

Volume 5 Nomor 3, Desember 2021

ISSN : 2579-5449

E-ISSN : 2597-6540

Jurnal Ilmiah Pendidikan
SCHOLASTIC



JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN SCHOLASTIC

Terbit Tiga Kali Dalam Setahun, April, Agustus, dan Desember

ISSN: 2579-5449

E-ISSN: 2597-6540

Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic menerbitkan hasil penelitian dan artikel yang berupa konsep.
Jurnal ilmiah ini meliputi kajian Kependidikan.

Editor in Chief

Mac Aditiawarman, Universitas Ekasakti

Managing Editor

Rafelis, Universitas Ekasakti

Board of Editors:

Yessy Marzona, Universitas Ekasakti
Dewi Irawati, Universitas Ekasakti
Yeni Erwanti, Universitas Ekasakti
Diana Katika, Universitas Bung Hatta

Information Technology Support:

Muhammad Ikhsan, Universitas Ekasakti

Reviewer:

Helmita, Universitas Ekasakti
Amelia Yuli Astuti, Universitas Ekasakti
Fetri Reni, Universitas Ekasakti
Mukhaiyar, Universitas Negeri Padang
Sufyarma Marsidin, Universitas Negeri Padang
Hasanuddin W.S, Universitas Negeri Padang
Haris Effendi Tahar, Universitas Negeri Padang
Agustina, Universitas Negeri Padang
Endut Ahadiat, Universitas Bung Hatta

Alamat Redaksi

Gedung Fakultas Sastra, Universitas Ekasakti
Jalan Veteran Dalam No.26B Padang

No Telp : +62822 8810 9600/+62853 7553 0389/+62812 663 2761

Email : : journalpendidikanscholastic@gmail.com - sastraunes@gmail.com

Published by



Fakultas Sastra
Universitas Ekasakti



www.sastra-unes.com
e-journal.sastra-unes.com
e-journal.sastra-unes.com/index.php/JIPS



Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic
Fakultas Sastra Universitas Ekasakti

DAFTAR ISI

Volume 5 Nomor 3

Desember 2021

Pengembangan Modul dengan Perpaduan Mind Mapping dalam Pembelajaran Matematika Untuk Mengetahui Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Pertiwi I Padang

Khurnia Budi Utami..... 1-5

Universitas Ekasakti

<https://doi.org/10.36057/jips.v5i3.490>

Metode Sugestopedia dalam Pembelajaran Menulis Puisi

Susanti Marisya 6-12

Universitas Ekasakti

<https://doi.org/10.36057/jips.v5i3.495>

Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Dengan Jarimatika pada Siswa kelas III SDN 32 Koto Sani

Dina Novarina Perdana 13-18

Universitas Ekasakti

<https://doi.org/10.36057/jips.v5i3.496>

Listening Melalui Audio-Visual Siswa Kelas IX MTsN 2 Pesisir Selatan Dengan Menggunakan Dvd (Digital Video Disc).TP 2019/2020

Susi Purnama Sari 19-36

MTsN 2 Pesisir Selatan

<https://doi.org/10.36057/jips.v5i3.498>

Meraih Minat Belajar Bahasa Ibu Dengan Menggalakkan Praktik Bahasa Indonesia Pada Pergaulan Siswa MTsN 2 Pesisir Selatan Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan Tahun Ajaran 2018/2019

Yenti Scorpina 37-48

MTsN 2 Pesisir Selatan

<https://doi.org/10.36057/jips.v5i3.499>

Kinerja Aparatur Sipil Negara (ASN) di Kantor Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang

Reflinda 49-58

STIA Adabiah Padang

<https://doi.org/10.36057/jips.v5i3.500>

Efektivitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah Matematis

Teni Suriani, Dewi Devita 59-65

Universitas Ekasakti, Universitas Putra Indonesia YPTK

<https://doi.org/10.36057/jips.v5i3.501>

Sistem Informasi Biaya Penumpang dan Barang Kapal Laut Pada PT. ASDP Indonesia Ferry (Persero) Pada Pelabuhan Bungus Teluk Kabung

Sophan Sophian 66-71

STIE KBP Padang

<https://doi.org/10.36057/jips.v5i3.502>

Peningkatan Kemampuan Berbahasa Indonesia dalam Membentuk Karakter Mahasiswa Era Revolusi Industri 5.0

Dewirahmadanirwati 72-78

STIE KBP Padang

<https://doi.org/10.36057/jips.v5i3.503>

Strategi Meningkatkan Kemampuan Soft skill Mahasiswa STIE KBP dalam Berwirausaha

Dewirahmadanirwati 79-84

STIE KBP Padang

<https://doi.org/10.36057/jips.v5i3.506>

Strategi Meningkatkan Kinerja Aparat Sipil Negara Era Globalisasi dilingkungan Organisasi Pemerintah

Edi Hasymi 85-89

STIE KBP Padang

<https://doi.org/10.36057/jips.v5i3.508>

Penguatan Birokrasi Aparatur Negara Menuju Revolusi Industri 5.0 di Kecamatan Koto Tangah Padang Sumatera Barat


Edi Hasymi 90-100

STIE KBP Padang

<https://doi.org/10.36057/jips.v5i3.509>

JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN SCHOLASTIC

Terbit online pada laman web jurnal : <http://e-journal.sastra-unes.com/index.php/JIPS>

 Fakultas Sastra Universitas Ekasakti	JURNAL JIPS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic)	
	Vol. 5 No. 3 ISSN : 2579-5449 (media cetak)	E-ISSN : 2597-6540 (media online)

PENGEMBANGAN MODUL DENGAN PERPADUAN *MIND MAPPING* DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENGETAHUI AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMP PERTIWI I PADANG

Khurnia Budi Utami

Program Studi Pendidikan Matematika
Universitas Ekasakti Padang
Khurnia2018@gmail.com

Abstrak

Seorang guru dituntut tidak hanya mampu menggunakan media pembelajaran yang telah disediakan oleh sekolah, tetapi juga harus mampu menciptakan suatu media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media itu belum tersedia, serta tidak tertutup kemungkinan bahwa media tersebut juga harus tepat dan sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran di sekolah. Selain membangkitkan motivasi belajar siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman terhadap materi yang akan diajarkan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Development Research*. Model pengembangan perangkat pembelajaran yang dapat digunakan adalah *4-D models*. Model ini terdiri atas empat tahap, yakni *define, design, develop, dan disseminate*. Pada penelitian ini, penulis hanya menggunakan 3 tahapan dari *4-D models*, yaitu tahap *define, design, dan develop*. Modul matematika yang telah didesain, kemudian divalidasi oleh empat orang validator terdiri dari dua orang dosen matematika, satu orang dosen bahasa indonesia, dan satu orang guru matematika. Modul matematika yang telah divalidasi kemudian direvisi berdasarkan saran validator ahli. Modul matematika yang telah divalidasi dan direvisi tersebut dianggap telah memenuhi kriteria kevalidan dan dapat digunakan.

Hasil validasi modul matematika dengan perpaduan *Mind Mapping* menurut ahli materi materi dan pembelajaran matematika sudah termasuk kategori valid dengan persentase 86,25% dan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Hasil validasi modul matematika dengan perpaduan *Mind Mapping* menurut ahli tata bahasa sudah termasuk kategori valid dengan persentase 83,3% dan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Praktikalitas pembelajaran matematika dengan menggunakan modul matematika dengan perpaduan *Mind Mapping* termasuk dalam kategori sangat praktis dengan persentase 86,25%.

Keywords: Modul, *Mind Mapping*

© 2021 Jurnal JIPS

I INTRODUCTION

Pada umumnya, siswa masih saja cenderung memandang matematika itu sebagai mata pelajaran yang tidak menyenangkan, sulit dan membosankan. Hal ini mungkin disebabkan karena matematika banyak memuat konsep-konsep yang bersifat abstrak, rumus-rumus yang rumit dan sulit untuk dipahami oleh sebagian siswa, sehingga pelajaran matematika terkesan menjadi sangat membosankan bagi siswa.

Anggapan tentang matematika itu sulit semakin kompleks dengan buku matematika yang setiap halamannya berbaris rapi rumus-rumus yang membuat mata siswa malas melihatnya dan tak jarang siswa hanya menyalin dan mencatat apa yang di jelaskan oleh guru didepan kelas, Selain itu guru dalam proses pembelajaran masih belum menggunakan bahan ajar pembelajaran yang bervariasi dan menarik. Dari hal itu terlihat bahwa siswa memerlukan suatu bahan ajar yang menarik yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran agar

mereka dapat memahami materi dari penjelasan guru.

Dari penjelasan tersebut seharusnya dikembangkan bahan ajar matematika yang sesuai dari permasalahan yang ditemui. Pemanfaatan bahan ajar ini membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika. Salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan dan dapat digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran adalah bahan ajar dalam bentuk modul dengan perpaduan *Mind Mapping*, yakni Modul dikembangkan sedemikian rupa dengan memadukan unsur *Mind Mapping* didalamnya sehingga siswa dapat memahami konsep, tanpa harus dijelaskan oleh guru secara keseluruhan. modul ini juga dikembangkan berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan tujuan materi yang disajikan dalam Modul sesuai dengan waktu atau jadwal yang ditetapkan.

II RESEARCH METHODS

Peneliti ini menggunakan model pengembangan 4-D (*Define, Design, Development, and Disseminate*) dengan pendekatan deskriptif yang berorientasi pada pengembangan produk. Tahap Pendefinisian (*Define*) adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya. Tahap ini meliputi analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, perumusan / spesifikasi tujuan pembelajaran. Tahap Perancangan (*Design*) Tujuan dari tahap ini adalah menyiapkan prototipe perangkat pembelajaran. Tahap ini terdiri dari penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, rancangan awal. Tahap Pengembangan (*Develop*) Tujuan pada tahap ini adalah untuk menghasilkan modul dengan perpaduan *Mind Mapping* berdasarkan masukan dari para ahli.

Uji coba Modul dengan perpaduan *Mind Mapping* dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah produk yang dikembangkan lebih praktis. Jenis data dalam penelitian ini adalah data primer. Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung. Lembar validasi terdiri dari: Lembar validasi modul, Lembar validasi angket praktikalitas, Lembar validasi soal tes hasil belajar, Lembar validasi observasi aktivitas siswa. Angket praktikalitas digunakan untuk menilai kepraktisan bahan ajar berupa modul dengan perpaduan *Mind Mapping* ini. Lembar Observasi Aktivitas Siswa adalah mengamati aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran. Hasil belajar siswa dapat diketahui dengan melakukan penilaian kepada responden penelitian melalui tes.

III RESULTS AND DISCUSSION

Hasil validasi modul matematika dengan perpaduan *Mind Mapping* menurut ahli materi materi dan pembelajaran matematika sudah termasuk kategori valid dengan persentase 86,25% dan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Hasil validasi modul matematika dengan perpaduan *Mind Mapping* menurut ahli tata bahasa sudah termasuk kategori valid dengan persentase 83,3% dan dapat di gunakan dengan sedikit revisi.

Data praktikalitas diperoleh melalui angket praktikalitas. hasil presentase kepraktisan modul dengan perpaduan *Mind Mapping* dalam pembelajaran matematika siswa adalah 86,25% dan termasuk dalam kategori sangat praktis.

Selama proses pembelajaran dilakukan observasi aktivitas siswa yang diisi oleh seorang observer, penilaian ini dilakukan untuk melihat respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan modul dengan perpaduan *Mind Mapping*. Selama pembelajaran seluruh aktivitas siswa dalam kelas akan dinilai berdasarkan indikator yang ada pada lembar observasi aktivitas siswa.

Analisis data dari pertemuan pertama, kedua, ketiga dan keempat perkembangan aktivitas belajar siswa berbeda-beda. Pada indikator penilaian pertama perkembangan aktivitas siswa pada pertemuan pertama dan kedua sama yaitu 22 siswa, kemudian pada pertemuan ketiga dan jumlah siswa yang aktif bertambah menjadi 27 siswa dan pertemuan keempat jumlah siswa yang aktif semakin bertambah yaitu 30 siswa. Indikator penilaian yang kedua, siswa yang aktif pada pertemuan pertama sebanyak 21 siswa, pada pertemuan yang kedua dan ketiga jumlah siswa yang aktif semakin meningkat yaitu 23 siswa dan 25 siswa, namun pada pertemuan keempat jumlah siswa yang aktif sedikit menurun namun tidak lebih rendah dari pertemuan kedua yaitu 24 siswa.

Indikator penilaian yang ketiga jumlah siswa yang aktif pada pertemuan pertama sebanyak 28 siswa, selanjutnya pada pertemuan kedua dan ketiga jumlah siswa yang aktif menurun yaitu 26 siswa menurun lagi sebanyak 21 siswa, pada pertemuan keempat siswa yang aktif kembali bertambah yaitu sebanyak 25 siswa. Indikator penilaian yang keempat, siswa

yang mengajukan pertanyaan sesuai materi yang telah disampaikan pada pertemuan pertama sebanyak 12 siswa, bertambah lagi menjadi 22 siswa pada pertemuan kedua, dan pada pertemuan ketiga menurun lagi yaitu sebanyak 19 siswa dan pada pertemuan keempat jumlah siswa yang aktif sama dengan pada pertemuan ketiga.

Indikator penilaian yang kelima siswa yang mengerjakan tugas yang diberikan guru dari pertemuan pertama, kedua dan ketiga semakin menurun yaitu di 30 siswa menurun menjadi 27 siswa, kemudian menurun lagi menjadi 26 siswa, namun pada pertemuan keempat kembali bertambah yaitu sebanyak 28 siswa. Pada indikator penilaian keenam jumlah siswa yang bersedia mengerjakan latihan di papan tulis pada pertemuan pertama sebanyak 27 siswa, pertemuan kedua menurun menjadi 25, kembali bertambah pada pertemuan ketiga yaitu sebanyak 27 siswa dan menurun lagi pada pertemuan keempat sebanyak 23 siswa dengan jumlah persentase per indikator yaitu 85%.

Pada indikator penilaian yang ketujuh siswa menanggapi, menganalisis, melihat hubungan, dan menyimpulkan pembelajaran pada pertemuan pertama, kedua, dan ketiga semakin menurun yaitu dari 21 siswa menurun menjadi 18 siswa dan menurun lagi menjadi 15 siswa, selanjutnya pada pertemuan keempat adanya peningkatan jumlah siswa yang aktif yaitu sebanyak 23 siswa jauh lebih tinggi dibandingkan jumlah pada pertemuan pertama, dengan jumlah persentase per indikator yaitu 64,1%. Pada indikator penilaian yang kedelapan, siswa yang tenang dan tertib dalam mengikuti pembelajaran pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga semakin meningkat tiap pertemuan yaitu 20 siswa pada pertemuan pertama, 23 siswa pada pertemuan kedua, 25 siswa pada pertemuan ketiga dan pada pertemuan keempat mengalami penurunan yaitu 24 siswa dengan jumlah persentase per indikator yaitu 76,6%.

Pada indikator penilaian yang kesembilan siswa yang tidak keluar masuk saat guru menjelaskan teori pelajaran pada pertemuan pertama sebanyak 30 siswa selanjutnya pada pertemuan kedua siswa yang aktif menurun yaitu 27 siswa, kemudian meningkat lagi pada

pertemuan tiga yaitu 28 siswa dan pada pertemuan ke empat jumlah siswa yang aktif masih sama dengan pada pertemuan yang ketiga dengan jumlah persentase per indikator yaitu 94,1%. Pada indikator penilaian yang terakhir, jumlah siswa yang membaca bahan ajar (Modul) pada pertemuan pertama, kedua, ketiga dan keempat naik turun yaitu dari 28 siswa kemudian menurun menjadi 25 siswa, naik lagi menjadi 30 siswa dan kembali turun menjadi 27 siswa dengan jumlah persentase per indikator yaitu 91,6%. Jadi pada persentase aktivitas siswa seluruhnya dalam proses pembelajaran memiliki rata-rata persentase 80,83% sehingga sudah dapat dikategorikan aktif.

IV CONCLUSION

Hasil validasi modul matematika dengan perpaduan *Mind Mapping* menurut ahli materi materi dan pembelajaran matematika sudah termasuk kategori valid dengan persentase 86,25% dan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Hasil validasi modul matematika dengan perpaduan *Mind Mapping* menurut ahli tata


Tes hasil belajar dilakukan pada kelas uji coba dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang, soal dibagikan per siswa dengan jumlah soal sebanyak 10 soal. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada tes secara keseluruhan adalah 83,3% dan sudah mencapai KKM yang ditetapkan. Dapat dijelaskan pada masing-masing data hasil belajar siswa yaitu: nilai tes yang terendah adalah 59 dan nilai tes tertinggi adalah 100. Siswa yang memperoleh nilai di atas KKM yaitu 80 ada sebanyak 25 orang, sedangkan siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM ada sebanyak 5 orang.

bahasa sudah termasuk kategori valid dengan persentase 83,3%. Praktikalitas pembelajaran matematika dengan menggunakan modul matematika dengan perpaduan *Mind Mapping* termasuk dalam kategori sangat praktis dengan persentase 86,25%.

Bibliography

- [1]A.M. Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- [2]Agus, Suprijono. 2011. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi*. PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [3]Deni, Setiawan. DDK. 2003. *Pengembangan Bahan ajar*. Universitas Terbuka.
- [4]Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- [5]Dimiyati dan Mudjiono, 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [6]Dimiyati, Mujiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Cetakan ke-6. Jakarta: Rineka Cipta.
- [7]Hanafiah, Nanang & Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- [8]Kemendikbud. 2013. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2013.
- [9]Majid, Abdul. 2006. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [10]Nasution, S. 2008. *Berbagai pendekatan dalam proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Erlangga.
- [11]Prastowo, Andi. 2011. *panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta: DIVA PRESS.
- [12]Purwanto, Ngalim. 2009. *Prinsip-prinsip dan teknik Evaluasi pengajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- [13]Rostikawati, T. 2008. *Mind Mapping dalam metode quantum learning*.
- [14]Riduwan. 2006. *Belajar muda penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- [15]Rosma, Hartini Sam's. 2010. *Model Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Teras.
- [16]Sardiman, 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [17]Slameto, 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [18]Soenarto. 2006. *Metodologi penelitian pengembangan untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- [19]Sudjana. Nana. 2009. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- [20]Suherman, Erman, dkk. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*.(edisi revisi). Bandung : FMIPA UPI.
- [21]Sumiati dan Asra, m. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- [22]Sujadi, 2002. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [23]Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [24]Van den Akker J. 1999. Principles and Methods of Development Rresearch. Pada J. Van den Akker, R.Branch, K. Gustafson, Niaven, dan T. Plomp (eds), *Design Approaches and tools in Education and Training* (pp. 1-14) Dortrech: Kluwer Academic Publishers

Terbit online pada laman web jurnal : <http://e-journal.sastra-unes.com/index.php/JIPS>

 Fakultas Sastra Universitas Ekasakti	JURNAL JIPS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic)	
	Vol. 5 No. 3 ISSN : 2579-5449 (media cetak)	E-ISSN : 2597-6540 (media online)

METODE SUGESTOPEDIA DALAM PEMBELAJARAN MENULIS PUISI

Susanti Marisya

Universitas Ekasakti

Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Abstrak

Pembelajaran menulis puisi merupakan pembelajaran yang selalu ada dalam tiap jenjang satuan pendidikan mulai dari tingkat Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Namun, kenyataannya masih banyak kendala terhadap pembelajaran ini. Baik itu kendala yang berasal dari peserta didik yang kurang mampu untuk mendapatkan dan mengembangkan ide dalam menulis puisi, maupun pendidik yang kurang mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam menulis puisi. permasalahan dalam menulis puisi dibuktikan dengan penelitian Muhajir, dkk dalam jurnal keislaman dan Pendidikan tahun 2020 yang mengatakan bahwa beberapa faktor yang menjadi kendala dalam pembelajaran menulis puisi yaitu ketidaktepatan guru dalam memilih model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal, dan teknik mengajar guru yang kurang bervariasi. Selain itu, rendahnya minat dari peserta didik dalam pembelajaran menulis karena menganggap menulis puisi suatu pembelajaran yang sulit karena tidak mampu mengembangkan ide dan gagasan dalam menulis puisi.

Berdasarkan fenomena dan permasalahan yang dipaparkan, maka alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu menerapkan suatu metode yang menarik dalam pembelajaran yaitu metode sugestopedia. Metode tersebut diasumsikan sebagai metode yang lebih efektif, inovatif dan memberikan semangat kepada peserta didik untuk mengembangkan ide dalam menulis dengan memberikan kenyamanan dan suasana ruang belajar yang kondusif dalam proses pembelajaran.

Keywords: Menulis puisi dan metode sugestopedia

© 2021 Jurnal JILP

I INTRODUCTION

Pembelajaran bahasa indonesia meliputi pembelajaran kebahasaan dan kesusasteraan. Peserta didik dituntut untuk terampil dalam aspek kebahasaan yang terdiri dari empat aspek yaitu mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Selain itu, peserta didik juga harus terampil dalam aspek kesusasteraan seperti puisi, prosa, dan drama. Salah satu aspek kesusasteraan yang harus dikuasai peserta didik adalah pembelajaran menulis puisi.

Pembelajaran menulis puisi merupakan pembelajaran yang selalu ada dalam tiap jenjang satuan pendidikan mulai dari tingkat sekolah

dasar sampai perguruan tinggi. Namun kenyataannya masih banyak kendala terhadap pembelajaran ini. Baik itu kendala yang berasal dari peserta didik yang kurang mampu untuk mendapatkan dan mengembangkan ide dalam menulis puisi, mereka cenderung lama untuk menyelesaikan tugas pembelajaran menulis puisi tersebut karena keterbatasan ide dan sulit memulai dalam menulis puisi tersebut. pembelajaran menulis puisi yang cenderung membosankan dan monoton membuat peserta didik kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Bahkan, dalam

mengajarkan pembelajaran menulis puisi pendidik pun memerlukan metode pembelajaran yang menarik bagi peserta didik agar pembelajaran menjadi menarik, bervariasi, dan tentunya dapat menjadikan peserta didik terampil dalam menulis puisi, sehingga capaian disilabus menjadi terpenuhi. kendala-kendala seperti ini, seringkali ditemui di lapangan seperti yang diungkapkan oleh Muhajir, dkk dalam jurnal keislaman dan Pendidikan (2020:117) yang mengatakan bahwa beberapa faktor yang menjadi kendala dalam pembelajaran menulis puisi yaitu “ketidaktepatan guru dalam memilih model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal, dan teknik mengajar guru yang kurang bervariasi”. Bahkan kendala seperti di atas juga ditemui ditingkat perguruan tinggi seperti yang diungkapkan oleh Dewilenimastuti dalam jurnal penelitian dan pengembangan Sains dan Humaniora (2020: 90) yang menyatakan “Praktik pendidikan yang ada di kelas cenderung bersifat konvensional atau tidak menarik bagi peserta didik. Pendidik jarang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk praktik mengarang, dan minat membaca rendah yang berdampak pada kurangnya wawasan serta perbendaharaan peserta didik sehingga sulit untuk menuangkan ide mereka ke dalam bentuk tulisan.

Sebagai alternatif dalam mengatasi kendala tersebut. Banyak sekali metode, teknik, dan media yang digunakan dalam pembelajaran menulis puisi seperti menggunakan media audiovisual, teknik objek langsung, media gambar, metode sugestopedia dan masih banyak yang lainnya. pada artikel ini, akan dijelaskan secara lebih rinci mengenai metode sugestopedia dalam pembelajaran menulis puisi.

Penelitian mengenai pembelajaran menulis sastra dengan menggunakan metode sugestopedia juga pernah dilakukan oleh beberapa orang diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Alpian dan Angraeni pada tahun 2018 dengan hasil penelitian mengatakan bahwa Hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya menulis puisi dengan menerapkan metode sugestopedia terbukti sangat efektif dalam menunjang keberhasilan siswa di sekolah. Dari sebelum tindakan pertama hingga tindakan ke tiga diperoleh nilai rata-rata menunjukkan hasil belajar siswa meningkat. sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan

metode sugestopedia mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan paparan dan uraian di atas, maka akan dijelaskan mengenai metode sugestopedia dalam pembelajaran kesusasteraan khususnya menulis puisi.

Menurut Kusmayadi (2011:5) kegiatan menulis adalah kegiatan aktif dan produktif. Sebab, penulis harus aktif dan kreatif menyusun pikirannya dengan teratur sehingga tulisannya dapat dipahami orang lain. Menulis dikatakan produktif karena penulis menghasilkan sesuatu, yaitu penulis dapat mengekspresikan pikiran, ide, dan imajinasi dalam bentuk tulisan, diorganisasi dengan sistem logis sehingga menjadi karya tulis yang dapat diterima oleh pembaca. Suparno dan Yunus (2008:1.29) menyatakan bahwa menulis mengandung banyak manfaat bagi pengembangan mental, intelektual, dan sosial seseorang. Menulis dapat meningkatkan kecerdasan, mengembangkan daya inisiatif dan kreativitas, menumbuhkan keberanian, serta merangsang kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi.

Menurut Irawan (2008:68), menulis puisi adalah menulis menggunakan emosi dan imajinasi. Karena seorang penulis puisi harus mampu memanfaatkan emosi dan mengembangkan ide, pikiran dan imajinasi-imajinasi dalam bentuk pilihan kata yang indah dan bermakna yang dituangkan dalam bentuk tulisan. Dalam menulis puisi cenderung penulis memanfaatkan gaya bahasa kiasan karena makna yang tersurat dalam puisi perlu dianalisis terlebih dahulu oleh pembaca artinya penyair berusaha menyampaikan sesuatu secara tidak langsung dalam puisi.

Metode sugestopedia berasal dari Bulgaria. Metode sugestopedia diperkenalkan dan dikembangkan oleh seorang pendidik, psikoterapi, dan ahli fisika yaitu George Lozanov sekitar tahun 1978. Lozanov percaya bahwa teknik relaksasi dan menfokuskan fikiran mampu membantu peserta didik untuk membuka sumber bawah sadar mereka dan memperoleh serta menguasai kuantitas kosakata yang lebih banyak dan juga struktur-struktur yang lebih mantap daripada yang mereka pikirkan. Menurut Tarigan (2009:88) Sugestopedia ini diasumsikan dapat mempengaruhi hasil belajar dan memberikan efek positif bagi peserta didik. metode pembelajaran sugestopedia ini bertujuan

memberi rasa nyaman kepada peserta didik berupa pemberian sugesti positif dengan bantuan iringan musik atau alunan lagu selama proses pembelajaran. Dengan metode ini, peserta didik akan belajar dengan perasaan yang nyaman tanpa adanya suatu beban, sehingga pembelajaran dapat diterima peserta didik dengan baik.

Tarigan (2009: 137) juga menyatakan bahwa metode sugestopedia merupakan cara pemusatan perhatian dan pikiran yang dapat membantu para pembelajar mengelola bawah sadar mereka dan menyimpan kosakata dan aturan kebahasaan yang pernah diajarkan kepada mereka. Dikatakan pula oleh G. Lozanov dalam jurnal Internasional Seminar on Quality and Affordable Education (ISQAE 2013) karya Eti Fahrianty bahwa pengajaran menggunakan metode sugestopedia memiliki empat prinsip dasar untuk mencapai kesuksesan dalam pembelajaran. Keempat prinsip tersebut adalah sebagai berikut, (1) adanya kelas yang kondusif. Penataan ruang belajar yang memberi kenyamanan bagi siswa seperti membentangi karpet di ruang belajar. (2) Adanya musik. Berdasarkan teknik superlening music yang tempo lambat dapat menurunkan gelombang otak dan detak jantung sehingga memicu reaksi yang lebih dalam. (3) adanya relaksasi. Peserta didik diajak melakukan relaksasi dengan teknik utama menarik napas dalam-dalam dan menahannya di perut serta menghembuskannya lewat mulut. Di samping itu peserta didik diajak berkonsentrasi dan memusatkan perhatian

dengan cara berimajinasi. (4) Adanya penghilang sugesti negatif. guru sebaiknya meningkatkan motivasi peserta didik dengan cara membangkitkan rasa percaya diri peserta didik dalam melakukan sesuatu.

Tarigan (2009:147) menyatakan metode sugestopedia memiliki tiga unsur utama yang diterapkan secara efektif dalam proses pembelajaran yaitu: a. Membuat ruang belajar yang menarik (pencahayaan yang lembut) dan suasana ruang belajar yang menyenangkan. b. Guru berkepribadian dan berkarakter dinamis yang mampu memberikan materi secara menarik sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar dengan rajin. c. Proses pembelajaran berlangsung santai dan menyenangkan sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik. Sementara itu, metode sugestopedia ini meliputi empat tahap yang dikemukakan oleh Lozanov (dalam Russel 2011: 217) yaitu: a. Presentasi, tahap ini peserta didik dibuat rileks dan diberi sugesti positif bahwa belajar itu mudah dan menyenangkan. b. Aktif konser, merupakan kegiatan yang aktif antara pendidik dan peserta didik dalam belajar. Materi disampaikan secara dramatik pada peserta didik dengan memutar musik sebagai latarnya, biasanya dengan musik klasik atau romantik. c. Pengulangan pasif, guru memberi kesempatan siswa untuk memahami apa yang dipelajari. Pemutaran alunan musik masih tetap diperdengarkan dalam tahap ini. d. Latihan, dapat digunakan permainan, untuk mengulang dan menggabungkan apa yang dipelajari.

II RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan metode penelitian studi pustaka atau dikenal dengan dengan penelitian kepustakaan. Penelitian ini secara langsung dihadapkan dengan data, fakta, dan tes teks yang telah ada, bukan memperoleh data di lapangan atau melalui saksi mata berupa kejadian. Peneliti hanya berhadapan langsung dengan sumber yang sudah ada di perpustakaan atau data bersifat siap pakai, serta data data sekunder yang digunakan seperti jurnal, artikel, dan hasil penelitian (Snyder dalam Pringar, jurnal IT-DEU, 2020:319). Penelitian studi pustaka ini memanfaatkan sumber berupa jurnal, buku, kamus, dokumen, majalah dan sumber lain tanpa

melakukan penelitian ke lapangan. Hal ini sesuai dengan pendapat (Sugiyono, 2016) yang menyatakan data dalam penelitian kepustakaan diperoleh dari data yang relevan terhadap permasalahan yang akan diteliti dengan melakukan studi pustaka seperti buku, jurnal, artikel peneliti terdahulu.

Peneliti mengumpulkan beberapa jurnal yang relevan dengan penelitian ini yaitu mengenai penggunaan metode sugestopedia dalam pembelajaran menulis puisi, kemudian melakukan analisis data menggunakan analisis kualitatif deskriptif melalui studi pustaka, hasil dari analisis tersebut didapat berupa data deskriptif yang diamati dari hasil penelitian yang

dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Menurut Miles dan Huberman, 2014, ada pun tahapan dalam penelitian ini adalah:

1. Tahap mengumpulkan data, merupakan proses mengumpulkan data yang diperoleh dari jurnal yang relevan dengan penelitian metode sugestopedia dalam pembelajaran menulis puisi sehingga peneliti memperoleh informasi dan jawaban terhadap rumusan masalah penelitian.
2. Tahap reduksi data, merupakan teknik menganalisis data yang mendalami, menggolongkan, mengarahkan, memisahkan data yang tidak dibutuhkan, dan mengorganisasikan data sedemikian rupa agar memperoleh kesimpulan akhir dan diverifikasi. Mengklasifikasikan

jurnal-jurnal yang berhubungan dengan metode sugestopedia dalam pembelajaran menulis puisi.

3. Tahap menyajikan data, mengkaji setiap hal yang bermanfaat bagi penelitian dan menarik kesimpulan serta pengambilan tindakan dari data yang memungkinkan. Mendata data sekunder berupa jurnal mengenai metode sugestopedia dalam pembelajaran menulis puisi sehingga memperoleh beberapa kesimpulan umum dari jurnal yang diteliti.

Tahap menarik kesimpulan/verifikasi, merupakan proses menyimpulkan hasil penelitian yang telah ditemukan mengenai metode sugestopedia dalam pembelajaran menulis puisi.

III RESULTS AND DISCUSSIONS

Berdasarkan analisis data, maka terdapat beberapa telaah terhadap jurnal yang relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sebagai berikut:

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Eti Fahriaty Tahun 2013 dalam International Seminar on Quality and Affordable Education (ISQAE 2013) dengan judul Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Melalui Penerapan Strategi Sugestopedia, inti pembahasan dalam penelitian ini menunjukkan terdapat peningkatan kemampuan menulis puisi siswa kelas VII D SMP Negeri 2 Pangkalpinang. Rata-rata nilai tes awal hanya 48,29, rata-rata nilai tes akhir siklus I meningkat menjadi 68,51. Siklus II 72,79, siklus III 75,43. Oleh sebab itu, dapat dinyatakan bahwa kemampuan siswa menulis puisi meningkat dengan menerapkan strategi suggestopedia. Adapun prosedur-prosedur yang disarankan dalam menerapkan strategi suggestopedia pada pembelajaran menulis puisi ialah memutar musik klasik, melakukan relaksasi, membaca puisi-puisi karya penyair lainnya, membicarakan unsur-unsur intrinsik puisi yang dibaca itu mengembangkan hal-hal yang dibayangkan tersebut menjadi puisi dengan mengikuti perkembangan kronologis serta mengikuti gaya penuturan yang sesuai dengan gaya bahasa yang ditampilkan.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Iskandar Muda dan Siti Aminah Hasibuan tahun 2021 dalam jurnal penelitian Alls fields of science J-LAS dengan judul Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Melalui Metode Sugestopedia oleh Siswa Kelas X SMA Negeri Babel Kabupaten Aceh Tenggara TA 2020/2021. Hasil penelitiannya yaitu 1. Pembelajaran menulis puisi dengan menggunakan metode sugestopedia memudahkan siswa dalam menulis puisi, 2. Pelaksanaan pembelajaran menulis puisi dengan menggunakan metode sugestopedia yang dilakukan pada siswa kelas X IPA SMA Babel Kabupaten Aceh Tenggara mengalami peningkatan. Hal ini terlihat pada sebagian besar aspek dalam pembelajaran menulis teks berita sudah mencapai kriteria yang sangat baik. 3. Hasil pembelajaran menulis puisi dengan menggunakan metode sugestopedia yang dilakukan pada siswa kelas X IPA SMA Babel Kabupaten Aceh Tenggara mengalami peningkatan.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Desti Ambarningsih tahun 2014 dalam *journal of Elementary Education* dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Menulis Puisi Bebas Melalui Metode Sugestopedia, dengan hasil penelitian penerapan metode Suggestopedia dapat meningkatkan performansi guru, aktivitas belajar, dan hasil belajar siswa pada

pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis puisi bebas pada siswa kelas V SD Negeri 04 Cibelok Kabupaten Pemalang.

Keempat, Penelitian yang dilakukan oleh Angraeni dan Alpian tahun 2018 dalam jurnal pendidikan guru dan Sekolah Dasar dengan judul penelitian Penerapan Metode Sugestopedia untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Hasil penelitiannya adalah (1) Sebelum menerapkan metode sugestopedia dalam pembelajaran menulis puisi di SDN Muktiwari 02 Kecamatan Cibitung Kabupaten Bekasi hasil belajar siswa yang diperoleh sangat rendah. (2) Selama proses pembelajaran dengan menerapkan metode sugestopedia lebih menunjukkan suasana pembelajaran yang kondusif. Ini terlihat pada aktivitas siswa selama pembelajaran dengan diiringi musik terlihat rileks, tidak tegang dan luwes dalam menyimak metri dan melakukan tanya jawab dengan guru. (3) Setelah menerapkan metode sugestopedia, kemampuan menulis puisi siswa telah menunjukkan peningkatan dalam pembelajaran dengan hasil rata-rata tes mulai dari siklus I sebesar 62,50, siklus II sebesar 68,96, dan siklus III sebesar 75,20

Berdasarkan telaah terkait jurnal yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa metode sugestopedia memberikan efek positif dan pengaruh yang baik dalam pembelajaran menulis

IV CONCLUSION

Berdasarkan analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan langkah-langkah metode sugestopedia dalam pembelajaran menulis puisi terbukti efektif dalam pembelajaran menulis puisi. Selain itu, hasil belajar peserta didik menjadi meningkat. Metode sugestopedia ini mampu membangkitkan motivasi dan semangat peserta didik dalam pembelajaran, peserta didik diberi kenyamanan dan relaksasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, alunan musik yang diperdengarkan dalam proses pembelajaran berguna untuk membangkitkan imajinasi dan ide peserta didik

puisi. Melalui metode sugestopedia, peserta didik termotivasi dan semangat dalam pembelajaran menulis puisi karena metode sugestopedia mampu memberi kenyamanan dalam proses pembelajaran. Pendidik menerapkan empat langkah dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode sugestopedia yaitu di awal pembelajaran, pendidik memberikan sugesti dan kenyamanan yang didukung dengan suasana ruang belajar yang kondusif mulai dari penataan ruangan yang menarik dan pencahayaan yang bagus dan lembut di ruang belajar. Kemudian pendidik menjelaskan pembelajaran diiringi dengan lantunan musik yang membuat peserta didik menjadi rileks sehingga memudahkan menerima pembelajaran, selanjutnya memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berdiskusi terkait materi pembelajaran yang nantinya diteruskan dengan latihan. Jadi selama proses pembelajaran iringan musik klasik dan romantik diperdengarkan untuk membuat peserta didik lebih semangat dan rileks. Hal ini sesuai dengan pendapat Lozanov (dalam Russel, 2011: 217) yaitu *pertama*, presentasi, pada tahap ini peserta didik diberi sugesti yang positif sehingga merasa nyaman diawal pembelajaran. *Kedua*, aktif konser, pada tahap ini pendidik dan peserta didik terlibat secara aktif, materi dibacakan secara draatik yang diiringi dengan musik. *Ketiga*, pengulangan pasif, tahap ini pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik untuk memahami yang telah dipelajari yang diiringi dengan lantunan musik. *Keempat*, latihan yaitu memberikan latihan kepada peserta didik.

dalam menulis puisi. jadi, permasalahan dalam menulis puisi dapat teratasi dengan penggunaan metode sugestopedia ini.

SARAN

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang dikemukakan di atas maka penulis mengemukakan beberapa saran yaitu. *Pertama*, pendidik bahasa Indonesia, hendaknya berupaya meningkatkan motivasi peserta didik dalam menulis puisi. Salah satu alternatifnya dengan menggunakan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif seperti penggunaan metode

sugestopedia. *Kedua*, bagi peserta didik jangan menganggap bahwa pembelajaran menulis puisi adalah pembelajaran yang membosankan dan sulit karena dengan adanya pengetahuan, motivasi, semangat dan keterampilan memudahkan peserta


didik dalam menulis. *Ketiga*, kepada para peneliti selanjutnya agar menggunakan teknik ini secara mendalam dalam meneliti mata pelajaran yang lain

JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN SCHOLASTIC

Bibliography

- [1]Alpian dan Angraeni. 2018. "Penerapan Metode Sugestopedia untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas V Sekolah Dasar". Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, No2, Vol5. <https://www.researchgate.net/publication/331934452>. Diakses 15 November 2021.
- [2]Ambarningsih, Desti. 2014. "Peningkatan Hasil Belajar Menulis Puisi Bebas Melalui Metode Sugestopedia." Journal of Elementary Education, No3, Vol2. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/je/article/view/3694> . Diakses 10 November 2021
- [3]Eti Fakhrianty, Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Melalui Penerapan Strategi Sugestopedia, Jurnal Internasional Seminar on Quality and Affordable Education (ISQAE 2013), h. 92.
- [4]Hasibuan, Siti Aminah dan Iskandar Muda. 2021. Kemampuan Menullis Puisi Melalui Metode Sugestopedia Siswa Kelas X SMA Negeri Babel Kabupaten Aceh Tenggara TA 2020/ 2021." Jurnal Penelitian All Fields OF Science". No3, Vol1. <https://j-las.lemkomindo.org/index.php/AFOSJ-LAS/article/view/55/70>. Diakses 10 November 2021.
- [5]Irawan, Aguk. 2008. Cara Asyik Menjadi Penulis Beken. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- [6]Kusmayadi, Ismail. 2011. Guru Juga Bisa (Me)Nulis. Bandung: Tinta Emas.
- [7]Suparno dan Mohamad Yunus. 2008. Keterampilan Dasar Menulis. Jakarta: Universitas Terbuka
- [8]Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [9]Russel, Lou. 2011. The Accelerated Learning Fieldbook. Bandung: Nusamedia
- [10]Tarigan, Henry Guntur.2009. Metodologi Pengajaran Bahasa 2. Bandung:Angkasa.

Terbit online pada laman web jurnal : <http://e-journal.sastra-unes.com/index.php/JIPS>

 Fakultas Sastra Universitas Ekasakti	JURNAL JIPS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic)	
	Vol. 5 No. 3 ISSN : 2579-5449 (media cetak)	E-ISSN : 2597-6540 (media online)

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERKALIAN DENGAN JARIMATIKA PADA SISWA KELAS III SDN 32 KOTO SANI

Dina Novarina Perdana

Universitas Ekasakti, dinanovarinaperdana@gmail.com

Abstract

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah pembelajaran matematika dengan metode jarimatika dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 32 Koto Sani pada materi operasi hitung perkalian. Metode jarimatika adalah sebuah cara sederhana dan menyenangkan. Mengajarkan berhitung dasar kepada anak-anak menurut kaidah, dimulai dengan memahami secara benar terlebih dahulu tentang konsep bilangan, lambang bilangan, dan operasi hitung dasar, kemudian mengajarkan cara berhitung dengan jari-jari tangan. Prosesnya diawali, dilakukan dan diakhiri dengan gembira. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terdiri atas dua siklus dengan mengambil data melalui tes. Rata-rata skor tes prestasi belajar matematika siswa meningkat di setiap siklus. Pada siklus pertama rata-rata tes prestasi belajar matematika siswa adalah 69,44 meningkat menjadi 93,33 pada siklus kedua. Berdasarkan hasil ini dapat disimpulkan bahwa metode jarimatika dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas III SDN 32 Koto Sani pada materi operasi hitung perkalian.

Keywords: Penelitian Tindakan Kelas, Jarimatik, Hasil Belajar

© 2021 Jurnal JIPS

I INTRODUCTION

Matematika merupakan pelajaran yang wajib diajarkan pada setiap tingkatan sekolah, baik sekolah dasar maupun sekolah menengah. Matematika disebut juga dengan ilmu hitung. Berhitung adalah kunci utama dalam matematika. Tanpa kemampuan untuk menghitung mustahil bisa mengerjakan aneka rumus dari perhitungan lain dalam pembelajaran matematika. Ilmu hitung ini dimulai dari pendidikan dasar, mulai dari taman kanak-kanak, siswa sudah dikenalkan dengan angka-angka, mulai dari angka 1, 2, 3 sampai seterusnya. Pada sekolah dasar, siswa diajak untuk mempelajari hitungan angka-angka tersebut yaitu

penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.

Melihat situasi saat ini pada masa new normal dari covid – 19, proses pembelajaran yang hampir 2 tahun ini dilaksanakan secara daring (jarak Jauh) atau online dengan beberapa aplikasi tentu saja tidak mudah bagi siswa maupun guru terkhusus untuk mata pelajaran matematika. Mulai dari cara penyampaian materi kepada peserta didik yang sedikit rumit, hingga persepsi sebagian peserta didik yang menganggap matematika sulit, terlalu banyak angka, serta segudang rumus yang harus dipahami.

Berdasarkan observasi dan wawancara terhadap guru dan peserta didik kelas III SDN 32 Koto Sani, menyatakan bahwa perkalian termasuk topik yang sulit dipahami siswa. Ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian tentang operasi hitung perkalian menunjukkan bahwa dari 18 siswa kelas III SDN 32 Koto Sani yang mendapatkan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75 hanya 6 siswa, sedangkan 12 siswa masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan. Hal ini dikarenakan hampir 2 tahun peserta didik terbiasa menggunakan kalkulator saat pembelajaran online atau bertanya kepada orang tua dirumah tanpa cara perhitungan yang tepat, sehingga ketika pembelajaran tatap muka sudah dimulai mereka tidak mampu berhitung dengan benar. Materi perkalian seharusnya diperkenalkan kepada para siswa ketika mereka menginjak kelas II SD. Perkalian dengan hasil bilangan dua angka merupakan kompetensi dasar yang baru bagi peserta didik kelas III SD karena kondisi pembelajaran yang belum boleh dilaksanakan disekolah seharusnya sudah dikuasai oleh peserta didik kelas II pada semester 2, karena penguasaan materi perkalian ini merupakan bekal prasyarat untuk mempelajari materi berhitung selanjutnya.

Oleh karena itu, sebaiknya guru harus mampu memilih strategi yang tepat sehingga mampu menarik minat siswa untuk belajar. Salah satu metode yang telah berkembang untuk pembelajaran matematika khususnya dalam berhitung adalah pengajaran teknik jarimatika. Pembelajaran matematika dengan menggunakan metode jarimatika, penting bagi siswa karena diajarkan sambil bermain dan menggunakan alat yang mudah untuk berhitung, siswa bisa tertarik mempelajarinya. Misalnya, siswa diajarkan berhitung dengan menggunakan jari tangan,

angka satu dilambangkan dengan jari telunjuk tangan kanan, angka dua dengan jari telunjuk dan jari tengah tangan kanan sampai seterusnya. Begitu pun dengan penjumlahan dan pengurangan, perkalian dan pembagian dapat dilakukan dengan memainkan jari-jari tangan siswa itu sendiri.

Menurut Septi Peni Wulandari (2008), teknik jarimatika adalah suatu cara berhitung operasi KaBaTaKu (Perkalian, pembagian, penambahan, dan pengurangan) dengan menggunakan jari dan ruas jari-jari tangan. Jadi, dalam pelaksanaannya nanti siswa akan menghitung perkalian dengan menggunakan jari-jari tangannya masing-masing. Siswa dapat menggunakan jari-jari tangan mereka untuk menyelesaikan permasalahan berhitung berdasarkan aturan formasi tangan dan penyelesaian jarimatika. Sedangkan Dwi Sunar Prasetyono (2008:28) menyatakan bahwa teknik jarimatika adalah suatu cara menghitung matematika dengan menggunakan alat bantu jari. Dwi Sunar Prasetyo (2008:57) juga menegaskan teknik jarimatika ini selain fleksibel juga tidak memberatkan memori otak dalam proses perhitungan, menunjukan tingkat keakuratan yang tinggi.

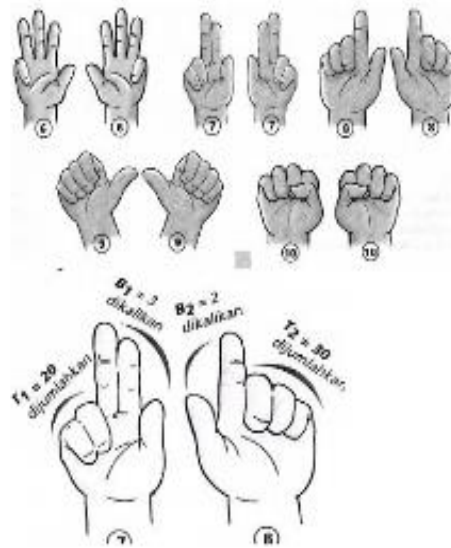
Operasi Perkalian dengan Metode Jarimatika

Perkalian dengan menggunakan jarimatika yaitu menghitung hasil kali dengan menggunakan bantuan jari tangan sendiri. Adapun rumus formulasi jarimatika adalah sebagai berikut:

Contoh penggunaan jarimatika :

$$\begin{aligned} 7 \times 8 &= (T1 + T2) + (B1 \times B2) \\ &= (20 + 30 + (3 \times 2)) \\ &= 50 + 6 \\ &= 56 \end{aligned}$$

Untuk lebih jelasnya perhatikan gambar berikut ini:



Keterangan:

- T₁ = jari tangan kanan yang ditutup (puluhan)
 T₂ = jari tangan kiri yang ditutup (puluhan)
 B₁ = jari tangan kanan yang dibuka (satuan)
 B₂ = jari tangan kiri yang dibuka (satuan)

II RESEARCH METHODS

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaborasi antara guru dan peneliti. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan apakah menggunakan cara berhitung dengan jaritangan/ jarimatika dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 32 Koto Sani..

Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas, istilah dalam bahasa Inggris adalah *Classroom Action Research* (CAR). I. G. A. K Wardani, dkk (2006: 1.3) penelitian kelas merupakan terjemahan dari *classroom action research*, yaitu satu *action research* yang dilakukan di kelas. Dalam kaitannya dengan penelitian ini, peneliti berperan sebagai penyaji bahan pelajaran, sedangkan guru mata pelajaran Matematika sebagai pengamat. Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini, digunakan teknik jarimatika untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan kemampuan berhitung perkalian siswa III SDN 32 Koto Sani. Pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian dilaksanakan dalam 4 tahap, yaitu :

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini pelaksanaan pembelajaran direncanakan dengan teknik jarimatika pada mata pelajaran Matematika kelas III SDN 32 Koto Sani..

2. Tahap Tindakan

Pada tahap ini dilaksanakan implementasi tindakan yang telah direncanakan pada tahap perencanaan, yaitu menggunakan teknik jarimatika dalam pembelajaran Matematika pada materi perkalian kelas III semester 1.

3. Tahap Pengamatan/Observasi

Tahap ini berupa perwujudan tahap pengumpulan data yang berupa aktivitas siswa dan guru selama penerapan teknik jarimatika dalam pembelajaran berhitung perkalian, pengumpulan data dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung terhadap tindakan siswa dalam pembelajaran berhitung perkalian.

4. Tahap Evaluasi/Refleksi

Pada tahap ini, data-data yang diperoleh melalui observasi dikumpulkan dan dianalisis guna mengetahui seberapa jauh tindakan telah membawa perubahan, dan bagaimana perubahan terjadi. Hasil refleksi merupakan jawaban atas masalah-masalah penelitian serta tolok ukur siklus selanjutnya.

Data yang diperoleh dari tindakan yang dilakukan dianalisis untuk memastikan bahwa dengan penerapan pembelajaran jarimatika dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III SDN 32 Koto sani. Data yang dikumpulkan dari hasil observasi berupa angka atau data kuantitatif, untuk mengetahui apakah ada peningkatan prestasi belajar siswa seperti yang diharapkan.

III RESULTS AND DISCUSSION

1. Hasil Penelitian Siklus 1

Berdasarkan perolehan hasil observasi aktivitas belajar matematika siswa pada siklus 1, masih banyak sekali terdapat kekurangan yang disebabkan faktor siswa itu sendiri. Siswa masih canggung karena baru pertama kali menerima pembelajaran dengan metode Jarimatika, sehingga siswa kurang aktif, masih terkesan malu dan belum berani secara keseluruhan mengeluarkan ide, pendapat dan gagasannya kepada teman, peneliti maupun guru. Siswa belum berani mempraktekkan jarimatika, setiap akan maju membutuhkan waktu yang lama untuk bernegosiasi dengan teman sebangkunya.

Berdasarkan analisis hasil tes kemampuan siswa dalam menjawab soal operasi hitung perkalian (soal tes akhir siklus I) diperoleh nilai rata-rata hasil tes akhir siklus 1 sebesar 69,44 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 20. Siswa yang memperoleh nilai lebih dari 75 sebanyak 8 siswa sehingga persentase ketuntasan hasil belajar matematika siswa kelas III sebesar 44,44 %. Hasil refleksi siklus 1 yang dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus 1 masih belum mencapai indikator yang ditetapkan. Meskipun begitu, perlu dilaksanakan siklus berikutnya yaitu siklus 2 untuk memperoleh hasil yang lebih baik lagi, karena

nilai rata-rata dan ketuntasan belum maksimal. Dengan perbaikan antara lain.

- a) Praktek metode Jarimatika lebih diperjelas.
- b) Meningkatkan jumlah siswa yang aktif dalam pembelajaran yaitu dengan cara meningkatkan keoptimalan kerja siswa dalam kelas serta bimbingan yang lebih intensif.
- c) Siswa dimotivasi untuk lebih dapat mengungkapkan ide dan gagasan mereka.

2. Hasil Penelitian Siklus 2

Evaluasi siklus 2 dilaksanakan setelah berakhirnya pelaksanaan siklus 2. Dari hasil evaluasi yang dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa pelaksanaan penelitian tindakan kelas telah mencapai indikator yang ditetapkan. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata tes prestasi belajar siswa sebesar 93,33 dengan ketuntasan klasikal 88,89 %. Hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa sudah baik serta ketuntasan sudah tercapai. Pada siklus 2 peneliti berusaha lebih giat dan lebih sering lagi dalam memberikan motivasi dan semangat kepada siswa untuk lebih aktif dengan cara memberikan penghargaan nilai pada siswa yang selalu aktif dalam pembelajaran, lantang dalam presentasi, dan berani berpendapat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata prestasi belajar siswa pada siklus 2 sudah baik dan memenuhi indikator keberhasilan penelitian

IV CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 32 Koto Sani meningkat dengan menggunakan strategi jarimatika dalam pembelajaran matematika di kelas.

SARAN

Sehubungan dengan hasil penelitian yang diperoleh, maka penulis memberikan saran agar guru dapat menggunakan strategi jarimatika dalam penerapan konsep perhitungan perkalian pembelajaran matematika di kelas III SDN 32 Koto Sani karena dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.


JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN SCHOLASTIC

Bibliography

- [1]Arikunto, Suharsimi. 2005. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- [2]Budyono, Tri.2008. *Mahir Berhitung dengan Jari Tangan*. Jakarta: CV Sinar Jaya Abadi
- [3]Heruman. 2007.*Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- [4]Oemar Hamalik. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [5]Poerwadarminta.1996. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- [6]Prasetyono, Dwi Sunar. Dkk. 2008. *Pintar Jarimatika*. Jogjakarta : Diva Press
- [7]Soedjadi. 2000. *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas
- [8]Sudjana, Nana.2006. *Penilaian hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- [9]Wardani. 2007. *Penelitian Tinadakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka
- [10]Wulandari, Septi Peni. 2008. *Jarimatika Perkalian dan Pembagian*. Jakarta: PT Kawan Pustaka

JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN SCHOLASTIC

Terbit online pada laman web jurnal : <http://e-journal.sastra-unes.com/index.php/JIPS>

 Fakultas Sastra Universitas Ekasakti	JURNAL JIPS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic)	
	Vol. 5 No. 3 ISSN : 2579-5449 (media cetak)	E-ISSN : 2597-6540 (media online)

**LISTENING MELALUI AUDIO-VISUAL SISWA KELAS IX MTsN 2
PESISIR SELATAN DENGAN MENGGUNAKAN DVD
(Digital Video Disc).TP2019/2020**

Susi Purnama Sari
MTsN 2 Pesisir Selatan

Abstrak

Untuk bisa mempelajari sesuatu pelajaran dengan baik, kita perlu mendengar, melihat, mengajukan pertanyaan jika ada yang kurang jelas, dan membahasnya dengan orang lain. Bukan cuma itu, guru perlu “mengerjakannya”, yakni menggambarkan sesuatu dengan cara mereka sendiri, menunjukkan contohnya, mencoba mempraktekkan keterampilan dan mengerjakan tugas yang menuntut pengetahuan yang telah mereka dapatkan. Permasalahan yang ingin dikaji dalam penelitian ini adalah: Apakah kemampuan mendengarkan siswa Kelas IX MTsN 2 Pesisir Selatan dapat ditingkatkan hasil belajar melalui Audio-Visual

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan lembar observasi. Tes diberikan kepada siswa untuk mendapatkan pemahaman siswa dalam mendengar bahasa inggris. Lembar Pengamatan digunakan untuk mencatat informasi dari semua kegiatan yang sedang berlangsung. Lembar pengamatan terdiri dari aktivitas siswa, waktu, respon siswa, situasi kelas, dan catatan lainnya yang terjadi saat proses tindakan berlangsung.

Berdasar pada rendahnya aktivitas belajar dan prestasi belajar siswa yang disampaikan pada latar belakang masalah, penggunaan model pembelajaran Audio-Visual diupayakan untuk dapat menyelesaikan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa. Seberapa besar peningkatan yang dicapai sudah dipaparkan dengan jelas pada akhir analisis. Dari hasil penelitian semua data yang telah disampaikan tersebut, tujuan penelitian yang disampaikan sudah dapat dicapai.

Untuk menjawab tujuan penelitian yaitu pencapaian kenaikan prestasi belajar siswa dapat dilihat bukti-bukti yang sudah disampaikan. Dari data awal hampir semua siswa mendapat nilai di bawah, kemudian pada siklus I menurun menjadi 8 siswa dan siklus II nilai semua siswa diatas standar yang ditentukan disekolah tersebut. Dari rata-rata awal 40,5 naik menjadi 61,48 pada siklus I dan pada siklus II naik menjadi 81,17. Dari data awal tidak ada siswa yang tuntas sedangkan pada siklus I menjadi lebih banyak yaitu 4 siswa dan pada siklus II semua siswa mencapai ketuntasan.

Dari semua data pendukung pembuktian pencapaian tujuan pembelajaran dapat disampaikan bahwa model Audio-Visual dapat memberi jawaban yang diharapkan sesuai tujuan penelitian ini. Semua ini dapat dicapai adalah akibat kesiapan dan kerja keras peneliti dari sejak pembuatan proposal, review hal-hal yang belum bagus bersama teman-teman guru, penyusunan kisi-kisi dan instrumen penelitian, penggunaan sarana triangulasi data sampai pada pelaksanaan penelitian yang maksimal

Keywords: *Listening Melalui Audio-Visual.*

© 2021 Jurnal JIPS

I INTRODUCTION

Latar Belakang, Pada kalangan pendidikan perlu dipelajari bahasa Inggris, karena bahasa merupakan alat komunikasi yang paling signifikan didalam komunikasi. Komunikasi bisa dilakukan dengan berbicara, menulis dan lain sebagainya. Dengan bahasa kita bisa mengungkapkan perasaan, ide-ide, dan pikiran kita kepada seseorang secara langsung, dengan selembar kertas atau dengan gerakan tubuh.

Pendidikan bahasa Inggris merupakan awal proses untuk merapkan komunikasi yang akan digunakan oleh manusia untuk berkomunikasi dalam masyarakat. Bahasa itu sangat penting untuk semua orang didunia ini, dengan bahasa mereka mampu menjalin hubungan dengan orang lain yang berasal dari latarbelakang bahasa yang berbeda. Misalnya bahasa inggris, adalah sebuah bahasa internasional. Dimana bahasa ini digunakan sebagai alat komunikasi dalam forum-forum internasional. Sekarang ini, banyak Negara didunia ini menggunakannya sebagai alat komunikasi.

Oleh karena itu bahasa inggris menjadi mata pelajaran yang sangat penting yang harus diajarkan sejak dini sampai dengan perguruan tinggi seperti SD, SMP, SMA dan Universitas. Salah satu tujuan pembelajaran dengan metode ini adalah mengembangkan kemampuan mendengarkan dalam bahasa inggris.”memahami makna dalam percakapan transaksional dan interpersonal sangat sederhana untuk berinteraksi dengan lingkungan terdekat”. Pelajaran tersebut sudah dipelajari ketika masih SD, namun kebanyakan siswa masih banyak yang kurang paham.

Dalam kaidah mempelajari bahasa inggris, kita mengenal empat komponen bahasa, seperti: mendengarkan, membaca, menulis, dan berbicara, dimana keempat komponen ini menjadi faktor utama dalam mengajarkan bahasa inggris sebagai bahasa asing. Komponen – komponen ini akan mengembangkan kemampuan komunikasi siswa baik secara lisan atau tulisan untuk kedepan kelak.

Dengan menggunakan listening skill, salah satu kemampuan menerima, adalah sebuah tehnik komunikasi dimana pendengar bisa mengerti, menginterpretasikan dan mengevaluasi

apa yang mereka dengar. Kemampuan untuk mendengarkan secara aktif dapat meningkatkan hubungan pribadi melalui mengurangi konflik, memperkuat kerjasama ,mengembangkan pemahaman.

Pembelajaran metode listening adalah salah satu komponen bahasa yang masih menjadi kendala bagi siswa untuk dipelajari. Kita bisa mengetahui dari pencapaian siswa. Apa bila nilai yang mereka dapatkan masih rendah jika dibandingkan dengan komponen-komponen bahasa lain seperti reading dan writing.

Dalam melakukan interkasi sesama manusia komunikasi akan berjalan lebih baik jika pendengar bisa merespon apa yang pembicara bicarakan. Namun, kebanyakan siswa masih memiliki kesulitan dalam mendengar karena adanya perbedaan dialek. Perbedaan tersebut tidak hanya dari segi pengucapan tetapi juga dari kebudayaan. Secara gramatikal juga bisa mengakibatkan misunderstanding antara pembicara dan pendengar.

Apa bila terdapat bahwa rendahnya kemampuan menyimak siswa dalam bahasa inggris dipengaruhi oleh berbagai faktor antara lain : minimnya pengetahuan bahasa inggris siswa, masih minimnya pembendaharaan kosakakata siswa, kurangnya latihan komunikasi berbahasa inggris siswa dalam kehidupan sehari-hari, rendahnya aktifitas memahami bahasa inggris siswa, rendahnya kualitas tugas-tugas siswa, dan kurang tepatnya tehnik yang digunakan guru. Di antara sekian faktor penyebab rendahnya keterampilan siswa memahami dalam bahasa Inggris teknik pembelajaran yang kurang tepat merupakan faktor yang paling dominan dalam proses pendidikan.

Dalam pembelajaran bahasa inggris guru secara terus menerus memperkenalkan pola-pola dan ungkapan bahasa Inggris tanpa melalui konteks atau situasi yang tepat, dan tidak diikuti oleh latihan dan penerapan atau praktek mendengarkan. Kegiatan interaksi antar siswa sangat kurang. Oleh karena itu peningkatan keterampilan berbicara dalam bahasa Inggris tidak optimal dalam proses pembelajaran.

Apabila guru menemui masalah dalam proses pembelajaran terhadap hasilnya, maka untuk mengatasi masalah tersebut, para guru

Alat yang dipakai untuk mengumpulkan data adalah hasil dari test, questionnaire dan lembar observasi.

Analisis Data, data yang diperoleh dalam setiap tindakan akan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif untuk mengetahui hasil akhir dari suatu tindakan. Data kualitatif hasil belajar siswa akan dianalisis secara deskriptif dengan cara mencari nilai rata-rata keberhasilan siswa baik dalam pre tes dan post tes.

Data hasil evaluasi akan dianalisis menggunakan analisis deskriptif dengan cara mencari nilai rata-rata keberhasilan siswa baik dalam pre tes dan post tes. Yaitu dengan menggunakan langkah-langkah berikut:

1. Nilai dari setiap siswa menjawab test dalam setiap pertemuan.
2. Data dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Dimana:

X = Nilai rata-rata yang dicapai siswa pada test.

$\sum X$ = Jumlah keseluruhan nilai.

N = Jumlah siswa .

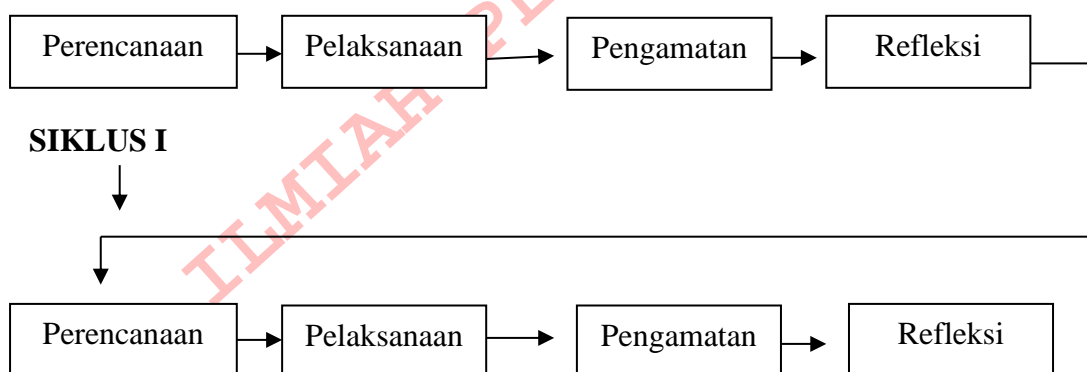
Sedangkan, Data kualitatif yang didapat melalui lembar observasi dianalisis sehingga dapat memberikan gambaran tentang tingkat pemahaman terhadap pelajaran, sikap atau pandangan siswa terhadap metode belajar yang diterapkan, aktivitas siswa dalam mengikuti pelajaran, perhatian, antusias dalam belajar, kepercayaan diri, motivasi belajar, dan yang sejenisnya dianalisis secara kualitatif.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Ada empat tahapan yang lazim dilalui dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu :

1. Perencanaan.
2. Pelaksanaan.
3. Pengamatan.
4. Refleksi (Arikunto, 2007: 11).

Seperti pada model dibawah ini:

Model gambar 1.
Alur Penelitian Tindakan Kelas



SIKLUS II

Keempat langkah dengan dua siklus di atas dilakukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mendengarkan bahasa Inggris. Secara jelas keempat langkah di atas akan dipaparkan secara rinci berikut ini.

1. Perencanaan

Tahapan ini peneliti menyusun dan merancang tindakan yang akan dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman *listening* siswa dan motivasi belajar siswa yang rendah. Berdasarkan atas tes awal dan

observasi yang dilakukan, rata-rata siswa hanya 5,7 dan dengan semangat dan motivasi belajar yang rendah. Tindakan yang diberikan terhadap siswa hanya berlangsung dalam 2 siklus dalam kurun waktu 12 x 40 menit.

Rencana tindakan yang dilaksanakan dalam tahapan ini adalah rancangan pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan masalah yang ditemukan dan metode belajar yang dipakai yaitu *Audio-Visual* untuk memecahkan masalah rendahnya pemahaman dan motivasi belajar siswa.

2. Pelaksanaan

Pada langkah ini peneliti melakukan langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan teknik *Audio-Visual* sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah dipersiapkan pada langkah pertama.

Dalam perlakuan tindakan melalui penerapan *Audio-Visual* peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rancangan pembelajaran yang disusun. Siswa dibimbing melalui langkah-langkah untuk meningkatkan pemahamannya secara efektif dan efisien dan meningkatkan kinerja memori dalam memahami isi percakapan.

Langkah pertama, Video pertama dengan topic “*Always remember to say please*” diputarkan kepada siswa dengan memberikan beberapa brainstorming untuk meningkatkan keinginan minat belajar siswa. Setelah video tersebut diputarkan selama 2 kali, kemudian siswa disuruh untuk menjawab beberapa pertanyaan yang bersifat umum sesuai dengan video yang diputarkan. Kemudian penulis mangajak siswa untuk membahas setiap jawaban dari setiap pertanyaan yang diberikan.

Setelah pembahasan itu selesai, kemudian video kedua dengan topik “*Cheers... hiccuupp*” diputarkan selama 2 kali. Kemudian siswa disuruh menjawab pertanyaan yang diberikan oleh penyaji secara lisan namun pertanyaan yang diberikan kali ini lebih mendetail berhubungan dengan video yang diputarkan.

Langkah selajutnya, siswa diputarkan video dengan topik “*Long time no see and Jeffry doesn't live here*” selama dua kali. Setelah video tersebut selesai diputarkan, kemudian siswa diberikaan multiple choice test dan siswa diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut.

Setelah semua jawaban siswa terkumpulkan, kemudian siswa diberiakan naskah dari video pertama sampai video terakhir, kemudian siswa disuruh untuk menampilkan (perform) setiap video yang diputarkan sebelumnya di depan kelas.

Langkah-langkah di atas merupakan intisari dari perlakuan yang diberikan kepada siswa untuk meningkatkan pemahamannya dalam mendengarkan bahasa inggris . sehingga, hasil belajar siswa dengan menggunakan tehnik *Audio-Visual* dapat diharapkan lebih memuaskan dan dapat meningkatkan kemampuan mendengarkan siswa.

3. Pengamatan.

Pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang berjalan. Peneliti mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes dan lembar pengamatan yang telah disusun sebelumnya.

Data yang dikumpulkan adalah dalam bentuk data kuantitatif dari hasil tes siswa dan data yang bersifat kualitatif yang berasal dari lembar pengamatan. Hal-hal lain yang penting yang berhubungan dengan tindakan juga dicatat dalam langkah ini. Format pengamatan saat proses tindakan sedang berlangsung sebagai berikut.

Tabel 3.
Format Proses Pengamatan

No.	Hal-hal yang diamati	Baik	Cukup	Kurang
1.	Perhatian siswa saat menerima perintah			
2.	Keseriusan siswa dalam proses tindakan			
3.	Tanggapan siswa			
4.	Situasi pembelajaran			
5.	Efektivitas media pembelajaran			
6.	Respon siswa dalam menerima			

	perintah			
7.	Ketepatan waktu			
8.	Motivasi siswa terhadap pelajaran			
9.	Perubahan sikap			
10.	Kepercayaan diri			
11.	Peningkatan keterampilan			

4. Refleksi.

Tahapan ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan,

III RESULTS AND DISCUSSION

Berdasarkan hasil penelitian penulis sampaikan data penelitian tindakan ini secara rinci berdasarkan penelitian yang dilakukan di siswa kelas IX MTsN 2 Pesisir Selatan. Sebelum menyampaikan hasil-hasil penelitian ada baiknya dilihat dahulu pendapat para ahli pendidikan berikut: Dalam menyampaikan hasil penelitian dan pembahasan, perlu menyajikan uraian masing-masing siklus dengan data lengkap mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi yang berisi penjelasan tentang aspek keberhasilan dan kelemahan yang terjadi. Perlu ditambahkan hal yang mendasar, yaitu hasil pembahasan (kemajuan) pada diri siswa, lingkungan, guru, motivasi dan aktivitas belajar, situasi kelas dan hasil belajar, kemukakan grafik dan tabel hasil analisis data yang menunjukkan perubahan yang terjadi disertai pembahasan secara sistematis dan jelas (Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, 2006: 83).

Dari cuplikan di atas jelaslah apa yang harus dipaparkan dalam Bab ini yaitu menulis lengkap mulai dari apa yang dibuat sesuai perencanaan, hasilnya apa, bagaimana pelaksanaannya, apa yang telah dicapai, sampai pada refleksi. Oleh karenanya pembicaraan pada bagian ini dimulai dengan apa yang dilakukan pada bagian perencanaan, apa yang dilakukan pada pelaksanaan, apa yang dilakukan pada pengamatan dan apa yang dilakukan pada refleksi, seperti terlihat berikut ini.

B. Rencana Tindakan Siklus I

berdasarkan data yang telah terkumpul pada langkah sebelumnya. Dan mencari kesulitan yang dialami oleh siswa dan guru dalam proses tindakan yang telah dilakukan. Siswa diajak diskusi pada setiap siklus untuk menanyakan kesulitan-kesulitan yang mereka alami. Sedangkan guru merenungkan kembali peristiwa yang sudah lampau ketika proses tindakan berlangsung. Semua data yang didapat dianalisis dan dievaluasi untuk menyempurnakan tindakan pada siklus berikutnya atau perlu tidaknya perlakuan yang diberikan kepada siswa dilanjutkan.

Hasil yang didapat dari kegiatan perencanaan meliputi: Menyusun rancangan tindakan selanjutnya penelitian lengkap dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan dilaksanakan dengan Audio-Visual Berdasarkan hasil awal kemampuan siswa kelas IX MTsN 2 Pesisir Selatan yang tertera pada latar belakang, peneliti merencanakan kegiatan yang lebih intensif seperti berkonsultasi dengan teman-teman guru dan kepala sekolah tentang persiapan pelaksanaan pembelajaran menggunakan tehnik Audio-Visual.

Menentukan waktu pelaksanaan, yang menyangkut hari, tanggal, sesuai dengan jadwal penelitian yaitu pada minggu ke 2 bulan Juli 2019. Meminta teman-teman guru bidang studi sejenis dan kepala sekolah sebagai mitra kesejawatan dalam pelaksanaan pembelajaran Audio-Visual yang sudah direncanakan. Hasilnya adalah kesiapan teman-teman guru untuk ikut melaksanakan supervisi kunjungan kelas dalam mengamati kekurangan yang ada.

Menyusun format pengecekan yang berhubungan dengan pembelajaran Audio-Visual. Teman guru yang diminta mengamati pembelajaran diupayakan pembekalan tentang model pembelajaran ini.

1. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

a. Pengelolaan Kelas

Mengelola kelas dengan persiapan yang matang, mengajar materi dengan benar sesuai model pembelajaran Audio-Visual.

b. Alat Penilaian
Pembahasan dan jenis penilaian, terlampir di RPP berikut format penilaian.

c. Penampilan
Penampilan secara umum, peneliti berpakaian rapi, menggunakan bahasa yang santun, menuntun siswa semaksimal mungkin dengan penggunaan metode pembelajaran Audio-Visual. Peneliti mengupayakan strategi agar mudah mengamati siswa yang sedang belajar. Setelah pembelajaran selesai dilakukan, dilanjutkan dengan mengadakan pertemuan dengan guru yang mengawasi proses pembelajaran untuk mendiskusikan hasil pengamatan yang dilakukan.

d. Dari diskusi dengan guru, terungkap bahwa:

1. Pembelajaran yang dilakukan belum maksimal, karena peneliti baru pertamakali mencoba metode ini.
2. Siswa-siswa memang belum aktif menerima pelajaran dan memberi tanggapan, ini sesuai dengan tujuan metode Audio-Visual.
3. Peneliti mengusulkan agar guru yang mengamati mau kembali dan bersedia mengamati kembali pada kesempatan di siklus II.
4. Untuk sementara, peneliti belum yakin bahwa pelaksanaan supervisi kunjungan kelas akan membantu meningkatkan kemampuan siswa, tetapi menurut pemikiran pengamat, cara yang dilakukan peneliti cukup mampu mendorong meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar.
5. Penyampaian pengamat pada peneliti dapat disampaikan sebagai berikut:
Perlu pengelolaan ruangan, waktu, dan fasilitas belajar yang lebih baik. Dalam mengelola ruang kelas, waktu serta fasilitas belajar, dapat dipaparkan sebagai berikut:
 - 1) Peneliti menyediakan alat bantu/media pembelajaran.
 - 2) Peneliti kurang memperhatikan kebersihan papan tulis, kebersihan seragam siswa, dalam hal lain yang berguna untuk menumbuhkan motivasi belajar dan disiplin siswa.

3) Peneliti belum begitu baik dalam waktu. Memulai pelajaran tidak tepat waktu akibat hal-hal tertentu.

2. Observasi/Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan sangat bervariasi. Penulis menggunakan guru teman sejawat untuk ikut masuk kelas mengamati kebenaran pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan model Audio-Visual. Data yang diperoleh dari kegiatan observasi yang dilakukan guru akan sangat berpengaruh terhadap kemajuan peneliti dalam menerapkan model pembelajaran Audio-Visual mengingat semua kelemahan peneliti akan teramati dengan baik.

Apabila penulis hubungkan dengan yang disebut variabel penyela atau variabel intervening dimana ada hal-hal tertentu yang bisa mempengaruhi hubungan antara variabel bebas yaitu model pembelajaran Audio-Visual dengan variabel terikat yaitu prestasi belajar. Hal tertentu yang dibicarakan adalah kebenaran pelaksanaan model pembelajaran Audio-Visual. Apabila pelaksanaannya tidak benar sudah tentu akan berpengaruh terhadap hasil belajar.

Pengamatan oleh teman sejawat seperti yang dipaparkan di atas sangat perlu dilakukan demi keberhasilan peningkatan mutu dan kebenaran pembelajaran model Audio-Visual. Hal tersebut penulis lakukan demi adanya upaya inovasi agar tulisan ilmiah ini lebih berdaya guna dan berhasil guna.

Selain pengamatan yang dilakukan oleh teman sejawat, upaya lain yang penulis lakukan adalah menyuruh salah satu siswa yang pandai untuk mengecek apakah pelaksanaan pembelajaran Audio-Visual di kelas sudah berjalan sesuai harapan atau belum. Baik guru yang mengamati, maupun siswa yang disuruh mengamati kegiatan teman-temannya, sebelumnya sudah dipanggil ke kantor dan diberi penjelasan tentang kebenaran pelaksanaan pembelajaran Audio-Visual yang menuntun kreativitas; penemuan sendiri oleh siswa; penekanan pada kegiatan intelektual; memproses pengalaman belajar menjadi sesuatu yang bermakna dalam kehidupan nyata; membiasakan siswa lebih produktif, analitis, kritis; penggunaan metode, teknik, dan strategi yang memungkinkan siswa mencari dan menemukan jawaban sendiri secara optimal.

Selain itu, model ini menuntun kemampuan pemecahan masalah untuk

peningkatan kepuasan intelektual, mempertajam proses ingatan untuk penguasaan lebih lama, pembelajaran lebih terpusat pada siswa, pengembangan konsep diri dan bakat akademik, menghindarkan diri dari belajar dengan hafalan, menumbuhkan kemampuan mengasimilasi dan mengakomodasi informasi. Langkah-langkah pembelajarannya adalah:

- a) merumuskan pertanyaan untuk dapat melakukan penelitian,
- b) mengecek apakah hasil pengamatan siswa dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan
- c) pengumpulan data/informasi
- d) menganalisis informasi
- e) membuat simpulan-simpulan berdasar hasil analisis informasi.

Dari semua pengertian di atas, penulis sudah menyiapkan instrumen untuk ketepatan pelaksanaan yang dibawa oleh guru dan siswa yang mengamati proses pembelajaran.

3. Refleksi Siklus I

Sebelum memulai refleksi, ada baiknya melihat pendapat para pakar pendidikan tentang apa yang dimaksud dengan refleksi. Pendapat ini akan merupakan panduan terhadap cara atau hal-hal yang perlu dalam menulis refleksi. Refleksi merupakan kajian secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan.

Refleksi menyangkut analisis, sintesis, dan penilaian terhadap hasil pengamatan atas tindakan yang dilakukan (Hopkin, 1993 dalam Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, 2006: 80). Analisis kuantitatif prestasi belajar siswa siklus I.

Tabel 4. Data Siswa Kelas IX. Mengikuti Pembelajaran Bahasa Inggris di MTsN 2 Pesisir Selatan

No	NAMA SISWA	Pre-test	SIKLUS I	
			Sesi 1	Sesi 2
1	ADIB MAFAIT ILMU FAUZI	40	50	70
2	AGIL SAPUTRA	50	50	70
3	DEBI FEBRIYANTI	50	60	70
4	DHEA NABILA FITRAH	50	50	60
5	FAJRA LATIVA	40	50	70

ASRI				
6	FARENI UTAMI	40	50	70
7	FARENTINO TESMI	50.50	60	70
8	FATIMAH ALYA	40	50	70
9	FRANSISCO PRATAMA	40.50	60	70
10	GIVA APRILLIA SYAHPUTRA	50.50	60	70
11	ICHA ARIANY	40	60	70
12	ILHAM PRATAMA EKO PUTRA	40,50	50	70
13	INDAH MULIA	40.50	50	70
14	M. TEGAR RAHMAN. K	50	60	70
15	MADINATUL ZAHRA	40.50	50	60
16	MUHAMMAD ALFARISYI	40,50	50	70
17	MUHAMMAD ARIF	50	50	70
18	MUHAMMAD IKHLAS	50	60	70
19	MUHAMMAD TEGUH SONI	40,50	50	60
20	NAYLA SALMA ARLI	40,50	50	70
21	NINDI FEBRI WAHYUNI	50	60	70
22	REVA PASKA YUDA	40,50	60	70
23	RISKA ILMANDA	40,50	60	70
24	RIVAL UTAMA	40	60	70
25	SANTRI NURDINA ULIA ILMU	40	50	70
26	SERLI MAI SERLINA	40	60	70
27	SITI NURFADILLA	40	60	60
28	SUCI HATI RUKMANA	40,50	60	70
29	SYAHID NURHIDAYATULLAH	40	50	70
30	SYIFA	40	50	70

0	SALSABILA				1.500,5	0	0
3		40	50	70	0		
1	THISA ILMIAH						
3	VANNYATUL	40	60	70			
2	FAJRAH						
3		50	50	70			
3	VIOLA NOVITA						
3	YASER AL	50.50	50	60			
4	HAYAT						
Jumlah			1.85	2.33			

Berdasarkan data yang ditunjukkan pada tabel diatas bahwa nilai dari pre-test dan nilai post-test yang dikumpulkan oleh siswa Kelas IX MTsN 2 Pesisir Selatan dapat dihitung dengan cara sebagai berikut:

$$1. \text{ Nilai Rata-rata Pre-test} = \frac{\text{---}}{N} = \frac{\text{---}}{34} = 44,13$$

$$2. \text{ Nilai Rata-rata Sesi 1} = \frac{X1}{N} = \frac{1.850}{34} = 54,41$$

$$3. \text{ Nilai Rata-rata Sesi 2} = \frac{X2}{N} = \frac{2.330}{34} = 68,55$$

Nilai rata-rata pretest adalah 44,13, nilai rata-rata pada siklus pertama adalah 54,41 dan nilai rata-rata siklus kedua meningkat menjadi 66,76, dan gambaran gabungan rata-rata dari siklus pertama dan kedua dapat dilihat sebagai berikut :

$$\frac{X1 + X2}{2} = \frac{54,41 + 68,55}{2} = \frac{122,9}{2} = 61,48$$

Untuk rekapitulasi hasil penelitian ini akan disampaikan sekaligus pada akhir analisis refleksi siklus II. Untuk hasil analisis pengamatan guru dan pengamatan siswa terhadap kebenaran pelaksanaan pembelajaran Audio-Visual. Untuk kedua hasil pengamatan tersebut dapat disampaikan sebagai berikut :

Pengamatan oleh guru berupa catatan kesalahan peneliti pada saat melaksanakan proses pembelajaran Audio-Visual, hal ini menjadi masukan yang sangat berharga untuk perbaikan pada siklus selanjutnya, untuk hal ini lebih lengkapnya dapat dilihat pada pembahasan.

Untuk pengamatan yang dilakukan oleh kepala sekolah yang ada pada lampiran, sudah terlihat tim yang mampu, tim yang belum mampu, sudah jelas menunjukkan keaktifan,

keuletan, kreativitas, mencari hal-hal penting yang ditugaskan, menunjukkan kemampuan aktivitas, kritis, betul siswa yang giat belajar dan bukan guru yang giat mengajar, kemampuan menunjukkan konsep diri, kecepatan menanggapi tuntutan, kemampuan menelorkan kesimpulan-kesimpulan. Jumlah semua skor siswa pada pre-test adalah 1500,50, dan pada jumlah skor pada sesi 1 adalah 1.850, sedangkan skor pada sesi 2 adalah 2.270, setelah dirata-ratakan maka skor yang diperoleh untuk nilai pre-test adalah 44,13, untuk nilai sesi pertama, 54,41 dan untuk nilai sesi kedua 60,58 dari analisis yang dibuat, dapat diambil simpulan bahwa hasil yang didapat belum menunjukkan keberhasilan pembelajaran Audio-Visual yang dilakukan guru.

C. Siklus II

1. Perencanaan

Melihat semua hasil yang didapat pada siklus I, maka untuk perencanaan pelaksanaan penelitian di siklus II ini ada beberapa hal yang perlu dilakukan yaitu:

Peneliti merencanakan kembali jadwal untuk melakukan pembelajaran di kelas dengan melihat jadwal penelitian pada Bab III dan waktu dalam kalender pendidikan. Hasil dari refleksi siklus I merupakan dasar dari pembuatan perencanaan di siklus II ini.

Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang baik sesuai model pembelajaran Audio-Visual serta membuat instrumen pengumpulan data yaitu tes prestasi belajar.

Merencanakan kunjungan kelas bersama-sama teman-teman observasi sebagai upaya inovasi. Untuk ini peneliti berkonsultasi minta kesediaannya untuk ikut dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Inovasi ini dilakukan agar peneliti dapat berupaya lebih maksimal untuk melaksanakan pembelajaran yang lebih baik dan lebih berkualitas. Hasil konsultasi dengan teman sejawat adalah adanya kesiapan guru untuk ikut melakukan supervisi kunjungan kelas. Guru yang akan mengobservasi diberitahu bahwa penulis sudah sempat berkonsultasi dengan kepala sekolah dan beliau akan ikut berpartisipasi, masuk ke ruangan untuk bersama-sama melakukan supervisi. Hal ini diberitahukan pada guru dengan harapan agar guru yang akan mengobservasi bisa lebih siap lagi untuk melakukan supervisi yang lebih berkualitas, ini juga penulis lakukan sebagai tambahan inovasi.

Bersama guru merancang skenario penerapan pembelajaran dengan melihat kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I dengan mengidentifikasi hal-hal yang bisa dilakukan untuk peningkatan pembelajaran. Untuk hal ini, semua catatan tentang kekurangan yang ada di siklus I yang merupakan hasil refleksi disampaikan pada guru untuk dipelajari. Memberitahu guru apa-apa yang perlu dilaksanakan, apa saja yang siswa mesti kerjakan, cara penerapan metode Audio-Visual yang benar sesuai kebenaran teori yang disampaikan.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pada hari yang sudah ditentukan sesuai jadwal, peneliti memulai tahap pelaksanaan

tindakan dengan membawa semua persiapan yang sudah dibuat, Sesuai dengan perencanaan yang telah disusun dalam bentuk rancangan pembelajaran dengan penerapan tehnik Audio-Visual, maka langkah-langkah pembelajaran untuk pemahaman wacana disusun dalam langkah-langkah sesuai dengan metode yang diterapkan dalam penelitian ini. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

Langkah pertama, Video pertama dengan topik “*I Want to Fly*” diputarkan kepada siswa dengan memberikan beberapa brainstorming untuk meningkatkan keinginan minat belajar siswa. Setelah video tersebut diputarkan selama 2 kali, kemudian siswa disuruh untuk menjawab beberapa pertanyaan yang bersifat umum sesuai dengan video yang diputarkan. Kemudian penulis mangjak siswa untuk membahas setiap jawaban dari setiap pertanyaan yang diberikan.

Setelah pembahasan itu selesai, kemudian video kedua dengan topik “*How Do I Get To Nanjing Road*” diputarkan selama 2 kali. Kemudian siswa disuruh menjawab pertanyaan yang diberikan oleh penyaji secara lisan namun pertanyaan yang diberikan kali ini lebih mendetail berhubungan dengan video yang diputarkan.

Langkah kedua, siswa diputarkan video dengan topik “*Are You Busy and What A Fat Bird*” selama dua kali. Setelah video tersebut selesai diputarkan, kemudian siswa diberikaan multiple choice test dan siswa diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut.

Setelah semua jawaban siswa terkumpulkan, kemudian siswa diberikaan naskah dari video pertama sampai video terakhir, kemudian siswa disuruh untuk menampilkan (perform) setiap video yang diputarkan sebelumnya di depan kelas.

Langkah-langkah di atas merupakan intisari dari perlakuan yang diberikan kepada siswa untuk meningkatkan pemahamannya dalam mendengarkan bahasa inggris . sehingga, hasil belajar siswa dengan menggunakan tehnik *Audio-Visual* dapat diharapkan lebih memuaskan dan dapat meningkatkan kemampuan mendengarkan siswa.

Pada pertemuan kedua kegiatan belajar dilanjutkan dengan pembahasan topik baru. Dimana pada kegiatan ini siswa diputarkan 4 video yang berjudul “*Sign language, How do I*

get Nanjing Road, Long Farewell and What Do You Do". Pada awal kegiatan siswa diputarkan dua video yang berjudul " Sign Language and How do I get Nanjing Road". Guru memberikan *brainstorming* kepada siswa untuk mengenalkan video tentang "Sign Language and How do I get Nanjing Road". Guru memberikan beberapa pertanyaan terkait video yang diputarkan sebagai rangsangan. Semua pertanyaan tersebut dibahas secara klasikal dan oral sehingga siswa terbawa pada situasi pembelajaran yang menyenangkan.

Kemudian Guru menyuruh siswa menonton video yang berjudul "Long Farewell and What Do You Do" secara mandiri dengan 10 item pertanyaan yang diberikan yang meliputi aspek menemukan ide umum, menemukan informasi tertentu, menemukan informasi rinci, dan arti kata. Test ini sekaligus sebagai tes untuk menentukan kemajuan siswa pada siklus tindakan pertama ini dan siswa diberikan waktu selama 15 menit.

Demikianlah langkah-langkah pembelajaran pada proses tindakan siklus kedua ini dengan menerapkan Teknik Audio-Visual dalam waktu 4 x 40 menit (2 x pertemuan).

4. Refleksi Siklus II

- Analisis Kuantitatif untuk Perolehan Nilai Tes Prestasi Belajar Siklus

Tabel 5. Data Siswa Kelas IX. Mengikuti Pembelajaran Bahasa Inggris di MTsN 2 Pesisir Selatan

No	NAMA SISWA	Pre-test	SIKLUS II	
			Sesi 3	Sesi.4
1	ADIB MAFAIT ILMI FAUZI	60	70	80
2	AGIL SAPUTRA	60	70	80
3	DEBI FEBRIYANTI	60	70	80
4	DHEA NABILA FITRAH	50	70	80
5	FAJRA LATIVA ASRI	60	70	90
6	FARENI UTAMI	60	70	80
7	FARENTINO TESMI	60	70	80
8	FATIMAH ALYA	60	70	80
9	FRANSISCO PRATAMA	60	70	80
10	GIVA APRILLIA SYAHPUTRA	60	70	80
11	ICHA ARIANY	60	70	80
12	ILHAM PRATAMA EKO PUTRA	60	70	80
13	INDAH MULIA	60	70	80
14	M. TEGAR RAHMAN. K	60	70	90
15	MADINATUL ZAHRA	60	70	80

3. Observasi/Penilaian

Penilaian terhadap kebenaran pelaksanaan pembelajaran Audio-Visual didahului dengan mencatat hal-hal penting seperti aktivitas belajar yang dilakukan pada saat peneliti melakukan tindakan. Dari catatan-catatan yang cepat tersebut penulis mengetahui bagian mana yang mesti diperbaiki, dibagian mana diperlukan penekanan-penekanan, dibagian mananya perlu diberi saran-saran serta penguatan-penguatan. Di samping itu adanya guru yang mengamati proses pembelajaran akan sangat membantu untuk mengetahui lebih jelas kesalahan-kesalahan yang dilakukan selama proses pembelajaran. Guru yang mengamati mencatat juga kreativitas siswa, kemauan siswa untuk ikut berpartisipasi dalam pembelajaran, kontribusi diantara para siswa.

Semua ini sudah terlaksana dengan baik. Pelaksanaan tes prestasi belajar akhirnya dilanjutkan minggu depannya karena setelah guru melakukan proses pembelajaran, waktu untuk memberikan tes tidak mencukupi sehingga dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya. Hasil tes prestasi belajar siswa siklus II akan dibahas pada refleksi II.

16	MUHAMMAD ALFARISYI	60	70	80
17	MUHAMMAD ARIF	60	70	90
18	MUHAMMAD IKHLAS	60	70	90
19	MUHAMMAD TEGUH SONI	60	70	80
20	NAYLA SALMA ARLI	60	70	80
21	NINDI FEBRI WAHYUNI	60	70	80
22	REVA PASKA YUDA	60	70	80
23	RISKA ILMANDA	60	70	80
24	RIVAL UTAMA	60	70	80
25	SANTRI NURDINA ULIA ILMU	70	70	80
26	SERLI MAI SERLINA	60	70	80
27	SITI NURFADILLA	70	80	90
28	SUCI HATI RUKMANA	60	70	80
29	SYAHID NURHIDAYATULLAH	60	70	80
30	SYIFA SALSABILA	70	70	90
31	THISA ILMIAH	60	70	80
32	VANNYATUL FAJRAH	60	70	80
33	VIOLA NOVITA	60	70	80
34	YASER AL HAYAT	60	70	80
Jumlah		2.060	2.400	2.760

$$1. \text{ Nilai Rata-rata Fre-test} = \frac{X1}{N} = \frac{2.060}{34} = 60,58$$

$$2. \text{ Nilai Rata-rata Sesi 3} = \frac{X2}{N} = \frac{2.400}{34} = 70,58$$

$$1. \text{ Nilai Rata-rata Sesi 4} = \frac{X2}{N} = \frac{2.760}{34} = 81,17$$

Berdasarkan data yang ditunjukkan pada tabel diatas bahwa nilai dari pre-test dan nilai post-test yang dikumpulkan oleh siswa kelas VII MTsN 2 Pesisir Selatan pada siklus I dapat dihitung dengan cara sebagai berikut :

$$1. \text{ Nilai Rata-rata Pre-test} = \frac{X0}{N} = \frac{104,6}{2} = 52,31$$

$$2. \text{ Nilai Rata-rata Sesi 3} = \frac{X3}{N} = \frac{124,99}{2} = 62,49$$

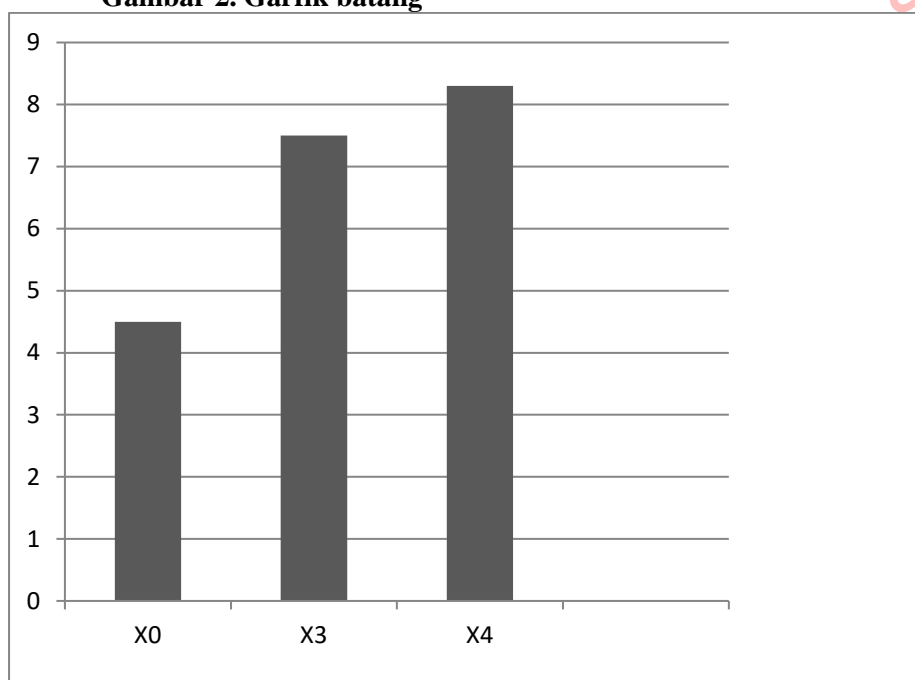
$$3. \text{ Nilai Rata-rata Sesi 4} = \frac{X4}{N} = \frac{147,93}{2} = 81,17$$

Nilai total Rata-rata pada siklus kedua adalah :

$$: \frac{X3 + X4}{2} = \frac{68,55 + 81,17}{2} = \frac{149,72}{2}$$

a. Penyajian dalam bentuk grafik/histogram pada siklus II :

Gambar 2. Garfik batang



Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Penelitian dari Siklus I sampai Siklus II

No	Tindakan		Rata-rata	Total rata-rata
1	Pre-test	SO	44,13 + 60,58	X0 = 52,35
2	Siklus I	S1	54,41	XI = 62,49
		S2	70,58	
3	Siklus II	S3	62,49	XII = 71,83
		S4	81,17	

1. Pembahasan Hasil yang Diperoleh dari Siklus I

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembahasan data kualitatif terhadap hasil pengamatan guru sejawat tentang pembelajaran Audio-Visual adalah: kelemahan-kelemahan yang ada, kelebihan-kelebihan, perubahan-perubahan, kemajuan-kemajuan, efektivitas waktu, keaktifan yang dilakukan, konstruksi, kontribusi, diskripsi fakta, pengecekan validitas internal dan validitas eksternal, identifikasi masalah, faktor-faktor yang berpengaruh, cara-cara untuk memecahkan masalah, pertimbangan-pertimbangan, perbandingan-perbandingan, komentar-komentar, tanggapan-tanggapan, tambahan pengalaman, summary, pendapat-pendapat, gambaran-gambaran, interpretasi/penafsiran-penafsiran, makna di belakang perbuatan, triangulasi, hubungan antar aspek, klasifikasi, standar-standar penetapan nilai, alasan-alasan penggunaan teknik tertentu, alasan penggunaan langkah-langkah tertentu, penggolongan-penggolongan, penggabungan-penggabungan, tabulasi, pemakaian, kriteria-kriteria, kategorisasi, pengertian-pengertian, hubungan antar kategori.

Dari hasil pengamatan teman sejawat disampaikan bahwa ada kelebihan-kelebihan yang disampaikan oleh pengamat yaitu bahwa peneliti sudah berpakaian rapi, menggunakan bahasa yang santun, menuntun siswa dengan baik. Hal ini menimbulkan interpretasi bahwa perjalanan penelitian sudah cukup baik. Kelemahan yang disampaikan perlu diberikan analisis yaitu penggunaan waktu yang belum efektif, konstruksi, kontribusi siswa belum maksimal, fakta ini akan dijadikan acuan kebenaran data, validasi, internal yang diambil dari informan di pertanggungjawabkan, validitas eksternal berupa acuan hukum digunakan teori-teori yang mendukung dan reliabilitas data penelitian ini dapat penulis yakini karena hal itu merupakan ketepatan peneliti memilih informan, yaitu teman sejawat.

Faktor-faktor yang berpengaruh belum maksimalnya pembelajaran Audio-Visual pada siklus I ini adalah karena peneliti baru satu kali mencoba model ini. Cara pemecahan masalahnya adalah penyiapan RPP yang lebih baik, lebih berkualitas. Hal-hal yang lain seperti komentar, tambahan pengalaman, gambaran-gambaran keberhasilan penelitian akan terlihat pada hasil

siklus selanjutnya. Demikian sedikit hasil kualitatif atau kualitas dari pembelajaran dengan model Audio-Visual.

2. Pembahasan hasil yang diperoleh dari tes prestasi belajar siklus I

Hasil tes prestasi belajar yang merupakan tes lisan dan multiple choice test memforsir siswa untuk betul-betul dapat memahami apa yang sudah dipelajari. Nilai rata-rata siswa di siklus I sebesar 54,41 pada sesi pertama dan 68,55 pada sesi kedua menunjukkan bahwa siswa setelah menguasai materi yang diajarkan walaupun belum begitu sempurna. Hasil ini menunjukkan peningkatan kemampuan siswa menguasai mata pelajaran bahasa Inggris khususnya dalam skill mendengarkan Apabila dibandingkan dengan nilai awal siswa sesuai data yang sudah disampaikan dalam analisis sebelumnya.

Hasil tes prestasi belajar di siklus I telah menemukan efek utama bahwa penggunaan metode tertentu akan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa yang dalam hal ini adalah metode Audio-Visual. Hal ini sesuai dengan hasil meta analisis metode pembelajaran yang dilakukan oleh Soedomo, 2015 (dalam Puger, 2004) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan oleh seorang guru berpengaruh terhadap prestasi belajar siswanya.

Seperti telah diketahui bersama bahwasannya mata pelajaran Bahasa Inggris menitikberatkan pembelajaran pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai pedoman perilaku kehidupan sehari-hari siswa. Untuk penyelesaian kesulitan yang ada maka penggunaan metode ini dapat membantu siswa untuk berkreasi, bertindak aktif, bertukar pikiran, mengeluarkan pendapat, bertanya, berdiskusi, berargumentasi, bertukar informasi dan memecahkan masalah yang ada bersama dengan anggota kelompok diskusinya. Hal inilah yang membuat siswa berpikir lebih tajam, lebih kreatif dan kritis sehingga mampu untuk memecahkan masalah-masalah yang kompleks dan efek selanjutnya adalah para siswa akan dapat memahami dan meresapi mata pelajaran Bahasa Inggris lebih jauh.

Kendala yang masih tersisa yang perlu dibahas adalah prestasi belajar yang dicapai pada siklus I ini belum memenuhi harapan sesuai dengan tuntutan KKM mata pelajaran Bahasa Inggris di sekolah ini yaitu 7,5 Oleh karenanya

upaya perbaikan lebih lanjut masih perlu diupayakan sehingga perlu dilakukan perencanaan yang lebih matang untuk siklus selanjutnya.

2. Pembahasan Hasil yang Diperoleh dari Siklus II

Hasil yang diperoleh dari tes prestasi belajar di siklus II menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengikuti pelajaran sudah cukup baik. Ini terbukti dari rata-rata nilai siswa mencapai 63,49 pada sesi 3 dan 81,17 pada sesi 4 Hasil ini menunjukkan bahwa metode Audio-Visual telah berhasil meningkatkan kemampuan siswa menempa ilmu sesuai harapan. Audio-Visual merupakan model yang cocok bagi siswa apabila guru menginginkan mereka memiliki kemampuan berkreasi, berargumentasi, mengeluarkan pendapat secara lugas, bertukar pikiran, berargumentasi, mengingat penggunaan metode ini adalah untuk memupuk kemampuan intelektual siswa, mendorong siswa untuk mampu menemukan sendiri, menempatkan siswa pada posisi sentral dan mengupayakan agar siswa tidak belajar dengan menghafal.

Hasil penelitian ini ternyata telah memberi efek utama bahwa model yang diterapkan dalam proses pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Temuan ini membuktikan bahwa guru sudah tepat memilih metode dalam

melaksanakan proses pembelajaran karena pemilihan metode merupakan hal yang tidak boleh dikesampingkan. Hal ini sejalan pula dengan temuan-temuan peneliti lain seperti yang dilakukan oleh Inten (2004) dan Puger (2004) yang pada dasarnya menyatakan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

Mata pelajaran Bahasa Inggris menitikberatkan kajiannya pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai pedoman atas kemampuan siswa baik pikiran, perilaku maupun keterampilan-Visual menempati tempat yang penting karena dapat mengaktifkan siswa secara maksimal. Dari nilai akhir pada sesi 4 nilai yang diperoleh siswa 88% siswa mendapat nilai 8, dan 4 orang siswa memperoleh nilai 9 atau sebesar 12%. Dari perbandingan nilai ini sudah dapat diyakini bahwa prestasi belajar siswa dapat ditingkatkan dengan penggunaan metode Audio-Visual.

Melihat perbandingan nilai awal, nilai siklus I dan nilai siklus II, terjadi kenaikan yang signifikan, yaitu dari rata-rata nilai awal adalah 52,35 naik di siklus I menjadi 62,49 dan di siklus II naik menjadi 71,83 Kenaikan ini tidak bisa dipandang sebelah mata karena kenaikan nilai ini adalah dari upaya-upaya yang maksimal yang dilaksanakan peneliti demi peningkatan mutu pendidikan dan kemajuan pendidikan khususnya di MTsN 2 Pesisir Selatan.

IV CONCLUSION

Kesimpulan, dalam penelitian ini bahwa yang pemicu rendahnya aktivitas belajar dan prestasi belajar ada pada faktor-faktor seperti metode yang digunakan guru, sehingga penggunaan atau penggantian metode konvensional menjadi metode-metode yang sifatnya konstruktivis sangat diperlukan, akibatnya peneliti mencoba model pembelajaran Audio-Visual dalam upaya untuk dapat memecahkan permasalahan yang ada di sekolah.

Berdasar pada rendahnya aktivitas belajar dan prestasi belajar siswa yang disampaikan pada latar belakang masalah, penggunaan model pembelajaran Audio-Visual diupayakan untuk dapat menyelesaikan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa. Seberapa

besar peningkatan yang dicapai sudah dipaparkan dengan jelas pada akhir analisis. Dari hasil penelitian yang disampaikan di Bab IV dan semua data yang telah disampaikan tersebut, tujuan penelitian yang disampaikan sudah dapat dicapai.

Untuk menjawab tujuan penelitian yaitu pencapaian kenaikan prestasi belajar siswa dapat dilihat bukti-bukti yang sudah disampaikan. Dari data awal hampir semua siswa mendapat nilai di bawah, kemudian pada siklus I menurun menjadi 8 siswa dan siklus II nilai semua siswa diatas standar yang ditentukan disekolah tersebut. Dari rata-rata awal 40,5 naik menjadi 61,48 pada siklus I dan pada siklus II naik menjadi 81,17. Dari data awal tidak ada siswa yang tuntas sedangkan pada siklus I menjadi lebih banyak

yaitu 4 siswa dan pada siklus II semua siswa mencapai ketuntasan.

Dari semua data pendukung pembuktian pencapaian tujuan pembelajaran dapat disampaikan bahwa model Audio-Visual dapat memberi jawaban yang diharapkan sesuai tujuan penelitian ini. Semua ini dapat dicapai adalah akibat kesiapan dan kerja keras peneliti dari sejak pembuatan proposal, review hal-hal yang belum bagus bersama teman-teman guru, penyusunan kisi-kisi dan instrumen penelitian, penggunaan sarana triangulasi data sampai pada pelaksanaan penelitian yang maksimal.

Berdasarkan temuan yang sudah disimpulkan dari hasil penelitian, dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran dalam bidang studi Bahasa Inggris, dapat disampaikan saran-saran sebagai berikut:

Apabila mau melaksanakan proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris

penggunaan model pembelajaran Audio-Visual semestinya menjadi pilihan dari beberapa metode yang ada mengingat metode ini telah terbukti dapat meningkatkan kerjasama, berkreasi, bertindak aktif, bertukar informasi, mengeluarkan pendapat, bertanya, berargumentasi dan lain-lain.


Walaupun penelitian ini sudah dapat membuktikan efek utama dari model Audio-Visual dalam meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar, sudah pasti dalam penelitian ini masih ada hal-hal yang belum sempurna dilakukan, oleh karenanya kepada peneliti lain yang berminat meneliti topik yang sama untuk meneliti bagian-bagian yang tidak sempat diteliti.

Selanjutnya untuk adanya penguatan-penguatan, diharapkan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian lanjutan guna verifikasi data hasil penelitian ini

Bibliography

- [1]Abdul.2020.<http://www.scribd.com/doc/9037208/>
- [2]Arikunto, Suharsimi; Suhardjono; Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- [3]Badan Standar Nasional Pendidikan. 2017. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2017*. Jakarta: BSNP.
- [4]Dahar, Ratna Wilis. 2016. *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- [5]Dimiyati dan Mudjiono. 2001. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- [6]Djamarah, Syaful Bahri. 2002. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- [7]Fernandes, H.J.X. 2014. *Testing and Measurement*. Jakarta. National Education Planning, Evaluation and Curriculum Development.
- [8]Inten, I Gede. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran dan Pengetahuan Awal
- [9]Siswa Terhadap Prestasi Belajar PKn dan Sejarah pada Siswa Kelas II di SMU Laboratorium IKIP Negeri Singaraja. *Tesis*. Program Pascasarjana IKIP Negeri Singaraja.
- [10]Miles, Matthew, B. Dan A. Michael Hubberman. 2012. *Analisis Data Kualitatif*. Terjemahan Tjetjep Roheadi Rohidi. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- [11]Puger, I Gusti Ngurah. 2014. *Belajar Kooperatif*. Diklat Perkuliahan Mahasiswa Unipas.
- [12]Sardiman, A.M. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar Pedoman bagi Guru dan Calon Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

Terbit online pada laman web jurnal : <http://e-journal.sastra-unes.com/index.php/JIPS>

 Fakultas Sastra Universitas Ekasakti	JURNAL JIPS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic)	
	Vol. 5 No. 3 ISSN : 2579-5449 (media cetak)	E-ISSN : 2597-6540 (media online)

**MERAIH MINAT BELAJAR BAHASA IBU DENGAN
MENGALAKKAN PRAKTIK BAHASA INDONESIA PADA
PERGAULAN SISWA MTsN 2 PESISIR SELATAN KECAMATAN
BAYANG KABUPATEN PESISIR SELATAN
TAHUN AJARAN 2018/2019**

Yenti Scorpina

MTsN 2 Pesisir Selatan

Abstract

Dalam praktik pelajaran bahasa Indonesia sekarang diajarkan di jenjang pendidikan dasar dan menengah. Sejak awal bahasa Indonesia memang menjadi mata pelajaran di SD, MTsN, dan MAN. Di Perguruan Tinggi bahasa Indonesia juga merupakan mata pelajaran berdiri sendiri sebagai program studi dan mata kuliah mandiri pada jurusan terkait.

Di sisi lain pembelajaran bahasa ibu (bahasa daerah) pada masyarakat Indonesia cukup beragam berupa percampuran bahasa daerah sebagai akar bahasa nasional. Pada periode sebelumnya, pembelajaran bahasa daerah belum mendapat tempat yang pasti, sehingga daerah satu dan daerah yang lain berbeda-beda perlakuannya, tergantung kepada kebijakan pemerintah daerah.

Dengan pemberlakuan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, yang merupakan implementasi dari kurikulum berbasis kompetensi, memberikan harapan untuk pembelajaran bahasa daerah, karena dalam kurikulum itu memberi peluang pengajaran bahasa daerah sebagai salah satu muatan lokal.

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan dengan penerapan metode Mengalakkan Praktik Bahasa Mengalakkan Praktik Bahasa Ibu, sehingga terdapat dua siklus untuk mencapai ketuntasan dalam penelitian tersebut, sehingga peneliti memperhatikan siswa yang masih belum tuntas penyebab dari kelalaian siswa dalam menerima pembelajaran dengan metode yang penulis lakukan.

Keywords: *Minat Belajar Bahasa Ibu, Praktik Bahasa Indonesia Pada Pergaulan*

© 2021 Jurnal JIPS

I INTRODUCTION

Latar Belakang, Peninjauan segelintir tentang pengajaran bahasa Indonesia telah berlangsung sejak sebelum kemerdekaan sampai sekarang. Dalam perjalanannya mengalami pasang surut. Pada era sebelum kemerdekaan, bahasa Indonesia dijadikan bahasa pengantar pendidikan dan sebagai mata pelajaran. Setelah kemerdekaan RI 17 Agustus

1945 bahasa pengantar pendidikan adalah bahasa Indonesia, dan bahasa Indonesia dapat dijadikan bahasa pengantar di sekolah dasar pada kelas permulaan.

Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran bahasa Indonesia sekarang diajarkan di jenjang pendidikan dasar dan menengah. Dari dokumen yang ada, sejak awal bahasa Indonesia memang

baru menjadi mata pelajaran di SD dan SLTP. Di tingkat menengah, bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran di Sekolah Pendidikan Guru dan SMA Jurusan Bahasa. Di Perguruan Tinggi, bahasa Indonesia berdiri sendiri sebagai program studi dan mata kuliah mandiri pada jurusan terkait dalam bahasa Indonesia.

Jika dilihat bahwa pembelajaran bahasa ibu (bahasa daerah) pada masyarakat Indonesia cukup beragam berupa percampuran bahasa daerah sebagai akar bahasa nasional. Pada masa yang silam, pembelajaran bahasa daerah belum mendapat tempat yang pasti, sehingga daerah satu dan daerah yang lain berbeda-beda perlakuannya, tergantung kepada kebijakan pemerintah daerah yang ketika itu pemerintah orde baru.

Pada saat sekarang adanya pemberlakuan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, yang merupakan implementasi dari kurikulum berbasis kompetensi, memberikan secerah harapan untuk pembelajaran bahasa daerah, karena dalam kurikulum itu memberi peluang pengajaran bahasa daerah sebagai salah satu muatan lokal. Pada semua jenjang dan jenis pendidikan (SD/MI, SMP/MTS, SMA/MA dan SMK), struktur kurikulumnya terdapat muatan lokal. Seperti dijelaskan dalam KTSP (Depdiknas, 2006) muatan lokal merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah, termasuk keunggulan daerah, yang materinya tidak dapat dikelompokkan ke dalam mata pelajaran yang ada.

Dalam pelaksanaannya, pelajaran bahasa Indonesia merupakan substansi mata pelajaran muatan lokal yang sudah ditentukan oleh satuan pendidikan. Muatan lokal merupakan bagian dari struktur dan muatan kurikulum yang terdapat pada standar isi di dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan. Keberadaan mata pelajaran muatan lokal merupakan bentuk penyelenggaraan pendidikan yang tidak terpusat, sebagai upaya agar penyelenggaraan pendidikan di masing-masing daerah lebih meningkat relevansinya terhadap keadaan dan kebutuhan daerah yang bersangkutan dalam menggunakan bahasa sehari-hari.

Ditinjau dari segi mutu pendidikan nasional bahwa keberadaan kurikulum muatan lokal mendukung dan melengkapi kurikulum nasional. Lingkup isi/jenis muatan lokal, dapat

berupa bahasa daerah, bahasa Inggris, kesenian daerah, keterampilan dan kerajinan daerah, adat istiadat, dan pengetahuan tentang berbagai ciri khas lingkungan alam sekitar, serta hal-hal yang dianggap perlu diterapkan pada masing-masing daerah di wilayah Indonesia.

Pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu pelajaran wajib di Indonesia untuk pendidikan dasar 9 tahun (jenjang SD – SLTP). Namun, betapa sulitnya mengembangkan pelajaran tersebut termasuk dalam hal meningkatkan prestasi sebagai satu bidang studi yang diminati anak. Bahasa Indonesia sebagian menjadi bahasa ibu dan sebagian lagi pada lokalitas kedaerahan yang masih kental dengan adat budaya seluruh daerah yang ada di Indonesia. Akan tetapi, fenetrasi budaya antara daerah dan nasional merupakan satu dinding yang seharusnya tidak menimbulkan hambatan. Justru hambatan tersulit muncul pada muatan lokal lain yaitu dengan bahasa daerah akhirnya berdampak pada paduan campur sari Indonesia dari berbagai daerah Nusantara.

Apabila dilihat dari sisi lain, bahasa yang tidak sama merupakan kesenjangan yang berasal dari bahasa daerah yang telah berakar. Akan tetapi, kelemahan pengembangan bahasa Indonesialah yang lamban untuk menyelaraskan kesesuaiannya secara tepat terhadap fenomena campur sari dalam perkembangan zaman.

Dalam menanggapi penggunaan bahasa Indonesia, kenyataan yang terjadi kerap kali menimbulkan kebingungan pada anak yang berpindah sekolah dari satu daerah ke daerah yang lain dibawa orang tuanya bertugas. Seperti anak SD/ SMP yang terbiasa berbahasa jawa dari Provinsi Jawa Tengah, misalnya berpindah sekolah ke Padang yang otomatis prestasi awal pembelajaran bahasa Indonesianya kacau. Hal ini bukanlah suatu masalah jika benar-benar guru memberikan nilai apa adanya pada anak tersebut, tetapi seringkali guru memberikan nilai yang terlampau lebih (skor 7 / ke atas) dan kelihatan bohongnya, dan itu merupakan kasus yang biasa terjadi dalam ranah pendidikan.

Berdasarkan latar belakang di atas secara objektif di tempat penulis bertugas di Talaok bahwa kasus yang terjadi tidak hanya hal tersebut saja. Akan tetapi, hal lainnya seperti banyaknya penggunaan bahasa daerah sebagai bahasa ibu pada anak-anak, sehingga menyulitkan proses pembelajaran, yang seharusnya mata pelajaran

bahasa Indonesia tersebut diantarkan dengan bahasa Indonesia terpaksa sebagian diantarkan dengan bahasa daerah, terutama di pedesaan, karena jika tidak seperti itu, maka peserta didik kesulitan menerima pelajaran.

Tindak lanjut dari latar belakang, seolah-olah pembelajaran bahasa Indonesia harus dimulai kembali sejak awal. Seperti mengajarkan pada orang asing. Terlebih pada materi bahasa Indonesia yang formal yang terdengar asing di telinga anak didik. Keterasingan tersebut berada pada bahasa Indonesianya atau orang Indonesianya?. Mengenai pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan studi pendahuluan di objek penelitian diujicobakan penerapan perbandingan penutur dengan penggabungan bahasa Indonesia dan daerah untuk mendekati kefahaman anak pada pembelajaran linguistik (bahasa). Menanggapi keadaan fenomena tersebut akhirnya penulis tergugah untuk melakukan satu penelitian tindakan kelas dengan judul: **“MERAIH MINAT BELAJAR BAHASA IBU DENGAN MENGGALAKKAN PRAKTIK BAHASA INDONESIA PADA PERGAULAN SISWA DI MTsN 2 PESISIR SELATAN TAHUN AJARAN 2018/2019”**.

Rumusan masalah penelitian tindakan kelas sebagai berikut : 1) Bagaimana minat belajar bahasa dengan menggalakkan bahasa Indonesia sebagai bahasa ibu pada praktik bahasa Indonesia siswa sehari-hari di MTsN 2 Pesisir Selatan tahun ajaran 2018/2019 ? 2) Bagaimana penerapan praktik bahasa Indonesia

sehari-hari dalam meningkatkan ketuntasan belajar siswa di MTsN 2 Pesisir Selatan tahun ajaran 2018/2019 ?

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk : 1) Mengetahui minat belajar bahasa dengan menggalakkan bahasa Indonesia sebagai bahasa ibu pada praktik bahasa Indonesia siswa sehari-hari di MTsN 2 Pesisir Selatan tahun ajaran 2018/2019 2) Mengetahui penerapan praktik bahasa Indonesia sehari-hari dalam meningkatkan ketuntasan belajar siswa di MTsN 2 Pesisir Selatan tahun ajaran 2018/2019

Hipotesis Tindakan, mencermati penelitian tindakan yang dilakukan secara spesifik pada satu kelas peneliti beranggapan bahwa : 1) Upaya meningkatkan minat belajar bahasa dengan menggalakkan bahasa Indonesia sebagai bahasa ibu pada praktik bahasa Indonesia siswa sehari-hari diprediksi dapat memberikan perubahan walaupun sedikit terhadap proses pembelajaran di kelas. 2) Upaya menggalakkan bahasa Indonesia sebagai bahasa ibu oleh peneliti secara khusus di lingkungan objek penelitian diprediksi dapat mempengaruhi penerapan praktik bahasa Indonesia sehari-hari guna meningkatkan ketuntasan belajar siswa pada bidang studi bahasa (bahasa Indonesia). 3) Metode menggabungkan bahasa daerah dan bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional pada penutur pengajaran diprediksi dapat mempermudah proses pembelajaran dalam penguasaan bahasa Indonesia anak secara konsep maupun terapan.

II RESEARCH METHOD

Pada penelitian ini, peneliti ingin mengungkapkan permasalahan tentang pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode komunikasi penggabungan bahasa daerah dan Indonesia sebagai bahasa pengantar pelajaran di kelas IX di MTsN 2 Pesisir Selatan tahun ajaran 2018/2019, beberapa pokok bahasan yang dipilih berdasarkan rencana pembelajaran secara normal.

Kemudian peneliti melakukan tindakan dengan evaluasi pembelajaran yang diarahkan pada peningkatan prestasi pembelajaran bahasa Indonesia secara tuntas, yaitu proses pembelajaran yang diharapkan dapat mendorong

siswa untuk menyadari dan menggunakan pemahamannya, mengembangkan diri memakai bahasa Indonesia dalam pergaulan sehari-hari guna menunjang ketuntasan belajar.

Kriteria penelitian ini adalah penelitian kualitatif karena: (1) menggunakan latar belakang alami sebagai sumber data langsung dan penelitian merupakan alat pengumpul data utama, (2) analisis data secara induktif, (3) bersifat deskriptif, karena data yang dikumpulkan berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati, sehingga yang dikumpulkan berkemungkinan menjadi kunci terhadap apa yang sudah diteliti,

(4) adanya kriteria untuk keabsahan data (Moeleong, 1995:4-7).

Sedangkan jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pemilihan jenis PTK karena peneliti terlibat langsung dan sudah merupakan tugas peneliti sebagai pendidik yang harus selalu berusaha meningkatkan mutu pendidikan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan kajian tentang situasi sosial dan pandangan untuk meningkatkan mutu tindakan yang ada di dalamnya. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pertimbangan praktis dalam situasi nyata (Elliot dalam Wahyudi, 1997:46).

Dalam penelitian ini prosedur penelitian dimulai dengan siklus I setelah dilaksanakan tes awal. Hasil tes awal diteliti dan diketahui minat siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Penelitian ini akan mengungkap persoalan yang terjadi dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu minat siswa terhadap pembelajaran bahasa dengan ketuntasan belajar bahasa Indonesia pada upaya menggalakkan bahasa Indonesia sebagai bahasa ibu.

Penelitian ini dilakukan di MTsN 2 Pesisir Selatan tahun ajaran 2018/2019. Lokasi ini dipilih berdasarkan tempat tugas peneliti. Selain itu, ternyata pada pembelajaran hasil belajar siswa kurang optimal, yaitu 61 % dan siswa kelas IX masih memperoleh nilai kurang pada saat diberikan tes awal. Hal ini diprediksi pengantar pengajaran dengan bahasa Indonesia terlalu formal karena tidak semua peserta didik biasa menuturkan bahasa Indonesia pada pergaulan sehari-hari, sebagiannya lagi menggunakan bahasa lokal yaitu bahasa Minang yang masih kental.

Untuk kelancaran penelitian, diperlukan prosedur dalam penelitian yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti yaitu dalam bentuk persiapan penelitian. Prosedur penelitian adalah langkah-langkah yang digunakan untuk memperoleh data dari sumber yang diteliti mulai dari awal sampai akhir untuk disajikan dalam bentuk penelitian. Jalannya penelitian yang dilakukan sampai dengan penyusunan penelitian ini adalah melalui dua tahap yaitu:

1. Tahap Persiapan

Tahap ini merupakan usaha untuk mempersiapkan penelitian, dalam hal ini yang dipersiapkan antara lain:

1) Melakukan anjuran bagi siswa untuk berbahasa Indonesia dalam pergaulannya di lingkungan sekolah.

2). Mengadakan koordinasi dengan guru bahasa Indonesia yang lain di MTsN 2 Pesisir Selatan tahun ajaran 2018/2019, khususnya guru bidang studi bahasa Indonesia kelas yang lain untuk memperoleh penjelasan materi yang diberikan kepada siswa.

3). Menetapkan objek penelitian yaitu seluruh siswa kelas IX di MTsN 2 Pesisir Selatan tahun ajaran 2018/2019

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Setelah persiapan dianggap cukup baru penelitian dimulai, peneliti membagi penelitian ini menjadi 3 siklus. Sedangkan waktunya mulai tanggal 1 s.d 15 Agustus 2018. Langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian ini adalah:

a. Siklus I

1. Melakukan observasi tentang permasalahan-permasalahan yang sedang terjadi dan mengkaji penyelesaiannya.

2. Menyesuaikan langkah penelitian dengan rancangan Rencana Pembelajaran (RP) dengan standar kompetensi bahasa Indonesia.

3. Melaksanakan kegiatan pembelajaran pada tiga siklus dengan penerapan teknik mengajar bahasa Indonesia sebagai pengantar digabungkan dengan bahasa lokal.

4. Mengadakan evaluasi pertama sebagai pengumpulan data.

5. Mengadakan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah diberikan.

b. Siklus II

1. Melanjutkan Rencana Pembelajaran (RP) pada pertemuan berikutnya.

2. Menerapkan teknik mengembangkan bahasan pada pembiasaan ungkapan dan kalimat bahasa Indonesia yang sopan.

3. Memberikan anjuran untuk berinteraksi dan komunikasi bahasa Indonesia dengan guru, siswa, dan seluruh unsur subjek komponen sekolah.

4. Mengadakan evaluasi kedua sebagai penjaring data.

c. Siklus III

1. Melanjutkan dan mengakhiri langkah peneliti sesuai Rencana Pembelajaran (RP)

2. Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara menyeluruh RP dengan penerapan metode yang dipilih.

3. Melakukan evaluasi menyeluruh terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan.

Data adalah hasil pencatatan penelitian, baik berupa fakta atau angka (Arikunto, 1996:81). Data ada dua macam yaitu:

a. Data yang berupa bilangan atau angka-angka disebut data kuantitatif. b. Data yang berbentuk bukan bilangan atau angka-angka disebut kualitatif. (Pasaribu, 1984:91)

Dalam penelitian ini digunakan pengambilan data kuantitatif, sedangkan sumber data penelitian adalah nilai ulangan harian akhir pelajaran selama penelitian berlangsung.

Populasi adalah objek penelitian, yaitu kumpulan subjek sumber informasi atau kelompok yang menjadi sasaran penelitian. Untuk pengambilan sampel dalam suatu penelitian, terlebih dahulu harus mengetahui populasi yang dijadikan penelitian. "Totalitas semua nilai yang mungkin, hasil menghitung maupun pengukuran, kuantitatif maupun kualitatif dari karakteristik tertentu mengenai sekumpulan objek yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya, dinamakan populasi." (Sudjana, 1986:157)

Dari sejumlah objek yang dijadikan populasi, maka keseluruhan harus mempunyai ciri-ciri yang sama. Ciri-ciri suatu populasi akan lebih tepat diketahui dengan menilai tiap-tiap unsur yang dilakukan tanpa kecuali. Penentuan populasi dan sampel dalam suatu penelitian sangat penting, guna menentukan objek yang akan diteliti serta batas-batasnya, sehingga akan mudah diukur variabel-variabelnya. Sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, maka yang diambil sebagai populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX di MTsN 2 Pesisir Selatan tahun ajaran 2018/2019

1. Subjek Penelitian

Satu masalah penting yang harus dilakukan oleh seorang peneliti jika hendak mengadakan Penelitian Tindakan Kelas yaitu penentuan subjek penelitian. Dari beberapa kelas yang ada di MTsN 2 Pesisir Selatan tahun ajaran 2018/2019 diambil satu kelas sebagai subjek penelitian yaitu kelas kelas IX.3 yang berjumlah

28 siswa. Pengambilan subjek penelitian dimaksudkan untuk menafsirkan sejumlah siswa yang ada dalam populasi tanpa menganalisis secara keseluruhan permasalahan yang ada pada populasi.

2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini diupayakan semaksimal mungkin agar bisa mendapatkan data yang benar-benar valid, maka peneliti melakukan langkah-langkah metode yang diterapkan sesuai dengan pokok bahasan.

3. Melaksanakan evaluasi atau ulangan harian sebanyak tiga kali pada pokok bahasan.

4. Mengumpulkan data, mengoreksi hasil evaluasi siswa, dan menyimpulkan untuk mengadakan data kuantitatif daya serap siswa. Pada penelitian ini data yang didapatkan itu belum berarti apa-apa sebab data tersebut masih merupakan data mentah. Untuk itu diperlukan teknik menganalisis data agar bisa ditafsirkan hasilnya sesuai dengan rumusan masalah. Dalam penelitian ini digunakan penafsiran skor acuan kriteria (Criterion Referensi Test).

5. Penafsiran skor acuan kriteria adalah pemberian skor berdasarkan kemampuan siswa menyelesaikan evaluasi atau ulangan harian. Jawaban yang benar dari siswa yang bersangkutan dapat dinyatakan dalam bentuk persentase sebagai berikut:

$$\text{Skor} = \frac{B}{N} \times 100\%$$

Dimana:

B = skor jawaban yang benar dari siswa yang bersangkutan

N = skor maksimal dari perangkat soal tes

Dari skor bisa ditafsirkan tentang ketuntasan belajar siswa sesuai dengan standar kompetensi kurikulum sebagai berikut:

Ketuntasan Perorangan, seorang siswa dikatakan berhasil (mencapai ketuntasan), jika telah mencapai taraf penguasaan minimal 75% sesuai standar nasional. Siswa yang taraf penguasaannya kurang dari 75% diberikan remedi pokok bahasan yang belum dikuasai, sedangkan siswa yang telah mencapai penguasaan 75% atau lebih dapat melanjutkan ke pokok bahasan berikutnya.

Ketuntasan klasikal atau suatu kelas dikatakan telah berhasil (mencapai

ketuntasan belajar), jika paling sedikit 85% dari jumlah dalam kelompok atau kelas tersebut telah mencapai ketuntasan perorangan. Apabila sudah terdapat 85% dari banyaknya siswa yang mencapai tingkat ketuntasan belajar, maka kelas yang bersangkutan dapat melanjutkan pada satuan pembelajaran berikutnya. Apabila banyaknya siswa dalam kelas yang mencapai tingkat ketuntasan belajar kurang dari 85% .

Siswa yang taraf penguasaannya kurang dari 65% harus diberikan program perbaikan mengenai bagian-bagian bahan pelajaran yang belum dikuasai.

Siswa yang telah mencapai taraf penguasaan 65% atau lebih dapat diberikan program pengayaan. Bila ketuntasan siswa lebih dari 85% maka pembelajaran yang dilaksanakan peneliti dapat dikatakan berhasil. Tetapi bila ketuntasan belajar kurang dari 85% maka pengajaran yang dilaksanakan peneliti belum berhasil.

Perencanaan Tindakan Tindakan secara umum : 1) Menggalakkan penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa ibu pada pergaulan di lingkungan sekolah bagi seluruh subjek ; guru, siswa, dan komponen lainnya. 2) Menjadikan gabungan bahasa Indonesia dan bahasa lokal sebagai bahasa pengantar pengajaran bahasa Indonesia. 3) Mengembangkan dan membiasakan berbahasa Indonesia yang sopan sesuai kesopanan adat istiadat daerah. 4) Memperkenalkan beberapa budaya, norma, dan adat luhur se-Indonesia.

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil bulan Agustus 2018 dengan jadwal sebagai berikut :

Tabel.1. Jadwal PTK Meraih Minat Belajar Bahasa Ibu dengan Menggalakkan Bahasa Indonesia pada Pergaulan Siswa Sehari-hari di MTsN 2 Pesisir Selatan Tahun Ajaran 2018/2019

o	Kegiatan	Agustus 2018 Minggu	iklus	Ket
---	----------	---------------------	-------	-----

		ke-					
	Proposal dan rencana penelitian						Persiapan
	Pelaksanaan penelitian						Penerapan Metode
	Pembiasaan Berbahasa Indonesia						
	Penggunaan pendekatan pengantar pengajaran bilingual (dwi bahasa) Indonesia dan lokal					I	
	Publikasi anjuran bahasa Indonesia sebagai bahasa ibu					II	
	Evaluasi dan Pengolahan Penelitian						Tabulasi data
	Laporan PTK						

III RESULTS AND DISCUSSION

Penulis melakukan penelitian dengan menggunakan bentuk tahapan siklus berdasarkan tindakan yang direncanakan mengenai ketuntasan belajar bahasa Indonesia dengan upaya menggalakkan bahasa Indonesia sebagai

bahasa ibu pada pergaulan di lingkungan sekolah di MTsN 2 Pesisir Selatan tahun ajaran 2018/2019.

A. Penerapan pembelajaran pada Siklus I
1. Perencanaan

Pada siklus ini peneliti merencanakan penggunaan pendekatan sosial dengan menggalakkan bahasa Indonesia pada pergaulan. Menurut peneliti, siswa Kelas IX di MTsN 2 Pesisir Selatan tahun ajaran 2018/2019 sebagian besar belum mampu dalam mempergunakan bahasa Indonesia dalam komunikasi sehari-hari secara tepat.

Dalam perencanaan ini penilaian dilakukan dengan evaluasi secara lazim tanpa mengubah RPP untuk mendapatkan skor formatif siswa berupa ulangan harian yang sebelumnya belum dilakukan anjuran penggalakkan bahasa Indonesia pada pergaulan peserta didik dan komponen lainnya di sekolah.

2. Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran pada siklus ini dilaksanakan dengan uraian sebagai berikut:

a. Setelah tanda pelajaran dimulai, peneliti masuk dan memberikan salam. Peneliti melakukan apersepsi dengan pembukaan bahwa pada kesempatan ini siswa diharapkan membiasakan diri berbahasa Indonesia dengan baik dan benar pada pergaulan siswa sehari-hari di sekolah.

b. Peneliti memberikan informasi tentang tujuan penelitian secara gamblang yang disesuaikan dengan instruksional, perbedaan penerapan bahasa Indonesia formal dan tidak formal.

c. Metode yang akan diterapkan adalah Metode Pembiasaan.

d. Kemudian peneliti melakukan pengajaran secara lazim (biasanya).

e. Dilakukan evaluasi untuk menjangkau data awal.

3. Pengamatan

Dari pemberian soal pada evaluasi pertama didapatkan data nilai sebagai berikut:

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas / Semester : Siswa Kelas IX.3 / ganjil
Alokasi Waktu : 1 x 40 menit

Tabel 2: Evaluasi Siklus I

N o	Kode Nama	L/P	Nilai	Ketuntasan Belajar
1	AL FIKRI	L	80	Tuntas
2	AULIA CINDY	P	75	Tuntas
3	AZZAHRA RAHMADHA	P	80	Tuntas

	NI			
4	BISMIL AGHAZALI	L	75	Tuntas
5	BUNGA SAFITRI	P	80	Tuntas
6	CINDI ERITA SARI	P	80	Tuntas
7	DINO GUSRIANTO	L	65	-
8	FANISA NABILA	P	65	-
9	FARID MAIDITO	L	70	Tuntas
10	JIMMY VISCA BELLEN	L	80	Tuntas
11	JUNIKA AZIZAH	P	80	Tuntas
12	M. HABIL FIKRIZEN	L	70	Tuntas
13	MARSHANDA	L	65	-
14	MIRDA YANTI	P	70	Tuntas
15	MUHAMMAD AGIL	L	80	Tuntas
16	MUHAMMAD FAREL	L	80	Tuntas
17	MUHAMMAD QALBI LINDRI	L	70	Tuntas
18	NATASYA PARADILA	P	65	-
19	NILVIANDA	P	65	-
20	NUR FAZILA	P	65	-
21	PELANGI REVA NELLY	P	80	Tuntas
22	PUTRI MAHARANI	P	80	Tuntas
23	RAHMI KAMIRIAH	P	80	Tuntas
24	RENDI FEBRI YUSRIMEL	L	65	-
25	RIZKI KURNIAWAN	L	80	Tuntas
26	WULAN ANANDA PUTRI	P	80	Tuntas
27	ZETIRA RAHAYU PUTRI	P	65	-
28	ANNISA LUTHFI	P	70	Tuntas

	TOTAL		2.20 0	29 % Belum Tuntas
	RATA-RATA		78,5 7	71 %Tuntas

Hasil Analisis
Banyaknya siswa
seluruhnya = 28 siswa
Banyaknya siswa yang tuntas belajar
= 20 Siswa

Banyaknya siswa yang tidak tuntas
belajar = 8 siswa

Persentase banyaknya siswa yang
tuntas = 71 %

a. Ketuntasan Perorangan

Berdasarkan hasil perolehan skor siswa
pada soal latihan, maka dapat diketahui ada
sebanyak 8 siswa yang tidak mencapai
ketuntasan belajar. Oleh karena itu, mereka perlu
melakukan perbaikan dengan atau tanpa
bimbingan guru. Adapun nama siswa yang perlu
melakukan perbaikan adalah :

Tabel 3. Perbaikan pada Siklus I

No	Kode Nama	L/ P	Nilai	Ketuntasan Belajar
1	DINO GUSRIANTO	L	6	-
2	FANISA NABILA	P	6	-
3	MARSHAND A	L	6	-
4	NATASYA PARADILA	P	6	-
5	NILVIANDA	P	6	-
6	NUR FAZILA	P	6	-
7	RENDI FEBRI YUSRIMEL	L	6	-
8	ZETIRA RAHAYU PUTRI	P	6	-

b. Ketuntasan klasikal

Dari analisis di atas dapat dilihat bahwa
kegiatan pembelajaran yang dilakukan belum
berhasil sebab persentase siswa yang tuntas
belajar baru mencapai 71 % dari siswa Kelas
IX.3. Suatu kelas dikatakan berhasil jika
mencapai ketuntasan belajar (ketuntasan
klasikal) paling sedikit 85% dari jumlah siswa
dalam kelas tersebut. Hal ini menunjukkan
bahwa kegiatan pembelajaran belum berhasil dan

perlu ditinjau kembali untuk tahap pembelajaran
berikutnya.

4. Refleksi

Kegiatan pembelajaran yang telah
dilakukan belum berhasil. Apakah
penyebabnya?. Peneliti berusaha mencari
penyebabnya dengan memperhatikan kejadian-
kejadian di kelas dan lingkungan, antara lain:

a. Sebagian dari siswa di kelas belum
mempergunakan bahasa Indonesia sebagai
bahasa ibu.

b. Siswa masih terbiasa mempergunakan
bahasa lokal dalam interaksi pembelajaran
dengan siswa lainnya.

c. Kekurangfahaman bahasa Indonesia
dengan kebiasaan bahasa Indonesia yang dipakai
kurang tepat pada sebagian siswa lainnya di kelas
dalam arti ejaannya kurang tepat.

d. Anjuran belum diinformasikan secara
menyeluruh untuk seluruh kelas di sekolah.

B. Penerapan Pembelajaran pada Siklus II

1. Perencanaan

Pada siklus II peneliti lebih
meningkatkan kegiatan pembelajaran dari apa
yang telah dilakukan pada siklus I yaitu peneliti
merencanakan teknik mempergunakan metode
biliungual (dwibahasa). Bahasa Indonesia tetap
dijadikan pengantar utama; bahasa lokal
(Minang) dijadikan pembanding makna dan
penjelas yang menunjang padanan terhadap
bahasa Indonesia yang tepat, sehingga siswa
diharapkan mampu memahami konsep bahasa
dan menambah kosakata, sehingga kata dan
kalimat yang baik biasa didengar telinga siswa.

2. Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran pada siklus II,
siswa diberikan pengajaran oleh peneliti
menggunakan bahasa Indonesia pada pengantar
pembelajaran, dan siswa pun terlibat interaksi
dalam berbahasa Indonesia.

a. Peneliti membuka pelajaran dengan
salam pembuka dan apersepsi, menerangkan
tujuan instuksional, kompetensi pembelajaran
serta metode komunikasi yang efektif pada
penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa
interaksi selama pembelajaran dan di luar
pembelajaran di lingkungan sekolah.

b. Kemudian dilakukan pembelajaran
dengan materi tertentu sesuai RPP lazimnya.

c. Peneliti melakukan interaksi komunikasi, tanya jawab dengan berbahasa Indonesia dalam menerangkan, menjawab, dan menjelaskan. Demikian pula para siswa dengan pendataan bilingual.

d. Melakukan perbandingan padanan kata terhadap bahasa lokal yang dipahami dan dimengerti anak didik.

e. Melakukan evaluasi untuk mengetahui ketuntasan belajar selama penelitian pada siklus ini.

3. Pengamatan

Dari pelaksanaan evaluasi 2 didapatkan data nilai sebagai berikut:

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas / Semester : IX.3 / ganjil
Alokasi Waktu : 1 x 40 menit

Tabel 4: Hasil Nilai Evaluasi Siklus II

No	Kode Nama	L/P	Nilai	Ketuntasan Belajar
1	AL FIKRI	L	80	Tuntas
2	AULIA CINDY	P	75	Tuntas
3	AZZAHRA RAHMADHANI	P	80	Tuntas
4	BISMIL AGHAZALI	L	70	Tuntas
5	BUNGA SAFITRI	P	80	Tuntas
6	CINDI ERITA SARI	P	80	Tuntas
7	DINO GUSRIANTO	L	80	Tuntas
8	FANISA NABILA	P	80	Tuntas
9	FARID MAIDITO	L	75	Tuntas
10	JIMMY VISCA BELLEN	L	80	Tuntas
11	JUNIKA AZIZAH	P	80	Tuntas
12	M. HABIL FIKRIZEN	L	70	Tuntas
13	MARSHANDA	L	70	Tuntas
14	MIRDA YANTI	P	70	Tuntas
15	MUHAMMAD AGIL	L	80	Tuntas
16	MUHAMMAD	L	85	Tuntas

	FAREL			
17	MUHAMMAD QALBI LINDRI	L	70	Tuntas
18	NATASYA PARADILA	P	80	Tuntas
19	NILVIANDA	P	70	Tuntas
20	NUR FAZILA	P	65	-
21	PELANGI REVA NELLY	P	80	Tuntas
22	PUTRI MAHARANI	P	80	Tuntas
23	RAHMI KAMIRIAH	P	80	Tuntas
24	RENDI FEBRI YUSRIMEL	L	80	Tuntas
25	RIZKI KURNIAWAN	L	80	Tuntas
26	WULAN ANANDA PUTRI	P	80	Tuntas
27	ZETIRA RAHAYU PUTRI	P	60	-
28	ANNISA LUTHFI	P	70	Tuntas
	TOTAL		2,130	9,71 % Belum Tuntas
	RATA-RATA		7,60	90,29 % Tuntas

Hasil Analisis

Banyaknya siswa seluruhnya = 28 siswa

Banyaknya siswa yang tuntas belajar = 26 siswa

Banyaknya siswa yang tidak tuntas belajar = 2 siswa

Persentase banyaknya siswa yang tuntas = 90,29 %

Persentase banyaknya siswa yang tidak tuntas belajar = 9,71 %

a. Ketuntasan Perorangan

Berdasarkan hasil perolehan skor siswa pada soal latihan, maka dapat diketahui ada sebanyak 2 siswa yang tidak mencapai ketuntasan belajar. Oleh karena itu, mereka perlu melakukan perbaikan dengan atau tanpa bimbingan guru. Adapun nama siswa yang perlu melakukan perbaikan adalah :

Tabel 5. Perbaikan pada Siklus II

No	Kode Nama	L/P	Nilai	Ketuntasan Belajar
1	NUR FAZILA	P	65	-
2	ZETIRA RAHAYU PUTRI	P	60	-

b. Ketuntasan klasikal

Dari analisis di atas dapat dilihat bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan sudah mencapai 90,29% dari siswa kelas IX.3. Suatu kelas dikatakan berhasil jika mencapai ketuntasan belajar (ketuntasan klasikal) paling sedikit 85% dari jumlah siswa dalam kelas tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran sudah berhasil dan tidak perlu ditinjau kembali untuk tahap pembelajaran berikutnya dan pembelajaran dianggap tuntas.

Refleksi, dari hasil analisis evaluasi 3 diketahui bahwa kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan berhasil. Pada 2 orang yang belum tuntas merupakan tindakan selanjutnya sebagai beban dari peneliti untuk menentukan cara /pendekatan secara individual yang lebih tepat pada pembelajaran selanjutnya.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan ditemukan beberapa permasalahan

IV CONCLUSION

Berdasarkan pada pengolahan hasil ketuntasan belajar pada siklus yang sederhana pada Kelas IX.3 MTsN 2 Pesisir Selatan tahun ajaran 2018/2019 sebagai hasil penelitian, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

Adapun penulis mengupayakan peningkatan minat belajar bahasa Indonesia untuk dapat diraih dengan menggalakkan anjuran penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa ibu bagi para siswa Kelas IX MTsN 2 Pesisir Selatan. Pada upaya ini ditemukan siswa terbiasa mendengar, menyimak, dan berbicara secara interaksi menggunakan bahasa yang baik, sehingga mempermudah pemahaman terhadap pokok bahasan yang diterangkan pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Apabila minat belajar siswa muncul dengan bahasa Indonesia diraih dengan upaya penggalakkan bahasa ibu, hal ini upaya

yang menyulitkan siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia :

1. Siswa terbiasa mempergunakan bahasa lokal/daerah baik di lingkungan pergaulannya ataupun di keluarganya, sehingga bahasa Indonesia sulit dipergunakan siswa secara tepat, tetapi tidak termasuk bahasa Indonesia pergaulan.
2. Tingkat kognisi siswa pada penyalarsan bahasa baik dari segi makna maupun pengertian di antara bahasa ibu dan bahasa Indonesia membutuhkan proses, sehingga peran guru bahasa Indonesia dituntut menjadi pengembang secara khusus di lingkungan sekolahnya masing-masing.
3. Penggunaan teknik / metode bahasa yang tepat cukup mempengaruhi pencapaian standar prestasi bahasa siswa, seperti halnya metode bilingual cukup berhasil dilakukan pada penelitian ini.

Bahasa Indonesia sebagai bahasa ibu berakar pada bahasa-bahasa lokal, sehingga hendaknya penetrasi bahasa bersifat intern (ke dalam) dan tidak ekstern terhadap bahasa asing yang diduga justru akan berdampak buruk pada proses pembelajaran kecuali kemampuan bahasa anak dalam tes telah terpenuhi.

meningkatkan ketuntasan belajar siswa secara menyeluruh sebagai tanda keberhasilan pembelajaran yang telah peneliti laksanakan di kelas IX.3 MTsN 2 Pesisir Selatan.

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan dengan penerapan metode Menggalakkan Praktik Bahasa Indonesia, Menggalakan Praktik Bahasa Ibu, sehingga terdapat dua siklus untuk mencapai ketuntasan dalam penelitian tersebut, sehingga peneliti memperhatikan siswa yang masih belum tuntas penyebab dari kelalaian siswa dalam menerima pembelajaran dengan metode yang penulis lakukan.

Dari hasil ketuntasan belajar pada penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, maka diharapkan :

Peserta didik, hendaknya menjadi harapan kita sebagai guru bahasa Indonesia

untuk mengembangkan keaktifan dalam belajar berbahasa Indonesia secara komunikatif pada kehidupan sehari-hari yang ditunjang dengan bahasa lokal untuk memudahkan pengertian dan makna dari kalimat yang diucapkan.

Guru bahasa Indonesia sebagai pendidik, hendaknya tidak ragu untuk memilih dan menerapkan metode belajar bahasa dengan keragaman akses media dan informasi sesuai kemajuan teknologi dan perkembangan zaman.

Institusi, diharapkan lebih memfasilitasi baik sarana maupun prasarana yang ada dengan melengkapi sarana penunjang lainnya yang berhubungan dengan media pembelajaran bahasa seperti menyediakan lab bahasa/lingual untuk mempromosikan program-program pendidikan

yang bermutu dan terbaru sesuai kaidah pendidikan.

Masyarakat, diharapkan mempergunakan bahasa Indonesia secara Indonesiawi, yaitu berbahasa Indonesia dari dasar bahasa ibu dan budaya lokal/daerah sendiri, meskipun pada praktiknya menjadi bahasa gado-gado/campursari, dibandingkan dengan bahasa Indonesia campur bahasa asing yang salah kaprah dan kurang relevan dengan budaya dan adat istiadat, karena transformasi bahasa secara objektif berdampak pada transformasi budaya.


Penulis membuka diri dalam menerima saran ataupun kritik dari pembaca yang dilakukan guna menunjang relevansi objektif permasalahan pada penelitian selanjutnya dalam mengembangkan profesi keguruan.

JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN SCHOLASTIC

Bibliography

- [1] [A Chaedar Alwasilah. 2019. Pemertahanan Bahasa Ibu. www.pemertahananbahasa_ibu.html \(10/11/07\)](#)
- [2] Arikunto, Suharsimi. 1996. *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [3] Departemen Pendidikan Nasional RI. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP): Bahan Sosialisasi*. <http://www.depdiknas.id.org>.
- [4] Moeliono, Anton. 1981. *Pengembangan dan Pembinaan Bahasa*. Jakarta: Jambatan.
- [5] Nababan, P.W.J. 1991. *Sosiolinguistik Suatu Pengantar*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- [6] PR. Artikel. Senin, 19 Juni 2006, <http://www.pikiranrakyat.com/cetak/20060606200619/0902.htm>.
- [7] Purwo, Bambang Kaswanti. 2003. "Pengajaran Bahasa Nusantara di Indonesia. Jakarta: Makalah Seminar Hari Bahasa Ibu Internasional.
- [8] Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1977. www.pusatbahasa.depdiknas.go.id/showpenuh.php.
- [9] Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1977. *Hasil Seminar Politik Bahasa Nasional*. Jakarta: Seri Penyuluhan 3.
- [10] Rosidi, Ajip (editor). 1999. *Bahasa Nusantara Suatu Pemetaan Awal*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya.
- [11] Sujana, Nana. 1989. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.

Terbit online pada laman web jurnal : <http://e-journal.sastra-unes.com/index.php/JIPS>

 Fakultas Sastra Universitas Ekasakti	JURNAL JIPS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic)	
	Vol. 5 No. 3 ISSN : 2579-5449 (media cetak)	E-ISSN : 2597-6540 (media online)

KINERJA APARATUR SIPIL NEGARA (ASN) DI KANTOR FAKULTAS ILMU SOSIAL UNIVERSITAS NEGERI PADANG

Reflinda

STIA Adabiah Padang

Abstract

Penulisan penelitian ini dilatar belakangi oleh sangat pentingnya Kinerja Aparatur Sipil Negara (ASN) di Kantor Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang. Dengan disiplin yang tinggi serta mengikuti arahan pimpinan juga sangat menentukan kinerja serta hasil yang diharapkan dapat sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan sebelumnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Kinerja Aparatur Sipil Negara (ASN) di Kantor Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang, untuk mengetahui kendala-kendala dalam Kinerja Aparatur Sipil Negara (ASN) di Kantor Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang, serta mengetahui cara-cara mengatasinya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif yaitu metode yang digunakan untuk menggambarkan apa adanya sesuai fakta di lapangan. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik dokumentasi, observasi, dan wawancara.

Selanjutnya sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian penulis, maka yang menjadi sumber data adalah Wakil Dekan II, Kabag TU, Kasubag Akademik/ Kemahasiswaan, Pegawai, Dosen, dan Mahasiswa sebagai penguat data wawancara. Dalam pengumpulan data penulis menggunakan Teknik Observasi dan Wawancara. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa Kinerja Aparatur Sipil Negara (ASN) di Kantor Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang dapat lebih ditingkatkan lagi dengan kedisiplinan, arahan atasan yang jelas, serta penempatan pegawai yang sesuai dengan kemampuan agar pekerjaan dapat diselesaikan dalam batas waktu yang telah ditentukan. Bagian kemahasiswaan sebaiknya menyediakan sarana dan prasarana labor komputer untuk mahasiswa yang terkena dampak covid 19 sehingga pembelajaran jarak jauh tetap terlaksana dengan baik pada saat pandemi covid 19 ini.

Keywords: Kinerja Aparatur Sipil Negara (ASN), Kinerja Pegawai

© 2021 Jurnal JIPS

I INTRODUCTION

Penilaian kinerja merupakan tugas penting bagi organisasi publik khususnya di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang untuk mengetahui level kinerja pegawai yang dimilikinya. Fakultas Ilmu Sosial merupakan salah satu Fakultas di Universitas Negeri Padang merupakan lembaga pemerintah yang bertugas

menyelenggarakan urusan pemerintahan yang bergerak di bidang pendidikan tinggi. Sebagai lembaga pemerintah adalah melayani masyarakat dibidang pendidikan, sedangkan ASN adalah sebagai pelaksananya.

Rendahnya kinerja akan membangun citra buruk pada Fakultas Ilmu Sosial Universitas

Negeri, dimana masyarakat yang merasa tidak puas akan menceritakan kepada rekan-rekannya. Begitu pula sebaliknya, semakin tinggi kinerja yang diberikan akan menjadi nilai plus bagi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri, dalam hal ini akan merasa puas terhadap pelayanan yang diberikan oleh Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

Sebagai contoh dalam pengurusan bahan naik pangkat dosen maupun pegawai ASN membutuhkan kecermatan dan ketelitian yang tinggi dalam hal pemberkasan yang sesuai aturan maupun melanjutkan bahan tersebut hingga sampai ke sidang komisi, sehingga dosen maupun pegawai ASN yang mengurus bahan naik pangkat dapat mengetahui sampai dimana keberadaan bahan naik pangkat tersebut, apakah bahan tersebut lengkap atau memang perlu ditambahkan lagi bahan tersebut. Dan pegawai yang mengurus bahan naik pangkat tersebut dapat bertanggungjawab dan menyelesaikan pekerjaannya sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Belum maksimalnya kinerja Aparatur Sipil Negara (ASN) juga disebabkan salah satunya adalah datang terlambat atau pulang lebih cepat dari waktu yang telah ditentukan, hal ini akan menyebabkan kurang efektif dan kurang efisien dalam pemakaian waktu untuk menyelesaikan suatu pekerjaan rutinitas dan kegiatan kampus lainnya. Kurangnya disiplin waktu kerja ini sangat diperlukan perhatian dari pimpinan sebagai atasan langsung untuk dapat mengkoordinir bawahan, surat teguran juga dapat dilayangkan jika memang ada ASN yang tidak mematuhi aturan atau terus menerus melanggar aturan yang telah dibuat. Ketidaksiplinan waktu juga akan memberikan pengaruh buruk bagi ASN lainnya sehingga semakin banyak yang datang terlambat maupun pulang lebih cepat.

Kemudian berdasarkan dari hasil observasi awal, terindikasi beberapa masalah kinerja aparatur sipil negara yang dilanggar oleh para pegawai seperti kurang disiplinnya ASN dalam jam masuk dan pulang kerja, adanya ASN yang ditempatkan yang tidak sesuai dengan latar belakang pendidikannya sehingga merasa tidak nyaman dalam bekerja, kurangnya perhatian kepada pegawai dalam masalah perkembangan karirnya. Tidak berkembangnya karir dalam

suatu pekerjaan akan menyebabkan kejenuhan tersendiri.

Pada saat pandemi covid 19 ini sangat mempengaruhi mahasiswa yang melakukan pembelajaran jarak jauh, banyaknya mahasiswa yang tidak memiliki komputer, laptop, maupun printer akan menjadi hambatan dalam pembelajaran jarak jauh yang telah diterapkan oleh pihak kampus. Ketiadaan komputer, laptop, dan printer ini disebabkan oleh ketidakmampuan orangtua mahasiswa, karena faktor ekonomi para orangtua kesulitan dalam mencari pekerjaan bahkan ada yang berhenti bekerja karena dampak pandemi covid 19 sekarang ini. Pihak kampus pun tidak menyediakan sarana dan prasarana berupa labor komputer untuk mahasiswa yang berdomisili di Padang yang terdampak pandemi covid 19 ini, alangkah sebaiknya pihak kampus menyediakan labor komputer sehingga mahasiswa bisa tetap datang ke kampus belajar jarak jauh sambil menerapkan protokol kesehatan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan permasalahan diatas terlihat belum maksimalnya kinerja aparatur sipil negara dalam melaksanakan tugas yang diberikan kepada individu masing-masing serta kekurangan sarana dan prasarana terutama untuk mahasiswa yang terkena dampak pandemi covid 19 seperti labor komputer, sehingga peneliti tertarik untuk membuat skripsi dengan judul Kinerja Aparatur Sipil Negara (ASN) di Kantor Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti merumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana Kinerja Aparatur Sipil Negara (ASN) di Kantor Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang?
2. Apa saja kendala-kendala yang ditemui dalam Kinerja Aparatur Sipil Negara (ASN) di Kantor Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang?
3. Bagaimana cara mengatasi kendala yang ditemui dalam Kinerja Aparatur Sipil Negara (ASN) di Kantor Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang?

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Kinerja Aparatur Sipil Negara (ASN) di Kantor Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

2. Untuk mengetahui kendala-kendala yang ditemui dalam Kinerja Aparatur Sipil Negara (ASN) di Kantor Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

3. Untuk mendeskripsikan cara mengatasi kendala-kendala yang ditemui dalam Kinerja Aparatur Sipil Negara (ASN) di Kantor Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

II RESEARCH METHODS

Metode penelitian yang peneliti pakai adalah deskriptif kualitatif, jenis ini berupaya menggambarkan kejadian atau fenomena sesuai dengan apa yang terjadi di lapangan, dimana data yang dihasilkan berupa kata-kata tertulis dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Bogdan dan Taylor dalam Moeleong, 2007: 4). Metode penelitian kualitatif ini dapat digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Makna adalah data yang sebenarnya, data yang merupakan suatu nilai dibalik data yang nampak (Sugiyono, 2007: 3). Tipe penelitian kualitatif adalah riset yang bersifat deskriptif, studi deskriptif yaitu mengumpulkan data sebanyak-banyaknya mengenai faktor yang menjadi fokus peneliti, hal ini sangat relevan dengan judul penelitian yang berdasarkan fenomena yang terjadi di lapangan yang tidak mengumpulkan data saja tetapi juga menganalisa data yang telah diperoleh tersebut.

Subjek penelitian atau responden adalah orang yang diminta untuk memberikan keterangan tentang suatu fakta atau pendapat. Sebagaimana telah dijelaskan oleh Arikunto (2006: 145) subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti, jadi subjek penelitian itu merupakan sumber informasi yang digali untuk mengungkap fakta-fakta yang ada di lapangan. Penentuan subjek penelitian atau responden dalam penelitian ini dilakukan dengan cara purposive sampling. Peneliti menentukan subjek penelitian berdasarkan permasalahan yang diteliti yaitu tentang Kinerja Aparatur Sipil Negara (ASN) di Kantor Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

Informan adalah orang yang memberikan informasi tentang situasi dan latar belakang penelitian menurut Moleong (2010: 132). Salah satu teknik pengambilan informan yang dilakukan peneliti adalah menggunakan teknik purposive sampling menurut Sugiyono (2013: 218) yaitu pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Teknik ini dipilih karena informan yang dipilih hanyalah pihak-

pihak yang terkait dengan tema dan judul yang peneliti angkat. Adapun informan yang dimaksud adalah:

Tabel 3.1: Informan Penelitian

No	Informan	Jumlah
1.	Dekan dan Wakil Dekan II	2 orang
2.	Kabag TU	1 orang
3.	Kasubag akademik/ kemahasiswaan	3 orang
4.	Pegawai	10 orang
5.	Dosen	11 orang
6.	Mahasiswa	5 orang
	Jumlah	32 orang

Sumber: Diolah sendiri

Dalam teknik Pengumpulan Data, Data adalah catatan atas kumpulan fakta. Data merupakan bukti yang ditemukan dari hasil penelitian yang dapat dijadikan dasar kajian atau pendapat. Dalam keilmuan (ilmiah), fakta dikumpulkan untuk menjadi data. Dari data tersebut kemudian diolah sehingga dapat diutarakan dengan jelas dan tepat, sehingga dapat dimengerti oleh orang lain yang tidak langsung mengalaminya sendiri, hal ini dinamakan deskripsi.

a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung oleh peneliti dari sumbernya. Sumber data utama ini dicatat melalui catatan tertulis yang dilakukan melalui wawancara terhadap pihak- pihak yang terkait dengan masalah yang diteliti, baik informan maupun responden.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang tidak diperoleh langsung dari obyeknya, tetapi melalui sumber lain. Dalam hal ini data sekunder mencakup dokumen- dokumen resmi berisi informasi- informasi penting, buku- buku, hasil penelitian yang berwujud laporan dan sebagainya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan menurut Sugiyono (2010: 43) adalah sumber data yang langsung memberikan data

kepada pengumpul data adapun data yang digunakan sebagai berikut:

a. Observasi

Menurut Nasution (1988) dalam Sugiyono (2016: 226) menyatakan bahwa, observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Menurut Marshall (1995: 67) dalam Sugiyono (2016: 226) menyatakan bahwa "through observation, the researcher learn about behavior and the meaning attached to those behavior" melalui observasi peneliti belajar tentang perilaku dan makna perilaku tersebut. Selanjutnya menurut Spradley, Susan Stainback (1988) dalam Sugiyono (2016: 227) membagi observasi berpartisipasi menjadi empat yaitu passive participation, moderate participation, active participation, dan complete participation. Objek penelitian dalam penelitian kualitatif yang diobservasikan menurut Spradley dinamakan situasi sosial, yang terdiri dari tiga komponen yaitu place (tempat), actor (pelaku), dan activities(aktivitas).

b. Wawancara

Menurut Esterberg (2002) dalam sugiyono (2016: 231), dalam mendefinisikan interview sebagai berikut "a meeting of two persons to exchange information and idea through question and responden, resulting in communication and joint construction of meaning about a particular topic". Wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan dalam suatu topik tertentu.

c. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2016: 240) dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Data sekunder adalah yang dikumpulkan dari tangan ke dua atau sumber lain yang telah tersedia sebelum penelitian dilakukan (Uber Silalahi, 2010: 291) melalui pustaka seperti buku, artikel, makalah, surat kabar petunjuk pelaksana, dan lain-lain yang memiliki relevansi dengan penelitian.

Sedangkan dalam teknik pengolahan dan analisis data, analisis data dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data- data bersifat penelitian kualitatif untuk menemukan yang diinginkan oleh peneliti. Pengolahan data yang ada selanjutnya diinterpretasikan dalam

bentuk konsep yang dapat mendukung objek pembahasan.

Langkah- langkah yang digunakan dalam menganalisis data pada penelitian dapat dipaparkan dibawah ini :

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan membuang yang tidak diperlukan, dan mengorganisasikan data dengan cara sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhir dapat diambil. Peneliti mengolah data dengan bertolak pada teori- teori untuk mendapatkan kejelasan pada masalah, baik data yang terdapat di lapangan maupun yang terdapat pada kepustakaan. Data dikumpulkan, dipilih secara selektif dengan cara disesuaikan pada permasalahan yang diangkat dalam penelitian. Kemudian dilakukan pengolahan dengan meneliti ulang data yang didapat, apakah data tersebut sudah cukup dan dapat segera dipersiapkan untuk proses selanjutnya.

2. Penyajian Data

Penyajian data yang diperoleh dari lapangan terkait dengan seluruh permasalahan penelitian dipilih antara yang dibutuhkan dan yang tidak dibutuhkan, lalu dikelompokkan kemudian diberi batasan masalah. Dalam penyajian data ini, peneliti menguraikan setiap permasalahan dalam pembahasan penelitian dengan cara pemaparan secara umum kemudian menjelaskan dalam pembahasan yang lebih spesifik.

3. Penarikan Kesimpulan

Upaya penarikan kesimpulan atau verifikasi dilakukan peneliti secara terus- menerus selama berada di lapangan, dari permulaan pengumpulan data, mulai mencari arti benda benda, mencatat keteraturan pola-pola (dalam catatan teori), penjelasan-penjelasan, konfigurasi- konfigurasi yang mungkin, alur sebab akibat dan proposal. Kesimpulan- kesimpulan itu kemudian diverifikasi kembali dengan mempertimbangkan dan meninjau kembali catatan lapangan sehingga terbentuk penegasan kesimpulan.

F. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Kantor Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang. Alasan penulis memilih Kantor Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang sebagai lokasi

penelitian dikarenakan keterbatasan kemampuan, waktu, dan biaya peneliti untuk mendapatkan

data dan informasi dalam meneliti.

III RESULTS AND DISCUSSION

A. Kinerja Aparatur Sipil Negara (ASN) di Kantor Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang

Setelah melakukan penelitian di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang, mengenai “Kinerja Aparatur Sipil Negara (ASN) di Kantor Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang”. dapat diuraikan temuan penelitian dan pembahasan berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, sebagai berikut:

1. Quality (kualitas) adalah tingkat sejauh mana proses atau hasil pelaksanaan kegiatan mendekati kesempurnaan atau mendekati tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Bapak “AR” dan beberapa Kasubag pada hari Rabu tanggal 03 Maret 2021 pada jam 10.17 WIB menyatakan bahwa: Dalam pengamatan sehari-hari yang kami lakukan bahwa setiap pekerjaan atau rutinitas yang dilakukan Aparatur Sipil Negara (ASN) maupun bukan ASN di Kantor Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang sudah berjalan dengan baik, sesuai dengan aturan dan tujuan yang diharapkan, sehingga setiap proses pekerjaan atau suatu kegiatan dapat berjalan dengan maksimal serta dapat dikatakan bahwa kualitas pekerjaan yang dilakukan sangat memuaskan”.

Hal senada juga disampaikan oleh beberapa pegawai dan dosen pada hari Rabu tanggal 03 Maret 2021 pada jam 11.28 WIB yang menyatakan bahwa:

“kualitas kinerja atau setiap kegiatan yang dilakukan Aparatur Sipil Negara (ASN) di Kantor Fakultas Ilmu Sosial sudah mendekati kesempurnaan dan sesuai tujuan yang diharapkan, itu semua tidak terlepas dari ketelitian dan tanggungjawab yang tinggi setiap ASN, peran kepemimpinan dalam memberikan arahan juga mudah dipahami oleh bawahan sehingga sejauh ini belum ada keluhan yang berarti dari para mahasiswa yang ada maupun dari staf lain”

Hal senada juga diungkapkan oleh beberapa mahasiswa pada hari Jumat tanggal 05

Maret 2021 pada jam 14.09 WIB yang menyatakan bahwa:

“kualitas kinerja Aparatur Sipil Negara (ASN) di Kantor Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang sudah baik, sesuai dengan tujuan yang diharapkan dan kami sebagai mahasiswa dapat terlayani sesuai dengan kebutuhan, walaupun terkadang mahasiswa yang banyak mengurus surat-surat kemahasiswaan memang agak sedikit terlambat prosesnya, mungkin terlalu sibuk atau ada kegiatan lainnya yang mendesak”.

Dari beberapa hasil wawancara diatas dapat penulis simpulkan bahwa kualitas kinerja Aparatur Sipil Negara (ASN) maupun bukan ASN di Kantor Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang sudah berjalan dengan baik, sesuai aturan, dan mendekati kesempurnaan atau sudah sesuai dengan harapan, walaupun pada suatu waktu beberapa mahasiswa yang mengurus administrasi di kantor mengalami keterlambatan surat menyurat, dan ini bisa saja disebabkan oleh sibuknya pegawai kantor atau ada kegiatan lain yang lebih penting didahulukan. Sehingga mahasiswa yang tidak mengetahui hal tersebut menjadi terlambat dalam pengurusan administrasinya.

2. Quantity (kuantitas) adalah jumlah yang dihasilkan, misalnya jumlah rupiah, jumlah unit, jumlah siklus kegiatan yang diselesaikan.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Bapak “AR” dan beberapa Kasubag pada hari Rabu tanggal 03 Maret 2021 pada jam 10.17 WIB menyatakan bahwa:

“Setiap pekerjaan yang diberikan kepada Aparatur Sipil Negara (ASN) di Kantor Fakultas Ilmu Sosial sudah memenuhi kuantitas yang diharapkan atau siklus pekerjaan yang diselesaikan sudah sesuai dengan yang diharapkan sehingga sampai sekarang belum ada keluhan dari pihak lain, ini semua berkat Aparatur Sipil Negara (pegawai) yang memiliki komitmen tinggi dan ingin memberikan hasil pekerjaan yang tepat waktu dan berprestasi sehingga akan meningkatkan kinerja dan waktu penyelesaian pekerjaan yang singkat”.

Dari hasil wawancara dengan pegawai dan beberapa dosen lain pada hari Rabu tanggal 03 Maret 2021 pada jam 11.28 WIB yang menyatakan bahwa: “sejauh ini kualitas maupun kuantitas Aparatur Sipil Negara (pegawai) di Kantor Fakultas Ilmu Sosial sudah berjalan dengan prosedur yang ada, tepat waktu dan hasilnya sangat memuaskan sehingga kami para dosen tidak terlalu memikirkan administrasi lagi”. Ditambahkan juga oleh beberapa mahasiswa yang menyatakan bahwa:

“Sejauh ini kami para mahasiswa sudah terlayani dengan baik, kecermatan dan ketepatan waktu dalam penyelesaian pekerjaan oleh ASN di Kantor Fakultas Ilmu Sosial sudah bagus dan siklus administrasinya memuaskan, sehingga kami merasa segan dan hormat terhadap siapapun di kantor tersebut baik itu ASN maupun bukan”.

Dari beberapa hasil wawancara di atas dapat penulis simpulkan bahwa kuantitas dan siklus pekerjaan Aparatur Sipil Negara (ASN) di Kantor Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang sangat baik, siklus pekerjaan administrasinya sangat cepat dan memberikan yang terbaik kepada konsumennya, sehingga sampai saat ini belum ada keluhan administrasi, sehingga prestasi kinerja dapat ditingkatkan dan lebih percaya diri dalam melakukan setiap kegiatan rutinitas lainnya. Hal ini bisa saja terjadi dengan komitmen tinggi para ASN serta rasa tanggungjawab dalam pekerjaan dan penyelesaian pekerjaan dengan cepat dan tepat pada waktunya, serta arahan pimpinan yang jelas dan mudah dipahami.

3. Timelines (waktu) adalah tingkat sejauh mana suatu kegiatan diselesaikan pada waktu yang dikehendaki, dengan memperhatikan koordinasi output lain serta waktu yang tersedia untuk kegiatan lain.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Bapak “AR” dan beberapa Kasubag pada hari Rabu tanggal 03 Maret 2021 pada jam 10.17 WIB menyatakan bahwa:

“Dalam pengamatan kami sejauh ini output serta waktu yang telah ditentukan mengenai suatu pekerjaan atau kegiatan yang diberikan kepada Aparatur Sipil Negara (pegawai) di Kantor Fakultas Ilmu Sosial sangat memuaskan dan sesuai dengan batas waktu yang diberikan, serta mengikuti arahan pimpinan dan

bahkan terkadang selesai sebelum batas waktu yang ditentukan, sehingga waktu luang yang tersedia untuk kegiatan lain dapat digunakan sebaik mungkin dan melakukan persiapan yang lebih baik lagi pada kegiatan lainnya. Contohnya pada penerimaan mahasiswa baru yang sangat membutuhkan persiapan di semua bidang, itu sangat membutuhkan ketepatan waktu yang telah ditentukan sehingga semua pendataan kemahasiswaan dapat dipertanggungjawabkan, ini sangat membutuhkan ketelitian waktu yang tersedia dan waktu luang untuk kegiatan lainnya”.

Hal senada juga disampaikan oleh beberapa pegawai dan dosen pada hari Rabu tanggal 03 Maret 2021 pada jam 11.28 WIB yang menyatakan bahwa: “Setiap kegiatan yang akan dilakukan memang harus membutuhkan persiapan yang ditentukan, sehingga satu kegiatan dengan kegiatan lainnya dapat dijalankan dengan jelas dan sebaik mungkin dilakukan dalam batas waktu yang telah ditentukan sebelumnya, maka dari itu setiap pimpinan harus dapat membuat jadwal kegiatan tahunan yang jelas dan dikoordinasikan dengan staf lainnya agar dapat terlaksana dengan memperhatikan output atau hasil yang diharapkan”.

Hal senada juga disampaikan oleh beberapa mahasiswa pada hari Jumat tanggal 05 Maret 2021 pada jam 14.09 WIB yang menyatakan bahwa “kami sebagai mahasiswa juga mengikuti batasan waktu suatu kegiatan yang telah ditentukan, sehingga kami jelas kegiatan-kegiatan apa selanjutnya yang akan dilakukan dan itu semua juga mendisiplinkan kami dalam masalah waktu”.

Dari beberapa hasil wawancara di atas dapat penulis simpulkan bahwa setiap kegiatan yang ada selalu tuntas dalam waktu yang telah ditentukan sebelumnya dengan hasil yang memuaskan, batasan waktu yang telah ditentukan itu selalu berdasarkan arahan atasan supaya satu kegiatan tidak bersinggungan dengan kegiatan lainnya. Batasan-batasan waktu ini biasanya telah ditentukan dalam rencana kegiatan tahunan, sehingga setiap kegiatan jelas waktu pelaksanaannya dan akan nampak output atau hasilnya akan memuaskan atau tidak.

4. Cost- effectiveness (efektifitas biaya) adalah tingkat sejauh mana penggunaan

sumberdaya organisasi (manusia, keuangan, teknologi, material) yang dimaksimalkan untuk mencapai hasil tertinggi atau pengurangan kerugian dari setiap unit penggunaan sumber daya.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Dekan berinisial "ST" dan beberapa pada hari Rabu tanggal 03 Maret 2021 pada jam 10.17 WIB menyatakan bahwa:

"Sejauh ini kita selalu memaksimalkan sumber daya organisasi, keuangan, teknologi, material dan sumber daya manusia yang ada sehingga tingkat kerugian dapat diminimalisir atau dikurangi, serta perawatan teknologi dilakukan secara berkala dan hasilnya dilaporkan ke atasan, serta kita sangat berharap staff di kantor dapat menguasai teknologi, terutama komputer dan internet".

Hal senada juga disampaikan oleh beberapa pegawai dan dosen pada hari Rabu tanggal 03 Maret 2021 pada jam 11.28 WIB yang menyatakan bahwa "penggunaan sumber daya organisasi, teknologi, material lain, dan sumber daya manusia sudah sangat baik, hanya saja staf di kantor harus paham perkembangan teknologi yang sangat pesat dan selaku Aparatur Sipil Negara (pegawai) harus mengikuti perkembangan tersebut".

Sedangkan hasil wawancara dengan beberapa mahasiswa pada hari Jumat tanggal 05 Maret 2021 pada jam 14.09 WIB yang menyatakan bahwa:

"Di kantor Fakultas Ilmu Sosial para Aparatur Sipil Negara (ASN) kami lihat sudah memanfaatkan sumber daya organisasi yang ada serta memanfaatkan teknologi, dan kami sebagai mahasiswa pun terkadang memang agak lambat mengikuti perkembangan teknologi ini, karena keterbatasan ekonomi yang ada pada saat pandemi ini benar-benar sangat mempengaruhi kehidupan orang tua kami, jadi sangat banyak diantara kami mahasiswa yang belum memiliki komputer atau laptop, printer, dan jaringan internet sedangkan barang tersebut sangat kami butuhkan dalam perkuliahan online yang diadakan oleh kampus".

Dari beberapa hasil wawancara di atas dapat penulis simpulkan bahwa penggunaan sumberdaya organisasi (manusia, keuangan, teknologi, material) yang dimaksimalkan untuk mencapai hasil tertinggi atau pengurangan kerugian dari setiap unit penggunaan sumber

daya sudah dapat terlaksana dengan baik terutama di Kantor Fakultas Ilmu Sosial, Aparatur Sipil Negara (ASN) sudah menguasai teknologi dan memahami pemanfaatan teknologi pada setiap bidang pekerjaan yang ada.

Namun perkembangan teknologi tersebut pada saat pandemi covid 19 sangat berdampak bagi mahasiswa yang belum memiliki komputer, laptop, printer dan jaringan internet. Pandemi covid 19 ini sangat mempengaruhi ekonomi pada saat ini sehingga para orang tua sangat banyak yang kehilangan pekerjaannya dan tentu belum mampu mencukupi anaknya yang sedang kuliah online. Sehingga para mahasiswa terpaksa meminjam barang-barang tersebut ke teman atau tetangga lain yang ada.

Adapun bantuan pulsa dari Kemdikbud 50 Gb per mahasiswa tidak mencukupi kebutuhan yang ada, bahkan terkadang di kampung mahasiswa tidak terdapat jaringan internet sehingga mahasiswa harus mencari jauh ke daerah lain untuk mendapatkan jaringan internet. Hal ini tentu sangat mempersulit mahasiswa dalam pembelajaran online pada saat pandemi covid 19 ini.

5. Need for supervision (perlu pengawasan) adalah tingkat sejauhmana seseorang pekerja dapat melaksanakan suatu fungsi pekerjaan tanpa memerlukan pengawasan seorang supervisor untuk mencegah tindakan yang kurang diinginkan.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Bapak "AR" dan beberapa Kasubag pada hari Rabu tanggal 03 Maret 2021 pada jam 10.17 WIB menyatakan bahwa:

"Aparatur Sipil Negara (ASN) di Fakultas Ilmu Sosial sudah memahami tugas-tugas pekerjaan yang diberikan dan sudah sesuai dengan aturan dan arahan pimpinan, namun beberapa sektor memang terkadang harus diawasi seperti bendahara, pengurus barang dan kemahasiswaan jangan sampai salah menginput data dan sangat butuh ketelitiannya, karena jika kurang hati-hati bisa saja akan menyebabkan kerugian bagi universitas maupun mahasiswa".

Hal senada juga disampaikan oleh beberapa pegawai dan dosen pada hari Rabu tanggal 03 Maret 2021 pada jam 11.28 WIB yang menyatakan bahwa "selama ini kami lihat pekerjaan Aparatur Sipil Negara (pegawai) dan staf lain sudah bagus dan tidak perlu diawasi lagi, sudah memahami pekerjaan

masing-masing dan mengikuti aturan yang berlaku, sehingga kami para dosen tidak ada kendala di kantor jadi kami percayakan saja administrasi di kantor”.

Ditambahkan juga oleh beberapa mahasiswa pada hari Jumat tanggal 05 Maret 2021 pada jam 14.09 WIB yang menyatakan bahwa “Staf di Kantor Fakultas Ilmu Sosial sudah memahami pekerjaan masing-masing dan sejauh ini selalu tahu saja apa yang kami butuhkan selaku mahasiswa dan tidak ada kendala yang berarti selama ini”.

Dari beberapa hasil wawancara di atas dapat penulis simpulkan bahwa staf di Kantor Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang sudah memahami fungsi dan tugas pokok pekerjaan masing-masing, sehingga tidak selalu memerlukan pengawasan, namun beberapa sektor seperti bendahara, pengurus barang dan kemahasiswaan memang diperlukan pengawasan yang ahli di bidangnya, karena bendahara dan pengurus barang itu sangat membutuhkan ketelitian dan ketepatan dalam pekerjaannya, sehingga didapatkan hasil pekerjaan yang maksimal dan dapat mencegah kesalahan di masa yang akan datang.

6. Interpersonal impact (dampak interpersonal) adalah tingkat sejauh mana karyawan memelihara harga diri, nama baik dan kerja sama diantara rekan kerja dan bawahan.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Bapak “AR” dan beberapa Kasubag pada hari Rabu tanggal 03 Maret 2021 pada jam 10.17 WIB menyatakan bahwa “kami selalu memelihara harga diri, nama baik dan kerjasama diantara rekan kerja dan bawahan, kami seperti

keluarga besar yang melakukan tugas pokok dan pekerjaannya masing-masing, jadi kami saling menghargai satu sama lainnya dalam suka maupun duka”.

Hal senada juga disampaikan oleh beberapa pegawai dan dosen di Kantor Fakultas Ilmu Sosial pada hari Rabu tanggal 03 Maret 2021 pada jam 11.28 WIB yang menyatakan bahwa “staf di Kantor selalu menjaga nama baik dan saling bekerjasama diantara rekan kerja atasan maupun bawahan dalam penyelesaian pekerjaan, namun terkadang memang agak terjadi kecemburuan sosial dalam hal jabatan diantara staf di kantor”.

Ditambahkan juga oleh beberapa mahasiswa pada Jumat tanggal 05 Maret 2021 pada jam 14.09 WIB yang menyatakan bahwa “staf di kantor fakultas selalu kompak dan bekerjasama dengan baik dalam penyelesaian setiap pekerjaan, kami sebagai mahasiswa juga mengapresiasi hal tersebut dan semoga terus dapat dipertahankan”.

Dari beberapa hasil wawancara di atas dapat penulis simpulkan bahwa staf di Kantor Fakultas Ilmu Sosial dapat memelihara harga diri, nama baik dan kerja sama diantara rekan kerja dan bawahan pada umumnya, walaupun sebenarnya diantara sesama karyawan selalu ada kecemburuan dalam hal jabatan yang didapatkan, terkadang seseorang yang merasa pantas menduduki suatu jabatan namun tidak ada dukungan atasan akan menyebabkan kecemburuan jabatan dan hal ini akan menjadi kurang maksimalnya hasil pekerjaan yang didapatkan.

IV CONCLUSION

Setelah penulis melaksanakan penelitian di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang dan menganalisa data yang didapatkan di lapangan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan, yaitu sebagai berikut:

1. Kinerja Aparatur Sipil Negara (ASN) di Kantor Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

Kinerja Aparatur Sipil Negara (ASN) di Kantor Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang secara umum sudah berjalan dengan baik dan sesuai arahan dan aturan yang berlaku, untuk

peningkatan kinerja ASN diperlukan arahan dan kesadaran ASN itu sendiri sehingga dapat lebih meningkatkan kinerja di Kantor Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

2. Kendala-kendala dalam Kinerja Aparatur Sipil Negara (ASN) di Kantor Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

Pada masa pandemi covid 19 ini memang sangat menyulitkan berbagai sektor, terutama sektor pendidikan dan ekonomi yang berdampak langsung dengan orang tua dan bagi mahasiswa itu sendiri sehingga akan

mempengaruhi kinerja Aparatur Sipil Negara (ASN) di Kantor Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

3. Cara Mengatasi kendala yang ditemui dalam Kinerja Aparatur Sipil Negara (ASN) di Kantor Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

Cara mengatasi kendala yang ditemui dalam Kinerja Aparatur Sipil Negara (ASN) dengan selalu mensosialisasikan setiap ada sistem baru yang digunakan pihak kampus, sehingga dalam prosesnya semua pihak dapat memahaminya, serta pada masa pandemi covid 19 ini sangat diperlukan perhatian dari pihak kampus terhadap mahasiswa yang terdampak dan ketiadaan fasilitas untuk pembelajaran jarak jauh yang sudah diterapkan.

B. Saran

Setelah pembahasan skripsi ini, supaya pembahasan dan pikiran-pikiran yang tertuang dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, maka penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Saran untuk Fakultas

Pihak Fakultas menyediakan labor komputer untuk mahasiswa yang kesulitan dalam pembelajaran jarak jauh, sehingga pembelajaran tetap berjalan dan tugas-tugas kampus tetap dilaksanakan dengan baik oleh mahasiswa.

2. Saran untuk pemerintah

Perhatian pemerintah sangat dibutuhkan oleh mahasiswa, bantuan berupa paket internet untuk mahasiswa ternyata belum mampu memenuhi kebutuhan mahasiswa, terutama yang berada di daerah-daerah terisolir yang memang sulit dijangkau jaringan internet.

3. Saran untuk Kabag Tata Usaha

Sebagai pimpinan di kantor administrasi sebaiknya selalu memperhatikan dan memberikan arahan yang baik serta menjadi contoh teladan bagi bawahan supaya administrasi lebih tertata lebih baik lagi dan mempermudah urusan dengan kemahasiswaan maupun dosen lain.

4. Saran untuk mahasiswa

Mahasiswa yang ingin berurusan dengan administrasi di kantor fakultas seharusnya dapat memahami proses eletter yang masih tergolong baru diterapkan, serta bagi mahasiswa yang kesulitan dalam pembelajaran jarak jauh diharapkan berkonsultasi dengan dosen yang bersangkutan untuk mencari solusi yang lebih baik lagi.

5. Saran untuk peneliti

Adapun beberapa saran yang perlu diperhatikan bagi peneliti selanjutnya yang tertarik tentang Kinerja Aparatur Sipil Negara (ASN) di Kantor Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang, sebagai berikut:


a. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengkaji lebih banyak sumber maupun referensi yang terkait dengan kinerja Aparatur Sipil Negara (ASN) agar hasil penelitiannya dapat lebih lengkap lagi.

b. Peneliti selanjutnya diharapkan lebih mempersiapkan diri dan segala sesuatunya dalam proses pengambilan dan pengumpulan data sehingga penelitian dapat dilaksanakan dengan lebih baik lagi. Peneliti selanjutnya diharapkan ditunjang pula dengan wawancara dengan sumber yang kompeten dalam kajian Kinerja Aparatur Sipil Negara (ASN) berdasarkan aturan yang berlaku.

Bibliography

- [1]Ahmad Tafsir, 2007. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [2]Arikunto, S. 2006, *Metode Penelitian Kualitataif*, Jakarta: Bumi Aksara.
- [3]As'ad, Mohammad. 1995.*Psikologi Industry. Edisi Keempat*, Yogyakarta : Liberty.
- [4]Dwiyanto, Agus. 2006.*Reformasi Birokrasi Publik di Indonesia*. Yogyakarta : UGM Press.
- [5]Hasan, M. Iqbal. 2002, *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasi*.
- [6]Inu Kencana. 2006. *Ilmu Administrasi Publik*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- [7]Mahmudi. 2005. *Manajemen Kinerja Sektor Publik*. Yogyakarta : UPP AMP YKPN.
- M. Mahsun. 2006. *Pengukuran Kinerja Sektor Publik*. Yogyakarta, : BPFE.
- [8]Malayu, S.P Hasibuan. 1999. *Manajemen Dasar, Pengertian dan Masalah*, Buku I. Jakarta : CV. Haji Masagung.
- [9]Marshall, Catherine & Gretchen, B. Rossman. 1995, *Desinging Qualitative*
- [10]Moleong, L. J. 2010, *Metodologi Penelitian Kualitataif*, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- [11]Miles, M.B & Huberman, A.M. 1992, *Qualitative Data Analysis*, Beverly Hills:
- [12]Modul Pendidikan dan Pelatihan Pelayanan Prima Bukan Diklat. Jakarta:Posdiklat
- [13]Nasution. 1988, *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [14]Sedarmayanti,.,2007. *Manajemen Sumber Daya Manusia*.Bandung : PT. Refika Aditama.
- .2003. *Good Governance: Dalam Rangka Otonomi Daerah Upaya Membangun Organisasi Efektif dan Efisien melalui Restrukturasi dan Pemberdayaan, Ed 1*,Bandung : Mandar Maju.
- . 2010. *Manajemen Sumber Daya Manusia Birorasi dan Manajemen Pegawai Negeri Sipil*. Bandung : PT Refika Aditama.
- [15]Sendow. 2007.*Pengukuran Kinerja Karyawan*. Jakarta : Gunung Agung.
- [16]Simamora, Henry 1995. *Manajemen Sumber Daya Manusia, STIE YKPN*, Jakarta: Bumi Aksara.
- [17]Silalahi, Ulber. 2010, *Metode Penelitian Sosial*, Jakarta: Refika Aditama.
- [18]Spradley, J.P. 1988, *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Tiara Wacana.
- [19]Stephen P ,Robbins, 1996. *Perilaku Organisasi, Edisi Bahasa Indonesia*, Jakarta : Prinhalindo.
- [20]Sugiyono, 2005. *Metode Penetian Administrasi*, Alfabeta: Bandung.
- .2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta
- [21]Undang- Undang Nomor 43 Tahun 1999 tentang Pokok-Pokok Kepegawaian
- [22]Undang- Undang nomor 5 tahun 2014 tentang Aparatur Sipil Negara (ASN)

Terbit online pada laman web jurnal : <http://e-journal.sastra-unes.com/index.php/JIPS>

 Fakultas Sastra Universitas Ekasakti	JURNAL JIPS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic)	
	Vol. 5 No. 3 ISSN : 2579-5449 (media cetak)	E-ISSN : 2597-6540 (media online)

**EFEKTIVITAS LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY*
LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP
DAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS**

Teni Suriani, Dewi Devita

Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Ekasakti, tenisuriani@unespadang.ac.id
Dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komputer Universitas Putra Indonesia Yptk Padang,
dewidevita@upiypk.ac.id

Abstract

Kemampuan pemahaman konsep dan pemecahan masalah matematis merupakan tujuan mata pelajaran matematika dan diharapkan dapat dikembangkan dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada siswa kelas VII SMP N 38 Padang tahun pelajaran 2019/2020 diperoleh informasi bahwa siswa sering mengalami kesulitan ketika mengerjakan soal cerita atau soal yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari tanpa disertai dengan ilustrasi gambarnya. Hal ini disebabkan pembelajaran matematika masih cenderung berfokus pada buku paket dan LKPD. LKPD yang ada disekolah masih kurang bervariasi dan belum ada langkah-langkah kerja siswa untuk menemukan dan mengkonstruksi sendiri konsep pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah dengan menggunakan model Discovery Learning.

Discovery learning merupakan pembelajaran dimana ide atau gagasan disampaikan melalui proses penemuan. Penelitian ini memiliki tujuan menghasilkan dan mengembangkan lembar kerja peserta didik (LKPD) dengan menggunakan model pembelajaran Discovery Learning yang efektif. Jenis penelitian ini menggunakan model pengembangan development research tipe formative evaluation menurut pandangan Tessmer. Efektivitas diselidiki melalui tes kemampuan pemahaman konsep dan pemecahan masalah matematis siswa yang dianalisis dengan menggunakan rubrik kemampuan pemahaman konsep dan pemecahan masalah. Hasil uji Efektivitas LKPD kemampuan pemahaman konsep dan pemecahan masalah matematis siswa diperoleh persentase ketuntasan belajar siswa kelas eksperimen dengan menggunakan LKPD berbasis discovery learning lebih tinggi dari pada siswa kelas kontrol.

Keywords: Model Pembelajaran Discovery Learning; Efektifitas; LKPD

© 2021 Jurnal JIPS

I INTRODUCTION

Matematika merupakan ilmu universal yang berguna bagi kehidupan manusia dan juga mendasari perkembangan teknologi modern, serta mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat dibidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika dibidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang, dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan mencipta teknologi dimasa depan diperlukan penguasaan dan pemahaman atas matematika yang kuat sejak dini.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada siswa kelas VII SMP N 38 Padang tahun pelajaran 2019/2020 diperoleh informasi bahwa siswa sering mengalami kesulitan ketika mengerjakan soal cerita atau soal yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari tanpa disertai dengan ilustrasi gambarnya. Hal ini disebabkan pembelajaran matematika masih cenderung berfokus pada buku paket dan LKPD. Dari hasil pengamatan LKPD yang digunakan tidak memenuhi karakteristik yang sudah ditetapkan dan tidak mengacu pada *scientific approach*. LKPD hanya menyajikan materi sangat ringkas sehingga siswa tidak melihat proses untuk menemukan konsep tersebut.

Salah satu model yang dapat digunakan untuk permasalahan diatas adalah model pembelajaran *Discovery Learning*. *Discovery learning* merupakan pembelajaran dimana ide

atau gagasan disampaikan melalui proses penemuan. Proses pembelajaran diawali pemberian rangsangan, identifikasi masalah, pengumpulan data, mengolah dan menafsirkan data, pembuktian serta menarik kesimpulan. Pengembangan LKPD dengan *Discovery Learning* diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran terutama pada materi yang cukup sulit untuk dipahami sehingga peserta didik mampu menyelesaikan permasalahan yang berhubungan dengan soal tersebut. Pengembangan LKPD dengan Model pembelajaran *Discovery Learning* pada materi matematika diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi tersebut dengan baik, sehingga menghasilkan LKPD dengan Model pembelajaran *Discovery Learning* yang efektif.

LKPD didefinisikan sebagai suatu bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik dengan mengacu Kompetensi Dasar (KD) yang harus dicapai (Andi Prastowo, 2012: 204). Halini sesuai dengan definisi LKPD menurut Trianto (2010: 111) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan panduan peserta didik yang digunakan untuk pengembangan aspek dalam bentuk panduan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah sesuai indikator pencapaian hasil belajar yang harus dicapai.

II RESEARCH METHOD

Jenis penelitian yang dikembangkan pada pengembangan perangkat pembelajaran berupa LKPD dengan model pembelajaran *Discovery Learning* adalah model penelitian *development research tipe formative evaluation* menurut pandangan Tessmer (Plomp 2007:28). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat produk yang efektif. Menurut Tessmer (Plomp 2007:28) Ada 4 tahapan pengembangan yaitu:

1. *Self Evaluation*

a. Analisis

Tahap ini merupakan tahap dimana dilakukan analisis terhadap karakteristik siswa

dengan tujuan untuk menentukan kelas penelitian, dan sebagai acuan dan pertimbangan dalam membuat perangkat pembelajaran berupa LKPD yang cocok sesuai dengan karakteristik siswa kelas penelitian.

b. Desain

Tahap desain yang dimaksud adalah mendesain perangkat pembelajaran berupa LKPD. Mendesain LKPD didasarkan atas pemikiran dan disesuaikan dengan Model pembelajaran *Discovery Learning*. Penelitian ini menghasilkan prototipe LKPD pertama

(hasil *self evaluation*) dan prototype kedua (revisi dari *expert review*).

2. Expert Review dan One-to-one

Hasil desain pada prototipe pertama yang dikembangkan atas dasar *self evaluation* diberikan pada pakar (*expert review*) dan dua orang siswa (*one-to-one*) untuk mengamati, mengomentari, dan memberikan saran.

a. Uji Pakar (*expert judgement*)

Pada tahap uji pakar, bahan ajar LKPD yang telah didesain akan dicermati, dinilai dan dievaluasi oleh panelis. Panelis terdiri dari tiga orang dalam bidang ilmu pendidikan. Panelis akan menelaah konten, konstruksi dan bahasa dari masing-masing prototipe. Saran- saran panelis/validator digunakan untuk merevisi bahan ajar.

b. One-to-one

Pada tahap *one-to-one*, memanfaatkan dua orang sebagai *testee* dan diminta untuk mengamati, mengomentari bahan ajar berupa LKPD yang didesain. Hasil komentar dari bahan ajar akan dijadikan dasar untuk merevisi bahan ajar yang didesain. Hasil uji pakar (*expert judgement*) dan *one-to-one* menjadi dasar untuk merevisi bahan ajar yang *didesain* (prototipe pertama). Hasil revisi dari uji pakar (*expert judgement*) dan *one-to-one* menghasilkan prototype kedua.

3. Small Group (*kelompok kecil*)

Hasil prototipe kedua diujicobakan pada lima orang siswa non subjek penelitian. Tahap ini siswa diminta untuk menyelesaikan dan mengomentari bahan ajar yang telah direvisi berdasarkan masukan dari *expert judgement* dan *one-to-one* (prototipe kedua). Hasil dari uji *small*

group akan dijadikan dasar untuk merevisi bahan ajar prototipe kedua. Hasil revisi tersebut dinamakan prototipe ketiga (produk).

4. Field Test (Uji lapangan)

Pada pelaksanaan *field test*, prototipe ketiga (produk) diujikan ke subjek penelitian yaitu siswa kelas VII.G SMP N 38 Padang. Pelaksanaan *field test* melihat kepraktisan dan efektivitasnya. Kepraktisan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu produk mudah digunakan (dimengerti) oleh pengguna dalam hal ini guru dan siswa. Efektivitas berarti tercapainya tujuan pembelajaran yang tercermin dalam hasil belajar siswa pada kemampuan pemahaman konsep dan pemecahan masalah matematis siswa.

Uji Field Test (uji lapangan) dilakukan sebanyak lima pertemuan via daring dengan aplikasi getschool dan WhatsApp. Penelitian dilakukan dari tanggal 04 Agustus 2020 sampai dengan 23 agustus 2020. Selama tahap uji lapangan peneliti tetap kesekolah memantau dan melihat jalannya proses pembelajaran. Materi pada pertemuan pertama yaitu membandingkan bilangan pecahan, penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan, perkalian dan pembagian bilangan pecahan, mengenal bilangan berpangkat bulat positif, kelipatan persekutuan terkecil dan faktor persekutuan terbesar. Selama proses pembelajaran berlangsung via daring pada pertemuan pertama banyak siswa yang bertanya tentang langkah-langkah yang ada pada LKPD. Pada akhir pertemuan dilakukan tes akhir pemahaman konsep dan pemecahan masalah matematis siswa.

III RESULTS AND DISCUSSION

Penelitian yang telah dilakukan dengan Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan Model Pembelajaran *Discovery Learning* mengacu pada jenis pengembangan model *Formative Evaluation* oleh Tessmer (Plomp, 2007:28) memiliki hasil sebagai berikut:

1. Kemampuan Pemahaman

Konsep Siswa

a. Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen merupakan kelas yang menggunakan model pembelajaran *Discovery*

Learning. Hasil efektifitas LKPD diperoleh setelah siswa menggunakan LKPD *discovery learning*. Tes kemampuan pemahaman konsep diujikan kepada 32 siswa berupa soal uraian sebanyak 7 buah soal dan dilakukan diakhir pembelajaran. Hasil belajar kemampuan pemahaman konsep siswa pada kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Persentase Ketuntasan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas Eksperimen

	Ketuntasan		Total	Rata-Rata
	Tuntas	Tidak tuntas		
Jumlah siswa	23	9	32	77,59
Persentase	72%	28%	100%	

Berdasarkan Tabel 1 diperoleh bahwa dari 32 siswa 23 diantaranya memperoleh nilai di atas KKM . Sedangkan siswa yang nilainya belum mencapai KKM ada 9 orang siswa. Berarti siswa yang tuntas adalah 72% dari seluruh siswa yang yang mengikuti tes dan siswa yang belum tuntas adalah 28%. Sehingga dapat disimpulkan kemampuan pemahaman konsep siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil kemampuan pemahaman konsep siswa.

b. Kelas Kontrol

Kelas Kontrol merupakan kelas yang tidak menggunakan LKPD *discovery learning*. Hasil efektifitas diperoleh setelah siswa diberikan tes pemahaman konsep yang berupa uraian sebanyak 7 buah soal. Tes ini diujikan kepada 31 siswa dan dilakukan diakhir pembelajaran. Hasil belajar kemampuan pemahaman konsep siswa pada kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Persentase Ketuntasan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas Kontrol

	Ketuntasan		Total	Rata-Rata
	Tuntas	Tidak tuntas		
Jumlah siswa	18	13	31	71,09
Persentase	58%	42%	100%	

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh bahwa dari 31 siswa 18 diantaranya memperoleh nilai di atas KKM . Sedangkan siswa yang nilainya belum mencapai KKM ada 13 orang siswa. Berarti siswa yang tuntas adalah 58% dari seluruh siswa yang yang mengikuti tes dan siswa yang belum tuntas adalah 42%. Ketuntasan hasil kemampuan pemahaman konsep siswa belum mencapai 70% dan dinyatakan belum tuntas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep siswa tanpa menggunakan perangkat pembelajaran dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran kondusif tidak efektif untuk meningkatkan hasil kemampuan pemahaman konsep siswa.

2. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa

a. Kelas Eksperimen

Hasil efektifitas LKPD diperoleh setelah siswa menggunakan LKPD *discovery learning*. Tes kemampuan pemecahan masalah diujikan kepada 32 siswa berupa soal uraian sebanyak 3 buah soal dan dilakukan diakhir pembelajaran. Hasil belajar kemampuan pemecahan masalah siswa pada kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Persentase Ketuntasan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas Eksperimen

	Ketuntasan		Total	Rata-Rata
	Tuntas	Tidak tuntas		
Jumlah siswa	28	4	32	83,22
Persentase	87,5%	12,5%	100%	

Berdasarkan Tabel 3 diperoleh bahwa dari 32 siswa 28 diantaranya memperoleh nilai di atas KKM . Sedangkan siswa yang nilainya belum mencapai KKM ada 4 orang siswa. Berarti siswa yang tuntas adalah 87,5% dari seluruh siswa yang yang mengikuti tes dan siswa yang belum tuntas adalah 12,5%. Sehingga dapat disimpulkan kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil kemampuan pemecahan masalah siswa.

b. Kelas Kontrol

Kelas Kontrol merupakan kelas yang tidak menggunakan LKPD *discovery learning*. Hasil efektifitas diperoleh setelah siswa diberikan tes pemecahan masalah yang berupa uraian sebanyak 3 buah soal. Tes ini diujikan kepada 31 siswa dan dilakukan diakhir pembelajaran. Hasil belajar kemampuan pemecahan masalah siswa pada kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 4 berikut ini:

Tabel 4. Persentase Ketuntasan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas Kontrol

	Ketuntasan		Total	Rata-Rata
	Tuntas	Tidak tuntas		
Jumlah siswa	18	13	31	72,48
Persentase	58%	42%	100%	

Berdasarkan Tabel 4 diperoleh bahwa dari 31 siswa 18 diantaranya memperoleh nilai di atas KKM . Sedangkan siswa yang nilainya belum mencapai KKM ada 13 orang siswa. Berarti siswa yang tuntas adalah 58% dari

seluruh siswa yang mengikuti tes dan siswa yang belum tuntas adalah 42%. Ketuntasan hasil kemampuan pemecahan masalah matematis siswa belum mencapai 70% dan dinyatakan belum tuntas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemecahan masalah matematis siswa tanpa menggunakan perangkat pembelajaran dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak efektif untuk meningkatkan hasil kemampuan pemecahan masalah siswa.

3. Hasil Uji Perbedaan Rata-rata Skor Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa
Uji Perbedaan Rata-rata Skor kemampuan pemahaman konsep siswa dilakukan untuk melihat bagaimana pengaruh perbedaan rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan LKPD *Discovery Learning* dan kelas Kontrol yang tidak menggunakan LKPD *Discovery Learning*. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan Uji-t dengan syarat data harus normal dan homogen. Hasil perhitungan uji-t dapat dilihat pada Tabel 5 berikut ini:

Tabel 5. Hasil Uji-T Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa

Kelas	N	Rata-rata	Standar Deviasi	Signifikansi
Eksperimen	32	77,59	11,77	0,035
Kontrol	31	71,09	12,08	

Dari hasil perhitungan Tabel 5 diperoleh nilai signifikansi $0,035 < 0,05$ berarti tolak H_0 . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan LKPD dengan menggunakan model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil kemampuan pemahaman konsep siswa.

4. Hasil Uji Perbedaan Rata-rata Skor Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa

Uji Perbedaan Rata-rata Skor kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dilakukan untuk melihat bagaimana pengaruh perbedaan rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan LKPD *Discovery Learning* dan kelas kontrol yang tidak menggunakan LKPD *Discovery Learning*. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan Uji-t dengan syarat data harus normal dan homogen. Hasil perhitungan uji-t dapat dilihat pada Tabel 6 berikut ini:

Tabel 6. Hasil Uji-T Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa

Kelas	N	Rata-rata	Standar Deviasi	Signifikansi
Eksperimen	32	83,22	11,14	0,001
Kontrol	31	74,48	12,17	

Dari hasil perhitungan Tabel 6 diperoleh nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ berarti tolak H_0 . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan LKPD dengan menggunakan model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil kemampuan pemecahan masalah siswa. Efektifitas LKPD dilakukan setelah LKPD dinyatakan valid dan praktis. Efektifitas LKPD untuk penilaian ini adalah untuk melihat seberapa jauh kegunaan dan manfaat dari LKPD dalam meningkatkan hasil belajar siswa berupa kemampuan pemahaman konsep dan pemecahan masalah matematis siswa. Pada penelitian ini, hasil kemampuan pemahaman konsep dan pemecahan masalah matematis siswa diperoleh dengan memberikan tes diakhir pembelajaran. Tes hasil belajar siswa diberikan setelah menggunakan LKPD *discovery learning*. Pendapat ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Mudijono dan Dimiyati (2006:20) bahwa "evaluasi hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran".

1. Kemampuan Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep merupakan salah satu tujuan penting dalam pembelajaran matematika. Konsep-konsep merupakan pilar-pilar pembangun untuk berfikir yang lebih tinggi. Dengan mengenal konsep dan struktur yang tercakup dalam bahan yang sedang dibicarakan, anak akan memahami materi yang harus dikuasainya itu, ini menunjukkan bahwa materi yang mempunyai pola atau struktur tertentu akan lebih mudah dipahami dan diingatnya (Erman, 2003:43). Indikator kemampuan pemahaman konsep dalam penelitian ini adalah (a) Menyatakan ulang sebuah konsep; (b) Mengklasifikasi objek-objek menurut sifat-sifat tertentu; (c) Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil tes akhir kemampuan pemahaman konsep yang terdiri dari 7 soal diperoleh persentase ketuntasan belajar siswa kelas eksperimen dengan menggunakan LKPD berbasis *discovery learning* lebih tinggi dari pada siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan LKPD *discovery learning*. Sesuai dengan persentase ketuntasan hasil kemampuan pemahaman konsep siswa yang tuntas mencapai

72% dengan rata-rata 77,59%. Dari hasil uji analisis perbedaan rata-rata diperoleh nilai signifikansi $< 0,05$ berarti H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan LKPD dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa.

Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan *discovery learning* yang dilakukan dapat meningkatkan hasil kemampuan pemahaman konsep siswa. Hal ini disebabkan bahwa LKPD *discovery learning* yang dirancang lebih menekankan ditemukannya konsep atau prinsip sebelumnya tidak diketahui, masalah yang diperhadapkan kepada masalah yang direkayasa oleh guru. Sehingga siswa tertarik mengerahkan seluruh pikiran dan keterampilannya untuk mendapatkan temuan-temuan melalui soal-soal pemahaman konsep yang ada pada LKPD *discovery learning*. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Asnita, (2014) menunjukkan bahwa model pembelajaran dengan *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa

Kemampuan pemecahan masalah merupakan bagian yang sangat penting dalam pembelajaran matematika, karena dalam proses pembelajaran matematika maupun penyelesaian siswa dimungkinkan memperoleh pengalaman baru menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang sudah dimiliki untuk diterapkan pada pemecahan masalah yang bersifat tidak rutin. Indikator pemecahan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (a)

Mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, yang ditanyakan, dan kecukupan unsur yang diperlukan dari suatu permasalahan, (b) Merumuskan masalah matematik atau menyusun model matematik, (c) Menerapkan strategi untuk menyelesaikan berbagai masalah (sejenis dan masalah baru) dalam atau diluar matematika. (d) Menjelaskan atau menginterpretasikan hasil sesuai permasalahan asal.

Berdasarkan hasil tes akhir kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang terdiri dari 3 buah soal diperoleh persentase ketuntasan dengan menggunakan LKPD *discovery learning* lebih tinggi daripada kelas kontrol. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa adalah 87,5% dengan rata-rata 83,22. Dari hasil uji analisis perbedaan rata-rata diperoleh nilai signifikansi $< 0,05$ berarti H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan LKPD dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Hal ini disebabkan pada LKPD *discovery learning* materi yang akan disampaikan tidak disampaikan dalam bentuk final akan tetapi siswa didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui, mencari informasi sendiri sesuai dengan indikator kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Sehingga membuat siswa yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Siswa tidak hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru. karena dengan LKPD *discovery learning* siswa dituntut menemukan informasi sendiri melalui LKPD yang telah dirancang.

IV CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan efektivitas LKPD kemampuan pemahaman konsep dan pemecahan masalah matematis siswa diperoleh persentase ketuntasan belajar siswa kelas eksperimen dengan menggunakan LKPD berbasis *discovery learning* lebih tinggi dari pada siswa kelas control siswa kelas VII SMPN 38 Padang.

UCAPAN TERIMA KASIH


Ucapan terimakasih peneliti sampaikan kepada:

1. Kemendikbud yang telah mendanai penelitian ini melalui hibah Penelitian Dosen Pemula (PDP)
2. LPPM Universitas Ekasakti yang sudah menugaskan, memfasilitasi dan mengkoordinir kegiatan penelitian ini
3. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ekasakti yang telah memberikan izin survei lapangan selama pelaksanaan penelitian SMPN 38 Padang yang telah memberi izin dalam pelaksanaan penelitian

Bibliography

- [1]Asnita, Y. 2014. *Pengaruh Model Discovery Learning Menggunakan True or False Statement Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VIII MTsN Tanjung Balit Kabupaten Solok*. Artikel Penelitian. Padang: STKIP PGRI Sumatera Barat.
- [2]BNSP. (2013). *Kegiatan Penilaian Buku Teks Pelajaran Pendidikan Dasar dan Menengah*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- [3]Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- [4]Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- [5]Erman, Suherman dkk. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontenporer*. Bandung: JICA Universitas Pendidikan Indonesia.
- [6]Lia, D. (2018). Effect of Learning Model [1]Discovery of Competence Student Subject Biology Class VIII MTSN Rambah 2014/2015 Academic Year. *International Journal of Progressive Sciences and Technologies*, 7(1), 1-7.
- [7]Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Duva Press.
- [8]Plomp, T dan N. Nieveen. 2007. *Educational Design Research*. Enshede: Netherlands Institute For Curriculum Development (SLO).
- [9]Roliza, Eva, Ramadhona, R.,& Rosmery, L. (2018) *Praktikalitas Lembar Kerja Siswa Pada Pembelajaran Matematika Materi Statistika*. *Gantang*, III(1), 41-45.
- [10]Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- [11]Trianto, 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara
- [12]Widiastuti, Ani, Yetty Rahelly, dan Syafdaningsih. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar Bentuk-bentuk Geometri Berbasis Cerita Untuk Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mazharul Iman Palembang*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7 (2), (176-189)

Terbit online pada laman web jurnal : <http://e-journal.sastra-unes.com/index.php/JIPS>

 Fakultas Sastra Universitas Ekasakti	JURNAL JIPS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic)	
	Vol. 5 No. 3 ISSN : 2579-5449 (media cetak)	E-ISSN : 2597-6540 (media online)

SISTEM INFORMASI BIAYA PENUMPANG DAN BARANG KAPAL LAUT PADA PT. ASDP INDONESIA FERRY (PERSERO) PADA PELABUHAN

Sophan Sophian

STIE KBP Padang, ophancpu@gmail.com

Abstract

PT. ASDP Indonesia Ferry (Persero) merupakan perusahaan yang bergerak dibidang penyediaan transportasi laut yang berfungsi sebagai antar jemput penumpang dan barang. Perusahaan ini memiliki dua kapal, yaitu KMP Ambu-Ambu dan Gambolo. Kapal-kapal tersebut membawa penumpang dan barang ke Tua Pejat, Sikabaluan, Siberut, dan Sikakap. Permasalahan yang terjadinya pada sistem yang sedang berjalan, yaitu pengolahan data biaya penumpang dan barang menggunakan mesin ketik, sehingga pengolahan data biaya penumpang dan barang tidak efektif dan efisien. File-file yang berhubungan dengan laporan di simpan dalam filing cabinet atau arsip dokumen, sehingga menyulitkan pada saat pencarian data penumpang dan barang. Selain itu, sering terjadi kesalahan pada saat pengetikan data pada laporan, sehingga informasi yang disajikan tidak akurat dan akibatnya kesulitan bagi pimpinan untuk membuat sebuah keputusan. Untuk menanggulangi permasalahan-permasalahan yang terjadi pada sistem yang sedang berjalan, maka dibutuhkan sistem informasi biaya penumpang dan barang, dimana aplikasi sistem informasi biaya penumpang dan barang tersebut dapat memproses data dengan cepat sehingga pekerjaan lebih efektif dan efisien, memudahkan staf administrasi melakukan pencarian data biaya penumpang dan barang, dan akurasi data pada laporan lebih terjamin.

Keywords: Sistem Informasi, Arsip, Dokumen, Efisien

© 2021Jurnal JIPS

I INTRODUCTION

Peranan sistem informasi dalam organisasi dan perusahaan sangat diperlukan untuk menunjang kinerja Sumber Daya Manusia (SDM) yang ada pada organisasi dan perusahaan tersebut. Dengan adanya sistem informasi, pekerjaan yang berhubungan dari mulai pengolahan data sampai pada penyajian informasi lebih cepat dan efektif, informasi lebih akurat, tepat waktu, dan relevan jika dibandingkan dengan proses data dan penyajian informasi secara manual.

PT. ASDP Indonesia Ferry (Persero) bekerja sama dengan Pelabuhan Penyeberangan Bungus Teluk Kabung menyediakan kapal penyeberangan penumpang dan barang dari Padang tujuan Tua Bejat, Sikabalun, Siberut, dan Sikakap. Barang-barang yang menjadi muatan kapal berupa hewan, kendaraan, hasil bumi dan laut, dan lainnya. Adapun permasalahan yang penulis temukan dari hasil penelitian pada Pelabuhan Penyeberangan Bungus Teluk Kabung adalah sebagai berikut:

Pada pengolahan data administrasi biaya penumpang dan pembuatan laporan ke pimpinan, PT. ASDP Indonesia Ferry (Persero) Bungus Teluk Kabung menggunakan mesin ketik untuk memproses data-data dan laporan tersebut. Penggunaan mesin ketik dalam memproses data dan pembuatan laporan membuat pekerjaan tidak efektif dan efisien, sehingga penyajian informasi kepada pimpinan sering terlambat, 2 jam dari waktu yang sudah ditentukan oleh pimpinan..

Laporan penumpang dan transaksi biaya penumpang dan barang yang sudah dibuat dengan mesin ketik, kemudian di simpan dalam *filig cabinet* atau arsip dokumen, sehingga menyulitkan pada saat pencarian data histori penumpang, dimana staf administrasi dan keuangan mencari data dengan cara menyisir dokumen-dokumen yang menumpuk.

Sering terjadi kesalahan pengetikan data pada saat pembuatan laporan penumpang dan transaksi biaya penumpang, sehingga informasi yang disajikan tidak akurat dan mengakibatkan kesulitan bagi pimpinan membuat sebuah keputusan.

Dari permasalahan di atas diperlukan solusi untuk mengatasi masalah yang dirasakan baik pimpinan maupun staf administrasi dan keuangan terkait sistem pengolahan data administrasi biaya penumpang, barang dan pembuatan laporan ke pimpinan. Untuk itu, penulis tertarik melakukan penelitian lebih lanjut dan menuangkan penelitian dengan judul “Sistem Informasi Biaya Penumpang dan Barang Kapal Laut Pada PT. ASDP Indonesia Ferry (Persero) Pada Pelabuhan Bungus Teluk Kabung”.

Dalam proses pengumpulan data yang dibutuhkan dalam penyelesaian karya tulis ini, yang menggunakan metode sebagai berikut :

1. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Suatu metode dengan mempelajari buku-buku serta mengumpulkan bahan-bahan yang berupa *literature-literature* untuk mendapatkan data sekunder sebagai dasar penunjang dalam pembuatan penulisan ini

2. Penelitian Lapangan (*Field Research*)

Suatu metode riset langsung pada objek permasalahan yang sebenarnya, dalam hal ini ada beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan adalah:

a. Survei

Tahap survei merupakan tahap menentukan tempat penelitian. Saat proses survei tempat ini, peneliti dapat membayangkan apa yang akan diteliti dan menyusun pertanyaan-pertanyaan yang dianggap perlu pada saat wawancara dan membuat *questioner* penelitian.

b. Wawancara

Setelah survei lapangan, wawancara adalah tahap berikutnya dalam sebuah penelitian. Peneliti akan melakukan wawancara pada personil yang berkaitan dengan kasus penelitian. Peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan mendasar pada orang yang diwawancarai dan mencatat setiap jawaban yang diberikan. Dalam hal ini dilakukan wawancara dan mempelajari atau menganalisa sistem yang sedang berjalan, serta kemungkinan-kemungkinan lain yang dapat membantu dalam mengembangkan sistem yang telah ada menjadi sistem yang lebih bermanfaat dan lebih optimal.

c. *Questioner*

Tahap berikutnya memberikan *questioner*. Dalam *questioner* terdapat pertanyaan-pertanyaan secara tertulis, dan pertanyaan yang dilengkapi dengan jawaban *objectiv. Questioner* di berikan kepada pimpinan (tempat penelitian) untuk di jawab dan di isi.

d. Observasi

Tahap selanjutnya adalah tahap observasi atau pengamatan. Pada tahap ini peneliti akan mengamati sistem yang sedang berjalan, kemudian menyimpulkan kelebihan dan kekurangan sistem dan me mberikan solusi yang tepat untuk memecahkan masalah yang ditemukan.

3. Penelitian Labor (*Laboratory Research*)

Suatu metode riset yang digunakan dalam penelitian, dengan cara pengujian labor dan alat-alat yang digunakan dalam pengembangan sistem informasi biaya penumpang kapal laut pada pelabuhan penyeberangan bungus teluk kabung yang dibuat dalam bentuk program-program dan *testing* program dengan sistem komputer. Data sekunder, yaitu data yang telah dikumpulkan pihak lain. Data ini diperoleh dengan cara riset kepustakaan, membaca buku-buku yang berhubungan dengan masalah yang dianalisa.

4. Konsep SDLC (*System Development Life Cycle*)

Secara global definisi SDLC dapat dikatakan sebagai suatu proses berkesinambungan untuk menciptakan atau

merubah sebuah sistem, merupakan sebuah model atau metodologi yang digunakan untuk melakukan pengembangan sistem.

II RESEARCH METHOD

Hasil yang diperoleh dengan dibangunnya Sistem Informasi Biaya Penumpang dan Barang Kapal Laut Pada PT. ASDP Indonesia Ferry (Persero) di Pelabuhan Penyeberangan Bungus Teluk Kabung adalah dapat membantu pekerjaan staf administrasi dan keuangan PT. ASDP Indonesia Ferry (Persero) di Pelabuhan Bungus Teluk Kabung dalam memproses data biaya penumpang dan barang. Staf administrasi dan keuangan dapat mengolah data biaya penumpang dan barang dengan cepat dan waktu penyajian laporan kepada pimpinan lebih efisien.

Dalam Membangun Sistem ini dapat dijabarkan bahwa Sistem Pendukung Keputusan yang diusulkan memiliki perbedaan dengan sistem Pendukung Keputusan yang sedang berjalan. Perbedaannya adalah

No	Aliran Sistem Informasi Yang Sedang Berjalan	Aliran Sistem Informasi Yang Diusulkan
1	Pengolahan data biaya penumpang dan barang menggunakan mesin ketik	Pengolahan data biaya penumpang dan barang menggunakan aplikasi 68system informasi biaya penumpang dan barang kapal laut PT. ASDP Indonesia Ferry (Persero).

2	Data di ketik pada masing-masing laporan yang berbeda	Data diinputkan kedalam aplikasi sekali saja
3	Pencarian data dilakukan dengan <i>file</i> dokumen yang ada dalam <i>filling cabinet</i>	Pencarian data cukup dengan memasukan kode-kode tertentu kedalam <i>form</i> pencarian, lalu menekan/mengenter tombol proses pencarian
4	Pekerjaan dilakukan membutuhkan waktu yang lama	Pekerjaan dilakukan lebih efektif dan efisien
5	Hanya ada daftar penumpang	Daftar penumpang di pecah menjadi laporan penumpang per periode, laporan penumpang per tujuan, dan laporan penumpang per kapal (Pengembangan dari sistem lama)

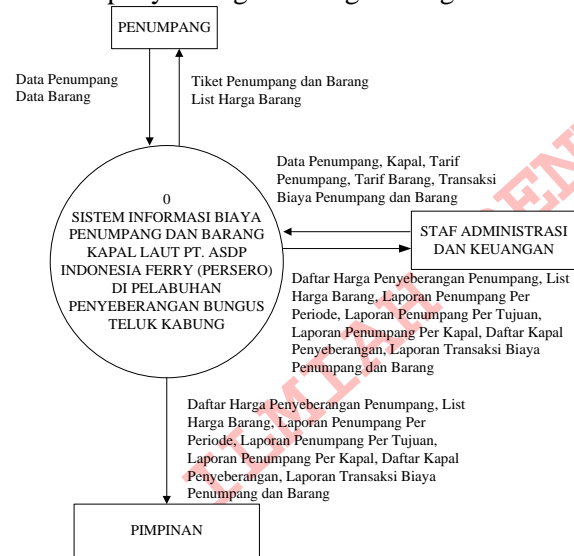
III RESULTS AND DISCUSSION

Solusi untuk mengatasi masalah yang ada pada Pada PT. ASDP Indonesia Ferry (Persero) di Pelabuhan Penyeberangan Bungus Teluk Kabung lebih efektif dan efisien. Diharapkan aplikasi Sistem Informasi pengolahan data biaya penumpang dan barang kapal laut dapat mengatasi permasalahan yang telah timbul sebelumnya. Dalam program aplikasi ini terdiri dari tiga bagian menu utama

Descriptive Statistics

	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviatio n
Kepemilika n Manajerial	15	.00	72.07	3.9106	13.21559
Kepemilika n Institusional	15	.00	99.99	78.293 2	25.84091
Kinerja Keuangan	15	1.10	34.11	11.326 6	7.41854
Valid N (listwise)	15				
	5				

yaitu input, proses, dan output. Tiga menu utama ini mempunyai fungsi masing-masing.

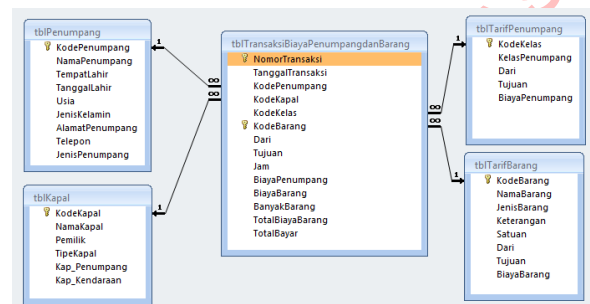


IV CONCLUSION

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya dari skripsi ini, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya sistem informasi biaya penumpang dan barang dapat sebagai proses data administrasi biaya

Input data terdiri dari input data penumpang, Input data tarif penumpang, input data kapal, dan data tarif barang. Semua bagian dari Input data ini berfungsi sebagai masukan data yang akan diproses nantinya menjadi laporan. Bagian Input data ini juga mempercepat Staf administrasi dan keuangan dalam mengolah data biaya penumpang dan barang kapal laut, sehingga penyajian laporan lebih cepat, akurat dan mudah dalam pengerjaannya.



Proses berisikan proses input data biaya penumpang dan barang, bagian administrasi dan keuangan mengentrikan data penumpang dan data barang sehingga menghasilkan laporan tiket penumpang dan barang, daftar harga penyeberangan penumpang, daftar harga penyeberangan penumpang, list harga barang, laporan penumpang per periode, laporan penumpang per tujuan, laporan penumpang per kapal, daftar kapal penyeberangan dan laporan transaksi biaya penumpang dan barang.

penumpang dan barang, serta pembuatan laporan secara terkomputerisasi sehingga pekerjaan menjadi lebih efektif dan efisien.

2. Dengan adanya sistem informasi biaya penumpang dan barang, seluruh laporan mudah diakses oleh pengguna sistem

karena sistem memiliki *database* yang berfungsi sebagai menampung data. Sistem informasi biaya penumpang dan barang memiliki pencarian otomatis melalui *form- form* cetak sehingga memudahkan staf administrasi dalam pencarian data biaya penumpang dan barang.

3. Dengan adanya sistem informasi biaya penumpang dan barang, data lebih akurat dan dapat dipercaya, sehingga pimpinan PT. ASDP Ferry Indonesia (persero) mudah dalam membuat sebuah keputusan.

Berdasarkan kesimpulan maka didapatkan saran-saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:


1. Bagi pihak perusahaan PT. ASDP Ferry Indonesia (persero), sebaiknya sistem informasi biaya penumpang dan barang (sistem baru) diterapkan secara bertahap dan pada bagian pengelola sistem / staf administrasi perlu diberi bekal pelatihan dalam menggunakan sistem agar sistem lebih mudah dijalankan dan digunakan.

Bagi peneliti selanjutnya agar melakukan pengembangan terhadap sistem informasi biaya penumpang dan barang di masa yang akan datang, karena sistem ini hanya berfungsi sebatas pengolahan data biaya penumpang dan barang.

Bibliography

- [1]Bin Ladjamudin Al-Bahra. (2012). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta.Penerbit Graha Ilmu.
- [2]Hanif Al-Fatta.(2007). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta. Penerbit Andi.
- _____ (2007). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta. Penerbit Andi.
- _____ (2007). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta. Penerbit Andi.
- [3]Harry Al Fairuz. *Aliran-Sistem Informasi*. <http://www.scribd.com/doc/55189781/> : akses 21 November 2021
- [4]<http://www.perancangansistem.com>, diakses akses 13 November 2021.
- [5]<http://febriani.staff.gunadarma.ac.id>: akses 07 November 2021
- [6]<http://elib.unikom.ac.id>, Tanggal 11/09/20). *Undang-Undang No. 17 Tahun 2000 tentang pajak penghasilan*.
- [7]Ishak The dan Arief Sugiono. (2015). *Akuntansi Informasi dalam Pengambilan Keputusan*. Jakarta. Penerbit PT. Grasindo.
- [8]I Gusti Ngurah Suryantara. (2015). *Merancang Aplikasi Rekap Medis Dengan VB. NET*. Jakarta. Penerbit Elex Media Komputelindo.
- [9]Jogianto HM. (2009). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta. Penerbit Andi.
- [10]Jogianto HM. (2009). *Sistem Informasi Teknologi*. Yogyakarta. Penerbit Andi
- [11]Kusrini S. Kom dan Andri Koniyo. (2007). *Membangun Sistem Informasi Akuntansi dengan Visual Basic Microsoft dan SQL Server*. Yogyakarta. Penerbit Andi.
- [12]Priyanto Hidayatullah. (2014). *Visual Basic. NET*. Bandung.Penerbit Informatika Bandung.
- [13]Rusdiana. (2014). *Sistem informasi management*. Bandung. Penerbit Andi.
- [14]Sitorus Lamhos. (2015). *Algoritma dan Pemrograman*. Yogyakarta. Penerbit Andi.
- [15]Tata Sutabri . (2012). *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta. Penerbit Andi.
- _____ (2012). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta.Penerbit Graha Ilmu.
- [16]Yakup .(2014). *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta. Penerbit Graha Ilmu

Terbit online pada laman web jurnal : <http://e-journal.sastra-unes.com/index.php/JIPS>

 Fakultas Sastra Universitas Ekasakti	JURNAL JIPS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic)	
	Vol. 5 No. 3 ISSN : 2579-5449 (media cetak)	E-ISSN : 2597-6540 (media online)

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBAHASA INDONESIA DALAM MEMBENTUK KARAKTER MAHASISWA ERA REVOLUSI INDUSTRI 5.0

Dewirahmadanirwati

STIE KBP Padang, dewirahmadanirwati9@gmail.com

Abstract

The improvement of language skills in the higher education environment is expected to be able to help students get to know themselves, their culture, and the culture of others, so that they can form polite and polite language characters. The era of the industrial revolution 5.0 which first appeared in Japan in 2015, brought a new civilization in the educational environment, which made humans the center of innovation by deepening the integration of technology in improving the quality of life, sustainable social responsibility. The vision of society 5.0 demands a transformation in learning, especially in terms of the needs of students, the preparation and organization of teaching materials, and the pattern of mix in learning. This study describes the improvement of Indonesian language skills in shaping the character of students in the Industrial Revolution era 5.0, which is viewed from the needs of students. Lecturers as agents of change in forming smart, skilled, innovative and creative young people need to make changes in preparing lecture materials based on current technological developments.

Keywords: Improving Indonesian Language Skills, Character, Industrial Revolution 5.0.

© 2021 Jurnal JIPS

Abstrak

Peningkatan kemampuan berbahasa dilingkungan perguruan tinggi diharapkan mampu membantu mahasiswa dalam mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, sehingga dapat membentuk karakter berbahasa yang sopan dan santun. Era revolusi industri 5.0 yang muncul pertama kali di Jepang pada tahun 2015, membawa peradapan baru dilingkungan pendidikan, yang menjadikan manusia sebagai pusat inovasi dengan pendalaman integrasi teknologi dalam peningkatan kualitas hidup, tanggung jawab social yang berkelanjutan. Visi masyarakat 5.0 menuntut adanya transformasi dalam pembelajaran, khususnya ditinjau dari kebutuhan peserta didik, penyiapan dan pengorganisasian bahan ajar, serta pola bauran dalam pembelajaran. Penelitian ini menjelaskan Peningkatan Kemampuan Berbahasa Indonesia dalam Membentuk Karakter Mahasiswa Era Revolusi Industri 5.0, Yang ditinjau dari kebutuhan mahasiswa. Dosen sebagai agen perubahan dalam membentuk generasi muda yang cerdas, terampil, inovatif dan kreatif perlu melakukan perubahan dalam menyiapkan materi perkuliahan berbasis perkembangan teknologi saat ini.

Kata Kunci : Peningkatan Kemampuan Berbahasa Indonesia, karakter, Revolusi Industri 5.0.

I INTRODUCTION

Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat sangat berdampak terhadap berbagai bidang, di antaranya bidang pendidikan, ekonomi, social, politik, dan budaya. Pada bidang pendidikan era revolusi 5.0 lebih menitik beratkan pada pembangunan manusia yang mempunyai akal, pengetahuan, dan etika dengan ditopang oleh perkembangan teknologi modern saat ini. Banyak tantangan dan perubahan yang harus dilakukan oleh satuan pendidikan sebagai gerbang utama dalam mempersiapkan SDM yang unggul dan berkarakter. Era Super Smart Society (society 5.0) sendiri pertama kali diperkenalkan oleh pemerintah Jepang pada tahun 2015, yang dibuat sebagai antisipasi dari gejolak disrupsi akibat revolusi industri 4.0, yang menyebabkan ketidakpastian yang kompleks dan ambigu (VUCA), karena dikhawatirkan invansi tersebut dapat mengerus nilai-nilai karakter kemanusiaan yang dipertahankan selama ini. Untuk menghadapi hal ini sangat dibutuhkan perubahan paradigma pendidikan. Dwi Nurani (2021), mengatakan dalam era revolusi 5.0 pendidik harus menjadi penginspirasi bagi tumbuhnya kreativitas peserta didik. Pendidik berperan sebagai fasilitator, tutor, penginspirasi dan pembelajar sejati yang memotivasi peserta didik untuk “Merdeka Belajar”. Dalam menghadapi era society ada dua hal yang harus dilakukan yaitu adaptasi dan kompetensi. Untuk menjawab tantangan Era Society 5.0 dalam dunia pendidikan diperlukan kecakapan hidup abad 21, yaitu ; Creativity, Critical Thingking, Communication, Collaboration. Untuk mewujudkan hal ini menurut Dwi Nurani (2021) dosen harus menjadi pribadi yang kreatif, mampu mengajar, mendidik, menginspirasi, serta menjadi suri teladan bagi mahasiswa. Untuk menghasilkan SDM yang unggul dilingkungan perguruan tinggi, salah satunya dengan meningkatkan ketrampilan berbahasa dan pendidikan berkarakter dikalangan mahasiswa. Mengingat pesatnya perkembangan teknologi digital era revolusi 5.0, maka dosen harus membekali mahasiswa agar mampu beradaptasi dengan teknologi digital, agar tidak terjadi pengangguran. Mahasiswa diperguruan tinggi harus dipersiapkan untuk mampu menyesuaikan diri dengan keadaan dan menjadi manusia yang

bermanfaat baik untuk dirinya sendiri, maupun untuk bangsa dan negara Indonesia.

Keterampilan berbahasa sebagai wahana pendidikan karakter perlu direncanakan dan dibina, era globalisasi saat ini. Strategi yang efisien dan efektif adalah melalui pendidikan dan pengajaran. Oleh karena itu perencanaan pengajaran bahasa yang terpadu dan sinergis perlu diupayakan. Pemodernan melalui pengadopsian kata serapan dari bahasa asing sudah selayaknya diimbangi dengan penggalian terhadap kosa kata bahasa Indonesia dan bahasa daerah itu sendiri sebagai penyeimbang. Kementerian Pendidikan Nasional Tahun 2011 dalam rangka memperingati Hari Pendidikan Nasional Tahun 2011, mengusung tema “Pendidikan Karakter sebagai Pilar Kebangkitan Bangsa” dengan Subtema “ Raih Prestasi Junjung Tinggi Budi Pekerti”. Karakter seseorang sangat terlihat dari perilaku berbahasanya. Effendi (2009: 75), mengatakan bahwa cara berpikir seseorang tercermin dari bahasa yang digunakannya. Jika cara berpikir seseorang itu teratur, maka bahasa yang digunakannya pun teratur pula. Dalam berkomunikasi era revolusi industri 5.0 kemampuan berbahasa menjadi modal utama dalam menunjukkan identitas diri dan membentuk karakter yang baik dalam berhubungan dengan masyarakat, baik dalam situasi formal mau pun informal. Berdasarkan alasan di atas maka penulis mengangkat topik dalam penelitian ini adalah “Peningkatan Kemampuan Berbahasa Indonesia dalam Membentuk Karakter Mahasiswa Era Revolusi Industri 5.0”. Topik ini bertujuan untuk menganalisis serta mengkaji lebih dalam tentang hubungan bahasa Indonesia dengan pengembangan karakter mahasiswa era revolusi 5.0. Karena dengan adanya revolusi industri 5.0 hal ini tentu berdampak terhadap pengembangan kemampuan mahasiswa dalam berbahasa serta berpengaruh terhadap karakter berbahasa dikalangan mahasiswa.

Untuk mendukung hasil penelitian ini, maka digunakan beberapa teori yang relevan, agar hasil penelitian menjadi lebih kaya dan mendalam.

1. Pengertian Revolusi Industri 5-0

Revolusi Industri adalah masyarakat informasi yang dibangun di atas Society 4.0,

yang bertujuan untuk mewujudkan masyarakat makmur yang berpusat pada manusia (Harayama, 2017). Sedangkan Serpa (2018) menyampaikan bahwa Society 5-0 mengusulkan untuk memajukan potensi hubungan individu dan Teknologi dalam mendorong peningkatan kualitas hidup semua orang melalui masyarakat super pintar (super smart society). Abreu (2018) mengatakan bahwa konsep Society 5.0 muncul pertama kali tahun 2015 di Jepang yang menempatkan manusia sebagai pusat inovasi. Menurut Hayashi et al (2017) dengan Society 5.0 Jepang berusaha untuk menciptakan nilai-nilai baru dengan berkolaborasi dan bekerja sama dengan beberapa sistem yang berbeda, dan merencanakan standarisasi format data, model, arsitektur, dll. Dan pengembangan manusia yang diperlukan. Sedangkan Keidanren (2016) menyajikan, sesuai tujuan Society 5.0 adalah agar setiap individu termasuk orang tua dan wanita dapat hidup aman dan terjamin kehidupan yang nyaman dan sehat serta setiap individu dapat mewujudkan gaya hidup yang diinginkannya. Untuk mewujudkan Society 5.0 di dalam pemerintahan masing-masing negara, diperlukan sejumlah unsur mekanisme, yaitu:

1. Perumusan strategi nasional dan integrasi sistem komunikasi pemerintah
2. Pengembangan undang-undang menuju penerapan teknologi baru
3. Pembentukan landasan pengetahuan
4. Keterlibatan dinamis semua warga negara dalam ekonomi baru dan masyarakat
5. Integrasi teknologi dan masyarakat sangat penting

2. Hubungan Bahasa Indonesia dengan Pengembangan Revolusi Industri 5-0

Perkembangan internet era revolusi industry 5.0 dapat mempercepat adanya peminjaman kosakata dari bahasa lain. Gee dan Hayes (2016) menyatakan media digital dengan cepat mempengaruhi penggunaan bahasa yang bervariasi antar ragam, baik formal, mau pun informal, small talk dan big talk, social bonding dan social distance. Namun untuk benar-benar memahami arti dari suatu kosa kata, seseorang harus memiliki pemahaman terhadap kata tersebut. Definisi makna yang terdapat di dalam kamus tidak cukup untuk menjelaskan arti sebuah kata. Pada era digital setiap individu memiliki kesempatan yang sama membagi pengalaman mereka. Dalam era digital teknologi

bahasa membantu manusia dalam berkolaborasi, berbisnis, berbagi pengetahuan, dan berpartisipasi dalam perdebatan social dan politik terlepas dari permasalahan bahasa dan keahlian menggunakan computer. Contoh keterlibatan bahasa dalam penggunaan teknologi adalah sebagai berikut:

1. Menemukan informasi dengan mesin pencari
2. Mengecek ejaan dan tata bahasa dengan prosesor kata
3. Mengikuti petunjuk lisan dengan sistem navigasi
4. Menerjemahkan halaman (web) melalui layanan daring.

Bahasa merupakan aksentuasi pemikiran dalam wujud kata dan kalimat yang digunakan dalam menyatakan pikiran. Makin kompleks pikiran yang ada, maka makin kompleks juga aksentuasi kata dan kalimat dalam menyatakan pikiran tersebut. Berbagai penemuan baru era revolusi industry akan membutuhkan kosa kata baru dalam menguraikannya. Era digitalisasi telah membawa berbagai perubahan dari sisi baik dan buruk terhadap generasi mileneal saat ini, yang nantinya tentu akan berdampak positif atau negative bagi mereka sebagai generasi muda harapan bangsa. Digitalisasi merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindarkan, dan malah justru sangat penting dalam kehidupan dunia saat ini. Pada era ini semua manusia dapat berkomunikasi dengan dekat walaupun mereka dengan jarak yang saling berjauhan. Menurut Wikipedia, era digital merupakan proses integrasi internasional yang terjadi karena pertukaran pandangan dunia, produk, pemikiran, aspek kebudayaan, lainnya yang banyak disebabkan oleh kemajuan infrastruktur telekomunikasi, transformasi, dan internet. Semakin pesat perkembangan teknologi dalam kehidupan kita saat ini, maka semakin berdampak terhadap perkembangan bahasa Indonesia sebagai sarana pendukung dalam pertumbuhan perkembangan budaya, ilmu pengetahuan, serta teknologi. Melihat pentingnya peran bahasa Indonesia dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, akan mengubah eksistensi besar bahasa Indonesia dalam era digitalisasi saat ini. Rohmadi (2008) mengatakan, untuk mewujudkan pemakaian dan penerapan bahasa Indonesia yang baik dan benar dapat dilakukan berbagai upaya strategis dalam

pengajaran bahasa Indonesia. Dosen, guru dan mahasiswa harus memiliki tupoksi pelestarian dan pengembangan bahasa Indonesia sesuai dengan pengembangan zaman saat ini. Karena bahasa Indonesia sebagai bahasa yang masih hidup tidak dapat menghindar diri dari tuntutan perkembangan masyarakat pemakainya.

3. Bahasa dan Pengembangan Karakter Mahasiswa

Bahasa selain menunjukkan budaya juga mencerminkan kecerdasan personal seseorang (intelektual linguistik). Bahasa mempunyai peranan yang sangat penting dalam hidup manusia. Bahasa hadir sejalan dengan sejarah sosial komunitas-komunitas masyarakat suatu bangsa. Dengan berbahasa orang akan dapat memahami pribadi, karakter, dan watak seseorang. Bahasa Indonesia dewasa ini tidak hanya memegang peranan sebagai alat komunikasi semata, namun juga harus dipahami fungsinya sebagai bahasa persatuan dikalangan bangsa Indonesia. Mengingat pentingnya peranan bahasa Indonesia dilingkungan perguruan tinggi, maka dalam pengajaran bahasa Indonesia sudah selayaknya ditanamkan nilai-nilai karakter dilingkungan peserta didik (mahasiswa), dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan mahasiswa dalam berbahasa sebagai generasi muda harapan bangsa. Bahasa Indonesia dikenal sebagai bahasa yang santun dan lembut. Namun seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi yang sangat pesat saat ini pemahaman terhadap bahasa Indonesia yang baik dan benar mulai mengalami krisis dikalangan masyarakat pengguna bahasa itu sendiri. Terjadinya fenomena-fenomena negative ditengah masyarakat Indonesia yang merasa sangat bangga memperlihatkan kemampuan atau kemahiran mereka dalam berbahasa asing, meskipun mereka kurang memahami berbahasa Indonesia dengan baik dan benar.

Oleh karena itu menjadi sangat penting bagi lingkungan pendidikan untuk menerapkan dan meningkatkan kemampuan berbahasa dikalangan peserta didik, agar mereka bisa sebagai generasi penerus mempertahankan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan. Tantangan pembentukan karakter nasional melalui pengajaran berbahasa Indonesia, terdiri dari tantangan internal dan eksternal. Secara internal bahasa Indonesia menghadapi realita bahwa bangsa Indonesia terdiri dari berbagai

suku bangsa yang berbeda bahasa dan budayanya, sehingga dalam proses sosialisasinya bahasa Indonesia perlu menuntaskan keragaman antara menampilkan bahasa Indonesia sebagai bahasa yang dapat digunakan seluruh masyarakat tanpa melenyapkan bahasa daerah. Apalagi saat ini bahasa daerah sudah menagalami krisis dikalangan pengguna bahasa akibat kurangnya pelestarian bahasa daerah dikalangan masyarakat pemakainya. Sedangkan jika kita tinjau dari segi eksternal, masih sedikit dari masyarakat penutur bahasa yang berminat untuk mempelajari bahasa Indonesia yang baik dan benar. Kurangnya kesadaran pemerintah, media massa, dan masyarakat pengguna bahasa terhadap konsep bahasa persatuan menjadi masalah yang sangat serius untuk diperhatikan dikalangan pendidik dan pemerhati bahasa. Usaha para pemerhati bahasa (Budayawan dan ahli bahasa) belum didukung penuh oleh kebijakan pemerintah. Ditambah lagi semakin pesatnya perkembangan teknologi informasi melalui media dan kurangnya sosialisasi akan berakibat terhadap pola perilaku pengguna bahasa yang akan menimbulkan permasalahan terjadinya kegamangan identitas dan karakter dalam berbahasa Indonesia.

4. Peranan Bahasa Indonesia dilingkungan Perguruan Tinggi

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata kuliah yang wajib diikuti oleh seluruh mahasiswa di perguruan tinggi, karena bahasa Indonesia menjadi landasan bagi mahasiswa untuk memahami atau menguasai materi perkuliahan lainnya. Artinya jika mahasiswa memiliki kemampuan berbahasa Indonesia dengan baik, maka mereka akan dengan mudah untuk memahami materi perkuliahan lainnya. Ini berarti bahwa bahasa merupakan sentral dalam bidang pendidikan, dalam membentuk perkembangan intelektual, sosial, dan emosional dilingkungan mahasiswa dalam menunjang keberhasilan mereka untuk mempelajari semua materi perkuliahan. Bahasa mempunyai peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan, karena dengan berbahasa dapat membantu peserta didik dalam mengenal dirinya, budayanya, serta budaya orang lain. Berdasarkan kurikulum 2013 pembelajaran bahasa Indonesia menjadi modal dasar belajar dan perkembangan peserta didik. Pembelajaran bahasa dapat membekali peserta didik untuk mampu

menyampaikan gagasan, perasaan dengan disertai kemampuan analitis dan imajinatif yang

ada dalam dirinya (Intan Maulia Marta,2021).

II RESEARCH METHOD

Penelitian ini menggunakan metode non riset, karena dalam penelitian ini peneliti hanya mengumpulkan informasi dalam beberapa sumber, seperti buku, jurnal, dan internet, dan informasi berupa pendapat yang dikemukakan

oleh Menteri Pendidikan Riset dan Teknologi yang penulis kutip untuk dapat menganalisis lebih mendalam kaitan bahasa Indonesia dalam membentuk karakter mahasiswa era revolusi 5.0 saat ini.

III RESULTS AND DISCUSSION

1. Peningkatan Kemampuan Berbahasa Indonesia dalam Membentuk Karakter Mahasiswa Era Revolusi 5.0

Keberhasilan pendidikan dilingkungan perguruan tinggi tidak hanya dilihat dari tingkat kelulusan, hasil pekerjaan yang diperoleh, atau peringkat internasional saja, tetapi juga harus dilihat dari segi kemampuan mahasiswa dalam berinovasi, atau menciptakan sesuatu yang baru yang nantinya dapat dimanfaatkan untuk kepentingan bangsa dan negara Indonesia tercinta ini. Perkembangan teknologi yang semakin cepat membawa perubahan yang sangat dahsyat dalam berbagai bidang baik dari segi pendidikan, ekonomi, social, budaya dan politik. Untuk menghadapi hal ini perlu adanya sinergi antara lingkungan perguruan tinggi sebagai penghasil lulusan dengan lembaga terkait agar lulusan yang dihasilkan dapat menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh sejalan dengan perkembangan teknologi. Model pendidikan diperguruan tinggi harus mengalami reformasi sesuai dengan perkembangan zaman. Lung (2018) menyatakan ada lima strategi pokok yang dilakukan oleh negeri jiran (Singapura) dalam mereformasi pendidikan, yaitu: (a) pembelajaran berdasarkan pengalaman, (b) mempromosikan literasi digital, (c) diversifikasi jalur pendidikan tinggi, (d) dorong pembelajaran seumur hidup, (e) memperluas peran universitas. Menurut Sarwiji (2021) pembelajaran bahasa Indonesia disekolah dan perguruan tinggi harus merujuk pada karakter abad 21, yaitu berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreatif dan inovasi, kolaborasi dan komunikasi atau yang dikenal dengan 4C (Critical thinking and problem

solving, creative and innovation, collaborating and communication). Untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam berbahasa sehubungan dengan pembentukan karakter dilingkungan mahasiswa era reformasi industry 5.0 saat ini, maka dosen sebagai penggerak harus mampu untuk berubah kearah yang lebih baik sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Dalam memberikan bahan ajar kepada mahasiswa dosen harus mampu memahami teknologi dan menggunakan sistem pembelajaran bauran berbasis teknologi industry era revolusi 5.0 seperti bahan ajar bisa berupa video, bahan ajar yang bersumber dari internet, memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk berdiskusi dengan para pakar bahasa, menyuruh mahasiswa untuk mencari materi dari email, youtube, melihat kosa kata baru dalam kamus, meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mempelajari dan memahami kosa kata asing, mempelajari Tata Bahasa Indonesia dengan baik, serta mempelajari kosa kata baru melalui media massa, sesuai dengan perkembangan masyarakat 5.0. Dalam revolusi industry 5.0 yang perlu ditanamkan adalah pentingnya pengembangan daya nalar, kemampuan berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah dilingkungan mahasiswa. Dosen tidak boleh mamasung kreativitas mahasiswa, dosen harus mampu menggerakkan dan mengarahkan mahasiswa kearah yang lebih baik, dengan bahasa yang santun dan berkarakter serta dapat membangun pengembangan karakter dilingkungan mahasiswa. Perguruan tinggi era revolusi industry 5.0 harus mampu menghasilkan lulusan yang cerdas, terampil, beriman dan bertaqwa kepada

Tuhan yang Maha esa, sesuai dengan perkembangan zaman.

2. Penanaman Pendidikan Karakter Melalui Satu Bahasa Era Revolusi Industri 5.0

Seiring perkembangan zaman yang terus berubah, maka model pendidikan pun juga mengalami perubahan. Pendidikan berbasis karakter adalah salah satu upaya dalam pembaharuan di dunia pendidikan. Berbagai upaya perlu dilakukan untuk membangun karakter bangsa ini agar terwujud watak-watak yang penuh kesantunan, berbudi pekerti luhur, berbudaya, dan bermartabat. Membentuk karakter merupakan proses yang berlangsung seumur hidup. Seorang anak akan tumbuh menjadi pribadi yang berkarakter jika mereka tumbuh dalam lingkungan yang berkarakter pula. Dalam lingkungan perguruan tinggi konsep santun berbahasa harus ditanamkan kepada mahasiswa agar mereka kelak dapat menjadi lulusan yang berguna di lingkungan masyarakat,

bangsa dan negara. Kesantunan berbahasa identik dengan perilaku karakter. Maksudnya tuturan yang santun mencerminkan perilaku karakter, yaitu perilaku yang sopan, bermoral, dan berkepribadian. Orang yang berkarakter baik memiliki pemahaman tentang kebaikan, menyukai kebaikan, serta mengerjakan kebaikan, sedangkan orang yang perilakunya sesuai dengan kaidah moral disebut dengan berkarakter mulia (Syahrul, 2011). Kirschenbaum (1995) mengatakan, ada beberapa ciri-ciri orang yang memiliki karakter, yaitu; hormat, tanggung jawab, peduli, disiplin, loyal, berani dan toleran. Sedangkan seseorang yang berkarakter mulia memiliki pengetahuan tentang dirinya, yang ditandai dengan nilai-nilai percaya diri, rasional, logis, kritis, analitis, kreatif dan inovatif, mandiri, hidup sehat, bertanggung jawab, sabar, berhati-hati, rela berkorban, pemberani, dapat dipercaya, jujur, menepati janji, adil, rendah hati, ramah, cinta keindahan, sportif, dan tabah.

IV CONCLUSION


Bahasa Indonesia merupakan mata kuliah wajib yang harus diikuti oleh semua mahasiswa di lingkungan perguruan tinggi, karena bahasa menjadi landasan bagi mahasiswa untuk memahami materi perkuliahan lainnya. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin cepat dari revolusi industri 4.0 ke arah revolusi industri 5.0, maka tentu sangat berdampak terhadap sistem pengajaran bahasa Indonesia. Pengajaran bahasa Indonesia harus merujuk pada karakter abad 21, yaitu berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreatif dan inovasi, kolaborasi dan komunikasi. Untuk mewujudkan hal ini dosen harus mampu memberi kebebasan bagi mahasiswa dalam berkreativitas, dosen harus menciptakan inovasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. Sistem pembelajaran bauran berbasis teknologi industri 5.0 perlu diterapkan

di lingkungan mahasiswa, seperti bahan ajar bisa berupa video, bisa bersumber dari internet, memberi kesempatan kepada mahasiswa berdiskusi dengan para pakar bahasa, menyuruh mahasiswa mencari materi dari email, youtube, menambah wawasan kosa kata baru mahasiswa dari kamus, serta memahami kosa kata asing, dan mempelajari tata bahasa Indonesia yang baik dan benar. Dalam meningkatkan karakter mahasiswa dalam berbahasa era revolusi industri 5.0, santun berbahasa sangat berperan dalam membentuk karakter mahasiswa era revolusi 5.0. Hal ini bertujuan agar mahasiswa dapat menerapkan nilai-nilai karakter dalam dirinya sebagai generasi muda harapan bangsa, seperti memiliki sikap hormat, tanggung jawab, disiplin, toleransi, sabar, kritis, analitis, inovatif, mandiri, pemberani, rela berkorban, dapat dipercaya, jujur, menepati janji, adil dan rendah hati.

Bibliography

- [1]Dudi Supriadi. 2019. “Definisi Society 5-0 dan Unsur Apa Saja Yang Diperlukan”,<https://Actconsulting.co>. diakses pada 12 November 2021 pukul 8.00.
- [2]Dwi Nuraini.2021.” Menyiapkan Pendidikan Profesional Di Era Society 5.0”,<https://ditpsd.Kemendikbud.go.id/diakses> pada 12 November 2021 pukul 10.00.
- [3]Harayama.2017. “Japan’s Society 5.0: Going Beyond Industry 4-0”,<https://www.Researchgate.net>. diakses pada 10 November 2021 pukul 21.00.
- [4]Hayashi et.al. 2017. “Distinct Requirements for energy Metabolism in Mouse Primal Germ Cell and Their Reprogramming to Embryonic Germ Cells”. USA : Proc Natl Acad Sci.
- [5]Intan Maulia Marta .2021.”Peran Bahasa dalam Pendidikan”,[https://www. maam-Tsilati.com/read/22/peran-bahasa-indonesia-dalam-pendidikan](https://www.maam-Tsilati.com/read/22/peran-bahasa-indonesia-dalam-pendidikan).
- [6]Keidanren .2016.” Japan Business Federation: Toward realization of the new economy Society.reform of the economy and Society by the deepening of Society 5.0”.<https://www.keidanren.or.jp/en/policy/2021/029> online pdf.
- [7]Kirschenbaum,Howard.1995. 100 Way toEnhance Values and Morality in Schools and Youth Sitings. Massachusetts: Allys & Bacon.
- [8]Lung.Nicky.2018. “Singapore Minister of education reform for industry 4.0”,https://www.pengovasia.com/singapore-minister-of_education.Diakser 10 Desember 2021.
- [9]Mohammad Rohmadi.2009. Guru dan Dosen Abad XXI: Kreatif, Inovatif,Produktif,dan Berkarakter: Siap Menyongsong Era Industri 4.0 dan society 5.0.Surakarta: Ar-Fuzh.
- [10]Serpanos,D (2018). The cyber-physical systems resolution.Computer, 51 (3),70-73.
- [11]Serpa,S,& Ferreira,C.M.(2018). Special Issue Society 5.0: Innovation, uncertainlyandSocialScience,https://www.mdpl.com/jornal/socsci/special_Issue/Society_5.0 Diakses 12 Desember 2021 pukul 10.00.
- [12]Suwandi,S.2018. “Tantangan Mewujudkan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Yang Effekif D Era Revolusi Industry 4.0”. Makalah. Badan pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.
- [13]Syahrul,R. 2011. “Kesantunan Berbahasa dan Upaya Memupuk Perilaku Berkarakter Peserta Didik”. Makalah.

Terbit online pada laman web jurnal : <http://e-journal.sastra-unes.com/index.php/JIPS>

 Fakultas Sastra Universitas Ekasakti	JURNAL JIPS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic)	
	Vol. 5 No. 3 ISSN : 2579-5449 (media cetak)	E-ISSN : 2597-6540 (media online)

STRATEGI MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOFT SKILL MAHASISWA STIE KBP DALAM BERWIRAUSAHA

Dewirahmadanirwati

STIE KBP Padang, dewirahmadanirwati9@gmail.com

Abstrak

Salah satu usaha untuk mengurangi tingkat pengangguran terdidik di Indonesia adalah dengan menciptakan lulusan-lulusan yang tidak hanya memiliki orientasi sebagai job seeker, namun juga perlu untuk menjadi job maker atau disebut dengan berwirausaha. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, kemampuan untuk menjadi seorang wirausaha tidak hanya ditentukan dengan memahami pengetahuan kewirausahaan saja, tetapi juga harus memiliki softskill yang baik untuk menjadi seorang entrepreneur atau wirausaha. Dengan kemampuan softskill yang baik, maka lulusan akan dapat bersaing menjadi seorang entrepreneur baik di dalam maupun di luar negeri. Untuk mewujudkan hal tersebut praktisi pendidikan perlu memperhatikan hal-hal yang berhubungan dengan pengembangan softskill dikalangan peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Kemampuan softskill dikalangan mahasiswa STIE KBP dalam berwirausaha. Untuk meningkatkan softskill dikalangan mahasiswa ada beberapa strategi yang perlu dilakukan, diantaranya; melatih mahasiswa untuk berpikir secara analisis, melatih mahasiswa menyelesaikan masalah dengan baik, berkomunikasi dengan baik, melatih kemampuan bernegosiasi, melatih jiwa kepemimpinan dilingkungan mahasiswa, serta menerapkan rasa tanggung jawab dan komitmen yang tinggi dalam mengembangkan usaha.

Kata Kunci: Strategi, Meningkatkan, Kemampuan, Softskill, Berwirausaha, Mahasiswa

© 2021 Jurnal JIPS

I INTRODUCTION

Wirausaha adalah orang yang mampu menciptakan bisnis baru, dan orang yang biasanya lansung berhadapan dengan resiko dan ketidakpastian dalam mencapai keberhasilan. Seorang wirausaha harus mampu mengidentifikasi berbagai kesempatan, dan mencurahkan seluruh sumber daya yang ia miliki untuk mengubah kesempatan menjadi sesuatu yang menguntungkan. Pilihan menjadi wirausaha merupakan salah satu alternative yang paling menjanjikan untuk kehidupan yang akan datang, apalagi bagi generasi muda atau generasi

mileneal saat ini, mengingat sekarang tingginya tingkat angka pengangguran terdidik. Untuk mewujudkan hal tersebut, pelatihan kewirausahaan bagi generasi muda harus terus menerus dilakukan oleh siapa pun yang peduli terhadap, kesejahteraan masyarakat untuk melahirkan sebanyak-banyaknya calon wirausaha baru, dalam rangka mengurangi angka pengangguran terdidik dan meningkatkan pertumbuhan ekonomi bangsa Indonesia.

Salah satu upaya untuk mengurangi tingkat pengangguran terdidik di Indonesia saat

ini adalah dengan menciptakan lulusan- lulusan yang tidak hanya memiliki orientasi sebagai job seeker namun juga harus mampu untuk menjadi job maker atau yang disebut dengan wirausaha. Banyak kalangan terdidik di Indonesia berusaha untuk menghindari menjadi seorang wirausaha, hampir 80% dari mereka memilih untuk mencari kerja diperkantoran atau menjadi PNS. Berdasarkan hasil riset yang dilakukan terhadap mahasiswa STIE KBP Jurusan Manajemen hampir 80% mereka mengatakan akan mencari kerja sebagai PNS, atau bekerja di suatu perusahaan, setelah mereka lulus menjadi seorang sarjana. Hanya 20% yang menjawab kalau mereka ingin berwirausaha. Hal ini tentu menjadi suatu permasalahan yang perlu dicarikan solusinya, mengingat sekarang ini tingginya angka pengangguran terdidik, apalagi Indonesia saat ini mengalami krisis akibat pandemi covid-19 yang belum bisa diatasi secara maksimal. Banyaknya perusahaan yang mengalami kebangkrutan, dan tingginya angka pengangguran akibat pandemi, ini menjadi suatu permasalahan bagi perguruan tinggi untuk menyiapkan lulusan yang berkualitas. Salah satu cara yang paling dianggap efektif untuk mengurangi angka pengangguran adalah membekali mahasiswa untuk menjadi seorang wirausaha. Untuk merubah pola pikir mahasiswa menjadi seorang wirausaha tidaklah semudah membalik telapak tangan, tetapi perlu proses yang harus dilalui agar mereka tertarik untuk berwirausaha. Salah satu cara yang harus dilakukan adalah meningkatkan softskill mereka dalam berwirausaha.

Softskill adalah kepribadian atau atribut personal, serta kemampuan berkomunikasi yang dibutuhkan untuk sukses dalam sebuah pekerjaan. Softskill yang dimiliki oleh seseorang tergantung bagaimana dia berkomunikasi dengan orang disekitarnya. Softskill tidak bisa diperoleh dengan cara belajar, tetapi ditentukan dengan lebih banyak berintegrasi dengan orang lain, serta melatih kepekaan terhadap lingkungan. Softskill merupakan kemampuan dalam berkomunikasi yang merupakan sifat bawaan dan tidak dipelajari secara formal. Dalam berwirausaha softskill merupakan aspek penting yang sangat menentukan kesuksesan seseorang untuk menjadi wirausaha. Penelitian ini sebelumnya dilakukan oleh Utomo (2010) yang menjelaskan tentang kemampuan softskill dalam

berwirausaha. Utomo menjelaskan kemampuan softskill dan kemampuan atau keterampilan berhubungan dengan orang lain (people skills) hal yang perlu dimiliki oleh seorang wirausaha. Menurut Utomo (2010) dengan adanya kompetensi memungkinkan seseorang untuk bersaing dalam memasuki dunia kerja atau dunia usaha. Sementara Diandra (2019) menjelaskan bahwa pelaku usaha harus memahami dan mempraktekkan ilmu kewirausahaan dalam berbisnis dengan segala kemampuan dan persiapan mental. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi saat ini, dan ketatnya persaingan dalam dunia bisnis, mengharuskan para lulusan perguruan tinggi untuk dapat bersaing secara kompetitif dalam menjadi seorang wirausaha, agar mereka bisa menjadi sukses dalam berwirausaha. Yang menjadi permasalahan saat ini belum maksimalnya usaha yang dilakukan oleh praktisi pendidikan untuk menumbuhkan mental, sikap, dan perilaku kewirausahaan dilingkungan peserta didik. Menurut Diandra (2019) Pendidikan kewirausahaan, dan mental kewirausahaan dapat menciptakan nilai kompetitif dan daya saing bagi pelaku usaha. Kemampuan softskill berwirausaha dapat dipelajari, dibentuk, dan diajarkan pada diri seseorang khususnya dalam berwirausaha (Hadiyati, 2018).

1. Pengertian Wirausaha

Istilah kewirausahaan (Entrepreneur) pertama kali diperkenalkan pada awal abad ke-18 oleh ekonom Perancis, Richard Cantillon. Entrepreneur adalah "agen who buys means of production at certain prices in order to combine them". Secara etimologis wirausaha/ wiraswata berasal dari bahasa Sansekerta, yang terdiri dari tiga suku kata "wira", "swa" dan "sta". Wira berarti unggul, teladan, tangguh, berbudi luhur, berjiwa besar, berani, pahlawan, pionir, pendekar/pejuang kemajuan, memiliki keagungan watak. Swa berarti sendiri, dan sta berarti berdiri. Istilah kewirausahaan pada dasarnya berasal dari terjemahan entrepreneur, yang dalam bahasa Inggris dikenal dengan *between taker* atau *go between*, (Dharmawati, 2016). Sedangkan menurut INPRES No.4 Tahun 1995 tentang Gerakan Nasional Memasyarakatkan dan Membudidayakan Kewirausahaan adalah semangat, sikap, perilaku, dan kemampuan seseorang dalam menangani usaha dan/atau

kegiatan yang mengarah pada upaya mencari, menciptakan, menetapkan cara kerja, teknologi dan produk baru dengan meningkatkan efisiensi dalam rangka memberikan pelayanan yang lebih baik dan/ atau memperoleh keuntungan yang lebih besar. Menurut Dan Steinhoff dan Jhon F. Burgess (1995) wirausaha adalah orang yang mengorganisir, mengelola, dan berani menanggung resiko untuk menciptakan usaha baru dan peluang berusaha. Zimmerer (1996) mengatakan kewirausahaan adalah suatu proses penerapan kreativitas dan inovasi dalam memecahkan persoalan dan menemukan peluang untuk memperbaiki kehidupan. Sedangkan menurut Dharmawati (2017) kewirausahaan merupakan sikap mental dan sifat jiwa yang selalu aktif dalam berusaha untuk memajukan karya baktinya dalam rangka upaya meningkatkan pendapatan di dalam kegiatan usahanya. Selain itu kewirausahaan adalah kemampuan kreatif dan inovatif yang dijadikan dasar, kiat, dan sumber daya untuk mencari peluang menuju sukses. Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kewirausahaan adalah kemampuan seseorang dalam menangani usaha, dengan segala resiko untuk menciptakan sesuatu usaha baru berdasarkan kreativitas dan inovasi dengan memberdayakan sumber daya yang ada untuk mencari peluang menuju sukses.

2. Keuntungan dan Kerugian Berwirausaha

Menurut Ilik (2010), terdapat keuntungan dan kerugian ketika seseorang memutuskan untuk menjadi seorang wirausaha. Keuntungan menjadi wirausaha adalah:

- a. Otonomi maksudnya adalah seorang wirausaha memiliki kebebasan terhadap control bisnis yang mereka kelola.
- b. Tantangan awal dan perasaan motif berprestasi. Maksudnya seorang wirausaha memiliki peluang untuk mengembangkan konsep usaha yang dapat menghasilkan keuntungan sangat memotivasi wirausaha.
- c. Kontrol Finansial. Maksudnya seorang wirausaha bebas untuk mengontrol keuangan, dan merasa kekayaan sebagai milik sendiri.
- d. Memiliki legitimasi moral yang kuat untuk mewujudkan kesejahteraan dan menciptakan kesempatan kerja.

Sedangkan kerugian dalam berwirausaha adalah:

- a. Pengorbanan personal
- b. Beban dan tanggung jawab
- c. Kecilnya margin keuntungan dan kemungkinan gagal.

3. Peningkatan Kemampuan Softskill Menurut Para Ahli

Peningkatan kemampuan softskill sangat dibutuhkan jika menjadi seorang wirausaha, seperti; tanggung jawab, berjiwa social, manajemen diri, integritas, kejujuran, dan kemampuan interpersonal (berkomunikasi). Menurut Utomo (2010) softskill dalam berwirausaha yang perlu untuk dikembangkan adalah kemampuan interpersonal, seperti aktif berpartisipasi sebagai anggota tim, mendidik orang lain, melayani klien, melatih kepemimpinan, kemampuan bernegosiasi, hingga bekerja dengan pendekatan budaya. Kemampuan softskill tidak hanya dibutuhkan dalam dunia kerja namun sangat dibutuhkan dalam berwirausaha. Menurut Utomo kenapa jumlah pengusaha di Indonesia sampai saat ini masih sedikit, karena kurangnya kemampuan softskill yang dimiliki oleh pelaku usaha tersebut. Spitzberg (1987) mengasumsikan kemampuan interpersonal sebagai evaluasi dari tingkah laku yang berangkat dari pendekatan tradisional ke pendekatan asesmen. Pendekatan tradisional termanifestasi pada pengetahuan dan penampilan. Semakin pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari revolusi 4.0 ke revolusi 5.0, kemampuan softskill menjadi hal utama yang paling diperhitungkan dalam berwirausaha. Walau pun berwirausaha atau berbisnis merupakan suatu hal yang sangat mengiurkan, tetapi seorang wirausaha harus mampu dan berani untuk mengambil resiko. Kuswara (2010) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa lulusan perguruan tinggi dalam negeri memiliki nilai kompetisi yang kurang karena kurang percaya diri, kurang mampu berkomunikasi di depan umum, lambat beradaptasi, hingga kurang mampu menghadapi tekanan dalam masalah pekerjaan. Ketidakmampuan di bidang softskill ini menyebabkan lulusan dalam negeri kalah dalam berkompetisi di kancah internasional. Sedangkan Arifin (2013) dalam penelitiannya mengatakan softskill, khususnya interpersonal skills memiliki peran yang sangat penting terhadap kesuksesan seseorang. Dalam penelitiannya dia menekankan pada dua kecerdasan yang diberikan

dengan kemampuan mengembangkan kepribadian, yaitu kecerdasan interpersonal (interpersonal intelligence) dan kecerdasan intrapersonal (intrapersonal intelligence). Kecerdasan interpersonal terfokus pada perasaan, motivasi, watak, dan temperamental seseorang. Sedangkan kecerdasan intrapersonal adalah peka terhadap lingkungan dan isyarat gerak tubuh serta kemampuan dalam membangun relasi dan berkomunikasi dengan orang lain. Sarjanti (2010) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa kemampuan softskill berkaitan dengan kecakapan non jasmani yang sangat penting dalam meraih kesuksesan. Kemampuan tersebut dapat dikembangkan dalam bentuk keberanian yang didasari oleh kebenaran, kepedulian terhadap sesama, tolong menolong, jujur, disiplin, komitmen, motivasi, kritis, kreatif, komunikatif, dan tekun. Perilaku seseorang dalam berwirausaha sangat dipengaruhi oleh penguasaan kecerdasan softskillnya (Diandra, 2019).

4. Pengertian Strategi

Strategi adalah ilmu perencanaan dan penentuan arah operasi-operasi bisnis berskala besar, menggerakkan semua sumber daya perusahaan yang dapat menguntungkan secara aktual dalam bisnis. Menurut David (2004), strategi adalah rencana yang disatukan, luas dan berintegrasi yang menghubungkan keunggulan strategis perusahaan dengan tantangan lingkungan, yang dirancang untuk memastikan bahwa tujuan utama dari perusahaan yang dapat dicapai melalui pelaksanaan yang tepat oleh organisasi. Strategi juga merupakan sejumlah tindakan yang terintegrasi dan terkoordinasi yang diambil untuk mendayagunakan kompetensi inti serta memperoleh keunggulan bersaing. Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa strategi adalah suatu rencana yang ditujukan untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Inti dari strategi adalah bagaimana bertahan hidup dalam bersaing secara kompetitif, serta mampu mengenali kekuatan dan kelemahan pesaing.

II RESEARCH METHOD

Penelitian ini menggunakan metode non riset, karena dalam penelitian ini peneliti hanya mengumpulkan informasi dalam beberapa sumber, seperti buku, jurnal, dan internet, serta informasi berupa pendapat yang dikemukakan oleh para pakar. Penelitian ini membahas kajian

tentang Strategi Meningkatkan Kemampuan Softskill Mahasiswa STIE KBP dalam Berwirausaha. Tinjauan dilakukan dari aspek literature, kemudian dianalisis. Dalam penelitian ini pembahasan dijelaskan pada studi kepustakaan.

III RESULTS AND DISCUSSION

Kemampuan softskill merupakan kemampuan yang sangat penting dimiliki oleh seorang mahasiswa dalam berwirausaha. Softskill merupakan suatu bakat yang bisa dikembangkan secara pribadi. Keahlian ini berjalan seiring dengan kemampuan teknis atau hard skill. Kemampuan softskill yang harus dimiliki oleh seorang mahasiswa untuk membentuk atau meningkatkan jiwa entrepreneur dikalangan mahasiswa. Ada beberapa strategi yang perlu dilakukan dalam meningkatkan softskill dilingkungan mahasiswa STIE KBP, di antaranya adalah:

1. Melatih Untuk Berpikir Secara Analisis. Maksudnya untuk meningkatkan softskill dilingkungan mahasiswa dalam berwirausaha

mereka harus dilatih untuk pintar dalam membaca situasi yang sedang terjadi, dan memprediksi apa yang akan terjadi didepan dalam berwirausaha.

2. Melatih Kemampuan dalam Menyelesaikan Masalah dengan Tepat. Maksudnya dalam menghadapi suatu permasalahan dalam berwirausaha mereka harus mampu untuk memecahkan suatu permasalahan dengan menggunakan SWOT analisis, agar semua keputusan yang akan diambil tidak mengalami kesalahan yang akan berdampak terhadap perkembangan organisasi. Kemampuan ini sangat berkaitan dengan kemampuan berpikir analisis.

3. Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi dengan Baik .

Maksudnya kemampuan berkomunikasi merupakan modal dasar yang harus dimiliki oleh seorang mahasiswa dalam berwirausaha. Kemampuan berkomunikasi adalah sarana yang sangat penting untuk mencapai suatu kesuksesan dalam berwirausaha. Karena jaringan bisnis tertentu hanya bisa dilakukan melalui komunikasi, apalagi saat revolusi industri 5.0 saat ini, kemampuan berkomunikasi sangat memegang peran penting. Jika seorang wirausaha tidak memiliki keahlian dalam berkomunikasi, maka mereka tidak akan sukses dalam mencapai tujuannya dalam berbisnis.

4. Melatih Kemampuan Bernegosiasi.

Bernegosiasi dalam bisnis sangat diperlukan agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Seorang wirausaha harus memiliki kemampuan bernegosiasi, maksudnya harus pandai bernegosiasi, agar dapat dengan mudah untuk mencapai kesepakatan bersama untuk mendapatkan suatu keuntungan.

5. Memberikan Pelatihan Manajemen Waktu.

Seorang mahasiswa dalam berwirausaha harus pandai dalam manajemen waktu. Meskipun memiliki fleksibilitas waktu, pelaku wirausaha harus pandai-pandai dalam mengatur waktunya. Karena seorang pengusaha tidak selamanya berada di kantor, tetapi kadang-kadang mereka berada di luar untuk bertemu dengan klien atau calon kliennya, atau mengurus hal-hal yang lain yang berhubungan dengan bisnisnya. Oleh karena itu seorang wirausaha harus memiliki softskill manajemen waktu yang baik, sehingga

dapat memprioritaskan kegiatan yang dianggap penting terlebih dahulu.

6. Meningkatkan Jiwa Kepemimpinan.

Maksudnya dalam berwirausaha jiwa pemimpin sangat dibutuhkan. karena jika dalam kegiatan berwirausaha tidak ada pemimpin, maka kegiatan wirausaha itu akan hancur, karena tidak ada arah yang jelas dan tidak ada yang bisa untuk mengarahkan dan untuk mengambil keputusan dalam organisasi atau wirausaha tersebut. Jiwa kepemimpinan dalam berwirausaha akan tumbuh sejalan dengan proses yang ada serta pengakuan dari para anggota yang mereka pimpin. Jika ingin menjadi pelaku wirausaha maka mahasiswa harus dibekali dengan jiwa kepemimpinan yang baik, sehingga diharapkan kelak mereka mampu untuk menjadi seorang entrepreneur dan dapat menjalankan usaha mereka dengan baik dan sukses..

Menerapkan Rasa Tanggung jawab dan komitmen dalam mengembangkan usaha. Maksudnya rasa tanggung jawab dan komitmen yang tinggi merupakan softskill yang harus dimiliki oleh seorang pengusaha atau pelaku wirausaha. Sikap rasa tanggung jawab dan komitmen dalam berwirausaha dapat terlihat dari segi menepati janji, bertanggung jawab dan komitmen dalam melakukan kegiatan dan realisasinya, bertanggung jawab komitmen dalam menjaga kontrak, dan hubungan kerja, serta bertanggung jawab komitmen dalam mengembangkan usaha yang dijalani. Tanpa rasa tanggung jawab dan komitmen seorang wirausaha tidak akan bisa sukses dalam mencapai tujuan.

IV CONCLUSION


Strategi meningkatkan softskill dalam berwirausaha dilingkungan mahasiswa STIE KBP dapat dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya; melatih mahasiswa untuk berpikir secara analisis, melatih menyelesaikan menyelesaikan masalah dengan tepat, meningkatkan kemampuan berkomunikasi dengan baik, melatih mahasiswa untuk dapat bernegosiasi dengan baik, memberikan pelatihan manajemen waktu, menumbuhkan jiwa

kepemimpinan, serta menerapkan rasa tanggung jawab dan komitmen yang tinggi dalam mengembangkan usaha melalui praktek kewirausahaan. Softskill dikalangan mahasiswa dalam berwirausaha perlu untuk ditingkatkan, melalui praktek kewirausahaan. Karena kemampuan softskill merupakan hal sangat menentukan kesuksesan mahasiswa dalam berwirausaha, selain kemampuan hard skills.

Bibliography

- [1]Astamoen, P Moko. 2005. Entrepreneurship dalam Perspektif Kondisi Bangsa Indonesia. Jakarta: Alfabeta.
- [2]David. 2004. Manajemen Strategi Konsep. Jakarta: Salemba Empat.
- [3]Diandra. 2019. "Meningkatkan Kemampuan Softskill Dalam Berwirausaha". Dalam <https://ejournal.stiedewantara.ac.id/index.php/SNEB/issue/view/46>. Diunduh 10 Desember 2021.
- [4]Dharmawati, D Made. 2017. Kewirausahaan. Depok: Raja Grafindo.
- [5]Fandy, Tjiptono. 2008. Strategi Pemasaran. Yogyakarta: Andika Offset.
- [6]Hasan, R. (2018). Berani Ambil Resiko Jadi Kunci Pengusaha Muda Sukses. <https://economy.okezone.com/read/2021/10/12/320/1985690/berani-ambil-risiko-jadi-kunci-pengusaha-muda-sukses>, diakses 10 Desember 2021
- (Pustaka berupa artikel dari situs Internet).
- [7]Kuswara, H. 2010. "Strategi Sukses Mahasiswa Indonesia Meraih Karir Gumilang Dengan Softskill". Jurnal Humaniora, Vol.10. No.1
- [8]Rahmawati, Y. 2014. Manajemen Publik Relations Sebagai Alat Etika Komunikasi Dalam Bisnis Islam. Jurnal Filsafat dan Budaya Hukum. 15 November 2014. P.181-194. (Pustaka berupa artikel dalam majalah/jurnal ilmiah).
- [9]Utomo, H. 2010 Kontribusi Softskill Dalam Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan, Among Makarti, Vol 3 No.5 Juli 2010.
- [10]Zimmerer. W Thomas, Norman M. Scarborough. 1996. Entrepreneurship and New Venture Formation, Inc. hal 51. New Jersey : Prentice Hall International

Terbit online pada laman web jurnal : <http://e-journal.sastra-unes.com/index.php/JIPS>

 Fakultas Sastra Universitas Ekasakti	JURNAL JIPS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic)	
	Vol. 5 No. 3 ISSN : 2579-5449 (media cetak)	E-ISSN : 2597-6540 (media online)

STRATEGI MENINGKATKAN KINERJA APARAT SIPIL NEGARA ERA GLOBALISASI DILINGKUNGAN ORGANISASI PEMERINTAH

Edi Hasymi

STIE KBP

edihasyimi@gmail.com

Abstract

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat Era Globalisasi saat ini sangat berpengaruh terhadap berbagai bidang, baik bidang pendidik, ekonomi, sosial, politik, dan bidang pemerintahan. Pada bidang pemerintahan perkembangan teknologi informasi sangat membawa perubahan yang amat pesat, dalam lingkungan organisasi pemerintahan, terutama dalam mewujudkan pemerintahan yang baik dan transparan dalam meningkatkan pelayanan prima bagi masyarakat. Berbagai strategi dilakukan oleh pemerintah dalam meningkatkan kinerja Aparat Sipil Negara untuk mewujudkan pelayanan yang berkualitas terhadap masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Strategi Meningkatkan Kinerja Aarat Sipil Negara Era Globalisasi Dilingkungan Organisasi Pemerintah. Ada pun strategi yang dilakukan dalam meningkatkan kinerja aparat sipil negara era globalisasi dilingkungan organisasi pemerintahan adalah dengan memberikan pelatihan untuk meningkatkan kemampuan khusus dilingkungan ASN berbasis teknologi informasi, melakukan manajemen kinerja kinerja yang terstruktur dan sistematis melalui aplikasi yang dibuat oleh pemerintah.

Keywords: Strategi, Kinerja, Globalisasi

© 2021Jurnal JIPS

I INTRODUCTION

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat sangat berpengaruh terhadap kinerja karyawan, baik dilingkungan pemerintah, maupun perusahaan swasta lainnya. Bidang pemerintahan teknologi informasi sangat berpengaruh dalam pengelolaan kegiatan perkantoran, mau pun bidang administrasi lainnya. Sedangkan dilingkungan perusahaan swasta lainnya perkembangan teknologi informasi sangat merubah pola kerja karyawan dilingkungan suatu perusahaan. Walau pun implikasi teknologi informasi sudah mulai diterapkan dilingkungan pemerintahan, namun tidak semua karyawan dapat memanfaatkan dan

mengaplikasikan teknologi informasi dengan baik dan benar. Pada era revolusi industry 4.0 ada faktor yang mendominasi kinerja organisasi, yaitu teknologi informasi. Untuk mengatasi hal ini sangat diperlukan manajemen kinerja yang baik untuk mengelola faktor-faktor tersebut, agar kinerja organisasi yang baik dapat dicapai era revolusi industri 4.0 , atau juga yang lebih dikenal dengan istilah “Cyber physical system” yang merupakan sebuah fenomena di mana terjadinya kolaborasi antara teknologi siber dengan teknologi otomatisasi. Dengan adanya revolusi industry organisasi harus berinovasi dalam menggunakan sistem atau aplikasi untuk

mengukur kinerja organisasi, sehingga organisasi dapat menilai indikator utama yang telah dicapai dengan lebih cepat, sehingga bisa segera dilakukan evaluasi atau tindakan atas capaian kinerja tersebut. John Miner dalam Fahmi (2017), mengatakan untuk mencapai kinerja karyawan ada dimensi yang menjadi tolok ukur, yaitu; kualitas, kuantitas, penggunaan waktu dalam bekerja, serta kerja sama dengan orang lain dalam bekerja. Pada dasarnya manajemen kinerja bertujuan untuk dapat melakukan yang terbaik dari kemampuan mereka sehingga menghasilkan pekerjaan dengan kualitas terbaik secara efektif dan efisien.

1. Pengertian Globalisasi

Globalisasi adalah suatu proses atau gejala menyebarnya nilai kebudayaan dari suatu tempat ke tempat lain. Globalisasi dapat terjadi hampir di segala bidang kehidupan. Oleh karena itu selama proses globalisasi berjalan, setiap bangsa atau masyarakat di dunia saling bergantung yang kemudian menciptakan tatanan hidup baru. Globalisasi memiliki sejumlah karakteristik. Globalisasi merupakan suatu proses tersebarnya nilai-nilai atau kebudayaan dari suatu tempat ke tempat lain. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia globalisasi adalah sebuah gejala tersebarnya nilai-nilai dan budaya tertentu keseluruh dunia yang telah terlihat semenjak lama. Sedangkan Menurut Modul Pembejaraan Antropologi (2018), sejumlah ahli memiliki pendapat yang berbeda terkait pengertian globalisasi. Jan Aart Scholte, mengatakan globalisasi adalah proses meningkatnya interpendensi antara aktor negara dan non- negara pada skala global, sehingga hubungan social dalam suatu masyarakat secara signifikan dibentuk dan dipengaruhi dimensi hubungan sosial yang lebih luas pada skala dunia. Ritzer menjelaskan pengertian globalisasi adalah penyebaran kebiasaan-kebiasaan yang mendunia dan ekspansi hubungan yang melintasi benua. Proses tersebut bisa menciptakan organisasi kehidupan sosial pada skala global, serta pertumbuhan sebuah kesadaran global bersama. Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa globalisasi secara garis besar meliputi tersebarnya suatu nilai dari satu tempat ke tempat yang lain. Globalisasi dapat mempengaruhi kebiasaan serta mampu menciptakan pola baru dalam kehidupan bermasyarakat secara global.

2. Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Kinerja Era Globalisasi Dilingkungan Pemerintahan

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat saat ini membawa dampak terhadap perkembangan kinerja ASN dilingkungan pemerintahan, baik secara positif maupun secara negatif. Dampak positif dari pengaruh perkembangan teknologi informasi adalah:

1. Individual space meningkat, yaitu meningkatnya ruang individual karena telah memperoleh informasi melalui media komunikasi yang canggih. Karyawan (ASN) lebih menyukai duduk di depan komputer yang berinternet dari pada bersosialisasi dengan orang lain di dunia nyata.

2. Terjadinya peningkatan pelayanan pengiriman informasi. Dengan adanya media komunikasi berbasis teknologi informasi, maka informasi akan lebih mudah diperoleh, sehingga dalam pengiriman data antar instansi pemerintahan akan lebih cepat dan dapat menghemat tenaga dan biaya.

3. Kebutuhan komersial pegawai meningkat, karena data dikirim dengan melalui email.

4. Tingkat rasa ingin tahu personil lebih tinggi, terutama ingin mengetahui perkembangan organisasi.

5. Teknologi juga dapat berdampak untuk meningkatkan kreativitas ASN dalam berinovasi untuk mewujudkan pemerintahan yang baik (Good Governance).

Sedangkan dampak negatif dari perkembangan Teknologi Informasi adalah sebagai berikut:

1. Salah satu penelitian yang dilakukan di Universitas Tohoku Jepang menunjukkan bahwa jika pegawai sering menggunakan computer, maka lama-kelamaan akan terjadi kerusakan disebagian otaknya, hal ini disebabkan oleh radiasi monitor computer yang terserap ke otak melalui matanya.

2. Tingginya tingkat kriminalitas, seperti terjadinya penggandaan data, penghilangan data, yang sifatnya rahasia yang semestinya tidak harus diketahui oleh semua pegawai, tetapi hanya boleh diketahui pada level pimpinan saja.

3. Kepribadian terhimpit, karena pengaruh informasi yang sifatnya global, maka

pegawai akan cenderung menjadi pegawai yang terpengaruh isu-isu global, sementara kultur dan nilai-nilai lokal menjadi semakin terkikis.

3. Pengertian Kinerja Pegawai

Kinerja pegawai merupakan suatu hasil yang dicapai oleh pegawai tersebut dalam pekerjaannya. Robbins (2003), mengatakan bahwa kinerja pegawai adalah sebagai fungsi dari interaksi antara kemampuan dan motivasi. Berhasil atau tidaknya kinerja pegawai akan dipengaruhi oleh tingkat kinerja dari pegawai secara individu maupun kelompok. Kinerja (performance) merupakan perilaku organisasional yang secara langsung berhubungan dengan produksi barang atau penyampaian jasa. Gibson (1997) menyebutkan bahwa kinerja sebagai hasil dari pekerjaan yang terkait dengan tujuan organisasi seperti; kualitas, efisiensi, dan kriteria efektifitas lainnya. Kinerja merefleksikan seberapa tepat seorang individu memenuhi permintaan pekerjaan. Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kinerja di pandang sebagai hasil yang bersifat kualitatif dan kuantitatif. Menurut Mc Kenna dan Beech ada beberapa indikator yang perlu diperhatikan dalam menilai kinerja pegawai, di antaranya pengetahuan, kemampuan, keterampilan pada pekerjaan, atau

kompeten, sikap kerja, komitmen, dan motivasi, kualitas pekerjaan, dan interaksi

4. Konsep Pemerintahan Yang Ideal

Pemerintahan yang baik adalah pemerintahan yang menjalankan fungsi dan tujuannya dengan baik tanpa penyelewengan. Menurut Roskin et al (2012) terdapat 5 hal yang dapat menggambarkan pemerintahan yang ideal, yaitu:

A. Mengutamakan sifat pendekatan tugas pada pengayoman, pelayanan, dan pelayanan masyarakat serta menghindari kesan pendekatan kekuasaan dan kewenangan.

B. Organisasi yang bercirikan organisasi modern, ramping, efektif, dan efisien yang mampu membedakan antara tugas-tugas yang perlu ditangani (termasuk membagi tugas-tugas yang diserahkan kepada masyarakat).

C. Sistem dan prosedur kerja lebih berorientasi pada ciri-ciri organisasi modern yakni; pelayanan cepat, tepat, akurat, terbuka dengan tetap mempertahankan kualitas, efisiensi biaya, dan ketepatan waktu.

D. Sebagai fasilitator pelayanan publik

E. Struktur lebih desentralisasi, inovatif, fleksibel, dan responsive.

5. Indikator Kinerja Pemerintahan dalam Pelayanan Publik

Kualitas layanan yang diterima masyarakat dari organisasi dapat menjadi parameter untuk menilai kinerja organisasi publik. Kumoroto (1996) dalam Pasolong (2011), mengatakan ada beberapa indikator yang dijadikan pedoman dalam menilai kinerja pemerintahan publik, yaitu efisiensi, efektivitas, keadilan dan daya tangkap. Efisiensi menyangkut pertimbangan tentang keberhasilan organisasi pelayanan publik mendapatkan laba, memanfaatkan faktor-faktor produksi serta pertimbangan yang berasal dari rasionalitas ekonomis. Organisasi pelayanan publik dikatakan efektif apabila dapat mencapai tujuan. Hal tersebut erat kaitannya dengan rasionalitas teknis, nilai, misi, tujuan organisasi, serta fungsi agen pembangunan. Kriteria keadilan terkait dengan distribusi dan alokasi layanan yang diselenggarakan oleh organisasi pelayanan publik. Kriteria ini erat kaitannya dengan konsep kecukupan atau kepantasan dan dapat menjawab isu yang menyangkut pemerataan pembangunan dan pelayanan kepada kelompok marginal. Daya tanggap organisasi pelayanan publik merupakan bagian dari daya tanggap negara atau pemerintah terhadap kebutuhan masyarakat yang mendesak.

II RESEARCH METHOD

Penelitian ini menggunakan metode non riset, karena dalam penelitian ini peneliti hanya mengumpulkan informasi dalam beberapa sumber, seperti buku, jurnal, dan internet, serta informasi berupa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli atau pakar. Penelitian ini membahas

kajian tentang Strategi Meningkatkan Kinerja Aparat Sipil Negara Era Globalisasi Dilingkungan Organisasi Pemerintah. Tinjauan dilakukan dari aspek literature, kemudian dianalisis.

III RESULTS AND DISCUSSION

Era globalisasi saat ini pemerintah perlu berbenah diri dalam meningkatkan pelayanan terhadap masyarakat, terutama dengan meningkatkan kinerja aparat sipil pemerintahan sebagai abdi masyarakat, dan abdi negara. Berbagai strategi dilakukan oleh pemerintah untuk mewujudkan pelayanan prima berbasis teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat era globalisasi sekarang ini, menuntut seluruh pegawai dilingkungan organisasi pemerintahan untuk bertindak lebih cepat dengan memperhatikan efisiensi di segala bidang. Menghadapi perkembangan tersebut pemerintah perlu berbenah diri, terutama dalam melengkapi sarana dan prasarana di bidang pemerintahan dalam mewujudkan good governance. Pemerintah perlu meningkatkan keterampilan dilingkungan Aparat Sipil Negara (ASN) pemerintahan, agar menjadi pelayan masyarakat yang professional. Pengertian professional adalah ASN yang memiliki kemampuan dan keahlian khusus sesuai dengan bidang dan keahliannya, sehingga ia mampu melakukan tugasnya dengan baik dengan kemampuan yang maksimal, atau dengan kata lain adalah orang yang terdidik dan terlatih dengan baik, serta memiliki pengalaman yang kaya di bidangnya. Maksud terdidik dan terlatih bukan hanya pendidikan formal, tetapi juga harus menguasai berbagai strategi atau teknik dalam

praktek serta menguasai landasan pengetahuan atau keterampilan serta sikap tertentu seperti yang tercantum dalam kompetensinya. Aparat Sipil Negara yang professional adalah mereka yang bekerja terampil, mempunyai pengetahuan, visi, dan memiliki sikap positif dalam melaksanakan serta mengembangkan kualitas hasil kerjanya secara terus menerus. Atau yang benar-benar ahli sesuai dengan bidang. Keahlian ini bisa diperoleh melalui pendidikan dan pelatihan keterampilan lainnya, atau mengikuti program atau pengalaman secara khusus dalam pekerjaan. Kinerja pegawai menjadi peran penting yang akan mengukur capaian keberhasilan suatu organisasi. Untuk mencapai keberhasilan tersebut kinerja organisasi banyak dipengaruhi oleh, sumber daya manusia, lingkungan kerja, kepercayaan dan motivasi individu, serta kepemimpinan transpormasional, dan budaya organisasi. Era globalisasi saat ini ada faktor penting yang mempengaruhi kinerja organisasi yaitu teknologi informasi. Strategi yang harus dilakukan oleh pemerintah dalam meningkatkan kinerja ASN dilingkungan organisasi adalah melakukan manajemen kinerja yang terstruktur dan sistematis melalui aplikasi yang dibuat oleh pemerintah, yang tujuannya adalah untuk memonitor keberhasilan kinerja aparat pemerintahan.

IV CONCLUSION

Untuk meningkatkan pelayanan terhadap masyarakat pemerintah perlu meningkatkan kinerja Pegawai. Berbagai strategi dilakukan oleh pemerintah dalam meningkatkan kinerja pegawai, di antaranya memberikan pelatihan kepada ASN, dan meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia, lingkungan kerja, menumbuhkan kepercayaan diri dilingkungan ASN dengan kepemimpinan secara transpormasional, dengan budaya organisasi yang baik. Pada Era


Globalisasi saat ini faktor teknologi informasi sangat berperan penting dalam meningkatkan kinerja pegawai, sehubungan dengan hal tersebut maka pemerintah perlu melakukan manajemen terstruktur dan sistematis melalui aplikasi yang dibuat oleh pemerintah, sehingga nantinya pemerintah dapat memantau atau memonitor keberhasilan kinerja aparat sipil pemerintahan dalam bekerja melayani masyarakat.

Bibliography

- [1]Fahmi, Irham. 2017. **Manajemen Sumber Daya Manusia**. Bandung : Alfabeta.
- [2]Robbins, P. Stephen & Judge, Timothy A. 2017, **Organizational Behavior**, Edisi 13 Jilid 1. Jakarta: Salemba Empat.
- [3]Robbins, P. Stephen & Coutler, Mary.2016. **Human Resources Management**. Edisi 6. Jilid 1. Jakarta: Salemba Empat.
- [4]Gibson. 2013. **Manajemen Sumber Daya Manusia**, Edisi Keempat. Jakarta: Erlangga.
- [5]Roskin, Michael G. and Nicholas O, Berry.2012 **IR: The New World of International Relations**. New Jersey : Prentice- hill.
- [6]Sedarmayanti,.2012. **Good Governance “Kepemerintahan Yang Baik”**. Edisi Revisi. Bagian Kedua. Bandung: Mandar Maju.
- [7]Pasolong, Harbani. 2011. **Teori Administrasi Publik**. Bandung: Alfabeta.

JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN SCHOLASTIC

Terbit online pada laman web jurnal : <http://e-journal.sastra-unes.com/index.php/JIPS>

 Fakultas Sastra Universitas Ekasakti	JURNAL JIPS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic)	
	Vol. 5 No. 3 ISSN : 2579-5449 (media cetak)	E-ISSN : 2597-6540 (media online)

**PENGUATAN BIROKRASI APARATUR NEGARA MENUJU
REVOLUSI INDUSTRI 5.0
DI KECAMATAN KOTO TANGAH PADANG SUMATERA BARAT**

Edi Hasymi

STIE KBP

edihasyimi@gmail.com

Abstract

Memasuki Revolusi 5.0, pemanfaatan teknologi sudah mulai mempertimbangkan aspek- aspek humaniora terhadap proses penyelesaian masalah yang ada di sektor publik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penguatan reformasi birokrasi menuju Revolusi Industri 5.0 melalui tata kelola perencanaan pengembangan SDM Aparatur Sipil Negara oleh Camat Kecamatan Koto Tangah Padang. Penguatan reformasi birokrasi menuju Revolusi Industri 5.0 di Kecamatan Koto Tangah Padang mengalami berbagai hambatan terkait masih dominannya patologi birokrasi, budaya korupsi, serta ketidaksiapan birokrasi akan pemanfaatan teknologi dan informasi dalam orientasi pelayanan publik kepada masyarakat. Oleh karena itu, Perencanaan pengembangan SDM Aparatur oleh Camat Kecamatan Koto Tangah dalam memperkuat reformasi birokrasi menuju Revolusi Industri 5.0 harus dilakukan secara tepat dengan merespons berbagai hambatan yang terjadi serta segala bentuk perubahan lingkungan dan perkembangan zaman.

Keywords: Aparatur Sipil Negara, Revolusi Industri 5.0

© 2021 Jurnal JIPS

I INTRODUCTION

Memasuki Revolusi Industri 5.0, implementasi penggunaan teknologi sudah mulai memperhatikan aspek-aspek humaniora guna menciptakan berbagai *tools* pada proses pemecahan masalah-masalah sosial yang ada (Faruqi, 2019). Tentunya hal ini memerlukan pengelolaan sumber daya manusia (SDM) yang optimal guna mendongkrak kredibilitas organisasi dengan meningkatkan efisiensi masing-masing aparatur birokrasi di bidang informasi, komunikasi, dan teknologi (TIK), dengan tujuan mempermudah pelaksanaan tugas-tugas di masa depan (Rustandi, 2019). Kemudian, Sebagai bagian dari upaya untuk

mewujudkan *good governance*, maka SDM aparatur birokrasi haruslah selalu berorientasi pada pemanfaatan teknologi dalam penyelenggaraan layanan pemerintah, penyederhanaan berbagai regulasi dan juga dalam proses reformasi birokrasi (Mardawani & Relita, 2019). Pada dasarnya, upaya perbaikan struktural penyelenggaraan pemerintahan di bidang kelembagaan, manajemen, dan sumber daya manusia dikenal dengan reformasi birokrasi (Adlin & Handoko, 2019; Ferizaldi, 2018). Di mana hadirnya keinginan dalam reformasi birokrasi dapat dipahami sebagai suatu proses untuk menyejajarkan perubahan

menjadi lebih baik dengan tujuan untuk mewujudkan birokrasi penyelenggaraan pemerintahan yang bersih, terbuka, dan akuntabel (Ferizaldi, 2019; Haning, 2018).

Kemudian, Perencanaan sumber daya manusia merupakan landasan untuk menyusun rencana kerja organisasi di divisi kerja sumber daya manusia. Suatu proses yang menjadi bagian penting dalam perencanaan SDM adalah merencanakan pengembangan dengan berkonsentrasi pada pendidikan dan pelatihan, transisi dan promosi, serta mengisi kekosongan jabatan yang membutuhkan tenaga ahli yang berpengalaman (Dzakiyati, 2018; Sudrajat, 2014). Dengan melaksanakan pengembangan SDM maka secara tidak langsung suatu organisasi telah melakukan adaptasi atas perubahan lingkungan dan perkembangan era untuk membangun SDM yang lebih berkualitas, karena dengan hal tersebut maka kinerja organisasi akan semakin meningkat (Sirih et al., 2019). Selain itu, Pengembangan SDM Aparatur Sipil Negara menjadi penting untuk dilakukan karena akan memudahkan lembaga pemerintah baik kecil maupun besar untuk mencapai tujuan mereka yang terkait dengan jumlah pekerja dengan keterampilan yang diperlukan untuk membantu proses organisasi dalam pencapaian tujuan dan sasaran yang diinginkan.

SDM di berbagai jenis institusi publik perlu meningkatkan kompetensi diri dalam manajemen *e-resources*, manajerial *leadership*, literasi digital dan *research* serta melakukan transformasi sebagai persiapan menghadapi perubahan yang semakin cepat dalam mewujudkan masyarakat berpengetahuan (Nashihuddin & Suryono, 2018). Untuk membangun birokrasi yang cepat dan gesit dalam menyediakan layanan publik diperlukan pembenahan secara struktural (Faedlulloh et al., 2020). Kemudian, Keberlanjutan akan reformasi birokrasi harus tetap dijalankan untuk meningkatkan kualitas pelayanan publik sehingga menyebabkan adanya rasa kepercayaan dari masyarakat terhadap penyelenggaraan pelayanan dari aparatur pemerintah (Purwaningsih et al., 2019). Sehingga, Reformasi birokrasi terkait erat dengan aspek reformasi lainnya seperti pergeseran pola pikir, pengembangan struktur layanan publik berbasis teknologi, serta

penyempurnaan regulasi dan kepemimpinan (Hartanto, 2019).

Sistem pemerintahan berbasis elektronik dengan pendekatan *bottom-up* dapat menjadi alternatif dalam proses pengelolaan yang efektif, efisien, dan transparan. Oleh karena itu adanya inovasi diperlukan untuk adaptasi terhadap perubahan dan pengembangan SDM aparatur pemerintah secara berkelanjutan agar dapat menciptakan inovasi pelayanan publik yang berorientasi terhadap pemanfaatan teknologi informasi (Wardani, 2019). Keinginan publik akan birokrasi yang transparan dan akuntabel, ditambah dengan kondisi lingkungan yang semakin tidak menentu, mendorong pemerintah untuk bereksperimen dengan tata kelola sebagai bagian dari upayanya untuk mereformasi administrasi sektor publik (Kurniati & Nugroho, 2019). Sehingga revitalisasi birokrasi dalam melakukan transformasi birokrasi yang berorientasi ke arah *e-governance* dilakukan dengan mengembangkan inovasi, membangun kolaborasi dan sinergi serta memberikan respons atas terjadinya perubahan lingkungan yang sangat cepat (Rahadian, 2019). Selain itu, orientasi pelayanan publik kepada masyarakat tidak hanya berperan untuk peningkatan kinerja birokrasi, akan tetapi juga menjadi unsur strategis dalam mengembangkan pelayanan birokrasi pemerintah di masa depan (Hidayat, 2019). Oleh karena itu, Dalam rangka meningkatkan pembangunan yang berkelanjutan, Aparatur pemerintah harus mampu meningkatkan kompetensi dirinya dalam bidang pengetahuan dan teknologi serta harus memiliki kreativitas untuk mengantisipasi berbagai persoalan baik formal maupun informal (Sakti, 2019), melalui pemanfaatan teknologi kecerdasan yang sudah banyak dilakukan pada sektor publik, untuk memaksimalkan produktivitas hasil kerja yang dilaksanakannya (Yudoprakoso, 2019). Dengan demikian, Penerapan teknologi kecerdasan buatan akan dapat memberikan manfaat untuk membantu memperoleh informasi melalui pengumpulan data yang dapat dijadikan landasan untuk pengambilan keputusan dan perbaikan sistem otomatisasi di masa depan (Saluky, 2018).

Dalam era disrupsi teknologi sampai munculnya revolusi industri 4.0, aparatur

pemerintah memainkan peran vital dalam administrasi pemerintahan (Nasution et al., 2019), di mana dalam revolusi industri 4.0 dibutuhkan komitmen dan kesadaran diri untuk membangun budaya birokrasi demi menjaga kepercayaan masyarakat (Rivai, 2019). Untuk membangun sumber daya manusia yang berdaya saing tinggi, diperlukan peningkatan keterampilan, pendidikan dan pelatihan, serta peningkatan budaya kerja (Sihite, 2018). Secara historis, pada era revolusi industri 4.0, berbagai jenis teknologi mengantarkan perubahan budaya kerja manusia menuju era digitalisasi dan otomatisasi (Suwardana, 2018). Kemudian, karena adanya komponen pelengkap yang berbeda, baik era revolusi industri 4.0 maupun Revolusi Industri 5.0 akan dapat mempengaruhi semua aktivitas manusia. Untuk mencapai tujuan Revolusi 5.0 diawali dengan menciptakan “*human-centric Revolusi Industri*” yang mendorong pembangunan ekonomi masyarakat serta memberikan solusi dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat (Wasitarini, 2019). Ketika di era industri 4.0, semua informasi yang terkumpul melalui jaringan akan dianalisis langsung oleh manusia, memasuki Revolusi 5.0 sebagian besar jumlah informasi dari sensor pada ruang fisik akan diakumulasi menjadi satu dalam *cyberspace* yang akan dianalisis menggunakan *artificial intelligence* di mana nantinya hasil analisis tersebut melalui *feedback* akan diberikan kembali ke manusia yang berada di ruang fisik dalam berbagai macam bentuk yang dihasilkan (Arief & Saputra, 2019). Oleh karena itu, untuk mendorong tata kelola yang cerdas, kualitas konten harus ditingkatkan, seiring dengan kecepatan publikasi, dengan tetap memperhatikan keakuratan data dan informasi (Maizunati, 2018).

Jika di telusuri kembali, pada dasarnya berbagai tahapan konsep *Revolusi Industri* bermula dari *Revolusi Industri 1.0* yang didefinisikan sebagai sekelompok orang yang berburu dan berkumpul dalam keharmonisan dengan alam. Kemudian, *Revolusi Industri 2.0* merupakan konsep suatu kelompok budidaya pertanian, kemajuan organisasi, dan pembangunan negara. Selanjutnya, *Revolusi Industri 3.0* adalah konsep masyarakat yang mampu mendorong industrialisasi dan memfasilitasi produksi massal melalui revolusi

industri. Sedangkan, konsep *Revolusi Industri 4.0* akan mengidentifikasi masyarakat informasi yang mewujudkan nilai tambah yang lebih besar dengan menghubungkan aset tidak berwujud melalui jaringan informasi. Kemudian, Revolusi 5.0 saat ini merupakan suatu terobosan konsep masyarakat informasi yang dibangun di atas *Revolusi Industri 4.0* dan bertujuan untuk mewujudkan masyarakat yang berpusat pada manusia yang sejahtera di mana setiap orang akan menikmati hidup secara maksimal (Fukuyama, 2018; Harayama, 2016).

Pada intinya, Revolusi Industri 5.0 memiliki tujuan utama yakni untuk menciptakan kesejahteraan melalui pertumbuhan ekonomi dan perkembangan teknologi kepada seluruh lapisan masyarakat (Wasitarini, 2019). Revolusi Industri 5.0 mengacu pada konsep yang menerapkan teknologi pada revolusi industri 4.0 yang memperhatikan aspek humaniora untuk melahirkan cara-cara penyelesaian masalah-masalah sosial (Faruqi, 2019). Kemudian, Revolusi 5.0 adalah suatu bentuk kecerdasan sosial yang secara kuat dapat mengintegrasikan antara ruang fisik dan ruang *cyber* (Salgues, 2018). Dengan demikian, Revolusi Industri 5.0 dapat dipahami sebagai salah satu bentuk kehidupan masyarakat yang menggabungkan data melalui teknologi informasi untuk mendorong peningkatan kecerdasan sumber daya manusia dalam pengembangan berbagai peluang yang dapat dilaksanakan berdasarkan aspek humaniora guna menyelesaikan berbagai persoalan sosial.

Dalam konteks birokrasi di Indonesia, saat ini terlihat dengan jelas bahwa orientasi pelayanan publik masih belum berjalan maksimal karena berbagai faktor yang perlu dibenahi, serta menjadi catatan penting bagi pemerintah untuk terus meningkatkan efisiensi sektor publiknya (Wicaksono et al., 2019; Islah, 2018). Pertama, Masalah korupsi di birokrasi telah menjadi bagian dari feodalisme yang masih terpelihara dalam sistem birokrasi, karena berbagai keputusan publik yang diambil melalui birokrasi pemerintahan tidak pernah lepas dari pola *top-down* (Hasan, 2012). Kedua, Banyaknya penyuaipan yang melibatkan pejabat politik dan pejabat birokrasi menjadi ancaman nyata terhadap nilai budaya luhur bangsa karena bertentangan dengan tujuan negara dalam

mewujudkan kesejahteraan bagi seluruh masyarakat (Azahry, 2019). Ketiga, masih dominannya patologi birokrasi yang berbelit-belit dalam pelayanan publik dan belum mampu diminimalisir secara optimal. Sehingga, pemahaman secara holistik dan komprehensif oleh aparatur birokrasi terhadap pola hubungan korupsi yang sering terjadi diyakini menjadi penting agar dapat meminimalisir terjadinya tindak korupsi di sektor pelayanan publik (Hadi, 2016). Selain itu, ketidakmampuan birokrasi

dalam mendukung terciptanya Revolusi Industri 5.0 juga merupakan dinamika yang begitu kompleks di Indonesia (Kumorotomo, 2019; Sugiono, 2020). Hal ini dikarenakan di Revolusi 5.0 birokrasi di Indonesia harus mampu memahami berbagai pemanfaatan *big data* sebagai sumber informasi yang didukung oleh teknologi dan kesiapan para aktor dalam proses pembuatan kebijakan serta juga harus memperhatikan aspek-aspek kemanusiaan lainnya bagi masyarakat (Rahmanto et al., 2021).

II RESEARCH METHOD

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif (Aspers & Corte, 2019), yang bertujuan untuk mengetahui terkait bagaimana tata kelola perencanaan pengembangan SDM Aparatur dalam memperkuat reformasi birokrasi untuk merespons terjadinya segala perubahan lingkungan dan perkembangan masyarakat menuju Revolusi Industri 5.0 oleh Aparatur Sipil Negara. Oleh karena itu, Penelitian ini akan memberikan penjelasan mengenai tata kelola perencanaan pengembangan SDM Aparatur untuk memperkuat reformasi birokrasi menghadapi perubahan era menuju Revolusi

Industri 5.0 di mana pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kinerja SDM akan tetap mempertimbangkan aspek *humanisme* dalam setiap penyelesaian masalah sosial. Kemudian, Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan teknik *literature review* yaitu metode pengumpulan informasi penelitian dari berbagai buku dan jurnal yang relevan dengan fokus studi (Farida, 2019). Berikutnya, dilakukan penarikan kesimpulan yang merupakan hasil akhir dari analisis data dengan melakukan interpretasi melalui refleksi terhadap data penelitian (Gumilang, 2016).

III RESULTS AND DISCUSSION

Seiring dengan laju perkembangan teknologi dan penciptaan inovasi, pada prosesnya tata kelola pemerintahan yang baik di Indonesia belum dapat diadopsi dalam kehidupan masyarakat sehari-hari karena tidak ada *platform* yang disiapkan dalam menuju Revolusi 5.0 (Sugiono, 2020). Penelitian (Saksono & Manoby, 2021), menjelaskan bahwa tata kelola pemerintahan di Indonesia belum dapat berjalan secara optimal untuk mendorong terwujudnya Revolusi 5.0. Selain itu, penelitian ini juga memberikan beberapa rekomendasi yaitu peningkatan infrastruktur internet yang menjangkau wilayah pelosok, penyiapan legal *framework*, kerja sama lembaga negara dan korporasi, dan penguatan kebijakan inovatif berbasis riset yang mendukung terciptanya birokrasi menuju Revolusi Industri 5.0 di Indonesia.

Implementasi reformasi birokrasi SDM Aparatur mempunyai peran strategis dan penting sebagai bagian dalam mendukung kelancaran pembangunan nasional, sehingga tanpa adanya reformasi birokrasi yang baik maka setiap target yang telah ditetapkan untuk mencapai pembangunan nasional akan sulit tercapai. Oleh karenanya dalam reformasi birokrasi penting untuk terus melakukan perbaikan-perbaikan melalui berbagai macam regulasi, modernisasi kebijakan tata kelola SDM Aparatur di tingkat pusat dan daerah dengan menyesuaikan tugas fungsi organisasi pemerintah atas terjadinya perubahan era yang cepat. Sebagai upaya dalam mewujudkan *good governance* dapat dilakukan melalui peningkatan SDM Aparatur, dan melakukan integrasi pemanfaatan teknologi untuk penyelenggaraan layanan pemerintah,

penyederhanaan berbagai regulasi dan reformasi birokrasi (Mardawani & Relita, 2019)

Reformasi birokrasi SDM Aparatur yang dilakukan harus mampu menyesuaikan dengan setiap dimensi perubahan penyelenggaraan pemerintahan untuk mewujudkan pembangunan nasional. Reformasi birokrasi SDM Aparatur menjadi prasyarat dasar untuk menciptakan kualitas SDM pemerintahan yang unggul, lebih profesional, berkinerja tinggi, bersih dan akuntabel sehingga mampu menghadapi segala bentuk perubahan perkembangan global dimasa mendatang. SDM Aparatur yang mampu melaksanakan tugas-tugas penyelenggaraan pemerintahan, konstruksi, dan pelayanan publik sangat dibutuhkan guna mengikuti perkembangan zaman dan teknologi, serta kondisi yang semakin kompetitif di segala aspek kehidupan sosial. Melalui SDM Aparatur yang semakin berkualitas maka dapat memberikan kontribusi optimal kepada publik serta menjadikan organisasi pemerintah yang unggul dalam menyesuaikan terhadap perubahan global dan tuntutan dari publik. Sehingga tata kelola sumber daya manusia diperlukan untuk meningkatkan kredibilitas organisasi pemerintah melalui pengembangan SDM Aparatur dengan berorientasi kompetensi terhadap ICT yang berperan penting mendukung pelaksanaan tugas dimasa depan (Rustandi, 2019).

Melalui tata kelola perencanaan pengembangan SDM Aparatur yang terstruktur dengan baik, maka dimasa depan akan dapat menciptakan birokrasi Revolusi 5.0 yang merupakan suatu konsep birokrasi pemerintah dengan kualitas SDM Aparatur yang unggul pengetahuan, unggul ketrampilan dan unggul sikap dan mental. Menyesuaikan dengan perubahan dan perkembangan era maka sudah menjadi kewajiban bagi aparatur pemerintah memiliki keunggulan dalam pengetahuan yang berarti mampu mengetahui perkembangan informasi pengetahuan baik dari tingkat lokal, nasional maupun internasional. Kemudian unggul dalam keterampilan artinya dengan kompetensi yang dimiliki mampu memanfaatkan segala bentuk sarana prasarana teknologi untuk mendukung kelancaran tugas dan fungsi pekerjaan yang ada. Unggul dalam sikap mental artinya setiap pegawai pemerintah

dalam menjalankan tugas dan fungsinya yang didukung dengan pemanfaatan teknologi tetap memperhatikan sisi *humanisme* ketika memberikan pelayanan kepada masyarakat dalam rangka pengambilan peran sebagai *problem solving* untuk segala bentuk permasalahan sosial yang terjadi akibat perubahan era yang menyebabkan timbulnya kompleksitas permasalahan di sektor publik. Sehingga birokrasi *Revolusi Industri 5.0* yang merupakan birokrasi masa depan sangat membutuhkan pengembangan ilmu pengetahuan yang didukung oleh pemanfaatan teknologi dan SDM Aparatur pemerintah yang berkompoten secara bersama-sama untuk dapat berkontribusi secara optimal terhadap berbagai sektor kehidupan sosial masyarakat (Faruqi, 2019).

Adanya tuntutan dari masyarakat dan tuntutan perkembangan era baik di tingkat nasional maupun global terhadap kualitas kompetensi dari SDM Aparatur pemerintah yang profesional dalam melaksanakan tugas dan fungsi pemerintahan, pembangunan serta pelayanan masyarakat menjadikan urgensi reformasi birokrasi SDM Aparatur sebagai suatu hal yang tidak bisa ditunda lagi. Oleh karena itu, perlu dibangun suatu tata kelola perencanaan pengembangan SDM Aparatur pemerintah yang baik untuk mendukung ketersediaan sumber daya manusia yang memiliki profesionalitas, berkinerja tinggi serta unggul dalam bidang pengetahuan, keterampilan dan sikap mental pada masa mendatang. Berdasarkan pada kondisi tersebut maka sudah seharusnya SDM di berbagai jenis institusi publik perlu meningkatkan kompetensi diri dalam manajemen *e-resources*, manajerial *leadership*, literasi digital serta melakukan transformasi kepemimpinan sebagai upaya dalam mengubah birokrasi untuk menghadapi tantangan pembaruan dan tuntutan perubahan era (Nashihuddin & Suryono, 2018; Umam, 2019).

Tata Kelola SDM Aparatur Menuju Birokrasi Revolusi 5.0

Sebagai instrumen penting dalam tata kelola SDM Aparatur, maka salah satu upaya yang dilakukan oleh Kementrian untuk memperkuat reformasi birokrasi adalah melalui perencanaan pengembangan sumber daya manusia. Dalam orientasinya, pelaksanaan

perencanaan pengembangan SDM Aparatur bertujuan untuk menghasilkan PNS yang berkualitas, memiliki nilai-nilai fundamental, kompetensi profesional, bebas intervensi politik, dan tidak terlibat dalam praktik kolusi maupun nepotisme. Aparatur pemerintah sebagai suatu disiplin ilmu diharapkan dapat mengelola dan meningkatkan diri, serta mempertanggungjawabkan keberhasilannya melalui penggunaan kerangka kerja sistem merit (berbasis kompetensi) dalam pelaksanaan pengelolaan SDM bagi aparatur pemerintah. Dengan demikian, Kompetensi memainkan peran penting dalam menumbuhkan produktivitas SDM di periode kemajuan teknologi yang memungkinkannya untuk berperan dalam mencapai tujuan organisasi (Sihite, 2018).

Kemudian, Revitalisasi birokrasi SDM Aparatur yang dilakukan dengan transformasi birokrasi ke arah *e-governance* melalui pengembangan inovasi, membangun kolaborasi dan sinergi serta dengan memberikan respons atas terjadinya perubahan lingkungan yang sangat cepat dan perkembangan era teknologi (Rahadian, 2019). Dengan terwujudnya birokrasi *Revolusi Industri 5.0* melalui tata kelola perencanaan pengembangan SDM Aparatur yang berbasis kompetensi maka diharapkan adanya perbaikan dalam hal sejauh mana aparatur pemerintah bebas dari korupsi, kolusi, dan nepotisme. Pasalnya, tindakan korupsi telah mengakibatkan pelanggaran hak ekonomi dan sosial masyarakat yang dapat menimbulkan masalah sosial, ekonomi, dan kesejahteraan (Azhary, 2019). Birokrasi *Revolusi Industri 5.0* akan mendorong produksi layanan publik berkualitas tinggi untuk kebutuhan negara yang sedang berjuang melawan dinamika global yang lebih ketat. Selain itu, kapasitas dan tanggung jawab birokrasi untuk keberhasilannya akan meningkat, dan pola pikir serta budaya yang mewakili integritas dan kinerja akan semakin meningkat di masa depan.

Hal ini akan menghasilkan birokrasi pemerintahan yang kuat dan akan mendorong terlaksananya kebijakan dan program pembangunan nasional yang terintegrasi dengan mempertimbangkan keterkaitan antara faktor ekonomi, sosial, dan lingkungan. Pengembangan SDM Aparatur yang

berorientasi terhadap keunggulan kompetensi pengetahuan dan keterampilan akan dapat mengelola ICT yang terintegrasi dengan aman dan andal. Sedangkan pengembangan aparatur pemerintah yang unggul sikap mental dapat mengelola pelayanan dengan inovatif, adaptif dan responsif melalui sikap humanis terhadap segala bentuk perubahan dan keinginan kebutuhan masyarakat. Tata kelola pengembangan SDM diperlukan dengan meningkatkan kompetensi aparatur negara terhadap pemanfaatan ICT sehingga dapat berkontribusi secara optimal untuk mewujudkan *good governance* (Faruqi, 2019; Mardawani & Relita, 2019; Rustandi, 2019).

Menuju Birokrasi *Revolusi Industri 5.0*

Perkembangan era dan teknologi yang semakin cepat telah mendorong birokrasi untuk melakukan perubahan melalui tata kelola pengembangan SDM Aparatur. Sumber daya manusia sebagai penggerak dan dinamika pemerintahan berada pada garda terdepan dalam melakukan perubahan dalam mewujudkan aparatur negara yang kompeten, yaitu aparatur SDM yang memiliki keahlian dan keterampilan manajerial yang unggul, guna mempercepat pembangunan tata pemerintahan yang baik. Karena dinamika perubahan lingkungan yang semakin membutuhkan kemampuan analitis untuk menghasilkan informasi, maka penting dilakukan pengembangan SDM birokrasi pemerintahan dengan meningkatkan keterampilan belajar yang berkelanjutan (Gunastri, 2013). Dalam rangka meningkatkan proses pembangunan berkelanjutan, motivasi bagi pegawai untuk terus belajar dan menambah pengetahuannya tentang pekerjaan di unit lainnya akan membuat seorang pegawai tidak hanya menguasai satu bidang saja, akan tetapi dapat menguasai dan tahu bagaimana melaksanakan pekerjaan di semua bidang. Diperkuat dengan keterampilan ICT, literasi pengetahuan dan literasi media, serta pemahaman tentang data besar dan kecerdasan buatan (Arief & Saputra, 2019).

Dewasa ini, Pemerintah sudah mestinya harus fokus pada pengembangan SDM Aparatur yang memiliki pengetahuan dan kemampuan teknis yang signifikan dan relevan secara substansial dan kontekstual dengan perkembangan zaman. Pengetahuan substansial

yakni penguasaan pengetahuan yang meliputi kemampuan kognitif dan analitik. Sedangkan pengetahuan kontekstual yakni kemampuan SDM dalam memahami kondisi lingkungan organisasi baik lingkungan alam, sosial, budaya, dan iklim kerja. Tidak hanya itu, Birokrasi juga harus mampu mengadopsi teknologi dan memiliki pengetahuan terkait *big data* yang terintegrasi ke semua unit yang ada di birokrasi. Sehingga diperlukan internalisasi budaya akademis ke dalam birokrasi agar SDM Aparatur memiliki mental pembelajar dan termotivasi meningkatkan pengetahuan serta kemampuannya dalam memanfaatkan teknologi. Selain itu SDM Aparatur di masa depan harus memiliki keterampilan mental, keterampilan sosial, dan keterampilan manual. Keterampilan mental, yaitu penguasaan atas keahlian seseorang dalam menghadapi fenomena dan kejadian yang muncul di sekitar dunia, serta kemampuan untuk melakukan kajian yang akurat terhadap peristiwa yang terjadi. Keterampilan sosial, yaitu kemampuan untuk bergaul dengan orang lain dan bisa saling berkolaborasi. Sementara itu, keterampilan manual mengacu pada kemampuan seseorang untuk menggunakan anggota tubuh dan indranya untuk menghasilkan barang dan jasa kreatif yang bernilai tinggi dan berorientasi pada inovasi. Pada prosesnya, Inovasi diperlukan untuk adaptasi terhadap perubahan dan pengembangan SDM aparatur pemerintah agar mampu menciptakan inovasi pelayanan publik yang berorientasi terhadap pemanfaatan teknologi informasi (Wardani, 2019). Dengan demikian, keterampilan dan kemampuan spesifik aparatur pemerintah dapat menjadi landasan bagi pengembangan pola pikir profesional seperti yang ditunjukkan oleh kapabilitasnya dalam mengidentifikasi kebutuhan masyarakat, menetapkan tujuan, dan memprioritaskan program berdasarkan kebutuhan dan harapan masyarakat. Alhasil,

birokrasi akan lebih mampu merespons setiap persoalan yang muncul, menunjukkan fleksibilitas dalam segala keadaan, dan menjaga kepercayaan publik. Sehingga, Adanya komitmen dan kesadaran diri sangat dibutuhkan oleh setiap aparatur pemerintah untuk membangun budaya birokrasi agar tidak kehilangan kepercayaan publik (Rivai, 2019).

Birokrasi *Revolusi Industri 5.0* selain memiliki keunggulan pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi juga harus unggul dalam sikap mental. Profesionalisme SDM aparatur tidak hanya sebatas keahlian dalam berteknologi dan pengetahuan tinggi, tetapi harus diimbangi dengan perilaku yang beretika moral. Hal ini karena SDM aparatur bukan hanya bekerja untuk kepentingan individu, tetapi juga untuk kepentingan masyarakat. Dibutuhkan perubahan budaya birokrasi yang responsif dan aspiratif dalam merespons setiap bentuk tuntutan publik sehingga SDM Aparatur perlu melakukan internalisasi nilai-nilai tersebut ke dalam sikap mental perilaku aparatur birokrasi yang memberikan pelayanan kepada masyarakat. Perubahan pola pikir dan sikap mental SDM terhadap modernitas dalam birokrasi *Revolusi Industri 5.0*, ke depannya harus mampu menghasilkan birokrasi dengan budaya kerja yang berkelanjutan, efektif, manusiawi, disiplin, dan kompeten (Sihite, 2018). Hal ini menjadi dasar dari upaya mengintegrasikan tata kelola sumber daya manusia ke dalam tata kelola yang dinamis berdasarkan prinsip pemikiran antisipatif, reflektif, dan kreatif yang menguntungkan organisasi pemerintah. Sehingga mereka tidak hanya memiliki posisi yang baik secara kelembagaan untuk menangani isu-isu publik, tetapi juga memiliki modal mental untuk menghadapi potensi tantangan dan meningkatkan kepercayaan publik.

IV CONCLUSION

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas dapat diketahui bahwa penguatan reformasi birokrasi dalam penciptaan SDM aparatur menuju Revolusi 5.0 di Kecamatan Koto Tengah Padang telah dilakukan oleh Aparatur Sipil Negara melalui sistem merit yang membandingkan keterampilan dan kompetensi suatu jabatan pada tahap rekrutmen, pengangkatan, dan promosi, dengan tetap mempertimbangkan aspek integritas dan moralitas. Namun, penguatan reformasi birokrasi menuju Revolusi Industri 5.0 di Indonesia

mengalami berbagai hambatan terkait masih dominannya patologi birokrasi, budaya korupsi, serta ketidaksiapan birokrasi akan pemanfaatan teknologi dan informasi dalam orientasi pelayanan publik kepada masyarakat. Oleh karena itu, Perencanaan pengembangan SDM Aparatur Sipil Negara dalam memperkuat reformasi birokrasi menuju Revolusi Industri 5.0 harus dilakukan secara tepat dengan merespons berbagai hambatan yang terjadi serta segala bentuk perubahan lingkungan dan perkembangan zaman.

JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN SCHOLASTIC

Bibliography

- [1] Adlin, T. H. (2019). Penguatan Perilaku Anti Korupsi di Lingkungan Birokrasi Pemerintah Provinsi Riau. *Nakhoda: Jurnal Ilmu Pemerintahan*, 17(29), 46–55. <https://doi.org/10.35967/jipn.v17i29.7058>
- [2] Alekseev-Apraksin, A., & Bertova, A. (2021). Leader 'S Strategy in Super Smart Digital Revolusi Industri. *Proceedings of the 1st International Scientific Conference "Legal Regulation of the Digital Economy and Digital Relations: Problems and Prospects of Development"* (Larder 2020), 171, 207–214.
- [3] Annisah. (2017). Usulan Perencanaan Smart City: Smart Governance Pemerintah Daerah Kabupaten Mukomuko. *Jurnal Masyarakat Telematika dan Informasi*, 8(1), 59–80. <https://doi.org/10.17933/mti.v8i1.103>
- [4] Arief, N. N., & Saputra, M. A. A. (2019). Kompetensi Baru Public Relations Pada Era Artificial Intelligence. *Jurnal Sistem Cerdas*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.37396/jsc.v2i1.19>
- [5] Azhary, V. H. (2019). Nepotisme dan Gratifikasi Sebagai Unsur Budaya Pada Korupsi Politik dan Birokrasi di Indonesia. *Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 754–762. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.437>
- [6] Baskoro Wicaksono, Nur Laila Meilani, R. F. (2019). Perencanaan Pembangunan Kabupaten Bengkalis Aspek Kebudayaan Melayu Dalam Menopang Visi Provinsi Riau 2020. *Nakhoda: Jurnal Ilmu Pemerintahan*, 17(29), 22–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.35967/jipn.v17i29.7056>
- [7] Dodi Faedlulloh, Yulianto, V. K. (2020). A Structural And Mindset Bureaucratic Reform Agenda For Jokowi's Second Term. *Bisnis & Birokrasi: Jurnal Ilmu Administrasi dan Organisasi*, 27(2), 67–77. <https://doi.org/10.20476/Jbb.V27i2.11466>
- [8] Dzakiyati, F. (2018). Modifikasi Perilaku Aparatur Ala Skinner: Suatu Model Pengembangan Sumber Daya Manusia Menuju Profesionalisme Birokrasi. *Jurnal Ilmiah Tata Sejuta STIA Mataram*, 4(1), 13–26. <https://doi.org/10.32666/tatasejuta.v4i1.29>
- [9] Fajar Rahmanto, Ulung Pribadi, A. P. (2021). Big Data: What Are The Implications For Public Sector Policy In Revolusi Industri 5.0 Era? *Iop Conference Series: Earth And Environmental Science* 717, 1–7. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/717/1/012009>
- [10] Farida, A. (2019). Studi Pustaka Tentang Perkembangan Teknologi dan Peningkatan Kepatuhan Pajak: Apakah Berbanding Lurus? *Moneter - Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 6(2), 135–140. <https://doi.org/10.31294/moneter.v6i2.6183>
- [11] Ferizaldi. (2018). Patologi Birokrasi Dalam Transformasi Politik Lokal: Tinjauan Terhadap Fenomena “Pajak Nanggroe” Di Aceh. *Nakhoda: Jurnal Ilmu Pemerintahan*, 16(27), 32–39. <https://doi.org/https://doi.org/10.35967/jipn.v16i27.5793>
- [12] Ferizaldi. (2019). Model Akuntabilitas Birokrasi di Era Otonomi Khusus Aceh (Tinjauan Terhadap Tes Shalat dan Baca Al-Qur'an di Kabupaten Aceh Barat Daya). *Nakhoda: Jurnal Ilmu Pemerintahan*, 17(29), 14–21. <https://doi.org/10.35967/jipn.v17i29.7055>
- [13] Fujii, T., Guo, T., & Kamoshida, A. (2018). *A Consideration Of Service Strategy Of Japanese Electric Manufacturers to Realize Super Smart Revolusi Industri (Revolusi Industri 5.0)* (Vol. 2). Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-95204-8>
- [14] Gumilang, G. S. (2016). Metode Penelitian Kualitatif Dalam Bidang Bimbingan dan

- Konseling. *Jurnal Fokus Konseling*, 2(2), 144–159.
- [15]Hadi, K. (2016). Korupsi Birokrasi Pelayanan Publik di Era Otonomi Daerah. *Jurnal Penelitian Politik*, 51–70.
- [16]Haning, M. T. (2018). Reformasi Birokrasi di Indonesia: Tinjauan Dari Perspektif Administrasi Publik. *Jurnal Analisis Kebijakan dan Pelayanan Publik*, 4(1), 25–37.
- [17]Hartanto, D. (2019). Kajian Wilayah Birokrasi Bersih dan Melayani Kepolisian Resort Kota Medan. *Publikauma: Jurnal Ilmu Administrasi Publik*, 7(2), 71–87. <http://dx.doi.org/10.31289/publika.v7i2.2805>
- [18]Hasan, N. (2012). Corak Budaya Birokrasi Pada Masa Kerajaan, Kolonial Belanda Hingga di Era Desentralisasi Dalam Pelayanan Publik. *Jurnal Hukum*, 28(2), 1073–1087.
- [19]Hidayat, E. S. (2019). Kinerja Pelayanan Birokrasi Dalam Mewujudkan Kepuasan Pelanggan. *Dinamika: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara*, 6(2), 43–49. <http://dx.doi.org/10.25157/dinamika.v6i2.2260>
- [20]Islah, K. (2018). Peluang dan Tantangan Pemanfaatan Teknologi Big Data Untuk Mengintegrasikan Pelayanan Publik Pemerintah. *Jurnal Reformasi Administrasi*, 5(1), 130–138.
- [21]Kumorotomo, W. (2019). Envisioning Agile Government: Learning From the Japanese Concept of *Revolusi Industri 5.0* and the Challenge of Public Administration in Developing Countries. *Advances In Economics, Bussines And Management Research: Annual Conference of Indonesian Association For Public Administration (IAPA 2019)*, 122, 144–163.
- [22]Kurniati, P. N., & Nugroho, B. Y. (2019). The Urgency Of The Implementation Of The Cashless Government System In Building A Transparent And Accountable Bureaucracy. *Jurnal Administrasi Publik*, 9(2), 136–150. <http://dx.doi.org/10.31289/jap.v9i2.2655>
- [23]Maizunati, N. A. (2018). Implementasi Data Sektor Terbuka Dalam Mendukung Smart Governance Di Kota Magelang. *Journal of Public Administration and Local Governance*, 2(2), 31. <https://doi.org/10.31002/jpalg.v2i2.1082>
- [24]Mardawani, & Relita, D. T. (2019). Strategi Pemerintah Daerah Kabupaten Sintang Dalam Mewujudkan Visi Pemerintahan dan Good Governance. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 4(1), 109–116.
- [25]Nashihuddin, W., & Suryono, F. (2018). Tinjauan Terhadap Kesiapan Pustakawan Dalam Menghadapi Disrupsi Profesi di Era Library 4.0: Sebuah Literatur Review. *Khizanah Al-Hikmah : Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, dan Kearsipan*, 6(2), 86. <https://doi.org/10.24252/kah.v6i2a1>
- [26]Nasution, D. A. D., Nasution, A. P., & Alpi, M. F. (2019). Pengaruh Penerapan Smart Asn Terhadap Pengelolaan Keuangan Negara Di Era Disrupsi Teknologi Indonesia 4.0. *Seminar Nasional Sains & Teknologi Informasi*, 43–51.
- [27]Patrik Aspers, U. C. (2019). What Is Qualitative In Qualitative Research. *Qualitative Sociology*, 42(2), 139–160. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s11133-019-9413-7>
- [28]Purwaningsih, A. S., Afifuddin, & Abidin, A. Z. (2019). Reformasi Birokrasi Pelayanan Publik Dalam Meningkatkan Kualitas Pelayanan Publik Studi Kasus Pada Pelayanan Kartu Keluarga di Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Malang. *Jurnal Respon Publik Volume*, 13(4), 82–86.
- [29]Rustandi. (2019). Kinerja Manajemen Sumber Daya Manusia di Era Disrupsi. *Kebijakan: Jurnal Ilmu Administrasi*, 10(2), 67–73.
- [30]Sakti, B. (2019). Kompetensi Aparatur Pemerintah Daerah Dalam Sumber Daya Manusia di Era Reformasi. *Pareto: Jurnal Ekonomi dan Kebijakan Publik*, 2(1), 35–44.

- [31]Salgues, B. (2018). *Revolusi Industri 5.0 Industry of the Future, Technologies, Methods and Tools*. London: ISTE Ltd.
- [32]Saluky. (2018). Tinjauan Artificial Intelligence Untuk Smart Government. *Itej (Information Technology Engineering Journals)*, 03(01), 1–9.
- [33]Sihite, M. (2018). Peran Kompetensi Dalam Mewujudkan Sumber Daya Manusia Yang Berdaya Saing Tinggi di Era Revolusi Industri 4.0: Suatu Tinjauan Konseptual. *Jurnal Ilmiah Methonomi Volume*, 4(2), 145–159.
- [34]Sirih, S. H., Ismail, I., & Juharni. (2019). Development Strategies Of Human Resources In Bkpsdm Majene District. *Jurnal Paradigma*, 1(2), 1–6.
- [35]Sudrajat, T. (2014). Eksistensi Kebijakan Pengisian Jabatan Struktural Dalam Kerangka Pengembangan Sdm Aparatur Berbasis Merit. *Jurnal Kebijakan dan Manajemen PNS*, 8(1), 61–72.
- [36]Sugiono, S. (2020). Digital Content Industry In *Revolusi Industri 5.0* Perspective. *Jurnal IPTEK-KOM (Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komunikasi)*, 22(2), 175–191.

JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN SCHOLASTIC

JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN SCHOLASTIC

Jurnal ilmiah Pendidikan SCHOLASTIC terbit tiga kali dalam setahun, April, Agustus, dan Desember dengan Nomor ISSN: 2579-5449 dan E-ISSN: 2597-6540. Jurnal ini menerbitkan hasil penelitian dan artikel yang berupa konsep.

Jurnal ilmiah ini meliputi kajian Kependidikan. Jurnal dan artikel yang diterima belum pernah di publikasikan atau tidak sedang dalam pertimbangan untuk di muat dalam majalah ilmiah manapun. Bila pernah dipresentasikan, dilampirkan keterangan dimana acara tersebut di adakan.

PANDUAN KHUSUS JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN SCHOLASTIC

Panduan khusus jurnal ilmiah pendidikan scholastic memiliki panduan khusus bagi yang berminat menerbitkan jurnal atau artikel diwajibkan mengikuti persyaratan sebagaimana yang tertera dibawah ini:

1. Naskah berbahasa Indonesia atau berbahasa Inggris yang terdiri atas 12-15 halaman.
 - Ukuran kertas A4;
 - Spasi 1;
 - Margin kiri dan atas 0 cm;
 - Margin kanan dan bawah 0 cm;
 - File Ms.Word;
 - Diberi nomor halaman sebelah kanan bawah;
 - Abstrak ditulis dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris;
2. Pengutipan teori dari buku berbahasa Jepang menggunakan.
 - Ms Mincho 11;
 - Times New Roman 11;
 - Cetak miring;Diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dengan.
 - Huruf Times New Roman 11;
 - Pengutipan dari buku berbahasa Indonesia atau Inggris mengikuti Sistem APA 2009;
3. Data penelitian dengan tulisan Jepang disajikan dalam.
 - Ms Mincho 12;
 - Times New Roman 12;
 - Cetak miring;Diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia dengan.
 - Times New Roman 12;
4. Daftar Pustaka Jika dalam tulisan Jepang, dituliskan berdasarkan urutan tahun terbit buku dari tahun terbaru menggunakan.
 - Ms Mincho 11;Sumber buku yang ditulis dalam bahasa Indonesia atau Inggris (Alphabet) ditulis setelah daftar Pustaka menggunakan.
 - Sistem APA 2009;
 - Times New Roman 11;

5. Tata cara penulisan naskah.

Seluruh naskah mulai dari judul sampai daftar pustaka ditulis dari tepi kiri.

Judul : Huruf besar semua, Times New Roman 14, Cetak tebal;
Anak Judul : Huruf besar kecil, Times New Roman 14;
Penulis : Times New Roman 14, Cetak tebal;
Afiliasi : Times New Roman 11;
Abstrak : Times New Roman 11;
Tubuh : Times New Roman 11;
Kutipan (blok): Times New Roman 11;
Daftar Pustaka: Times New Roman 11, sistem yang dipakai APA 2009;

6. Sistematika yang digunakan.

Hasil penelitian

- Judul (Bahasa Indonesia dan Inggris);
- Nama penulis tanpa gelar, afiliasi, nomor telepon dan email;
- Abstrak (Bahasa Indonesia dan Inggris);
- Kata Kunci;
- Pendahuluan;
- Metodologi;
- Hasil dan pembahasan;
- Kesimpulan;
- Daftar pustaka;

Kajian pustaka

- Judul (Bahasa Indonesia dan Inggris);
- Nama penulis tanpa gelar, afiliasi, nomor telepon dan email;
- Abstrak (Bahasa Indonesia dan Inggris);
- Kata kunci;
- Pendahuluan;
- Tubuh (sub-judul ditentukan oleh penulis);
- Kesimpulan;
- Daftar pustaka;

7. Naskah dan biodata penulis (50-100 kata) dikirim dalam bentuk file Ms Word ke email journalpendidikanscholastic@gmail.com atau sastraunes@gmail.com

8. Penulis artikelnya yang akan dimuat di Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic harus mengisi form perjanjian yang akan dikirim ke email penulis setelah melalui proses penyuntingan.

9. Penulis akan mendapat 2 Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic yang berisikan artikel penulis tersebut.

10. Kepastian pemuatan atau penolakan artikel akan diberitahukan secara tertulis melalui Email. Artikel yang tidak dimuat tidak akan di kembalikan.

Jika artikel dalam bahasa Jepang, abstrak ditulis dalam bahasa Indonesia, dengan cara penulisan yang sama dengan artikel bahasa Indonesia.

1. Pengutipan teori dari buku bahasa Jepang disajikan dalam Ms Mincho 11, kemudian ditulis dalam bentuk Alfabet dengan huruf Times New Roman 11, cetak miring, dan diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, dengan huruf Times New Roman 11.
2. Data-data penelitian ditulis dalam MS Mincho 12 dengan huruf Times New Roman 12, cetak miring dan diterjemahkan de dalam bahasa Indonesia, dengan huruf Times New Roman 12.
3. Daftar Pustaka:
Semua sumber informasi yang digunakan peneliti dalam penelitian, jika dalam tulisan bahasa Jepang, ditulis berdasarkan urutan tahun terbit buku dari tahun terbaru, dengan menggunakan Ms Mincho 11. Sedangkan sumber buku yang ditulis dengan menggunakan Alphabet ditulis setelah daftar pustaka menggunakan tulisan Jepang.

JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN SCHOLASTIC



9 772579 544018

9 772597 654003



Jurnal JIPS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic) Telah di INDEX Oleh:



Di Publikasikan Oleh :

Fakultas Sastra Universitas Ekasakti Padang

Jalan Veteran Dalam No.26B, Padang Pasir, Padang Barat, Kota Padang - Sumatera Barat

Website : e-journal.sastra-unes.com | Email : ejournal@sastra-unes.com, journalpendidikanscholastic@gmail.com