

Efforts To Improve The Motivation And Performance Of Upper Class Teachers In Teaching Arts, Culture And Skills Through Information Technology Based Learning Simulation Method At Sdn 01 Widuri Pematang

Steffi Safariana

SDN 01 Widuri Pematang
steffisafariana06@gmail.com

Article History

accepted 1/8/2021

approved 17/8/2021

published 1/9/2021

Abstract

This school action research was motivated by the principal's concern for student learning outcomes in the subject of Cultural Arts and Skills (SBK). The subjects of this study were teachers of grades IV, V and VI. The research was carried out for two months, namely July-September 2021. The results obtained after the implementation of this school action research were increased teacher performance in teaching Cultural Arts and Skills (SBK) after coaching through the IT-based learning simulation method using computer and internet learning media at SD Negeri 01 Widuri Pematang for the 2021/2022 academic year, it can be seen from the results of the assessment that has been carried out, namely the performance achievement of class IV teachers in cycle I reached 66%, increasing to 89% in cycle II, the performance of class V teachers in cycle I reached 71%, increasing to 71% 91% in cycle II, while the performance of class VI teachers in cycle I reached 75% rising to 94% in cycle II. Referring to the results of the research above, the researcher hopes that this IT-based learning can be applied to other subjects with IT-based learning that will make it easier for teachers to find learning materials that are fast, innovative, creative, and of course fun so that they are expected to improve student learning outcomes.

Keywords: *Teacher Motivation and Performance, Simulation Method, SBK*

Abstrak

Penelitian tindakan sekolah ini dilatarbelakangi oleh keprihatinan kepala sekolah terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK). Subjek penelitian ini adalah guru kelas IV, V dan VI. Penelitian dilaksanakan selama dua bulan yakni bulan Juli-September 2021. Adapun hasil yang didapat setelah pelaksanaan penelitian tindakan sekolah ini yaitu meningkatnya kinerja guru dalam mengajar Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) setelah pembinaan melalui metode simulasi pembelajaran berbasis IT dengan pemanfaatan media pembelajaran komputer dan internet di SD Negeri 01 Widuri Pematang tahun pelajaran 2021/2022, terlihat dari hasil penilaian yang telah dilaksanakan yakni pencapaian kinerja guru kelas IV pada siklus I mencapai 66% naik menjadi 89% pada siklus II, kinerja guru kelas V pada siklus I mencapai 71% naik menjadi 91% pada siklus II, sedangkan kinerja guru kelas VI pada siklus I mencapai 75% naik menjadi 94% pada siklus II. Merujuk pada hasil penelitian diatas peneliti berharap hendaknya pembelajaran berbasis IT ini dapat diterapkan pada mata pelajaran lain dengan pembelajaran berbasis IT ini akan memudahkan guru dalam mencari bahan pembelajaran yang cepat, inovatif, kreatif, dan tentunya menyenangkan sehingga diharapkan akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Motivasi dan Kinerja Guru, Metode Simulasi, SBK*



PENDAHULUAN

Tercapainya indikator pendidikan yang berkualitas khususnya di SDN 01 Widuri Pemalang dapat dilihat dari hasil prestasi peserta didik, nilai belajar peserta didik dapat ditingkatkan apabila pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien yang ditunjang oleh tersediannya sarana dan prasarana pendukung, serta kelonggaran guru dalam pengelolaan kelas dan penguasaan materi yang cukup memadai.

Akan tetapi yang terjadi dilapangan masih banyak guru khususnya guru sekolah dasar yang hanya mampu mengajar bidang mata pelajaran wajib seperti IPA, IPS, Matematika, Bahasa Indonesia, dan PKN saja, mata pelajaran seperti PAI dan PJOK dibimbing oleh guru mata pelajaran khusus. Sedangkan mata pelajaran tambahan seperti Seni Budaya dan Keterampilan jarang diajarkan secara terencana hal ini dikarenakan masih terbatasnya kemampuan guru dalam menguasai berbagai macam kesenian dan keterampilan sesuai dengan tuntutan dari administrasi pembelajaran yang telah dibuat. Tidak sedikit guru yang hanya meminta siswa untuk menggambar tanpa tema yang jelas ketika jam pelajaran SBK berlangsung hal ini menyebabkan rendahnya motivasi dan minat belajar siswa pada mata pelajaran SBK.

Berdasarkan data yang telah dipaparkan di atas, maka perlu diadakannya perbaikan dalam proses pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang relevan dapat membantu guru dalam memperbaiki kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran yang diharapkan adalah agar siswa dapat lebih aktif dalam mengembangkan kemampuannya dan mampu meningkatkan pemahaman tentang apa yang dipelajari. Keaktifan siswa dan suasana dalam proses pembelajaran sangat menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Solusi yang bisa diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan membuat pembelajaran yang menarik, efektif, dan variatif. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan suatu model pembelajaran yang memberikan keleluasaan bagi siswa untuk bereksplorasi dan berdiskusi dengan siswa lainnya serta mampu memberikan motivasi pada siswa untuk memahami setiap materi atau konsep yang didiskusikan. Berkaitan dengan hal tersebut, satu alternatif yang dapat digunakan guru adalah dengan menerapkan Model *active learning* Tipe *Role Reversal Question*.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah ini maka penelitian tindakan sekolah yang dilakukan oleh kepala sekolah mengemukakan tema "*Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Kinerja Guru Kelas Atas dalam Mengajar SBK Melalui Metode Simulasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di SDN 01 Widuri Pemalang Tahun Pelajaran 2021/2022*".

Berdasarkan uraian identifikasi masalah yang telah dipaparkan oleh peneliti diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara meningkatkan motivasi guru dalam mengajar SBK melalui metode simulasi pembelajaran berbasis teknologi informasi di SD Negeri 01 Widuri Pemalang tahun pelajaran 2021/2022?
2. Bagaimana cara meningkatkan kinerja guru dalam mengajar SBK melalui metode simulasi pembelajaran berbasis teknologi informasi di SD Negeri 01 Widuri Pemalang tahun pelajaran 2021/2022?

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Meningkatkan motivasi guru dalam mengajar SBK setelah pembinaan melalui metode simulasi pembelajaran berbasis teknologi informasi di SD Negeri 01 Widuri Pemalang tahun pelajaran 2021/2022.
2. Meningkatkan kinerja guru dalam mengajar SBK setelah pembinaan melalui metode simulasi pelatihan pembelajaran berbasis teknologi informasi di SD Negeri 01 Widuri Pemalang tahun pelajaran 2021/2022

Manfaat yang diharapkan dari penelitian tindakan sekolah ini antara lain sebagai berikut:

1. Memberikan masukan kepada guru khususnya guru kelas atas dalam mengajar SBK untuk dapat memahami secara komprehensif tentang inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mata pelajaran SBK.
2. Memberikan masukan kepada guru kelas atas tentang bagaimana memanfaatkan media internet untuk mencari berbagai macam informasi yang bermanfaat dalam pembelajaran SBK.
3. Dengan meningkatnya kemampuan guru dalam mengajar mata pelajaran SBK diharapkan akan berimbas pada peningkatan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran SBK di kelas atas.

Pengertian Motivasi

Motivasi adalah adalah suatu pengaruh yang dapat mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan. Di dalam kegiatan belajar, motivasi merupakan faktor yang sangat penting karena untuk berbuat sesuatu seseorang memerlukan daya penggerak. yang dimaksud dengan motivasi belajar adalah dorongan keinginan yang timbul baik dari dalam diri sendiri atau dari luar yang mempengaruhi seorang siswa untuk melakukan kegiatan belajar SBK, yaitu berusaha mendapatkan kepandaian untuk menemukan cara-cara penyelesaian masalah dalam pelajaran di sekolah.

Pengertian SBK

Muatan seni budaya dan keterampilan sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005, tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu, mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya.

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatannya terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetis dalam bentuk kegiatan berekspressi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan: “belajar dengan seni”, “belajar melalui seni” dan “belajar tentang seni”. Peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain.

Pengertian Metode Simulasi

Menurut Sri Anitah, W. DKK (2007) metode simulasi merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok. Proses pembelajaran yang menggunakan metode simulasi cenderung objeknya bukan benda atau kegiatan yang sebenarnya, melainkan kegiatan mengajar yang bersifat pura-pura. Kegiatan simulasi dapat dilakukan oleh siswa pada kelas tinggi di sekolah dasar.

Sri Anitah, W. DKK (2007) prosedur yang harus ditempuh dalam penggunaan metode simulasi adalah:

- 1) Menetapkan topik simulasi yang diarahkan oleh pendidik,
- 2) Menetapkan kelompok dan topik-topik yang akan dibahas,
- 3) Simulasi diawali dengan petunjuk dari guru tentang prosedur, teknik, dan peran yang dimainkan,
- 4) Proses pengamatan pelaksanaan simulasi dapat dilakukan dengan diskusi,
- 5) Mengadakan kesimpulan dan saran dari hasil kegiatan simulasi.

Media yang difungsikan sebagai sumber belajar manusia, benda, ataupun segala sesuatu yang memungkinkan untuk anak didik memperoleh informasi dan pengetahuan yang berguna bagi anak didik dalam pembelajaran, sasaran penggunaan media adalah agar anak didik mampu menciptakan sesuatu yang baru dan mampu memanfaatkan sesuatu yang telah ada untuk dipergunakan dengan bentuk dan variasi lain yang berguna dalam kehidupannya. Dengan demikian mereka dengan mudah

mengerti dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru kepada mereka.

Aplikasi komputer dalam bidang pembelajaran memungkinkan berlangsungnya proses belajar secara individual (*individual learning*). Pemakai komputer atau user dapat melakukan interaksi langsung dengan sumber informasi. Perkembangan teknologi komputer jaringan (*computer network/internet*) saat ini telah memungkinkan pemakainya melakukan interaksi dalam memperoleh pengetahuan dan informasi yang diinginkan.

METODE

Tempat pelaksanaan penelitian tindakan sekolah adalah tempat yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di SDN 01 Widuri Pematang tahun pelajaran 2021/2022. SD Negeri 01 Widuri Pematang beralamat di Jalan Gurame Nomor 10 Kecamatan Pematang Kabupaten Pematang.

Penelitian tindakan sekolah ini membutuhkan waktu selama 3 bulan, waktu tersebut akan dipergunakan untuk merencanakan penelitian tindakan sekolah sampai penyusunan laporan hasil penelitian tindakan sekolah. Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan pada bulan Juli sampai September 2021 pada semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022.

Subyek penelitian adalah guru kelas atas yang terdiri dari kelas IV sampai dengan kelas VI pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dan siswa di kelas IV-VI SDN 01 Widuri Pematang Kecamatan Pematang Kabupaten Pematang Tahun Pelajaran 2021/2022.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan, penelitian tindakan ini memfokuskan pada situasi mengajar guru disekolah pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan melalui metode simulasi dengan media pembelajaran komputer dan internet sebagai upaya peningkatan kualitas dan motivasi mengajar SBK guru di SDN 01 Widuri Pematang Kecamatan Pematang Kabupaten Pematang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data Prasiklus

Hasil penelitian pada tabel diatas dapat terlihat hasil kemampuan guru dalam mengajar SBK berbasis IT melalui penilaian supervisi kelas yang dilaksanakan oleh kepala sekolah yang bertindak sebagai peneliti, adapun hasil penilaian kemampuan mengajar guru kelas IV baru mencapai 66%, hasil penilaian kemampuan mengajar guru kelas V mencapai 71% dan hasil penilaian kemampuan mengajar guru kelas VI mencapai 75% nilai ini belum mencapai target penilaian yang telah ditetapkan oleh peneliti yakni pencapaian kemampuan guru dalam mengajar SBK berbasis IT mencapai 85%.

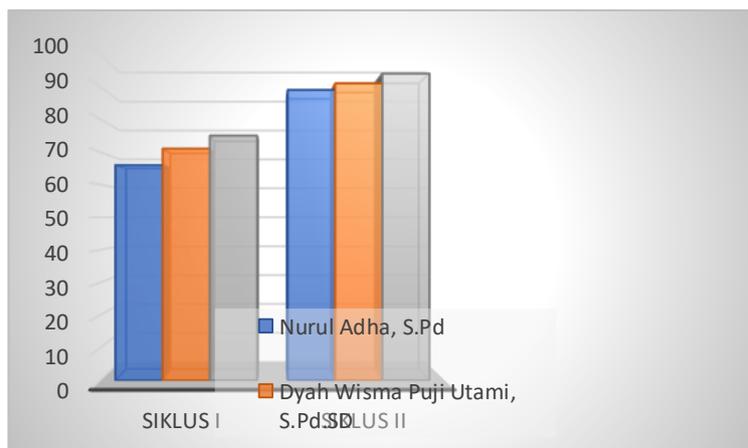
Analisis Data Siklus I

Hasil penelitian pada tabel diatas dapat terlihat adanya peningkatan hasil kemampuan guru dalam mengajar SBK berbasis IT melalui penilaian supervisi kelas yang dilaksanakan oleh kepala sekolah yang bertindak sebagai peneliti, adapun hasil penilaian kemampuan mengajar guru kelas IV baru mencapai 89%, hasil penilaian kemampuan mengajar guru kelas V mencapai 91% dan hasil penilaian kemampuan mengajar guru kelas VI mencapai 94% nilai ini telah mencapai target penilaian yang telah ditetapkan oleh peneliti yakni pencapaian kemampuan guru dalam mengajar SBK berbasis IT mencapai 85%.

Analisis Data Siklus II

Perbaikan pembelajaran siklus II dilaksanakan pada tanggal 13 April 2021 dengan objek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 03 Widuri dengan dibantu teman sejawat yang bertindak sebagai observer/pengamat pelaksanaan sesuai dengan rencana. Dari analisis hasil tes formatif siklus II dan gambar diagram di atas

dalam pembelajaran PPKn tentang Hak dan Kewajiban di Lingkungan Masyarakat nilai rata-rata kelas 73,48. Siswa yang tuntas 20 siswa dengan persentase ketuntasan belajar 86,96%. Hal ini menunjukkan bahwa yang dilakukan oleh guru sudah berhasil meningkatkan prestasi siswa sesuai dengan yang diharapkan dalam menguasai materi pembelajaran PPKn tentang Hak dan Kewajiban di Lingkungan Masyarakat. Setelah kedua siklus perbaikan pembelajaran dilaksanakan terdapat kemajuan yang semakin meningkat



Gambar 1. Diagram Peningkatan Ketuntasan Belajar

Pembahasan

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembinaan guru melalui metode simulasi pembelajaran berbasis IT dengan pemanfaatan media internet dan komputer pada matapelajaran SBK memiliki dampak positif dalam meningkatkan motivasi dan kinerja guru. Keberhasilan tindakan ini disebabkan oleh pemahaman menyeluruh tentang indikator pemahaman guru dalam pembelajaran berbasis IT dengan pemanfaatan media komputer dan internet pada mata pelajaran SBK yang sesuai dengan pembinaan dari peneliti di SDN 01 Widuri Pemalang Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang.

Dengan pemahaman yang baik, maka metode simulasi yang diterapkan oleh peneliti selaku kepala sekolah SDN 01 Widuri Pemalang Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang kepada guru kelas IV sampai kelas VI dapat mengoptimalkan pemahaman guru terhadap pembelajaran SBK berbasis IT Dengan pemanfaatan media komputer dan internet. Aktivitas pembinaan ini akan sangat membantu guru dalam mengajar pelajaran SBK yang membutuhkan wawasan seni dan keterampilan yang luas.

Sedangkan untuk aktivitas guru selama pembelajaran telah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran berbasis IT melalui pemanfaatan media internet di media *google* dengan baik. Hal ini terlihat dari aktivitas guru sudah baik dalam menjelaskan materi melalui media komputer dan internet dengan alat bantu proyektor, membimbing dan mengamati siswa dalam mengerjakan latihan soal, menjelaskan materi yang sulit, memberi umpan balik/evaluasi/tanya jawab dimana prosentase untuk aktivitas di atas cukup besar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan selama dua bulan ini mengenai hubungan antara tingkat motivasi kinerja guru dalam mengajar SBK dan kemampuan guru dalam pengelolaan pembelajaran SBK berbasis IT dengan pemanfaatan media komputer dan internet di SDN 01 Widuri Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang Tahun Pelajaran 2021/2022, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Meningkatnya Motivasi kinerja guru selama mengajar SBK di SDN 01 Widuri Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang Propinsi Jawa Tengah Pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022.
2. Meningkatnya kinerja guru dalam mengajar SBK setelah pembinaan melalui metode simulasi pembelajaran berbasis IT dengan penggunaan media pembelajaran komputer dan internet di SD Negeri 01 Widuri Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang tahun pelajaran 2021/2022, terlihat dari hasil penilaian yang telah dilaksanakan yakni pencapaian kinerja guru kelas IV pada siklus I mencapai 66% naik menjadi 89% pada siklus II, kinerja guru kelas V pada siklus I mencapai 71% naik menjadi 91% pada siklus II, sedangkan kinerja guru kelas VI pada siklus I mencapai 75% naik menjadi 94% pada siklus II.
3. Guru tidak merasa canggung lagi dalam melaksanakan pembelajaran SBK berbasis IT dengan pemanfaatan media komputer dan internet sebagai sumber belajar.
4. Semua faktor kendala dalam pembelajaran dengan pemanfaatan media komputer dan internet sudah teratasi dengan baik

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri, W, dkk. (2007). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Asep Saepudin, 2003, *Penerapan Teknologi Informasi dalam Pendidikan Masyarakat*, Jurnal Teknodik, Edisi No. 12/VII/Oktober/2003
- Dekdikbud, 2003. *UURI No. 20 Tahun 2003*, Jakarta.
- Elida Prayitno, 2002. *Motivasi dalam Belajar*. Jakarta : PPLTK. Depdikbud. Dirjen Dikti. Gerungan, 2000. *Psikologi Sosial*. Bandung : Eresco.
- H.B. Sutopo. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta : UNS Press. Hessel Nogi, S. T. 2005. *Manajemen Publik*. Jakarta : PT. Grasindo.
- Herman Hudoyo, 2001. *Teori Belajar Untuk Pengajaran Matematika*, Depdikbud, Penataran Lokakarya PPGD. <http://little-chiyoo.blogspot.co.id/2018/07/konsep-pendidikan-seni-di-sekolah-dasar.html>
<https://desyandri.wordpress.com/2008/12/24/seni-budaya-dan-keterampilan-untuk-sdmi/> <http://uray-iskandar.blogspot.co.id/2018/07/penelitian-tindakan-sekolah.html> <http://makalahmajannaii.blogspot.com/2018/07/manfaat-komputer-dalam-pembelajaran.html> <http://informasi-dunia-tik.blogspot.com/2018/07/pemanfaatan-internet-sebagai-media.html>
- Kadir, Abdul, 2003. *Pengenalan Sistem Informasi*, Andi Jokjakarta
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ngalim Purwanto M, 2002. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya.
- Notodirojo, KMRT, Roy, Suryo, 2005., *Teknologi Internet Mobile, Seminar Nasional Internet Mobile – Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi – UKSW*
- Suharsimi Arikunto, 2001. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Trianto, M.Pd (2010). *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Penerbit : PT. Prestasi Pustakarya.
- Wahyudi, J.B. 2002. *Media Telekomunikasi dan Informasi*. Bandung : Alumni.
- Winkel W.S., 1984. *Psikologi Pendidikan Dan Evaluasi Belajar*. Jakarta : Gramedia.