

Journal of
**DEHASEN
EDUCATIONAL
REVIEW**

eISSN 2721-2505

JDER

Vol. 01 No. 03 Tahun 2020



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENIDIKAN
UNIVERSITAS DEHASEN BENGKULU**



Daftar Isi
Journal of Dehasen Educational Review
Volume 01 Nomor 03 Tahun 2020



No	Judul – Penulis	Halaman
1	Optimalisasi sistem kelas virtual berbasis google classroom dan hipnoterapi – Imma Rachayu dan Diah Selviani	104-109
2	Optimalisasi sistem kelas virtual berbasis google classroom dan hipnoterapi – Ubaidillah Kamal Faseh dan Septi Gumiandari	110-115
3	Survei penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Kecamatan Ipuh Kabupaten Mukomuko – Ramadhan	116-120
4	Analisis program latihan sepak bola Sekolah Sepak Bola Sekundang di Kabupaten Bengkulu Kepahiang – Doni Saputra	121-124
5	Upaya melatih kreativitas anak melalui media vegetable painting di PAUD Al-Fattah Kota Bengkulu – Wahyu Dwi Ramadhani	125-130



Optimalisasi system kelas virtual berbasis Google Classroom dan hipnoterapi



Imma Rachayu^{1,a)}, Diah Selviani²⁾

¹⁾Program studi Pendidikan Komputer Universitas Dehasen Bengkulu

^{a)}Corresponding Author: immarachayu@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to optimize the virtual classroom system based on google classroom and hypnotherapy during the Covid-19 pandemic. The research method uses qualitative research, namely literature, interviews, the making process, implementation and evaluation. The results showed that of the 37 students there were 27 students who worked on assignments and exam questions on time based on the agreed time before the exam started with a percentage of 73%. While 10 people have not been able to be on time in doing the assignments and exam questions that have been given with a percentage of 27%. The cause based on the interview were network limitations. In this study it can be concluded that the optimization of the virtual class system is able to provide benefits in the use of google classrooms for lecturers and students during the Covid-19 pandemic by providing assignments, assessment schemes, active communication in discussing material, time efficiency in the learning process. In line with the learning process students are given suggestions in their subconscious mind to stay focused and concentrate on the lecture material and be able to manage their positive thought patterns and actions in accordance with the expectations of lecturers and parents.

Keywords: optimization, virtual class system, google classroom, hypnotherapy.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengoptimalkan sistem kelas virtual berbasis google classroom dan hipnoterapi pada masa pandemi covid-19. Metode penelitian menggunakan kualitatif research yaitu kepustakaan, wawancara, proses pembuatan, implementasi dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 37 orang mahasiswa ada 27 orang mahasiswa yang mengerjakan tugas maupun soal ujian tepat waktu berdasarkan waktu yang telah disepakati bersama sebelum ujian di mulai dengan persentase 73%. Sedangkan 10 orang belum mampu tepat waktu dalam mengerjakan tugas dan soal ujian yang telah diberikan dengan persentase 27%. Adapun penyebabnya berdasarkan wawancara adalah keterbatasan jaringan. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa optimalisasi sistem virtual class mampu memberikan manfaat dalam pemanfaatan google classroom bagi dosen dan mahasiswa di masa pandemi covid-19 dengan memberikan tugas, skema penilaian, komunikasi yang aktif dalam membahas materi, efisiensi waktu dalam proses pembelajaran berlangsung. Sejalan dengan proses pembelajaran mahasiswa diberikan sugesti di dalam alam bawah sadar mereka untuk tetap fokus dan konsentrasi terhadap materi perkuliahan dan dapat manajemen pola pikir positif dan tindakan mereka yang sesuai dengan harapan dosen dan orang tua.

Kata kunci : optimalisasi, sistem class virtual, google classroom, hypnotherapy.

Pendahuluan

Data pengguna internet di Indonesia pada Januari 2020 ada 175,4 juta pengguna internet di Indonesia. Jumlah pengguna internet di Indonesia meningkat 25 juta ($\pm 17\%$) antara tahun 2019 dan 2020. Penetrasi internet di Indonesia mencapai 64% pada Januari 2020, sedangkan pengguna media sosial di Indonesia pada Januari 2020 ada 160 juta pengguna meningkat menjadi 12 juta ($\pm 8,1\%$) antara April 2019 sampai dengan Januari 2020, penetrasi media sosial di Indonesia mencapai 59% pada Januari 2020. (Digital Indonesia; 2020). Bengkulu saat ini generasi millennial mencari identitas melalui media internet. Bagi generasi Z media internet efektif dan efisien untuk mencari jati diri. Di mana internet memberikan banyak kemudahan pada era millennials.

Sejak diumumkan pemerintah mengenai kasus pertama Corona virus Disease 2019 (Covid-19) pada bulan Maret 2020 yang lalu, Indonesia mengalami masa-masa sulit dimana bangsa ini dihadapkan pada masa pandemi yang tidak pernah diprediksi sebelumnya. Hampir seluruh sektor kehidupan bangsa terdampak dalam banyak sektor baik ekonomi, sosial, budaya, politik dan tidak terkecuali di sektor pendidikan. Covid-19 ini menyebar begitu cepat dan hampir ke semua negara, termasuk Indonesia, sehingga Badan Kesehatan Dunia (WHO) menjadikan wabah ini sebagai pandemi global pada tanggal 11 Maret 2020. Di sektor pendidikan, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) telah menerapkan kebijakan *learning from home* terutama bagi satuan pendidikan yang berada di wilayah zona kuning, oranye dan merah. Hal ini merujuk pada Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan dan Menteri Dalam Negeri tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran pada Tahun Ajaran 2020/2021 dan Tahun Akademik 2020/2021 di masa Covid-19. Bagi satuan pendidikan yang berada di zona hijau, dapat melaksanakan pembelajaran tatap muka dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan. *Learning from home* dilaksanakan dengan sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 15, dijelaskan bahwa PJJ adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi dan media lain. Dengan diterapkannya sistem

pembelajaran daring, secara otomatis proses pembelajaran menjadi berubah secara signifikan, yang pada awalnya bersifat konvensional yang menggunakan alat bantu papan tulis, buku-buku, diktat, modul dan sumber belajar lainnya menjadi terisolir akibat pandemi saat ini sehingga berakibat pada budaya online berbasis pembelajaran yang dirasa masih sulit untuk diterima oleh dosen, mahasiswa, orang tua dan institusi pemerintah baik negeri maupun swasta.

Penelitian sebelumnya telah diteliti berbagai solusi pemecahan masalah pembelajaran daring di masa pandemi covid 19, yaitu meningkatkan kompetensi penguasaan IT, pengawasan intensif dengan melibatkan peran orangtua, dan memberikan penugasan secara manual (Asmuni:2020). Selanjutnya pengolahan media pembelajaran interaktif berbasis hypermedia dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, memudahkan mereka dalam memahami materi yang diberikan oleh guru (Hartanti:2019). Sedangkan sistem kelas virtual dan pengelolaan pembelajaran berbasis 3-Dimensional virtual world dapat memberikan kepuasan dan mudah diterima oleh peserta didik (Rizal,dkk: 2018).

Dari uraian di atas, dipahami bahwa pembelajaran daring merupakan solusi alternatif pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi covid-19, meskipun memunculkan sejumlah permasalahan dalam penerapannya baik bagi dosen, mahasiswa maupun institusi pendidikan. Maka berdasarkan masalah proses pembelajaran di masa pandemi covid 19 berbeda dari penelitian sebelumnya yaitu optimalisasi kelas virtual dalam proses pembelajaran berbasis google classroom dan hipnoterapi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi dan rujukan dalam melaksanakan pembelajaran daring, baik bagi dosen, mahasiswa, perguruan tinggi, orang tua maupun pihak pemerintah.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti teknik pengumpulan data yang meliputi kepustakaan, wawancara, proses pembuatan, implementasi dan evaluasi. Subjek penelitian adalah 37 mahasiswa P Kom Universitas Dehasen Bengkulu pada mata kuliah Kurikulum dan Teknogi Kejuruan tahun ajaran 2020/2021 dengan rentang usia 18-22 tahun.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian diperoleh melalui kepustakaan. Deskripsi hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Kepustakaan

Kelas Virtual dapat berarti sekelompok siswa yang menghadapi pelajaran ataupun kuliah tertentu di perguruan tinggi, sekolah, maupun lembaga pendidikan sedangkan Maya menurut kamus Webster's bisa berarti simulasi, demo, bekerja secara elektronik, bisa berpindah-pindah saat anda berada dimana saja, tidak benar-benar secara fisik. Sehingga kelas maya bisa di artikan secara harafiah adalah sekumpulan siswa yang menghadapi pelajaran tertentu secara tidak langsung (tidak tatap muka) secara elektronik dimana saja kapan saja. Dalam pengertian umum Kelas Maya adalah kelas yang diadakan tanpa tatap muka secara langsung antara pengajar dan yang menerima bahan ajar. Kelas virtual berhubungan langsung dengan internet. Dimana pengajar menyediakan sebuah forum kepada para penerima bahan ajar dan melakukan diskusi seperti kegiatan belajar mengajar dikelas.

Google classroom atau ruang kelas google merupakan suatu sarana media pembelajaran campuran untuk ruang lingkup pendidikan yang dapat memudahkan pengajar dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas (paperless). Software tersebut telah diperkenalkan sebagai keistimewaan dari Google Apps for Education yang rilis pada tanggal 12 Agustus 2014 (Corbyn, 2019: 13). Menurut website resmi dari Google, aplikasi Google Classroom merupakan alat produktivitas gratis meliputi email, dokumen dan penyimpanan. classroom di desain untuk memudahkan guru (pengajar) dalam menghemat waktu, mengelola kelas dan meningkatkan komunikasi dengan siswa-siswanya. Dengan google classroom ini dapat memudahkan peserta didik dan pengajar untuk saling terhubung di dalam dan di luar sekolah (Class, 2018: 16). Rosemarie De Loro, seorang guru asal New York, menyatakan selama 60 tahun dia mengajar tidak pernah sekalipun menggunakan komputer. Namun, sejak memiliki chromebook dan google classroom di dalamnya, dia bisa dengan mudah memberikan pekerjaan rumah digital kepada murid-muridnya dan memberikan tanggapan secara langsung, kapan pun dan di manapun (Biantoro, 2014: 23). Google classroom didesain untuk empat pengguna yaitu pengajar, siswa, wali dan administrator. Bagi pengajar dapat

mengelola kelas, tugas, nilai serta memberikan masukan secara langsung (real-time). Siswa dapat memantau materi dan tugas kelas, berbagi materi dan berinteraksi dalam aliran kelas atau melalui email, mengirim tugas dan mendapat masukan dan nilai secara langsung. Administrator dapat membuat, melihat atau menghapus kelas di domainnya, menambahkan atau menghapus siswa dan pengajar dari kelas serta melihat tugas di semua kelas di domainnya (Graham & Borgen, 2018: 77).

Manfaat Google Classroom Menurut Brock (2015: 25) Google classroom ini memberikan beberapa manfaat seperti: 1) kelas dapat disiapkan dengan mudah, pengajar dapat menyiapkan kelas dan mengundang siswa serta asisten pengajar. Kemudian di dalam aliran kelas, mereka dapat berbagi informasi seperti tugas, pengumuman dan pertanyaan. 2) menghemat waktu dan kertas, pengajar dapat membuat kelas, memberikan tugas, berkomunikasi dan melakukan pengelolaan, semuanya di satu tempat. 3) pengelolaan yang lebih baik dalam hal ini siswa dapat melihat tugas di halaman tugas, di aliran kelas maupun di kalender kelas. Semua materi otomatis tersimpan dalam folder Google Drive. 4) penyempurnaan komunikasi dan masukan, pengajar dapat membuat tugas, mengirim pengumuman dan memulai diskusi kelas secara langsung. Siswa dapat berbagi materi antara satu sama lain dan berinteraksi dalam aliran kelas melalui email. Pengajar juga dapat melihat dengan cepat siapa saja yang sudah dan belum menyelesaikan tugas, serta langsung memberikan nilai dan masukan real-time. 5) dapat digunakan dengan aplikasi yang anda gunakan, kelas berfungsi dengan Google Document, Calender, Gmail, Drive dan Formulir. 6) aman dan terjangkau, kelas disediakan secara gratis. Kelas tidak berisi iklan dan tidak pernah menggunakan konten atau data siswa untuk tujuan iklan.

Wolman mendefinisikan Hipnoterapi sebagai sebuah metode untuk mengubah perilaku melalui sugesti dan tanpa alat. Melibatkan teori-teori psikologi ke dalam terapi tersebut. Hipnoterapi merupakan proses yang dinamis dan berpusat pada klien itu sendiri (Wulandari, 2016 : 5). Hipnoterapi adalah salah satu jenis terapi pikiran yang menggunakan teknik hipnosis untuk menyembuhkan penyakit psikis maupun fisik. Secara umum, Hipnoterapi sangat berkaitan dengan aktivitas kerja otak manusia. Aktivitas ini sangat beragam pada setiap kondisi yang sesuai dengan gelombang otak manusia (Sugiarso, 2013

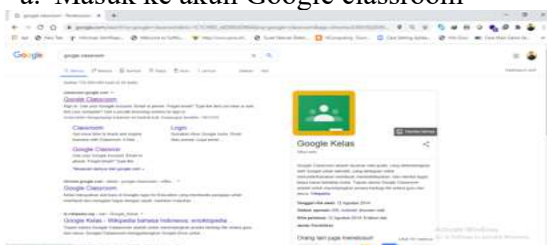
: 2). Hipnoterapi merupakan sebuah teknik pengobatan yang menggunakan alam bawah sadar manusia yang secara umum berkaitan dengan aktivitas kerja otak manusia untuk memberikan efek psikis dan fokus terhadap pembelajaran melalui online system di masa pandemi covid-19 saat ini.

2. Proses Pembuatan

Google Classroom sebagai alternatif pembelajaran Pada tahap awal di masa pandemi covid-19 di tahun 2020. Pengembangan google classroom dapat diakses oleh seluruh orang dengan menggunakan google pribadi. Hal ini yang dapat dimanfaatkan oleh guru, siswa dan wali murid dalam pembelajaran, sehingga tercapainya kompetensi yang diharapkan di dalam kurikulum pembelajaran.

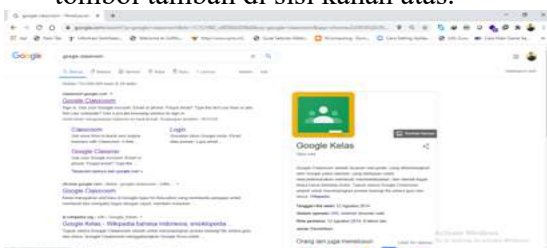
Adapun proses pembuatannya dapat dijelaskan sebagai berikut, antara lain:

a. Masuk ke akun Google classroom



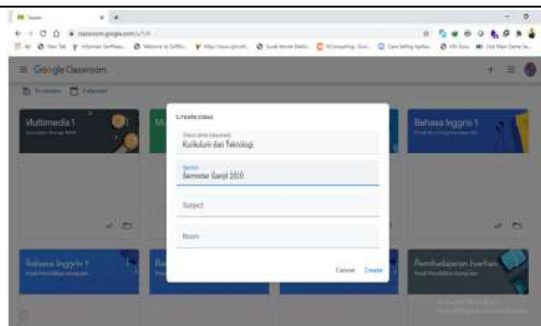
Gambar 1. Akun Google Classroom

b. Membuat classroom dengan mengklik tombol tambah di sisi kanan atas.



Gambar 2. Membuat Akun Google Classroom

c. Membuat nama mata kuliah, mengisi form create class, dilanjutkan dengan mengcreate nama mata kuliah.



Gambar 3. Create class

d. Classroom sudah selesai dibuat, kemudian sudah mendapatkan class code yang bisa langsung dibagikan kepada mahasiswa.



e. Classroom siap untuk diisi dengan konten materi perkuliahan.

3. Implementasi

Fitur – Fitur Google Classroom Penelitian yang dilakukan oleh Shampa Iftakhar (2016: 4–5) dengan judul *Google Classroom: What Works and How?* berisi mengenai bahwa google classroom membantu untuk memonitoring mahasiswa untuk belajar. Dosen dapat melihat seluruh aktivitas mahasiswa selama pembelajaran di *google classroom*. Interaksi antara dosen dan mahasiswa terekam dengan baik.

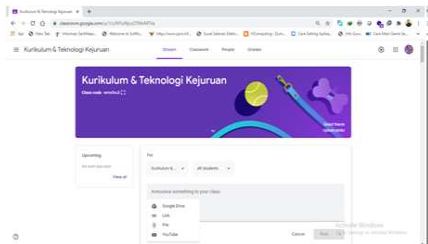
Adapun tahap implemenatasi interaksi antara dosen dan mahasiswa terlihat pada uraian sebagai berikut;

a. Cara mengisi konten dengan materi PPT, Docx, PDF, dll

Klik “Stream”, tulis salam pembuka dan mensugesti alam bawah sadar mereka untuk tetap optimis dan berfikir positif dalam menghadapi pandemi covid-19 dimana setiap orang diberikan kemampuan untuk memahami anjuran yang diberikan pemerintah daerah.

- instruksi materi untuk siswa
Klik “Add” untuk melampirkan file.
- Pilih “File”

- Setelah file ditambahkan klik “Post”

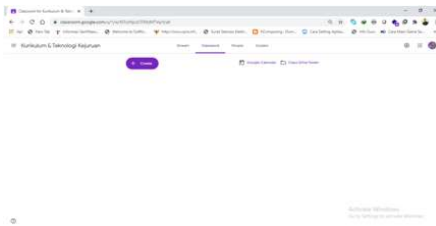


Gambar 5. Mata kuliah Kurikulum dan Teknologi

- b. Cara yang sama dengan No.6 dapat dilakukan untuk mengisi konten dengan materi menggunakan google drive, link dan youtube
- Klik “Stream”, tulis salam pembuka dan instruksi materi untuk siswa
- Klik “Add” untuk melampirkan file
- Pilih “google drive” atau “link” atau “youtube”
- Setelah file/link ditambahkan klik “Post”.

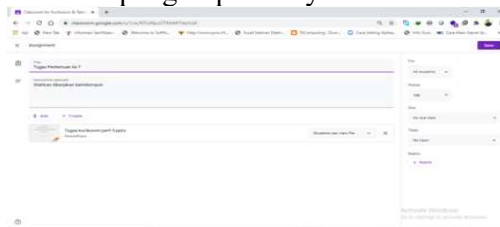
- c. Mengisi tugas untuk siswa

- Klik “Classwork”
- Klik “+Create”



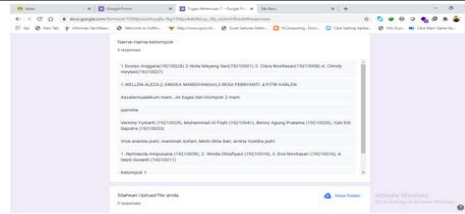
Gambar 6. Classwork

- d. Tugas di buat berupa Tugas Mandiri Berkelompok terstruktur yang mana waktu pengumpulannya kita batasi.



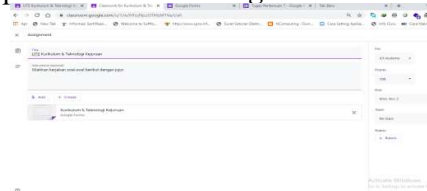
Gambar 7. Pengumpulan tugas mahasiswa

- e. Hasil upload pekerjaan mahasiswa.



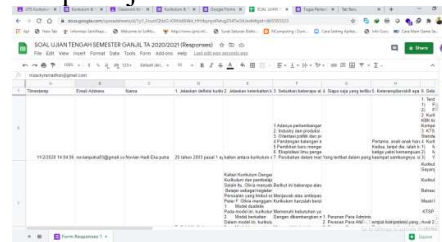
Gambar 8. Hasil Upload tugas mahasiswa

- f. Ujian juga dilakukan secara daring menggunakan google classroom dan aplikasi Zoom Meeting.



Gambar 9. Ujian secara daring

- g. Hasil pekerjaan mahasiswa



Gambar 10. Laman hasil kerja mahasiswa

Peneliti dapat simpulkan bahwa proses pembelajaran menggunakan sistem virtual class berbasis google classrom dan hipnoterapi dapat menunjang proses pembelajaran dan meningkatkan konsentrasi mahasiswa melalui daring di masa pandemi covid-19 di tahun 2020.

4. Evaluasi

Berdasarkan hasil implementasi penelitian, dari 37 orang mahasiswa ada 27 orang mahasiswa yang mengerjakan tugas maupun soal ujian tepat waktu berdasarkan waktu yang telah disepakati bersama sebelum ujian di mulai dengan persentase 73%. Sedangkan 10 orang belum mampu tepat waktu dalam mengerjakan soal ujian yang telah diberikan dengan persentase 27%. Adapun penyebabnya berdasarkan wawancara adalah keterbatasan jaringan. Sejalan dengan pernyataan Brock (2015: 25) tentang manfaat google classroom, yaitu dapat mempersiapkan kelas tepat waktu, menghemat kertas dan alat tulis yang lain, pengelolaan tugas dan ujian lebih tersistematis, penyempurnaan komunikasi secara aktif antara dosen dan

mahasiswa dalam berdiskusi dan memberikan komentar kepada mahasiswa tentang pembahasan, dapat digunakan dengan aplikasi yang digunakan, kelas berfungsi dengan Google Document, Calender, Gmail, Drive dan Formulir. dan aman serta terjangkau, kelas disediakan secara gratis.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, disimpulkan bahwa optimalisasi sistem virtual class mampu memberikan manfaat dalam pemanfaatan google classroom bagi dosen dan mahasiswa di masa pandemi covid-19 dengan memberikan tugas, skema penilaian, komunikasi yang aktif dalam membahas materi, efisiensi waktu dalam proses pembelajaran berlangsung. Sejalan dengan proses pembelajaran mahasiswa diberikan sugesti di dalam alam bawah sadar mereka untuk tetap fokus dan konsentarsi terhadap materi perkuliahan dan dapat memanajemen pola pikir dan tindakan mereka yang sesuai dengan harapan dosen dan orang tua.

Daftar Pustaka

- Abdul Majid & Chaerul Rochman. 2015. Pendekatan Ilmiah Dalam Implementasi Kurikulum 2013. Bandung Remaja Rosdakarya
- Aditya. 2013. Data dan Metode Pengumpulan Data Penelitian. Surakarta: Poltekkes Kemenkes Surakarta.
- J.Moleong, Lexy. 2014. Metode Penelitian Kualitatif, Edisi Revisi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rusman. 2013. Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer. Bandung: Alfabeta
- Sudjana, Nana. 2005. Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. 2010. Preosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suryani, Nunuk dan Leo Agung. 2012. Strategi Belajar Mengajar. Yogyakarta: Ombak.
- Sutikno, Sobry. 2014. Metode & Model-Model Pembelajaran Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan LLombok: Holistica.
- Syatra Yusvavera Nuni. 2013. Desain Relasi Efektif Guru dan Murid. Jogjakarta : Buku biru.
- Usman. 2006. Metode Penelitian Sosial. Bumi Aksara. Jakarta.
- Wulandari, Ayu. 2016. Pengaruh hipnoterapi terhadap frekuensi merokok pada remaja. <http://eprints.unm.ac.id/4064/1>.



Impelementasi media daring dalam mendukung pembelajaran di masa pandemi



Ubaidillah Kamal Faseh^{1,a)}, Septi Gumiandari¹⁾

¹⁾ Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon

^{a)} Corresponding Author: ubaidillahkamalfaseh97@gmail.com

Abstract

The Covid-19 pandemic has caused many activities to stop, including activities teaching and learning conventionally. Until a solver or deep solution is needed respond to these problems. Teaching and learning activities carried out online is a way to overcome that problem. Destination The research was to determine the use of online learning e-learning media for students at a university in Indramayu. The research instrument carried out on the collection of information and data is by means of questionnaires and library research. As a result of this research shows that online learning has been implemented well, and takes advantage of various learning media such as WhatsApp, Google Classroom, Zoom and Google Meet so learning becomes more varied and makes students not bored quickly and understand faster material delivered. There are several obstacles faced in implementation of online teaching and learning activities, namely the internet network that is not stable, lacking maximum availability of physical references and minimum data quota Internet. Online learning needs to be used as best as possible in activities learning and teaching because it is an innovation in learning so that students and lecturers can conduct lectures efficiently and effectively.

Keyword: Media online, Pandemic Covid-19, E-learning

Abstrak

Pandemi covid-19 telah menyebabkan banyak aktivitas terhenti, termasuk kegiatan belajar mengajar secara konvensional. Hingga dibutuhkan pemecah atau solusi dalam menanggapi permasalahan tersebut. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan *online* merupakan suatu cara yang dapat menanggulangi permasalahan itu. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui penggunaan media *e-learning* pembelajaran daring bagi mahasiswa di salah satu universitas di Indramayu. Instrumen penelitian yang dilakukan pada pengumpulan informasi dan data ialah dengan angket dan riset pustaka. Sebagai hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran daring telah dilaksanakan dengan baik, dan memanfaatkan berbagai media pembelajaran seperti *WhatsApp*, *Google Classroom*, *Zoom*, dan *Google Meet* sehingga pembelajaran menjadi lebih fariatif dan menjadikan mahasiswa tidak cepat bosan dan lebih cepat memahami materi yang disampaikan. Ada beberapa kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar daring yaitu jaringan internet yang tidak stabil, kurang tersedianya secara maksimal rujukan dalam bentuk fisik, dan minimnya kuota data internet. Pembelajaran daring perlu digunakan dengan sebaik mungkin dalam kegiatan belajar mengajar karena sebagai inovasi dalam pembelajaran sehingga mahasiswa dan dosen dapat melakukan perkuliahan dengan efisien dan efektif.

Kata Kunci: Media daring, Pandemi Covid-19, Pembelajaran daring

Pendahuluan

Wabah virus corona yang sudah menyerang hampir seluruh wilayah di planet ini, menimbulkan hal yang menggugah tersendiri kepada badan pendidikan di dunia, terlebih bagi perguruan tinggi. Untuk menghindari terpapar virus ini pemerintah sudah mengantisipasi kepada masyarakat agar tidak berkumpul, menjaga jarak fisik dan sosial, mengenakan pelindung diri seperti masker serta senantiasa tidak lupa untuk tetap membersihkan tangan dengan sabun dan air yang mengalir. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Pemerintah sudah menegaskan bahwa perguruan tinggi dilarang untuk melakukan pengajaran secara langsung atau tatap muka serta menginstruksikan agar dapat melakukan kegiatan belajar mengajar ataupun perkuliahan dengan cara jarak jauh (Surat Edaran Kemendikbud Dikti No. 1 Tahun 2020). Perguruan tinggi diinstruksikan dan dituntut agar bisa melaksanakan pengajaran dengan menggunakan metode daring atau *online* (Firman & Rahayu, 2020)

Hadirnya pandemi virus covid-19 berdampak pada berbagai bidang, salah satunya ialah pendidikan. Dalam dunia pendidikan, perubahan cara perkuliahan pun harus dilaksanakan secara *online*. Mahasiswa dan dosen diimbau untuk melaksanakan proses perkuliahan secara daring atau belajar dari rumah. Hal ini kemudian dapat mendatangkan dampak positif maupun negatif yang perlu dibenahi.

Belajar daring bersifat elastis serta lebih sederhana untuk diakses. Tetapi, di bagian lain kegiatan *e-learning* pula dapat mengurangi interaksi dan komunikasi antara dosen dengan mahasiswa dan antarmahasiswa. Situasi semacam ini menuntut para dosen agar lebih berhati-hati dan inovatif serta kreatif dalam memilih cara apa yang hendak dipakai serta diterapkan pada perkuliahan, alhasil mahasiswa tidak mudah mengalami kejenuhan kala memperoleh modul serta menggarap tugas-tugas yang diserahkan dosen. Di sinilah kedudukan dosen amat sangat dibutuhkan, mereka wajib senantiasa menuntaskan kewajibannya. Menurut Herpanus, dkk. (2020) mahasiswa aktif dan dapat mengontrol segala sesuatu yang dikerjakan dan mengevaluasi sendiri dan kemudian merencanakan segala sesuatunya dengan pengajaran.

Dampak virus covid-19 yang tersebut di atas hanyalah salah satu dari beberapa alasan, kemajuan teknologi yang begitu cepat merupakan

alasan lainnya. Hal ini dapat diketahui dengan hadirnya revolusi industri 4.0 yang merupakan perubahan besar-besaran di bidang pertanian, transportasi, pertambangan, manufaktur, teknologi dan tentunya pendidikan yang memiliki dampak cukup besar dalam aspek kehidupan.

Penelitian ini membahas tentang pembelajaran daring dalam mendukung pembelajaran daring pada beberapa mahasiswa di salah satu universitas di Indramayu yang mana sebelumnya peneliti juga telah mengamati dan menelaah beberapa jurnal tentang bagaimana penelitian terkait pembelajaran dengan system daring ini dilaksanakan. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Khusniah & Hakim (2019) dengan judul "Efektifitas Pembelajaran Berbasis Daring: Sebuah Bukti pada Pembelajaran Bahasa Inggris." Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan peserta dalam memahami teks bahasa Inggris. Melalui metode pendekatan perbandingan distribusi data dan uji-t pada data sebelum kegiatan (*pretest*) dan setelah kegiatan (*posttest*) kemudian menghasilkan adanya perbedaan kemampuan peserta didik pada teks berbahasa Inggris antara sebelum dan setelah pemakaian *web blog*. Dalam perihal tersebut, pengajaran dengan sistem *online* yang menggunakan *web blog* dapat menghasilkan banyak dampak yang baik terhadap pengembangan keterampilan peserta didik dalam membaca teks bahasa Inggris.

Kegiatan belajar mengajar dengan sistem *online* berarti pembelajaran tersebut dilaksanakan dengan tidak adanya pengajaran secara langsung atau tatap muka tetapi kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan sistem daring (tidak bertemu secara fisik). Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Widayati (2020) dengan judul "Respon Mahasiswa pada Proses Pembelajaran Mata Kuliah Daring."

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui respon mahasiswa sebelum dan setelah melakukan pembelajaran dengan cara *online*, terlebih terpaut efektifitas dalam mengikuti mata kuliah daring serta konsistensi peserta didik menuntaskan kewajiban yang diberikan oleh pengajar secara daring. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode kuantitatif lalu teknik pengolahan informasi melalui angket kemudian dilakukan analisis data deskriptif kuantitatif diperoleh hasil, bahwa pengajaran dengan cara *online* cukup efektif untuk menggantikan kegiatan belajar mengajar secara langsung. Pembelajaran *online* dapat dijadikan alternatif untuk menangani

persoalan dalam belajar mengajar antara mahasiswa dan dosen.

Kemajuan teknologi saat ini menimbulkan dampak yang signifikan terhadap kehidupan manusia. Seluruh aspek kehidupan mengalami akselerasi sebagai akibat dari revolusi industri 4.0. Sama halnya dengan pandangan literasi yang pula menghadapi akibat dampak revolusi industri saat ini. Sebagaimana penelitian yang telah dilakukan oleh Qisthi, dkk. (2019) dengan judul “Media Daring Cabaca dan Historia.id Sebagai Media Pembelajaran Literasi Indonesia Era Revolusi Industri 4.0.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan literasi di era industry 4.0 dan era sebelumnya dengan ragam pemetakan antara penulis dan pembaca. Penelitian ini memakai teori postmodernisme yang berfungsi terhadap kelangsungan akses kemajuan bermacam sudut pandang dan pasifnya narasi besar sebagai ciri postmodernisme didapat hasil, bahwa muncul cukup banyak media *online* yang berjalan di dunia literasi seiring dengan era saat ini. Aplikasi cabaca dan historia.id mempunyai perbedaan dengan media cetak yang dilakukan pada era sebelumnya. Media *online* juga dikenal dengan media pengajaran literasi karena dengan media ini masyarakat dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan yang mana dapat menambah wawasan dan juga mengadakan kegiatan tulis-menulis karena adanya media daring ini.

Dari ketiga penelitian di atas menyatakan bahwa peneliti perlu menelaah ulang terkait dengan pembelajaran bahasa Inggris dengan sistem daring dengan mengangkat judul “IMPLEMENTASI MEDIA DARING DALAM Mendukung Pembelajaran di Masa Pandemi.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media *e-learning* bagi mahasiswa di salah satu universitas di Indramayu. Sedangkan manfaat dari penelitian ini ialah supaya para pembaca bisa mengetahui bagaimana media daring harus digunakan dalam kegiatan belajar mengajar secara daring antara mahasiswa dan dosen.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode riset pustaka dan survey. Riset pustaka pada penelitian ini didapat dari informasi yang dikumpulkan yang didapat dari artikel pada jurnal *online* yang diakses dari *Google Cendekia*.

Metode yang dilakukan dalam pengumpulan data primer penelitian ini ialah dengan

menyebarkan angket (Creswell, 2015). Berhubungan dengan perihal itu, penelitian survey yang dilaksanakan ialah dengan menyebarkan angket menggunakan *google form* pada responden yang terdiri dari mahasiswa di salah satu universitas di Indramayu dengan jumlah 15 orang.

Hasil yang didapat dari berbagai sumber kemudian diolah serta diinterpretasi terkait dengan sarana pengajaran *online*.

Hasil Pembahasan

Dunia saat ini sudah memasuki masa di mana diwajibkan untuk adanya transformasi digital menggunakan kemajuan teknologi informasi. Teknologi informasi cenderung membidik eksploitasi teknologi pada computer serta teknologi yang terpaut dalam mengintegrasikan suatu informasi, diagram, grafik, gambar, serta suara. Alhasil dapat menciptakan suatu data yang interaktif serta komprehensif. Data yang diperoleh akan ditransfer menggunakan sebuah jaringan ke tempat lain serta menciptakan keluaran yang serupa. Implementasinya berbentuk aplikasi-aplikasi multimedia dan aplikasi program yang mengarah pada objek, tentunya berplatform *website* menggunakan media internet, dan penerapan aplikasi terpadu (Sari, 2020). Istilah teknologi pendidikan sudah cukup lama diketahui di sektor pendidikan. Saat ini teknologi digital sudah dapat dirasakan oleh hampir seluruh institusi pendidikan yang mana hal tersebut hanya bisa dinikmati oleh institusi atau sekolah yang mempunyai sumber daya yang sangat bagus seperti kemampuan para dosen yang memiliki sarana dan prasarana serta ilmu yang tinggi akan adanya teknologi. Banyaknya media dan alat untuk mendidik peserta didik bisa digunakan dosen di mana pun serta dalam tingkatan apapun. Akan tetapi, profesionalisme guru dalam menanggapi tantangan di masa ini menuntut dosen agar dapat memahami teknologi serta mengantarkan modul dengan jarak jauh. Media didik yang dipakai sangat beragam sejenis *WhatsApp*, *Google Classroom*, *Google Meet* serta *Zoom*.

Aplikasi Pembelajaran

1. *Whatsapp* ialah salah satu aplikasi yang ada di telepon pintar dan mudah untuk mengunduhnya karena aplikasi tersebut tersedia di *Google Play Store* dan cukup disukai dalam pengajaran *online*. Hal itu dikuatkan dengan hasil survei yang

- dilakukan penulis pada mahasiswa melalui angket yang menunjukkan bahwa 57% menyatakan aplikasi ini sangat mudah mengakses aplikasi *whatsapp*, 26% merasa tidak membutuhkan kuota internet yang banyak, 11% menyatakan bisa membuka internet (*browsing*) ketika ada sesuatu hal yang kurang dimengerti, dan 6% menyatakan tidak tahu, sebesar 80% menyatakan bahwa pemanfaatan aplikasi *whatsapp* gampang dan 12 % menyatakan sangat mudah disakses karena hampir semua orang mempunyainya, 8% menyatakan pemanfaatan aplikasi *whatsapp* sangat efektif.
2. *Google classroom* adalah salah satu media forum yang dibuat oleh *G-Suite* yang mempersilakan dosen agar dapat membuat kelas daring, mengajak mahasiswa untuk bergabung dalam kelas, menyerahkan modul dan tugas terkait proses kegiatan belajar mengajar, juga memberikan materi yang akan diajarkan dan nantinya dapat dipelajari mahasiswa baik berupa berkas paparan ataupun video pengajaran, memberikan tugas pada mahasiswa, membuat jadwal terakhir dikumpulkannya tugas serta yang lainnya (Rosidah, 2020). Penulis sendiri merasakan penggunaan *platform google classroom* adalah dapat membantu pengajar dalam hal penilaian karena nilai akan tercantum secara otomatis, dan nilai akan muncul setelah mahasiswa merampungkan tugas yang diberikan sebelum tenggat waktu sesuai dengan bebenaran jawaban.
 3. *Google meet* sama seperti *google classroom* adalah bagian dari *G-Suite* yang disediakan untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar yang dapat membantu pengajar atau dosen dan mahasiswa saling bertatap muka lewat layar telepon pintar atau laptop serta saling menyapa melalui suara yang disediakan *google meet*. *Google meet* bisa memuat sampai 250 peserta.
 4. *Zoom cloud meeting* bisa dimanfaatkan untuk pengajaran tatap muka daring yang memungkinkan berkumpulnya dosen atau pendidik dan mahasiswa serta sesama mahasiswa dalam suatu *platform* yang dapat berkomunikasi secara suara maupun visual.
- Bersumber pada angket yang diserahkan pada 15 responden, hasil analisa bisa dipaparkan di bawah ini:
1. Sebesar 100% mahasiswa mahasiswa dapat mengunduh aplikasi belajar *online* menggunakan fitur *mobile* mereka.
 2. Sebesar 90% mahasiswa merasa tidak kesulitan dalam mengunduh modul pelajaran yang diberikan oleh dosen kepada mahasiswa, sebaliknya 10% yang lain merasa sedikit merasa kesulitan dalam memproses modul pembelajaran.
 3. Sebesar 93% mahasiswa menguasai modul pelajaran dengan ringan tanpa ada hambatan, sebaliknya 7% yang lain merasa sedikit kesulitan mengolah modul pelajaran.
 4. Sebesar 83% mahasiswa merasa menggugah kewajiban dan tugas yang diserahkan oleh dosen dengan sederhana dan ringan, sebaliknya 17% yang lain merasa sedikit mengalami masalah dalam menyerahkan tugas.
 5. Sebesar 90% mahasiswa merasa tidak kesulitan dalam mengolah dialog forum, sebaliknya 10% yang lain merasa sedikit ada hambatan dalam menjajaki dialog forum.
 6. Sebesar 97% mahasiswa merasa mudah di kala berinteraksi dengan dosen menggunakan percakapan daring, sebaliknya 3% yang lain merasa sedikit kesulitan dalam berinteraksi.
 7. Sebesar 97% mahasiswa merasa tidak kesulitan di kala berhubungan dengan partisipan ajar yang lain menggunakan perbincangan daring, sebaliknya 3% yang lain merasa sedikit ada kendala.
 8. Sebesar 93% mahasiswa merasa termotivasi agar senantiasa belajar terus menerus, sebaliknya 7% yang lain merasa tidak termotivasi.
- Dalam perihal ini pengarang mengumpulkan beberapa referensi riset pustaka berbentuk hasil riset terdahulu yang bisa dijabarkan di bawah ini:
1. Bersumber pada sudut pandang mahasiswa, ponsel pintar ialah fitur yang efektif dibawa serta sanggup memotivasi mahasiswa agar mereka belajar dan berlatih dan mengembangkan kemampuan dan keahlian mereka.
 2. Rujukan membuktikan bahwa *e-learning* memanfaatkan *Google Classroom* sebagai alat kegiatan belajar mengajar diakui (77,57%) efisien meningkatkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran oleh Mahasiswa

3. Materi didik berbasis internet yang tersaji dengan bentuk memikat berbentuk alat bacaan, gambar, kartun serta video dapat membuat mahasiswa terpikat serta tidak sukar dalam memahami pelajaran.
4. Mengganti pola belajar dari yang tadinya bersifat tatap muka (*offline*) menjadi daring (*online*) tidaklah mudah, terdapat beberapa perihal yang wajib diperhatikan yakni gaya belajar dalam perkuliahan dengan cara daring serta cara independensi belajar mahasiswa yang masih terbilang cukup kecil.

Kesimpulan

Terdapat sedemikian banyak aplikasi pembelajaran online berplatform android yang bisa dipakai serta diunduh baik oleh mahasiswa ataupun dosen lewat fitur ponsel pintar mereka, serta beberapa besar mahasiswa pernah mengunduhnya. Sebagian aplikasi tersebut di antara lain semacam Whatsapp Group, Google Classroom, Zoom serta Google Meet.

Beberapa mahasiswa merasa termotivasi serta tertolong meski mereka sedang mengalami pandemi corona yang memforsir agar senantiasa berlatih dari rumah. Aplikasi-aplikasi yang sudah dituturkan di atas bisa dipakai dosen serta mahasiswa agar dapat dijadikan alat didik di kala ini, apalagi era yang hendak datang. Perihal itu didukung kuat dengan riset terdahulu dimana hasil dari riset itu membuktikan bahwa pola pengajaran yang berfokus pada guru serta dosen sudah beralih menjadi kegiatan belajar mengajar yang berfokus pada mahasiswa, alhasil fitur mobile dengan aplikasi di dalamnya yang tidak sulit diakses serta fleksibel bisa memotivasi mahasiswa agar berlatih dengan cara mandiri serta tidak tergantung pada guru ataupun dosen.

Daftar Pustaka

- Brahma, I. A. (2020). Penggunaan Zoom Sebagai Pembelajaran Berbasis Online Dalam Mata Kuliah Sosiologi dan Antropologi Pada Mahasiswa PPKN di STKIP Kusumanegara Jakarta. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*. <https://doi.org/10.37905/aksara.6.2.97-102.2020>
- Creswell, J. W. (2015). Penelitian Kualitatif dan Desain Riset (memilih diantara lima pendekatan). In *Penelitian Kualitatif*.
- Darmalaksana, W., Hambali, R. Y. A., Masrur, A., & Muhlas. (2020). Analisis Pembelajaran Online Masa WFH Pandemic

Covid-19 sebagai Tantangan Pemimpin Digital Abad 21. *Karya Tulis Ilmiah (KTI) Masa Work From Home (WFH) Covid-19 UIN Sunan Gunung Djati Bandung Tahun 2020*.

- Fatimah, F., & Kartikasari, R. D. (2018). STRATEGI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BAHASA. *Pena Literasi*. <https://doi.org/10.24853/pl.1.2.108-113>
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*. <https://doi.org/10.31605/ijes.v2i2.659>
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 165–175.
- Haqien, D., & Rahman, A. A. (2020). Pemanfaatan Zoom Meeting untuk Proses Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*. <https://doi.org/10.30998/sap.v5i1.6511>
- Hikmat, Hermawan, E., Aldim, & Irwandi. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19: Sebuah Survey Online. *Digital Library, UIN Sunan Gung Djati, Bandung*.
- Khusniyah, N. L., & Hakim, L. (2019). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BERBASIS DARING: SEBUAH BUKTI PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS. *Jurnal Tatsqif*. <https://doi.org/10.20414/jtq.v17i1.667>
- Komariah, N. (2016). PEMANFAATAN BLOG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*. <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.111>
- Maharani, N., & Kartini, K. S. (2019). Penggunaan google classroom sebagai pengembangan kelas virtual dalam keterampilan pemecahan masalah topik kinematika pada mahasiswa jurusan sistem komputer. *PENDIPA Journal of Science Education*. <https://doi.org/10.33369/pendipa.3.3.167-173>
- Rijali, A. (2019). ANALISIS DATA KUALITATIF. *Alhadharah: Jurnal Ilmu*

-
- Dakwah*.
<https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i3.3.2374>
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19:(Online Learning in the Middle of the Covid-19 Pandemic). *Biodik*, 6(2), 214–224.
- Sofyana, L., & Rozaq, A. (2019). PEMBELAJARAN DARING KOMBINASI BERBASIS WHATSAPP PADA KELAS KARYAWAN PRODI TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS PGRI MADIUN. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*.
<https://doi.org/10.23887/janapati.v8i1.17204>
- Sugiono, P. D. (2014). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif.pdf. In *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.
- Suputra, P. E. D. (2020). Kelas Daring Bahasa Inggris di Masa Pandemi: Sebuah Tantangan Pembelajaran. *Seminar Nasional Riset Inovatif*, 7, 110–118.
- Tantri, N. R. (2018). Kehadiran Sosial dalam Pembelajaran Daring Berdasarkan Sudut Pandang Pembelajar Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*, 19(1), 19–30.
- Ucu, N. L., Paturusi, S. D. E., & Sompie, S. R. U. A. (2018). Analisa Pemanfaatan E-Learning Untuk Proses Pembelajaran. *Jurnal Teknik Informatika*.
<https://doi.org/10.35793/jti.13.1.2018.20196>
- Yuliati, Y. (2017). LITERASI SAINS DALAM PEMBELAJARAN IPA. *Jurnal Cakrawala Pendas*.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v3i2.592>
- Zhafira, N. H., Ertika, Y., & Chairiyaton, C. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Perkuliahan Daring Sebagai Sarana Pembelajaran. *Jurnal Bisnis Dan Kajian Strategi Manajemen*, 4(1).
-



Impelementasi media daring dalam mendukung pembelajaran di masa pandemi



Ramadhan^{1,a)}

¹⁾ Universitas Dehasen Bengkulu

^{a)}Corresponding Author: ramadhan@gmail.com

Abstract

This study aims to determine a survey of the application of traditional games in physical education learning in elementary schools in Ipuh sub-district, Mukomuk district in the 2019/2020 academic year. Which is motivated by the fact that some physical education teachers in elementary schools in Ipuh sub-district have not implemented traditional games. This research is a descriptive quantitative research. The method used is a survey. Research instrument in the form of a questionnaire sheet. The subjects of this study were 12 physical education teachers in primary schools in Ipuh sub-district, Mukomuko district. The data analysis technique used descriptive analysis, which was stated in the form of a percentage. From the results of the survey research on the application of traditional games in physical education learning in elementary schools in Ipuh sub-district, Mukomuko district in the 2019/2020 academic year, the standardized traditional game factors have been applied with a percentage of 71.6%, not applied with a percentage of 28.4%, and game factors. traditional which has not been standardized is applied with a percentage of 50%, not applied with a percentage of 50%. Overall it was applied with a percentage of 60.8%, and not with a percentage of 39.2%.

Keyword: Implementation, traditional games, physical education learning

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui survei penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar kecamatan ipuh kabupaten mukomuk tahun ajaran 2019/2020. Yang dilatar belakangi fakta bahwa beberapa guru penjasorkes di sekolah dasar sekecamatan ipuh belum melaksanakan penerapan permainan tradisional. Penelitian ini berupa penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan ialah survei. Instumen penelitian yang berupa lembar angket. Subjek penelitian ini adalah guru penjasorkes sebanyak 12 guru yang berada di sekolah dasar kecamatan ipuh kabupaten mukomuko. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif, yang di tuangkan dalam bentuk persentase. Dari hasil penelitian survei penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar kecamatan ipuh kabupaten mukomuko tahun ajaran 2019/2020 pada faktor permainan tradisional yang sudah dibakukan telah diterapkan dengan persentase 71,6%, tidak diterpkan dengan persentase 28,4%, dan faktor permainan tradisional yang belum di bakukan diterapkan dengan persentase 50%, tidak diterapkan dengan persentase 50%. Secara keseluruhan diterapkan dengan persentase 60,8%, dan tidak diterapkan dengan persentase 39,2%.

Kata Kunci: Penerapan, permainan tradisional, pembelajaran penjasorkes

Pendahuluan

Indonesia adalah negara kepulauan disebut demikian karena Indonesia sendiri terdiri atas beribu-ribu pulau, hal ini yang mengakibatkan banyaknya suku, budaya, ras ataupun hal sebagainya yang beragam, salah satunya adalah tradisi. Tradisi ini banyak bentuknya dan jumlahnya bermacam-macam, salah satunya adalah permainan tradisional. Di Indonesia terdapat banyak sekali permainan tradisional. Permainan tradisional ini biasanya dimainkan secara kelompok maupun individu. Permainan tradisional ini diantaranya balap karung, bekel, bentengan, egrang, petak umpet, patung-patungan, jamuran, kelereng, galasin (gobak sodor), karapan sapi, kelereng, kucing dan tikus, lompat tali, panjat pinang, perang bantal, dan masih banyak lainnya.

Permainan tradisional ini merupakan warisan dari nenek moyang kita, banyak sekali manfaat yang terkandung di dalamnya. Seperti nilai, demokrasi, nilai pendidikan, nilai kepribadian, nilai keberanian, nilai kesehatan, nilai persatuan dan nilai moral. Permainan tradisional sangatlah populer sebelum teknologi masuk ke Indonesia. Dahulu, anak-anak bermain dengan menggunakan alat yang seadanya. Namun kini, mereka sudah bermain dengan permainan-permainan berbasis teknologi yang berasal dari luar negeri dan mulai meninggalkan mainan tradisional. Seiring dengan perubahan zaman,

Permainan tradisional perlahan lahan mulai terlupakan oleh anak-anak Indonesia. Bahkan, tidak sedikit dari mereka yang sama sekali belum mengenal permainan tradisional. Permainan tradisional sesungguhnya sangat baik untuk melatih mental dan fisik anak, secara tidak langsung anak-anak dirangsang untuk bisa kreatif, tangkas, berjiwa pemimpin, cerdas, dan keluasan fikiran melalui permainan tradisional, dan tidak lupa di dalam permainan tradisional juga banyak mengandung nilai-nilai dan unsur-unsur pendidikan.

Berdasarkan observasi yang pertama kali dilakukan selama dua hari di SD KECAMATAN IPUH yaitu pada hari Kamis 5 Desember dan Sabtu 7 Desember 2019, dalam observasi ini dapat diperoleh gambaran sebagai berikut : (1) SD N 01 Ipuh Pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional dalam penjasorkes jarang dimainkan karena siswa kurang berminat dalam mengikuti, sehingga guru selalu mengganti dengan permainan lain seperti Futsal untuk siswa putra dan kasti untuk siswa putri. (2) SD N 04 Ipuh guru

mengalami kesulitan mengajarkan permainan tradisional dalam proses pembelajaran penjasorkes karena kurang kreatifitas dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih suka bermain selain permainan tradisional. (3) SD IT IQRO Ipuh pembelajaran penjasorkes hanya dilakukan seminggu sekali karena sekolah tersebut belum mempunyai guru olahraga sehingga penerapan permainan tradisonalnya belum terlaksana.

Dalam observasi ini ada sebagian guru penjasorkes yang mengajarkan permainan tradisional. Jenis permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran yang diambil oleh beberapa sekolah dasar Kecamatan Ipuh adalah jenis permainan tradisional, bentengan dan terompa panjang. Harapannya sekolah-sekolah dapat turut serta dalam melestarikan budaya Bangsa Indonesia melalui permainan tradisional, namun kenyataannya sampai saat ini permainan tradisional masih jarang bahkan tidak pernah dilakukan dalam pembelajaran penjasorkes. Apabila guru penjasorkes tidak turut serta mengenalkan dan mengajarkan permainan tradisional kepada peserta didik, maka permainan tradisional yang berada di sekolah apabila tidak dilestarikan akan punah dan hilang. Berdasarkan uraian di atas, maka hal tersebut mendorong penulis untuk mengadakan penelitian yang berjudul survei penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Kecamatan Ipuh Kabupaten Mukomuko.

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif, artinya suatu penelitian yang di gunakan untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya, tentang Survei Penerapan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Sekecamatan Ipuh Kabupaten Mukomuko. Instrumen yang digunakan ialah angket yang valid dan reliable, dan dalam pengumpulan datanya dengan metode survei

Populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian, atau keseluruhan unit atau individu dalam ruang lingkup yang diteliti (Nanang Martono, 2012: 74). Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh Guru Penjasorkes di Sekolah Dasar Kecamatan Ipuh Kabupaten Mukomuko Tahun 2020 sebanyak 12 responden, Instrumen.

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya (Suharsimi Arikunto 2010: 101). Setelah tes tersusun langkah selanjutnya kemudian diuji cobakan dan di analisis dengan analisis item. Jumlah soal terdiri dari 16 butir soal yang berbentuk macam-macam permainan tradisional yang berupa benar atau salah. Analisis item dilakukan dengan menghitung korelasi antara skor butir instrument, skor total, atau dengan mencari daya pembeda skor yang menjawab benar berarti 1 dan salah berarti 0

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil penelitian

Tabel 1. Permainan Tradisional yang Telah dibakukan

NO Pernyataan	Ya		Tidak	
	Jumlah	%	Jumlah	%
1	9	75	3	25
2	7	58,3	5	41,66
3	8	66,6	4	33,33
4	12	100	0	0
5	7	58,3	5	41,66
Rata-rata	71,65 %		28,35 %	

Tabel 2. Faktor Permainan Tradisional yang belum dibakukan.

NO Pernyataan	Ya		Tidak	
	Jumlah	%	Jumlah	%
6	7	58,33	5	41,66
7	3	25	9	75
8	2	16,66	10	83,33
9	2	16,66	10	83,33
10	6	50	6	50
11	10	83,33	2	16,66
12	6	50	6	50
13	6	50	6	50
14	8	66,66	4	33,33
15	8	66,66	4	33,33
16	8	66,66	4	33,33
Rata-rata	50%		50%	

Tabel 3. Penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar Kecamatan Ipuh Kabupaten Mukomuko tahun ajaran 2019/2020 berdasarkan semua faktor

NO	Faktor	Ya	Tidak
1	Permainan Tradisional yang sudah di bakukan	71,6%	28,4%
2	Permainan Tradisional yang belum di bakukan	50%	50%
Rata-rata		60,8%	39,2%

2. Pembahasan

Berdasarkan penghitungan data hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan tanpa melihat indikator yang mendasarinya, Penerapan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Kecamatan Ipuh Kabupaten Mukomuko terdapat dua faktor yaitu permainan tradisional yang sudah dibakukan dan permainan yang belum Dibakukan berikut Pembahasan dari setiap kategori dapat dilihat pada penjelasan di bawah ini:

a. Faktor Permainan Tradisional yang Sudah dibakukan

Faktor permainan tradisional yang sudah dibakukan dalam Penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Kecamatan Ipuh Kabupaten Mukomuko tahun ajaran 2019/2020 bahwa persentase terbesar dalam permainan tradisional yang terlaksana yaitu permainan Tarik Tambang yang mencapai (100%) hal ini dikarenakan dalam permainan tarik tambang merupakan permian tim yang membutuhkan fisik dan kerja sama antar individu. Dan permainan ini menyenangkan bagi banyak siswa karena dilakukann secara tim. Permainan tarik tambang mengandung nilai kekompaka dan sportivitas sehingga di lingkungan sekolah dilakukan hampir setiap kegiatan olahraga maupun acara olahraga. Permainan tradisional yang kurang diterapkan yaitu Terompa Panjang dan Bentengan. Hal ini dikarenakan sekolah kuang memiliki sarana dan prasarana seperti tidak terlalu luas halaman, alat dan kontur yang tidak landai sehingga membahayakan siswa untuk bermain.

b. Meskipun Penerapan permainan tradisional yang dibakukan masih lebih tinggi (71,6%) dibandingkan dengan angka tidak diterapkannya (28,4 %), namun angka

tersebut masih kurang dari angka yang diharapkan. Sehingga perlu adanya usaha dari pihak sekolah untuk memberikan kesadaran akan pentingnya melestarikan permainan tradisional. Karena pada dasarnya permainan tradisional memiliki manfaat yang besar dan sebagai bentuk pelestarian budaya bangsa. Namun usaha sekolah dalam melestarikan permainan tradisional melalui pembelajaran penjasorkes sebagian belum berjalan secara maksimal. Faktor Permainan Tradisional yang belum diibakukan Faktor permainan tradisional yang belum dibakukan dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Kecamatan Ipuh Kabupaten Mukomukotahun ajaran 2019/2020 bahwa persentase tertinggi dalam permainan tradisional yang diterapkan yaitu Balap karung (83,3%). sedangkan presentase terkecil dalam keterlaksanaan permainan tradisional yang belum dibakukan yaitu jamuran dan senapan bambu (16,6). Permainan Jamuran dan Senapan bambu menduduki presentasi terendah sebagai permainan tradisional yang sering di terapkan karena guru kurang mengenal permainan tersebut dan permainan ini agak rumit, dan berbahaya sehingga siswa tidak memainkannya.

Berdasarkan hasil analisis secara keseluruhan mengenai Penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Kecamatan Ipuh Kabupaten Mukomuko tahun ajaran 2019/2020 dapat disimpulkan bahwa guru penjasorkes memiliki tanggung jawab yang besar akan diterapkannya pembelajaran permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes. Beberapa responden yaitu guru penjasorkes tidak melaksanakan beberapa permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes diantaranya karena guru tidak mengetahui permianan, peraturan dan cara memainkannya. Sedangkan untuk sarana dan prasarana tidak semua sekolah memiliki secara lengkap. Pihak sekolah juga tidak mengupayakan keterlaksanaan permainan tradisional beserta sarana dan prasarana yang dibutuhkan. Selain itu kurang kreativitas guru untuk menumbuhkan minat siswa untuk bermain permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa

keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Kecamatan Ipuh Kabupaten Mukomuko tahun ajaran 2019/2020 secara keseluruhan telah dilaksanakan dengan rata-rata persentase sebesar 60,8 % dan tidak melaksanakan dengan rata rata persentase sebesar 39,2%. Hasil penelitian yang sudah dilakukan, maka implikasi dari penelitian tersebut adalah guru penjasorkes harus mengajarkan permainan tradisional dalam pembelajarannya karena permainan tradisional memiliki banyak manfaat seperti meningkatkan kerja sama, kreativitas, disiplin, mengandung unsur fisik yang sesuai dengan kebutuhan anak sekolah dasar. Selain itu permainan tradisional diperlukan sebagai upaya untuk melestarikan budaya bangsa indonesia. Pelaksanaan penelitian ini telah dilakukan dengan sebaik-baiknya, namun masih dirasakan adanya keterbatasan dan kelemahan yang tidak dapat dihindari antara lain:

1. Peneliti tidak mampu mengontrol kesungguhan guru dalam memberikan jawaban, sehingga peneliti tidak mengetahui kejujuran guru dalam menjawab pertanyaan dalam angket.
2. Penelitian ini hanya membahas tentang di terapkannya permainan tradisional, tanpa melihat langsung proses mengajarnya.
3. Instrumen yang ada kurang spesifik karena hanya membahas apakah diterapkan atau tidak di terapkan permainan tradisional tersebut tanpa mengetahui proses pembelajarannya.

Daftar Pustaka

- Soemitro, 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta: Direktorat Jendral Perguruan Tinggi Negeri.
- Usman, 2002. *Media Pendidikan*. Jakarta: Ciputat Press.
- Setiawan, 2004. *Implementasi dalam Birokrasi Pembangunan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- BSNP, 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta.
- Bucher, 1960. *Teori Pendidikan*. Penerbit Nuansa Cendekia Yayasan Cendekia Bandung.
- Gabbard, dkk. 1987. *Physical Education for Children Bulding the Foundation*. New Jersey. Printice hall inc Englewood cliffs.
- Annarinno, dkk. 1990. *Metode Pembelajaran Penjas*. Pionir jaya. Jakarta.

-
- Sukintaka, 1992. *Teori Bermain*. Jakarta: Depdikbut
- Poentjopoetro, soetoto. 2002. *Permainan Anak, Tradisional dan Aktifitas Rimik*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Sugiyanto. 2008. *Model-model Pembelajaran Kooperatif*. Surakarta. Depdikbud.
- Depdiknas. 2010. *Kurikulum Satuan Pendidikan*. KTSP.
- Sukoco, Pamuji. 2010. *Pengembangan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani untuk Anak Berkebutuhan Khusus*.
- Khamdani, Ajun. 2010. *Olahraga Tradisional Indonesia*. Klaten. Macanan . Jaya Cemerlang
- Mulyani, Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yokyakarta. Diva Perss
- Subarjah, Herman. 2008. *Permainan Kecil di Sekolah Dasar*. Jakarta. Uneiversitas Terbuka.
- Skripsi S1. Pendidikan Olahraga. FIK UNY.
- Martono, Nanang. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis dan Analisis Data Sekunder*. Jakarta. Diva Press.
- Arikunto, Suharsmi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Laksmitaningrum, A, A. 2017. *Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Ngaglik Sleman. Skripsi S1. Jurusan Pendidikan Olahraga. FIK UNY*.
- Sudjiono, Anas. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta. PT.Raja Grafindo Persada.



Analisis program latihan sepakbola Seklah Sepak Bola Sekundang di Kabupaten Kepahiang



Doni Saputra^{1,a)}

¹⁾ Universitas Dehasen Bengkulu

^{a)} Corresponding Author: doni.saputra@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the implementation of the SSB Sekundang soccer training program, South Bengkulu Regency. The approach method used in this research is qualitative. The research was conducted to determine how the implementation of the SSB Sekundang training program in South Bengkulu Regency made by the trainer whether it has been programmed properly or not and whether it is sustainable. Therefore this research is categorized into the qualitative research category. The population in this study was the athletes of SSB Sekundang of South Bengkulu. The data collection techniques in this study used observation, interview and documentation methods. For a sample of 23 athletes and 2 trainers. The data analysis technique used interactive analysis and domain analysis. From the results of data analysis, qualitative, research results testing, and discussion, it can be concluded that the implementation of the training program has been going well and the following items have been made by the trainer.

Keyword: Soccer training program

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan program pelatihan sepak bola SSB Sekundang Kabupaten Bengkulu Selatan. Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan program pelatihan SSB Sekundang di Kabupaten Bengkulu Selatan yang dilakukan oleh trainer apakah sudah terprogram dengan baik atau belum dan apakah sudah berkelanjutan sehingga penelitian ini dikategorikan ke dalam kategori penelitian kualitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah atlet SSB Sekundang Bengkulu Selatan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Untuk sampel 23 atlet dan 2 pelatih. Teknik analisis data menggunakan analisis interaktif dan analisis domain. Dari hasil analisis data kualitatif, pengujian hasil penelitian, dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan program pelatihan telah berjalan dengan baik dan hal-hal berikut telah dibuat oleh pelatih.

Kata Kunci: Program latihan sepak bola

Pendahuluan

Olahraga merupakan aktivitas untuk melatih tubuh seseorang, tidak hanya melatih tubuh seseorang, tidak hanya secara jasmani tetapi juga secara rohani. Olahraga sangat bermanfaat bagi kesehatan tubuh. Dengan berolahraga metabolisme tubuh menjadi lancar sehingga distribusi dan penyerapan nutrisi dalam tubuh menjadi lebih efektif dan efisien. Salah satu olahraga yang populer di masyarakat dari dulu hingga saat ini adalah sepak bola. Sepak bola merupakan permainan beregu, Masing-masing terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya menjadi penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan kaki, kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan tangan di daerah tendangan hukuman. Dalam perkembangan permainan ini dapat di mainkan di (out door) atau didalam (in door) (Sucipto, ddk., 2000). Sekolah Sepak bola (SSB) merupakan sebuah organisasi khususnya sepak bola yang memiliki fungsi mengembangkan potensi yang di miliki atlet. Tujuan SSB untuk menghasilkan atlet yang memiliki kemampuan yang baik, mampu bersaing dengan SSB lainnya. dapat memuaskan mempertahankan kelangsungan hidup suatu organisasi (Soedjono, 1999: 2). Selain itu juga untuk melatih atlet dengan teknik yang benar, mengatarkan atlet untuk meraih prestasi yang baik. Sekolah Sepak Bola (SSB) Sekundang Bengkulu Selatan terletak di JL, Bahmada Rustam, Kota Manna, Kabupaten Bengkulu Selatan, merupakan salah satu sekolah Sepak Bola (SSB) yang melakukan pembinaan dalam melahirkan atlet dan berprestasi khususnya cabang olahraga sepak bola. Sekolah sepak bola (SSB) sekundang adalah salah satu sekolah yang terletak Kelurahan Pasar Baru, Kecamatan Kota Manna, Kabupaten Bengkulu Selatan. Untuk atlet yg tergabung disini yaitu terdiri dari anak-anak yang ada di kecamatan kota Manna, bahkan ada dari kecamatan yang berbeda. Mengingat kurangnya sekolah sepak bola (SSB) yang ada di Kabupaten Bengkulu Selatan. Disini perana faktor internal dan external. Faktor external salah satunya Teman sebayanya, lingkungan, kedua orang tua. Faktor teman sebayanya juga bisa berperan dalam ini hal di karenakan temanya ikut serta di sekolah sepak bola. Lingkungan juga bisa berperan dalam hal ini mungkin di sekitar bahkan di daerahnya semua orang hoby bermain sepak bola. Untuk perana kedua orang tua, kedua orang tua mereka mendukung, mensuput, anaknya berlatih. Dan harapan kedua orang tuanya adalah

anaknya jago bermain sepak bola dan prestasi. Untuk peran faktor internal yaitu dari dirinya sendiri, atas keinginan sendiri, di karena hoby dalam bermain sepak bola. Untuk tempat latihan sekolah sepak bola (SSB) di lapangan sekundang, tepatnya di depan rumah Dinas Bupati Bengkulu Selatan.

Di Sekolah sepak bola (SSB) sekundang kabupaten Bengkulu Selatan ini merupakan salah satu sekolah sepak bola yang mengembangkan potensi yang di miliki atlet. Berdasarkan survei pada tanggal 20 febuari 2020 lalu di sekolah sepak bola (SSB) sekundang kabupaten Bengkulu Selatan atlet di tutut untuk latihan, baik latihan fisik, teknik, taktik, maupun peraturan permainan. Target dari sekolah sepak bola (SSB) menjadikan atlet menguasai permainan sepak bola baik teknik, taktik, maupun permainan. Dan mempuyai fisik yang bagus, dan tentunya tau peraturanya.

Didalam undang-undang no 3 tahun sistem keolahragan Nasional Olahraga prestasi adalah olahraga yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetensi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan.

Metode Penelitian

Lokasi penelitian ini di JL, Raya Bahmada Rustam, Kelurahan pasar Baru, Kecamatan Kota Manna, Kabupaten Bengkulu Selatan sekolah sepak bola (SSB) yang melakukan pembinaan dalam melahirkan atlet yang berprestasi. Karena sekolah ini khusus cabang sepak bola. Tempat waktu dan Subjek Penelitian. Adapun tempat penelitian ini akan dilakukan di sekolah sepak bola (SSB) Sekundang Kabupaten Bengkulu Selatan. Sedangkan waktu dan pelaksanaan penelitian ini akan di lakukan pada bulan April 2020 Mendatang dengan penelitian adalah Mengetahui bagaimana pelaksanaan Program latihan Sepak bola di SSB Sekundang Kabupaten Bengkulu Selatan.

Teknik penumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi. Menurut Sugiyono (2013: 145) Observasi merupakan suatu proses kompleks. Suatu proses yang tersusun dari berbagai biologis dan psikologis, dua di antaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Selain itu menurut Estreberg dalam Sugiyono (2013:231) wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat

dikonstruksikan makna dalam satu topik tertentu. Sedangkan menurut Sugiyono (2013: 240) dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan pengamatan dan penelitian pelaksanaan program latihan sepak bola yang dilakukan pada SSB Sekundang Kabupaten Bengkulu Selatan yang beralamat Jl. Bahmada Rustam, Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan. Pada tanggal 1 September hingga 24 September 2020. Data yang dihasilkan dari penelitian ini adalah data kualitatif. Data yang dikumpulkan dari analisa yang terjadi dilapang dengan kesesuaian program latihan di ssb sekundang kabupaten Bengkulu Selatan. Subjek penelitian ini adalah atlet SSB Sekundang Kabupaten Bengkulu Selatan. Dari analisa dilapangan melihat atlet SSB Sekundang Kabupaten Bengkulu Selatan secara keseluruhan dapat dilihat pada lampiran. Data tersebut di konversikan kedalam tabel nilai dan tabel norma TKJI yang terdiri atas 5 butir analisis dan 5 kategori, yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Setelah melakukan analisis dilapangan maka diperoleh data hasil analisis kesesuaian program latihan SSB Sekundang, sebagai berikut

Tabel 1. Hasil Persentase Tingkat kesesuaian program latihan persiapan fisik SSB Sekundang Kabupaten Bengkulu Selatan

Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
22-25	Sangat Baik(SB)	0	0%
18-21	Baik (B)	10	66,6%
14-17	cukup (c)	5	33,3%
10-13	Kurang (K)	0	0%
5-9	Sangat kurang(SK)	0	0%
Jumlah		15	100%

Dari tabel 1 tersebut terlihat hasil kesesuaian program latihan yang terjadi dilapangan bahwa tidak ada atlet (0%) yang memiliki persiapan fisik sangat baik,ada (0%) yang memiliki persiapan fisik yang baik, 10 atlet dengan persentase 66,6% yang memiliki persiapan fisik cukup, 5 atlet dengan persentase 33,3% memiliki persiapan fisik kurang dan tidak ada atlet yang memiliki sangat kurang.

Tabel 2. Hasil Analisis Kesesuaian Program Latihan Teknik Dasar Sepak Bola di SSB Sekundang Kabupaten Bengkulu Selatan

Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
22-25	Sangat Baik(SB)	0	0%
18-21	Baik (B)	9	60%
14-17	cukup (c)	6	40%
10-13	Kurang (K)	0	0%
5-9	Sangat kurang(SK)	0	0%
Jumlah		15	100%

Dari tabel 2 tersebut terlihat hasil kesesuaian program latihan yang terjadi dilapangan bahwa tidak ada atlet (0%) yang memiliki Teknik dasar sangat baik,ada (0%) yang memiliki Teknik dasar sepak bola yang baik, 9 atlet dengan persentase 60% yang memiliki Teknik dasar sepak bola cukup, 6 atlet dengan persentase 40% memiliki teknik dasar sepak bola kurang dan tidak ada atlet yang memiliki sangat kurang.

Tabel 3. Hasil Analisis Kesesuaian Program Latihan persiapan taktik di SSB Sekundang Kabupaten Bengkulu Selatan

Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
22-25	Sangat Baik(SB)	0	0%
18-21	Baik (B)	9	60%
14-17	cukup (c)	6	40%
10-13	Kurang (K)	0	0%
5-9	Sangat kurang(SK)	0	0%
Jumlah		15	100%

Dari tabel 3 tersebut terlihat hasil TKJI kesesuaian program latihan yang terjadi dilapangan bahwa tidak ada atlet (0%) yang memiliki persiapan taktik sangat baik,ada (0%) yang memiliki persiapan taktik yang baik, 9 atlet dengan persentase 60% yang memiliki persiapan taktik cukup, 6 atlet dengan persentase 40% memiliki persiapan taktik kurang dan tidak ada atlet yang memiliki sangat kurang.

Berdasarkan hasil penelitian secara umum secara umum bahwa pelaksanaan program latihan sepak bola di SSB Sekundang Kabupaten Bengkulu Selatan dalam katagori cukup baik. Hali ini dapat dibuktikan dari hasil penelitian yang telah dilakukan meliputi program latihan selama latihan dan hasil penerapan dilapangan. Berdasarkan hasil diperoleh dari SSB Sekundang Kabupaten Bengkulu Selatan,tujuan utama diadakan pelaksanaan program latihan adalah untuk mengasihkan atlet yang handal ditingkat daerah ,nasionaI bahkan internasional. Agar mendapat arahan yang terencana dan terprogram

untuk meningkatkan prestasi tim sepak bola SSB sekundang. Sasaran tahapan –tahapan pembinaan adalah agar atlet dapat mencapai prestasi puncak (golden age) Tahapan ini didukung oleh program latihan pematapan dievoluasi secara periodik. Didalam tahap pembinaan tahap pembibitan harus dilakukan secara terprogram ,terarah dan terencana dengan baik. Baik dari segi manajemen kepelatihan. Berdasarkan data dilapangan dan analisis tentang pelaksanaan program latihan SSB Sekundang Kabupten Bengkulu Selatan pelaksanaan program latihan,saran dan prasarana yang menunjang serta pendanan ditemukan banyak permasalahan yang mempuyai faktor pendukung dan penghambat jalanya proses pelaksanaan ,sehingga masih bisa bertahan dalam mengembangkan sepak bola. Faktor pendukung misalnya seperti (1) prestasi atlet ssb sepakbola yang cukup meningkat sehingga atlet latihan atlet tidak terhenti dan masih bersemangat dalam menjalankan latihan program latihan. (2) Komitmen dan kosensistem dari pelatih untuk semakin mengembangkan pelaksanaan program latihan di ssb sekundang kabupaten bengkuku selatan. (3) adanya dukungan dari orang tua dar atlet untuk mengembangkan bakatnya ,misalnya orang tua selalu mengawasi atau sewaktu-waktu melihat anaknya berlatih maupun bertanding sehingga menjadi salah satu motivasi diri bagi parah atlet. Faktor penghambat sebagai berikut (1) Ditinjau dari manajemen kepengurusan ,pengelolaan belum secara maksimal, hal ini diakibatkan dijalakan oleh pelatih dan asisten pelatih saja. (2) Minimnya pembinaan untuk melakukan even atau pertandingan karena belum adanya dukungan dari pemerintah.(3) kuranya separing partner Program latihan adalah komponen penujung pencapaian prestasi puncak.Penyusunan program latihan merupakan strategi usaha untuk mencapai tujuan masa depan prestasi atlet seotimal mungkin. Pelatih membuat rencana latihan dengan memilih alternatip sebagai tuntutan yang perlu dilaksanakan meningkatkan prestasi sekarang dan yang akan datang sebagai sasaran yang ingin oleh atlet. Tidak hanya itu,disamping melaksanakan program latihan secara rutin juga menyelenggarakan latihan tanding dengan tim SSB lain, hal ini dimaksudkan untuk menguji dan sekaligus melatih penerapan teknik,taktik dalam bermain serta jiwa atau mental bertanding kepada parah atlet.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan program latihan SSB sekundang Kabupaten Bengkulu Selatan untuk kesesuaian program latihan yang terjadi dilapangan bahwa tidak ada atlet (0%) yang memiliki persiapan fisik sangat baik,ada (0%) yang memiliki persiapan fisik yang baik, 10 atlet dengan persentase 66,6% yang memiliki persiapan fisik cukup, 5 atlet dengan persentase 33 , 3 % memiliki persiapan f i s i k kurang dan tidak ada atlet yang memiliki sangat kurang. Dan hasil kesesuaian program latihan yang terjadi dilapangan bahwa tidak ada atlet (0%) yang memiliki Teknik dasar sangat baik,ada (0%) yang memiliki Teknik dasar sepak bola yang baik, 9 atlet dengan persentase 60 % yang memiliki Teknik dasar sepak bola cukup, 6 atlet dengan persentase 40 % memiliki teknik dasar sepak bola kurang dan tidak ada atlet yang memiliki sangat kurang. Sedangkan kesesuaian program latihan yang terjadi dilapangan bahwa tidak ada atlet (0%) yang memiliki persiapan tatik sangat baik,ada (0%) yang memiliki persiapan taktik yang baik, 9 atlet dengan persentase 60% yang memiliki persiapan taktik cukup, 6 atlet dengan persentase 40 % memiliki persiapan taktik kurang dan tidak ada atlet yang memiliki sangat kurang.

Daftar Pustaka

- Andi, suhendro. 2002. *Dasar-Dasar Kepeleatihan*. Jakarta: Universitas Terbuka Surakarta. Yuma Pustaka.
- Sucipto, dkk. 2000. *Sepak Bola. Depdikbud Dirjendik*
- Said, Junaidi. 2003. *Pembinaan Olahraga Usia Dini*
- UU No 3.2005. *Tentang sistem Keolahragan Nasional*
- Sutato, Teguh. 2016. *Buku Pintar Olahraga*. Pustaka Baru Press. Yogyakarta
- Suharsono hp, 1986. *Ilmu Kepeleatihan Olahraga*. Yogyakarta
- Tohar.2008:3. *Metode Tindakan kelas*. PT Remaja Pusda, Jakarta.
- KONI.2000. *Gerakan Garuda Emas : Pemadanan Pembinaan Bakat Usia Dini Buku 1 dan 11*. Jakarta:KONI



**Upaya melatih kreativitas anak melalui
media vegetable painting di PAUD AL-Fattah
Kota Bengkulu**



Wahyu Dwi Ramadhani^{1,a)}

¹⁾Universitas Dehasen Bengkulu

^{a)}Corresponding Author: wahyu.ramadhani@gmail.com

Abstract

This study aims to describe the efforts and obstacles in training children's creativity through vegetable painting in PAUD AL-FATTAH Bengkulu City. This type of research is a qualitative descriptive study involving teachers in PAUD AL-FATTAH. Data were collected through interviews, documentation and data were analyzed qualitatively by using reduction, display and data verification. The results of this study indicate learning using vegetable painting in PAUD AL-FATTAH Kindergarten B children get three stars reward, which is starting well. Kindergarten B PAUD AL-FATTAH teachers prepared this learning by means of an online system because they were in a state of the Covid-19 pandemic. This children can still be creative in accordance with their own creations. Meanwhile, the children's creation in the form of cabbage and green tips produces a picture of a rose, and a mixture of carrots, cabbage, oyong produces a landscape image. This is where vegetable painting activities help children to be able to practice their creativity.

Keyword: Teacher, vegetable painting, children creativity

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan upaya dan kendala dalam melatih kreativitas anak melalui media vegetable painting di PAUD AL-FATTAH Kota Bengkulu. Jenis Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang melibatkan guru di PAUD AL-FATTAH. Data dikumpulkan melalui hasil wawancara, dokumentasi serta data dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan cara reduksi, display dan verifikasi data. Hasil penelitian ini menunjukkan pembelajaran dengan menggunakan vegetable painting di PAUD AL-FATTAH anak TK B mendapatkan reward tiga bintang yaitu sudah mulai baik. Guru TK B PAUD AL-FATTAH menyiapkan pembelajaran tersebut dilakukan dengan cara sistem daring (online) karena sedang dalam keadaan pandemik covid-19. Hal tersebut anak masih bisa berkreativitas sesuai dengan kreasinya tersendiri. Adapun kreasi anak berupa ujung sayuran sawi putih dan hijau menghasilkan gambaran bunga mawar, dan campuran sayuran wortel, kol, oyong menghasilkan bentuk gambar pemandangan. Disinilah aktivitas vegetable painting membantu anak untuk dapat melatih kreativitasnya.

Kata Kunci: Guru, vegetable painting, kreativitas anak

Pendahuluan

Pendidikan adalah hak warga negara tidak terkecuali dalam pendidikan di lembaga PAUD yang merupakan hak warga negara dalam mengembangkan potensinya sejak dini. Selain itu pendidikan di lembaga PAUD dapat mengoptimalkan kemampuan dasar anak dalam menerima proses pendidikan di usia-usia berikutnya hal ini sesuai dengan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini dapat dikatakan baik karena adanya upaya dari guru sebagai mentor atau fasilitator dan bukan pemberi ilmu pengetahuan semata, karena ilmu tidak dapat ditransfer dari guru kepada anak tanpa keaktifan anak itu sendiri. Oleh karenanya, penting bagi guru untuk dapat mengerti cara berpikir anak serta menghargai pengalaman anak, memahami bagaimana anak mengatasi suatu persoalan, menyediakan dan memberikan materi sesuai dengan taraf pemikiran anak sehingga agar lebih berhasil berpikir dan membentuk pengetahuannya.

Anak usia dini merupakan masa emas dimana masa yang paling optimal untuk berkembang. Pada masa ini anak mempunyai rasa ingin tahu yang sangat besar sehingga dapat melakukan apapun untuk memenuhi rasa ingin tahunya tersebut. Selain itu setiap anak memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar yang inheren (telah ada) dalam dirinya untuk dapat berpikir kreatif dan produktif. Anak akan berkeaktifan sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki dirinya, kreativitas anak harus diberikan stimulasi dari mulai usia dini, sehingga anak akan teras untuk berpikir kreatif, karena dengan kreativitaslah anak menjadi berkualitas dan survive dalam hidupnya.

Dalam melatih kreativitas anak, tentunya guru dapat menggunakan media pembelajaran sebagai salah satu alternatif dalam mengajar. Menurut Arsyad Azhar (2011: 3), media adalah alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang berarti "perantara" yaitu sumber pesan dan penerima pesan. NEA (National

Education Association) menyatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi, baik cetak maupun audiovisual.

Menurut Santrock (2011: 366) kreativitas merupakan kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara yang baru serta melahirkan solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi maka timbullah kreativitas, dan itu akan berlangsung dalam kondisi mental tertentu. Kreativitas dalam diri anak dapat dilatih melalui media yang digunakan saat pembelajaran berlangsung sehingga anak mampu berkreasi dalam mewujudkan dirinya, mengutarakan daya cipta dari suatu bentuk imajinasi anak, dan memberi kesempatan pada anak untuk menciptakan sesuatu sesuai dengan kreativitas dan dapat menghargai hasil karya anak tersebut.

Berdasarkan pengamatan peneliti di PAUD AL-FATTAH Kota Bengkulu, ditemui beberapa anak belum tampak berkeaktifan hal ini kemungkinan disebabkan media yang disampaikan oleh guru belum tepat, karena selama ini guru hanya menggunakan media pembelajaran sentra saja. Media sentra tersebut khususnya sentra seni dan kreativitas hanya menggunakan media menggambar sehingga pembelajaran tersebut kemungkinan belum bervariasi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk melatih anak berkeaktifan yaitu dengan menggunakan media vegetable painting. Vegetable Painting merupakan seni melukis sayuran dimana anak dapat mengutarakan daya ciptanya secara bebas melalui sayuran tersebut. Kemudian dengan pemanfaatan bahan sayuran bisa sambil mengenalkan kepada anak didik tentang nama sayuran, bentuk, serta warna dari sayuran tersebut sehingga akan muncul kreativitas pada anak di PAUD AL-FATTAH Kota Bengkulu.

Pembelajaran di PAUD AL-FATTAH Kota Bengkulu, dikarenakan dalam kondisi pandemik covid-19 sekarang ini dialihkan untuk belajar di rumah jadi pembelajarannya menggunakan sistem daring (online) dimana Guru PAUD AL-FATTAH mengaplikasikan pembelajaran ini melalui aplikasi whatsapp. Dalam melatih kreativitas anak dengan menggunakan media ini, guru memberikan contoh terlebih dahulu bentuk media dari vegetable painting dan kemudian memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplor sesuai daya imajinasinya.

Maka dari itu penulis berkeinginan untuk menggunakan media yang dilakukan di PAUD ini yaitu vegetable painting. Dari uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Upaya Melatih Kreativitas Anak

Melalui Media Vegetable Painting Di PAUD AL-FATTAH Kota Bengkulu”.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Menurut Moleong (2007: 6) penelitian kualitatif adalah penelitian yang dimaksud untuk memahami fenomena apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara menyeluruh dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Sedangkan menurut Sugiyono (2010: 9) mengatakan metode penelitian kualitatif adalah metode yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara dan dokumentasi. Dengan kata lain, penelitian ini disebut penelitian kualitatif karena merupakan penelitian yang tidak mengadakan perhitungan. Hal ini bertujuan untuk mendiskripsikan tentang upaya melatih kreativitas anak melalui media vegetable painting di PAUD AL-FATTAH Kota Bengkulu. tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati.

a. Tahap Persiapan (Pra Lapangan)

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan sebelum terjun kelapangan. Kegiatan tersebut meliputi: menyusun proposal penelitian, memilih lapangan penelitian, mengurus perizinan, mempersiapkan perlengkapan penelitian untuk memperoleh informasi atau data yang sesuai dengan tujuan penelitian.

b. Tahap Penelitian Lapangan

Pada tahap ini penulis melakukan penelitian terfokus pada pengumpulan data. Prinsip yang diterapkan adalah mengumpulkan data sebanyak-banyaknya yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Hal yang dilakukan dengan pertimbangan agar nantinya tidak ada yang terlewatkan sehingga mengharuskakan penelitian untuk kembali ke lapangan.

c. Tahap Analisis Data

Setelah melalui tahap pengumpulan data langkah selanjutnya adalah mengadakan seleksi dalam penelitian ini adalah seluruh data yang terkumpul kemudian dilakukan pengelompokkan sesuai dengan jenis yang telah ditentukan untuk analisis dalam laporan penelitian ini.

Hasil Penelitian

1. Upaya Melatih Kreativitas Anak Melalui Media Vegetable Painting Di PAUD AL-FATTAH Kota Bengkulu.

Berdasarkan hasil penelitian diuraikan bahwa penggunaan media vegetable painting dalam melatih kreativitas anak di PAUD AL-FATTAH Kota Bengkulu sebagai berikut:

a. Mempersiapkan media pembelajaran yang akan disampaikan.

Berdasarkan observasi penulis yang dilakukan kepada guru, dalam menyiapkan media pembelajaran atau bahan akan disiapkan oleh wali murid anak karna pada saat penelitian masih dalam keadaan pandemik covid 19. Guru TK B PAUD AL-FATTAH menjelaskan pembelajaran vegetable painting melalui aplikasi whatshap, voice note dan kemudian memberikan contoh bentuk gambar dari vegetable painting. Media yang disiapkan berupa bahan dasar sayuran menjadi sebuah bentuk kreasi tersendiri, cat air, dan kertas kosong.

b. Mengerjakan vegetable painting

Pada tahap ini, guru memberikan waktu kepada wali murid supaya anak mampu mengerjakan tugasnya. Adapun bentuk dari kreasi anak TK B di PAUD AL-FATTAH berupa bongol sayuran sawi putih dan hijau menghasilkan gambaran bunga mawar, sayuran oyong, wortel menghasilkan gambar bunga juga, dan campuran sayuran wortel, kol, oyong menghasilkan bentuk gambar pemandangan.

Selama observasi yang dilakukan penulis mengenai data anak TK B berdasarkan indikator dalam berkreativitas di PAUD AL-FATTAH Kota Bengkulu adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Observasi Pra Penelitian Kreativitas Anak TK B di PAUD AL-FATTAH Kota Bengkulu

No	Indikator	Keterangan	Reward	Total
1.	Tertarik pada kegiatan kreatif.	Senang mengerjakan tugas diberikan guru.	★ 3	0,12%
		Tertarik dengan bentuk dari kegiatan kreatif.	★ 2	0,08%
2.	Mempunyai rasa ingin tahu yang besar.	Suka bertanya.	★ 3	0,12%
3.	Percaya diri dan mandiri.	Menunjukkan hasil karya dari bentuk gambaran apapun.	★ 3	0,12%
		Mengerjakan tugas dengan sendirinya.	★ 2	0,08%
4.	Tekun dan tidak mudah bosan	Suka dengan tugas yang diberikan guru.	★ 2	0,08%
		Rapi dan bersih dari bentuk hasil karya.	★ 2	0,08%
Jumlah				0,68%

Keterangan *Reward*:

- ★ : Belum Baik
- ★ ★ : Cukup Baik
- ★ ★ ★ : Mulai Baik
- ★ ★ ★ ★ : Sangat Baik

Pada tahap pra observasi menghasilkan bahwa data anak TK B berada di reward 2 yaitu cukup baik. Setelah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan media vegetable painting maka penulis mendapati hasil observasi data sebagai berikut:

Tabel 2 Observasi Kreativitas Anak TK B di PAUD AL-FATTAH Kota Bengkulu

No	Indikator	Keterangan	Reward	Total
1.	Tertarik pada kegiatan kreatif.	Senang mengerjakan tugas diberikan guru.	★ 3	0,12%
		Tertarik dengan bentuk dari kegiatan kreatif.	★ 4	0,16%
2.	Mempunyai rasa ingin tahu yang besar.	Suka bertanya.	★ 3	0,12%
		Menunjukkan hasil karya dari bentuk gambaran apapun.	★ 4	0,16%
3.	Percaya diri dan mandiri.	Mengerjakan tugas dengan sendirinya.	★ 3	0,12%
		Suka dengan tugas yang diberikan guru.	★ 3	0,12%
4.	Tekun dan tidak mudah bosan	Rapi dan bersih dari bentuk hasil karya.	★ 3	0,12%
		Rapi dan bersih dari bentuk hasil karya.	★ 3	0,12%
Jumlah				0,92%

Keterangan *Reward*:

- ★ : Belum Baik
- ★ ★ : Cukup Baik
- ★ ★ ★ : Mulai Baik
- ★ ★ ★ ★ : Sangat Baik

Pada tahap observasi kreativitas dengan menggunakan media vegetable painting menghasilkan data anak TK B berada di reward 3 yaitu mulai baik dengan hasil karya berupa kreasi dari bongkol sayuran sawi putih dan hijau menghasilkan gambaran bunga mawar, sayuran oyong, wortel menghasilkan gambar bunga juga, dan campuran sayuran wortel, kol, oyong menghasilkan bentuk gambar pemandangan.

2. Kendala Dalam Melatih Kreativitas Anak Melalui Media Vegetable Painting Di PAUD AL-FATTAH.

Adapun kendala melatih kreativitas anak TK B PAUD AL-FATTAH dengan menggunakan media vegetable painting dikarenakan saat pandemik covid-19 pembelajaran dialihkan untuk belajar dirumah jadi kendalanya yaitu wali murid terhadap dalam menyiapkan alat atau bahan pembelajaran media vegetable painting ini. Oleh karenanya, Guru TK B di PAUD AL-FATTAH memilah bagi wali murid yang setuju saja.

Selain itu, sebelum pandemik covid-19 kendala saat melakukan pembelajaran masih bisa teratasi oleh guru. Hal ini dengan adanya beberapa anak tidak bisa diam, anak yang menginginkan perhatian lebih, serta penyesuaian ketika anak baru tidak mau bermain kotor. Dengan demikian disinilah tugas sebagai guru untuk memotivasi, memberikan apresiasi berupa tepuk tangan dan pujian.

Pembahasan

Pengelolaan dan analisis data yang telah diperoleh melalui penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode dan instrument yang telah ditentukan pada bab sebelumnya. Adapun data-data tersebut penulis dapatkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi sebagai metode pokok dalam pengumpulan data.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, penelitian ini dilakukan di PAUD AL-FATTAH Kota Bengkulu. Kegiatan *vegetable painting* merupakan kegiatan dapat melatih kreativitas anak TK B di PAUD AL-FATTAH menghasilkan kreativitas berupa *reward 3* yaitu mulai baik. Pengelolaan analisis data yang diperoleh saat penelitian yang dilakukan, Dimana data tersebut penulis dapatkan dari hasil wawancara sebagai metode ★ pokok dalam pengumpulan data serta untuk mengambil suatu keputusan yang obyektif. Penelitian ini berawal dari observasi yang penulis lakukan untuk mengamati bagaimana kreativitas anak TK B PAUD AL-FATTAH Kota Bengkulu.

Melatih kreativitas anak, pembelajaran di TK B PAUD AL-FATTAH sudah dilaksanakan dengan menggunakan media *vegetable painting* secara *daring* (online). Hal ini dengan adanya Guru PAUD AL-FATTAH yang selalu membimbing serta memotivasi supaya anak bisa mengeksplor imajinasinya.

Kegiatan pembelajaran tersebut pun sudah maksimal karena kesiapan guru TK B di PAUD

AL-FATTAH yang terlebih dahulu memberikan contoh kepada anak bentuk dari media *vegetable painting* pada saat sebelum melakukan pembelajaran berlangsung dan kemudian Guru memberikan kesempatan anak untuk mengeksplor daya imajinasinya melalui aplikasi rekaman video.

Kreativitas anak TK B di PAUD AL-FATTAH terletak pada sentra bahan alam, dimana bahan alam tersebut memang menggunakan alat dan bahan yang berasal dari alam. Dalam pembelajaran ini, dengan menggunakan cap dari media sayuran anak suka yang namanya praktek langsung, suka dengan warna, suka hal-hal baru sehingga anak memang sangat tertarik dengan melakukan kegiatan yang berkenaan dari alam.

Dengan demikian pembelajaran di PAUD AL-FATTAH terkendala di wali murid karena masih kondisi saat pandemik covid 19, dalam menyiapkan bahan atau alat yang digunakan. Oleh karenanya, guru TK B memilah wali murid yang setuju saja pembelajaran dengan menggunakan *vegetable painting* ini. Adapun sebelum pandemik covid 19 kendalanya yaitu dari kesiapan anak TK B yang sesuai dengan moodnya dan ketika moodnya kurang baik disinilah tugas guru untuk memotivasi supaya anak bisa bersemangat dalam melakukan aktivitas apapun.

Sejalan dengan Yeni Rachmawati (2010: 31) mengatakan kreativitas anak dapat didukung dengan adanya beberapa hal sebagai berikut: 1) Kepercayaan diri yang dapat tumbuh melalui sikap penerimaan dan menghargai perilaku anak. 2) Berani mencoba hal baru yang perlu dihadapkan pada berbagai kegiatan baru bervariasi akan memperkaya ide dan wawasan anak. 3) Memberikan contoh yang merupakan figur seorang guru untuk dapat memberikan teladan baik bagi anak didiknya. 4) Menyadari keragaman karakteristik anak yang memiliki sikap unik serta kekhasan masing-masing anak. 5) Memberikan kesempatan pada anak untuk berekspresi dan bereksplorasi, hal ini dapat memberikan peluang bagi anak untuk berekspresi dan bereksplorasi sesuai dengan kegiatan yang diinginkan.

Kesimpulan

Hasil penelitian, menunjukkan bahwa pembelajaran di PAUD AL-FATTAH menggunakan media *vegetable painting* sudah mulai baik dengan *reward 3* anak berkreativitas sesuai kreasinya tersendiri berupa kreasi dari bongkol sayuran sawi putih

dan hijau menghasilkan gambaran bunga mawar, sayuran oyong, wortel menghasilkan gambar bunga juga, dan campuran sayuran wortel, kol, oyong menghasilkan bentuk gambar pemandangan. Dengan demikian media *vegetable painting* ini sangat membantu anak untuk melatih kreativitasnya. Adapun kendala saat pembelajaran ini diahlkan belajar di rumah dengan menggunakan media *vegetable painting* yaitu menyiapkan alat dan bahan dikarenakan wali murid tidak setuju. Oleh karenanya, Guru TK B PAUD AL-FATTAH memilih wali murid yang setuju saja dengan menggunakan media tersebut.

Daftar Pustaka

- Azhar, Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Hatimah. 2010. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit UPI Press
- Hamalik. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hairudin. 2008. *Bahan Ajar Cetak Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Hawadi dan Demita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Heinich. 2016. *Instructional Media*. New York: Macmillan Publishing Company
- Hurlock. 2009. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Jamaris. 2005. *Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Grasindo
- KBBI, 2016. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online].
- Masyhud. 2014. *Profesi Kependidikan*. Yogyakarta: Kurnia Semesta
- Margono S. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Martini. 2006. *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak Pedoman Bagi Orang Tua Dan Guru*. Jakarta: PT. Gramedia Widisarana Indonesia
- Masganti. 2016. *Manfaat Kreativitas*. Artikel: Perpustakaan UPI
- Moleong. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Montolalu. 2005. *Bermain Dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka
- Miles dan Huberman. 2007. *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohisi. Jakarta: Universitas Indonesia
- Munandar, Utami. 2002. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Nasution. 2009. *Asas-Asas Mengajar*. Bandung: Algensido
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensido
- Noviyanti. 2011. *Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rita. 2009. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: CV. Jakad Publishing
- Rachmawati, Yeni. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Santrock. 2011. *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas*. Jurnal: UIN Sumatera Utara
- Schreirle. 2008. *Konsep Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Suharsimi, Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susanto. 2011. *Pengantar Berbagai Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Sutikno. 2009. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Prospect
- Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas
- Zaman. 2005. *Media Dan Sumber Belajar*. Jakarta: Universitas Terbuka