

Jennifer Rebecca Victoria, Matin, Rochanah dan Isthifa Kemal

Pengaruh Budaya Organisasi dan Komunikasi Terhadap Mutu Layanan SMP Negeri di Kecamatan Pesanggrahan Jakarta Selatan

Sardani, Khairuddin, dan Nasir Usman

Manajemen Program Gerakan Literasi Sekolah dalam Menumbuhkan Minat Baca Siswa SD di Gugus 1 Indrapuri Aceh Besar

T. Andriansyah, Yusrizal, dan Niswanto

Kebijakan Dinas Pendidikan Nagan Raya dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Pada Sekolah Dasar di Kabupaten Nagan Raya

Elfita Rahmi, Nurdin Ibrahim, dan Dwi Kusumawardani

Pengembangan Modul *Online* Sistem Belajar Terbuka dan Jarak Jauh untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pada Program Studi Teknologi Pendidikan

Jubaedah, Suryadi, dan Heru Santosa

Pengaruh Kompetensi dan Budaya Kerja Terhadap Prestasi Kerja Guru di SMPN Kec. Jati Asih Kota Bekasi

Lisnawati, Cut Zahri Harun, dan Niswanto

Implementasi Kompetensi Kewirausahaan Kepala Sekolah dalam Membangun Budaya Wirausaha di MAN Model Banda Aceh

Novi Zulfiati, Cut Zahri Harun, dan Niswanto

Kontribusi Kepala Sekolah dalam Pengembangan Budaya Sekolah di SMK Negeri 1 Meulaboh

Devita Cahyani Nugraheny dan Ari Widodo

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Nature Of Science* Terhadap Pembelajaran Sains

Indah Yanuar Rizki, Miftahus Surur, dan Irma Noervadilah

Pengaruh Model Inkuiri Terbimbing (*Guided Inquiry*) Terhadap Keterampilan Komunikasi Siswa

Ike Yanuarti Soima, Miftahus Surur, dan Yesi Puspitasari

Penerapan PBL (Problem Based Learning) Berbantuan Media Video untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik Kelas X di MA Sarji Ar-Rasyid

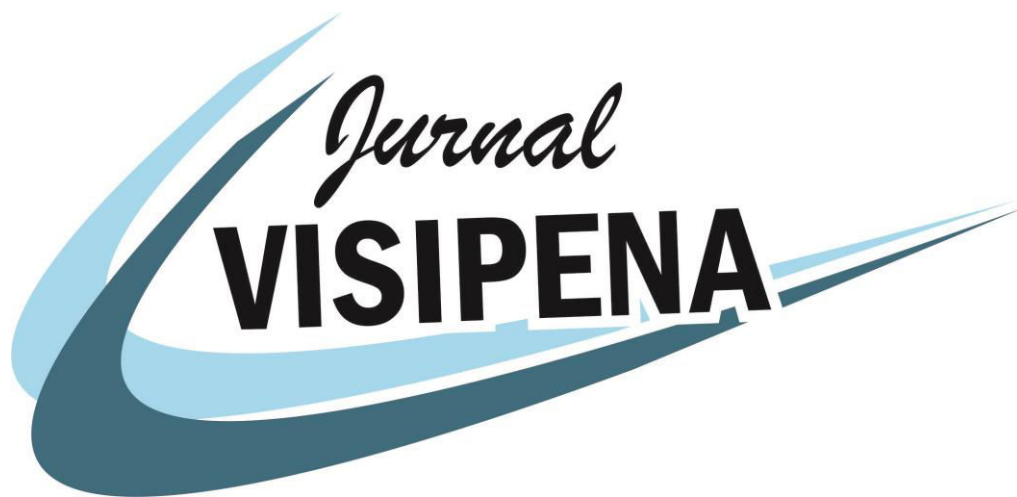
Nurul Istiwana, Murniati AR, Nasir Usman

Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Mutu Sekolah di SD Negeri Ujong Patihah dan SD Negeri Alue Bata



Diterbitkan Oleh:

**Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
Universitas Bina Bangsa Getsempena**



JURNAL
VISIPENA

Volume 12, Nomor 2, Desember 2021

Penanggung jawab

Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena
Lili Kasmini

Ketua Penyunting

Kepala LPPM Universitas Bina Bangsa Getsempena
Intan Kemala Sari

Desain Sampul

Eka Rizwan

Web Designer

Achyar Munandar

Editorial Assistant

Yusrawati JR Simatupang
Achyar Munandar
Muhammad Chaizir

Alamat Redaksi

Jalan Tanggul Krueng Aceh No 34, Desa Rukoh – Banda Aceh
Surel: lemlit@bbg.ac.id
Laman: <https://ejournal.bbg.ac.id/visipena>

Diterbitkan Oleh:

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Editorial Team

Editor In Chief

Intan Kemala Sari (Scopus ID: 57204465458), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Associate Editor

Musdiani (Sinta ID: 5992256), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Mohammad Syahidul Haq (Scopus ID: 57207855229), Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Mukhlisuddin (Sinta ID: 6042624), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Yudi Darma (Sinta ID: 5976186), IKIP PGRI Pontianak, Indonesia

Satria Prayudi (Sinta ID: 6691517), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Delora Jantung Amelia (Sinta ID: 6005085), Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia

Dian Kristanti (Scopus ID: 57204467862), STKIP Bina Bangsa Meulaboh, Indonesia

Reviewer

Sasmoko (Scopus ID: 56958616200), Universitas Bina Nusantara, Indonesia

Kamaruzzaman Bustamam Ahmad (Scopus ID: 57200293027), Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Indonesia

Reza Rachmadtullah (Scopus ID: 57193240231), Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

Yasinta Indrianti (Scopus ID: 57191042528), Universitas Bina Nusantara, Indonesia

Lili Kasmini (Scopus ID: 57205446441), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Sukarman Purba (Sinta ID: 6039506), Universitas Negeri Medan, Indonesia

Faisal R. Dongoran (Sinta ID: 5977327), Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

Margunani (Scopus ID: 57193915358), Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Risky Setiwan (Scopus ID: 57195803837), Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Undang Rosidin (Scopus ID: 57201345852), Universitas Lampung, Indonesia

Isthifa Kemal (Scopus ID: 57211324491), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Muhammad Abdul Ghofur (Sinta ID: 74683), Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Bagus Shandy Narmaditya (Scopus ID: 57194286237), Universitas Negeri Malang, Indonesia

Ika Maryani (Scopus ID: 57201317212), Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia

Bambang Subali (Scopus ID: 57199969296), Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Agus Setiawan (Sinta ID: 5972934), Institut Agama Islam Negeri Samarinda, Indonesia

Muktiningsih Nurjayadi (Scopus ID: 57190936791), Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Didin Hadi Saputra (Sinta ID: 6013628), Universitas Nadlatul Wathan Mataram, Indonesia

Ketut Suma (Scopus ID: 5984340), Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

Eddy Setyanto (Sinta ID: 6092980), Universitas Indraprasta PGRI Jakarta, Indonesia

Maulizan ZA (Sinta ID: 6175685), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Editorial Officer

Yusrawati JR Simatupang, Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Achyar Munandar, Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Muhammad Chaizir, Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

PENGANTAR PENYUNTING

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT, atas rahmat-Nya maka Jurnal Visipena Volume 12, Nomor 2, Desember 2021 dapat diterbitkan.

Sebagaimana yang menjadi tujuan utama hadirnya Jurnal Visipena yang telah menginjak tahun ke-12 sejak awal diterbitkannya adalah sebagai wadah memberikan ruang publikasi tulisan ilmiah hasil karya civitas akademika baik di lingkungan Universitas Bina Bangsa Getsempena sendiri maupun dari lembaga pendidikan lainnya. Dimana diharapkan jurnal ini dapat berguna bagi kemajuan dunia pendidikan.

Dalam volume kali Jurnal Visipena memuat 5 hasil penelitian, yaitu:

1. Implementasi Teori Prodigy Dengan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Manajemen Kelas untuk Meningkatkan Potensi Diri dalam Belajar, merupakan hasil penelitian Basri, Teuku Fadhli (Universitas Jabal Ghafur) dan Syarfuni (Universitas Bina Bangsa Getsempena).
2. Pengembangan Model Tutorial Audio Visual Berkonten Syariah Islam untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh, merupakan hasil penelitian Helnita, Anita Yus dan Rosmala Dewi (Universitas Negeri Medan).
3. Optimalisasi Klasifikasi Koleksi Museum Kekhawatiran Semaka Sebagai Sumber Belajar, merupakan hasil penelitian Risma Margaretha Sinaga, Sudjarwo, dan Muhammad Mona Adha (Universitas Lampung).
4. Pembelajaran dari Rumah (Learning From Home) Di Masa Pandemi Covid-19: Persepsi Orang Tua, merupakan hasil penelitian Susilawati, Muhamad Yasir, dan Dewi Mutiara Indah Ayu (Universitas Indraprasta PGRI).
5. Pengembangan Model Pembelajaran Project Citizen Berbasis Portofolio untuk Kompetensi Pendidik Society 5.0, merupakan hasil penelitian Helminsyah, Musdiani (Universitas Bina Bangsa Getsempena), Ali Mustadi dan Anwar Senen (Universitas Negeri Yogyakarta).

Akhirnya penyunting berharap semoga jurnal edisi kali ini dapat menjadi warna tersendiri bagi bahan literatur bacaan bagi kita semua yang peduli terhadap dunia pendidikan.

Banda Aceh, Desember 2021

Ketua Penyunting

DAFTAR ISI

Susunan Pengurus	i
Pengantar Penyunting	iii
Daftar isi	vi
Basri, Teuku Fadhli dan Syarfuni Implementasi Teori Prodigy Dengan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Manajemen Kelas untuk Meningkatkan Potensi Diri dalam Belajar	170
Helnita, Anita Yus dan Rosmala Dewi Pengembangan Model Tutorial Audio Visual Berkonten Syariah Islam untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh	185
Risma Margaretha Sinaga, Sudjarwo, dan Muhammad Mona Adha Optimalisasi Klasifikasi Koleksi Museum Kekhatuan Semaka Sebagai Sumber Belajar	206
Susilawati, Muhamad Yasir, dan Dewi Mutiara Indah Ayu Pembelajaran dari Rumah (Learning From Home) Di Masa Pandemi Covid-19: Persepsi Orang Tua	223
Helminsyah, Musdiani, Ali Mustadi dan Anwar Senen Pengembangan Model Pembelajaran Project Citizen Berbasis Portofolio untuk Kompetensi Pendidik Society 5.0	67
Lisnawati, Cut Zahri Harun, dan Niswanto Implementasi Kompetensi Kewirausahaan Kepala Sekolah dalam Membangun Budaya Wirausaha di MAN Model Banda Aceh	237

IMPLEMENTASI TEORI PRODIGY DENGAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN BERBASIS MANAJEMEN KELAS UNTUK MENINGKATKAN POTENSI DIRI DALAM BELAJAR

Basri*¹, Teuku Fadhli², dan Syarfuni³

^{1,2}Universitas Jabal Ghafur

³Universitas Bina Bangsa Getsempena

* Corresponding Author: First Author: syarfuni73@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received March 31, 2021

Revised August 8, 2021

Accepted Dec 12, 2021

Available online Dec 30, 2021

Kata Kunci:

Keajaiban Teori, Pendekatan Pembelajaran, Manajemen Kelas, Potensi Diri

Keywords:

Theory Prodigy, Learning Approaches, Class Management, Self Potential

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji tingkat keefektifan teori prodigy melalui pendekatan pembelajaran berbasis manajemen kelas untuk meningkatkan potensi diri siswa dalam pembelajaran, dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif berupa eksperimen dengan Non-Equivalent Group Pretest-Posttest Control Group desain penelitian. Dengan jumlah subjek penelitian, 48 siswa dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil uji Paired Samples T-test menunjukkan bahwa nilai pretest dan posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan taraf signifikansi $p < 0,01$, maka H_a diterima dan H_o ditolak, sedangkan hasil uji satu arah Uji ANOVA menunjukkan nilai $F = 5033,639$; dengan tingkat signifikansi $p < 0,01$. Sedangkan hasil post hoc test menjelaskan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki perbedaan rata-rata yang

signifikan dengan tingkat signifikansi $0,647 > 0,50$, menunjukkan peningkatan rata-rata yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan teori prodigy melalui pendekatan pembelajaran berbasis manajemen kelas efektif dalam meningkatkan potensi diri siswa dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan agar dapat dilaksanakan dan dilanjutkan dalam lingkup yang lebih luas.

ABSTRACT

This study aims to test the level of effectiveness of prodigy theory through a classroom management-based learning approach to increase students' self-potential in learning, using descriptive quantitative research methods in the form of experiments with Non-Equivalent Group Pretest-Posttest Control Group research designs. With the number of research subjects, 48 students were divided into experimental and control groups. The results of the Paired Samples T-test showed that the pretest and posttest scores of the experimental group and the control group with a significance level of $p < 0.01$, then H_a was accepted and H_o was rejected, while the results of the one-way ANOVA test showed a value of $F = 5033,639$; with a significance level of $p < 0.01$. While the results of the post hoc test explained that the experimental group and the control group had a significant average difference with a significance level of $0.647 > 0.50$, indicating a significant increase in the average between the experimental group and the control group. So it can be concluded that the application of prodigy theory through a classroom management-based learning approach is effective in increasing students' self-potential in learning. The results of this study are expected to be a reference so that it can be carried out and continued in a

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



wider scope.

PENDAHULUAN

Pendidikan bangsa Indonesia sangat penting sebagai bagian dari upaya pendidikan kehidupan bangsa, (Maréchal et al., 2021). Peningkatan kecerdasan akan semakin mendorong masyarakat untuk menyadari peningkatan kapasitasnya demi tercapainya kemanusiaan dan keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia, (Kristiawan et al., 2021). Dalam Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengatur bahwa fungsi pendidikan nasional adalah mengembangkan kapasitas dan membentuk karakter bangsa, (Maréchal et al., 2021). Pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu agar menjadi manusia yang berilmu, bertakwa, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, kompeten, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, bertanggung jawab, (Maréchal et al., 2021).

Keberhasilan akademik mahasiswa ditentukan oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri, meliputi konsentrasi, minat, bakat, kecerdasan, motivasi, cita-cita, intensitas pribadi dalam mempertimbangkan segala sesuatu yang bersifat material dan kemampuan individu untuk menguasai suatu keterampilan, (Baharun & Sa'diyah, 2018). Selain itu, factor eksternal yang berasal dari luar diri siswa itu sendiri meliputi lingkungan fisik seperti kondisi udara, suhu udara, cuaca, alat-alat yang digunakan, dan lain-lain (M. Ichsan, 2016).

Selanjutnya, dalam proses pembelajaram harus diperhatikan faktor-faktor yang dapat mendorong siswa untuk terlibat dalam perilaku belajar yang positif. Meningkatkan perilaku belajar siswa secara lebih efektif tentunya menjadi tantangan tersendiri bagi guru. Dalam hal ini, peran kepemimpinan guru sangat dibutuhkan dalam pembelajaran di kelas. Kepemimpinan guru dalam pembelajaran merupakan elemen fundamental, karena berperan sebagai fasilitator yang mempengaruhi interaksi dalam hubungan antara guru sebagai pemimpin dan siswa sebagai pemimpin (Nugraha, M., 2019). Melalui kepemimpinannya, guru menggerakkan siswa untuk berperilaku belajar yang positif dalam pencapaian tujuan pembelajaran, (Universitas et al., n.d.).

Salah satu faktor yang dapat menjadi katalis atau motivator keberhasilan akademik seorang siswa adalah adanya dukungan sosial dari orang-orang di sekitarnya dan peduli terhadap perkembangan siswa, (Kristiawan et al., 2021). Adapun bentuk yang diperhatikan oleh orang yang berada dilingkungan sekitar dalam proses pembelajaran yang efektif yaitu: manajemen kelas, manajemen kelas merupakan dasar

yang sangat penting diperhatikan dalam proses pembelajaran yang berpedoman pada paradigma pendidikan yang terkait dengan landasan-landasan filosofi bimbingan dan konseling yang meliputi; pedagogis, potensial, humanistik-religius, dan professional, (Rusli & Kholik, 2013)

Pengelolaan kelas merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang pendidik atau guru untuk dapat mengarahkan siswa atau peserta didik dalam belajar, sehingga peserta didik atau siswa dapat belajar dengan nyaman, (Salehi & Salehi, 2012). Sebuah fakta mengingatkan kita bahwa tidak mungkin menilai kualitas pengajaran berdasarkan tampilan ruangan, lingkungan fisik dapat diatur dalam program pendidikan, perlu dipahami bahwa apa yang dimasukkan ke dalam kelas harus memiliki tujuan, (Saman, 2017). Manajemen kelas melibatkan tidak hanya mengelola perilaku siswa tetapi juga mengelola pembelajaran, (Fadhli et al., 2021). Idealnya, keduanya berjalan beriringan, siswa yang terlibat dalam tugas belajar lebih kecil kemungkinannya untuk mengembangkan masalah perilaku, (Fauzi, 2020).

Pada dunia pendidikan tidak efektif diterapkan teori sulap, da nada startegi prodigi karena akan berdampak pada potensi belajar yang tidak berkembang, dimana terkadang banyak anak yang memiliki potensi luar biasa namun gagal berkembang, (Chollampatt & Ng, 2018). Dengan demikian, melalui pembelajaran berbasis manajemen kelas, teori kurikulum dapat diterapkan untuk mengidentifikasi potensi pribadi siswa, idealnya termasuk minat dan bakatnya, (Gumilang et al., 2018). Peran guru dalam proses belajar mengajar di sekolah sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan pribadi siswa, (Turan & Koç, 2019).

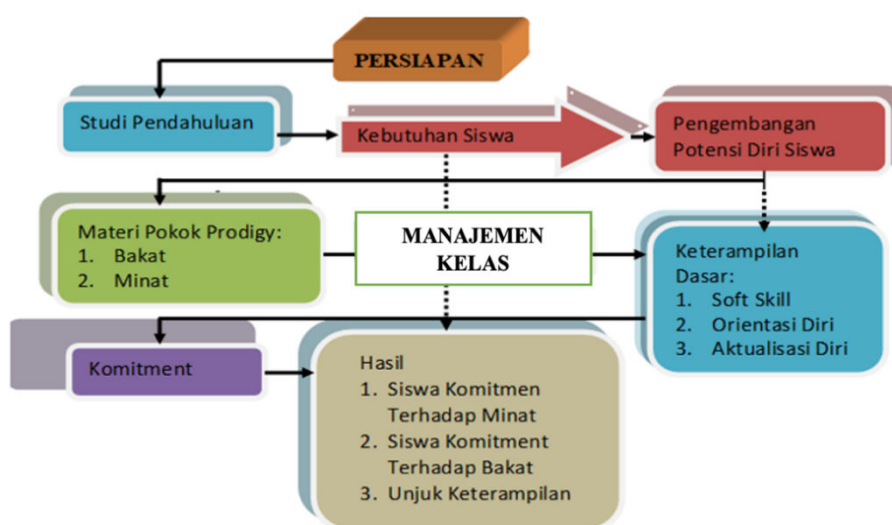
Strategy prodigy (*the classroom based assessment*) merupakan suatu data dan informasi dari penilaian berbasis kelas (PBK) salah satu alat bukti yang dapat digunakan untuk mengukur angka keberhasilan dalam stau program pendidikan, (Salehi & Salehi, 2012). Secara lebih lengkap maka, strategy prodigy (*the classroom based assessment*) dapat diartikan sebagai suatu proses pengumpulan data, pelaporan dan penggunaan data dan pusat informasi tentang perkembangan hasil belajar peserta didik untuk menetapkan system dan angka pencapaian dan penguasaan peserta didik terhadap tujuan pendidikan sebagaimana yang telah ditetapkan, (Mitasari & Istikomayanti, 2019)

Dalam implementasinya Strategy prodigy (*the classroom based assessment*) harus menerapkan berbagai prinsip penilaian, keberlanjutan, alat bukti outentik, akurat dan konsisten sebagai bentuk akuntabilitas public dan dunia pendidikan, . Strategy prodigy (*the classroom based assessment*) mengidentifikasi berbagai pencapaian kompetensi dan

hasil belajar sebagaimana yang telah dikemukakan melalui pernyataan yang jelas tentang standar yang harus dan telah dicapai kemudian disertai dengan peta kemajuan belajar dan pencapaian siswa, (Ict et al., n.d.).

Hasil observasi di lapangan pada tahun 2020 di SMK Negeri 2 Sigli, masih ada ditemukan bahwa rata-rata potensi siswa tidak menunjukkan potensi yang signifikan karena metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu metode pembelajaran alternatif untuk mendorong siswa lebih meningkatkan potensi yang dimilikinya. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, kami mencoba menerapkan langkah strategis sebagai alternatif respon terhadap rendahnya kesiapan akademik siswa dengan menerapkan teori sihir melalui pendekatan pembelajaran berbasis manajemen kelas untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan teori prodigy melalui metode pembelajaran berbasis manajemen kelas untuk meningkatkan potensi belajar siswa.

Adapun tahapan pelaksanaan dalam penelitian ini dapat di gambarkan sebagai berikut:



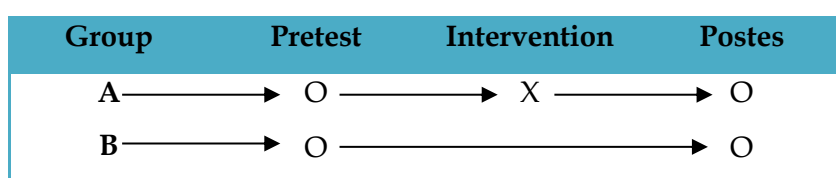
Gambar 1. Tahapan penelitian

METODE PENELITIAN

Adapun metode dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif deskriptif, (Purwanto et al., 2020) menyatakan bahwa metode deskriptif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menggambarkan masalah yang terjadi di masa lalu atau yang sedang berlangsung, bertujuan untuk mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa,

kejadian yang terjadi sebagai mana mestinya pada saat penelitian dilakukan. dalam bentuk *eksperiment* dengan desain penelitian *Non Equivalentf Group Pretest-Postest Control Group*. (I. Z. Ichsan et al., 2020) dan (Purwanto et al., 2021), Menyatakan peneliti mengharuskan menggunakan kelompok yang ada, pada tahapan ini peneliti memberikan pretest pada kelompok eksperimen dan control, kemudian-peneliti hanya memberikan perlakuan pada kelompok eksperimen, lalu pada tahapan akhir peneliti mengadakan postest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, (Purwanto et al., 2021). Dengan tujuan Agar kelompok yang sudah ada bisa mendapatkan perlakuan yang sama dan sudah menjalani proses pembelajaran. lebih jelas polanya maka dengan ini peneliti mendesain *Non Equivalent Group Pretest-Postest Control or Comparison Group* yang menurut (Ict et al., n.d.) dapat dilihat sebagaimana pada gambar di bawah ini:

Tabel 1. Desain Penelitian



Tabel di atas menjelaskan bahwa Kelompok A akan diberikan pretes dan juga pada akhirnya diberikan postes, kelompok A inilah yang akan yang mendapat perlakuan khusus melalui Penerapan Teori Prodigy dengan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Manajemen Kelas Untuk Meningkatkan Potensi Diri Siswa Dalam Belajar, sedangkan kelompok B juga akan diberikan pretes dan postes, tetapi tidak diberikan perlakuan khusus, karena kelompok B merupakan kelompok kontrol atau kelompok pembanding antara kelompok A dan Kelompok B.

Adapun subyek dalam penelitian dipilih melalui mekanisme random sampling berdasarkan kriteria masing-masing individu (Arikunto 2010: 145). Dari proses ini, peneliti menetapkan 2 kelas siswa atau menjadi dua kelompok siswa dengan jumlah total keseluruhan menjadi 48 siswa. Dengan kata lain, peneliti membagikan setiap anggota kelompok berjumlah 24 orang kelompok eksperimen, dan 24 siswa kelompok kontrol. Setelah mendapatkan data awal selanjutnya peneliti membuat rancangan yang disusun dan disesuaikan berdasarkan hasil pre-tes. Pada akhirnya peneliti melakukan pos-test. Postest yang dimaksud merupakan tes akhir yang akan diberikan kepada kelompok eksperimen (siswa yang mendapat perlakuan) yaitu setelah diberikan perlakuan untuk

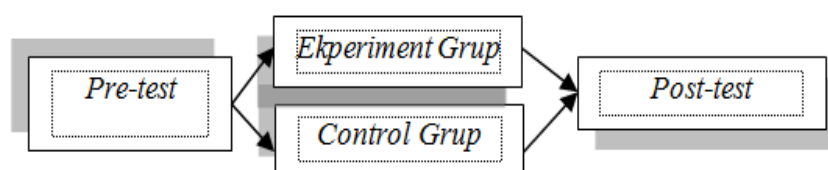
mengetahui keefektifan Theori Prodigy Melalui Manajemen Kelas Untuk Meningkatkan Potensi Diri Peserta Didik, (Purwanto et al., 2021).

Untuk mengukur tingkat potensi diri siswa maka peneliti menggunakan instrumen skla likert. Instrumen ini telah dilakukan uji validasi ahli yang selanjutnya diuji coba dilapangan. Dan hasil uji validitas instrumentnya valid dengan tingkat signifikansinya $p=0.01$, selanjutnya dilakukan uji normalitas dan homogenitas pretest dan posttest dengan uji Independent T-test, yang pada tahapan selanjutnya di analisis menggunakan uji *Paired sampel T-test dan One Way ANNOVA*. Adapun keterbatasan yang dalam rancangan penelitian *Non Equivalent Group Pretest-Postest Control Group* ialah desainnya lebih sederhana dengan subyeknya lebih banyak dan cakupan penelitiannya lebih sedikit sehingga kurang maksimal dalam proses penelitiannya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan sejauh mana keefektivan dari penerapan teori prodigy melalui pendekatan pembelajaran berbasis manajemen kelas untuk meningkatkan potensi diri siswa dalam belajar, dengan subyek penelitiannya adalah siswa kelas XIII SMK Negeri I Sigli dengan jumlah 48 siswa yang dibagi dalam dua kelompok yaitu 24 siswa dalam kelompok eksperimen dan 24 siswa dalam kelompok kontrol.

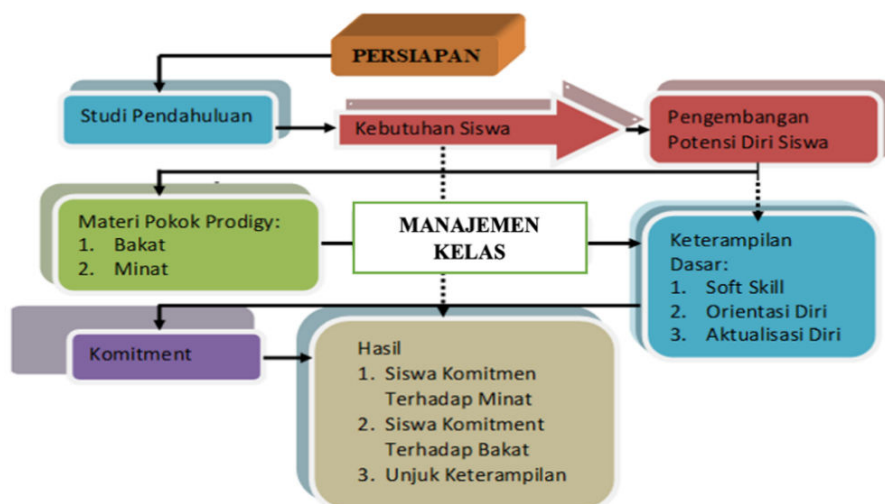
Berdasarkan metode dan desain penelitian diatas, maka skema dalam peneltian ini untuk memperjelas sistematika penelitian ini berikut ini: dapat dilihat dalam skema penelitian dibawah ini:

Gambar 2. Skema penelitian



Skema di atas merupakan alur penelitian sederhana untuk menerapkan penelitian eksperimen yang meliputi pretest pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol yang pada akhirnya dilakukan posttes yang sama pada kedua kelompok tersebut dan dalam penelitian ini peneliti menjadikan kelompok kontrol sebagai kelompok pembanding. Adapun kerangka dalam proses penelitian ini peneliti dapat digambarkan dibawah ini:

Gambar 3. Kerangka penelitian



Sedangkan analisis data dilakukan setelah data dari seluruh responden atau seluruh sumber data terkumpul. Dalam penelitian ini Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t-test dan uji ANOVA karena data yang diperoleh adalah data interval yang diambil dari populasi berdistribusi normal sehingga menggunakan statistik parametris. Guna pengujian hipotesis digunakan analisis data kuantitatif dengan teknik statistik parametris yaitu menggunakan t-test dan ANOVA. Untuk menguji tingkat homogenitas soal dan menguji signifikansi perbedaan dua variabel rata-rata atau lebih, maka dilakukan dengan uji one way ANOVA. Dalam kaitan ini, data yang digunakan adalah perbandingan hasil skor rata-rata pretest dan posttest dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam perhitungan ini peneliti akan tetap menggunakan bantuan software IBM SPSS 20.0 for windows.

Jika hasil dari uji *Paired Samples T-test* dalam penelitian ini menunjukkan bahwa nilai posttest dan pretest kelompok eksperimen dengan taraf signifikansi $p < 0.01$, artinya H_a di terima dan H_o ditolak, artinya Implementasi Teori Prodigy Melalui Pembelajaran Berbasis Manajemen Kelas Untuk Meningkatkan Potensi Diri Siswa Dalam Belajar efektif untuk meningkatkan potensinya dalam belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil uji *Paired Samples T-test* dalam penelitian ini menunjukkan bahwa nilai *posttest* dan *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan taraf signifikansi $p < 0.01$, maka H_a di terima dan H_o ditolak dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

		Mean	df	Sig.(2-tailed)
Pair 1	pre & post	141.542	23	.001
Pair 2	pre & post	-2.417	23	.331

Sedangkan hasil uji *one way ANOVA* dalam penelitian ini menunjukkan nilai $F=5033.639$; dengan tingkat signifikansi $p < 0.01$, pada kolom Mean merupakan koefisien rata-rata, sebelum diberikan intensif 141.542 sesudah diberikan -2.417. hasil analisis diperoleh koefisien *p-value* 0.001 dan lebih kecil dari 0.005 maka dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan.

Tabel 3. One way ANOVA

Hasil

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	252735.188	1	252735.188	5033.639	.000
Within Groups	2309.625	46	50.209		
Total	255044.813	47			

Adapun hasil dari uji *post hoc test* menjelaskan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdapat perbedaan rata-rata yang berarti dengan taraf signifikansi $0.647 > 0.50$, dari hasil uji *t-test* menunjukkan adanya peningkatan rata-rata yang signifikan terhadap kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan teori prodigy melalui pendekatan manajemen kelas efektif untuk meningkatkan potensi diri siswa sebagai berikut:

Tabel 4. One way ANOVA post hoc test

		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Pretest	Between Groups	16.333	1	16.333	.213	.000
	Within Groups	3532.917	46	76.803		
	Total	3549.250	47			
Posttest	Between Groups	252735.188	1	252735.188	5033.639	.000
	Within Groups	2309.625	46	50.209		
	Total	255044.813	47			

Adapun interpretasi tabel di atas sebagai berikut apabila F hitung lebih besar dari F tabel atau *P-value* atau p-value lebih kecil dari 0.05 maka dinyatakan terdapat perbedaan yang berarti hipotesis kerja (H1) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak. Hasil analisis bahwa koefisien F hitung sebesar 213 dan 5033.639 dengan p-value sebesar 0.000.

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwasanya kesuksesan siswa berawal dari kemauan dan kemampuan dalam mengarahkan potensi diri yang merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi minat belajar. Hal tersebut menjelaskan bahwa potensi diri yang dimaksud adalah kekuatan yang masih terpendam yang berupa fisik, karakter, minat, bakat, kecerdasan dan nilai-nilai yang terkandung di dalam diri namun belum dimanfaatkan secara penuh. Hal ini dapat terlihat pada waktu siswa memilih jurusan dengan melalui test yang sesuai dengan potensi yang ada di dalam dirinya, seperti siswa merasa bahwa potensi dirinya berada dilingkungan sosial.

Strategy prodigy (*the classroom based assessment*) merupakan suatu data dan informasi dari penilaian berbasis kelas (PBK) salah satu alat bukti yang dapat digunakan untuk mengukur angka keberhasilan dalam stau program pendidikan. Secara lebih lengkap maka, Strategy prodigy (*the classroom based assessment*) dapat diartikan sebagai suatu proses pengumpulan data, pelaporan dan penggunaan data dan pusat informasi tentang perkembangan hasil belajar peserta didik untuk menetapkan system dan angka

pencapaian dan penguasaan peserta didik terhadap tujuan pendidikan sebagaimana yang telah ditetapkan. Dalam implementasinya *Strategy prodigy (the classroom based assessment)* harus menerapkan berbagai prinsip penilaian, keberlanjutan, alat bukti outentik, akurat dan konsisten sebagai bentuk akuntabilitas public dan dunia pendidikan. *Strategy prodigy (the classroom based assessment)* mengidentifikasi berbagai pencapaian kompetensi dan hasil belajar sebagaimana yang telah dikemukakan melalui pernyataan yang jelas tentang standar yang harus dan telah dicapai kemudian disertai dengan peta kemajuan belajar dan pencapaian siswa. *S strategy prodigy (the classroom based assessment)* lebih menitik beratkan pada apa yang telah didapat dan telah dilakukan oleh peserta didik. Dengan kata lain, berbagai bentuk kemampuan apa yang telah dilakukan sebagaimana yang telah dicapainya sesudah membandingkan seseorang peserta didik dengan teman sekelasnya, melainkan dengan menggunakan suatu pendekatan kriteria atau petokan secara lebih spesifik.

Penerapan teori prodigy di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang bertujuan untuk mengembangkan dan mengasah potensi siswa yang terselubung, dimana terkadang banyak anak-anak yang mempunyai potensi yang luar biasa namun tidak dapat dikembangkan dan tersalurkan. Oleh sebab itu, penerapan teori Prodigy Melalui Pendekatan Pembelajaran Berbasis Manajemen Kelas dapat diterapkan untuk mengenali potensi diri peserta didik yang meliputi minat dan bakat yang ada, (Rusli & Kholik, 2013). Peran guru dalam mengelola kelas belajar sangat berpengaruh terhadap pengembangan diri siswa. Oleh karena itu, menurut (Saman, 2017) mengemukakan bahwa pendekatan teori prodigy dalam setting pendidikan terlebih pendidikan kejuruan sangat berpengaruh dalam menstimulasi bakat yang dimiliki oleh setiap pribadi peserta didik. Adapun Potensis peserta didik yang harus dikembangkan meliputi, kecerdasan kinestetis, (berbakat dalam bidang fisik dan mampu mempelajari olahraga dengan cepat, kecerdasan bahasa (verbal-linguistic intelegensi), kecerdasan matematika (logical-mathematical intelegence), (Turan & Koç, 2019).

Assessment of learning merupakan penilaian yang dilaksanakan setelah proses pembelajaran selesai. Proses pembelajaran selesai tidak selalu terjadi di akhir tahun atau di akhir peserta didik menyelesaikan pendidikan pada jenjang tertentu. Setiap pendidik melakukan penilaian yang dimaksudkan untuk memberikan pengakuan terhadap pencapaian hasil belajar setelah proses pembelajaran selesai, berarti pendidik tersebut melakukan *assessment of learning*, (Gumilang et al., 2018). Ujian Nasional, ujian sekolah/madrasah, dan berbagai bentuk penilaian sumatif merupakan *assessment of*

learning (penilaian hasil belajar). Assessment for learning dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dan biasanya digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan proses belajar mengajar, (M. Ichsan, 2016). Dengan assessment for learning pendidik dapat memberikan umpan balik terhadap proses belajar peserta didik, memantau kemajuan, dan menentukan kemajuan belajarnya. Assessment for learning juga dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk meningkatkan performan dalam memfasilitasi peserta didik. Berbagai bentuk penilaian formatif, misalnya tugas, presentasi, proyek, termasuk kuis merupakan contoh-contoh assessment for learning (penilaian untuk proses belajar), (Turan & Koç, 2019). Assessment as learning memiliki fungsi yang mirip dengan assessment for learning, yaitu berfungsi sebagai formatif dan dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung. Perbedaannya, assessment as learning melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan penilaian tersebut. Peserta didik diberi pengalaman untuk belajar menjadi penilai bagi dirinya sendiri. Penilaian diri (*self assessment*) dan penilaian antar teman merupakan contoh assessment as learning, (Baharun & Sa'diyah, 2018).

Disiplin mengacu pada metode yang digunakan untuk mencegah masalah perilaku atau untuk menanggapi masalah perilaku dengan tujuan mengurangi kejadiannya di masa depan, (Yakub ,(2012), Pengantar Sistem Informasi , Cetakan Pertama, Yogyakarta: raha Ilmu <https://www.bandaacehkota.go.id/p/sejarah.html>di akses pada 1 februari 2018usman, n.d.) Dalam manajemen kelas, penting untuk berkonsultasi dan bekerja sama dengan staf lain tentang masalah manajemen (Shindler, 2010). Tentu saja ruang kelas adalah bagian dari konteks budaya sekolah yang lebih besar dan di bidang-bidang seperti disiplin dan manajemen konflik. (Mitasari & Istikomayanti, 2019) membedakan antara manajemen kelas dan disiplin kelas, karena keduanya sering digunakan secara bergantian tetapi memiliki karakteristik yang berbeda. Pengelolaan kelas mengacu pada hal-hal yang biasa dilakukan di dalam kelas, sedangkan disiplin kelas adalah pengelolaan perilaku siswa tertentu. Pandangan ini menunjukkan bahwa manajemen kelas erat kaitannya dengan manajemen terstruktur dengan prosedur yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran di kelas. Sedangkan disiplin lebih pada mengatur kemandirian siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, (Turan & Koç, 2019)

Guru harus terlebih dahulu mengelola fungsi kelas agar siswa berperilaku, guru mengelola kelas secara efektif menggunakan prosedur dan rutinitas, prosesnya juga berkaitan dengan disiplin kelas. Sebaliknya, guru yang tidak efektif hanya berusaha

menerapkan disiplin kelas dengan ancaman dan hukuman di lingkungan belajar (Baharun & Sa'diyah, 2018) Manajemen kelas dan disiplin kelas adalah dua konsep kunci yang dapat diterapkan secara efektif oleh guru secara bersamaan. Pada prinsipnya disiplin kelas sudah banyak mendapat perhatian dari para guru, sehingga tanpa disiplin kelas pembelajaran yang efektif akan sulit bagi guru. Dalam proses pembelajaran di satuan pengajaran, guru memiliki peran penting, bahkan dominan dalam hubungannya dengan komponen pengajaran lainnya. Guru adalah pendidik profesional yang tugas pokoknya mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menguji, dan mengevaluasi peserta didik (Baharun & Sa'diyah, 2018)

Pembelajaran akan berjalan dengan efisien dan lancar jika ditentukan oleh aturan dan prosedur yang jelas dan konsisten dengan preferensi pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengomunikasikan cara dan aturan tertentu yang diterapkannya kepada siswa untuk diketahui dan berperilaku. Ini juga dapat melibatkan siswa yang berkontribusi pada aturan dan bertanggung jawab atas aturan yang berlaku. Tanpa aturan dan prosedur, memulai proses pembelajaran akan sulit dilakukan secara efektif, (Baharun & Sa'diyah, 2018).

Pada hakikatnya jika kurangnya pengelolaan dalam kelas akan mempengaruhi perkembangan potensi, komunikasi interpersonal yang kurang efektif akan menimbulkan potensi siswa rendah, dalam pengelolaan kelas guru harus memahami budaya dan ras siswa sehingga proses belajar berjalan dengan nyaman dan menghindari siswa stress dalam belajar, menurut pendapat beberapa para ahli menyatakan bahwa stres dapat dikurangi dengan mengetahui gaya belajar, budaya satu sama lain dalam komunikasi, (Baharun & Sa'diyah, 2018).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis menyimpulkan bahwa penerapan wonder theory dalam pembelajaran berbasis manajemen kelas merupakan aspek penting yang harus dikembangkan oleh seorang guru kelas secara logis, ide untuk menciptakan lingkungan yang kondusif dan inovatif. suasana belajar bagi siswa yaitu guru secara individu (mengajar sebagai pelindung dan mampu memberikan kasih sayang yang sesuai) dan dapat menangani suasana sistem pembelajaran di kelas dengan berbagai cara. Kombinasi kedua aspek tersebut akan memungkinkan dimensi stimulus menemukan semakin banyak momentum yang diperlukan untuk mengkristal dan menciptakan energi perubahan positif dalam belajar siswa.

Secara lebih khusus, adapun langkah Pembelajaran Berbasis Manajemen Kelas efektif sebagai berikut; pertama perencanaan dimana perencanaan pembelajaran merupakan pedoman atau petunjuk guru dapat membimbing serta mengarahkan siswa dalam proses pembelajaran yang efektif, pengelompokan siswa, pelaksanaan dan sistem evaluasi. untuk meningkatkan potensi diri siswa dalam belajar, hal ini terbukti berdasarkan hasil analisis data postes yang dilakukan pada kelompok eksperimen dengan tingkat signifikansinya $p < 0.01$, dari hasil uji *t-test* menunjukkan adanya peningkatan rata-rata yang signifikan terhadap kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan teori prodigy melalui pendekatan manajemen kelas efektif untuk meningkatkan potensi diri siswa dalam belajar.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini agar dapat menjadi rujukan dan acuan penelitian selanjutnya yang lebih luas di bidang pendidikan dan kajian-kajian teori prodgy dalam sistem tata kelola model pembelajaran lainnya di masa akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Baharun, H., & Sa'diyah, K. (2018). Penilaian Berbasis Kelas Berorientasi HOTS Berdasarkan Taksonomi Bloom Pada Pembelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 187-204.
- Chollampatt, S., & Ng, H. T. (2018). A multilayer convolutional encoder-decoder neural network for grammatical error correction. *32nd AAAI Conference on Artificial Intelligence, AAAI 2018*, 9(1), 5755-5762.
- Fadhli, T., Ghafur, U. J., Bina, U., & Getsempena, B. (2021). IMPLEMENTASI TEORI PRODIGY DENGAN PENDEKATAN. 8(2), 443-451.
- Fauzi, A. (2020). *Ilmu dan Manajemen Pendidikan Dalam Perspektif Fenomena*.
- Gumilang, J. S., Wijaya, M., & Haryono, B. (2018). Social Capital Traders in Pahingan Tradition in Boyolali Sunggingan Market (Phenomenology Study at Boyolali Sunggingan Market). *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 5(3), 334. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v5i3.404>
- Ichsan, I. Z., Rahmayanti, H., Purwanto, A., Sigit, D. V., Kurniawan, E., Dewi, A. K., Wirdianti, N., Hermawati, F. M., & Marhento, G. (2020). PEMBELAJARAN SAINS DAN LINGKUNGAN DI SMP yang berisi himbauan kepada masyarakat untuk melakukan Physical Distancing (menjaga. *Covid-19 Dan E-Learning:Perubahan Strategi Pembelajaran Sains Dan Lingkungan Di Smp*, 6, 50-61.
- Ichsan, M. (2016). Psikologi Pendidikan Dan Ilmu Mengajar. *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(1), 60. <https://doi.org/10.22373/je.v2i1.691>
- Ict, S., Sekolah, T., & Atas, M. (n.d.). 1) , 2) 3.
- Kristiawan, M., Suhono, S., Yussof, M. H. B., & Muslimah, M. (2021). The International School's Culture in Indonesia and Brunei Darussalam. *Jurnal Iqra' : Kajian Ilmu Pendidikan*, 6(1), 180-191. <https://doi.org/10.25217/ji.v6i1.1263>
- Maréchal, R., Ghachem, A., Prud'Homme, D., Rabasa-Lhoret, R., Dionne, I. J., & Brochu, M. (2021). Physical activity energy expenditure and fat-free mass: Relationship with metabolic syndrome in overweight or obese postmenopausal women. *Applied Physiology, Nutrition and Metabolism*, 46(4), 389-396. <https://doi.org/10.1139/apnm-2020-0607>
- Mitasari, Z., & Istikomayanti, Y. (2019). Hubungan Antara Culture Shock Dengan Hasil Belajar Mahasiswa Tahun Pertama. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal*

- Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 4(2), 105.
<https://doi.org/10.26858/jpkk.v4i2.4316>
- Purwanto, A., Asbari, M., & Santoso, T. I. (2021). Analisis Data Penelitian Manajemen Pendidikan: Perbandingan Hasil antara Amos, SmartPLS, WarpPLS, dan SPSS untuk Jumlah Sampel Kecil. *International Journal of Social, Policy and Law (IJOSPL)*, 01(01), 111-122. <https://ijospl.org/index.php/ijospl/article/view/64>
- Purwanto, A., Pramono, R., Bernarto, I., Asbari, M., Santoso, P. B., Saifuddin, M. P., Hyun, C. C., Wijayanti, L. M., Ong, F., & Kusumaningsih, W. (2020). Minat dan Hambatan Publikasi Artikel pada Jurnal Internasional Bereputasi: Studi Eksploratori pada Mahasiswa Doktoral di Sebuah Perguruan Tinggi Swasta di Jakarta. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 219-228. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i1.348>
- Rusli, R. K., & Kholik, M. (2013). HASIL DAN PEMBAHASAN Teori Belajar Behavioristik. *Jurnal Sosial Humaniora*, 4 (2).
- Salehi, H., & Salehi, Z. (2012). Challenges for Using ICT in Education: Teachers' Insights. *International Journal of E-Education, e-Business, e-Management and e-Learning*, 2(1), 40-43.
- Saman, A. (2017). Analisis Prokrastinasi Akademik Mahasiswa (Studi Pada Mahasiswa Jurusan Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan). *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 3(2), 55. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v0i0.3070>
- Turan, M. B., & Koç, K. (2019). Examination on the Effect of Learning Strategies on Physical Education and Sports Teacher Candidates and Their Motivation of Curiosity and Levels of Exploration. *World Journal of Education*, 9(1), 92. <https://doi.org/10.5430/wje.v9n1p92>
- Universitas, I., Negeri, I., & Yogyakarta, S. K. (n.d.). *Pendidikan Nilai Kejujuran Berbasis Kelas di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Bantul Yogyakarta A . Pendahuluan Pendidikan nasional sebagaimana diamanatkan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta per*. 14(1), 49-70.
- Yakub ,(2012), *Pengantar Sistem Informasi* , Cetakan Pertama, Yogyakarta : raha Ilmu <https://www.bandacehkota.go.id/p/sejarah.html>di akses pada 1 februari 2018
usman, rani 2003 sejarah peradaban aceh. J. O. (n.d.). *APLIKASI SISTEM PENDETEKSI KEBERADAAN BUS*. x(x).

PENGEMBANGAN MODEL TUTORIAL AUDIO VISUAL BERKONTEN SYARIAH ISLAM UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MAHASISWA UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA BANDA ACEH

Helnita*¹ Anita Yus², Rosmala Dewi³

^{1,2,3}Universitas Negeri Medan

* Corresponding Author: helnita93@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received Sept 20, 2021
Revised Oct 11, 2021
Accepted Dec 12, 2021
Available online Dec 31, 2021

Kata Kunci:

Model Tutorial, Audio Visual, Kreativitas Mahasiswa

Keywords:

Tutorial Model, Audio Visual, Student Creativity.

ABSTRAK

Penelitian ini berlatar belakang dari rendahnya kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa melalui pengembangan model tutorial audio visual berkonten syariah islam. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* yang mengikuti langkah-langkah pengembangan model *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa PG-PAUD semester II yang berjumlah 40 mahasiswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa hasil validasi ahli media sebesar 95.83%, ahli materi sebesar 95,45%, ahli bahasa sebesar 95.00%, dari hasil validasi ahli video model tutorial audio visual berkonten syariah islam yang dikembangkan menunjukkan hasil pada kriteria sangat layak dan dinyatakan valid sehingga layak untuk digunakan dalam penelitian, dan berdasarkan hasil dari penyebaran angket kreativitas mahasiswa, nilai pre test menunjukkan hasil rata-rata yaitu sebesar 49.35% dan nilai post test menunjukkan hasil rata-rata sebesar 90.57%, hasil analisis statistik membuktikan bahwa tingkat kreativitas mahasiswa meningkat sebesar 41.22%, hal ini dapat dimaknai bahwa pemberian video model tutorial dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dan video model tutorial yang telah disusun secara sistematis telah mencapai taraf keefektifan.

ABSTRACT

This research is based on the low creativity of students in developing learning media, this study aims to increase student creativity through the development of an audio-visual tutorial model with Islamic sharia content. This type of research is a development research or *Research and Development* that follows the steps of developing the *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation* model. The subjects of this study were second semester PG-PAUD students, totaling 40 students. Based on the results of the research that has been carried out, it shows that the results of the validation of media experts are 95.83%, material experts are 95.45%, linguists are 95.00%, from the results of expert validation of video tutorial models with Islamic sharia content developed showing results in the criteria are very feasible and declared valid so that they are suitable for use in research, and based on the results of the distribution of student creativity questionnaires, the pre-test score shows an average result of 49.35% and the post-test value shows an average result of 90.57%, the results of statistical analysis proves that the level of student creativity increased by 41.22%, this can be interpreted that the provision of video tutorial models can increase student creativity and video tutorial models that have been systematically arranged have reached the level of effectiveness.



PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Pada masa usia (0-6 tahun) merupakan masa keemasan dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan seorang anak, pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat.

Rentang anak usia dini dari lahir sampai usia enam tahun adalah usia kritis sekaligus strategis dalam proses pendidikan dan dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan selanjutnya, pada usia ini merupakan periode kondusif untuk menumbuhkan kembangkan berbagai kemampuan, kecerdasan, bakat, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosio-emosional, dan spiritual. Sehat, cerdas, ceria, dan berakhlak mulia adalah sebaait ungkapan yang sarat makna dan merupakan semboyan dalam pengasuhan, pendidikan dan pengembangan anak usia dini di Indonesia (Jalal, 2005:1). Hal ini perlu guru yang kreatif untuk mengembangkan media pembelajaran sebagai alat peraga atau media pembelajaran sebagai perantara untuk menstimulasi aspek perkembangan anak usia dini baik itu aspek perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni.

Pendidikan adalah sebagai upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa, berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, melalui proses pendidikan manusia akan mampu mengekspresikan dirinya secara lebih utuh. Penyelenggaraan sistem pendidikan di Indonesia menganut sistem pendidikan yang berorientasi komprehensif, dalam perspektif konprehensif menurut Murniati (2008:11) mengemukakan bahwa praktik pendidikan nasional Indonesia berupaya mengimplementasikan secara integratif dan menyeluruh konsepsi pendidikan yang bernuansa kebangsaan, keagamaan, kemanusiaan dan kekaryaan secara simultan. Hal ini tertera dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab 1 Pasal 1 ayat 2 bahwa pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-

Undang Dasar 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan zaman.

Kebijakan peningkatan mutu pendidikan dan pengajaran harus selalu diupayakan berbagai pihak, guru sebagai komponen utama dalam proses mengajar pemegang kunci dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran, guru dituntut mampu melibatkan berbagai unsur pendukung mengajar seperti media yang dibutuhkan agar tercapainya hasil pembelajaran yang optimal. Media pembelajaran meliputi yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain tape recorder, kaset, video camera, video recorder slide, foto gambar, grafik, televisi, komputer. Dengan kata lain, media adalah sumber atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional yang dapat merangsang anak untuk belajar. *National Education Association* (dalam Arsyad, 2013:3) memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual dan peralatannya, dengan demikian media dapat, dilihat, didengar, atau di baca.

Media pembelajaran yang baik merupakan media yang mampu menjembatani antara guru sebagai fasilitator dengan anak didik sebagai subjek dalam pembelajaran, oleh karena itu guru harus mampu menciptakan media pembelajaran yang menarik dan layak digunakan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak didik khususnya aspek perkembangan nilai agama yang dapat disajikan dalam berbagai bentuk media pembelajaran seperti media papan kreativitas berkonten syariah islam yang dituangkan dalam bentuk video audio visual.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Di samping menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia, untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman

yang cukup tentang media pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, minat, motivasi dan rangsangan belajar, bahkan dapat membawa pengaruh psikologis kepada anak (Arsyad, 2013:17). Model tutorial adalah bimbingan pembelajaran dalam bentuk pemberian arahan, petunjuk dan motivasi kepada mahasiswa. Bimbingan berarti membantu para mahasiswa untuk memecahkan masalah-masalah belajar, arahan berarti mengarahkan kepada mahasiswa untuk mencapai tujuan masing-masing, petunjuk berarti memberikan informasi tentang cara belajar secara efektif dan efisien, motivasi berarti menggerakkan kegiatan para mahasiswa dalam mempelajari materi (Rusman, 2013:169).

Audio visual merupakan salah satu cabang design komunikasi visual, audio visual adalah media yang mencakup dua jenis media yaitu audio dan visual, media audio visual mempunyai sifat untuk meningkatkan pengertian, persepsi, memperkuat atau memberi pengetahuan serta meningkatkan retensi ingatan. Audio visual lebih mengarahkan kepada *skill* mahasiswa agar dapat membuat karya video yang komunikatif dan informatif, audio visual tidak hanya menjelaskan materi tetapi juga meninjau apa saja yang di sampaikan melalui media yang tepat, salah satunya adalah model tutorial yang meninjau langsung materi yang di sampaikan beserta contoh-contoh yang tepat.

Haryoko (2009:2) media audio visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran menyebutkan dan penyampaian materi atau bahan ajar melalui media audio visual dapat memungkinkan mahasiswa melakukan eksplorasi lebih dalam. Model tutorial audio visual merupakan langkah signifikan untuk dikembangkan menjadi alat bantu ajar di PAUD. Selaras dengan hasil penelitian Wirasmita (2017:35-37), *Jurnal Pendidikan Informatika* menunjukkan bahwa model tutorial pengembangan media pembelajaran merupakan yang berisikan pesan-pesan pembelajaran sebagai bimbingan atau arahan yang dapat dilihat secara langsung untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Selanjutnya hasil penelitian Udayana (2014:45) dalam *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Undiksha* menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran model tutorial mendapatkan nilai pada

kategori sangat positif 77%, positif 23%, ragu-ragu 0%, negatif 0%, dan sangat negatif 0%, dengan rata-rata skor 82.80 sehingga respon terhadap pembelajaran model tutorial dapat dikategorikan sangat positif.

Kegiatan belajar melalui model tutorial audio visual memungkinkan mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir, membangun konsep, keterampilan dan kreativitas, hal ini relevan dengan Fahyuni (2017:96), prinsip transformasi teknologi informasi dan komunikasi dalam diri mahasiswa yang seyogyanya dilakukan dalam berinteraksi, pengetahuan yang terkonsep, dan meningkatkan keterampilan serta kreativitas. Kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, dan unsur-unsur yang ada, memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru, bertindak, keluwesan atau menciptakan sesuatu yang original, mencari berbagai macam kemungkinan dalam menyelesaikan suatu masalah. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik itu berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.

Munandar (2012:15) kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam, dan orang lain. Rachmawati (2010:15) kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam permesinan atau dalam pemecahan masalah-masalah dengan metode-metode baru. Berdasarkan beberapa pengertian di atas bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode, ataupun produk baru yang efektif bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk memecahkan suatu masalah.

Konsep dasar kreativitas berdasarkan 4P yaitu: (1) pribadi, kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya, dari ungkapan pribadi diharapkan timbunya ide-ide baru dan produk-produk yang produktif. (2) dorongan, bakat kreatif akan terwujud jika ada dorongan yang kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal untuk menghasilkan sesuatu. (3) proses, pengembangan kreativitas yang terpenting

adalah memberikan kebebasan untuk mengekspresikan diri secara kreatif. (4) produk merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi dari yang sudah ada sebelumnya, nyata, hasil dari kualitas keunikan individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Kreativitas akan muncul pada individu yang memiliki motivasi tinggi, rasa ingin tahu, imajinasi, dan selalu berusaha menemukan hubungan yang baru. Persoalan yang terjadi adalah berdasarkan hasil pengamatan dilapangan menunjukan kreativitas mahasiswa yang masih rendah dalam mengembangkan media pembelajaran, kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran, kurangnya kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan model tutorial audio visual berkonten syariah Islam, kurang tersedianya video model tutorial audio visual berkonten syariah Islam, dan hasil belajar yang rendah, keberhasilan pendidikan dapat dipantau dari hasil belajar yang telah dicapai oleh setiap mahasiswa pada akhir setiap proses pembelajaran selalu dilakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan mahasiswa dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan selama jangka waktu tertentu, evaluasi merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana dan bagaimana tujuan pendidikan sudah tercapai (Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, 2008).

Melihat rendahnya kreativitas mahasiswa dan hasil belajar yang rendah oleh karena itu, diperlukan adanya program-program pembelajaran yang dapat meningkatkan potensi kreativitas mahasiswa, oleh karena itu jika tidak diatasi permasalahan mengenai rendahnya kreativitas mahasiswa dan hasil belajar yang rendah maka akan menjadi permasalahan kedepan. James (dalam Rachmawati, 2010:15) mengatakan bahwa "*Creativity is a mental process by which an individual creates new edeas or prducts, or recombines existing edeas and product, in fashion that is novel to him or her*" (kreativitas merupakan suatu proses mental yang di lakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya). Bertitik tolak dengan pemaparan di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti terkait dengan "pengembangan model tutorial audio visual berkonten syariah Islam untuk

meningkatkan kreativitas mahasiswa di Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Borg and Gall (2003:72) mengemukakan bahwa, penelitian dan pengembangan (*Research and development/R&D*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Sedangkan menurut Sugiyono (2019:407) mengemukakan bahwa *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mengikuti langkah-langka pengembangan model ADDIE yang dikemukakan oleh Branch (2009:2) dengan 5 langkah yang disingkat ADDIE yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*.

Penelitian ini dilaksanakan di S1 PG-PAUD Semester II Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh yang beralamat di Jl. Tanggul Krueng Lamnyong No.34, Rukoh, Kec. Syiah Kuala, Kota Banda Aceh. Provinsi Aceh. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap, berlangsung dari bulan juni sampai dengan bulan juli 2021 tahun akademik 2020/2021. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah terdiri dari tenaga ahli yang akan melakukan uji kelayakan terhadap, media, materi, dan bahasa, serta sasaran pemakai model tutorial media audio visual berkonten syariah Islam yaitu mahasiswa PG-PAUD Semester II Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh.

Berdasarkan data penelitian yang diperlukan untuk peneitian ini, melihat tingkat kreativitas mahasiswa, maka peneliti menggunakan instrument berupa angket, mengenai kelayakan model tutorial audio visual berkonten syariah islam maka peneliti menggunakan instrument berupa lembar validasi yang ditujukan kepada ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, dan untuk melihat keefektifan keterpakaian peneliti menggunakan instrument berupa lembar wawancara yang ditujukan kepada dosen pegampu mata kuliah media pembelajaran.

Teknis analisis data pengembangan model tutorial audio visual berkonten syariah Islam yang digunakan dalam penelitian untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa adalah analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data tentang kreativitas mahasiswa dan untuk mendeskripsikan karakteristik distribusi skor masing-masing responden pada kegiatan validasi media, validasi materi, validasi bahasa, dan uji kelayakan produk, serta uji keefektifan produk, peneliti menggunakan teknik persentase yang dikemukakan oleh Arikunto (2007:76) dibawah ini:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Jumlah yang mencapai kemampuan

N = Jumlah sampel

Seperti yang telah dikemukakan, pertanyaan dalam penelitian ini terdapat dua pertanyaan deskriptif, untuk menguji kedua pertanyaan tersebut menggunakan uji t-test satu sampel dengan rumus dibawah ini:

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

keterangan:

t = nilai t hitung

\bar{x} = nilai rata-rata

μ_0 = nilai yang dihipotesiskan

s = simpangan baku sampel

n = jumlah anggota sampel

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis ini pertama menganalisis mengenai menemukan model tutorial audio visual berkonten syariah Islam yang layak untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan cara penyebaran angket pre test dalam mengembangkan model tutorial audio visual berkonten syariah islam kepada 40 mahasiswa. Hasil pendistribusian angket pre test membuktikan bahwa tingkat kreativitas mahasiswa rata-rata 49.53%.

Selanjutnya pada tahap analisis kedua untuk menemukan model tutorial audio visual berkonten syariah Islam yang efektif untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan cara penyebaran angket post test dalam mengembangkan model tutorial audio visual berkonten syariah islam kepada 40 mahasiswa. Hasil pendistribusian angket pos test menunjukkan bahwa tingkat kreativitas mahasiswa rata-rata 91.20%, secara umum berada pada kategori tidak setuju sebesar 62.5% dan yang berada pada kategori setuju sebesar 37.5%, hasil analisis membuktikan bahwa mahasiswa lebih banyak yang berada pada kategori tidak setuju.

B. Tahap Desain (*Desain*)

Desain dibuat berdasarkan topik materi yang akan dikembangkan, model tutorial audio visual berkonten syariah Islam untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa sebagai berikut: (1) adapun judul video model tutorial audio visual berkonten syariah islam yaitu "papan kreativitas", (2) topik-topik yang dipilih yaitu: urutan tata cara shalat, tata cara berwudhu, nama-nama malaikat, huruf hijaiyah, sifat wajib bagi Allah, rukun islam, rukun iman, doa sehari-hari.

C. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan penelitian ini dilaksanakan dengan dua jenis kegiatan yaitu tahap pengembangan produk penelitian dan perbaikan produk sebagai berikut:

a. Instrumen Media

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media Ke-1

Penilaian	Kategori	Frekuensi	Score Maksimum	Jumlah Score
Media	Sangat Layak	4	4	16
	Layak	10	3	30
	Tidak Layak	4	2	8
	Sangat Tidak Layak	0	1	0
Jumlah Butir Pertanyaan				18
Total score				54
Jumlah score ideal				400
Jumlah butir pertanyaan dikali dengan score maksimum				72
Persentase				75.00%

Berdasarkan tabel di atas hasil dari validasi ahli media menunjukkan bahwa tingkat kevalidan instrumen media terdapat nilai persentase sebesar 75.00% yaitu berada pada kategori layak dengan revisi, maka tahap selanjutnya adalah membuat perbaikan instrumen penelitian sehingga instrumen penelitian ini valid dan sangat layak digunakan untuk model tutorial audio visual berkonten syariah islam.

Penilaian	Kategori	Frekuensi	Score Maksimum	Jumlah Score
Media	Sangat Layak	15	4	60
	Layak	3	3	9
	Tidak Layak	0	2	0
	Sangat Tidak Layak	0	1	0
Jumlah Butir Pertanyaan				18
Total score				69
Jumlah score ideal				400
Jumlah butir pertanyaan dikali dengan score maksimum				72
Persentase				95.83%

Setelah peneliti melakukan perbaikan instrumen penelitian dan mendapatkan tingkat kevalidan instrumen media terdapat persentase sebesar 95.83% yaitu berada pada kategori sangat layak, maka instrumen penelitian ini valid sehingga sangat layak digunakan untuk model tutorial audio visual berkonten syariah islam.

b. Instrumen Validasi Ahli Materi**Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi Ke-1**

Penilaian	Kategori	Frekuensi	Score Maksimum	Jumlah Score
Materi	Sangat Layak	2	4	8
	Layak	3	3	9
	Tidak Layak	6	2	12
	Sangat Tidak Layak	0	1	0
Jumlah Butir Pertanyaan				11
Total score				29
Jumlah score ideal				400
Jumlah butir pertanyaan dikali dengan score maksimum				44
Persentase				65.91%

Berdasarkan tabel di atas hasil validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa tingkat kevalidan instrumen materi terdapat nilai persentase sebesar 65.91% yaitu berada pada kategori layak dengan revisi, maka tahap selanjutnya adalah membuat perbaikan instrumen penelitian sehingga instrumen penelitian ini valid dan sangat layak digunakan untuk model tutorial audio visual berkonten syariah islam.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi Ke-2

Penilaian	Kategori	Frekuensi	Score Maksimum	Jumlah Score
Materi	Sangat Layak	9	4	36
	Layak	2	3	6
	Tidak Layak	0	2	0
	Sangat Tidak Layak	0	1	0
Jumlah Butir Pertanyaan				11
Total score				42
Jumlah score ideal				400
Jumlah butir pertanyaan dikali dengan score maksimum				44
Persentase				95.45%

Setelah peneliti melakukan perbaikan instrumen penelitian dan mendapatkan tingkat kevalidan instrumen materi terdapat persentase sebesar 95.45% yaitu berada pada kategori sangat layak, maka instrumen penelitian ini valid sehingga sangat layak digunakan untuk model tutorial audio visual berkonten syariah islam.

c. Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Bahasa Ke-1

Penilaian	Kategori	Frekuensi	Score Maksimum	Jumlah Score
Bahasa	Sangat Layak	1	4	4
	Layak	2	3	6
	Tidak Layak	2	2	4
	Sangat Tidak Layak	0	1	0
Jumlah Butir Pertanyaan				5
Total score				14
Jumlah score ideal				400
Jumlah butir pertanyaan dikali dengan score maksimum				20
Persentase				70.00%

Berdasarkan tabel di atas hasil validasi ahli bahasa menunjukkan tingkat kevalidan instrumen bahasa terdapat nilai persentase sebesar 70.00% yaitu berada pada kategori layak dengan revisi, maka tahap selanjutnya adalah membuat perbaikan instrumen penelitian sehingga instrumen penelitian ini valid dan sangat layak digunakan untuk model tutorial audio visual berkonten syariah islam.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Bahasa Ke-2

Penilaian	Kategori	Frekuensi	Score Maksimum	Jumlah Score
Bahasa	Sangat Layak	4	4	16
	Layak	1	3	3
	Tidak Layak	0	2	0
	Sangat Tidak Layak	0	1	0
Jumlah Butir Pertanyaan				5
Total score				19
Jumlah score ideal				400
Jumlah butir pertanyaan dikali dengan score maksimum				20
Persentase				95.00%

Setelah peneliti melakukan perbaikan instrumen penelitian dan mendapatkan tingkat kevalidan instrumen penelitian ini terdapat persentase sebesar 95.00% yaitu berada pada kategori sangat layak, maka instrumen penelitian ini valid sehingga sangat layak digunakan untuk model tutorial audio visual berkonten syariah islam.

D. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Data hasil uji keefektifan ini diambil berdasarkan angket yang telah disebarkan kepada mahasiswa semester II yang berjumlah sebanyak empat puluh mahasiswa. Adapun nilai tingkat kreativitas mahasiswa sebelum diimplementasikan video model tutorial audio visual berkonten syariah islam yaitu pada tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Score Pre Test Kreativitas Mahasiswa

Kelas	Nilai	f_i	x_i	x_i^2	$f_i x_i$	\bar{x}
1	42-43	3	42.5	1806.25	127.5	49.35
2	44-45	1	44.5	1980.25	44.5	
3	46-47	6	46.5	2162.25	279	
4	48-49	11	48.5	2352.25	533.5	
5	50-51	7	50.5	2550.25	353.5	
6	52-53	9	52.5	2756.25	472.5	
7	54-55	3	54.5	2970.25	163.5	
Jumlah		40	339.5	16577.75	1974	

Berdasarkan tabel di atas hasil pre-test menunjukkan bahwa tingkat kreativitas mahasiswa terdapat nilai rata-rata sebesar 49.35% yaitu berada pada kriteria tidak setuju sebanyak 25 mahasiswa atau sebesar 62.5%, yang berada pada kategori setuju sebanyak 15 orang mahasiswa atau sebesar 37.5%. Hasil analisis membuktikan bahwa lebih banyak mahasiswa yang berada pada kriteria tidak setuju. Selanjutnya nilai tingkat kreativitas mahasiswa sesudah diimplementasikan video model tutorial audio visual berkonten syariah islam yaitu dapat dilihat pada tabel 8 dibawah ini:

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Score Post Test Kreativitas Mahasiswa

Kelas	Nilai	f_i	x_i	x_i^2	$f_i x_i$	\bar{x}
1	83-85	3	84	7056	252	90.57
2	86-88	6	87	7569	522	
3	89-91	13	90	8100	1170	
4	92-94	10	91	8281	910	
5	95-97	7	96	9216	672	
6	98-100	1	97	9409	97	
Jumlah		40	545	49631	3623	

Sedangkan hasil posttest menunjukkan bahwa tingkat kreativitas mahasiswa terdapat nilai rata-rata sebesar 90.57% yaitu berada pada kategori sangat setuju. Data pretest dan posttest dilaksanakan sebelum dan sesudah diberikannya video tutorial oleh peneliti kepada mahasiswa, rentang waktu pemberian pretest dan posttest adalah selama 20 hari sehingga diperoleh data tersebut. Selanjutnya untuk menguji apakah ada atau tidak adanya peningkatan kreativitas mahasiswa yaitu peneliti menggunakan rumus uji t satu sampel sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum B}{n} = \frac{1675}{40} = 41.88$$

$$s_{B^2} = \frac{n(B^2) - (B)^2}{n(n-1)}$$

$$= \frac{40(71049) - (1675)^2}{40(39)}$$

$$= \frac{2841960 - 2805625}{1560}$$

$$= \frac{36335}{1560}$$

$$s_{B^2} = \sqrt{23.292}$$

$$s_B = 4.83$$

Setelah diketahui nilai beda rata-rata dengan simpangan baku, selanjutnya dilakukan perhitungan uji t sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

$$t = \frac{41.88 - 26}{\frac{4.83}{\sqrt{40}}}$$

$$= \frac{15.88}{\frac{4.83}{6.32}}$$

$$= \frac{15.88}{0.76}$$

$$= 20.90$$

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, maka memperoleh hasil $t_{hitung} = 20.90$. Selanjutnya untuk membandingkan dengan t_{tabel} , maka perlu mengetahui terlebih dahulu dicari derajat kebebasan (dk) sebagai berikut:

$$dk = (n - 1)$$

$$= (40 - 1)$$

$$= 39$$

Harga t_{tabel} dengan taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dan derajat kebebasan (dk) = 39 dari daftar distribusi t diperoleh t_{tabel} sebesar 1,68 karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 diterima,

sehingga hipotesis “pengembangan model tutorial audio visual berkonten syariah islam dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa pada materi model tutorial audio visual berkonten syariah islam” diterima kebenarannya, dengan demikian bahwa produk penelitian ini berada pada kategori sangat layak sehingga layak digunakan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa di S1 PG-PAUD Semester II melalui model tutorial audio visual berkonten syariah islam.

Selanjutnya hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran didapat hasil bahwa pengembangan model tutorial audio visual berkonten syariah islam cocok diterapkan di S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, karena tutorial itu lebih membimbing, mengarahkan mahasiswa untuk membuat media secara bertahap dan juga di tambah lagi dengan kondisi pandemi saat ini, mahasiswa di tuntut untuk kreatif, inovatif dalam menciptakan atau merancang media dan berkonten syariah islam sesuai dengan kearifan lokal khususnya di aceh yang berbasis syariah islam.

Selanjutnya ada beberapa kendala yang dihadapi mahasiswa dalam pelaksanaan pengembangan tutorial audio visual yaitu: (1) kurangnya inovasi dalam pembuatan media, (2) mahasiswa kurang kreatif dalam menentukan materi, (3) mahasiswa tidak kooperatif dengan dosen pengampu mata kuliah ketika ada permasalahan atau kendala, (4) ketika dosen memberikan arahan terkait dengan tutorial, ada beberapa mahasiswa membuat model tutorial tidak mengikuti sesuai dengan arahan dosen, (5) tidak melihat kebutuhan di lapangan, (6) kurangnya kemampuan mahasiswa dalam menguasai ilmu teknologi, (7) ada beberapa mahasiswa ketika menjelaskan dalam membuat model tutorial mahasiswa cenderung kurang komunikatif.

Selanjutnya kendala-kendalah dosen pengampu mata kuliah dalam pelaksanaan pengembangan tutorial audio visual yaitu: (1) waktu yang kurang, (2) rasio mahasiswa terlalu banyak dalam 1 kelas, (3) pengetahuan mahasiswa yang kurang, sehingga dosen mengajarkan dari yang paling dasar, namun ada kelebihan dalam kegiatan pengembangan tutorial audio visual berkonten syariah islam ini yaitu: (1) dosen pengampu mata kuliah bisa mengeksplor ide dalam menciptakan media sesuai dengan kebutuhan, (2) mahasiswa lebih banyak pengetahuan praktek dan dapat menguasai ilmu teknologi dalam membuat media, dan kegiatan pengembangan tutorial audio visual berkonten syariah islam dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa di S1 Pendidikan Anak Usia Dini karena dengan adanya pengembangan model tutorial audio visual mahasiswa dapat mengembangkan materi, mahasiswa dapat menguasai ilmu teknologi dalam membuat media pembelajaran untuk Anak Usia Dini.

Selanjutnya untuk mengetahui analisis deskriptif peneliti menggunakan rumus statistik Arikunto (2007:76) dibawah ini:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} P &= \frac{40}{40} \times 100\% \\ &= 1 \times 100\% \\ &= 100 \end{aligned}$$

Berdasarkan nilai persentase di atas menunjukkan bahwa jumlah mahasiswa yang mencapai kemampuan adalah 100% dengan demikian bahwa produk penelitian model tutorial audio visual berkonten syariah islam berada pada kategori sangat layak sehingga layak digunakan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa di Semester II universitas Bina Bangsa Getsempena.

E. Tahap Evaluasi (*Evauation*)

Berdasarkan hasil evaluasi yang telah peneliti lakukan, pada tahap revisi produk penelitian pada dasarnya telah memenuhi tuntunan perencanaan pengembangan dan analisis kebutuhan terhadap produk yang telah dikembangkan bahwa produk teruji secara mendalam dan layak untuk digunakan.

Produk penelitian yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu model tutorial audio visual berkonten syariah islam untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa, pelaksanaan pengembangan produk penelitian ini peneliti berpedoman pada prosedur pengembangan model ADDIE. Keterlaksanaan model tutorial audio visual berkonten syariah islam untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa, mengembangkan serta menghasilkan model tutorial audio visual yang layak dan efektif untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa.

Materi model tutorial yang dikembangkan disesuaikan dengan analisis kebutuhan terhadap mahasiswa, selaras dengan Tarigan (2009) bahwa bahan ajar haruslah menampilkan sumber yang mantap, susunan teratur, sistematis, dan memenuhi kebutuhan. Peneliti juga menyesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan mahasiswa agar mahasiswa mampu memahami materi dan mengikuti langkah-langkah pelaksanaan pengembangan model tutorial yang dikembangkan secara mandiri.

Tingkat kelayakan panduan peneliti memperoleh melalui validasi oleh para ahli. Kegiatan validasi adalah proses kegiatan untuk melihat ataupun menilai rancangan produk apakah sudah sesuai atau belum, selaras dengan Sugiyono (2019:302) verifikasi

atau konfirmasi merupakan proses aktif yang digunakan untuk mengevaluasi apakah desain produk pada sistem kerja yang baru masuk akal dan efektif dibandingkan dengan desain produk sebelumnya. Alasan mengapa dikatakan rasional karena pembuktian di sini masih berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta dilapangan.

Validasi produk dilakukan dengan menghadirkan beberapa ahli atau orang yang berpengalaman dibidang tersebut untuk mengevaluasi produk yang buat. Setiap ahli diharuskan untuk mengevaluasi desain produk yang telah dirancang sebelumnya agar dapat menentukan kelemahan dan keunggulan produk. Selanjutnya setelah diperbaiki kemudian peneliti melakukan validasi kembali kepada pakar untuk mengetahui kelayakannya.

Berdasarkan data uji kelayakan setelah melakukan perbaikan tersebut didapatkan hasil dari para ahli bahwa produk yang dikembangkan dalam kriteri sangat layak untuk digunakan, dari segi ahli media memperoleh hasil yaitu sebesar 95.83%, dari segi materi memperoleh hasil sebesar 95.45%, dari segi bahasa yang digunakan memperoleh hasil yaitu sebesar 95.00%, sehingga produk ini dapat digunakan atau dipakai sebagai panduan untuk membuat model tutorial audio visual berkonten syariah islam untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa di semester II S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh.

Hasil kelayakan yang diperoleh dari para pakar merupakan nilai objektivitas terhadap produk yang dikembangkan, dapat melihat nilai objektivitas tersebut dengan pengujian secara statistik menggunakan teknik persentase, berdasarkan hasil pengujian tersebut maka diketahui nilai tingkat kevalidan yang diberikan oleh masing-masing para ahli tersebut yaitu tergolong kedalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam penelitian.

Selanjutnya uji keefektifan produk merupakan bagian dari implementasi yang dilakukan peneliti setelah melakukan uji kelayakan oleh para pakar. Peneliti melakukan uji efektivitas yang di laksanakan di semester II S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, uji efektivitas dilaksanakan yaitu dengan angket pretest dan posttest, (Michael, 2008), uji efektivitas ini dapat dilihat sejauh mana mahasiswa mampu mencapai tujuan dari pembelajaran yaitu peningkatan kreativitas mahasiswa.

Berdasarkan hasil uji keefektifan yang telah dilakukan terdapat peningkatan sebelum dan sesudah diberikan model tutorial hal tersebut terlihat pada hasil pretest yang menunjukkan bahwa tingkat kreativitas mahasiswa terdapat nilai rata-rata sebesar 49.35% yaitu berada pada kriteria tidak setuju berjumlah 25 orang mahasiswa atau

sebesar 62.5%, yang berada pada kategori setuju sebanyak 15 orang mahasiswa atau 37.5%, hasil analisis membuktikan yang berada pada tingkat kriteria tidak setuju lebih banyak. Sedangkan hasil posttest menunjukkan bahwa tingkat kreativitas mahasiswa terdapat nilai rata-rata sebesar 90.57% yaitu berada pada kategori sangat setuju, hasil analisis statistik membuktikan bahwa tingkat kreativitas mahasiswa meningkat sebesar 41.22%, hal ini dapat dimaknai bahwa terdapat peningkatan kreativitas mahasiswa yang sangat relevan melalui pemberian video model tutorial, hal ini bahwa pemberian model tutorial dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa yang disusun secara sistematis telah mencapai taraf keefektifan.

Hasil analisis membuktikan bahwa tingkat kreativitas mahasiswa meningkat sebesar 41.22%, hal ini dapat dimaknai bahwa terdapat peningkatan kreativitas mahasiswa yang sangat signifikan melalui pemberian video model tutorial, dengan demikian bahwa produk penelitian ini berada pada kategori sangat layak sehingga layak digunakan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa di S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Semester II Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh melalui model tutorial audio visual berkonten syariah islam. Hal ini selaras dengan pernyataan (Arsyad, 2013) bahwa dengan menggunakan panduan siswa dapat belajar dengan cara mereka sendiri. Sehingga dengan adanya panduan ini mahasiswa dapat memperoleh informasi dalam upaya meningkatkan kreativitas.

Selanjutnya yaitu evaluasi, berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh peneliti yang telah melalui tahap uji kelayakan dan revisi atau perbaikan pada dasarnya telah memenuhi tuntutan perencanaan pengembangan dan analisis kebutuhan terhadap produk yang telah dikembangkan bahwa produk teruji secara mendalam dan layak untuk digunakan sebagai panduan dalam mengembangkan media pembelajaran. Selaras dengan (Farozin, 2017) mengemukakan bahwa hasil evaluasi dapat digunakan untuk perbaikan proses agar kegiatan selanjutnya dapat berjalan secara efektif.

Berdasarkan hasil paparan penelitian di atas bahwa pengembangan model tutorial audio visual berkonten syariah islam dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa Semester II di S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh. Hal ini terlihat dari hasil posttest yang telah dilaksanakan yaitu memperoleh hasil sebesar 90.57%, dan perubahan peningkatan nilai dari nilai pretest dan posttest yaitu sebesar 41.22%, hasil penelitian terlihat bahwa tingkat kemampuan kreativitas mahasiswa meningkat dan mencapai taraf keefektifan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengembangan dan pembahasan penelitian yang telah peneliti lakukan dapat ditarik kesimpulan yaitu panduan video model tutorial berdasarkan dari penilaian validator untuk penilaian media mendapatkan tingkat kevalidan sebesar 95.83%, penilaian materi yang digunakan mendapatkan nilai persentase sebesar 95.45%, dan penilaian untuk bahasa yang digunakan mendapatkan nilai persentase sebesar 95.00%, berdasarkan nilai persentase dari masing-masing ahli menunjukkan bahwa panduan video model tutorial sudah layak digunakan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa.

Panduan video model tutorial efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa, hal ini terlihat dari hasil penyebaran angket yang disebarkan kepada empat puluh mahasiswa yaitu nilai pretest menunjukkan nilai rata-rata sebesar 49.35% dan nilai posttest menunjukkan nilai sebesar 90.57%, hasil analisis statistik menunjukkan bahwa tingkat kreativitas mahasiswa meningkat sebesar 41.22%, hal ini dapat dimaknai bahwa terdapat peningkatan yang signifikan melalui pemberian video model tutorial dan telah mencapai taraf keefektifan.

Ada beberapa hal yang perlu peneliti sarankan sebagai tindak lanjut penelitian ini yaitu: (1) bagi dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran dengan adanya pengembangan model tutorial ini dapat menjadikan bahan untuk melakukan perkuliahan, (2) bagi mahasiswa hendaknya menguatkan kemampuan kreativitas dengan baik dan perlu adanya pengembangan potensi yang dimiliki agar mahasiswa dapat meningkatkan kemampuan kreativitas secara optimal, (3) bagi pemimpin lembaga tempat penelitian dapat memfasilitasi mahasiswa untuk menggunakan model tutorial, (4) kepada peneliti selanjutnya agar dapat memperluas kajian ini untuk diteliti dengan variabel ataupun subjek yang berbeda, misalnya penerapan model, (5) bagi mahasiswa Program Studi S2 Pendidikan Dasar konsentrasi Pendidikan Guru Anak Usia Dini Universitas Negeri Medan, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan pengembangan model tutorial untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta:Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Astriani, M. (2020). *Upaya Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa Melalui Pembelajaran Model Project Based Learning*. *Jurnal Petik*, 6(1), 36–40.
- Anderson, R. H. (1994). *Pemilihan dan Pengembangan Media Video Pembelajaran*. Jakarta:Grafindo Pers.
- AECT. (1977). *The Definition of Educational Technology*. Washington: Association for Educational Communicational and Technology.
- Adittia, A. (2017). *Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas Iv Sd*. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*. 4(1), 9-20.
- Borg, R. W., & Gall, M. D. (2003). *Educational Research;An Introduction*, Fifth Edition: Longmman.
- Branch, R. M. (2009). *Intruactional Design: The ADDIE Approach*. New York: Spinger Science & Business Media, LLC.
- Dedi, S. (1994). *Kreativitas, Kebudayaan & Perkembangan Iptek*. Bandung: Alfabeta.
- Diana, L, & Maharani, A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Teknik Tutorial Berbasis Kemampuan Konseptual Pada Mata Pelajaran Integral*. *Jurnal Derivat*. 6(1), 25-31.
- Fahyuni, E.F. (2017). *Teknologi, Informasi, Dan Komunikasi*. Jawa Timur: Umsida Press
- Fitria, A. (2018). *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2). 57-62.
- Fithri, R., & Pradipta, R. (2017). *Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Perekembangan Moral Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Cemara Indah Kota Pekanbaru*. *PAUD Lectura : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 58–71.
- Gagne & Briggs (1975). *Intruactional Technology:Foundation*. Hillsddale: Lawrence Erlmaun Assciates, Publishers.
- Haryoko. (2009). *Efektivitas Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran*. *Jurnal Edukasi*. Vol.5. No.1. Hal.1-10.
- Heinich, dkk. (1982). *Intruactional Media and the New Technology of The instruction*. New York: Jonh Wily and Sons.
- Hotimah, H. (2020). *Peningkatan Kreativitas Mahasiswa PGSD dalam Mendesain Media Pembelajaran*. *Publikasi Pendidikan*, 10(2), 168.
- Jumiati, dkk. (2017). *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Tutorial Bagi Mahasiswa Teknik Mesin Stt Pln*. *Jurnal Power Plant*. 5(1), 56-63.

- Munandar, U. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Jakarta:Rineka Cipta.
- Molenda, M. (2015). *In search of the elusive ADDIE model*. *Performance Improvement*, 54(2), 40-42.
- Nugraha, Y., & Nurmawati, D. (2019). *Pemanfaatan Computer Assisted Instruction Model Tutorial Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Dan Kemandirian Belajar Siswa Dalam Pelajaran Matematika*. *Civicos: Jurnal Civics and Social Studies*. 3(2), 75-80.
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Sujarweni, W, V. (2019). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta:Pustaka Baru Press.
- Susilo, S, V. (2020). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Cakrawala Pendas*. 6(2), 108-115.
- Udayana, N. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Model Tutorial Pada Mata Pelajaran Animasi 3 Dimensi Untuk Siswa Kelas XII Program Keahlian Multimedia*. *JPTK Undiksha*. 11(1), 45-52.
- Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Jakarta: Depdiknas.
- Wirasmita, R, H., & Putra, Y, K. (2017) *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Dan Macromedia Flash*. *Edumatic*. 1(2), 35-43.

OPTIMALISASI KLASIFIKASI KOLEKSI MUSEUM KEKHATUAN SEMAKA SEBAGAI SUMBER BELAJAR

Risma Margaretha Sinaga^{*1}, Sudjarwo², dan Muhammad Mona Adha³
^{1,2,3}Universitas Lampung

* Corresponding Author: First Author: risma.margaretha@fkip.unila.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received Oct 29, 2021

Revised Nov 22, 2021

Accepted Dec 22, 2021

Available online Dec 30, 2021

Kata Kunci:

Museum Kekhatuan Semaka,
Sumber Belajar Sejarah,
Konservasi

Keywords:

Museum Kekhatuan Semaka,
History Learning Source,
Conservation.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah memberikan brief policy (kebijakan singkat) bagi metode pembelajaran sejarah pada tema sumber sejarah yang memberikan pengalaman belajar peserta didik agar lebih bermakna. Penelitian ini didasarkan atas pengamatan dilapangan dengan melihat realita bahwa pembelajaran sejarah di sekolah masih ditemukan masalah. Permasalahan dalam pembelajaran sejarah di sekolah diantaranya masih tertanam kuatnya stigma tentang mata pelajaran yang penuh hafalan, kering, bahkan membosankan. Ditambah permasalahan lain yang ada dalam prosesnya pembelajaran masih berpusat pada guru. Minimnya inovasi dalam pembelajaran sejarah membuat siswa akhirnya kehilangan gairah dalam belajar sejarah.

Pemanfaatan museum sebagai sumber belajar dalam pembelajaran sejarah dan sebagai upaya introduksi terkait upaya konservasi benda-benda koleksi sejarah di Museum Kekhatuan Semaka, adalah bentuk dari upaya dalam menjaga dan mengkonservasi benda-benda koleksi di Museum Kekhatuan Semaka agar tetap lestari, dan terawat eksistensinya selain sebagai pariwisata melainkan sebagai sumber belajar yang dapat dimanfaatkan dalam berbagai keperluan. Pemanfaatan museum sebagai sumber belajar sebetulnya mampu memberikan stimulus positif dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Komponen-komponen yang menjadi fokus penelitian ini, yaitu: 1) Klasifikasi Koleksi Museum Kekhatuan Semaka yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar, 2) Upaya guru dalam memanfaatkan koleksi museum sebagai sumber belajar sejarah, dan 3) Bagaimana upaya konservasi terhadap benda-benda koleksi museum. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan analisis data dokumen. Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Museum Kekhatuan Semaka dapat dikategorikan sebagai sumber belajar sejarah bagi siswa. Pengklasifikasian koleksi menjadi 9 jenis diantaranya geologika, biologika, etnografika, arkeologika, numismatika, filologika, keramologika, senirupa dan teknologika menjadi poin penting pembelajaran yang dapat dikaitkan dengan upaya konservasi peninggalan-peninggalan sejarah.

ABSTRACT

The purpose of this study is to provide a brief policy for the historical learning method on the theme of historical sources that provides a more meaningful learning experience for students. This research is based on field observations by looking at the reality that there are still problems in learning history in schools. Problems in learning history at school include the strong stigma attached to subjects that are full of rote, dry, and even boring. Plus other problems that exist in the learning process is still teacher-centered. The lack of innovation in learning history makes students finally lose their passion in learning history. The use of the museum as a learning resource in history learning and as an

introduction effort related to the conservation of historical collection objects at the Semaka Kekhatuan Museum, is a form of effort in maintaining and conserving the collections at the Semaka Kekhatuan Museum so that it remains sustainable, and its existence is maintained other than as a tourism but as a source of learning that can be used for various purposes. The use of museums as a learning resource is actually able to provide a positive stimulus in history learning. This research uses qualitative method with descriptive research type. The components that are the focus of this research are: 1) Classification of the Kekhatuan Semaka Museum Collection which can be used as a learning resource, 2) Teachers' efforts in utilizing museum collections as a source of history learning, and 3) How are conservation efforts towards museum collections. Data collection techniques using observation techniques, interviews, and document data analysis. Based on the results and discussion, it can be concluded that the Kekhatuan Semaka Museum can be categorized as a source of history learning for students. Classification of collections into 9 types including geology, biology, ethnography, archeology, numismatics, philology, ceramics, fine arts and technology becomes an important learning point that can be associated with conservation efforts of historical heritage.

This is an open access article under the [CC BY-NC](#) license.

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



PENDAHULUAN

Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 memberikan pengertian bahwa museum merupakan lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat dan mempunyai tugas untuk mengkaji, mengedukasi, dan sebagai rekreasi demi memberikan pelayanan kepada masyarakat dalam rangka meningkatkan taraf kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa (Ujiyanto, 2016: 98). Menurut Rusmiati (2018: 160) juga museum memiliki peranan yang besar dalam menjaga benda-benda bersejarah. Selain itu museum juga berperan dalam pelestarian hasil kebudayaan di suatu tempat, dimana dalam sebuah museum akan disimpan dan dikelola bermacam-macam benda-benda warisan budaya secara baik, dan akan menjadi pembelajaran bagi para penerus bangsa. Setiap benda yang menjadi koleksi museum tentunya sesuatu yang dianggap penting.

Museum bukan saja sebagai tempat pengumpulan benda-benda bersejarah dan tempat pengkajian atau penyelidikan suatu ilmu pengetahuan tetapi juga sebagai tempat koleksi warisan kebudayaan yang dipamerkan kepada semua masyarakat sebagai langkah pelestarian. Salah satu museum yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar dan upaya konservasi peninggalan-peninggalan sejarah yakni Museum Kekhatuan Semaka di Kabupaten Tanggamus. Menurut riwayatnya, museum ini terbuka untuk umum sejak tahun 2015 yang pengelolaannya masih bersifat personal.

Sistem pengelolaan Museum Kekhatuan Semaka yang masih bersifat personal ini meliputi kegiatan pengadaan koleksi museum, kegiatan penempatan koleksi,

pengamanan koleksi, dan penyediaan tempat koleksi masih bersifat sederhana dan dilakukan oleh pemilik museum langsung secara mandiri. Hal ini senada dengan pendapat Sinaga, dkk (2018:65) yang memaparkan upaya pengelola dalam mempromosikan museum bahwa berhubungan dengan sistem pemasaran atau *marketing museum*. Pemahaman tentang pemasaran di era *post modern* telah merambah dalam konteks sosial dan budaya. Bentuk promosi yang dilakukan Museum Kekhatuan Semaka dalam memperkenalkan dirinya adalah melalui festival budaya yang dilakukan setiap tahun dan penelitian yang dilakukan oleh beberapa universitas di museum (Wawancara dengan bapak Abu, 2021).

Ironinya, di era modernisasi dan globalisasi masyarakat dan pelaku pendidikan masih menempatkan museum sebagai kumpulan barang-barang rongsokan. Dilain sisi, mayoritas sekolah sebatas menyajikan media cetak seperti buku atau Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai bahan atau sumber belajar. Padahal Basri (2015: 13) belajar dimaknai sebagai bagian dari ekosistem manusia yang berproses sepanjang hayat dalam berbagai keadaan yang berlangsung di lingkup pendidikan sekolah, lingkup keluarga, dan lingkungan masyarakat. Pendidikan dalam artian lain berarti suatu kegiatan sosial budaya yang mencakup masyarakat hingga suatu bangsa dalam membentuk dan mengembangkan kualitas warganegaranya untuk kehidupan di masa sekarang ataupun di masa mendatang (Maulana, 2018:216). Hal ini dijadikan sebagai barometer untuk satuan pendidikan tingkat dasar dan menengah, khususnya pada bidang sejarah yang mempelajari riwayat asal-muasal, peran dan dinamika manusia dari masa ke masa (Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006). Didalam memori sejarah terkandung nilai *local wisdom* (kearifan lokal) yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan IQ (*Intelligent Quotient*), SQ (*Spiritual Quotient*) dan EQ (*Emotional Quotient*). Selain itu, mata pelajaran sejarah merupakan salah satu komponen vital pembentuk watak dan peradaban yang bernilai luhur serta memiliki rasa nasionalisme salah satu pembuktiannya dengan mengoptimalkan museum sebagai salah satu *learning source* (sumber pembelajaran) untuk mendapatkan pengetahuan diluar ruang kelas.

Realita lainnya bahwa pembelajaran sejarah di sekolah masih ditemukan masalah. Permasalahan dalam pembelajaran sejarah di sekolah diantaranya masih tertanam kuatnya stigma tentang mata pelajaran yang penuh hafalan, kering, bahkan membosankan (Sayono, 2015:9). Ditambah permasalahan lain yang ada dalam prosesnya pembelajaran masih berpusat pada guru (Subakti, 2010:31). Minimnya inovasi dalam pembelajaran sejarah membuat siswa akhirnya kehilangan gairah dalam belajar sejarah.

Museum sebagai sumber belajar, maka eksistensi benda-benda peninggalan budaya yang ada di museum haruslah dilindungi, dirawat dan dilestarikan sebagaimana yang sudah dilakukan pengelola Museum Semaka. Sebagai manusia yang arif, sudah semestinya memiliki kemampuan *problem solving* (pemecahan masalah) salah satunya adalah mengubah hambatan atau permasalahan menjadi peluang yang harus dimanfaatkan. Harus ada terobosan dalam mengajarkan sejarah guna pembelajaran menjadi lebih menarik. Salah satunya dengan memanfaatkan media museum sebagai sarana belajar sejarah. Sebagaimana fungsi museum sebagai penyimpan benda-benda bersejarah yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar oleh peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Metode kualitatif deskriptif memungkinkan untuk mengumpulkan keterangan-keterangan dan fakta yang diperoleh dilapangan sebelum dianalisis, disaring dan dikritik (Rusli, 2019: 274). Teknik yang dipakai untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini diantaranya studi pustaka, interview, observasi partisipatoris, dan dokumentasi. Museum Kekhatuan Semaka dipilih sebagai objek penelitian. Sementara untuk menganalisis data memakai teknik analisis interaksi, dengan empat tahapan diantaranya *data collection*, *data reduction*, *data display* dan *conclusion* (Miles, Huberman dan Saldana, 2014: 12-14).

Dalam pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan mengamati langsung di Museum Kekhatuan Semaka. Lalu peneliti mencari isu-isu dari pihak pengelola dan masyarakat sekitar Museum Kekhatuan Semaka dengan mengandalkan teknik interview, serta sumber sekunder tertulis seperti dokumen, arsip, majalah dan yang berhubungan dengan fokus penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Klasifikasi Koleksi Museum Kekhatuan Semaka Sebagai Sumber Belajar

Museum Kekhatuan Semaka terletak di Pekon Sanggi Unggak, Kecamatan Bandar Negeri Semuong, Tanggamus. Museum Kekhatuan Semaka mulai didirikan pada tahun 2000 dan diresmikan pada bulan April 2015, serta dimiliki oleh Bapak Abu Sahlan dengan gelar Pangeran Punyimbang Khatu Semaka, yang bernisiatif untuk mengumpulkan peninggalan benda-benda budaya milik keluarga. Museum Kekhatuan Semaka di Pekon Sanggi Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong (BNS) saat ini merupakan satu-satunya museum di Kabupaten Tanggamus yang menyimpan benda-benda yang bernilai

sejarah. Berdasarkan hasil identifikasi dan inventarisasi maka secara keseluruhan jumlah benda koleksi museum adalah 949 (Sembilan Ratus Empat Puluh Sembilan) koleksi Museum Semaka, yang terbagi dari Koleksi Geologika sebanyak 26, Koleksi Biologika sebanyak 3, Koleksi Etnografika berdasarkan kelompok Koleksi Etnografi Dapur Tradisional sebanyak 147 dan Koleksi Etnografika Perlengkapan Adat sebanyak 162, Koleksi Arkeologika sebanyak 54, Koleksi Numismatika Sebanyak 308, Koleksi Filologika sebanyak 27, koleksi Keramologika berdasarkan kelompok Keramologika Masa Dinasti sebanyak 50 dan Koleksi keramologika Luar Negeri dan Dalam Negeri sebanyak 111, Koleksi Seni Rupa Sebanyak 17, dan terakhir adalah Koleksi Teknologika sebanyak 44.

Agar memudahkan peserta didik dalam mempelajari Museum Kekhatuan Semaka sebagai sumber sejarah beserta upaya konservasinya, maka perlu dilakukan pengklasifikasian terhadap benda-benda koleksinya. Menurut Intan & Marlina (2018:61) klasifikasi berarti proses mengelompokkan dan menghimpun benda atau entitas yang sama serta menyingkirkan benda yang berbeda. Umumnya dapat dinyatakan bahwa batasan klasifikasi adalah upaya menata alam ilmu pengetahuan ke dalam tata urutan yang sistematis. Dibawah ini merupakan panorama tata letak dari Museum Kekhatuan Semaka.



(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Gambar 1. Panorama Museum Kekhatuan Semaka

Atas dasar klasifikasi pengelompokkan koleksi tersebut berdasarkan prinsip museum serta bersumber dari hasil temuan penelitian di lapangan disajikan dalam bentuk tabel yang dapat mengedukasi peserta didik untuk belajar tentang banyak hal terkait konservasi dan klasifikasi koleksi peninggalan sejarah:

Tabel 1. Inventarisasi Koleksi di Museum Kekhatuan Semaka

No.	Jenis Koleksi	Jumlah
1.	Geologika	26 butir
2.	Biologika	3 helai
3.	Etnografika	147 buah
	a. Dapur Tradisional	
	b. Perlengkapan Adat	162 buah
5.	Arkeologika	54 buah
6.	Numismatika	308 buah
7.	Filologika	27 Lembar
8.	Keramologika Masa Dinasti	50 Buah
9.	Keramologika	111 buah
	a. Dalam Negeri	
	b. Luar Negeri	
10.	Senirupa	17 buah
11.	Teknologika	44 buah



(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Gambar 2. Beberapa koleksi geologika di Museum (kiri: peci siam) dan (kanan: manik-manik)

Menurut Zuhdi (2019:1) geologi berakar dari bahasa Yunani yakni “*ge*” yang berarti "bumi" dan “*logos*” yang artinya "alasan". Geologi mengkaji struktur pembentuk bumi, wujud fisik, sejarah, dan prosesnya. Sementara geologika adalah benda koleksi yang menjadi disiplin ilmu geologi seperti fosil, batuan, mineral dan batuan alam lainnya seperti granit dan andesit. Koleksi geologika ini bermanfaat untuk dipelajari peserta didik karena didalamnya berisi informasi menarik yang bukan saja didapat dari Lampung atau lokal, melainkan dari negara-negara yang pernah menjajah dan juga ada yang dari China.



(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Gambar 3. Salah satu koleksi Museum Kekhatuan Semaka (Kumis Harimau Sumatera) Biologika adalah koleksi benda yang digunakan sebagai objek penelitian untuk mengkaji ilmu biologi yang berupa hewan, tumbuhan rangka manusia. Keterkaitannya dengan pentingnya mengetahui koleksi biologika adalah, bahwa ada sisi keunikan dari tiap benda koleksi, salah satunya kumis harimau Sumatera yang merupakan hewan endemik asli Sumatera, yang dapat juga ditemukan di Lampung.



(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Gambar 4. Kiri atas (payak), kanan atas (bun), kiri bawah (pahakh), kanan bawah (gamolan)

Etnografi asal katanya dari bahasa Yunani, yakni "*Ethnos*" yang bermakna orang dan "*Graphain*" yang bermakna tulisan. Definisi lain yang juga mengandung makna yang sama ialah orang yang telah belajar melihat, mendengar, berbicara, berpikir,

berperilaku dan bertindak dengan cara yang berbeda, etnografi banyak belajar dari bagaimana seorang manusia dalam bertindak (Ayatullah, 2015: 6).

Koleksi etnografi memberikan edukasi kepada peserta didik terkait peralatan dapur tradisional yang tentunya dapat memberikan refleksi dalam diri mereka untuk mengetahui perkembangan peralatan dapur sejak masa tradisional dan mengambil makna bahwa sampai saat ini, barang-barang yang kita pakai sebetulnya adalah sisa-sisa peninggalan dimasa lampau.



(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Gambar 5. kiri (arca batu) dan kanan (batu pengantin)

Secara harfiah, arkeologi atau ilmu kepurbakalaan berakar dari bahasa Yunani, “*Archeo*” yang artinya kuno, dan “*Logos*” berarti ilmu. Arkeologi diartikan sebagai sebuah ilmu yang mengkaji unsur sosial dan kebudayaan di masa lalu melalui tinggalan bahan dengan maksud menata dan menjabarkan kejadian dan menceritakan arti kejadian tersebut. Menurut Renfrew dan Bahn (2015), arkeologi berarti suatu studi sistematis tentang masa lalu yang berdasarkan warisan budaya kebendaan dengan tujuan untuk menyibak, menelusuri dan mengklarifikasikan peninggalan budaya, menjelaskan perilaku masyarakat masa lampau serta menghayati proses bagaimana itu dapat terbentuk dan merekonstruksikan seperti awal terjadinya.

Salah satu yang menarik untuk dipelajari di Museum Kekhatuan Semaka ialah koleksi yang satu ini, yakni arkeologika. Hal ini menjadi menarik manakala koleksi yang dipamerkan bukan saja koleksi yang biasa-biasa saja, melainkan koleksi yang berkaitan dengan situs-situs kepercayaan pada masa lampau, peserta diharapkan mampu menyeimbangkan pembelajaran yang teoritis-faktual, yakni menggabungkan pemahaman teoritis namun dengan bantuan pengamatan langsung untuk memastikan keaslian material yang dipelajari.



(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Gambar 6. Kiri atas (uang logam Malaysia), Kanan atas (uang logam Inggris), Tengah bawah (mata uang kertas Indonesia)

Menurut Erlianti (2019: 29), numismatik ialah kegiatan menghimpun benda-benda yang meliputi uang kertas, uang koin, token, dan benda-benda terkait lainnya yang tercatat berputar dalam roda perekonomian. Numismatik mempelajari historis mata uang, teknik pembuatan, ciri-ciri, variasi, dan manipulasi. Melalui koleksi numismatik, peserta didik dapat belajar terkait perkembangan mata uang di Indonesia dan khususnya Lampung (Tanggamus). Keanekaragaman mata uang yang ada menjadi penanda bahwasannya Lampung pada masa lampau menjadi daerah yang cukup diperhitungkan dikalangan internasional.



(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Gambar 7. Kiri (*sukhat* kuno Lampung), Kanan (aksara Lampung Kuno)

Filologi merupakan pendekatan khusus dalam studi Islam (*Islamic Studies*). Dalam *Islamic Studies*, filologi digunakan untuk mengkaji al-qur'an, al-hadits maupun naskah-naskah keislaman lainnya (Almakki, 2017:87-90). Filologi merupakan sebuah naskah atau teks masyarakat terdahulu yang berusaha dikaji kembali guna mendapatkan sumber penting berbagai penelitian berbagai bidang ilmu yang memerlukannya untuk mengetahui maksud serta tujuan dibuatnya sebuah naskah atau teks oleh orang-orang terdahulu yang diwariskan oleh keturunan mereka hingga sekarang ini.

Koleksi filologika yang ada memberikan pemahaman dan gambaran kepada peserta didik untuk membangun *critical thinking* (berpikir kritis) bahwasannya Lampung pada zaman dahulu sudah memiliki peradaban yang terbilang maju, hal ini dibuktikan dengan kemampuan menulis, mencipta sastra dan membudayakan hal tersebut hingga hari ini



(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Gambar 8. Kiri (Mangkok keramik Dinasti Yuan), Tengah (Cumbung dan Picking Kecil China), Kanan (Panjang/Picking Pulau Sakhik dan Cunggung Panjang)

Kata *ceramic* berakar dari bahasa Yunani yakni "*Keramos*" yang bermakna belanga atau piring yang terbuat dari tanah liat (Buang, 2018: 104). Proses pembuatan keramik

melalui pembakaran dengan temperatur tinggi. Kemunculan keramik dibuktikan melalui temuan artefak hasil karya tangan peradaban manusia yang ada di belahan dunia, utamanya bangsa Yunani, Romawi, dan Cina, kemudian diikuti oleh bangsa Korea dan juga bangsa Indian Amerika (Yustana, 2018: 1).

Koleksi keramologika menjadi salah satu sumber belajar yang menarik bagi peserta didik karena didalam museum ini menyajikan dalam jumlah yang cukup banyak dan beragam jenisnya, sehingga sangat cocok untuk menelaah, menganalisis dan menuliskan dalam kertas kerja jika ingin membuat klasifikasi berdasarkan negara asal dan jenis keramologika yang tersedia.



(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Gambar 9. *Topping*

Koleksi kesenian di Museum Kekhatuan Semaka salah satunya yaitu *Topping Sekura*. Ada hal yang penting untuk dipelajari di koleksi seni rupa ini, jika dikaitkan dalam festival seni budaya yang ada di Lampung Barat, maka *topping* disini dapat menjadi sumber sejarah yang dapat dihimpun karena mengandung makna yang sampai saat ini masih berlanjut, dari yang semula *topping* sebagai festival dan menyembunyikan identitas berkembang menjadi pagelaran kebudayaan yang bernilai ekonomis dan pariwisata.



(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Gambar 10. Kiri atas (Setrika Tradisional), Kanan atas (Bedil), Kiri bawah (Khunju), Kanan bawah (Pekhadah)

Melalui koleksi teknologika yang ada dapat dijadikan sumber belajar sejarah yang reflektif juga karena peserta didik dapat mengetahui teknologi atau peralatan hidup apa saja yang ada dan pernah dipakai orang Lampung untuk menjalani kehidupannya dan dapat mengamati benda-benda apa saja yang hingga kini masih dapat digunakan.

Edukasi Peninggalan Sejarah Museum Kekhatuan Semaka

Dalam penentuan materi inti, maka dibutuhkanlah sebuah Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) sehingga dapat dikatakan sebagai sebuah upaya pemanfaatan museum beserta koleksi-koleksinya (konservasi) sebagai sumber belajar sejarah. Salah satu aksi nyata memanfaatkan museum sebagai *history learning source* (sumber pembelajaran sejarah) adalah dengan berkunjung langsung ke museum. Melalui cara tersebut, diyakini dapat memberikan pengalaman belajar yang mengasyikkan dan aplikatif, karena tidak melulu berpacu pada hal-hal yang teoritikal.

Pemanfaatan museum sebagai sumber belajar sebetulnya mampu memberikan stimulus positif dalam pembelajaran sejarah, baik ditingkat lokal, nasional maupun dunia (Yusuf, et.al, 2018). Pemanfaatan museum sebagai sumber belajar sejarah siswa nyatanya menjadi salah satu gebrakan baru yang perlu dicoba dalam proses pembelajaran sejarah, agar pembelajaran tidak kering. Dalam prosesnya, dimulai dari penyusunan rencana pembelajaran, karena sukses atau tidaknya suatu pembelajaran dikelas ditentukan dari

keberhasilan seorang guru dalam menyusun rencana pembelajaran (Hartati, 2016:8). Rencana pembelajaran yang telah disesuaikan kemudian disusun dengan materi yang relevan dengan Museum Kekhatuan Semaka maka didapatilah materi sejarah peminatan kelas X semester ganjil, dengan judul materi pokok “Sumber Sejarah”, Kompetensi Dasar yang digunakan adalah menganalisis berbagai bentuk/jenis sumber sejarah. Setelah memilih materi dan menentukan KD seorang guru dapat memilih metode pembelajaran yang digunakan, contohnya seperti observasi dan turun langsung ke lapangan.

Metode pembelajaran yang peneliti rekomendasikan yakni metode yang terpusat pada siswa (*student center learning*) atau juga bisa menggunakan metode *role play* (bermain peran) yang menempatkan peserta didik seolah-olah menjadi *tour guide* (pemandu wisata)/pengelola museum atau sebagai konservatoris. Melalui cara tersebut dirasa cocok dalam penerapan pengalaman belajar yang segar dan bermakna bagi peserta didik. Dengan memanfaatkan museum ini sebagai sumber belajar sejarah juga akan membangun kesadaran siswa tentang pentingnya menjaga warisan budaya nenek moyang, yakni melalui kegiatan konservasi terhadap koleksi peninggalan-peninggalan sejarah yang ada.

Introduksi Konservasi Peninggalan Sejarah Museum Kekhatuan Semaka

Museum sebagai sumber belajar memiliki dasar pelaksanaan yang tidak terlepas dari hubungannya dengan standar capaian yang meliputi Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran. Dibawah ini peneliti sajikan tabel yang relevan antara materi sumber sejarah dengan pemanfaatan museum sebagai sumber belajar sejarah.

Tabel 2. Standar Capaian

No.	Core Competency	Basic Competency	Indicators
1	Melakukan penghayatan yang dituangkan dengan pengamalan dalam ajaran agama yang dipercaya-nya.	3.6 Menganalisis berbagai bentuk/jenis sumber sejarah.	3.6.1 Menjabarkan definisi dan kon-sep sumber seja-rah.
2.	Berperilaku jujur, disiplin, bertanggung jawab, memiliki kepedulian sosial (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, cepat tanggap, dan proaktif yang dihayati dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari.	4.6 Menyajikan hasil telaah jenis sumber, peran sumber dan keterkaitannya dengan kejadian sejarah, dalam berbagai bentuk presentasi.	3.6.2 Mengklasifikasi-kan jenis-jenis sumber sejarah.
3.	Mampu Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan fak-		3.6.3 Menganalisis kedudukan sum-ber dalam Ilmu sejarah.

	tual, konseptual, prosedural, dan metakognitif.		
4.	Terampil dalam mengolah, menalar, dan menyaji hasil temuan baik dalam ranah yang lebih konkrit dan abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya selama proses belajar.		4.6.1 Menuliskan hasil analisis dalam bentuk karangan tentang macam-macam sumber, peran sumber dan relevansinya dengan kejadian sejarah.

Museum Kekhatuan Semaka yang berada di Kabupaten Tanggamus, Provinsi Lampung ini didirikan tahun 2015 dan diresmikan pada bulan April 2015 atas kerjasama dengan pihak swasta PT. *Natarang Mining*. Pengelolaan museum diurus oleh seorang yang masih beraliran darah dari keturunan Kekhatuan Semaka. Menurut Almahdar (2018:15), terdapat 2 aspek pemeliharaan koleksi museum yang relevan dengan strategi pemeliharaan Museum Kekhatuan Semaka yakni: 1. Segi Teknis, maksudnya adalah benda-benda koleksi harus melalui proses pemeliharaan dan pengawetan dalam artian dipertahankan agar terjaga keawetan dan mencegah dari kemungkinan kerusakan; 2. Segi Administrasi, benda koleksi memenuhi unsur keterangan yang tertulis untuk memberikan kejelasan koleksi tersebut dari segi informasi tahun perolehan, asal ditemukan, kondisi koleksi serta jumlah koleksi.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang dipaparkan pada bab sebelumnya, maka kesimpulan dalam penelitian ini antara lain:

1. Kabupaten Tanggamus Provinsi Lampung memiliki museum warisan keluarga dari Kekhatuan Semaka yang menyimpan berbagai macam koleksi seperti diantaranya geologika, biologika, etnografika, arkeologika, numismatika, filologika, keramologika, senirupa dan teknologika yang totalnya mencapai 949 buah koleksi secara keseluruhan.
2. Museum Kekhatuan Semaka dapat dijadikan sumber belajar dalam bentuk optimalisasi koleksi-koleksi yang ada dimulai dari tahap pengenalan koleksi sampai dengan kegiatan mengklasifikasikan koleksi.

Sementara, pada konten pembelajaran sejarah Pemanfaatan koleksi Museum Kekhatuan Semaka sebagai sumber belajar sejarah adalah dengan mengidentifikasi dan

mengaitkannya dengan Kompetensi Dasar dan materi pembelajaran sejarah yang relevan dengan kebutuhan. Sebagai pembanding, pada sisi lain pada usaha mengelola dan melestarikan tinggalan historis yang ada di Kota Bandar Lampung terlihat semakin profesional. Contohnya dalam sistem pengadministrasian dan manajemen lapangan sudah sesuai standar SOP (*Standard Operating Procedures*). Maka dari itu diperlukan upaya yang sama dalam penjagaan dan konservasi benda-benda koleksi di Museum Kekhatuan Semaka agar tetap lestari, dan terawat eksistensinya selain sebagai pariwisata melainkan sebagai sumber belajar yang dapat dimanfaatkan dalam berbagai keperluan.

DAFTAR PUSTAKA

- Almahdar, F.P. 2018. *Perancangan Museum Batik Kauman Yogyakarta Dengan Pendekatan Adaptive Reuse Dan Infill Desain Rumah Batik Handel*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Almakki, A. 2017. Filologi (Sebuah Pendekatan Mengkaji Kitab Keagamaan). *Jurnal Ilmiah Al Qalam*. Vol. 11 (23),87-90.
- Ayatullah Muhammadin Al Fath. (2015). Penerapan Metode Inquiry Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Materi Lingkungan Kelas V SD Negeri Kacangan I Kecamatan Sumberlawang. *Visipena*, 6(2), 1-11.
- Buang, M. 2018. Pelestarian Bahan Pustaka Di Museum Balaputra Dewa Sumatera Selatan. *Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, Vol. 12 (1),99-114.
- Erlianti, G. 2019. Pelestarian Dokumen Numismatik (Uang Kuno) Pada Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta. *Jurnal Perpustakaan dan Ilmu Informasi*. Vol. 1 (1),29.
- Hartati, U. 2016. Museum Lampung Sebagai Media Pembelajaran Sejarah. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*. Vol. 4 (1),8.
- Hasan, S. H. 2012. Pendidikan Sejarah Untuk Memperkuat Pendidikan Karakter. *Paramita: Historical Studies Journal*, 22 (1),79.
- Intan, P. S & Marlina. 2018. Pembuatan Bibliografi Beranotasi Koleksi Museum Joang 1945 Di Dewan Harian Daerah Badan Pembudayaan Kejuangan 45 Provinsi Sumatera Barat. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*. Vol. 7 (2),61.
- Maulana, Nurzengky & Kurniawati. 2018. Pemanfaatan Museum Sebagai Sumber Belajar Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Visipena* Vol 9(2), 216.
- Rusli, M, dkk. 2019. Pemahaman Masyarakat Gowa Tentang Nilai-Nilai Pendidikan Islam Yang Terintegrasi Dalam Sarak Sebagai Unsur Pangngadakkang Di Kabupaten Gowa. *Visipena*, 10(2), 274.
- Saldana., Miles & Huberman. 2014. *Qualitative Data Analysis*. America: SAGE Publications
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi yang tercantum dalam lampiran-lampiran
- Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 Tentang Museum.
- Renfrew, C. Bahn P. 2005. *Archaeology The Key Concepts*. Reutledge. New York.
- Rusmiati, dkk. 2018. *Katalog Museum Indonesia Jilid I*. Jakarta: Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman.
- Sayono, J. 2015. Pembelajaran Sejarah di Sekolah: Dari Pragmatis ke Idealis. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 7(1), 9.

- Sinaga, Risma, Anisa, S dan Valensy, R. 2018. *Berkenalan Dengan Museum*. Graha Ilmu.
- Subakti, Y. R. 2010. Paradigma Pembelajaran Sejarah Berbasis Konstruktivisme. *Jurnal SPPS*, 24(1), 31.
- Sumanto. 2014. *Teori dan Aplikasi Metode Penelitian*. Jakarta: Center of Academic Publishing Service.
- Ujjianto, D.A. dan Isharyanto, F. 2016. Pengelolaan Museum Pemerintah Dengan Model Badan Layanan Umum (Suatu Tinjauan). *Jurnal Tata Kelola & Akuntabilitas Keuangan Negara*. 2(1),98.
- Wawancara dengan Bapak Abu Sahlan, 2021
- Yustana, P. 2018. *Mengenal Keramik*. ISI Press.
- Yusuf A.M., Ibrahim, N., & Kurniawati. 2018. Pemanfaatan Museum sebagai Sumber Belajar dalam Pembelajaran Sejarah. *Visipena Journal*, 9(2), 215-235.
- Zuhdi, M. 2019. *Buku Ajar Pengantar Antropologi*. Duta Pustaka Ilmu: Lombok, Mataram.

PEMBELAJARAN DARI RUMAH (LEARNING FROM HOME) DI MASA PANDEMI COVID-19: PERSEPSI ORANG TUA

Susilawati*¹, Muhamad Yasir², dan Dewi Mutiara Indah Ayu³

^{1,2,3} Universitas Indraprasta PGRI

* Corresponding Author: First Author: susiwati@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received March 22, 2021
Revised Oct 11, 2021
Accepted Dec 1, 2021
Available online Dec 31, 2021

Kata Kunci:

orang tua, persepsi, pembelajaran, jarak jauh, covid-19

Keywords:

parents, perception, learning, distance, Covid-19.

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mengetahui persepsi orang tua tentang pembelajaran jarak jauh (daring) selama masa pandemic Covid-19. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data diperoleh dengan menggunakan instrument angket dengan skala likert yang terdiri dari 14 pernyataan positif. Populasi adalah orang tua siswa yang terdampak Covid-19. Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagian orang tua memandang pembelajaran di rumah efektif karena beberapa kelebihan yang diperoleh dari pembelajaran daring, diantaranya orang tua dapat memantau perkembangan belajar anak, hubungan antara anak dan orang tua terjalin lebih dekat, dan pengetahuan tentang teknologi informasi dan komunikasi semakin bertambah.

ABSTRACT

This Research is descriptive qualitative study that aims to determine the perception of parents about distance learning (online) during the Covid-19 pandemic. The method used is qualitative approach with descriptive method. Data were obtained used questionnaire instrument with Likert Scale consisting of 14 positive statements. The population are the parents of students affected Covid-19. The conclusion of study is that some parents perceive learning at home to be effective because of several advantages obtained from online learning including that parent can monitor children's learning progress, the relationship between children and parents is closer and knowledge of information and communication technology is increasingly increase.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempe



PENDAHULUAN

Di seluruh penjuru dunia kini telah terjadi penyebaran wabah virus Corona Disease (Covid-19) yang semula berasal dari Wuhan, Provinsi Hubai, China. Cucinotta dan Vanelly (2020) Pada tanggal 11 Maret 2020 World Health Organization (WHO) bahkan telah mendeklarasikan kejadian ini sebagai pandemik global. Munculnya Covid-19 berdampak luar biasa pada berbagai aspek kehidupan seluruh umat manusia, salah satunya aspek pendidikan dimana para pendidik diharuskan bekerja dari rumah (*Work*

From home) dan peserta didik belajar atau sekolah di rumah (*School from Home*). Hal tersebut sudah merupakan kebijakan dari pemerintah untuk melakukan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang mengharuskan seluruh satuan pendidikan dibatasi dalam menyelenggarakan aktivitas yang berkaitan dengan proses belajar mengajar. Pembatasan ini diberlakukan pada seluruh jenjang pendidikan, mulai dari PAUD sampai perguruan tinggi. Kebijakan tersebut merupakan salah satu cara memutus rantai penyakit yang diakibatkan Covid-19. Abidah Hidaayatullaah, Simamora, Fehabutar, dan Mutakinati (2020) hal yang sama dilakukan sebagai upaya untuk mengurangi interaksi banyak orang yang dapat memberikan akses penyebaran Covid-19).

Dengan terjadinya peralihan proses pembelajaran secara mendesak ini tentu menimbulkan reaksi positif dan negatif bagi warga masyarakat Indonesia karena kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan cara pembelajaran jarak jauh (*daring*) yang menggunakan teknologi internet sehingga keadaan saat ini mengharuskan semua elemen pendidikan baik guru, siswa serta masyarakat melek literasi digital. Enggar (2020). Hal ini tentu membuat proses belajar mengajar yang selama ini dilakukan tatap muka, berubah dan bergeser menjadi proses jarak jauh memanfaatkan teknologi, yaitu dengan menggunakan metode *daring* (dalam jaringan) atau *online*. Dalam proses pembelajaran jarak jauh (*daring*) diperlukan keterampilan mengoperasikan alat digital seperti *smartphone*, *laptop*, komputer, kamera dan lain-lain yang merupakan kunci bagi terciptanya pembelajaran jarak jauh secara optimal. Jamaludin dkk (2020: 107) Pembelajaran *Daring* memang memberikan media pembelajaran yang variatif seperti media video pembelajaran yang terhubung ke youtube, media video conference, media jurnal ilmiah atau topik tersestema secara digital. Namun sayangnya tidak semua orang dapat melakukannya. Seperti halnya yang terjadi pada orang tua. Banyak dari warga masyarakat Indonesia yang memiliki anak yang masih sekolah di tingkat PAUD dan SD. Banyak orang tua yang mengeluh karena keterbatasan mereka memahami penggunaan media *smartphone* dalam melakukan pendampingan pembelajaran bagi anak-anak mereka. Seharusnya adanya peran orang tua dalam mendampingi anak dalam belajar sangat penting, Permana dkk (2020: 190) peran orang tua dalam pembelajaran *daring* sangatlah besar. Orang tua akan menjadi mitra utama guru di sekolah dalam pelaksanaan pembelajaran *daring*. Adapun peran orang tua adalah sebagai berikut: 1) Motivator: orang tua harus mampu memotivasi anak-anaknya agar bersemangat mengikuti pembelajaran *daring*. Anak usia sekolah dasar umumnya akan menjadi bersemangat apabila mendapatkan motivasi dari orang terdekatnya, salah satunya adalah orang tua. 2)

Fasilitator: orang tua menyediakan berbagai fasilitas yang diperlukan oleh anak dalam mengikuti pembelajaran daring. Selain itu orang tua juga diharapkan bisa menjadi fasilitator terhadap kesulitan belajar anak. 3) Pengawas: orang tua mengawasi anak-anaknya agar serius mengikuti pembelajaran daring. Bentuk pengawasan dapat dilakukan dengan pendampingan belajar atau mengingatkan anak tentang jadwal pembelajaran daring (dalam jaringan). 4) Evaluator: orang tua bisa membantu guru dalam mengevaluasi kompetensi-kompetensi anak yang telah dicapai melalui pembelajaran daring. Namun bagi sebagian orang tua hal tersebut merupakan beban berat karena mereka harus melakukan kegiatan pendampingan belajar disertai dengan pekerjaan yang lain yang membuat mereka frustrasi. Anak yang diberikan banyak tugas oleh gurunya merasa tugasnya bertumpuk sehingga mereka meminta bantuan kepada orang tuanya untuk mengerjakan tugas-tugas mereka. Hal seperti inipun menimbulkan frustrasi bagi anak yang memiliki keterbatasan pemahaman karena tidak ada pendampingan yang tepat dalam proses belajar di rumah. Sejatinya masih banyak guru yang hanya memberikan tugas bertumpuk dan tidak memberikan peluang kepada siswa untuk berinteraksi secara langsung. Seharusnya pembelajaran jarak jauh tidak meninggalkan pendidikan karakter sebagai upaya meminimalisir akibat negatif yang ditimbulkannya. Gusti dkk (2020: 148) Guru harus mampu mendesain pembelajaran daring secara inovatif dalam upaya menanamkan nilai-nilai dalam ranah membangun kepribadian dan karakter adalah attitude, knowledge dan skill. Alat ukur pengetahuan dan keterampilan bisa dilakukan tes secara normatif, tapi pengendalian diri dalam telaah nilai membutuhkan pengawasan dan dampingan secara nyata karena dalam hal ini perlu adanya evaluasi yang terukur dan objektif.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Pembelajaran Jarak Jauh (Daring)

Meda dkk (2020: 87) Pembelajaran dalam jaringan atau daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi internet. Pembelajaran daring merupakan salah satu bentuk dari pembelajaran jarak jauh atau lebih sering disingkat PJJ. Pohan (2020: 2) Pembelajaran Daring sangat dikenal di kalangan masyarakat dan akademik dengan istilah pembelajar online (online learning). Istilah lain yang sangat umum diketahui adalah pembelajar jarak jauh (learning distance). Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang berlangsung dalam jaringan dimana pengajar dan yang diajar tidak bertatap muka secara langsung.

2. Kebijakan Pembelajaran Daring

Pembelajaran jarak jauh (Daring) tidak serta merta merupakan kegiatan pembelajaran yang diatur menurut lembaga pendidikan namun terdapat kebijakan yang memiliki dasar hukum. Pohan (2020: 9) Pembelajaran Daring di Indonesia diselenggarakan dengan aturan dan sistem yang terpusat pada peraturan yang ditetapkan oleh pemerintah. Untuk mengatur pembelajaran Daring pemerintah merumuskan dasar-dasar hukum penyelenggaraan pembelajaran dalam jaringan (Daring) dimasa Pandemi Corona Virus 2019. Adapun dasar hukum yang dimaksud adalah:

- a) Keppres No. 11 Tahun 2020, tentang Penetapan Kedaruratan Kesehatan Masyarakat Covid-19;
- b) Keppres No. 12 Tahun 2020, tentang Penetapan Bencana Nonalam Penyebaran Corona Virus (Covid-19) Sebagai Bencana Nasional;
- c) Surat Keputusan Kepala BNPB Nomor 9.A tahun 2020, tentang Penetapan Status Keadaan Tertentu Darurat Bencana Wabah Penyakit akibat Virus Corona di Indonesia;
- d) SE Mendikbud No. 3 Tahun 2020, tentang Pencegahan Covid-19 pada Satuan Pendidikan;
- e) Surat Mendikbud No. 46962/MPK.A/HHK/2020, tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam rangka Pencegahan Covid-19 pada Perguruan Tinggi;
- f) SE Mendikbud No. 4 Tahun 2020, tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran Virus Corona;
- g) Surat Edaran Menteri PANRB No.19 Tahun 2020, tentang Penyesuaian Sistem Kerja Aparatur Sipil Negara dalam Upaya Pencegahan Penyebaran Covid-19 di Lingkungan Instansi Pemerintah.

3. Dampak Model Pembelajaran di Era Covid-19

Munculnya wabah Virus Corona menjadikan sebuah tantangan yang harus dihadapi oleh dunia pendidikan. Pendidikan harus tetap berjalan maju kedepan meskipun terkendala banyak hal dalam pelaksanaannya. Dampak yang dirasakan dalam dunia pendidikan begitu besar. Gusti dkk (2020:3) Melalui kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah dengan membawa nuansa baru dengan menghadirkan

metode belajar secara online pada tingkat sekolah hingga perguruan tinggi yang disebut dalam System Electronic University (e-University), maka dapat dijelaskan beberapa dampak positif model pembelajaran di Era Covid-19:

1. Akselerasi Transformasi Dunia Pendidikan, bahwa telah lama kita berada pada era Revolusi 4.0, tetapi proses belajar mengajar masih didominasi oleh model konvensional. Sehingga pada kondisi sekarang ini mengharuskan semua proses belajar mengajar diakses menggunakan teknologi digital,
2. Meningkatkan minat penelitian. Pelajar, mahasiswa, hingga dosen seakan berlomba menuangkan ide dengan melakukan berbagai riset untuk menemukan vaksin yang bisa menghambat perkembangan Virus Corona,
3. Proses Belajar Mengajar yang Efektif dan Efisien melalui berbagai macam platform pembelajaran *online* yang bisa diakses dengan mudah,
4. Banyaknya kegiatan-kegiatan yang dapat diakses gratis melalui berbagai macam seminar online,
5. Hubungan emosional antara anak dan orang tua lebih terbangun dengan belajar yang intens dilakukan di rumah,
6. Pendampingan belajar yang dilakukan oleh orang tua terhadap anaknya sehingga banyak orang tua yang melek informasi dan teknologi.

Selain akibat positif tersebut, terdapat juga akibat negatif terhadap pendidikan di Indonesia selama pandemic covid-19, diantaranya:

1. Teknologi yang tercanggih pun selalu menyisakan suatu kekurangan atau celah yang memungkinkan kejahatan *cyber* masih didapat dilakukan pada beberapa media pembelajaran *online*. Misalnya saja tindak penipuan penyalahgunaan data.
2. Kurikulum Pendidikan yang selalu menyajikan mata kuliah atau mata pelajaran terkait praktikum, maka selama pandemic Covid-19, pelaksanaannya tidak efektif lagi karena peralatan praktikum tersebut tidak dapat diakses di rumah, bahkan dengan kehadiran teknologi pun hal tersebut masih belum bisa terjangkau.
3. Keterlibatan orang tua serta tuntutan kinerja yang mumpuni oleh Tenaga Pengajar dalam hal ini guru dan dosen yang harus lihai memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran *online*, masih belum maksimal.
4. Selain sector pendidikan lain yang terkena dampak pandemi Covid-19 adalah perekonomian. Hal tersebut mempengaruhi perekonomian keseluruhan (siswa,

mahasiswa, guru dan dosen), tentu saja berdampak terhadap pemenuhan kuota internet yang tidak sedikit, sekaligus menjadi syarat dilaksanakannya pembelajaran *online*.

4. Paradigma Students-Centered dalam Pembelajaran Darin

Santoso dkk (2020:6) *International Society for Technology in Education (ISTE)* menegaskan bahwa “*Student-centered learning moves students from passive receivers of information to active participants in their own discovery process. What students learn, how they learn it and how their learning is assessed are all driven by each individual students’s needs and abilities*”. Selain itu terdapat tiga hal menurut ISTE mengapa SCL itu penting. Pertama, SCL akan memberikan tanggung jawab belajar kepada siswa, bukan kepada pengajar. Hal ini akan meningkatkan keingintahuan siswa yang memungkinkan mereka menyelesaikan masalah. Kedua, SCL yang sebenarnya tidak hanya fokus pada pemanfaatan teknologi, tetapi lebih daripada itu. SCL mempresentasikan pergeseran paradigm pembelajaran sehingga teknologi dapat digunakan untuk memfasilitasi pemecahan permasalahan dunia nyata. Ketiga, pengajar dapat mengaplikasikan teknologi yang ada untuk meningkatkan keberhasilan capaian pembelajaran dan mengembangkan kemampuan-kemampuan siswa.

5. Peran Guru Dalam Pembelajaran Daring

Salah satu kunci efektif tidaknya proses pembelajaran dari rumah atau pembelajaran daring adalah guru. Maka, guru dituntut untuk memiliki kemampuan atau keterampilan-keterampilan yang dapat menunjang keberlangsungan proses pembelajaran daring, selain tentu saja, kemampuan gurur secara akademis sesuai dengan mata pelajaran yang diampunya. Apa saja kemampuan atau keterampilan yang harus dimiliki oleh guru? Guru harus memiliki Guru? Guru harus memiliki kemampuan atau keterampilan seperti di bawah ini:

- a. Kemampuan memotivasi. Yups, guru harus memiliki kemampuan memotivasi, baik memotivasi diri sendiri atau memotivasi orang lain, dalam hal ini adalah siswa. Berminggu-minggu, bahkan berbulan-bulan bearaada di rumah bagi guru atau siswa, mungkin bukan perkara sederhana. Bisa jadi tingkat kebosanan meningkat. Dan, mungkin tingkat stress pun muncul. Apalagi guru. Masalah ekonomi, masalah honor, dan masalah pendapatan, kian hari kian menghantui.

- b. Kemampuan mendongeng. Mungkin kemampuan mendongeng bisa dijadikan kemampuan guru abad 21. Mengapa? Supaya ada keseimbangan antara otak kanan dan otak kiri. Apalagi ditengah situasi pandemic seperti sekarang ini. Walaupun, mungkin masih harus diteliti lagi lebih jauh lagi keterkaitannya. Mendongeng mungkin bisa dijadikan salah satu cara dalam menyajikan materi pembelajaran secara daring. Sederhananya, guru harus punya rasa humor.
- c. Kemampuan memanfaatkan teknologi, seharusnya ini adalah zamannya. Zamannya teknologi, zamannya digital. Guru seharusnya tidak ada yang gagap dengan teknologi, namun masih ada guru yang masih gagap dengan teknologi. Idealnya guru adalah golongan pembelajar. Golongan yang selalu ingin belajar apa saja. Mengikuti perkembangan zaman. Kalau tidak seperti itu bagaimana aguru dapat menyelaraskan pola pembelajaran dengan zamannya. Seperti pola pembelajaran saat pandemi seperti ini. Pola pembelajaran daring menuntut mau tidak mau kepiawaian guru dalam memanfaatkan teknologi. Bukannya guru tidak bisa. Tetapi maukah guru mempelajarinya. Mempelajari sesuatu yang baru tetapi sebetulnya barang lama. Mempelajari sesuatu di luar bidang ilmu yang diampunya di sekolah. Banyak media pembelajaran berbasis teknologi yang bisa dimanfaatkan oleh guru, yaitu, youtube, podcast, powtoon, quizizz, moodle, google form, google classroom, blog, zoom, whatsapp, telegram, dan lain-lain untuk dikembangkan. Pokoknya guru dituntut untuk kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Kreativitas guru dalam menyajikan pembelajaran daring secara menyenangkan dan mudah dimengerti akan membuat siswa tidak merasa bosan dan tetap produktif selama di rumah sehingga pola pembelajaran efektif dari rumah dapat tercapai.
- d. Kemampuan untuk membuat perencanaan pembelajaran dari rumah yang efektif dan terencana. Pembelajaran offline dan online itu berbeda. Pembelajaran offline di kelas, guru dapat langsung memantau dan mengamati bagaimana sebuah tujuan pembelajaran hari itu dapat tercapai atau tidak, karena guru dan siswa bertatap muka secara langsung sehingga tujuan belajar yang ingin dicapai dapat terpenuhi. Sedangkan pembelajaran online, guru tidak dapat memastikan apakah tujuan belajar yang ingin dicapai hari itu tercapai atau tidak, karena pembelajaran online itu berdasarkan pengalaman yang ada, memiliki banyak kendala, antara lain keterbatasan kepemilikan gawai pada beberapa anak, kesiapan anak ketika waktu belajar telah dimulai, terganggunya jaringan internet, dan lain sebagainya. Jadi

kemampuan guru untuk membuat rencana belajar yang efektif dan terencana selama masa pandemic Covid-19 sangat diperlukan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Menurut Bodgan dan Taylor (2010) Kualitatif adalah prosedur penelitian yang akan mendapatkan data berupa deskriptif antara lain berbentuk kata-kata berupa tulisan maupun secara lisan dari perilaku yang sedang diamati oleh peneliti. Sedangkan menurut Nazir (2015) metode deskriptif adalah suatu metode yang meneliti suatu kelompok antara lain manusia, suatu objek, sebuah kondisi, maupun suatu sistem pemikiran pada masa sekarang. Selanjutnya tujuan dari metode deskriptif adalah memberikan sebuah gambaran ataupun penjabaran secara sistematis yang berhubungan dengan fenomena yang diselidiki.

Teknis pengumpulan data menggunakan teknis nontes yang dilakukan secara sistematis berdasarkan prosedur yang berstandar dimana data yang akan dikumpulkan harus sesuai dengan masalah yang akan diteliti. Untuk mengetahui persepsi orang tua tentang pembelajaran jarak jauh (daring) atau learning from home, maka peneliti melakukan suatu penelitian dengan menggunakan suatu teknik pengumpulan data yaitu:

1. Angket

Angket merupakan pengumpulan data yang berupa pertanyaan tertulis untuk responden dalam hal itu akan terlihat hal-hal yang diketahui oleh responden. Kemudian angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup yaitu diperoleh dari respon orang tua. Sehingga angket yang dibuat dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai data dalam melakukan penelitian

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk pengumpulan data berupa foto sebagai pelengkap proses penelitian ini.

Data yang diambil dari penelitian ini yaitu berupa angket dan diolah. Meleong (2010:247) menyatakan bahwa proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber yaitu angket, dokumen resmi, foto, dan sebagainya. Berdasarkan penjelasan tersebut di atas bahwa Meleong mengungkapkan data yang didapat oleh peneliti didapat, dibaca, dipelajari, dan ditelaah. Langkah berikutnya dalam analisis data ini adalah

dilakukan dengan tahap-tahap yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan.

1. Reduksi data

Sugiono (2013: 338) Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Reduksi dilakukan agar peneliti akan mendapatkan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencari jika diperlukan. Semua data yang berhasil dikumpulkan peneliti selanjutnya direduksi untuk memperoleh data yang diperlukan dan membuang data yang tidak diperlukan. Tahapan reduksi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut, yaitu mengolah data dari hasil respon orang tua dengan cara menganalisis hasil respon orang tua dan kemudian mendapatkan masing - masing kriteria.

2. Penyajian data

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah penyajian data. Menurut Sugiono (2013: 341) dalam penelitian kualitatif, penyajian data biasanya dalam bentuk tabel, grafik, pie, chart, pictogram, dan sejenisnya. Sugiono menambahkan penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. Melalui penyajian data ini, data akan terorganisir, tersusun, dalam pola hubungan sehingga, akan semakin mudah untuk dipahami. Dalam penelitian ini setelah data direduksi data yang didapat akan disajikan dalam uraian singkat.

3. Menarik kesimpulan

Sugiono (2013: 325) mengatakan bahwa kesimpulan dalam penelitian kualitatif diharapkan adalah temuan baru yang belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap, sehingga diteliti agar menjadi jelas. Penarikan kesimpulan dengan memperhatikan hasil respon orang tua. Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah respon dari orang tua tentang pembelajaran jarak jauh (daring).

4. Analisa Data

Analisis data dari angket ini menggunakan skala Likert. Dimana Skala Likert merupakan skala yang bertujuan untuk mengukur sikap, pendapat terhadap suatu objek yang diteliti. Kriteria yang digunakan dalam penelitian ini yaitu

menggunakan Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu - ragu (R), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Angket terdiri dari 14 pernyataan positif.

Kemudian ketika data sudah diperoleh maka akan dilakukan dengan menggunakan analisis dengan skala likert sehingga dari data yang didapat akan disajikan sebagai data sebuah kelompok. Pedoman skala penskoran yang digunakan dalam angket respon orang tua dengan menggunakan skala likert.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi orang tua tentang pembelajaran jarak jauh (daring) selama pandemik Covid-19. Berikut ini adalah hasil questioner yang telah diberikan orang tua yang anak-anaknya melakukan pembelajaran jarak jauh.

Tabel 2. Angket Persepsi Orang Tua Tentang Pembelajaran Jarak Jauh

NO	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		STS	TS	R	S	SS
1	Pembelajaran di rumah efektif	2	19	3	4	2
2	Melalui pembelajaran di rumah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran anak	5	6	6	11	2
3	Melalui pembelajaran di rumah dapat mempererat hubungan saya dan anak saya	0	2	6	14	8
4	Melalui pembelajaran di rumah, saya dapat melihatperkembangan anak saya daam belajar	0	3	0	16	11
5	Pembelajara di rumah dapat membantu anak saya dalam belajar selama Covid-19	3	6	8	11	2
6	Selama pembelajaran di rumah saya selalu membantu anak saya saat mengerjakan tugas	1	2	0	15	12
7	Sebagai orang tua, saya memberikan motivasi kepada anak saya selama berelangsungnya pembelajaran di rumah	0	0	0	25	5
8	Anak saya melakukan pembelajaran di rumah dengan baik	0	10	2	12	6
9	Pembelajaran di rumah lebih menguntungkan daripada pembelajaran di sekolah	0	13	7	8	2
10	Pembelajaran di sekolah memiliki sedikit pengeluaran	5	8	9	5	3
11	Sebagai orang tua, pembelajaran di rumah dapat	3	7	11	5	4

	meningkatkan pengetahuan teknologi informasi dan komunikasi bagi saya dan anak saya					
12	Saya lebih mengerjakan pekerjaan rumah jika anak saya belajar di sekolah	2	4	2	18	4
13	Tugas yang diberikan dari sekolah dalam pembelajaran di rumah tidak begitu sulit sehingga saya masih mampu membantu anak saya dalam menyelesaikan tugasnya	2	11	9	6	2
14	Saya merasa senang kepada guru yang selalu memberikan tugas kepada anak saya	3	5	5	9	8

2. Pembahasan

Berdasarkan data yang dimuat di tabel 1 terlihat bahwa orang tua merasa pembelajaran jarak jauh dari rumah (*learning from home*) tidak efektif dikarenakan banyak kendala yang harus dihadapi para orang tua dan juga siswa. Hal ini senada dengan pendapat Tahir dkk (2020:30) bahwa pengalihan pembelajaran sekolah diharapkan akan berjalan dengan efektif dan efisien. Namun pada kenyataannya di lapangan pembelajaran menjadi tidak efektif karena ketiaksiapan siswa untuk belajar online di rumah.

Menurut orang tua pelaksanaan pembelajaran di rumah meskipun kurang efektif namun dapat meningkatkan kualitas pembelajaran anak. Dengan komunikasi yang baik dengan guru, orang tua dapat mengkomunikasikan masalah-masalah yang dihadapi anak ketika belajar di rumah. Selain itu dengan pembelajaran di rumah (*learning from home*) hubungan antara anak dan orang tua terjalin erat karena rutinitas pembelajaran biasanya dilakukan bersama-sama. Orang tua membimbing serta mengawasi pembelajaran selama di rumah. Hal ini sesuai dengan pendapat Lutfi dkk (2020:9) bahwa pembelajaran di rumah dinilai tetap mampu meningkatkan kualitas pembelajaran anak dikarenakan pola hubungan anak dan orang tua bisa lebih terjalin dan orang tua bisa lebih mengawasi anak-anaknya dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara daring di rumah.

Sebagian orang tua berpendapat bahwa dengan pembelajaran di rumah anak-anak dapat belajar dengan baik namun terkadang jika tidak diawasi anak-anak cenderung malas belajar dan menggunakan gadget untuk memberi kepuasan tersendiri dengan aplikasi permainan atau video yang dianggap menjadi sebuah hiburan. Dengan melihat hal seperti ini orang tua berpendapat lebih baik anak-anak belajar di sekolah saja. Hal ini senada dengan pendapat dengan Ifra dkk (2020:62)

bahwa banyak dari orang tua yang berfikir kreatif mencoba berbagai cara agar anak tidak merasa jenuh saat belajar di rumah, namun banyak juga yang mengungkapkan bahwa lebih baik anak belajar di sekolah, karena banyak anak yang bawel, lebih senang bermain daripada belajar, banyak anak menganggap bahwa di rumah tempatnya bermain, sehingga terdapat beberapa kasus tugas yang tidak diselesaikan dengan baik.

Meskipun anak-anak kurang disiplin karena biasanya mereka patuh dengan aturan sekolah, di rumah seolah-olah tidak ada aturan, namun orang tua yang kreatif selalu berusaha memberikan motivasi agar anaknya bisa lepas dari rasa malas belajar selama pembelajaran jarak jauh. Orang tua juga menjadi wakil guru di rumah dengan tugas memberikan penjelasan dari materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Disini orang tua memiliki multi peran yaitu sebagai guru yang mengajar di rumah dan juga sebagai motivator anak-anak selama pembelajaran berlangsung. Somawati dkk (2020:146) berpendapat bahwa peran orang tua sangat berat dalam proses pembelajaran yang dilakukan di rumah masing-masing, di saat seperti inilah orang tua harus benar-benar menjadi guru yang bisa membimbing, memotivasi anaknya supaya rajin belajar untuk meraih cita-cita yang diinginkan, tidak lagi menyerahkan begitu saja kepada guru – guru di sekolah.

Sebagian orang tua berfikir bahwa dengan pembelajaran di rumah dapat meningkatkan pengetahuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) bagi anak-anaknya serta bagi dirinya sendiri karena dengan keadaan saat ini, mau tidak mau, bisa tidak bisa anak dan orang tua harus memaksakan diri mampu mengoperasikan salah satu media pembelajaran yang terkoneksi dengan internet seperti whatsapp, zoom, google classroom, dan lain-lain yang digunakan selama pembelajaran di rumah (*learning from home*). Senada dengan pendapat Tumiwa dkk (2021: 210) bahwa saat ini orang tua dalam proses belajar di rumah sangat penting. Pembelajaran online memaksa para orang tua harus menggunakan teknologi, sehingga suka tidak suka, mau tidak mau harus belajar dan siap mengajar melalui jarak jauh menggunakan teknologi.

Menurut orang tua, mereka lebih senang anak-anaknya belajar di sekolah karena orang tua dapat melakukan pekerjaan rumah dengan lebih mudah. Selain itu beberapa dari mereka mengeluhkan akan biaya pembelian kuota yang lebih besar dari biasanya. Hal ini sesuai dengan pendapat Amrihani dkk (2020:249) bahwa: Bagi orang tua yang bekerja dan juga sedang menjalankan pekerjaan dari rumah,

tantangannya akan bertambah lagi karena selain mendampingi anak – anak belajar, juga mempunyai tugas, pekerjaan kantor yang harus diselesaikan. Selama proses home learning ini dilaksanakan ada beberapa kendala yang disampaikan orang tua. Selain pulsa internet yang membengkak, salah satu keluhan orang tua adalah bertambahnya pengeluaran untuk konsumsi yang lebih besar dari uang saku anak tiap hari.

Sebagian dari orang tua tidak merasa berkeberatan jika guru memberikan tugas untuk dikerjakan di rumah, mereka tidak merasa kesulitan untuk membantu menyelesaikan tugas anak-anaknya. Namun ada juga yang mengelukan jika guru memberikan tugas tanpa diberikan penjelasan terlebih dahulu, orang tua terkadang merasa bingung dan harus bertanya lagi pada sesama orang tua mengenai materi yang sedang dipelajari dan untuk membantu anak-anaknya menyelesaikan tugasnya. Hal ini senada dengan pendapat Sigit Priatmoko dkk (2020:78) bahwa tidak sedikit pengajar yang belum memahami hakikat dari konsep pembelajaran daring tersebut. Sehingga muncul masalah dimana pengajar hanya memberikan banyak tugas kepada siswa melalui sarana penyampai pesan seadanya. Dengan demikian siswa merasa sangat terbebani, bukan hanya tugasnya saja, melainkan batas akhir pengumpulan tugas kadang relative singkat.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan persepsi orang tua tentang pembelajaran daring selama pandemi Covid-19. Sebagian orang tua memandang pembelajaran di rumah efektif karena beberapa kelebihan yang diperoleh dari pembelajaran daring, diantaranya orang tua dapat memantau perkembangan belajar anak, hubungan antara anak dan orang tua terjalin lebih dekat, dan pengetahuan tentang teknologi informasi dan komunikasi semakin bertambah. Namun sebagian dari mereka merasa pembelajaran di rumah menjadi tidak efektif karena berbagai macam kendala yang dihadapi orang tua, diantaranya orang tua agak kerepotan mengerjakan pekerjaan rumah, pengeluaran biaya konsumsi, uang saku dan kuota lebih banyak dari biasanya.

B. Saran

Dari simpulan di atas, peneliti menyarankan agar orang tua lebih aktif dalam berkomunikasi dan bekerja sama dengan pihak sekolah agar pembelajaran di rumah (learning from home) berjalan lebih efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrihani dkk.2020. Inovatif Di Tengah Pandemi Covid. Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press
- Gusti dkk. Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19. Yayasan Kita Menulis.
- Hasan, Muhamad. 2020. Perubahan Paradigma Pendidikan dan Ekonomi Di Masa Pandemi Covid-19. Peluang, Tantangan dan Strategi. Bandung
- Irfa, NQA dkk. 2020. Sosialisasi dan Pendampingan Model Pembelajaran Jarak Jauh (Online) Di Masa Pandemi. Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press
- Jamaludin dkk.2020. Perspektif Sosiologi, Budaya, Hukum, Kebijakan & Pendidikan. Yayasan Kita Menulis
- Lutfi, A.M.2020. Media Daring (Online) Solusi Pembelajaran Jarak Jauh. Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press
- Permana dkk.2020. Adaptasi di Masa Pandemi. Kajian Multidisipliner. NILACAKRA. Bali
- Pohan AE. 2020. Konsep Pembelajaran Daring berbasis Pendekatan Ilmiah. CV. Sarnu Untung. Grobogan
- Priatmoko, Sigit dkk. 2020. Ragam Gagasan Menyikapi Pandemi. Batari Pustaka
- Santoso dkk. 2020. Mudah Membut Materi Online Learning. CV.ANDI OFFSET. Yogyakarta
- Somawati, AV dkk. 2020. Book Chapters. Bali VS Covid-19. Bali: Nilacakra
- Sugiono. 2013. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- Tumiwa, KK dkk. 2021. Tetap Kreatif dan Inovatif di Tengah Pandemi Covid-19. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT CITIZEN BERBASIS PORTOFOLIO UNTUK KOMPETENSI PENDIDIK SOCIETY 5.0

Helminsyah^{1*}, Musdiani², Ali Mustadi³, Anwar Senen⁴

^{1,2}Universitas Bina Bangsa Getsempena, ^{3,4}Universitas Negeri Yogyakarta

*Corresponding Author: helmi@bbg.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received August 10, 2021

Revised Sept 22, 2021

Accepted Dec 12, 2022

Available online Dec 29, 2021

Kata Kunci:

Model Pembelajaran Project
Citizen, Berbasis Portofolio,
Kompetensi Pendidik, Society 5.0

Keywords:

Project Citizen Learning Model,
Portfolio Based, Educator
Competence, Society 5.0.

ABSTRAK

Model Pembelajaran merupakan sebuah contoh untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar dikelas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui model pembelajaran Project citizen berbasis portofolio untuk menguatkan kompetensi sosial pendidik untuk menuju society 5.0. di sekolah dasar Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan metode penelitian ini adalah Riset dan pengembangan bidang pendidikan (R & D) prosedur dan Langkah-langkah penelitian pengembangan modifikasi Borg & Gall yaitu: (1) mengembangkan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Penelitian ini fokus pada uji keefektifan model pembelajaran dari hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji efektifitas penggunaan model pembelajaran sebesar 85,00 %, tanpa media yaitu 75,90%.

Hal ini ditunjukkan dengan hasil data $t_{hit} = 13,08$, $t_{tabel0,05(2,49)} = 1,67$ maka $t_h (13,08) > t_t (1,67)$ untuk taraf signifikansi ($\alpha=0,05$) atau dengan kata lain H_a diterima dan H_0 ditolak. Dari uji membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran Project citizen berbasis portofolio untuk menguatkan kompetensi sosial pendidik untuk menuju society 5.0. lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan: (1) uji ahli materi pembelajaran Tematik berada pada kualifikasi sangat baik (88,00%), (2) uji ahli desain pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik (87,76%), (3) uji ahli model dan kegrafisan pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik (92,06%), (4) uji coba perorangan berada pada kualifikasi sangat baik (89,88%), uji coba kelompokberada pada kualifikasi sangat baik (91,32%), uji coba lapanganberada pada kualifikasi sangat baik (89,96%). Produk yang dihasilkan pada akhir dari pengembangan model Pembelajaran ini Project citizen berbasis portofolio untuk menguatkan kompetensi sosial pendidik untuk menuju society 5.0. dilanjutkan dengan uji keefektifan.

ABSTRACT

The learning model is an example for optimizing the teaching and learning process in the classroom, this study aims to determine the portfolio-based Project citizen learning model to strengthen the social competence of educators towards society 5.0. in the fourth-grade elementary school in Banda Aceh City. This research uses this research method, namely Research and development in the field of education (R & D) procedures and research steps for developing modifications of Borg & Gall, namely: (1) developing products, and (2) testing the effectiveness of products in achieving goals. This study focuses on testing the effectiveness of the learning model from the experimental and control class students' learning outcomes. The results of the study show that the test of the effectiveness of the use of the learning model is 85.00%, without the media is 75.90%. This is indicated by the results of the data $t_{score} = 13.08$, $t_{table 0.05(2.49)} = 1.67$ then $t_{score} (13.08) > t_{table} (1.67)$

for the significance level ($\alpha = 0.05$) or with in other words, H_a is accepted and H_o is rejected. The test proves that the use of the Project citizen portfolio-based learning model to strengthen the social competence of educators towards society 5.0. more effective in improving student learning outcomes. The results showed: (1) the Thematic learning material expert test was in very good qualification (88.00%), (2) the learning design expert test was in very good qualification (87.76%), (3) the model expert test and learning graphics are in very good qualification (92.06%), (4) individual trials are in very good qualifications (89.88%), group trials are in very good qualifications (91.32%), field trials are in in very good qualification (89.96%). The product produced at the end of the development of this learning model is a portfolio-based project citizen to strengthen the social competence of educators towards society 5.0. followed by an effectiveness test.

*This is an open access article under the [CC BY-NC](#) license.
Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena*



PENDAHULUAN

Proses dalam pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik cenderung mengikat kreatifitas & daya inovatif anak didik (Widodo et al., n.d.). Proses pembelajaran dalam dikelas sangat terpusat dalam pengajar (teacher centered) sebagai akibatnya partisipasi anak didik pada proses dalam pembelajaran tidak muncul muncul (Widodo et al., n.d.). Model pembelajaran project citizen berbasis Fortofolio ini yang menantang siswa untuk belajar dan bekerja secara berkelompok untuk menemukan dari isu-isu dunia nyata. Pembelajaran project citizen berbasis Fortofolio yang berpusat pada proyek didasarkan pada masalah dunia nyata. Proyek-proyek ini mengharuskan peserta didik untuk meneliti, mengusulkan dan memilih solusi, dan membuat pola pembelajaran. Setelah produk atau model dibuat, siswa menguji dan mempresentasikan dari penemuan mereka, dan jika waktu memungkinkan, mereka mendesain mengulang proyek serta melakukan perbaikan.(Zahrawati Fawziah, 2020).

Setelah desain produk yang telah diselesaikan diharapkan karakteristik peserta didik, karakteristik bidang studi dan tujuan pembelajaran merupakan sebuah pijakan utama dalam memanipulasi pembelajaran. Artinya dilihat dari sudut pandang siswa saat ini karakteristiknya memiliki perbedaan dengan karakter generasi milenial. Bila mencermati fungsi dan tujuan dalam pembelajaran barangkali memiliki hal yang baru akibat perkembangan ilmu pengetahuan. Dilihat dari aspek karakteristik bidang studi tentu dipengaruhi pula oleh penemuan-penemuan baru. Perubahan-perubahan ini membawa konsekwensi pada gaya dan peran guru (Astutik & Hariyati, 2021). Fungsi guru dalam pembelajaran ini yaitu menjadi pelatih & fasilitator yang memberi dalam siswa mengenai sumber- sumber kabar yg baru, membantu mengadakan hubungan-hubungan & membekali para siswa dalam saat mengadakan penelitian. Yang menarik

berdasarkan model pembelajaran ini merupakan keikutsertaan siswa secara aktif pada membahas untuk mencari konflik yang menyangkut kebijakan publik". Strategi instruksional yang digunakan pada model pembelajaran ini, dasarnya bertolak berdasarkan strategi "Inquiry Learning, Project Based Learning, Discovery Learning, Problem Solving Learning, Reseach Oriented Learning" yg dikemas menggunakan model "Project" ala John Dewey. (Pendidikan et al., 2021)

Proses di dalam pembelajaran harusnya memperlakukan anak didik menjadi objek atau klien, sedangkan pengajar menjadi pemegang otoritas tertinggi keilmuan menyebabkan praktik (Prasetyo, 2008) Model Pembelajaran yang dapat diterapkan agar murid bisa berpartisipasi secara aktif dan kreatif dengan menggunakan Project Citizen, menerapkan dan memberi contoh kepada murid untuk berusaha menciptakan bukti diri mereka sendiri dalam membina dan interaksi dengan masyarakat (Mathé, 2016). (Budimansyah, 2010) Project Citizen merupakan satu instructional treatment berbasis masalah dalam mengembangkan pengetahuan, kecakapan dan karakteristik kewarganegaraan. secara demokratis dimana memungkinkan ikut mendorong keikutsertaan pada pemerintahan dan rakyat sipil atau civil society (Mathé, 2016). (Ulfah & Hamid, 2017) Proses pembelajaran pada sekolah dasar menerpakan model Project Citizen bisa didukung suatu pendekatan pembelajaran yang tepat, salah satunya menggunakan berbasis portofolio. perubahan pembelajaran serta adaptasi yang perlu dilakukan dalam sistem pembelajaran adalah dengan merespon revolusi digital atau Society 5.0 dengan demikian cara menuju tujuan itu dapat bervariasi bagi setiap siswa (Gündüz, 2020). (Luis & Moncayo, n.d.-a) Model pembelajaran berbasis Portofolio terlihat pada kegiatan saat guru memberikan penilaian terhadap suatu tugas yang harus diselesaikan dalam waktu yang telah ditentukan, tugas tersebut berupa seperti investigasi saat kegiatan perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan dan penyediaan data. (Haerullah & Hasan, 2017) produk yang dihasilkan adalah berbentuk penilaian terhadap proses pembuatan dan kualitas suatu dari karya siswa .

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah Riset dan pengembangan bidang pendidikan (R & D) prosedur dan Langkah- langkah penelitian pengembangan modifikasi Borg & Gall yaitu: (1) mengembangkan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Penelitian ini fokus pada uji keefektifan model pembelajaran dari hasil belajar siswa kelas eksperimen dan control. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif

kuantitatif dimana semua data yang terkumpul dianalisis dengan teknik statistik deskriptif. Hasilnya dirata-rata dan digunakan untuk menilai model pembelajaran. Analisis kebutuhan terdiri menurut dua jenis yaitu analisis kebutuhan & analisis kebutuhan. Analisis kinerja dilakukan buat mengetahui & mengklarifikasi apakah kasus yang dihadapi memerlukan solusi berupa penyelenggaraan acara pembelajaran & serta pelaksanaan manajemen. Pada kedua jenis, yaitu analisis kebutuhan, adalah langkah yang diharapkan buat memilih kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari meningkatkan kinerja atau prestasi belajar. Dalam penelitian ini, peneliti hanya penekanan pada analisis kebutuhan pengembangan Model pembelajaran Project Citizen Berbasis Portofolio Untuk Kompetensi Guru Menuju Society 5.0. Kegiatan pengembangan dilakukan pada Sekolah Dasar dengan menebar angket pada 40 orang anak didik & wawancara dalam pengajar-pengajar yg berjumlah 25 orang. Metode yang ini menguraikan defenisi menurut Model pembelajaran Project Citizen Berbasis Portofolio dalam angket & responden supaya mempunyai citra mengenai pertanyaan pada angket yg disampaikan. Kriteria model pembelajaran akan dikonversikan menjadi nilai dengan skala lima menggunakan skala Likerts dinamis secara deskriptif persentase dengan rumusan sebagai berikut ; sugiyono dalam (Prasetyo, 2008):

$$X = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dan teknik analisis uji t. Teknik deskriptif untuk menganalisis data dengan cara menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi.

Hipotesis:

Ho: $\mu A1 \leq \mu A2$

Ha: $\mu A1 > \mu A2$

$\mu A1$: Rata-rata hasil belajar siswa dengan model pembelajaran Project citizen berbasis portofolio untuk menguatkan kompetensi sosial pendidik untuk menuju society

$\mu A2$: Rata-rata hasil belajar siswa tanpa model pembelajaran Project citizen berbasis portofolio untuk menguatkan kompetensi sosial pendidik untuk menuju society

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh diketahui skor akhir belajar siswa dengan model pembelajaran Project citizen berbasis portofolio untuk menguatkan kompetensi sosial pendidik untuk menuju society 5.0. data terendah 76 dan nilai tertinggi 79, skor rata-rata adalah 85.06, simpangan baku (sd) 5.34, median (Me) 85, dan modus (Mo) 91.50 untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

No	Kelas Interval	Fi	Frekuensi Relatif (%)
1	73 - 76	2	8,00
2	77 - 80	4	16,00
3	81 - 84	5	20,00
4	85 - 88	7	28,00
5	89 - 92	4	16,00
6	93 - 96	3	12,00
	Jumlah	25	100,00

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa model pembelajaran Project citizen berbasis portofolio untuk menguatkan kompetensi sosial pendidik untuk menuju society 5.0. nilai yang didapat 20% berada pada rata 44% berada di bawah pada 28% diatas rata-rata. Sedangkan untuk pengembangan Produk model pembelajaran Tahap I: Validasi Ahli Materi, Ahli Desain Pembelajaran, Ahli Model Pembelajaran dan Desain Grafis dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk meningkatkan kualitas model pembelajaran Hasil validasi berupa skor penilaian terhadap komponen-komponen model pembelajaran sebagai berikut ;

2.1 Skor Penilaian Model pembelajaran Project Citizen Berbasis Portofolio Untuk Kompetensi Guru Menuju Society 5.0 dengan Skala (1-5)

No	Indikator Penilaian	Responden		Rata-rata	Persentase	Kriteria
		1	2			
1	Kebenaran dan Ketepatan Materi	4	4	4	80,00%	Sangat Baik
2	Ketepatan cakupan materi	4	5	4,5	90,00%	Sangat Baik
3	Kebenaran konsep	4	4	4	80,00%	Sangat Baik
4	Kedalaman materi pembelajaran	4	4	4	80,00%	Sangat Baik
5	Kesusaian dengan kurikulum	4	4	4	80,00%	Sangat Baik
6	Ketepatan urutan materi pembelajaran	3	4	3,5	70,00%	Baik
	Penilaian secara keseluruhan	4	4,5	4	85,00%	Sangat Baik

Penilaian yang dilakukan oleh 2 (Dua) orang ahli materi meliputi aspek kualitas materi pembelajaran, dan Model Pembelajaran Project Citizen Berbasis Portofolio Untuk Kompetensi Guru Menuju Society 5.0. Hasil penelitian terhadap kualitas materi pembelajaran, sistem penyampaian pembelajaran dan kualitas model pembelajaran secara keseluruhan hasilnya menunjukkan bahwa kualitas materi pembelajaran dinyatakan sangat baik, walaupun ada beberapa butir dalam kategori baik yaitu ketepatan urutan materi pembelajaran.

Selanjutnya Penilaian Pengembangan Model Pembelajaran Project Citizen Berbasis Portofolio Untuk Kompetensi Guru Menuju Society 5.0 oleh Ahli Materi Tentang Kualitas Strategi Pembelajaran.

2.2 Skor Penilaian Model pembelajaran Project Citizen Berbasis Portofolio Untuk Kompetensi Guru Menuju Society 5.0 Oleh Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Responden		Rata-rata	Persentase	Kriteria
		1	2			
1	Kualitas Pendahuluan	4	5	4,5	90,00%	Sangat Baik
2	Kualitas Penyajian Materi	4	4	4	80,00%	Sangat Baik
3	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktivitas belajar	3	3	3	60,00%	Baik
4	Kualitas umpan balik	4	4	4	80,00%	Sangat Baik
5	Waktu penyajian	4	4	4	80,00%	Sangat Baik
Penilaian secara keseluruhan		4	4,4	3,9	84,00%	Sangat Baik

Selanjutnya data diperoleh dari hasil uji coba tahap II uji coba perorangan Uji coba perorangan dilakukan di Sekolah Dasar dengan kriteria1 siswa yang memiliki kriteria prestasi tinggi 1 siswa yang memiliki prestasi sedang dan 1 yang memiliki prestasi rendah. Tujuan dari uji coba perorangan ini adalah untuk mengidentifikasi kekurangan produk model pembelajaran setelah ditinjau ulang oleh ahli model Penilaian dan masukan dari uji coba ini adalah tentang penyajian produk pembelajaran meliputi aspek kualitas materi pembelajaran dan kualitas teknis/tampilan yang terdapat dalam pembelajaran. Berikut penilaian hasil respon siswa terhadap Model Pembelajaran Project Citizen Berbasis Portofolio Untuk Kompetensi Guru Menuju Society 5.0.

2.3 Skor Penilaian Model pembelajaran Project Citizen Berbasis Portofolio Untuk Kompetensi Guru Menuju Society 5.0 Uji Coba Skala Kecil

No	Indikator Penilaian	Responden			Rata-rata	Persentase	Kriteria
		1	2	3			
1	Kesesuaian Materi	4	5	4	4.33	86.67%	Sangat Baik
2	Kejelasan Petunjuk Belajar	5	4	5	4.67	93.33%	Sangat Baik
3	Kemudahan Memahami Kalimat	4	5	4	4.33	86.67%	Sangat Baik
4	Kemudahan Memahami Pembelajaran	5	5	4	4.67	93.33%	Sangat Baik
5	Ketepatan Urutan Penyajian	5	5	4	4.67	93.33%	Sangat Baik
6	Kecukupan Latihan	4	4	4	4.00	80.00%	Sangat Baik
7	Kejelasan Umpan Balik	4	4	4	4.00	80.00%	Sangat Baik
8	Bantuan belajar dengan program	5	4	4	4.33	86.67%	Sangat Baik
Penilaian secara keseluruhan		4.63	4.75	4.50	4.63	92.50%	Sangat Baik

Hasil penilaian tes individu terhadap aspek kualitas dari materi dinilai sangat baik (92.50%). Penilaian tes pribadi terhadap kualitas materi pembelajaran dan kualitas teknis/tampilan, dalam kegiatan uji coba secara individu yang dilakukan dengan 3 siswa di Sekolah Dasar, tidak ada masalah dengan produk media pembelajaran interaktif yang memerlukan modifikasi yang diidentifikasi. Oleh karena itu, kegiatan pengembangan langsung dilanjutkan pada uji coba kelompok tanpa ada perbaikan pada tahap revisi.

PENGUJIAN HIPOTESIS

Uji t Pre test

Diperlukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan awal kelas Kontrol dan eksperimen. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh $t_{hit} = 0,40$, $t_{tabel} 0,05(2,49) = 1,67$ maka $t_{hit} (0,40) < t_{tabel} (1,67)$ untuk taraf signifikansi ($\alpha=0,05$) atau dengan kata lain H_0 ditolak. Hal ini jelas bahwa kemampuan awal siswa baik kelas kontrol ataupun kelas eksperimen adalah cenderung sama dan tidak berbeda

Uji t post-test

Uji posttest setelah memiliki perbedaan dengan hasil perhitungan diperoleh $t_{hit} = 13,08$, $t_{tabel} 0,05(2,49) = 1,67$ maka $t_{hit} (13,08) > t_{tabel} (1,67)$ untuk taraf signifikansi ($\alpha=0,05$) atau dengan kata lain H_0 diterima dan H_a ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar model pembelajaran Project citizen berbasis portofolio untuk

menguatkan kompetensi sosial pendidik untuk menuju society 5.0. lebih tinggi dibandingkan tanpa menggunakan model pembelajaran Project citizen berbasis portofolio untuk menguatkan kompetensi sosial pendidik untuk menuju society 5.0. Untuk nilai keefektifan model pembelajaran Project citizen berbasis portofolio untuk menguatkan kompetensi sosial pendidik untuk menuju society 5.0. adalah sebagai berikut 1

$$X = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

$$X = \frac{2129}{2500} \times 100\% = 85,00 \%$$

Nilai keefektifan tanpa menggunakan model pembelajaran Project citizen berbasis portofolio untuk menguatkan kompetensi sosial pendidik untuk menuju society 5.0. adalah sebagai berikut:

$$X = \frac{1897}{2500} \times 100\% = 75,90\%$$

Model pembelajaran ini memiliki karakteristik kemampuan berpikir Kreatif memiliki tipe terampil, mereka menyelesaikan masalah pragmatis, mereka ingin menemukan jawaban bagaimana sesuatu itu bisa bekerja, mereka cenderung teoritis (Widiana et al., 2021). Guru harus menyediakan jawaban bagaimana dan memberikan project dalam proses pembelajaran dan cara kerja tersebut untuk mendapatkan jawaban yang benar. Dengan demikian siswa yang memiliki kemampuan berpikir Kreatif akan lebih tinggi jika diajarkan menggunakan model pembelajaran project citizen untuk kompetensi guru disekolah dasar . Dalam penerapan akan menjadi kompleks namun saat penerapan model pembelajaran tersebut menjadi terbiasa dilakukan dalam kelas akan jauh dan efektif dari strategi belajar yang terdahulu dilakukan dalam kelas. Dengan demikian model pembelajaran Project citizen berbasis portofolio untuk menguatkan kompetensi sosial pendidik untuk menuju society 5.0 lebih efektif jika dibandingkan dengan tanpa model pembelajaran ini.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah beberapa mata pelajaran harus berdasarkan jenjang SD hingga Perguruan Tinggi. Pendidikan kewarganegaraan wajib menaruh perhatiannya pada pengembangan nilai, moral, & perilaku dan karakter siswa (Pendidikan et al., 2021). Misi berdasarkan Pendidikan Kewarganegaraan sendiri merupakan mencerdaskan kehidupan bangsa. Sejatinya, Pendidikan Kewarganegaraan merupakan studi mengenai kehidupan sehari-hari,

mengajarkan bagaimana sebagai masyarakat negara yang baik, masyarakat negara yang menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila yg adalah dasar negara Indonesia dari konstitusi tertinggi Indonesia yaitu Undang-Undang Dasar 1945. Mata pelajaran PPKn yang kondisi akan makna kehidupan berbangsa & bernegara sebagai semakin terintegritas menggunakan memakai pola pelajaran yg kreatif & inovatif. Melalui contoh pembelajaran project citizen, mata pelajaran PPKn sebagai semakin bermakna. Lantaran pada era revolusi industri 4.0. atau revolusi digital, sistem pembelajaran konvensional dievaluasi nir lagi efektif bagi pengajar & siswa. Pembelajaran nir wajib tatap muka pada kelas, siswa bisa mengakses bahan ajar dimanapun & kapanpun. Melalui contoh & media pembelajaran kreatif & inovatif yaitu project citizen bisa menaikkan makna pembelajaran PPKn yg mempelajari tentang hak & kewajiban masyarakat negara sebagai akibatnya mewujudkan masyarakat negara.

PEMBAHASAN

Untuk menjawab masalah penelitian diatas peneliti secara khusus memberikan pembahasan , sebelum diberi perlakuan dan dan sesudah diberi perlakuan menunjukkan penerpana model pembelajaran Project citizen berbasis portofolio untuk menguatkan kompetensi sosial pendidik untuk menuju society 5.0. (Ambaryani & Airlanda, 2017) pembelajaran lebih aktif karena siswa merasa mudah menerima pembelajaran . Untuk meningkatkan hasil belajar siswa peneliti menyarankan model pembelajaran ini sangat efektif dilakukan disekolah (Budimansyah, 2010). Selain pembelajaran seorang guru seyogianya juga memperhatikan siswanya sebagai individu yang memiliki keunikan tersendiri (Chrysti Suryandari et al., 2018). Siswa sebagai pembelajar memiliki kecenderungan tertentu, menyerap, memproses dan menguasai informasi . Berikut ini sebagai masukan keterkaitan dengan guru.

Pertama, pemahaman guru yang kurang dalam mengajari materi pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang berkualitas supaya kualitas pendidikan mutlak diperlukan setiap saat, kegiatan pembelajaran kemajuan teknologi dan telekomunikasi yang begitu pesat akan memberikan berbagai kemudahan dalam melakukan dan mengembangkan teknik pembelajaran yang inovatif salasatunya mengembangkan model project citizen berbasis portofolio sehingga akan menghasilkan keluaran yang baik, berkualitas, dan guru yang cerdas (Helminsyah et al., 2021).

Kedua guru diharapkan mengukur hasil belajar yang diperoleh siswa stidak hanya mengukur aspek proses pembelajaran yang dilakukan untuk mendapatkan hasil belajar

secara keseluruhan, kemudian untuk itu penelitian ini dapat digabung dengan penelitian yang lebih mendalam melalui penelitian kualitatif sehingga proses belajar siswa dapat terekam dengan baik (Luis & Moncayo, n.d.-b).

Model pembelajaran model project citizen berbasis portofolio memiliki peran penting untuk menarik minat siswa dalam belajar dan menghilangkan kebosanan siswa mengikuti pembelajaran di sekolah Dasar yang diharapkan efektif digunakan (Ulfah & Hamid, 2017). Model pembelajaran Project citizen berbasis portofolio untuk menguatkan kompetensi sosial pendidik untuk menuju society 5.0 dipilih sebagai salah satu alternatif dalam proses belajar mengajar sehingga melalui hasil belajar siswa akan lebih tinggi dibandingkan dengan yang diajarkan secara tradisional (Sabri, 2019).

Manfaat Model pembelajaran yaitu: 1) Model pembelajaran menarik dan memperbesar perhatian anak-anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan, 2) Model pembelajaran mengurangi, bahkan dapat menghilangkan adanya verbalisme, 3) Model pembelajaran mengatasi perbedaan pengalaman belajar berdasarkan latar belakang sosial ekonomi dari anak didik, 4) Model pembelajaran membantu memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara yang lain, 5) Model pembelajaran dapat mengatasi masalah batas-batas ruang dan waktu, 6) Model pembelajaran dapat membantu perkembangan pikiran anak didik secara teratur tentang hal yang mereka alami, 7) Model pembelajaran dapat membantu anak didik dalam mengatasi hal yang sulit nampak dengan mata, 8) Model pembelajaran dapat menumbuhkan kemampuan berusaha sendiri berdasarkan pengalaman dan kenyataan, 9) Model pembelajaran dapat mengatasi hal/peristiwa/kejadian yang sulit diikuti oleh indera mata, 10) Model pembelajaran memungkinkan kontak langsung antara anak didik, guru, dengan masyarakat, maupun dengan lingkungan alam di sekitar mereka (Asyafah, 2019).

Model pengembangan pembelajaran berfungsi mengarahkan kita untuk mendesain pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam penyelenggaraan agar tercapai pembelajaran yang efektif, efisien dan berdaya guna (Farias et al., 2009). model pembelajaran adalah pembungkus proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat pendekatan, strategi, metode dan teknik pembelajaran. Hal yang membedakannya adalah langkah-langkah yang dilakukan pada proses pembelajarannya (Istiningsih et al., 2018). Disinilah sebenarnya peran Guru diperlukan, apakah pembelajaran yang selama ini berjalan telah membuat siswa lebih aktif, keaktifan ini tentunya timbul karena siswa merasa termotivasi sehingga menimbulkan minat terhadap sesuatu, dalam hal ini tentunya sebagai siswa harus memiliki minat yang kuat (Sukodoyo, 2018). Oleh karena

itu, dalam proses pembelajaran perlu dirancang suatu model Belajar di mana siswa harus dapat mencapai potensi penuh mereka Menjadi warga negara yang baik, cerdas, terlibat, demokratis dan bertanggung jawab, sehingga perlu dikembangkan proses pembelajaran Humanistik, suasana belajar mengajar adalah kekeluargaan dan hangat.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran Project citizen berbasis portofolio untuk menguatkan kompetensi sosial pendidik untuk menuju society 5.0. lebih efektif diterapkan dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini diperjelas dengan beberapa tahapan uji coba, baik uji coba dari ahli materi, uji coba ahli desain pembelajaran, uji coba ahli Model /desain grafis, uji coba perorangan, uji coba kelompok dan uji coba lapangan dengan rata-rata kategori 'sangat baik'.
2. Terhadap interaksi terhadap model pembelajaran Project citizen berbasis portofolio untuk menguatkan kompetensi sosial pendidik untuk menuju society 5.0. lebih interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambaryani, A., & Airlanda, G. (2017). Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 3(1), 19–28.
- Astutik, P., & Hariyati, N. (2021). Peran Guru dan Strategi Pembelajaran Dalam Penerapan Keterampilan Abad 21 Pada Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 9(3), 619–638.
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.19459>
- Budimansyah, D. (2010). Tantangan globalisasi terhadap pembinaan wawasan kebangsaan dan cinta tanah air di sekolah. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 11(1), 8–16.
- Chrysti Suryandari, K., Sajidan, Budi Rahardjo, S., Kun Prasetyo, Z., & Fatimah, S. (2018). Project-based science learning and pre-service teachers' science literacy skill and creative thinking. *Cakrawala Pendidikan*, 37(3), 345–355. <https://doi.org/10.21831/cp.v38i3.17229>
- Farias, R. L. S., Ramos, R. O., & da Silva, L. A. (2009). Numerical solutions for non-Markovian stochastic equations of motion. In *Computer Physics Communications* (Vol. 180, Issue 4). <https://doi.org/10.1016/j.cpc.2008.12.005>
- Gündüz, G. F. (2020). Opinions of primary school teachers in relation to effectiveness and applicability of design skill workshops. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 11(4), 533–570. <https://doi.org/10.17569/tojqi.756715>
- Haerullah, A., & Hasan, S. (2017). *Model dan Pendekatan Pembelajaran Inovatif (teori dan aplikasi)*. 396.
- Helminsyah, H., Musdani, M., Mustadi, A., & Monday, A. (2021). Project Citizen Learning Model Based on Portfolio for Education Competence Towards Society 5.0. *Jurnal Ilmiah Teunuleh*, 2(3), 51–56. <https://doi.org/10.51612/teunuleh.v2i3.72>
- Istiningsih, G., L.A, E. M., & Prihalina, E. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran “Promister” untuk Meningkatkan Hasil Belajar Wayang Pandhawa Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, II(2), 94–103. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/download/2637/2788>
- Luis, F., & Moncayo, G. (n.d.-a). *Model Pembelajaran Berbasis Portofolio Dan Kemampuan Awal Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan*. 6(2), 197–213.
- Luis, F., & Moncayo, G. (n.d.-b). *The Influence Of Problem-Based Learning And Project Citizen Model In The Civic Education Learning On Student's Critical Thinking Ability And Self Discipline*. 382–400.
- Mathé, N. E. H. (2016). Students' Understanding of the Concept of Democracy and Implications for Teacher Education in Social Studies. *Acta Didactica Norge*, 10(2), 271–

289. <https://doi.org/10.5617/adno.2437>
- Pendidikan, P., Era, D. I., Ramadhanty, W. G., Wahyuni, K. S., & Tarsidi, D. Z. (2021). Penerapan Model Project Citizen Berbasis Moodle Dalam Pengembangan Pendidikan Di Era Industri 4.0. 4(1).
- Prasetyo, I. (2008). The use of patient-controlled.pdf. *Dosen Jurusan PLS FIP Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Sabri, I. (2019). Peran Pendidikan Seni Di Era Society 5 . 0 untuk Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Pascasarjana 2019*, 2(1), 342-347. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/302>
- Sukodoyo. (2018). Peran Cinta Kasih Guru Sebagai Prediktor Tindakan Moral Siswa Buddhis Smp Di Jawa Tengah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, Th. XXXVII*, 127-138.
- Ulfah, N. S., & Hamid, S. I. (2017). Model Project Citizen Dalam Pembelajaran Pkn. *Jurnal Antologi UPI*, 5(1), 134-145.
- Widiana, I. W., Tegeh, I. M., & Artanayasa, I. W. (2021). The project-based assessment learning model that impacts learning achievement and nationalism attitudes. *Cakrawala Pendidikan*, 40(2), 389-401. <https://doi.org/10.21831/cp.v40i2.38427>
- Widodo, S. T., Renggani, R., & Sukarjo, S. (n.d.). Pengembangan Model Pembelajaran Project Citizen Berorientasi Civic Knowledge, Civic Disposition, Dan Civic Skill Sebagai Inovasi Dalam Mata Kuliah Pendidikan PKn SD. *PKn Progresif: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Kewarganegaraan*, 13(1), 23-36.
- Zahrawati Fawziah. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Siswa. *Indonesian Journal Of Teacher Education*, 1(4), 71-79. <https://journal.publication-center.com/index.php/ijte/article/view/93/49>



Diterbitkan Oleh:

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
Universitas Bina Bangsa Getsempena