaborasi dan diimplementasikan dalam proses belajar mengajar.

Hal yang sama disampaikan Sereliciouz (2022) yang menyatakan TPACK merupakan pengetahuan tentang integrasi antara teknologi dan pedagogi dalam pengembangan konten di dunia pendidikan. Komponen TPACK meliputi teknologi, pedagogi, dan konten pengetahuan. Dalam proses integrasi di ranah pedagogi, media digital yang akan digunakan guru sangat perlu memperhatikan keefektifan. Hal tersebut penting agar terselenggara proses pendidikan yang bukan sekadar melihat teknologi sebagai sebuah alat, melainkan menekankan pada pemberdayaannya sesuai kebutuhan pembelajaran. Oleh karena itu, dalam pembelajaran abad 21, guru dituntut untuk cakap dalam memberdayakan teknologi dalam pembelajaran, alih-alih sekadar mengoperasikan.

Tingkat kompetensi sosial yang meliputi kemampuan komunikasi berada pada level sedang. Kecakapan komunikasi, serta kemampuan mengembangkan interaksi sosial melalui medium media yang dimiliki guru bahasa Indonesia SMP/SMA se-Jawa Tengah pada level sedang. Mereka tidak hanya berkomunikasi secara langsung di kelas dengan peserta didik. Namun, seiring perkembangan zaman, grup *Whatsapp* kelas sudah terbangun

untuk diskusi intensif. Pola komunikasi dua arah terus dibangun untuk menyamakan persepsi pembelajaran.

Berbagai media dapat diberdayakan guru sebagai medium dalam berkomunikasi dengan peserta didik. Selain pemanfaatan grup *Whatsapp*, Kalsum (2021) menyampaikan praktik baik pembelajaran kelas melalui grup Messenger. Pemilihan medium tersebut didasari oleh kondisi peserta didik yang dominan memiliki dan mengakses media sosial Facebook. Dalam implementasinya, pembelajaran daring melalui grup Messenger menggunakan metode pembelajaran penggabungan peserta didik ke dalam grup Messenger yang telah disusun oleh guru sesuai kondisi dan kecakapan peserta didik.

Proses belajar mengajar diawali dengan persiapan bahasan materi yang disampaikan dalam format tertulis, kemudian mengunggah dan membagikan materi tersebut melalui grup Messenger. Peserta didik mencermati unggahan materi dengan saksama. Pada tahapan ini, setelah proses pemahaman materi secara mandiri, guru dan peserta didik menginisiasi kegiatan diskusi melalui grup Messenger tersebut. Peserta didik diperkenankan mengungkapkan pendapat atau pertanyaan melalui grup dan tanggapan oleh guru diberikan secara tertulis pula. Tahap selanjutnya, guru menginstruksikan penugasan terkait bahasan materi yang telah dicermati oleh peserta didik. Pemberian jangka waktu pengerjaan perlu diperhatikan sesuai dengan kondisi peserta didik dan memberi instruksi pengerjaan secara rinci. Aktivitas pembelajaran yang telah diterapkan berimbang baik, meskipun tidak saling berhadapan satu sama lain, guru dan juga peserta didik dapat terus berkomunikasi secara aktif.

Hubungan yang terjalin di dalam proses pembelajaran disebut dengan interaksi edukatif. Interaksi dalam proses pembelajaran merupakan proses atau hubungan belajar mengajar yang memiliki karakteristik khas, yang menjadi pembeda dengan pola hubungan lainnya. Karakteristik khas yang terjalin dalam interaksi edukatif antara lain hubungan dalam proses pembelajaran memiliki tujuan, terdapat kriteria atau indikator yang disusun sebelumnya, interaksi dalam proses pembelajaran ditandai dengan pembahasan

materi sesuai dengan kompetensi dasar yang akan diajarkan. Pembahasan materi ditandai pula dengan adanya aktivitas dalam proses pembelajaran, dalam interaksi tersebut guru berperan sebagai pendamping. Interaksi dalam proses belajar mengajar diperlukan kedisiplinan, serta memiliki batas waktu (Inah, 2015).

Kemampuan berperan serta dengan orang lain via media pada tingkat sedang. Mereka membangun jejaring dengan komunitas-komunitas pendidikan, baik yang berada di skala nasional maupun lokal. Hal tersebut sangat berkontribusi pula dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Kemampuan menghasilkan dan mengupayakan daya cipta atas konten media sudah mulai terbangun pula dengan adanya upaya penyusunan media pembelajaran yang relevan dengan peserta didik, dari sisi tingkatan maupun kebutuhan. Sempel dan praktis menjadi pilihan utama saat ini.

Kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama dapat diperoleh guru dengan membangun relasi antarsejawat, salah satunya bergabung dengan komunitas-komunitas guru. Di Provinsi Jawa Tengah, berbagai komunitas guru telah aktif tumbuh untuk turut serta memberi kontribusi dalam bidang pendidikan. Selain kelompok Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Indonesia, komunitas lain seperti Komunitas Guru Belajar Nusantara (KGBN) yang dapat ditemui di berbagai kota atau kabupaten di Jawa Tengah, Komunitas Seneng Sinau, Balai Besar Guru Penggerak (BBGP) Jawa Tengah, hingga komunitas internal seperti G-Pro Brilian dapat didalami visi dan misinya, sebelum guru turut bergabung dan bertumbuh di dalamnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa guru bahasa Indonesia SMP/SMA di Jawa Tengah memiliki tingkat literasi media sedang, dengan skor rata-rata 78. Kinerja tingkat ini diukur dengan standar kemampuan pribadi, yang meliputi dua kategori: kompetensi individu dan kemampuan sosial. Rekomendasi berdasarkan kesimpulan tersebut adalah perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan literasi media guru Bahasa Indonesia di Jawa

Tengah. Selain itu, diharapkan penelitian berlanjut pada dimensi literasi media dari praktik secara langsung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada LPPM UNNES atas kesempatan dan dukungan yang diberikan kepada tim peneliti. Biaya penelitian bersumber dari Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA) Universitas Negeri Semarang Nomor: SP DIPA-042.01.2.400899/2019, tanggal 5 Desember 2018 sesuai dengan Surat Perjanjian Penugasan Pelaksanaan Penelitian Dana DIPA UNNES Tahun 2019 Nomor: 43.13.5/UN37/PPK.3.1/2019, tanggal 13 Mei 2019.

DAFTAR PUSTAKA

- Alif, M., Ismail, A.H., Fajar, K., A-Yudo, T., & Adhi, D.S., 2018. Literasi Media dalam Menanggulangi Berita Hoax (Studi pada Pelajar SMKN 4 Bekasi dan Mahasiswa AKOM Bekasi Jakarta). *Jurnal Abdimas*, 1(3), pp.416-423.
- Baran, S.J., & Dennis, K.D., 2010. *Mass Media Theory: Foundations, Ferment, dan Future*. Belmont: CA, Wadsworth.
- Budi, K., 2017. *Guru Wajib Melek Literasi*. <https://edukasi.kompas.com/read/2017/12/12/17370041/guru-wajib-melek-literasi->
- Desilawati., & Amrizal., 2014. Guru Profesional di Era Global. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 20(77).
- European Commission., 2009. *Study on Assessment Criteria for Media Literacy Levels*. Brussels.
- Hatta, H.M., 2018. *Empat Kompetensi untuk Membangun Profesionalisme Guru*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Hobbs, R., 2004. A Review of School-Based Initiatives in Media Literacy Education. *American Behavioral Scientist*, 48(1), pp.42-59.
- Husna, A.N., & Rayinda, F., 2021. *Memberdayakan Masyarakat Digital*. Magelang: Unimma Press.
- Inah, E.N., 2015. Peran Komunikasi dalam Interaksi Guru dan Siswa. *Jurnal Al-Ta'dib*, 8(2), pp.150-168.

- Kalsum, Ummi. 2021. *Pembelajaran Daring melalui Messenger Group*.
- Koehler, M.J., Punya, M., & William, C., 2013. What is Technological Pedagogical Content Knowledge? *Journal of Education*, 193(3), pp.13–19.
- Latifah., 2014. Analisis Literasi Media Televisi dalam Keluarga (Studi Kasus Pendampingan Anak Menonton Televisi di Kelurahan Sempaja Selatan Kota Samarinda). *Ilmu Komunikasi*, 2(4), pp.259-268.
- Lin, T-B., Jen-Yi, L, Feng, D., & Ling, L., 2013. Understanding New Media Literacy: An Explorative Theoretical Framework. *Journal of Educational Technology & Society*, 16(4), pp.160–170.
- Lister, M., Jon, D., Seth, G., & Kieran, K., 2009. *New Media: a Critical Introduction*. New York: Routledge.
- Maghfiroh, W., 2020. Dampak Teknologi Informasi (IT) terhadap Dunia Pendidikan. *Prosiding Pascasarjana IAIN Kediri*, 3, pp.241-254.
- Mahsun., 2014. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rajawali Press.
- Maritsa, A., Unik, H.S., Muhammad, W., Putri, R.A., & Muhammad, A.M., 2021. Pengaruh Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), pp.91-100.
- Martin, A., 2008. Digital Literacy and the “Digital Society”. In C. Lankshear, & M. Knobel (Eds.), *Digital Literacies: Concepts, Policies, and Practices*, New York: Peter Lang, pp.151-176.
- Muhlison., 2014. Guru Profesional (Sebuah Karakteristik Guru Ideal dalam Pendidikan Islam). *Jurnal Darul ‘Ilmi*, 2(2), pp.46-60.
- Ningrum, D.W., 2011. *Fantastis! Jumlah Situs Internet Capai 1 Triliun*.
- Perkasa, A., 2018. *PNS dan Guru Dilaporkan Terbanyak Sebar Hoax di Medsos*.
- Sauri, S., & Herlan, F., 2010. *Meretas Pendidikan Nilai*. Bandung: Arfino Raya.

- Sereliciouz., 2022. *TPACK: Pengertian, Komponen, Unsur Lengkap dengan Contoh*.
- Setyaningsih, R., 2017. Model Literasi Berbasis Kearifan Lokal pada Masyarakat Kampung Dongkelan Kauman Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Komuniti*, 9(2), pp.118-125.
- Siyamitri, P., 2015. Literasi Media Internet pada Kalangan Guru Sekolah Menengah Kejuruan di Kota Medan. *Jurnal Simbolika*, 1(2), 161-175.
- Tamburaka, A., 2013. *Literasi Media: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa*. Jakarta: Rajawali Press.
- Wartomo., 2016. Peran Guru dalam Pembelajaran Era Digital. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII*, pp.265-275.

BAB IV. PERSEPSI GURU TERHADAP PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DENGAN PROTOKOL KESEHATAN

**Wahyu Ragil Kurniawan¹, Mugiy Hartono², Dwi Gansar Santi
Wijayanti³**

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Jasmani, FIK, Universitas Negeri
Semarang

wahyuragil@mail.unnes.ac.id; mugiyohartono@mail.unnes.ac.id;
dwigansarsanti@mail.unnes.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.1529/kp.v1i5.131>

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk membantu guru menentukan aktivitas yang tepat dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan protokol kesehatan. Tujuan penelitian ini mengetahui persepsi guru pendidikan jasmani dalam menghadapi sistem pembelajaran offline di era pasca pandemi covid-19. Metode berupa studi kasus dengan penelitian kualitatif deskriptif. Pertanyaan pokok penelitian ini; Bagaimana persepsi guru Penjasorkes saat diminta mengajar secara offline dengan protokol kesehatan? ; Bagaimana pengalaman guru Penjasorkes saat beralih dari pembelajaran online ke offline dengan penerapan protokol kesehatan? Dan; Apakah cara pandang guru penjas berubah setelah pembelajaran offline dengan penerapan protokol kesehatan?. Teknik analisis data : reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil Lima poin pokok dari analisis data: (a) Terbatasnya ruang untuk kegiatan siswa (b) Tantangan pembelajaran dengan penerapan protokol kesehatan; (c) Kreativitas guru dalam mengolah pembelajaran dengan protokol kesehatan; (d) Siswa antusias setelah lama belajar daring; (e) Ketersediaan fasilitas penunjang protokol kesehatan di sekolah.

Kata kunci : Persepsi; Guru,Pendidikn Jasmani

PENDAHULUAN

Lingkungan baru sebagai wujud konsekuensi lolos dari pandemi covid-19 harus terbentuk dan dijalankan, dengan beberapa hal seperti pengaruh terhadap kesehatan mental, fisik, dan sosial pelajar untuk membantu menngantikan kerugian yang ditimbulkan oleh pandemi masa lalu, dan untuk mempersiapkan diri dengan lebih baik menghadapi situasi masa depan. Terutama di dunia pendidikan akan sangat terasa perbedaannya (Hoofman & Secord, 2021).

Pelaksanaan proses pembelajaran daring selama pandemi Covid-19, memunculkan persepsi guru tentang penerapan sistem model pembelajaran. Pada dasarnya setiap model pembelajaran akan dapat memberikan kepercayaan kepada siswa untuk melatih dirinya dalam mengembangkan bakatnya (Bahri & Arafah, 2021). Namun tantangan pembelajaran daring bagi seorang pendidik diantaranya kurang atau belum menguasai teknologi secara baik, mencari dan menyiapkan berbagai materi yang akan diberikan agar tidak monoton tetapi bisa menciptakan pembelajaran yang inovatif sehingga bisa dipahami oleh peserta didik (Purnama, 2020).

Selama pandemi COVID-19 di seluruh dunia, banyak negara telah menerapkan teknik pembelajaran virtual di sekolah. Beberapa institusi di Indonesia memilih platform pembelajaran virtual, sementara yang lain tidak dapat memulai kegiatan pengajaran online mereka, terutama di daerah terpencil (Saha *et al.*, 2022). Dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), lingkungan pembelajaran online telah ada diperkenalkan di banyak negara untuk memberi kesempatan belajar yang lebih luas dan lebih fleksibel (Li *et al.*, 2022). Sayangnya, pada penelitian-penelitian sebelumnya, ditemukan banyak lembaga pendidikan yang dilaporkan belum dilengkapi dengan teknologi untuk mode pengajaran daring, dan hal ini menyebabkan terjadinya penurunan pembelajaran (Abid *et al.*, 2021). Peran instruktur dalam mengadaptasi konten untuk

pembelajaran daring menjadi penting, dan peluang keberhasilannya tinggi ketika instruktur terbiasa dengan pengajaran tatap muka (Adnan, 2020)

Inilah warna dari sistem pembelajaran di era new normal. Era new normal memaksa kita untuk terus beradaptasi dengan menerapkan protokol kesehatan 3M (mencuci tangan, memakai masker, dan menjaga jarak) yang akan menjadi kebiasaan baru dalam kehidupan manusia. Bidang pendidikan yang selama ini terkesan mati, mulai hidup kembali dengan mengindahkan beberapa aturan dari pemerintah salah satunya dengan tetap mematuhi protokol kesehatan (Diana & Rofiki, 2020). Menyangkut dunia pendidikan, dimana anak-anak libur lebih lama dari biasanya, bahkan berdasarkan kaca mata yang dilihat sekarang, kebosanan dan kejenuhan mulai menghias diri seperti dalih yang merindukan, guru, teman sebayanya, pelajaran disekolah dan aktivitas yang biasanya dijalani (Samarenna, 2020).

Prinsip dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di era new normal salah satunya jangan lengah terhadap penerapan protokol kesehatan. Namun demikian perlu diingat bahwa, pembelajaran yang baik adalah berorientasi pada siswa salah satunya dapat dilakukan dengan membangun sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa memiliki kemampuan untuk belajar lebih menarik, interaktif, dan bervariasi. Namun ini tidak dapat maksimal dilakukan dalam pembelajaran (Kurniawan *et al.*, 2021)

Guru sebagai garda terdepan dalam memastikan berlangsungnya proses pembelajaran bagi anak didik memiliki pandangan berbeda mengenai penerapan kebijakan social distancing di era new normal (Sit & Assingkily, 2020). Aktivitas pembelajaran yang dulu normal, kemudian mati karena adanya pandemi Covid-19, sekarang perlahan mulai pulih kembali dengan penerapan protokol kesehatan. Tentu akan banyak kendala yang dihadapi oleh guru sebagai creator di lapangan, salah satunya adalah guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes). Mengingat bahwa salah satu mata pelajaran favorit siswa sekolah dasar adalah penjasorkes, dimana mereka bisa

menghilangkan rasa jenuh, belajar melalui permainan yang seru dan menyenangkan.

Berdasarkan teori pembelajaran transformatif, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengalaman dan persepsi guru penjasorkes tentang pembelajaran tatap muka pascapandemi COVID-19 dengan menerapkan protokol kesehatan seperti mencuci tangan, memakai masker, dan menjaga jarak. .

PERMASALAHAN

Problem utama yang dihadapi sehingga muncul gagasan untuk melakukan penelitian ini adalah bagaimana persepsi dan juga tanggapan para guru pendidikan jasmani ketika mereka dihadapkan dengan aturan membelajarkan pendidikan jasmani dengan menerapkan protokol kesehatan?

Penelitian ini penting dilakukan, untuk memberikan gambaran situasi respon dari para guru pendidikan jasmani, dan memberikan warning atau pengingat bahwa apa yang harus dilakukan untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani dengan penerapan protokol kesehatan.

New Normal

Istilah 'new normal' pertama kali muncul pada tahun 2008, saat krisis keuangan yang menunjukkan keadaan ekonomi, budaya dan transformasi sosial yang menyebabkan kerawanan dan keresahan sosial, berdampak pada persepsi kolektif dan gaya hidup individu. Istilah ini telah digunakan lagi selama pandemi COVID-19 untuk menunjukkan bagaimana istilah ini telah berubah menjadi aspek penting dalam kehidupan manusia (Corpuz, 2021).

New Normal semakin cepat menyebar dengan dibarengi percepatan tentang pemanfaatan segala bentuk teknologi sebagai wujud penyesuaian di era baru pasca pandemi dan dalam pendidikan tampaknya bergerak cepat dalam menyesuaikan kebutuhan dalam pemenuhan arah pengajaran dan pembelajaran yang didominasi dengan penggunaan teknologi (John D. Culala, 2022).

Tiongkok berhasil keluar dari gelombang pertama pandemi COVID-19 dan aktivitas sosial secara bertahap dimulai kembali pada awal April 2020. Beberapa negara di dunia, menerapkan praktik pencegahan infeksi yang berkelanjutan sebagai bagian dari gaya hidup “new normal ” telah didorong untuk meminimalkan transmisi dan mencegah gelombang kedua.

Menjaga jarak fisik dan sosial, mengenakan masker pelindung wajah, menjalani pemeriksaan suhu, menanyakan riwayat perjalanan orang baru – baru ini, menuliskan nama dan nomor identifikasi seseorang dan memindai Quick Kode respons (QR) adalah salah satu strategi dan praktik diterapkan untuk pemulihan pasca-COVID-19 (Lin *et al.*, 2021). Adaptasi kebiasaan baru (new normal) merupakan sebuah konsep yang diterapkan agar manusia masih bisa menjalankan aktivitasnya tanpa harus mengorbankan keselamatan dan kesehatannya.

Salah satu konsep yang diterapkan dalam bidang pendidikan adalah dengan penerapan pembelajaran daring yang diadopsi oleh seluruh jenjang dan jenis pendidikan di seluruh dunia. Pembelajaran daring dianggap memberikan solusi agar proses pembelajaran masih tetap bisa dilakukan ditengah pandemic covid-19 (Hidayat *et al.*, 2020). Pendidikan jarak jauh yang dilakukan pada masa pandemi ini awalnya membuat khawatir para guru.

Beberapa masalah telah terjadi dalam proses mengikuti pembelajaran dalam situasi yang dialami untuk pertama kalinya . Sumber masalah ini adalah kenyataan bahwa situasi seperti itu belum pernah dialami sebelumnya (KIZILKAYA NAMLI & YÜCEKAYA, 2021). Situasi ini telah membawa guru pendidikan jasmani yang belum pmemiliki pengalaman pendidikan jarak jauh sebelumnya ke dalam ketidakjelasan. Pembelajaran kini dilakukan didepan kamera. Siswa dan guru menjumpai kebuntuan besar. Untuk itu, guru pendidikan jasmani yang merupakan mata kuliah praktik dianggap mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan sistem yang dijalankan dimasa saat dan setelah pandemi (Telli-Yamamoto & Altun, 2020).

Ketika dampak COVID-19 merambah dunia pendidikan, segala jenis kegiatan pembelajaran dan penilaian mengalami problem tersendiri. Sulit untuk mengabaikan tingkat kompetensi guru atau pengajar dalam merancang dan menyampaikan kurikulum yang lebih tepat dan aplikatif untuk situasi tersebut (Munday, 2021). Pembelajaran online pada era “new normal” tentunya berbeda dengan “normal” dalam pembelajaran daring. Sebelum wabah, pembelajaran online dapat dirancang dalam bentuk yang mengintegrasikan penggunaan teknologi digital dengan aktivitas tatap muka (Lee & Dashew, n.d.). Pendidikan merupakan salah satu bidang yang paling terkena dampak langsung dari pandemi. Langkah-langkah baru ditentukan sesuai dengan kecepatan perkembangan Covid-19. Tetapi masih sangat terbatas dijumpai penelitian yang berhubungan dengan sistem sebutan new normal (Guzelci *et al.*, 2020).

Pembukaan kembali sekolah setelah masa lockdown, akan diperkirakan mengarah pada peningkatan jumlah kasus COVID-19 dibandingkan dengan situasi lockdown yang sebelumnya diterapkan. Bahkan terindikasi perlu adanya pencegahan khusus jika sekolah kembali dibuka karena kontak fisik semua warga akan menjadi semakin lebih rentan untuk tertular virus Covid-19 (di Domenico *et al.*, 2021). Permasalahan ini mengharuskan guru untuk bekerja lebih keras memikirkan bagaimana model yang tepat untuk digunakan. Sehingga sistem online dipilih untuk membantu mereka merancang pembelajaran, pekerjaan rumah, tugas, dan penilaian yang sesuai. Banyak guru kemudian merasakan pentingnya pemanfaatan teknologi di situasi seperti ini, dan tidak banyak yang merasa kesusahan dalam upaya penyesuaiannya (Winter *et al.*, 2021).

Sekolah dengan sistem daring menjadi kebutuhan krusial dalam situasi pandemi Covid-19. Media online seketika menjadi trending dan erambah ke dalam praktik kegiatan sekolah. Konsekuensi yang harus diambil oleh sekolah ketika menciptakan sekolah daring adalah dengan meningkatkan sarana dan prasarana untuk mendukung kegiatan sekolah daring dalam situasi new normal, seperti menciptakan lingkungan dengan segala sesuatu

dukungannya yang memenuhi dan mematuhi protokol kesehatan seperti menyediakan tempat cuci tangan dan menyediakan hand sanitizer di setiap sudut sekolah, bahkan sampai dengan pengecekan suhu tubuh sebelum memasuki area sekolah, tentu tidak kalah pentingnya adalah peringatan untuk mewajibkan penggunaan masker dan menjaga jarak di sekolah perlu disiapkan (Liarsari, 2021)

China telah berhasil keluar dari gelombang pertama pandemi COVID-19, dan aktivitas sosial secara bertahap dimulai kembali pada awal April 2020. Beberapa negara di seluruh dunia, mengadopsi praktik pencegahan infeksi berkelanjutan sebagai bagian dari gaya hidup “normal baru” mereka telah didorong untuk meminimalkan penularan dan mencegah gelombang infeksi. Kedua. Menjaga jarak fisik dan sosial, memakai masker, menjalani pemeriksaan suhu, menanyakan riwayat perjalanan terakhir orang, menuliskan nama dan nomor identitas seseorang, dan memindai Quick Response Code (QR) adalah beberapa strategi dan praktik yang diterapkan untuk pemulihan pasca-COVID (Liu *et al.*, 2020).

Adaptasi kebiasaan baru (new normal) merupakan konsep yang diterapkan agar manusia tetap dapat melakukan aktivitasnya tanpa harus mengorbankan keselamatan dan kesehatannya. Salah satu konsep yang diterapkan dalam bidang pendidikan adalah penerapan pembelajaran online yang diadopsi oleh semua jenjang dan jenis pendidikan di seluruh dunia. Pembelajaran daring dinilai dapat memberikan solusi agar proses pembelajaran tetap dapat dilaksanakan di tengah pandemi COVID-19 (Hidayat *et al.*, 2020) Dampaknya adalah akan ada paradigma proses pembelajaran baru di sekolah yang akan merubah kebijakan, peraturan, dan platform pembelajaran sebagai solusi dari masalah di era new normal bahkan pasca pandemi ini.

Guru akan dipusingkan karena tidak hanya menyiapkan materi pembelajaran, tetapi juga mendorong siswa untuk menerapkan pembelajaran dengan konsep baru di new normal. Sistem pembelajaran mandiri yang lebih fleksibel karena dapat dilakukan dimana saja. Pembelajaran tetap mengacu pada kesiapan

dan karakteristik siswa sehingga dapat terlaksana dengan baik dengan mendapatkan respon baik dari siswa yang berpartisipasi aktif.

Pendidikan Jasmani Selama dan Pasca Pandemi

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang penting di setiap tingkat pendidikan di Indonesia. Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan yang memiliki tujuan yang sama dengan pendidikan pada umumnya dimana itu melalui aktivitas fisik yang dilakukan secara sadar dan sistematis. Adanya pendidikan jasmani dapat menjadikan peserta didik tumbuh dan berkembang secara baik dari segi mental, sosial dan emosional sehingga dapat berjalan secara seimbang, serta dapat berperilaku hidup bersih dan sehat dalam kehidupan sehari-hari (Septian & Sukarmin, 2021).

Di Indonesia, pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang diberikan pada setiap jenjang pendidikan, dengan tujuan agar peserta didik memperoleh berbagai keterampilan gerak, pengetahuan tentang konsep kesehatan jasmani dan juga berbagai sikap sosial. Mata kuliah ini memiliki tujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan aspek pengetahuan, sikap dan gerakan (Hambali *et al.*, 2021).

Pendidikan jasmani merupakan konteks penting dalam memajukan aktivitas jasmani dan meningkatkan motivasi belajar di kalangan generasi muda. Pada dasarnya pembelajaran pendidikan jasmani lahir untuk membantu mewujudkan tujuan pendidikan, karena dapat mengembangkan semua aspek yang dimiliki siswa, memiliki, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik (Castelli *et al.*, 2015). Pendidikan jasmani sangat erat kaitannya dengan aktivitas fisik, dimana aktivitas fisik yang dilakukan secara rutin memberikan dampak yang luar biasa bagi kesehatan. Apalagi di masa pandemi COVID-19, banyak orang terinfeksi melalui saluran pernapasan mereka karena patogen. Di sinilah aktivitas fisik dapat 5 ditingkatkan. Meskipun ada pernyataan bahwa selama pandemi COVID-19, aktivitas fisik dan olahraga dapat memainkan peran positif dan negatif dalam individu kesehatan (Maugeri *et al.*,

2020) . Situasi ini telah mempengaruhi masyarakat di berbagai tingkatan, termasuk dalam ranah pendidikan. Sehingga keputusan sebagian besar pemerintah telah menghentikan aktivitas tatap muka dan menggantinya dengan aktivitas online, namun banyak guru yang mengalami kesulitan dalam pengelolaan sistem teknologi pertemuan secara online tersebut (Talaghir *et al.*, 2021)

Namun kini, khususnya di Indonesia, proses pembelajaran di sekolah telah terhenti sama sekali. Hal ini disebabkan oleh kasus penyebaran virus COVID-19. Selama pandemi ini, beberapa kegiatan terpaksa ditutup secara global, termasuk kegiatan pendidikan, dan ini merupakan respon krisis yang luar biasa terhadap proses pembelajaran yang berpindah ke pembelajaran online yang berfungsi sebagai platform pendidikan (Adedoyin & Soykan, 2020).

Guru juga harus memiliki kompetensi sebagai agen pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah serta usia dini pendidikan anak, meliputi a) kompetensi pedagogik, b) kompetensi kepribadian, c) kompetensi profesional, dan d) kompetensi sosial (Damrah *et al.*, 2021).

Dunia pendidikan mempertimbangkan cara terbaik untuk memulihkan dan membangun kembali setelah lockdown, sangat penting untuk menjadikan pendidikan jasmani saat ini bisa diterima oleh peserta didik, karena selama ini masih susah dalam membaisakan anak bisa hidups ehat hanya melalui pendidikan jasmani, apalagi situasi saat ini sesuai yaitu situasi pasca pandemi (Blain *et al.*, 2022)

Pembelajaran online adalah penggunaan internet dan beberapa teknologi penting lainnya dalam mengembangkan materi untuk tujuan pendidikan, penyampaian instruksional dan program manajemen. Inilah yang membuat proses pembelajaran pendidikan jasmani sedikit kurang efektif, terutama proses pembelajaran yang hampir semua dilakukan dalam praktik (Firman & Rahayu, 2020). Pendidikan bersifat dinamis, oleh karena itu guru pendidikan jasmani harus siap untuk selalu meningkatkan kemampuannya keterampilan pedagogis dalam banyak situasi, terutama pada periode pasca pandemi. Di Indonesia, guru harus

mempersiapkan diri untuk menyampaikan transisi belajar mengajar di era tahun ajaran baru dalam situasi pasca pandemi (Soesanto & Dirgantoro, 2021)

METODE

Penelitian dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada guru pendidikan jasmani di beberapa kota/kabupaten di wilayah Jawa Tengah. Peserta terdiri dari 15 guru perempuan dan 15 guru laki-laki yang semuanya telah bersertifikat mengajar. Tahun pengalaman mengajar berkisar antara 5 sampai 25 tahun. Semua peserta mengajar di sekolah dasar. Setelah mendapatkan izin dari dinas pendidikan setempat, penelitian dilakukan dengan mengirimkan daftar pertanyaan melalui email kepada para guru peserta melalui tim peneliti yang terlibat di beberapa daerah di Jawa Tengah. Selain email, komunikasi melalui media sosial WhatsApp juga dilakukan oleh tim peneliti bersama para peserta (Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar). Sebanyak 30 guru yang telah melaksanakan pelajaran penjas secara offline kembali, dengan menerapkan protokol kesehatan seperti cuci tangan, pakai masker, dan jaga jarak. Analisis data dilakukan dengan cara mereduksi data, kemudian menyajikan data, dan menarik kesimpulan.

PEMBAHASAN

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang sejenis sebagai contoh untuk penelitian yang akan dilakukan nantinya. Serta menjadi acuan dan perbandingan dalam melakukan penelitian berikutnya, yaitu diantaranya;

a) *“Preservice teachers’ perceptions of learning environments before and after pandemic-related course disruption”*: Tahun 2021 oleh Christopher S. Long: Penelitian ini dilakukan untuk mencari tahu persepsi dari para calon guru mengenai lingkungan belajar sebelum dan setelah pandemi. Dilakukan dengan metode campuran menggunakan metode What Is Happening In This Class? (WIHIC) kuesioner dan analisis evaluasi digunakan untuk mengeksplorasi perubahan persepsi siswa tentang lingkungan

belajar dari sebelum hingga setelah beralih ke pembelajaran jarak jauh karena pandemi. Siswa merasakan penurunan yang signifikan secara statistik dalam kekompakan siswa, dukungan guru, keterlibatan, orientasi pada tugas, dengan penurunan terbesar 0,56 standar deviasi terjadi untuk kekompakan siswa. Saran dari penelitian ini adalah menemukan cara untuk mengurangi penurunan di masa depan (Long *et al.*, 2021)

b) *“Persepsi Guru tentang Social Distancing pada Pendidikan AUD Era New Normal”*: Tahun 2021 oleh Masganti Sit: Social Distancing dan pembelajaran jarak jauh menjadi hal familiar sejak pandemi covid-19. Penelitian ini bertujuan menganalisa persepsi guru tentang social distancing dan pola pembelajaran yang diterapkan pada PAUD era new normal di RA/TK Kab. Aceh Tenggara. Berdasarkan penelitian ini, ditemukan bahwa guru memandang social distancing adalah pembatasan jarak sosial sementara karena pandemi, untuk itu pendidikan pada AUD di RA/TK Kab. Aceh Tenggara mengalami 3 kali transisi pola, mulai dari via WhatsApp Group (WAG), belajar kunjungan dan sistem bergilir; dan platform social distancing pada PAUD di era new normal meliputi aspek pembelajaran, penugasan dan penilaian (Sit & Assingily, 2020).

c) *“Physical education teachers’ online teaching experiences and perceptions during the COVID-19 pandemic”*: Tahun 2021 oleh MINHYUN KIM: Tujuan penelitian ini dilakukan adalah berdasarkan teori pembelajaran transformatif, peneliti memeriksa persepsi dan pengalaman guru pendidikan jasmani mengajar online selama pandemi COVID-19. Hasilnya adalah Tema-tema berikut muncul dari analisis: (a) Tidak bersemangat tentang pengajaran online: Kurangnya teknologi pengetahuan; (b) Manfaat dan tantangan pengajaran online; (c) Tujuan utama: melakukan aktivitas fisik; (d) pendidikan jasmani tidak dihargai dan; (e) Kerinduan akan pendidikan jasmani tatap muka. Kesimpulannya temuan penelitian saat ini menunjukkan bahwa peserta menyatakan persepsi yang tidak menguntungkan tentang pembelajaran online di masa pandemi COVID-19. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa semua peserta berharap untuk mengajar pendidikan jasmani tatap muka karena mereka

merindukan hubungan langsung dan interaksi dengan siswanya (Kim *et al.*, 2021)

d) *“Tantangan Dan Peluang Pendidikan Tinggi Dalam Masa Dan Pasca Pandemi Covid-19”*: Tahun 2020 oleh Budi Indrawati: Pembelajaran berubah dengan sistem perkuliahan jarak jauh secara online, belajar dan bekerja dari rumah work from home dan social distancing serta physical distancing. Hal ini berdampak kepada timbulnya perubahan pada pelaksanaan kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu kegiatan belajar mengajar, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, sehingga terjadi perubahan dalam metode pelaksanaannya. Kondisi adanya pandemik covid-19 inilah yang menimbulkan tantangan hambatan untuk diselesaikan dan peluang kesempatan untuk dimanfaatkan oleh pendidikan tinggi (Indrawati, 2020).

e) *Education in the Post-Pandemic Era: Indigenous Children and Youth* : Tahun 2020. Situasi pembelajaran di kelas sangat mengalami perubahan. Semua bidang pendidikan dituntut untuk siap menghadapi perubahan, khususnya para guru yang terjun langsung dilapangan. (Cherubini, 2020)

f) *Education Post Covid-19 Pandemic: Teachers and Learners Construction*: Tahun 2021: Hasil penelitian ini dijelaskan bahwa guru kekurangan teknologi dan lebih memilih untuk menerapkan blended learning. Sedangkan beberapa komentar dari siswa elearning dianggap belum sepenuhnya mengakomodir beberapa nilai pendidikan namun blended learning merupakan model pembelajaran yang cocok untuk pendidikan masa depan. Dan penelitian ini merekomendasikan untuk mengidentifikasi model blended learning yang cocok untuk keberlanjutan pendidikan masa depan (el Rizaq, 2021)

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut diatas, peneliti ingin mencari tahu bagaimana persepsi guru pendidikan jasmani setelah sekolah kembali luring, dengan harus memberlakukan pendidikan jasmani dengan menerapkan 3M. Dimana beberapa hasil penelitian terdahulu mengatakan bahwa pembelajaran daring dirasa kurang efektif khususnya untuk mata pelajaran praktik. Setelah saat ini

kembali dihadapkan dengan sistem luring, bagaimana respon dan persepsi para guru pendidikan jasmani dengan keadaan tersebut?

Hasil respon mengenai persepsi para guru telah direduksi menjadi Lima tema dari analisis data diantaranya; (a) Terbatasnya ruang gerak untuk siswa; (b) Tantangan pembelajaran tatap muka dengan penerapan protokol kesehatan; (c) Kreativitas guru dalam mengolah model pembelajaran dengan protokol kesehatan; (d) Siswa yang antusias kembali setelah lama belajar daring; (e) Ketersediaan fasilitas penunjang protokol kesehatan di sekolah.

Terbatasnya Ruang Gerak Untuk Siswa

Setelah beberapa tahun mengikuti peraturan pemerintah tentang pembelajaran online dengan segala keterbatasannya, sekolah-sekolah perlahan mulai dibuka kembali untuk memberikan pembelajaran offline. Namun, hal ini menjadi polemik baru bagi guru pendidikan jasmani. salah satunya adalah Siska. Dia menyampaikan, “Saya senang bisa berkumpul kembali dengan murid-murid saya, dan bermain dengan mereka lagi di pendidikan jasmani.

Namun ada yang janggal yang saya rasakan saat ini, dengan penerapan protokol kesehatan salah satunya *social distancing*. Saya merasa kesulitan dengan semangat siswa untuk bermain, maka saya harus menyesuaikan semua posisi dan kondisi agar saya selalu menjaga jarak antar siswa. Saya melihat pergerakan aktivitas mahasiswa tidak nyaman dan natural”. Supriyanto juga berbagi, “setiap kali siswa bermain dalam konsep permainan yang saya buat, anak-anak takut melanggar aturan untuk mematuhi protokol kesehatan. mengakibatkan anak tidak percaya diri saat berlatih atau belajar melalui permainan bersama temannya”. Agus juga mengatakan, “Beberapa siswa saya mengeluh tentang kegiatan yang saya berikan kepada mereka dengan fokus terutama menjaga jarak, dan tidak saling menyentuh. kemudian memakai masker juga mengganggu mereka karena membuat mereka kesulitan bernafas saat bermain dengan intensitas tinggi”. Meskipun seluruh peserta merupakan guru penjas bersertifikat, beberapa pengalaman dan persepsi mengenai pembelajaran penjas secara offline dengan

protokol kesehatan menjaga jarak dan penggunaan masker diduga menjadi penyebab kendala berupa keterbatasan ruang belajar bagi siswa.

Beberapa guru pendidikan jasmani sekolah dasar menyampaikan bahwa performa siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran sangat berbeda, ada ketidakluluasaan yang terlihat dari performa siswa, baik dari tingkat keterampilannya, bahkan secara sikap terhadap aktivitas yang diberikan. Tentu ini menjadi satu temuan bagi para pendidik di tingkat sekolah dasar khususnya bahwa keleluasaan anak dalam mengikuti segala bentuk aktivitas pendidikan jasmani di sekolah sangat penting untuk diperhatikan.

Hasil penelitian juga muncul dari komengtar siswa tentang perasaan takut, yang bersumber dari pesan yang diberikan oleh orangtuanya di rumah, sehingga ini mengganggu tingkat kedekatannya dengan teman temannya di sekolah, karena dalam situasi ini, orangtua memberikan pesan agar menjaga jarak, dan tidak boleh melakukan kontak fisik. Padahal dalam pendidikan jasmani yang sifatnya praktik, maka sangat rentan anak untuk saling bersentuhan. Inilah yang menjadi penyebab semakin kecilnya ruang siswa dalam belajar pendidikan jasmani di sekolah.

Tantangan Pembelajaran Tatap Muka dengan Penerapan Protokol Kesehatan

Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani tatap muka di era new normal membutuhkan pengawasan yang ketat dan ketegasan selama pembelajaran agar peserta didik mengikuti perilaku sesuai protokol kesehatan. Dalam RPP Pendidikan Jasmani fokus tindakannya adalah pencegahan, dengan penerapan protokol kesehatan langkah-langkah yang tegas dalam upaya agar tidak menjadi klaster penyebaran COVID-19. Penyesuaian prinsip kebijakan pendidikan di masa pandemi Covid-19 yaitu kesehatan dan keselamatan peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, keluarga dan masyarakat menjadi prioritas utama.

Beberapa guru berbagi keuntungan belajar tatap muka dengan protokol kesehatan. Salah satunya adalah Dina, katanya: "Saya merasa ada aturan baru yang membantu saya dalam

mengajar, dan memberikan aturan bagi siswa untuk tetap berada di jalan yang benar”.

Seluruh peserta menyampaikan beberapa manfaat pembelajaran tatap muka dengan protokol kesehatan. Ditemukan beberapa siswa yang kurang memiliki kesadaran untuk menerapkan protokol kesehatan menjadi lebih terbiasa untuk menerapkannya. Sigit menjelaskan, “Manfaat yang saya temukan adalah anak-anak yang masih mengabaikan protokol kesehatan sedikit lebih memperhatikan dan membiasakan diri.” Maryanto juga menjelaskan: “Waktu yang relatif singkat membuat kesempatan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran sangat dimanfaatkan oleh siswa, sehingga anak saya sangat serius dalam mengikuti pembelajaran”. Namun, sebagian besar peserta juga mengungkapkan keprihatinan atas tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran tatap muka dengan protokol kesehatan seperti mencuci tangan, memakai masker, dan menjaga jarak.

Sutarman mengatakan, “Saya telah melakukan beberapa penyesuaian pada model pembelajaran pendidikan jasmani, tetapi pengalaman dan kepercayaan diri saya pada awalnya sangat kurang untuk mendaftar ulang tetapi dengan prosedur yang berbeda. Saya tidak tahu bagaimana caranya dengan menerapkan protokol kesehatan”. Desy juga berkomentar, “Tantangan saya adalah menjaga anak-anak saya dari tertular COVID-19, tetapi juga tidak terhambat oleh aktivitas bermain mereka dalam belajar pendidikan jasmani dengan saya”. Selain itu, beberapa peserta menjelaskan bahwa pelajaran mereka diarahkan pada kegiatan yang memang membutuhkan sedikit gerakan, perpindahan tempat, peralatan dan ruang.

Pada dasarnya situasi seperti ini akan memunculkan beberapa permasalahan diantaranya guru dituntut untuk mencapai tujuan pembelajaran, tetapi mereka harus tetap melaksanakan protokol kesehatan. Saat penelitian ini dilakukan, beberapa guru memebrikan respon kesulitan dalam menerapkan protokol kesehatan, khususnya dijenjang sekolah dasar. Bagaimana menyediakan, memberi contoh, dan mengajak untuk

melakukan protokol kesehatan adalah hal yang menjadi tantangan berat bagi guru pendidikan jasmani.

Kreativitas Guru dalam Mengolah Model Pembelajaran dengan Protokol Kesehatan

Guru pendidikan jasmani selalu dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mengkonsepkan pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa di sekolah. Hal inilah yang menjadi tema baru yang muncul dalam hasil penelitian ini, tentang bagaimana kreativitas seorang guru pendidikan jasmani diuji kembali dengan dihadapkan pada pemberian kegiatan belajar kepada anak, memperhatikan dan menerapkan cuci tangan, memakai masker, dan jarak sosial, dalam situasi pembelajaran pendidikan jasmani.

Riska menuturkan, “Situasi ini menjadi pengalaman baru bagi saya dalam merancang pembelajaran yang menarik, menyenangkan, namun juga dengan unsur penerapan protokol kesehatan di dalamnya. Awalnya sulit, tetapi tuntutan situasi mengharuskan ini dilakukan”.

Indriyani juga berbagi pengalamannya, “Persepsi saya pertama kali diminta mengajar pendidikan jasmani tatap muka dengan protokol kesehatan, pertama kali terlintas di benak saya, ini akan sulit. dan terbukti, saya memang harus memperhatikan dan melihat setiap aktivitas anak-anak saya di lapangan dan memastikan mereka aman dan mematuhi protokol kesehatan. Menurut saya, ini memberi kesan bahwa saya perlu meningkatkan kreativitas saya”.

Lebih dari separuh peserta menyatakan hal yang sama terkait kreativitasnya sebagai guru penjasorkes dalam merancang suatu kegiatan gerak di lapangan yang perlu ditingkatkan, karena ada faktor protokol kesehatan yang perlu diperhatikan dan ini akan menjadi masalah bagi beberapa guru di luar sana. Pendidikan jasmani identik dengan beragam aktivitas yang cenderung mengarah dalam bentuk permainan. Karena dengan bermain anak bisa memahami secara langsung dengan keterampilan yang mereka tunjukkan. Apalagi dalam tataran jenjang sekolah dasar,

karakteristik siswanya adalah masanya mereka bermain. Maka dari itu, jika diberlakukan kembali sistem belajar luring dengan menerapkan protokol kesehatan dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, ini akan sangat sulit. Karena, dalam sebuah aktivitas permainan pasti akan memunculkan kontak fisik yang intens, dan ini justru menjadi satu hal yang harus di cegah oleh para guru pendidikan jasmani. Dilema dirasakan para guru, disatu sisi mereka harus membuat anak anaknya aktif, namun dengan memperhatikan protkol kesehatan dimana sebenarnya itu justru akan menghambat aktivitas siswa di sekolah. Keterampiln guru pendidikan jasmani dalam mengkonsep dan mendesain permainan yang menarik untuk kelas, sangat diuji dalam situasi baru seperti ini.

Siswa yang Antusias Kembali Setelah Lama Belajar Online

Semua orang tahu bahwa pendidikan jasmani adalah salah satu mata pelajaran yang paling disukai di kalangan anak-anak sekolah dasar. kesempatan belajar sambil bermain, sangat terbuka lebar dalam mata pelajaran tersebut. Kesempatan untuk kembali belajar tatap muka disambut baik oleh seluruh siswa, meskipun di satu sisi orang tua mereka masih sedikit ragu dengan keputusan ini. Namun, antusiasme siswa sangat tinggi dalam menyambut kegiatan pembelajaran penjasorkes yang sudah diperbolehkan kembali tatap muka langsung dengan memperhatikan dan menerapkan protokol kesehatan.

Vavian, salah satu peserta yang mengajar pendidikan jasmani di sekolah dasar negeri, mengatakan respon dan antusiasme siswa untuk mengikuti pembelajaran tatap muka sangat tinggi. "Saya kaget ketika pertemuan pertama kami diadakan, anak-anak sangat bersemangat, meskipun kami selalu mengingatkan mereka untuk selalu memakai masker, mencuci tangan, dan menjaga jarak. Salah satu siswa saya bahkan langsung bertanya "ada apa kita?" bermain hari ini?". Di sini saya berpikir keras tentang bagaimana menyambut tanggapan mereka, yang seolah-olah tidak ada yang terjadi sebelumnya.

Sedikit berbeda dengan Vavian, Sintya menceritakan bahwa ia menemukan pemandangan berbeda di kelasnya. Dia berkata: Selama minggu pertama pertemuan tatap muka kami, saya melihat sesuatu yang aneh tentang penampilan anak-anak saya, saya merasa aneh melihat mereka melakukan aktivitas mereka mengenakan masker, dari situ saya mulai berpikir perlu ada penyesuaian atau bahkan perubahan strategi untuk mengatasi masalah ini. Kembalinya sistem pembelajaran offline memang membuat siswa kembali antusias dan bersemangat, namun ini menjadi kendala dan tantangan bagi guru khususnya dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, dimana mereka harus berpikir keras untuk tetap memfasilitasi semangat antusiasme siswa dengan pendidikan jasmani yang dilakukan secara luring kembali.

Ketersediaan Sarana Penunjang Protokol Kesehatan di Sekolah

Tuntutan penerapan protokol kesehatan di era new normal saat ini akan mempengaruhi kesiapan penyelenggara pendidikan di semua jenjang, termasuk sekolah dasar. Dukungan fasilitas cuci tangan, masker cadangan, hingga garis pemisah rambu-rambu agar sekolah selalu ingat untuk menjaga jarak perlu diperhatikan oleh pihak sekolah.

Tema ini muncul dari beberapa komentar dari para guru, salah satunya Rafika yang mengatakan, “Kegiatan pendidikan jasmani di sekolah saya dilaksanakan di halaman sekolah, dengan aturan baru protokol kesehatan yang salah satu komponennya adalah cuci tangan. Sedangkan yang terjadi di sekolah saya fasilitas ini belum sepenuhnya terpenuhi. Jadi saya kesulitan menyuruh anak saya cuci tangan karena tempat yang terbatas”. Keberadaan tempat cuci tangan menjadi faktor yang patut mendapat perhatian, ketika kegiatan pembelajaran berada di lapangan di luar sekolah. Ini yang menjadi masalah bagi guru untuk memastikan anak-anaknya tidak saling berkelahi saat diminta cuci tangan.

Kebersihan dalam hal ini tidak hanya kebersihan siswa dan guru, tetapi sarana prasarana pendidikan jasmani juga perlu dipastikan bersih. Suryanto menyampaikan pengalamannya di 12 lapangan, Beliau mengatakan, “Saat tatap muka dilanjutkan

kembali, permasalahan saya di lapangan adalah keberadaan dan kondisi alat pendidikan jasmani yang sudah rusak karena lama tidak digunakan. , hal ini menjadi kendala sekaligus ancaman bagi kesehatan dan kenyamanan siswa saat menggunakannya.

Tentu ini menjadi masalah yang harus dipecahkan, misalnya dengan memperbaiki sarana dan prasarana kegiatan pendidikan jasmani". Istilah 'normal baru' pertama kali muncul ketika krisis keuangan menunjukkan keadaan transformasi ekonomi, budaya dan sosial yang menyebabkan ketidakamanan dan keresahan sosial, yang berdampak pada persepsi kolektif dan gaya hidup individu. Istilah ini kembali digunakan selama pandemi COVID-19 untuk menunjukkan bagaimana istilah ini telah berubah menjadi aspek penting dalam kehidupan manusia (Corpuz, 2021) Pasca pandemi, banyak komentar mengenai pembelajaran daring yang selalu dikaitkan dengan beberapa risiko seperti kurangnya kehadiran guru, interaksi yang minim dengan teman, kurangnya motivasi dari siswa, manajemen jadwal waktu yang tidak maksimal, dan kurangnya kemampuan belajar secara individu (Cole *et al.*, 2004) .

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang memunculkan komentar tentang persepsi guru penjasorkes terhadap kelebihan pembelajaran dengan sistem luring salah satunya adalah komentar tentang pembelajaran luring siswa lebih mudah dipantau, hal ini menjelaskan dari bagaimana siswa berinteraksi dengan guru untuk berinteraksi dengan teman sebayanya.

Di era Post-COVID, pendidik dan siswa dipaksa untuk menggunakan teknologi setiap saat. Sistem pembelajaran menggunakan e-learning dengan modal utama jaringan internet, website, telekomunikasi, radio, video recording, dan lain sebagainya harus dilakukan oleh guru dalam berbagai kegiatan seperti menyampaikan materi pembelajaran, memberikan materi pembelajaran, bahkan dalam hal penugasan (Mad *et al.*, 2020) . Teori ini terbukti salah satu keunggulan pembelajaran online, guru akan lebih maksimal dalam menggunakan teknologi. Namun, jika sistem pembelajaran sudah kembali offline, dikhawatirkan

kelemahannya adalah kesempatan guru untuk memanfaatkan teknologi semakin terbatas.

Kendala mengenai ketersediaan sarana dan prasarana yang erat dengan protokol kesehatan sepertinya tidak menjadi satu satunya poin masalah yang ditemukan, akan tetapi ketersediaan sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang keadaannya banyak berubah, juga menjadi masalah tersendiri. Karena lebih hampir dua tahun, ditinggalkan tanpa perawatan, sekarang harus kembali lagi luring, maka keberadaan dan keadaan alat alat itu akan menjadi faktor penting dalam jalannya pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah,

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa partisipan mengalami persepsi dan pengalaman positif dan negatif dalam mengajar pendidikan jasmani tatap muka dengan protokol kesehatan. Ada lima topik persepsi dan pengalaman yang muncul dari hasil penelitian menggunakan teknik survei dan wawancara. Kelima tema tersebut adalah: (a) Terbatasnya ruang kegiatan siswa; (b) Tantangan pembelajaran tatap muka dengan penerapan protokol kesehatan; (c) Kreativitas guru dalam mengolah model pembelajaran dengan protokol kesehatan; (d) Siswa yang antusias kembali setelah lama belajar daring; (e) Ketersediaan fasilitas penunjang protokol kesehatan di sekolah. Hasil penelitian saat ini menunjukkan bahwa peserta kurang pengalaman dan pengetahuan dalam mengembangkan, memodifikasi, dan mengelola model pembelajaran dalam pendidikan jasmani. Oleh karena itu, disarankan agar lebih banyak diadakan pengembangan profesional atau seminar bagi guru olahraga untuk meningkatkan keterampilan pedagogis mereka. Selain itu, perlu adanya pengembangan konten khusus dan praktik pedagogis yang dirancang untuk pengajaran tatap muka di era new normal pascapandemi 19. Sangat penting untuk mengembangkan pendekatan pengajaran pendidikan jasmani di era new normal. dengan merancang kegiatan pendekatan pembelajaran dalam pendidikan jasmani.

DAFTAR PUSTAKA

- Abid, T., Zahid, G., Shahid, N., & Bukhari, M. (2021). Online Teaching Experience during the COVID-19 in Pakistan: Pedagogy-Technology Balance and Student Engagement. *Fudan Journal of the Humanities and Social Sciences*. <https://doi.org/10.1007/s40647-021-00325-7>
- Adedoyin, O.B., & Soykan, E., 2020. Covid-19 Pandemic and Online Learning: The Challenges and Opportunities. *Interactive Learning Environments*, 0(0), pp.1–13.
- Adnan, M., 2020. Online Learning Amid the COVID-19 Pandemic: Students Perspectives. *Journal of Pedagogical Sociology and Psychology*, 1(2), pp.45–51.
- Bahri, S., & Arafah, N., 2021. Analisis Manajemen SDM Dalam Mengembangkan Strategi Pembelajaran Di Era New Normal. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 2021.
- Blain, D.O., Standage, M., & Curran, T., 2022. Physical Education in a Post-COVID World: A Blended-Gamified Approach. *European Physical Education Review*, 28(3).
- Castelli, D.M., Glowacki, E., Barcelona, J.M., Clvert, H.G., & Hwang, J., 2015. Active Education: Growing Evidence on Physical Activity And Academic Performance. *Active Living Research*, 2015, pp.1–5.
- Cherubini, L., 2020. Education in the Post-Pandemic Era: Indigenous Children and Youth. *International Indigenous Policy Journal*, 11(3).
- Cole, M.S., Feild, H.S., & Harris, S.G., 2004. Student Learning Motivation and Psychological Hardiness: Interactive Effects on Students' Reactions to a Management Class. *Academy of Management Learning & Education*, 3(1), pp.64–85.
- Corpuz, J.C.G., 2021. Correspondence: Adapting to the Culture of “New Normal”: An Emerging Response to COVID-19. *Journal of Public Health (United Kingdom)*, 43(2).
- Damrah, D., Novita, S., Astuti, Y., Pitnawati, P., Erianti, E., & Zulfahri, Z., 2021. Performance Of Physical Education Teachers In The

- New Normal Of Covid-19. *Kinestetik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 5(4).
- Diana, E., & Rofiki, M., 2020. Analisis Metode Pembelajaran Efektif di Era New Normal. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2020.
- di-Domenico, L., Pullano, G., Sabbatini, C.E., Boëlle, P.Y., & Colizza, V., 2021. Modelling Safe Protocols for Reopening Schools During the COVID-19 Pandemic in France. *Nature Communications*, 12(1).
- El-Rizaq, A.D.B., 2021. Education Post Covid-19 Pandemic: Teachers and Learners Construction. *Al-Ta Lim Journal*, 28(2).
- Firman, F., & Rahayu, S., 2020. Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), pp.81–89.
- Guzelci, O.Z., Alacam, S., Kocabay, S., & Akkuyu, E.I., 2020. Adaptability of Primary and Middle Schools to Post-Pandemic Reuse - A Discussion in the Context of Flexibility. *Journal of Design Studio*, 2020.
- Hambali, S., Akbaruddin, A., Bustomi, D., Rifai, A., Iskandar, T., Ridlo, A.F., Meirizal, Y., Rusmana, R., & Tyas, R.A., 2021. The Effectiveness Learning of Physical Education on Pandemic Covid-19. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences* 2021.
- Hidayat, M.T., Hasim, W., & Hamzah, A., 2020. Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19: Solusi atau Masalah Baru dalam Pembelajaran? *Journal Civics & Social Studies*, 4(2).
- Hoofman, J., & Secord, E., 2021. The Effect of COVID-19 on Education. In *Pediatric Clinics of North America*, 68(5).
- Indrawati, B., 2020. Tantangan dan Peluang Pendidikan Tinggi Dalam Masa dan Pasca Pandemi Covid-19. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 2020.
- John, D., & Culala, H., 2022. The “New Normal” in Education and the Future of Schooling. *KnE Social Sciences*, 2022.
- Kim, M., Yu, H., Park, C.W., Ha, T., & Baek, J.H., 2021. Physical Education Teachers’ Online Teaching Experiences and

- Perceptions During the Covid-19 Pandemic. *Journal of Physical Education and Sport*, 21(3), pp.2049–2056.
- Kizilkaya, N.A., & Yücekaya, M.A., 2021. Motivation and Job Satisfaction Of Physical Education Teachers During Pandemic. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 17.
- Kurniawan, W.R., Setiawan, I., Santi, W.D.G., Rozi, F., & Alfriani, F., 2021. Technical Readiness Of Physical Education Teachers to Face Online Learning Challenges Due The COVID-19 Pandemic. *Jp.Jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, 5(1), pp.165–176.
- Lee, R., & Dashew, B., 2019. *Designed Learner Interactions in Blended Course Delivery*, pp.68–76.
- Liansari, V., 2021. The Implementation of New Normal Online School in the Elementary School. *Proceedings of the 1st Annual International Conference on Natural and Social Science Education (ICNSSE 2020)*, pp.547.
- Li, N., Taconis, R., & den Brok, P., 2022. Chinese Teachers' Perceptions of an Online Teacher Course and Its Results. *Learning Environments Research*, 2022.
- Lin, X., Lin, Y., Hu, Z., Alias, H., & Wong, L.P., 2021. Practice of New Normal Lifestyles, Economic and Social Disruption, and Level of Happiness Among General Public in China in the Post-Covid-19 Era. *Risk Management and Healthcare Policy*, 2021.
- Liu, Y.C., Kuo, R.L., & Shih, S.R., 2020. COVID-19: The First Documented Coronavirus Pandemic in History. *Biomedical Journal*, 43(4).
- Long, C.S., Sinclair, B.B., Fraser, B.J., Larson, T.R., & Harrell, P.E., 2021. Preservice Teachers' Perceptions of Learning Environments Before and After Pandemic-Related Course Disruption. *Learning Environments Research*, 2021, pp.0123456789.
- Mad, S., Omar, N.A., Sarudin, E.S., & Aziz, N.H., 2020. Perception and Intention to use E-learning from Students' Point of View- An Evidence from Malaysia Local University. *Journal of Computing Research and Innovation*, 5(2), pp.11–20.

- Maugeri, G., Castrogiovanni, P., Battaglia, G., Pippi, R., D'Agata, V., Palma, A., Di Rosa, M., & Musumeci, G., 2020. The Impact of Physical Activity on Psychological Health During Covid-19 Pandemic in Italy. *Heliyon*, 6(6), pp.e04315.
- Munday, D., 2021. Teaching and Learning Post Pandemic. In *Languages at Work, Competent Multilinguals and the Pedagogical Challenges of COVID-19*.
- Purnama, M.N.A., 2020. Blended Learning Sebagai Sarana Optimalisasi Pembelajaran Daring di era new normal. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 2020.
- Saha, S.M., Pranty, S.A., Rana, M.J., Islam, M.J., & Hossain, M.E., 2022. Teaching During a Pandemic: Do University Teachers Prefer Online Teaching? *Heliyon*, 2022.
- Samarenna, D., 2020. Dunia Pendidikan Pengajaran di Era New Normal. *HARVESTER: Jurnal Teologi Dan Kepemimpinan Kristen*, 5(2), pp.135–147.
- Septian, R., & Sukarmin, Y., 2021. The Influence of Physical Education in Virtual Environment Towards Students Activity in the New Normal Era: Student & Teacher Perceptions. *Proceedings of the 4th International Conference on Sports Sciences and Health (ICSSH 2020)*, 36.
- Sit, M., & Assingkiy, M.S., 2020. Persepsi Guru tentang Social Distancing pada Pendidikan AUD Era New Normal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2020.
- Soesanto, R.H., & Dirgantoro, K.P.S., 2021. Welcome Back to Face-to-face: A Novel Indonesian Issue of Students' Perceptions Towards Learning Transition. *Issues in Educational Research*, 2021.
- Talaghir, L.-G., Oлару, B., Iconomescu, T.-M., & Rus, C.M., 2021. Study on the Implementation of Theoretical Notions in the Online PE Lesson during the Covid-19 Pandemic. *BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*, 12(4).
- Telli-Yamamoto, G., & Altun, D., 2020. The Coronavirus and the Rising of Online Education. *Journal of University Research*, 3(1).

Winter, E., Costello, A., O'Brien, M., & Hickey, G., 2021. Teachers' Use of Technology and the Impact of Covid-19. *Irish Educational Studies*, 40(2).

BAB V. MODEL PRAKTEK BERBASIS VIRTUAL LABORATORY DALAM PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HYBRID LEARNING : ANALISIS DARI SKILL DIGITAL, MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA

Agus Suryanto ¹, Yohanes Primadiyono ², Muhammad Harlanu ³,

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Teknik Elektro FT, Universitas Negeri Semarang

Email:

agusku2@mail.unnes.ac.id

primasigma@mail.unnes.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.1529/kp.v1i5.132>

Abstrak

Di dalam pelaksanaan pembelajaran praktek berbasis *virtual laboratory* memerlukan beberapa persyaratan dan kesiapan guna memenuhi hasil belajar yang lebih efektif mencakup faktor motivasi dari mahasiswa, skill digital. Tujuan penelitian : 1) Menganalisis pengaruh motivasi mahasiswa terhadap hasil belajar dalam model pembelajaran praktek berbasis *virtual laboratory*, 2) Menganalisis pengaruh *skill* digital mahasiswa terhadap hasil belajar mahasiswa dalam model pembelajaran praktek berbasis *virtual laboratory*, 3) Menganalisis pengaruh motivasi dan skill digital mahasiswa terhadap hasil belajar mahasiswa dalam pelaksanaan model pembelajaran praktek berbasis *virtual laboratory*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain survei. Kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : 1) Model pembelajaran mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa, 2) Motivasi belajar mahasiswa mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa, 3) *Skill* digital mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa, 4) Model pembelajaran mempunyai pengaruh yang

signifikan terhadap motivasi mahasiswa , 5) Skill digital mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap motivasi mahasiswa

Kata kunci: Virtual Laboratory, Motivasi, Skill Digital, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Menindak lanjuti Edaran Rektor Unnes Nomor B/292/UN37?KM/2022 tanggal 11/02/2022 di jelaskan : Pelaksanaan perkuliahan secara luring, daring dan *hybrid*. Dengan edaran tersebut artinya aktivitas pembelajaran di kampus sangat terbatas bagi dosen dan mahasiswa. Dalam kondisi suasana pademi yang sudah berlangsung lebih 2 tahun ini tentunya memerlukan arah perubahan dalam proses pembelajarannya serta inovasi pembelajaran yang tiada henti.

Di sisi lain pembelajaran praktek tentunya paling terasa mengalami dampaknya karena dalam pembelajaran praktek di tuntut kemampuan *skill* peserta didik untuk melakukan aktivitas praktek. Oleh karena itu diperlukan suatu model pembelajaran praktek yang dalam pelaksanaannya peserta didik tetap melakukan materi praktek meskipun tidak melakukan praktek secara langsung di laboratorium.

Laboratorium virtual adalah sebuah cara melakukan praktek sebagai alternatif pengganti praktikum secara langsung, cara praktek seperti ini dipakai dengan istilah *virtula laboratory* atau V lab. Dengan adanya laboratorium virtual ini dapat membuka peluang pada mahasiswa guna melaksanakan praktik baik melalui atau tidak melalui terkoneksi internet sehingga mahasiswa tidak perlu datang ke laboratorium untuk melaksanakan praktikum. Dengan demikian pelaksanaan pembelajaran akan lebih efektif, peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa instruktur (Puspita, 2008).

Dengan cara melaksanakan praktikum secara virtual dapat menjadikan cara praktek di tengah pademi. Praktik dengan *virtual laboratory* merupakan model alternatif bagi mahasiswa dalam melakukan praktek yang tidak perlu ruang dan juga waktu,

mahasiswa akan mampu menyelesaikan tugas praktek secara mandiri.

Di dalam pelaksanaan pembelajaran praktek berbasis *virtual laboratory* memerlukan beberapa persyaratan dan kesiapan guna memenuhi hasil belajar yang lebih efektif mencakup di dalamnya adalah terkait dengan faktor motivasi dari mahasiswa, *skill digital* yang perlu disiapkan disamping faktor-faktor lainnya. Untuk itu, perlu dilakukan kajian dan pemetaan terhadap motivasi, *skill digital* dan kemampuan akademis mahasiswa terkait dengan pelaksanaan pembelajaran praktek berbasis pada *virtual laboratory*.

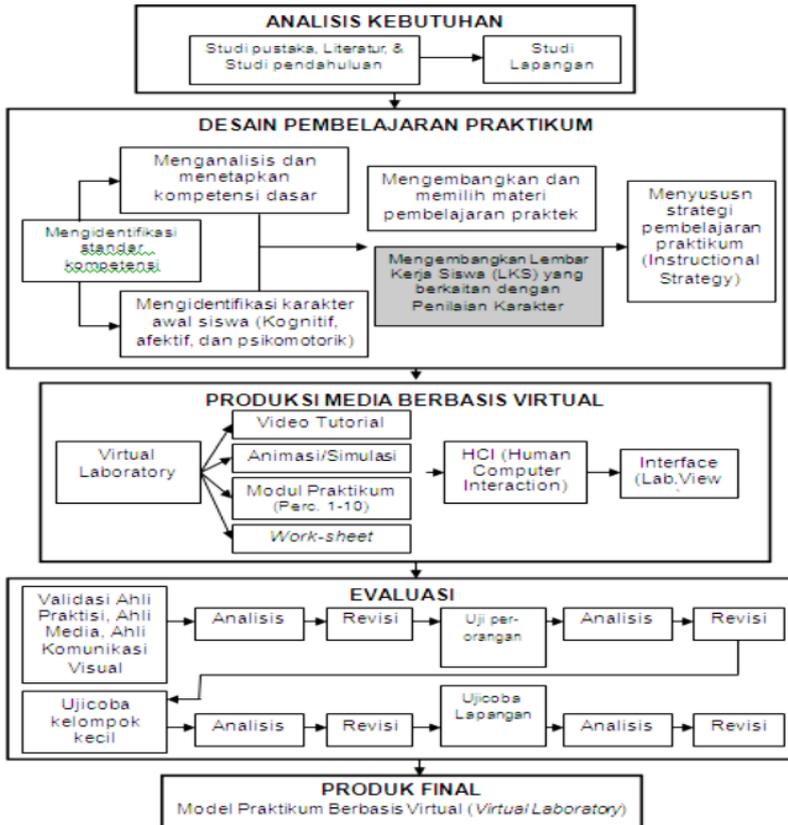
Secara ideal laboratorium virtual sebaiknya berupa web yang sifatnya interaktif didalamnya terdapat fitur atau halaman berupa video, teks, pertemuan virtual dan penambahan fitur-fitur lainnya. Laboratorium virtual dalam implementasinya mestinya dapat di gunakan atau di akses dimanapun pengguna berada, apapun jenis instrumennya seperti penggunaan video, dan topik-topik pembelajaran yang ditampilkan. Dengan demikian terdapat variasi model serta struktur yang luas sesuai dengan keinginan penggunanya.

Dengan interaktifnya laboratorium virtual akan memberikan motivasi pengguna pada hal-hal sebagai berikut :

- a. Adanya keterbatasan dalam praktek di laboratorium secara langsung
- b. Adanya keterbatasan alat laboratorium yang mahal sekali
- c. Membuka kesempatan kolaborasi praktek dengan pengguna lain
- d. Adanya pemanfaatan media belajar di luar sekolah
- e. Adanya pengembangan berbagai eksperimen yang berbeda topik dan obyek praktek
- f. Keterbatasan pengawasan pada praktek di laboratorium mengundanf potensi bahaya yang lebih tinggi, dengan kata lain mengurangi terjadinya kecelakaan

Oleh karena itu dengan merujuk model researcH Borg & Gall. Selanjutnya model pengembangan instruksional oleh dick & carey,

dan model pengembangan Cennamo dan Kalk, maka diajukan oleh penulis suatu model pengembangan laboratorium virtual sebagai berikut.



Gambar 5.1. Model Pengembangan *Virtual Laboratory*

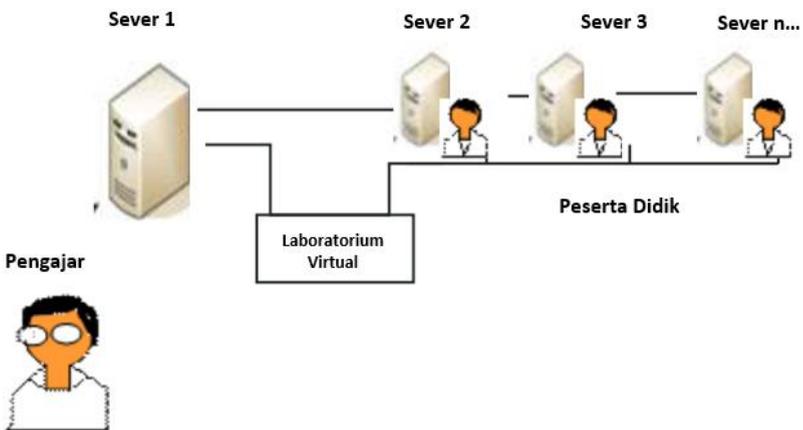
LABORATORIUM VIRTUAL

Laboratorium dapat diartikan sebagai : (1) tempat yang digunakan untuk melaksanakan praktek terkait dengan bidang keilmuan yang memerlukan eksperimen dan pengujian serta analisa; tempat yang mempunyai kontribusi untuk bereksperimen, melakukan pengamatan dalam suatu mata kuliah, atau (2) rentang waktu akademis yang memerlukan praktek di laboratorium. Laboratorium virtual dapat didefinisikan sebagai suatu lingkungan

praktek yang mampu menciptakan praktek secara simulasi. Materi praktek berwujud: file data, dan literasi referensi (Mihaela, M., 2003).

Laboratorium virtual adalah sebuah lingkungan praktek yang dapat mensupport praktek yang biasanya dilakukan secara langsung. Sebutan lain dari laboratorium Virtual ini adalah *virtual laboratory* (V-Lab). Dengan tersedianya laboratorium virtual ini harapannya peserta didik dapat melaksanakan praktek baik melalui atau tanpa memakai akses internet artinya peserta didik tidak lagi datang langsung di ruang laboratorium. Dengan demikian proses pembelajaran lebih menjadi efektif disebabkan peserta didik dapat secara mandiri belajar tanpa bantuan asisten atau teknisi laboratorium. Laboratorium virtual yang berbasis web mampu mensupport peserta didik untuk mengikuti praktek secara sendiri (Puspita, 2008).

Dalam lingkungan virtual, laboratorium dapat berwujud halaman web dengan berisi fitur video, teks dengan di lengkapi navigasi yang sifatnya interaktif, kolaboratif (Emigh & Herring, 2005). Laboratorium virtual mampu diakses dimanapun dengan berbagai instrumen pengukuran dan berbagai tema materi praktek yang disajikan.



Gambar 5.2. Model Laboratorium Virtual

Laboratorium virtual pada umumnya dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu laboratorium berbasis simulator dan laboratorium berdasarkan alat-alat praktek yang riil baik 2-D atau yang 3-D. Jenis yang pertama berupa model *software*. Kelemahan atau kekurangan jenis laboratorium ini adalah terkait dengan keakuratan dari *software* tersebut. Adanya perbedaan antara obyek nyata dengan model yang di simulasikan. Hal ini disebabkan model simulasi yang sudah dikembangkan telah disederhanakan guna membantu peserta didik untuk memahami dasar-dasar dari materi yang dipraktikkan.

Jenis laboratorium virtual yang kedua meliputi kualitas dari jenis tipe yang pertama. Dengan menggabungkan dengan alat-alat laboratorium yang tidak mampu dilakukan secara virtual dan tidak dapat diakses dari jarak jauh. Dengan menggabungkan keduanya memungkinkan akses remote mampu meningkatkan fleksibilitas dalam pembelajaran praktek serta pemanfaatan laboratorium secara langsung.

Praktikum berbasis virtual dengan contoh implementasinya diantaranya LabView dengan dukungan dari macromedia *flash*, materi praktek ini mampu mensupport kegiatan praktek berupa tahapan praktek. Hasil pengembangannya dapat berupa: pemrograman komputer dan perancangan sistem.

Dalam materi praktek elektronika kadang lingkungan virtual dimanfaatkan secara visual guna meneliti apapun yang terjadi dalam suatu peristiwa fisik yang sedang diamati, apalagi seperti aliran arus listrik yang tidak tampak oleh mata pengguna oleh karena itu penting untuk disimulasikan. Indera penglihatan merupakan indera manusia yang paling dominan untuk mendapatkan informasi. Indera inilah mempunyai peran paling besar dalam menyerap informasi. Beberapa penelitian menyebutkan banyak informasi lebih banyak disajikan dalam bentuk visual daripada ditampilkan secara non visual. Proses pembelajaran berlandaskan virtual pada aktivitas praktek bisa mereduksi biaya (*cost*) dibandingkan jika praktek dilakukan secara langsung. Kebutuhan dalam praktek secara langsung membutuhkan bahan praktek yang tinggi.

KOMPETENSI LITERASI DIGITAL (*SKILL DIGITAL*)

Asal kata literasi dari kata literacy dapat dimaknai sebagai kemampuan baca tulis. Dalam perkataan lain, pengertian literasi berkembang meliputi proses membaca, menulis, berbicara, mendengar, membayangkan, dan melihat. Dalam proses membaca melibatkan proses kognitif, linguistik, dan sosial (Ruhaena, 2017).

Literasi menurut UNESCO adalah suatu kemampuan untuk melakukan mengidentifikasi, menafsirkan, mengerti, menciptakan, berkomunikasi, menghitung serta menggunakan bahan cetak dan tulisan yang terkait dengan berbagai konteks. Literasi termasuk didalamnya adalah serangkaian pembelajaran yang menunjukkan suatu individu melakukan aktivitas dalam mencapai tujuan, untuk pengembangan pengetahuan dan potensi individu, dan untuk berperan serta dan aktif secara penuh dalam suatu komunitas dan masyarakat dalam arti yang luas (Unesco, 2017).

Digital berasal dari kata yaitu digitus, dalam bahasa Yunani dapat dimaknai jari-jari manusia. Seperti diketahui jumlah jari-jari manusia ada 10. Angka sepuluh terdiri 2 radix, yaitu 1 dan 0. Oleh karenanya digital dapat dimaknai sebagai suatu kondisi bilangan biner yang terdiri dai 1 dan 0 atau disebut bi (Binary Digit) (Syarif, 2017). Literasi digital adalah sejumlah kemampuan dalam bentuk suatu kemampuan dasar teknis untuk mengoperasikan perangkat komputer dan internet. Selanjutnya, juga dapat diartikan memahami dan mampu berpikir secara kritis serta dapat melakukan suatu evaluasi dalam media digital serta mampu melakukan perancangan. Dengan demikian literasi digital dapat diartikan sebagai suatu kemampuan seseorang dalam menggunakan teknologi dan informasi untuk berbagai kepentingan seperti untuk kepentingan akademik, atau aktivitas lain dalam menunjang aktivitas kehidupan.

Menurut statistik dan data yang ada bahwa internet di Indonesia mengalami pertumbuhan yang sangat besar dari tahun ke tahun selama dekade terakhir hingga saat ini (Suwana, 2017).

Transformasi atau lebih disebut konvesi ke arah digitalisasi dan Internet betul-betul sangat memengaruhi perubahan dan peningkatan keterampilan yang mampu mendukung peningkatan kualitas pendidikan dan persiapan peserta didik untuk mendapatkan pekerjaan (Techataweewan, dkk., 2018). Pembelajaran secara mandiri di era digital juga merupakan suatu kemajuan yang berkembang dan implikasinya untuk proses pembelajaran dan atribut peserta didik itu sendiri (Scott, dkk., 2014). Dalam kondisi saat ini internet dan teknologi digital telah mampu menyediakan suatu infrastruktur dan saluran komunikasi dalam bentuk komunikasi jaringan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat yang serba modern sekarang ini (Techataweewan, 2018). Peningkatan kecepatan dalam penggunaan pada teknologi telah mampu memiliki suatu implikasi bagi organisasi ataupun instansi dan kebijakan dimana tempat kerja dimanapun dan dapat mendukung aktivitas belajar secara mandiri yang efektif dan efisien dalam era digital seperti sekarang ini (Curran, 2019). Dalam perkembangan yang terjadi saat ini teknologi dengan segala bentuk perkembangannya mampu mendukung suatu manajemen pengetahuan seperti organisasi, olehkarena itu pekerja perlu memiliki kemampuan yang berbasis pada kemampuan literasi digital, contohnya cara pembuatan presentasi dengan menggunakan powerpoint, media (Silamut, dkk., 2020).

Individu yang belajar melalui teknologi tidak hanya mengharuskan untuk memiliki keterampilan dan kemampuan yang terkait dengan penggunaan alat-alat teknologi, tetapi juga pengetahuan mengenai norma-norma dan praktik-praktik penggunaan yang tepat, yang disebut iterasi digital (Meyers, dkk., 2013). Teknologi mempunyai peran kunci dalam mensupport manajemen pengetahuan, tetapi perlu tahu cara menggunakan literasi digital (Silamut, dkk., 2020) dan juga Gilster (2016). Literasi digital diartikan sebagai suatu keterampilan individu.

Bentuk suatu literasi digital terdiri dari 4 faktor yang didalamnya mengandung 12 indikator yaitu (Techataweewan, dkk., 2018):

1. Faktor pertama, masuk dalam kategori ini adalah suatu keterampilan operasi terdiri dari tiga indikator: kognisi, penemuan, dan presentasi. Indikator ke satu ialah kognisi yang merujuk pada suatu pengetahuan dan yang sesuai untuk audiens target yang memberi dan untuk menerima umpan balik yang efektif.
2. Faktor kedua, keterampilan berpikir berupa analisis, evaluasi, dan kreativitas. Dalam hal ini analisis merupakan suatu kemampuan dalam hal mempertimbangkan, termasuk didalamnya mencerna, juga menafsirkan, dan menemukan hubungan antar konten suatu informasi digital.
3. Faktor ketiga, termasuk dalam Keterampilan kolaborasi terdiri dari 3 indikator, di dalamnya seperti kerja kelompok, network, dan berbagi. Kerja kelompok adalah suatu kemampuan untuk memanfaatkan teknologi informasi dan media digital.
4. Faktor keempat, termasuk dalam bagian ini adalah suatu keterampilan kesadaran terdiri dari tiga indikator: etika, hukum tidak buta huruf dan menjaga diri. Etika merujuk pada praktik yang diterima oleh masyarakat secara umum atau atas dasar doktrin.

Kompetensi berasal dari kata *competence* yang menggambarkan penampilan suatu kemampuan tertentu secara utuh yang merupakan dialetika (perpaduan) antara pengetahuan serta kemampuan. Dalam arti umum kompetensi mempunyai makna yang hampir sama dengan keterampilan hidup atau "*life skill*", yaitu kecakapan-kecakapan, keterampilan untuk menyatakan, memelihara, menjaga, dan mengembangkan diri. Kompetensi atau keterampilan hidup dinyatakan dalam kecakapan, kebiasaan, keterampilan, kegiatan, perbuatan, atau performansi yang dapat diamati bahkan dapat diukur. Seseorang dapat menguasai literasi digital secara bertahap karena satu jenjang lebih rumit dari pada jenjang sebelumnya. Kompetensi digital mensyaratkan literasi komputer dan teknologi. Namun, untuk dapat dikatakan memiliki literasi digital maka seseorang

harus menguasai literasi informasi, visual, media, dan komunikasi.

Colin mengelompokkannya ke dalam empat kompetensi inti yang perlu dimiliki seseorang, sehingga dapat dikatakan berliterasi digital antara lain:

- Pencarian di Internet (*Internet Searching*)
- Pandu Arah Hypertext (*Hypertextual Navigation*).
- Evaluasi Konten Informasi (*Content Evaluation*)
- Penyusunan Pengetahuan (*Knowledge Assembly*)

MOTIVASI BELAJAR

Motivasi adalah (Gibson *et al.*, 2009) , “*motivation is the concept we use when we describe the force acting on or within an individual to initiated and direct behaviour*”. Motivasi adalah sebuah konsep yang kita gunakan jika kita menggambarkan kekuatan tindakan terhadap seseorang atau dalam diri seseorang yang mengarahkan tingkat tingkah lakunya. Dalam penjelasan lain motivasi juga diartikan (Robbins & Judge, 2009) : “*we need to find motivation and the process that account for an individual's intensity directions and persistent of efforts toward attaining a goal.*” Kita mendefinisikan motivasi sebagai proses yang memperhitungkan kekuatan, pengarahan, dan keteguhan yang dimiliki individu dalam usahanya untuk mencapai tujuan (Pinder, 1998), “*work motivation is a set of energetic forces that originated both within as well as beyond and individual being to initiative work-related behaviour and to date remind its form directions intensity and duration.*”

Motivasi adalah kekuatan yang mendorong peserta didik untuk menghadapi semua keadaan yang sulit dan menantang. Ada tujuh hal yang mendukung motivasi, yaitu; tantangan, rasa ingin tahu, kontrol, impian, kompetisi, kerja sama, dan pengakuan. Kurangnya motivasi dapat menimbulkan rasa frustrasi dan rasa kesal yang dapat menghambat produktifitas dan kenyamanan.

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi tingkat motivasi belajar seperti kemampuan untuk percaya pada usaha, ketidaksadaran akan nilai akademis, dan karakteristik dari tugas akademik. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik,

berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita, dan faktor ekstrinsik karena adanya rangsangan dari luar. Motivasi belajar yang timbul dari faktor ekstrinsik yaitu adanya paksaan atau hukuman yang akan diperoleh. Pada dasarnya, motivasi seseorang terkait dengan perilaku dan emosi. Peserta didik dapat termotivasi secara langsung melalui penggunaan materi pembelajaran yang menarik, memuaskan dan menggugah semangat (Gopalan *et al.*, 2017).

HASIL BELAJAR

Hasil belajar adalah suatu kemampuan peserta didik yang diperoleh lewat kegiatan dalam belajar. Belajar itu sendiri adalah jika seseorang yang melakukan suatu proses untuk memperoleh perubahan perilaku yang relatif menetap. Oleh karena itu pengertian hasil belajar adalah dapat dijelaskan sebagai suatu kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah peserta didik menerima suatu pengalaman dalam belajar itu sendiri.

Dalam hal ini hasil belajar yang diteliti melalui penelitian ini adalah Abidin, dkk., (2020) memberikan suatu penjelasan bahwa suatu prestasi belajar merupakan suatu pegangan bagi diri peserta didik dan pendidik untuk mengetahui peserta didik yang mampu lulus atau belum lulus. Ciri yang dimiliki dalam suatu prestasi belajar menurut Prasetya, dkk. (2020) diantaranya merupakan suatu perubahan tingkah laku yang dapat diamati dan diukur, juga merupakan hasil kegiatan belajar seseorang, dan bukan merupakan usaha orang lain, dapat di analisis menurut ketentuan yang telah ditetapkan indikator dapat menjelaskan dan mengklasifikasi, hasil kegiatan belajar yang dijalankan secara sadar (Sadikin, dkk., 2020) dijelaskan jika seseorang yang telah berhasil atau sukses dalam menjalankan suatu proses belajar dan memperlihatkan adanya perubahan pada diri seseorang. Oleh karenanya perubahan mampu diperlihatkan pada kemampuan berpikir orang tersebut atau dapat juga ditinjau dari sikap pada suatu objek.

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KE HASIL BELAJAR

Pada hubungan variabel ini bertujuan guna melihat seberapa besar pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar. Berdasarkan hasil analisis data yang dengan memakai *path analysis* untuk melihat pengaruh variabel model pembelajaran terhadap hasil belajar didapatkan nilai t-value sebesar 3.16. Hal ini menunjukkan bahwa nilai t-value lebih dari 1.96 maka dapat dikatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada variabel model pembelajaran terhadap variabel hasil belajar atau H_0 diterima. Berikutnya guna mengetahui seberapa besar pengaruh yang diberikan model pembelajaran terhadap hasil belajar didasarkan pada nilai *standardized factor loading*. Nilai *standardized factor loading* yang didapatkan adalah sebesar 0.34.

Hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa adanya pengaruh yang cukup signifikan dari model pembelajaran terhadap hasil belajar mahasiswa di Universitas Negeri Semarang. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah model pembelajaran apa yang diterapkan dalam melaksanakan kegiatan perkuliahan.

Menurut Heny & Budi (2013) menjelaskan bahwa: "Model pembelajaran *hybrid learning* memadukan keunggulan yang ada pada model pembelajaran tradisional (tatap muka) dengan manfaat yang ada dalam model pembelajaran *online* dalam menyajikan pembelajaran yang lebih terpusat pada peserta didik serta mampu menyesuaikan karakteristik dan kebutuhan peserta didik". Artinya model pembelajaran *hybrid learning* adalah model pembelajaran yang dapat dilaksanakan secara fleksibel dengan menyesuaikan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Hal ini berarti bahwa pemilihan model pembelajaran dapat menjadi salah satu penentu hasil belajar mahasiswa. Sehingga dalam proses pembelajaran dalam perkuliahan model pembelajaran menjadi hal yang perlu diperhatikan untuk menunjang hasil belajar mahasiswa.

PENGARUH MOTIVASI KE HASIL BELAJAR

Pada hubungan variabel pada penjelasan ini diartikan untuk melihat sejauh mana pengaruh motivasi terhadap hasil belajar. Berdasarkan hasil analisis data yang sudah dikerjakan

menggunakan *path analysis* untuk melihat pengaruh variabel motivasi terhadap hasil belajar, diperoleh nilai *t-value* sebesar 2.40. Hal ini memperlihatkan bahwa nilai *t-value* lebih dari 1.96 maka dapat dikatakan ternyata ada pengaruh yang signifikan pada variabel motivasi terhadap variabel hasil belajar atau H_a diterima. Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang diberikan motivasi terhadap hasil belajar didasarkan pada nilai *standardized factor loading*. Nilai *standardized factor loading* yang didapatkan adalah sebesar 0.34.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya terdapat pengaruh yang cukup signifikan dan positif motivasi belajar terhadap hasil belajar mahasiswa di Universitas Negeri Semarang. Oleh karenanya bisa disimpulkan bahwa penelitian ini membuktikan hipotesis bahwa terdapat pengaruh yang signifikan motivasi belajar terhadap hasil belajar mahasiswa. Menurut Gopalan *et al* (2017) menjelaskan bahwa : “Motivasi adalah kekuatan yang mendorong peserta didik untuk menghadapi semua keadaan yang sulit dan menantang”. Artinya motivasi mejadikan sebuah dorongan untuk mahasiswa dalam menggapai sebuah tujuan dimana untuk mahasiswa tujuannya adalah hasil belajar yang memuaskan. Selain itu motivasi juga dijadikan latar belakang mahasiswa dalam keadaan yang sulit dan penuh tantangan demi menggapai sebuah cita – cita.

Selanjutnya Gopalan *et al* (2017) juga mengungkapkan bahwa : “Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita, dan faktor ekstrinsik karena adanya rangsangan dari luar”. Dalam hal ini motivasi mahasiswa dipengaruhi oleh 2 faktor yang ada didalam dirinya sendiri (intrinsik) dan faktor yang ada dari luar dirinya sendiri (ekstrinsik). Kedua faktor tersebut sangat mempengaruhi hasil belajar mahasiswa, karena kedua faktor saling berkesinambungan satu sama lainnya.

PENGARUH SKILL DIGITAL KE HASIL BELAJAR

Pada hubungan variabel ini diartikan guna melihat sejauh besar pengaruh *skill digital* terhadap hasil belajar. Merujuk pada hasil analisis data yang telah dikerjakan menggunakan path analysis untuk melihat pengaruh variabel *skill digital* terhadap variable hasil belajar, diperoleh nilai t-value sebesar -3.53. Hal itu memperlihatkan bahwa nilai t-value kurang dari 1.96 maka dapat diartikan tidak adanya pengaruh yang cukup signifikan pada variabel *skill digital* terhadap variable hasil belajar atau H_0 diterima. Selanjutnya untuk melihat besarnya pengaruh yang diberikan motivasi terhadap hasil belajar didasarkan pada nilai *standardized factor loading*. Nilai *standardized factor loading* yang didapatkan adalah sebesar -0.40.

Hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa adanya pengaruh yang signifikan *Skill digital* terhadap hasil belajar mahasiswa di Universitas Negeri Semarang. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat dikatakan adanya faktor yang mampu mempengaruhi hasil belajar adalah model pembelajaran apa yang diterapkan dalam melaksanakan kegiatan perkuliahan.

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KE MOTIVASI

Pada hubungan variabel ini dimaksudkan untuk melihat sejauh mana pengaruh *skill digital* terhadap hasil belajar. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dikerjakan memakai path analysis untuk melihat pengaruh variabel *skill digital* terhadap hasil belajar diperoleh nilai t-value sebesar 7.61. Hal ini memperlihatkan kalau nilai t-value lebih dari 1.96 maka dapat dimaknai adanya pengaruh yang signifikan pada variabel *skill digital* terhadap hasil belajar atau H_0 diterima. Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar kontribusi pengaruh yang diberikannya. *Skill digital* terhadap hasil belajar didasarkan pada nilai *standardized factor loading*. Nilai *standardized factor loading* yang didapatkan adalah sebesar 0.67. Hasil penelitian ini memperlihatkan adanya pengaruh yang signifikan dan positif model pembelajaran terhadap motivasi belajar mahasiswa di Universitas Negeri Semarang. Dengan demikian bisa disimpulkan dalam penelitian ini membuktikan hipotesis bahwa terdapat

pengaruh yang signifikan model pembelajaran terhadap motivasi belajar mahasiswa.

Model pembelajaran *hybrid learning* menggabungkan antara keunggulan yang ada pada model pembelajaran tatap muka dengan manfaat yang ada dalam model kegiatan belajar secara *online* yang terjadi dalam bentuk pembelajaran yang lebih terpusat pada peserta didik serta mampu menyesuaikan karakteristik dan kebutuhan peserta didik (Heny & Budi, 2013). Hal ini dapat diartikan bahwa model pembelajaran merupakan salah satu faktor pendorong mahasiswa dalam belajar. Motivasi belajar mahasiswa dapat dipengaruhi oleh pemilihan model pembelajaran yang diterapkan selama melakukan perkuliahan.

PENGARUH *SKILL* DIGITAL TERHADAP MOTIVASI

Pada hubungan variabel ini dimaksudkan untuk melihat sejauh mana *skill* digital terhadap motivasi. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan menggunakan *path analysis* untuk melihat pengaruh variabel *skill* digital terhadap motivasi, diperoleh nilai t-value sebesar 2.92. Hal ini menunjukkan bahwa nilai t-value lebih dari 1.96 maka dapat dikatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada variabel *skill* digital terhadap motivasi atau H_0 diterima. Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar sumbangsih pengaruh yang diberikan *skill* digital terhadap motivasi didasarkan pada nilai *standardized factor loading*. Nilai *standardized factor loading* yang didapatkan adalah sebesar 0.19. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dan positif *skill* digital terhadap motivasi belajar mahasiswa di Universitas Negeri Semarang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian ini membuktikan hipotesis bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran terhadap motivasi belajar mahasiswa.

SIMPULAN

Kesimpulan yang di peroleh adalah sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap Hasil Belajar mahasiswa. Artinya semakin efektif

- model pembelajaran yang diterapkan maka semakin meningkat hasil belajar mahasiswa.
2. Motivasi belajar mahasiswa memberikan pengaruh yang signifikan terhadap Hasil Belajar mahasiswa. Artinya semakin tinggi motivasi mahasiswa dalam proses pembelajaran maka akan semakin baik hasil belajar.
 3. *Skill Digital* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Hasil Belajar mahasiswa. Artinya *skill digital* mahasiswa sangat dibutuhkan saat penerapan *laboratory virtual* untuk menunjang hasil belajar.
 4. Model Pembelajaran mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Motivasi mahasiswa. Artinya pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan sangat mempengaruhi seberapa besar motivasi belajar mahasiswa.
 5. *Skill Digital* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Motivasi mahasiswa. Artinya bentuk program MBKM yang dipilih akan sangat mempengaruhi motivasi mahasiswa dalam menyelesaikannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih peneliti sampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Semarang yang telah membiayai penelitian ini hingga selesai dengan no kontrak penelitian Nomor 121.13.4/UN37/PPK.4.5/2022.

DAFTAR PUSTAKA

- Edaran Rektor Unnes Nomor B/292/UN37?KM/2022 tanggal 11/02/2022 [1] tentang *Pelaksanaan Perkuliahan Secara Luring, Daring dan Hybrid*.
- Abidin, Z., Rumansyah., & Arizona, K., 2020. Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(1), pp.64–70.
- Colin, L., & Michele, K., 2015, Digital Literacy and Digital Literacies : Policy, Pedagogy and Research Considerations for

- Education. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 2015, pp. 8-20.
- Dick, W., & Carey, L., & James, O., 2001. *The Systematic Design of Instruction*. 5th Ed. New York. Longman.
- Gagne, R.M., & Briggs L.J., 1974. *Principle of Instructional Design*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Gall, D.M., Borg, & Walter, R., 2003. *Education Research: an Introduction*. 7th Edition. Allyn and Bacon.
- Haigh, W., 1993. Using Computer to Solve Problems by The Guess and Test Method School Science and Mathematics, *Learn TechLib*, 93(2), pp.92-95.
- Hartoyo., 1999. Kemampuan Mengajar Praktik Guru Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) Jurusan Listrik di Kota Madya Yogyakarta. *Tesis Magister*, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Heri, K., 2009. Pengajaran Konsep Sistem Operasi Dengan Memanfaatkan Perangkat Lunak Mesin Virtual Dan Minix. *Jurnal Snati*, 2009.
- Kozma, R.B., Belle, L.W., & Williams, G.W., 1978. *Instructional Techniques in Higher Education*. Englewood Cliffts, N.J. Educational Technology Publication.
- Kristian, I., 2010. *Perencanaan Virtual-Lab untuk Layanan E-learning di Daerah Pedesaan*. TELIMEK-Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia, Institute Teknologi Bandung
- M. Iqbal, A., 2004. Pengaruh Animasi pada Program Instruksional Pendidikan. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*. Yogyakarta.
- Muhibbin, S., 2002. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rosda karya
- Nana, S.S., & Erliana, S., 2012. *Kurikulum & Pembelajaran Kompetensi*, Bandung: Refika Aditama, pp.18
- Nana, S., & Ahmad, R., 2001. *Media Pengajaran*. Jakarta: Sinar Baru Algesindo.
- Nurhadi, dkk., 2003. *Pembelajaran Kontekstual (CTL) dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: Universitas Negeri Malang.

- Nurrosat, M.A., 2009. Penerapan Joomla Dan Moodle Pada Sistem Virtual Laboratorium Online PSD III Teknik Elektro. *Laporan Tugas Akhir*. Program studi DIPLOMA III Teknik Elektro Fakultas Teknik. Universitas Diponegoro, Semarang.
- Onno, W.P., & Antonius, A.H., 2002. *Teknologi E-learning Berbasis PHP dan MySQL*. Elex Media omputindo.
- Oos, M.A., 2003. Model Inovasi ELearning Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 12(8).
- Orlich, D.C., 2007. *Teaching Strategies: A guide to Effective Instruction*. New York: Houghton Mifflin Company.
- Pintrich, P.R., & De-Groot, E., 1991. Motivational and Self-Regulated Learning Components of Classroom Academic Performance. *Journal Of Educational Psychology*, 1991.
- Prasetya, T.A., & Harjanto, C.T., 2020. Pengaruh Mutu Pembelajaran Online Dan Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Hasil Belajar Saat Pandemi Covid19. *Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2),pp.188-197.
- Puspita, R., 2008. Sistem Informasi Aplikasi Virtual Lab Pada Laboratorium Sistem Informasi Universitas Gunadarma. *Proceeding Eminra Ilmiah Nasional Komputer dan Sistem Intelijen (KOMMIT)*.
- Sadikin, A., & Hamidah, A., 2020. Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2), pp.109-119.
- Sarifuddin, M., & Tommy, F.R., 2008. *Visualisasi Aktivitas Sistem Organ Tubuh Berbasis Web Dan Multimedia: Aplikasi E-Learning*. Universitas Gunadarma. Jakarta.
- Sege, D., 2005. Pengaruh Motivasi, Pembelajaran, dan Fasilitas terhadap Kemampuan Kerja Las Siswa SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. *Tesis Magister*, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Soekartawi., 2003. Prinsip Dasar E-Learning: Teori Dan Aplikasinya Di Indonesia, *Jurnal Teknodik*, 12(8).
- Suharsimi, A., 1988. *Organisasi dan Administrasi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.

Tasma, S., 2009. *Pengembangan Model Pembelajaran Praktikum Berbasis Software Komputer*. Jurusan Pendidikan Teknik Elektro – Universitas Pendidikan Indonesia.

