

OIKOS

JURNAL

Kajian Pendidikan Ekonomi dan ilmu ekonomi



| Volume | Nomor | Tahun | ISSN |
|--------|-------|-------|-----------|
| 6 | 1 | 2022 | 2549-2284 |

DAFTAR ISI

| | |
|--|----|
| PENGARUH DANA DESA DAN PRODUK DOMESTIK REGIONAL BRUTO (PDRB) TERHADAP TINGKAT KEMISKINAN DI PROVINSI ACEH Muliza..... | 1 |
| Dampak Covid-19 Terhadap Indeks Harga Saham IDX BUMN20 Pada Tahun 2020 Agus Munandar, Aulia Safira, Edwin Wiguna | 12 |
| MEMFASILITASI PEMBELAJARAN BERPUSAT PADA PESERTA DIDIK MELALUI PRAKTIK LESSON STUDY PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X IPS¹ DI SMAN 10 TERNATE Rusmini Noh, Endang Purwati, Nurmaya Papuangan..... | 22 |
| PENERAPAN <i>GOOGLE CLASSROOM</i> BERBANTUKAN <i>GOOGLE MEET</i> DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI DAN PENGARUHNYA TERHADAP Sri Marten Yogaswara, Leni Maryani, Reni Danisa, Fauzi Maulana, Putri Aghnia Puspitasari | 30 |
| EFEK MEDIASI SENSE OF CONTROL PADA PENGARUH SMARTPHONE ADDICTION TERHADAP ACADEMIC PROCRASTINATION Dikdik Japar Sidik, Kurjono, Meta Arief, Budi Santoso | 44 |
| ANALISIS STRATEGI PROMOSI <i>E-COMMERCE SHOPEE</i> YANG MEMPENGARUHI KEPUTUSAN PEMBELIAN KONSUMEN Fellya Salsabilla Nadiansyah, Rully Indrawan, Saiful Almujab..... | 62 |
| PENGARUH TINGKAT LITERASI BACA SISWA TERHADAP EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN Yudho Ramafrizal S, Teni Julia Somadi..... | 72 |
| SURVEY PEMAHAMAN DAN KETERLIBATAN MAHASISWA DAN DOSEN DALAM PROGRAM KEBIJAKAN MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI FKIP UNIVERSITAS PASUNDAN Leni Maryani, Saiful Almujab, Yudho Ramafrizal, Veri Aryanto Sopiansah | 83 |
| PENGARUH FASILITAS BELAJAR DAN PERAN GURU TERHADAP HASIL BELAJAR ONLINE SISWA (Survei Pada Mata Pelajaran Ekonomi Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021/2022Kelas X BDP SMK Pasundan 4 Bandung) Ani Setiani, Yudho Ramafrizal S, Leni Maryani, Veri Aryanto Sopiansah, Deden Regito..... | 94 |

PENGARUH DANA DESA DAN PRODUK DOMESTIK REGIONAL BRUTO (PDRB) TERHADAP TINGKAT KEMISKINAN DI PROVINSI ACEH

Muliza

STAIN Teungku Dirundeng Meulaboh
email : muliza@staindirudeng.ac.id

Abstrak

This study aims to see the effect of Village Fund and Gross Domestic Regional Product on poverty in districts / cities in Aceh Province during the 2017-2019 period. To analyze the data, the method used is panel data regression analysis with the estimation of model parameters using a fixed effect model (FEM). The results showed that the village funds variable did not have a significant effect on poverty, this happened because most of the village funds were allocated more to the infrastructure development sector, causing village funds to still not have a direct effect on reducing poverty. The Gross Domestic Regional Product variable has a negative but significant effect on poverty in the District / City of Aceh Province, which means that with an increase in Gross Domestic Regional Product it will significantly affect the reduction of poverty levels in Aceh Province.

Keywords: Village Fund, PDRB, Poverty

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh Dana Desa dan Produk Domestik Regional Bruto terhadap kemiskinan di kabupaten/kota di Provinsi Aceh selama periode 2017-2019. Untuk menganalisis data, metode yang digunakan adalah analisis regresi data panel dengan estimasi parameter model menggunakan *fixed effect model* (FEM). Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel dana desa tidak berpengaruh signifikan terhadap kemiskinan, hal ini terjadi karena sebagian besar dana desa lebih banyak dialokasikan untuk sektor pembangunan infrastruktur sehingga menyebabkan dana desa masih belum berpengaruh secara langsung terhadap pengentasan kemiskinan. Variabel Produk Domestik Regional Bruto berpengaruh negatif namun signifikan terhadap kemiskinan di Kabupaten/Kota Provinsi Aceh yang artinya dengan peningkatan Produk Domestik Regional Bruto maka akan berpengaruh signifikan terhadap penurunan tingkat kemiskinan di Provinsi Aceh.

Kata Kunci : Dana Desa, PDRB, Kemiskinan

PENDAHULUAN

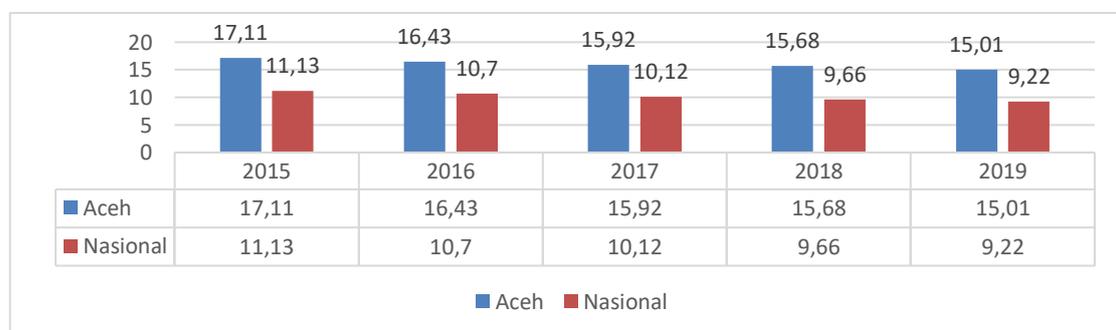
Dana desa merupakan dana yang bersumber dari anggaran pendapatan dan belanja negara (APBN) ditransferkan pada anggaran pendapatan dan belanja daerah (APBD) yang dikhususkan bagi desa untuk diprioritaskan pada kegiatan yang menyangkut pelaksanaan pembangunan dan pemberdayaan masyarakat desa. Dalam APBN anggaran dana desa ditentukan 10% dari dan diluar Dana Transfer Daerah secara bertahap. Dasar peraturan dana desa diatur dalam UU. No. 6/2014 tentang Desa, PP 47/2015 mengenai Perubahan atas PP 43/2014 tentang pelaksanaan UU. No.6/2014, dan PP 8/2016 tentang Dana Desa yang bersumber dari APBN. Pembinaan, monitoring, evaluasi, dan pengawasan dana desa yang

dilakukan oleh pemerintah kabupaten/kota, pemerintah desa dan BPD, dan partisipasi masyarakat, telah diatur dalam Permendesa PDTT Nomor 21 Tahun 2015 tentang Penetapan Prioritas Penggunaan Dana Desa.

Salah satu tujuan dari program dana desa adalah sebagai upaya pemerintah dalam penurunan angka kemiskinan. Kemiskinan merupakan suatu permasalahan yang terus menjadi perhatian, tidak hanya di Indonesia bahkan kemiskinan merupakan suatu permasalahan yang terjadi di seluruh dunia. Indonesia sebagai negara berkembang tentulah tidak terlepas dari permasalahan kemiskinan, berbagai perencanaan dan program terus dilakukan oleh pemerintah guna mengatasi lonjakan angka kemiskinan di Indonesia. Dengan adanya program dana desa diharapkan adanya pembangunan yang terjadi secara merata, yaitu pembagunan dari desa ke kota, selain itu program dana desa juga menjadi harapan agar pemerintah desa mampu untuk mengelola dan membangun desanya sehingga menjadi lebih mandiri. Program dana desa mulai di dilaksanakan oleh pemerintah sejak tahun 2014, yang pada tahun ini akan memasuki tahun ke-6 (2015-2020). Selama kurun waktu tersebut, alokasi yang diberikan meningkat hamir 4x lipat (tahun 2015 sebesar Rp. 20,7 Triliun, tahun 2020 sebesar Rp. 72,0 triliun). Dengan semakin meningkatnya angggaran yang diberikan tersebut, diharapkan dapat menjadi pengungkit perekomian dari desa yang kedepannya dapat menyongkong perekonomian nasional sehingga juga berdampak terhadap penurunan angka kemiskinan.

Selama kurun waktu (2015-2019) jumlah dana desa yang diterima provinsi aceh mencapai kurang lebih 19,8 triliun, dengan jumlah tersebut provinsi aceh menduduki angka ketiga terbesar nasional sebagai penerima dana desa terbesar. Meski jumlah dana desa yang masuk ke Provinsi Aceh banyak tetapi Provinsi Aceh masih menduduki peringkat teratas soal kemiskinan di Indonesia. Aceh bahkan masih menjadi provinsi dengan jumlah penduduk miskin tertinggi di Sumatera. Seharusnya dengan dana desa yang besar tersebut bisa menurunkan angka kemiskinan di Aceh secara signifikan.

Gambar I. Tingkat Kemiskinan Provinsi Aceh dan Nasional Tahun 2015-2019 (persen)



Sumber : (Badan Pusat Statistik)

Selama kurun waktu 2015-2019, angka kemiskinan di Aceh masih terus berada di atas rata-rata angka kemiskinan nasional, meskipun angka kemiskinan di

Provinsi Aceh mengalami penurunan setiap tahunnya, tetapi angka ini masih tergolong tinggi di bandingkan provinsi lainnya di Indonesia. Apabila angka kemiskinan ini tidak di jaga, maka akan ada kecenderungan provinsi aceh akan semakin tertinggal dari daerah lainnya.

Selain dari segi anggaran dana desa, faktor lain yang perlu diperhatikan untuk menurunkan angka kemiskinan adalah dari segi Pertumbuhan Produk Domestik Regional Bruto (PDRB). Pertumbuhan PDRB yang tinggi merupakan suatu cerminan keberhasilan pembangunan daerah dari segi perekonomian.

Gambar II. Tingkat Pertumbuhan PDRB Provinsi Aceh Tahun 2015-2019 (Persen)



Sumber : (*Badan Pusat Statistik Provinsi Aceh*)

Berdasarkan data dari BPS, angka pertumbuhan PDRB Provinsi Aceh masih berada di bawah lima persen (5%), angka pertumbuhan ini masih masih tergolong rendah jika di bandingkan dengan tingkat pertumbuhan PDRB provinsi lain di Sumatera, padahal provinsi Aceh merupakan suatu daerah yang mempunyai banyak kekhususan, tidak hanya dari segi anggaran, tetapi juga dari segi lainnya. Seharusnya dengan sekian banyaknya kelebihan yang diterima oleh provinsi Aceh dapat menjadi suatu pondasi yang kuat untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi yang pada akhirnya dapat menurunkan angka kemiskinan itu sendiri.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk melihat :

1. Apakah terdapat pengaruh Dana Desa terhadap tingkat kemiskinan di Provinsi Aceh ?
2. Apakah terdapat pengaruh Produk Domestik Regional Bruto terhadap tingkat kemiskinan di Provinsi Aceh ?
3. Apakah Dana Desa dan Produk Domestik Regional Bruto secara bersama-sama berpengaruh terhadap tingkat kemiskinan di Provinsi Aceh ?

LANDASAN TEORI

Dana Desa

Dana Desa adalah dana Anggaran Pendapatan Belanja Negara (APBN) yang diperuntukan bagi Desa yang di transfer melalui Anggaran Pendapatan Belanja Daerah (APBD) Kabupaten/kota dan diprioritaskan untuk pelaksanaan pembangunan dan pemberdayaan masyarakat desa. (Kemenkeu, 2017). Selain itu, dana desa juga bertujuan untuk :

1. Meningkatkan layanan publik di desa,
2. Mengentaskan kemiskinan
3. Memajukan perekonomian desa
4. Mengatasi masalah kesenjangan pembangunan antar desa, serta
5. Memperkuat masyarakat desa sebagai subjek dari pembangunan

Produk Domestik Regional Bruto

Menurut Suliswanto dalam (Sigit & Kosasih, 2020) menyebutkan bahwa pertumbuhan ekonomi berkaitan dengan kenaikan produksi atau pendapatan per kapita suatu negara sehingga erat kaitannya dengan Produk Domestik Bruto (PDB). Dalam lingkup daerah, pertumbuhan ekonomi suatu daerah diukur dengan nilai Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) yang merupakan total nilai barang dan jasa yang diproduksi di wilayah atau regional tertentu dan dalam kurun waktu tertentu biasanya satu tahun. PDRB merupakan total keseluruhan pertambahan nilai yang didapatkan dari hasil keseluruhan unit usaha di wilayah tertentu, atau total keseluruhan nilai output akhir sebagai hasil seluruh unit ekonomi di wilayah tertentu (Rahman & Chamelia, 2015). Tingginya tingkat pertumbuhan ekonomi yang ditunjukkan dengan tingginya nilai PDRB menunjukkan bahwa daerah tersebut mengalami kemajuan dalam perekonomian.

Kemiskinan

Kemiskinan tidak dapat hanya diukur dengan satu indikator. Kemiskinan tidak hanya terkait dengan pendapatan atau pengeluaran harian seseorang atau rumah tangga. Kemiskinan memiliki arti dan dimensi yang luas. Kemiskinan dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis; kemiskinan absolut (pendapatan dan konsumsi), kemiskinan relatif (fasilitas publik), dan kemiskinan sosial (Ali Khan, 2013).

Ciri-ciri kelompok (penduduk) miskin bisa digolongkan sebagai berikut (Suryawati, 2005):

1. Rata-rata tidak mempunyai faktor produksi sendiri seperti tanah, modal, peralatan kerja, dan keterampilan
2. Mempunyai tingkat Pendidikan yang rendah,
3. Kebanyakan bekerja atau berusaha sendiri dan bersifat usaha kecil (sektor informal), setengah menganggur atau menganggur (tidak bekerja)
4. Kebanyakan berada di pedesaan atau daerah tertentu perkotaan (*slum area*), dankurangnya kesempatan untuk memperoleh (dalam jumlah yang cukup): bahan kebutuhan pokok, pakaian, perumahan, fasilitas kesehatan, air minum, pendidikan, angkutan, fasilitas komunikasi, dan kesejahteraan sosial lainnya.

METODOLOGI

Penelitian ini dilaksanakan pada seluruh Kabupaten/Kota di provinsi Aceh yang terdiri dari 18 kabupaten dan 5 Kota. Data yang digunakan adalah data panel, yaitu gabungan antara data *time series* dan *cross sectional*. Untuk data *time series* dalam penelitian ini menggunakan data selama kurun waktu tahun 2017-2019, sedangkan data *cross sectional* adalah 18 Kabupaten dan 5 Kota di Provinsi Aceh.

Model Penelitian

Pada penelitian ini untuk melihat pengaruh Dana Desa (DD), dan Produk Domestik Regional Bruto (PRDB) terhadap tingkat kemiskinan di Provinsi Aceh menggunakan pendekatan regresi data panel. Diasumsikan bahwa tingkat kemiskinan merupakan fungsi dari dana desa dan PDRB, maka model persamaan penelitiannya sebagai berikut :

$$\text{LogJPMISKIN}_{it} = \alpha + \beta_1 \text{LogDD}_{it} + \beta_2 \text{LogPDRB}_{it} + \varepsilon_{it}$$

Dimana :

JPMISKIN_{it} : Jumlah Penduduk Miskin Kabupaten/Kota dalam bentuk logaritma
 α : Intersep
 β : Koefisien Regresi
 DD_{it} : Dana desa dalam bentuk logaritma
 PDRB_{it} : Produk Domestik Regional Bruto dalam bentuk logaritma
 ε_{it} : *Error Term*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data Penelitian

Dalam melakukan regresi data panel ada beberapa tahapan yang perlu dilakukan untuk memberikan hasil penelitian yang baik, antara lain dengan melakukan pemilihan model terbaik antara (*common effect model, fixed effect model dan random effect model*) dengan menggunakan beberapa pengujian diantaranya *uji chow, uji hausman dan uji lagrange multiplier*. berikut hasil analisis data panel dengan menggunakan CEM:

Tabel 1. Hasil Regresi dengan Model CEM

| Variable | Coefficient | Std. Error | t-Statistic | Prob. |
|--------------------|-------------|------------|-------------|----------|
| C | -4.710234 | 0.625215 | -7.533787 | 0.0000 |
| LOGX1 | 0.586699 | 0.040192 | 14.59745 | 0.0000 |
| LOGX2 | 0.259310 | 0.043266 | 5.993422 | 0.0000 |
| R-squared | | | | 0.897753 |
| Adjusted R-squared | | | | 0.894655 |
| F-statistic | | | | 289.7491 |
| Prob(F-statistic) | | | | 0.000000 |

Sumber : Data diolah

Selanjutnya, melakukan regresi dengan model *Fixed Effect Model* (FEM). Berikut ini hasil uji dengan menggunakan model FEM :

Tabel 2. Hasil Regresi dengan Model FEM

| Variable | Coefficient | Std. Error | t-Statistic | Prob. |
|--------------------|-------------|------------|-------------|----------|
| C | 19.40341 | 1.118198 | 17.35238 | 0.0000 |
| LOGX1 | 0.040260 | 0.043934 | 0.916377 | 0.3645 |
| LOGX2 | -0.646882 | 0.069946 | -9.248246 | 0.0000 |
| R-squared | | | | 0.999434 |
| Adjusted R-squared | | | | 0.999126 |
| F-statistic | | | | 3239.148 |
| Prob(F-statistic) | | | | 0.000000 |

Sumber : Data diolah

Setelah melakukan regresi dengan menggunakan model FEM, maka tahapan selanjutnya adalah melakukan regresi dengan model REM, Adapun hasil regersinya dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3. Hasil Regresi dengan Model REM

| Variable | Coefficient | Std. Error | t-Statistic | Prob. |
|--------------------|-------------|------------|-------------|----------|
| C | 6.903311 | 0.768029 | 8.988347 | 0.0000 |
| LOGX1 | 0.225988 | 0.037259 | 6.065275 | 0.0000 |
| LOGX2 | -0.056495 | 0.049637 | -1.138162 | 0.2592 |
| R-squared | | | | 0.116359 |
| Adjusted R-squared | | | | 0.089582 |
| F-statistic | | | | 4.345486 |
| Prob(F-statistic) | | | | 0.016869 |

Sumber : Data diolah

Pemilihan Model Terbaik

Dalam model regresi data panel, pemilihan model terbaik antara CEM, FEM dan REM dilakukan dengan melakukan uji *Chow*, uji *hausman* serta uji *lagrange mupltiplier* jika diperlukan. Uji *chow* dilakukan untuk menentukan model terbaik antara model *common effect model* (CEM) atau *fixed effect model* (FEM). Berikut hasil pengujian chow :

Tabel 4. Hasil Uji Chow

| Effects Test | Statistic | d.f. | Prob. |
|--------------------------|------------|---------|--------|
| Cross-section F | 359.504714 | (22,44) | 0.0000 |
| Cross-section Chi-square | 358.601825 | 22 | 0.0000 |

Sumber : Data diolah

Dari pengujian *chow* diperoleh hasil nilai probabilitas sebesar 0,0000 yang berarti

lebih kecil dari nilai alpha yaitu 0,05, sehingga H0 ditolak dan H1 diterima, yang artinya dalam pengujian ini model FEM lebih baik digunakan dari pada model CEM.

Setelah melakukan uji *chow*, maka selanjutnya adalah melakukan pemilihan model antara FEM dengan REM, untuk memilih model tersebut maka dilakukan uji *hausman*.

Tabel 5. Hasil Uji Hausman

| Test Summary | Chi-Sq. Statistic | Chi-Sq. d.f. | Prob. |
|----------------------|-------------------|--------------|--------|
| Cross-section random | 239.412120 | 2 | 0.0000 |

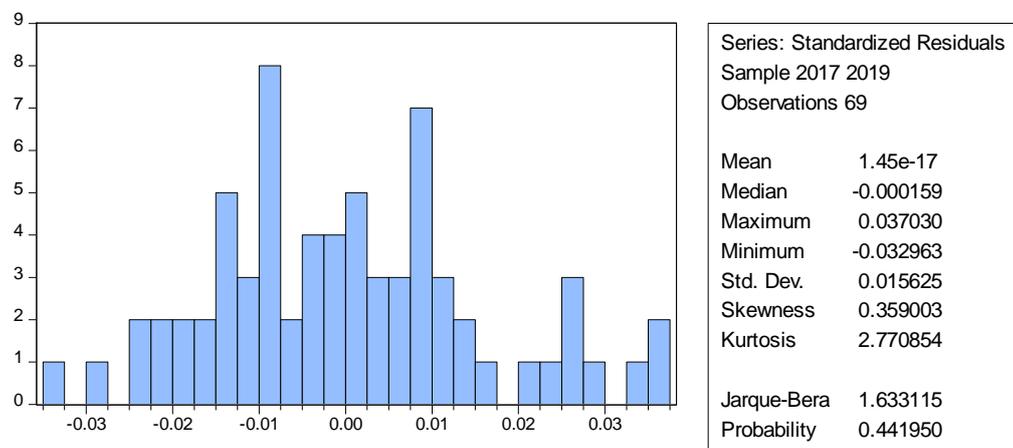
Sumber : Data diolah

Dari hasil uji *Hausman* diperoleh nilai probabilitas sebesar 0,0000 lebih kecil dari nilai alpha 0,05 sehingga H0 ditolak dan H1 diterima, sehingga dalam pengujian ini Teknik estimasi yang tepat digunakan adalah model FEM. Dengan terpilihnya model FEM dalam pengujian *Chow* dan *Hausman* maka untuk pengujian *Lagrange Multiplier* tidak perlu dilakukan.

Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan untuk melihat apakah residual dari model sudah terbentuk dengan normal atau tidak. Model yang baik adalah jika residual dari sebuah model sudah terbentuk dengan normal.

Gambar 3. Hasil Uji Normalitas



Sumber : Data diolah

Dari hasil pengolahan data di atas dapat dilihat bahwa nilai Jarque-Bera sebesar 1,633115 dengan tingkat probabilitas 0,441950 lebih kecil dari nilai probabilitas statistik yaitu 0,05, yang artinya dapat disimpulkan bahwa model dalam penelitian ini sudah terdistribusi secara normal.

Uji Multikolinearitas

Pengujian multikolinearitas dilakukan untuk melihat hubungan antar variable bebas. Dalam model regresi berganda, model yang baik adalah apabila variable bebas hanya mempunyai hubungan dengan variable terikat, bukan sesama variable bebas.

Tabel 6. Hasil Uji Multikolinearitas

| | LOGX1 | LOGX2 |
|-------|----------|----------|
| LOGX1 | 1.000000 | 0.619156 |
| LOGX2 | 0.619156 | 1.000000 |

Sumber : Data diolah

Berdasarkan tabel 6 di atas, dapat dilihat bahwa nilai matrik kolerasi berada di bawah 0,08, maka dapat disimpulkan bahwa model regresi tidak mengalami masalah multikolinearitas.

Interpretasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil estimasi model, untuk melihat pengaruh dana desa dan PDRB terhadap tingkat kemiskinan, maka model terbaik yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pendekatan *Fixed Effect Model* (FEM), dari hasil estimasi tersebut maka diperoleh persamaan sebagai berikut :

$$\text{JPMISKIN}_{it} = 19.40341 + \beta_1 0.040260 - \beta_2 -0.646882 + \epsilon_{it}$$

| | | | |
|---------------|---------------|------------|-------------|
| Prob | = (0.0000) | (0.3645) | (0.0000) |
| T-Stat | = (-17.35238) | (0.916377) | (-9.248246) |
| F-Stat | = 3239.148 | | |
| Prob (F-Stat) | = 0.000000 | | |
| Adj R2 | = 0.999126 | | |

Berdasarkan hasil estimasi di atas, maka dapat disimpulkan :

1. Nilai konstanta sebesar 19,40341 yang berarti bahwa jika variabel bebas yaitu dana desa dan PDRB di asumsikan adalah nol, maka variabel bebas yaitu kemiskinan sebesar 19,40341.
2. Variabel dana desa mempunyai nilai positif namun tidak signifikan terhadap kemiskinan di Provinsi Aceh.
3. Variabel PDRB berpengaruh negatif tetapi signifikan terhadap tingkat kemiskinan di Provinsi Aceh.
4. Secara bersama-sama (simultan) kedua variabel yaitu dana desa dan PDRB berpengaruh signifikan terhadap tingkat kemiskinan di Provinsi Aceh, hal ini dapat dilihat dari nilai probabilitas Fstatistik sebesar 0,000 lebih kecil dari tingkat signifikansi yaitu 0,05.

Pengaruh Dana Desa terhadap Tingkat Kemiskinan

Sebagaimana salah satu tujuan dari pengalokasian dana desa adalah sebagai pengentasan angka kemiskinan di setiap daerah. Di harapkan dari anggaran yang di

alokasi tersebut dapat menjadi modal bagi setiap desa untuk memajukan wilayahnya sehingga tercipta pembangunan yang lebih merata antar setiap desa, Namun berdasarkan hasil penelitian ini di peroleh bahwa dana desa bernilai positif tetapi tidak signifikan terhadap tingkat kemiskinan di Provinsi Aceh. Dapat dikatakan bahwa hasil ini bertolak belakang dengan teori kemiskinan,seharusnya dengan adanya dana desa, diharapkan setiap desa maupaun daerah mampu merangsang bahkan memberikan kontribusi dalam penurunan angka kemiskinan. Hasil Penelitian ini juga berbanding terbalik dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh (Sigit & Kosasih, 2020) yang hasilnya bahwa dana desa berpengaruh negatif tetapi signifikan terhadap tingkat kemiskinan di Kabupaten/kota Indonesia, tetapi hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh (Gurning, 2020) dan penelitian (Lalira et al., 2018) yang hasilnya bahwa dana desa tidak berpengaruh signifikan terhadap kemiskinan. Adapun tidak berpengaruhnya dana desa terhadap kemiskinan dalam penelitian ini di sebabkan karena sebagian besar dana desa di Provinsi Aceh lebih banyak di alokasikan pada sektor pembangunan infrastruktur, sehingga hal ini menyebabkan dana desa masih belum memberikan pengaruh langsung terhadap penurunan angka kemiskinan. Hal ini juga sesuai dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh (Ramly et al., 2017) yang hasilnya bahwa alokasi dana desa yang belum maksimal dalam meningkatkan potensi desa, dikarenakan program diarahkan pada pembangunan infrastruktur, sedangkan potensi untuk untuk meningkatkan potensi masyarakat masih belum maksimal. Hal ini dikarenakan kendala birokrasi dan kendala-kendala sumber daya manusia yang ada.

Pengaruh PDRB terhadap Tingkat Kemiskinan

Pertumbuhan Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) yang tinggi dan berkelanjutan merupakan kondisi utama dan menjadi suatu keharusan bagi keberlangsungan pembangunan dalam peningkatkan kesejahteraan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa PDRB berpengaruh signifikan terhadap pengurangan tingkat kemiskinan di Kabupaten/kota Provinsi Aceh, artinya semakin tinggi tingkat penerimaan PDRB maka akan menyebabkan tingkat kemiskinan di provinsi Aceh menjadi lebih berkurang. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh (Wahyuningsih & Zamzami, 2014) dan (Dama, 2016) yang hasilnya bahwa PDRB berpengaruh negative dan signifikan terhadap kemiskinan.

PENUTUP

Kesimpulan

Bedasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penyaluran dana desa berpengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap tingkat kemiskinan di Provinsi Aceh, hal ini dapat dilihat dari nilai tingkat probabilitas sebesar 0,36 lebih besar dari nilai tingkat signifikansi yaitu 0,05.
2. Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) berpengaruh negative tetapi signifikan terhadap tingkat kemiskian di provinsi Aceh.

3. Secara Bersama-sama(simultan) dana desa dan PDRB berpengaruh terhadap kemiskinan di Provinsi Aceh, hal ini dapat dilihat pada nilai probabilitas F_{hitung} lebih besar dari nilai signifikansi.
4. Dari hasil penelitian juga diketahui bahwa sebesar 99% tingkat kemiskinan mampu dijelaskan oleh variabel dana desa dan PDRB selebihnya sebesar 1% dijelaskan oleh variabel lain diluar model penelitian ini.

Saran

Bedasarkan hasil pengujian dan kesimpulan tersebut, maka ada beberapa rekomendasi, yaitu :

1. Dengan tidak signifikananya dana desa dalam menurunkan tingkat kemiskinan di Provinsi Aceh, perlu kiranya dirumuskan kebijakan terkait dengan penggunaan anggaran antara pembangunan sector fisik dan pemberdayaan masyarakat di desa agar lebih seimbang sehingga lebih efektif dalam penurunan angkat kemiskinan di desa.
2. Perlunya peningkatan inovasi yang sinergi antar unsur pimpinan di Desa, pemerintah daerah dan BPK dalam melaksanakan pengawasan terhadap penggunaan anggaran Desa.
3. Untuk pemerintah, kedepannya perlu dilakukan penguatan kapasitas SDM bagi perangkat desa, dengan melakukan pembinaan, pendampingan dan perencanaan yang lebih terarah dan berkesinambangun yang sinergi dengan tujuan pembangunan pemerintah daerah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Khan, S. (2013). Decentralization and poverty reduction: A theoretical framework for exploring the linkages. *International Review of Public Administration*, 18(2), 145–172.
- Badan Pusat Statistik. (n.d.). Retrieved June 2, 2021, from <https://www.bps.go.id/indicator/23/192/1/persentase-penduduk-miskin-menurut-provinsi.html>
- Badan Pusat Statistik Provinsi Aceh. (n.d.). Retrieved June 2, 2021, from <https://aceh.bps.go.id/indicator/52/229/1/laju-pertumbuhan-pdrb-seri-2010.html>
- Dama, H. Y. (2016). Pengaruh Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) Terhadap Tingkat Kemiskinan di Kota Manado (Tahun 2005-2014). *Jurnal Berkala Ilmiah Efisiensi*, 16(3).
- Gurning, W. L. (2020). Analisis Pengaruh Dana Desa Terhadap Pengentasan Kemiskinan Di Sumatera Utara. *TANSIQ: Jurnal Manajemen Dan Bisnis Islam*, 3(1).
- Kemenkeu. (2017). *Buku Pintar Dana Desa*. Kementerian Keuangan Republik Indonesia - Penelusuran Google. <https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=Kemenkeu.+%282017%29.+Buku+Pintar+Dana+Desa.+Kementerian+Keuangan+Republik+Indonesia>

- Lalira, D., Nakoko, A. T., Pingkan, I., Rorong, F., Pembangunan, E., Ekonomi, F., & Bisnis, D. (2018). PENGARUH DANA DESA DAN ALOKASI DANA DESA TERHADAP TINGKAT KEMISKINAN DI KECAMATAN GEMEH KABUPATEN KEPULAUAN TALAUD. In *Jurnal Berkala Ilmiah Efisiensi* (Vol. 18, Issue 4). <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jbie/article/view/20951>
- Rahman, Y. A., & Chamelia, A. L. (2015). Faktor-faktor yang mempengaruhi pdrb kabupaten/kota jawa tengah tahun 2008-2012. *JEJAK: Jurnal Ekonomi Dan Kebijakan*, 8(1).
- Ramly, A. R., Wahyuddin, W., Mursyida, J., & Mawardati, M. (2017). Implementasi Kebijakan Dana Desa Dalam Pengelolaan Dan Peningkatan Potensi Desa (Studi Kasus Kec Kuala Kabupaten Nagan Raya). *Prosiding Seminar Nasional USM*, 1(1).
- Sigit, T. A., & Kosasih, A. (2020). Pengaruh Dana Desa terhadap Kemiskinan: Studi Tingkat Kabupaten/Kota di Indonesia. *Indonesian Treasury Review: Jurnal Perbendaharaan, Keuangan Negara Dan Kebijakan Publik*, 5(2), 105–119.
- Suryawati, C. (2005). Memahami kemiskinan secara multidimensional. *Jurnal Manajemen Pelayanan Kesehatan*, 8(03).
- Wahyuningsih, Y. E., & Zamzami, Z. (2014). Analisis Pengaruh Produk Domestik Regional Bruto dan Jumlah Penduduk Terhadap Tingkat Kemiskinan di Kabupaten Nagan Raya. *Jurnal Ekonomi Dan Kebijakan Publik Indonesia*, 1(1), 39–47.

DAMPAK COVID-19 TERHADAP INDEKS HARGA SAHAM IDX BUMN20 PADA TAHUN 2020

¹ Agus Munandar, ² Aulia Safira, ³ Edwin Wiguna

¹ Univesitas Esa Unggul, ^{2,3} Universitas Islam Indonesia

Agus.munandar@esaunggul.ac.id

ABSTRACT

This article analyzes the impact of stock price efficiency on the Covid-19 event in 2020. As a capital market tool, shares are interpreted as evidence that a person has equity participation in a company or limited liability company. The emergence of the impact of Covid-19 on the price index is detrimental to the country's economy. State-Owned Enterprises (BUMN), which are the drivers of economic growth, has also been affected by the Covid-19 pandemic. This analysis needs to be carried out to find out the impact of Covid-19 on the stock price of IDX BUMN20 regarding the effects before and before the outbreak of the Covid-19 virus in Indonesia in 2020. The research method used is exploratory descriptive with a quantitative approach and the data collected is descriptive. Secondary data from the IDX and the Central Statistics Agency regarding the condition of economic growth and the SOE stock price index in 2020. Based on the results obtained, the first conclusion is that Indonesia's economic growth from 2019 was 5.02% and in 2020 was 2.07%, so that economic growth decreased from 2019 to 2020 by 2.95. Furthermore, the IDX BUMN20 stock index also fell to 18.39% throughout 2020.

Keywords: Covid-19, stock market, IDX BUMN20, economic growth, descriptive exploratory

ABSTRAK

Artikel ini menganalisis dampak efisiensi harga saham pada peristiwa Covid-19 tahun 2020. Sebagai alat pasar modal, saham dimaknai sebagai bukti bahwa seseorang memiliki penyertaan modal pada suatu perseroan atau perseroan terbatas. Munculnya dampak Covid-19 terhadap indeks harga saham merugikan perekonomian negara. Badan Usaha Milik Negara (BUMN) yang menjadi penggerak pertumbuhan ekonomi juga terkena imbas dari pandemi Covid-19. Analisis ini perlu dilakukan untuk mengetahui akibat dari Covid-19 terhadap harga saham IDX BUMN20 tentang bagaimana dampak sebelum dan sesudah mewabahnya virus Covid-19 di Indonesia tahun 2020. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif eksploratif dengan pendekatan kuantitatif dan data yang dikumpulkan bersifat deskriptif. Data sekunder dari BEI dan Badan Pusat Statistik mengenai kondisi pertumbuhan ekonomi dan indeks harga saham BUMN tahun 2020. Berdasarkan hasil yang diperoleh, kesimpulan pertama adalah pertumbuhan ekonomi Indonesia dari tahun 2019 sebesar 5,02% dan pada tahun 2020 sebesar 2,07%, sehingga pertumbuhan ekonomi menurun dari tahun 2019 ke 2020 sebesar 2,95. Selanjutnya, indeks saham IDX BUMN20 juga turun menjadi 18,39% sepanjang tahun 2020.

Kata kunci: Covid-19, saham, IDX BUMN20, perekonomian, eksploratif deskriptif

PENDAHULUAN

Pada akhir tahun 2019 telah terjadinya penyebaran virus Covid-19 yang pertama kali mencuat di Wuhan. Wabah pandemi virus corona yang dimulai pada akhir 2019 ini telah membuat ancaman terhadap sektor kesehatan dan kini

berdampak signifikan terhadap sektor perekonomian negara. Dampak sebelum pandemi yang dialami sangat berbeda dengan saat ini. Sebelum pandemi, perekonomian negara relatif stabil dibandingkan setelah pandemi Covid-19 yang awalnya tidak berdampak pada pasar saham, namun seiring bertambahnya jumlah korban yang dikonfirmasi, pasar saham bereaksi negatif. Berdasarkan laman Data Sebaran Covid-19 pada tahun 2020 lebih dari 30.514 kasus infeksi Covid-19 yang dilaporkan. Indonesia juga memiliki kasus virus corona terbanyak kedua di ASEAN (CNN Indonesia). Sementara itu jumlah kasus secara global kini mencapai lebih dari 6,7 juta dan jumlah kematian melewati angka 395.000 pada (07/06). Hal ini juga mengakibatkan penurunan harga pasar saham, terutama sesudah WHO menyatakan bahwa pandemi Covid 19 mengakibatkan *anomali return negative* (Liu et al., 2020).

Pergerakan pasar saham yang dipengaruhi oleh Covid-19 mengakibatkan peningkatan inefisiensi di pasar saham serta penurunan bursa saham di seluruh dunia (lalwani and Meshram, 2020). Hal tersebut dapat berpengaruh terhadap investor dalam membuat keputusan dan memberikan pengaruh buruk pada pasar saham, dimana masyarakat akan lebih berhati-hati dalam berinvestasi karena proyeksi pasar saham sedang terganggu dengan adanya Covid-19. Investor akan memilih untuk berhenti berinvestasi karena ketidakjelasan *supply chain* (Pepinsky & Wihardja, 2011). Pandemi Covid-19 memberikan pengaruh bagi perekonomian di Indonesia terutama pada sektor pasar saham yang menjadi salah satu jenis surat berharga yang dipasarkan pada bursa. Saham dapat memberikan laba yang menarik sehingga banyak diminati oleh para investor sebagai alat berinvestasi. Saham dapat diartikan sebagai indikasi penyertaan modal pada perusahaan atau perseroan terbatas. Setelah memberikan modal, maka pendapatan perusahaan dan aset perusahaan dapat diklaim oleh pihak pemberi modal. Setiap orang yang mempunyai saham berarti mereka memiliki penyertaan modal atau sebagai orang yang mempunyai perusahaan yang mengeluarkan saham tersebut. Pembeli saham membayar perusahaan dari bursa efek, lalu mendapat sertifikat saham yang menjadi bukti kepemilikan saham dan kepemilikan tersebut dicatat pada daftar saham perusahaan.

Perusahaan menjadikan pasar saham sebagai sumber penanaman modal yang penting. Pemasaran kepemilikan perusahaan pada pasar modal dapat meningkatkan anggaran bagi perusahaan yang sudah *go public*. Biaya tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan kinerja perusahaan dan menjadi sumber modal jangka panjang. Selanjutnya hal penting yang harus dilakukan perusahaan adalah dengan menjaga kepercayaan para investor, karena hal ini juga telah dilaksanakan oleh beberapa penelitian yang bertautan dengan pasar saham (Bose and Mukherjee, 2005). Pertumbuhan ekonomi juga dipengaruhi oleh perkembangan pasar saham (Sulistyowati and Rahmawati, 2020). Pertumbuhan ekonomi memiliki hubungan positif dengan efisiensi pasar saham baik itu dalam kurun waktu yang pendek maupun kurun waktu yang panjang, hal tersebut merupakan hasil dari penelitian sebelumnya (Masoud, 2013).

Badan Usaha Milik Negara (BUMN) juga terimbas dengan kondisi saat ini. Padahal BUMN memiliki peran penting sebagai pendorong bagi pertumbuhan ekonomi agar dapat kembali berputar. Berdiri sejak tahun 1973, BUMN bertanggung jawab dalam melakukan pemeliharaan bagi perusahaan negara atau Badan Usaha

Milik Negara. Sebelum mengalami perubahan dan perkembangan, organisasi BUMN menjadi bagian Departemen Keuangan Republik Indonesia. IDX BUMN20 yang mengukur kinerja harga saham dari 20 perusahaan milik negara ini juga tertekan akibat adanya pengaruh Covid-19, dimana harga saham juga mengalami penurunan seiring turunnya pertumbuhan ekonomi. Covid-19 memberikan pengaruh terhadap berbagai sektor yang ada pada IDX BUMN20 yang membuat berbagai sektor mengalami penurunan kinerja yang signifikan.

Pentingnya menganalisis pengaruh dampak dari virus pandemi corona terhadap sektor pasar saham dan perekonomian menjadi tolak ukur beberapa perusahaan dan pemerintah untuk mengatur aliran dana asing guna menstabilkan angka indeks dan nilai ekonomi. Kajian ini juga dilakukan untuk melihat seberapa kuat *influencer* Covid-19 terhadap indeks saham IDX BUMN20. Oleh sebab itu, penelitian ini akan melakukan analisis data untuk melihat bagaimana pergerakan harga saham IDX BUMN20 Indonesia selama pandemi Covid-19 pada tahun 2020.

LANDASAN TEORI

Covid – 19

Wuhan merupakan kota yang pertama kali terdampak virus Covid-19 di akhir tahun 2019. Virus ini menjalar dengan cepat ke berbagai negara termasuk Indonesia. Sejak masuknya virus tersebut di Indonesia, tepat pada 2 Maret tahun 2020, pemerintah Indonesia menyatakan terdapat dua kasus pasien Indonesia yang terinfeksi Covid-19. Covid-19 bermula dari SARS-CoV-2 yang merupakan variasi baru dari *Coronavirus*. Virus ini mengakibatkan terjadinya peradangan pada saluran pernapasan seperti flu serta infeksi paru-paru. Di akhir tahun 2020 beberapa informasi kasus menyatakan bahwa virus Covid-19 berkembang menjadi berbagai macam varian baru.

Awal mulanya gejala ini cukup susah untuk dilihat. Hal ini karena tidak semua orang yang terjangkit menunjukkan gejala awal dari virus tersebut. Perlu waktu 2 hingga 14 hari untuk mengetahui orang yang terjangkit virus Covid-19 memastikan gejalanya. Salah satu cara untuk mencegah infeksi virus Covid-19 yakni dengan menjaga kebersihan dan kesehatan. WHO memberitahukan bahwa cara awal untuk menghindari infeksi virus corona adalah dengan selalu mencuci tangan, menutup mulut dan hidung ketika batuk atau flu, serta mengonsumsi makanan yang matang dan tinggi vitamin. Selain itu menghindari kontak langsung dengan orang lain terutama dengan orang yang terjangkit virus karena dapat mencegah terjadinya penularan (CCN Indonesia).

Pasar Saham

Saham merupakan produk pasar keuangan yang populer. Pasar saham adalah media yang menyediakan transaksi perdagangan saham. Ada dua jenis saham di Indonesia, yakni saham biasa dan saham preferen. Saham biasa merupakan pemilik saham yang sebenarnya sedangkan saham preferen merupakan saham yang memberi sepenuhnya hak kepada pemiliknya agar mendapat pembayaran dividen yang lebih besar. Dana yang didapatkan bisa meningkatkan kinerja serta menjadi sumber pendanaan jangka panjang. Pasar saham memiliki hubungan yang cukup erat dengan pertumbuhan ekonomi, dimana pasar saham dipengaruhi dari kondisi perekonomian suatu negara.

Pasar saham juga menggambarkan bagaimana kondisi ekonomi pada suatu negara. Banyak perusahaan yang bergabung ke bursa dengan tujuan ekspansi. Pasar saham menjadi salah satu bagian penting dari ekonomi *free-market* yang bergantung pada penawaran dan permintaan. Pasar saham juga dapat memberikan fasilitas yang aman serta mempunyai regulasi. Dengan pasar saham para investor dapat berinteraksi dengan aman serta risiko operasi yang minim. Selain itu perusahaan juga akan mendapat keuntungan dari keberhasilan dari pertumbuhan perusahaan melalui *capital gain* serta *dividen*.

IDX BUMN20

Perdagangan dan penawaran efek diselenggarakan oleh Bursa Efek Indonesia (BEI). pada tanggal 1 Desember 2007 BEI mulai dioperasikan oleh pemerintah. BEI adalah penggabungan antara dua bursa efek yaitu jakarta dan surabaya. Keduanya digabungkan dengan tujuan untuk efektivitas transaksi dan operasional. Bursa Efek Surabaya menjadi obligasi sedangkan Bursa Efek Jakarta menjadi pasar saham. Transaksi untuk kepentingan nasabah maupun pribadi yang terjadi di Bursa merupakan tanggung jawab anggota BEI. Terjadi 3 kali perubahan sistem yang diterapkan oleh BEI. Awalnya BEI menerapkan sistem manual. Selanjutnya pada tanggal 22 Mei 1995, BEI mengganti sistem manual menjadi sistem perdagangan yang bernama Jakarta Automated Trading System (JATS). Lalu pada tanggal 2 maret 2009 terjadi perubahan kembali menjadi JATS-NextG.

Suatu informasi yang berkaitan dengan kinerja suatu pasar saham dijelaskan di dalam suatu indeks yang disebut dengan indeks pasar saham. Dimana pergerakan harga saham akan digambarkan melalui suatu indeks. Badan Usaha Milik Negara (BUMN) dan Badan Usaha Milik Daerah (BUMD) adalah badan yang diukur oleh indeks saham IDX BUMN20. Indeks BUMN20 mengukur 20 kinerja saham perusahaan. Negara merupakan pemegang modal terbesar pada Badan Usaha Milik Negara (BUMN) serta BUMN berperan penting dalam perekonomian Indonesia.

METODOLOGI

Penelitian ini dilaksanakan dengan metode analisis eksploratif deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksploratif deskriptif bertujuan dalam menggambarkan suatu fenomena, dimana dalam penelitian ini tidak hanya menggambarkan suatu variabel, gejala atau keadaan. Pengamatan dilakukan dengan menganalisis indeks saham IDX BUMN20 Indonesia dan pertumbuhan ekonomi pada tahun 2020. Analisis deskriptif dilakukan berdasarkan data dari IDX 2020 dan Badan Pusat Statistik. Data sekunder dari IDX adalah data indeks saham BUMN Tahun 2019 hingga 2020 serta data pertumbuhan ekonomi pada tahun 2020.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan grafik 1 menunjukkan bahwa pertumbuhan ekonomi sebelum adanya Covid-19 tergolong stabil, akan tetapi terjadi penurunan yang cukup drastis pada tahun 2020, dimana tahun tersebut merupakan awal mula masuknya Covid-19

di Indonesia. Perekonomian Indonesia pada tahun 2020 menghadapi penyusutan pertumbuhan sebesar 2,07% dibandingkan tahun 2019.



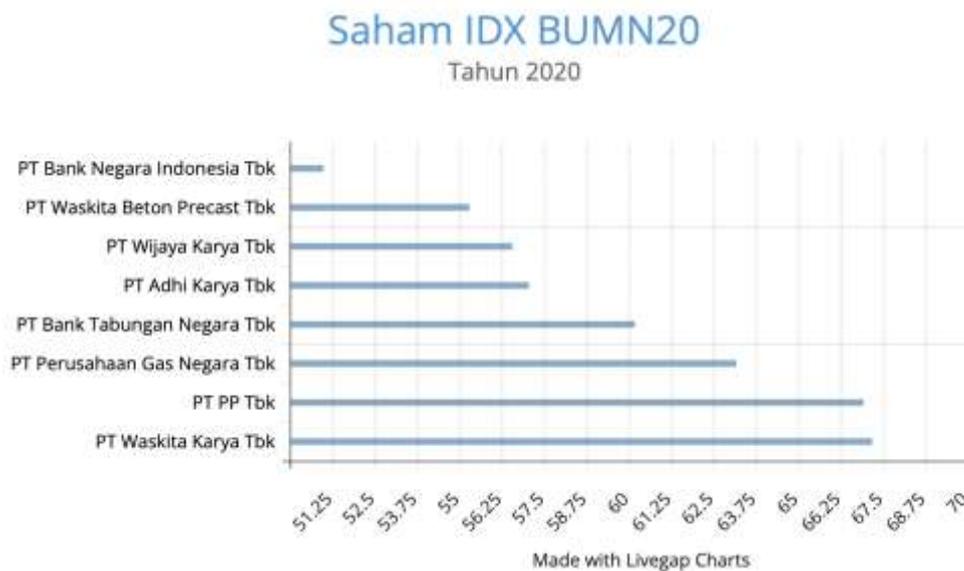
Grafik 1. Pertumbuhan Ekonomi periode Tahun 2020

Sumber: (BPS, 2020)

Pandemi Covid-19 membuat perhatian besar bagi masyarakat Indonesia pada tahun 2020. Akibat pandemi tersebut banyak kerugian yang dialami dan berpengaruh pada perekonomian Indonesia. Meningkatnya insiden Covid-19, pemerintah mulai membuat kebijakan dengan memberlakukan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk mengatasi pandemi Covid-19 yang dilakukan sesuai dengan Keputusan Nomor 21 Tahun 2020. PSBB memaksa melakukan penundaan sementara untuk semua kegiatan yang biasanya berlangsung. Semua aktivitas pada sektor industri serta perkantoran terpaksa untuk dihentikan. Selain itu, sektor pendidikan, pelayanan publik, dan destinasi wisata semuanya juga mengalami hal yang sama. Akibatnya, banyak aspek lain, seperti pekerja sementara dan usaha kecil, terpengaruh. Dimana dari 475 emiten yang melaporkan laporan keuangan mereka pada kuartal I 2020, 4.444 emiten OJK menyampaikan bahwa 58,73% dari 4.444 emiten mengalami penurunan laba (Utami, 2020).

Pada pertengahan tahun 2020 pemerintah mulai memperbolehkan aktivitas masyarakat seperti semula yang disebut dengan new normal dengan peraturan kesehatan yang telah diatur seperti mengenakan masker, mencuci tangan, dan menjaga jarak antara satu sama lain. Banyak perusahaan yang memperbolehkan karyawannya untuk bekerja seperti semula serta perusahaan mengantisipasi agar karyawannya tidak terkena Covid-19. Perusahaan juga harus berupaya dengan cara menyiapkan fasilitas pendukung seperti tempat mencuci tangan, desinfektan untuk penyemprotan ruangan, penyediaan masker, serta himbuan untuk menjaga jarak. Ketika banyak yang terinfeksi Covid-19 maka akan terganggunya aktivitas di perusahaan serta dapat menyebabkan terhentinya aktivitas perusahaan. Ketika kinerja perusahaan menurun, harga saham di pasar saham juga akan turun. Di sisi

lain, penurunan jumlah karyawan di sebuah perusahaan menyebabkan peningkatan jumlah pengangguran, yang mempengaruhi kerangka ekonomi secara umum.



Grafik 2. Indeks Harga Saham IDX BUMN20

Sumber: (IDX, 2020)

Berdasarkan grafik 2 di atas menunjukkan penurunan harga saham IDX BUMN20 di setiap bulannya pada tahun 2019 hingga 2020. Indeks saham IDX BUMN20 juga mengalami penurunan hingga 18,39% sepanjang tahun 2020. Harga saham ialah harga yang tumbuh sebagai hasil dari suatu pergeseran penawaran dan permintaan yang ada di pasar efek kepada saham yang bersangkutan. Sejak pandemi Covid-19 melanda Indonesia, banyak saham IDX BUMN20 mengalami revisi signifikan. Pandemi Covid-19 berimbas pada perusahaan-perusahaan BUMN. Setidaknya 90 persen kinerja perusahaan negara menurun dan berimbas pada dividen IDX BUMN20 yang diprediksi hanya mencapai 25 persen dari target. Tercatat pada seluruh BUMN yang diamati mempunyai kinerja harga yang kurang baik selama tahun berjalan disebabkan harganya terdepresiasi di tengah pandemi Covid-19. Dari segi fundamental, faktor penurunan indeks IDX BUMN20 disebabkan oleh kondisi terkait pandemi virus Covid-19. Dimana para pelaku pasar sempat optimis bahwa perekonomian akan kembali tumbuh seiring berjalannya waktu. Namun pada kenyataannya pemerintah belum merevisi adanya pertumbuhan yang menjadi lebih rendah. Sementara itu IDX BUMN20 sudah mengalami kenaikan yang signifikan dari koreksi yang terjadi pada awal pandemi.



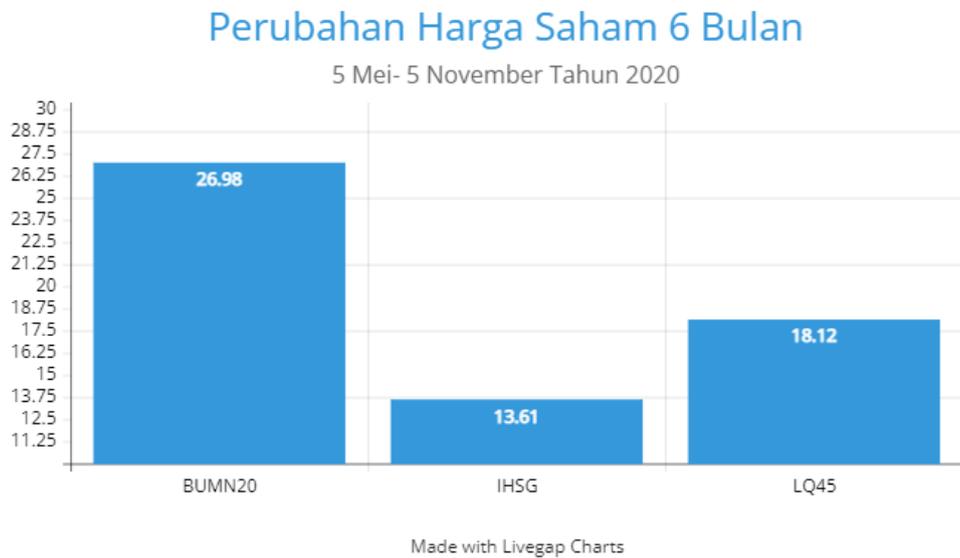
Grafik 3. Saham IDX BUMN20

(Sumber: IDX, 2020)

Grafik diatas menunjukkan indeks IDX BUMN20 mengalami penurunan berkisar antara 21% hingga 67% ytd. Data diatas menunjukkan beberapa saham IDX BUMN20 yang mengalami penurunan harga saham sepanjang tahun 2020. Harga saham umumnya turun ketika pandemi sedang terjadi di Indonesia. Beberapa pemegang saham menjual sahamnya karena bimbang jika harga saham mengalami penurunan yang lebih jauh. Beberapa investor menambah jumlah saham, dengan asumsi harga saham bisa naik sesudah pandemi Covid-19 berakhir. Namun, beberapa investor mengambil resiko dengan memanfaatkan kondisi yang ada dengan membeli lebih banyak saham disaat harga sedang turun. Mereka mengira bahwa kondisi tersebut hanya sementara dan ketika kondisi sudah kembali normal, mereka akan memperoleh keuntungan dan harga saham juga mengalami peningkatan.

Pada umumnya para pemegang saham yang tidak menyukai risiko (*afraid to take risk*) takut untuk menjual sahamnya karena takut nilai sahamnya mengalami depresiasi dan merugikan. Mereka akan menyimpan jumlah saham dengan keinginan bahwa harga saham akan meningkat saat keadaan sudah kembali normal dan mereka tidak akan menambah atau membeli saham karena khawatir nilainya akan turun. Bagi para investor menengah, biasanya mereka akan menambah jumlah saham, tetapi karena membeli dalam jumlah yang tidak banyak maka kerugiannya tidak terlalu besar meski harga saham turun dan keuntungan keluar saat harga saham naik. Pada akhir tahun 2020 Bursa Efek Indonesia (BEI) mulai membuktikan perbaikan setelah menghadapi tekanan akibat Covid-19. Badan Usaha Milik Negara (BUMN) menunjukkan adanya perbaikan kinerja saham pada kuartal ketiga dimana indeks IDX BUMN20 mengalami kenaikan 36,5%. Secara umum kinerja saham emiten IDX BUMN20 belum menunjukkan dampak yang cukup besar terhadap kinerja bursa saham, karena tidak semua emiten IDX BUMN20 memiliki kapitalisasi pasar

yang besar dan hanya beberapa emiten yang mengalami kenaikan. Dengan meningkatnya kondisi makro ekonomi Indonesia dimana kegiatan bisnis sudah kembali berjalan, kinerja IDX BUMN20 juga diharapkan mengalami peningkatan, sehingga dapat mendorong peningkatan pergerakan sahamnya.



Grafik 4. Perubahan Harga Saham 6 Bulan

(Sumber: Investing, 2020)

Dalam 6 bulan kebelakang, yakni bulan Mei hingga November IDX BUMN20 menunjukkan peningkatan indeks harga saham. Tercatat pertumbuhan harga saham yang mencapai 26,98% pada November 2020. Pertumbuhan harga saham tersebut mengalami kenaikan yang lebih tinggi dibandingkan nilai Indeks Harga Saham Gabungan (IHSG) yang mencapai 13,61% dan indeks LQ45 yang mencapai 18,12%. Pesatnya pertumbuhan yang dialami indeks IDX BUMN20 terhalang kinerja beberapa emiten BUMN di lintas sektor. Pada tahun 2020 emiten di sektor kesehatan mengalami pertumbuhan tertinggi. Kenaikan ini terdorong karena adanya kejelasan tentang pengembangan vaksin Covid-19. Kimia Farma (KAEF) mengalami peningkatan hingga 136,09% dibandingkan sebelumnya. Namun, dengan adanya perkembangan kondisi pandemi yang mulai terkendali, vaksinasi yang mulai meluas dan perekonomian yang membaik memberikan potensi untuk meningkatkan kinerja saham yang sudah ada.

PENUTUP

Berdasarkan hasil yang disampaikan dari ulasan yang sudah dijelaskan pada bagian sebelumnya, maka didapatkan kesimpulan yang pertama yaitu pertumbuhan ekonomi Indonesia dari tahun 2019 hingga 2020 mengalami penurunan, dimana pada tahun 2019 pertumbuhan ekonomi sebesar 5.02% dan pada tahun 2020 sebesar 2.07%, sehingga jumlah penurunan dari tahun 2019 ke tahun 2020 sebesar 2.95%, hal ini dipicu karena terjadinya pandemi Covid-19 yang mengakibatkan banyaknya

pekerja yang bekerja dari rumah dan perusahaan yang memberhentikan karyawannya. Yang kedua yaitu indeks saham IDX BUMN20 juga mengalami penurunan hingga 18,39% sepanjang tahun 2020. Pandemi Covid-19 juga memberi tekanan kepada sebagian besar saham Badan Usaha Miliki Negara (BUMN). Namun pada akhir tahun 2020 indeks saham IDX BUMN20 mengalami pertumbuhan nilai saham yang lebih besar dari pada Indeks Harga Saham Gabungan (IHSG) dan LQ45 pada 6 bulan terakhir. Selain itu beberapa emiten BUMN juga mengalami pertumbuhan terutama emiten pada sektor kesehatan yang mengalami kenaikan hingga 136,09%.

Dari hasil pembahasan yang telah diuraikan, saran yang dapat dibagikan dari penulis, yakni pertama bagi para investor atau pemegang saham bahwa sebelum mempunyai keinginan untuk melakukan investasi harus lebih memperhatikan dan melihat berbagai faktor yang dapat mempengaruhi harga saham kedepannya, terutama dalam masa pandemi Covid-19, dimana harga saham yang mungkin mengalami penurunan dan pertumbuhan yang cukup drastis. Lalu untuk peneliti selanjutnya diharapkan untuk dapat menambah contoh penelitian supaya penelitian yang dilakukan menjadi lebih lengkap dan menyeluruh. Selain itu peneliti diharapkan untuk dapat memperhatikan lagi kejadian atau variabel lainnya seperti yang dapat mempengaruhi pasar saham IDX BUMN20 di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Bappenas RI. (2020). Perkembangan Ekonomi Indonesia dan Dunia: Ancaman Resesi Dunia Akibat Pandemi. Jakarta: Kementerian PPN/BAPPENAS.
- Bursa Efek Indonesia. (2021). SEJARAH & MILESTONE. Diambil dari : <https://idx.co.id/tentang-bei/sejarah-dan-milestone/>
- CCN Indonesia, (2020). Corona Tembus 30 Ribu, Urutan ke-2 di Asean. Diakses dari : <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20200606124855-20-510461/corona-tembus-30-ribu-indonesia-urutan-ke-2-di-asean>
- CCN Indonesia, (2021). Jejak Pandemi Covid-19, dari Pasar hingga Mengepung Dunia. Diakses dari : <https://www.cnnindonesia.com/internasional/20210804100935-113-676183/jejak-pandemi-covid-19-dari-pasar-hingga-mengepung-dunia>
- Covid-19, G. T. P. P. (2020) Perkembangan Kasus Terkonfirmasi Positif Covid-19. Diakses dari : <https://covid19.go.id/peta-sebaran>
- Jayani, D.H. (2020). Sejumlah Kunci Pendongkrak Kinerja Saham BUMN di Bursa. Diakses dari : <https://katadata.co.id/muhammadridhoi/analisisdata/5fb337b33f6eb/sejumlah-kunci-pendongkrak-kinerja-saham-bumn-di-bursa>
- Laoli, Noverius. (2020). Indeks BUMN20 anjlok 38,25% sejak awal tahun, ini 10 saham penurunan terdalam. Diakses dari : <https://investasi.kontan.co.id/news/indeks-idx-bumn20-anjlok-3825-sejak-awal-tahun-ini-10-saham-penurunan-terdalam>
- Nasution, D. A. D, Erlina, Iskandar Muda. (2020). DAMPAK PANDEMI COVID -19 TERHADAP PEREKONOMIAN INDONESIA.

- Nurhaliza, Shifa. (2021). Cara Kerja Pasar Saham Perlu Dipahami Investor. Diakses dari : <https://www.idxchannel.com/market-news/cara-kerja-pasar-saham-perlu-dipahami-investor-simak-penjelarasannya>
- Peraturan Pemerintah. Nomor 21 Tahun 2020 Pembatasan Sosial Berskala Besar Dalam Rangka Percepatan Penanganan *Corona Virus Disease* 2019 (Covid-19).
- Putra, Tri. (2020). Semester 1- 2020, Semua Saham BUMN Merah & Ada yang Drop 52%. Diakses dari : <https://www.cnbcindonesia.com/market/20200701154812-17-169483/semester-i-2020-semua-saham-bumn-merah-ada-yang-drop-52>
- Saraswati, Henny. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Pasar Saham Di Indonesia.
- Studioekonomi.com. (2020). Pertumbuhan Ekonomi 2020 Minus, lebih rendah dari perkiraan pemerintah. Diakses dari : <https://studiekonomi.com/nasional/pertumbuhan-ekonomi-2020-minus-lebih-rendah-dari-perkiraan-pemerintah/>
- Utami, D. N. (2020) Laporan OJK: Kuartal I/2020, 58 Persen Emiten Alami Penurunan Laba, market.bisnis.com. Diakses dari : <https://market.bisnis.com/read/20200722/192/1269735/laporan-ojk-kuartal-i2020-58-persen-emiten-alami-penurunan-laba>

**MEMFASILITASI PEMBELAJARAN BERPUSAT PADA PESERTA DIDIK
MELALUI PRAKTIK LESSON STUDY PADA MATA PELAJARAN EKONOMI
KELAS X IPS¹ DI SMAN 10 TERNATE**

¹Rusmini Noh, ²Endang Purwati, ²Nurmaya Papuangan

¹SMA Negeri 10 Kota Ternate, Maluku Utara

^{2,3}FKIP Universitas Khairun, Ternate Maluku Utara

rusmini.noh@gmail.com

ABSTRACT

Objective: This study aims to look at the best practice of lesson study implementation in facilitating participant-centred learning on IPS Economics subjects. Method: This qualitative descriptive study was conducted at SMAN 10 Ternate during August-November 2021 involving subjects as many as 36 students of class X IPS¹. Data collection uses observation techniques using instruments in the form of observation sheets, recordings of the learning process, and diaries of researchers which are then analyzed qualitatively. Findings: The results of the study showed that the lesson study was able to facilitate learning centred on learners through each implementation at the stages of designing, action, and reflection. Conclusion: Lesson study as a model of improving teacher competence through the study of learning practices contributes positively to teachers and learners in class X IPS¹ in Economics subjects. Lesson study gives space for teachers to develop their creativity in making changes and improvements. While for learners, lesson study provides space for learning rights to be facilitated to develop their potential. The results of this study are recommendations for improving the quality of learning in high schools in the ternate city, especially in IPS subjects.

Keywords: Lesson Study, Student-Centred Learning.

ABSTRAK

Tujuan: Penelitian ini bertujuan melihat best-practices implementasi lesson study dalam memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada peserta pada mata pelajaran IPS Ekonomi. Metode: Studi deskriptif kualitatif ini dilakukan di SMAN 10 Ternate selama bulan Agustus-November 2021 dengan melibatkan subyek sebanyak 36 siswa kelas X IPS¹. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi dengan menggunakan instrument berupa lembar observasi, rekaman proses pembelajaran, dan catatan harian peneliti yang kemudian dianalisis secara kualitatif. Temuan: hasil penelitian menunjukkan bahwa lesson study mampu memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui setiap implementasi pada tahapan designing, action, and reflection. Kesimpulan: Lesson study sebagai model peningkatan kompetensi guru melalui pengkajian praktik pembelajaran memberi kontribusi positif bagi guru dan peserta didik di kelas X IPS¹ pada mata pelajaran Ekonomi. Lesson study memberi ruang kepada guru untuk mengembangkan kreatifitasnya dalam melakukan perubahan dan perbaikan. Sementara bagi peserta didik, lesson study memberi ruang hak belajar untuk difasilitasi mengembangkan potensi yang dimilikinya. Hasil penelitian ini menjadi rekomendasi bagi perbaikan kualitas pembelajaran di Sekolah Menengah Atas di Kota Ternate, khususnya pada mata pelajaran IPS.

Kata Kunci: Lesson Study, Pembelajaran Berpusat Pada Peserta Didik.

PENDAHULUAN

Lesson study sebagai model pengembangan professional guru yang diadopsi dari Jepang yang dinilai menjadi kunci keberhasilan Jepang dalam peningkatan kualitas pendidikannya (Stigler, 1999) telah diimplementasikan pula di berbagai wilayah Indonesia (Mirhaja, 2020), termasuk wilayah Maluku Utara di berbagai sekolah di Kota Ternate (Mas'ud, 2019). Guru adalah agen yang harus mampu mendesain pembelajaran yang interaktif dan melibatkan seluruh peserta didik secara maksimal dalam perolehan pengetahuan (Kurnia, 2017). Guru dalam mengelola pembelajarannya hendaknya senantiasa mengedepankan pengalaman personal peserta didik melalui proses mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan sebagai upaya untuk membangun kecakapan yang dibutuhkan dalam pembelajaran abad 21. Pembelajaran abad 21 harus dapat mempersiapkan generasi manusia Indonesia menyongsong kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan bermasyarakat. Implikasinya, pembelajaran di sekolah mengharuskan guru dan peserta didik harus melek teknologi dan media komunikasi, dapat melakukan komunikasi yang efektif, berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mampu berkolaborasi (syahputra, 2018).

Berdasarkan observasi di kelas X IPS¹ selama bulan Agustus-November 2021, ditemukan fakta bahwa metode pembelajaran yang diterapkan oleh para guru masih didominasi menggunakan metode konvensional. Guru Ekonomi kadang menerapkan metode diskusi dengan berbantuan media pembelajaran berupa power point untuk melibatkan peserta didik agar aktif, tetapi dalam implementasinya kurang maksimal sehingga pada akhirnya proses pembelajaran kembali didominasi dan dibawah kendali guru (*teacher centre learning*). Guru masih selalu terjebak pada metode ceramah dan tanya jawab saat pembelajaran dan tidak mencoba menerapkan cara yang berbeda dalam memaksimalkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Jayanti, 2014).

Fakta lain di kelas yang menunjukkan bahwa peserta didik tidak dilibatkan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah beberapa peserta didik terlihat tidak focus dalam penyelesaian tugas saat dibagikan lembar kerja, beberapa peserta didik lainnya asyik mengobrol tentang hal diluar dari materi yang sedang dibahas saat itu, dan beberapa peserta didik lainnya meminta ijin kepada guru yang bersangkutan keluar kelas (izin kamar kecil).

Pengelolaan pembelajaran yang monoton, keterlibatan peserta didik yang minim, tidak fokusnya peserta didik pada proses pembelajaran merupakan masalah-masalah pembelajaran yang harus segera diatasi agar kualitas pendidikan itu dapat berimbang pada kualitas peserta didik sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21. Keberhasilan belajar di abad 21 tidak hanya ditentukan pada seberapa dalam peserta didik memahami dan menguasai konsep materi pelajaran (Larsson, 2017), tetapi juga bagaimana dalam proses pembelajaran itu mampu melatih kecakapan/keterampilan yang mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan hidup pada masanya.

Oleh karenanya, salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memfasilitasi melibatkan peserta didik secara maksimal dalam proses pembelajaran adalah dengan menerapkan lesson study. Lesson study merupakan hal baru bagi guru IPS Ekonomi di SMAN 10 Ternate, oleh karena itu penelitian ini dibuat untuk

mendesripsikan implementasi lesson study bagi guru IPS Ekonomi untuk memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centre learning*).

Lesson study merupakan kegiatan pengkajian praktik pembelajaran yang dilakukan secara kolaboratif dan berkelanjutan berlandaskan prinsip kolegialitas dan *mutual learning* untuk membangun komunitas belajar (Hendayana, 2007). Menurut (Pang, 2013), *Lesson Study* Jepang telah diperluas menjadi *Learning Study for learning community* yaitu sebuah model yang menjadi ide untuk menyatukan variasi dan pembelajaran. Sedang (Hurd & Licciardo Musso, 2004) mendefinisikan, *lesson study is a cycle of professional development focused on teachers planning, observing, and revising "research lesson"*.

Lesson study secara lebih lengkap dapat diartikan sebagai suatu proses kolaboratif dari sekelompok guru untuk secara bersama-sama mengidentifikasi masalah pembelajaran yang dialami oleh guru dan merencanakan kegiatan pembelajaran yang diprediksikan dapat memberi bantuan kepada peserta didik untuk mengatasi kesulitan belajarnya. Hal ini dilakukan pada tahapan perencanaan (*designing*). Diskusi pada perencanaan ini dapat melibatkan siapapun yang memiliki kepedulian untuk mengkaji bersama langkah antisipasi yang dapat dilakukan oleh guru model di kelasnya tersebut. Filosofi keterbukaan dalam lesson study dapat memberi ruang kepada guru untuk saling menginspirasi, sebab kelas tidak lagi menjadi ruang pribadi guru dalam mengajar, tetapi menjadi ruang observasi untuk mengidentifikasi persoalan pembelajaran dan menemukan ide solutif (Purwati & Sangaji, 2020).

Pada proses pelaksanaan (*action*) pembelajaran yang dilakukan oleh guru model, para pihak yang melibatkan diri sejak awal perencanaan itu dapat menjadi *observer* pembelajaran di kelas tersebut. Pengamat dapat menggunakan alat rekam baik visual maupun audio untuk mengamati perilaku belajar peserta didik. Tim yang dilibatkan adalah guru/dosen model dan observer yang bisa saja terdiri 4-10 orang. Focus pengamatan para observer adalah bagaimana peserta didik belajar.

Pada tahapan refleksi (*reflection*), memperbaiki perencanaan pembelajaran berdasarkan pada hasil refleksi (*Redisign*) dan membagi (menyebarkan) pengalaman dan temuan dari hasil evaluasi tersebut kepada guru lain. Lesson study merupakan salah satu alternatif untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, dimana fokus dari pelaksanaan lesson study bukanlah pada guru, namun pada kemajuan belajar peserta didik.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang digunakan untuk mendapatkan gambaran bagaimana penerapan lesson study ini dapat memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran mata pelajaran Ekonomi di kelas X IPS-1 di SMAN 10 Kota Ternate. Subjek penelitian adalah peserta didik yang berjumlah 36 orang. Tim *lesson study* terdiri atas guru model 1 orang, guru pengamat 3 orang (1 guru mapel Ekonomi dan 2 guru mapel Geografi), pengawas 1 orang (coordinator pengawas Prov. Maluku), dan dosen 2 orang.

Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen penelitian yang berupa lembar observasi, rekaman proses pembelajaran, dan catatan peneliti. Data

dalam penelitian ini merupakan data kualitatif berupa catatan harian peneliti yang menggambarkan proses pembelajaran yang berlangsung dan tanggapan *observer* mengenai proses pembelajaran tersebut. Data kualitatif juga mencakup kendala-kendala yang dijumpai guru model dalam proses desain pembelajaran, pengelolaan pembelajaran saat buka kelas untuk diamati, tanggapan *observer* terhadap proses pembelajaran dan kendala-kendala yang ditemui dalam proses pembelajaran dianalisis secara deskriptif-kualitatif.

Tahapan-tahapan pelaksanaan lesson study meliputi;

1. Perencanaan/*Designing*

Pada tahap ini tim lesson study yang terdiri dari kelompok guru-guru IPS (Ekonomi) dan dosen bersama-sama merancang dan mendesain perangkat pembelajaran meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk satu pertemuan, lembar kerja peserta didik (LKPD), penyiapan media dan bahan ajar, skenario pembelajaran, dan penilaian.

2. Pelaksanaan/*Action*

Pada tahap ini terdapat dua kegiatan utama yaitu; kegiatan pelaksanaan pembelajaran oleh guru model dan kegiatan pengamatan atau observasi yang dilakukan oleh guru mitra lain dan dosen.

3. Refleksi/*Reflection*

Pada tahap ini, tim lesson study berkumpul dan mengevaluasi proses dan mendiskusikan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan serta *re-design* kembali scenario pembelajaran berdasarkan temuan dan masukan dari para *observer* untuk diimplementasikan pada pembelajaran pertemuan berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi lesson study dalam pembelajaran Ekonomi diawali pada tahap perencanaan dengan berkolaborasi bersama guru IPS lainnya. Kolaborasi dalam mendesain pembelajaran ini pun memberi pengalaman baru bagi guru model dalam mempersiapkan pembelajarannya (Endang & Sangaji, 2020). Hal baik yang diperoleh guru model melalui kolaborasi tersebut yakni memperoleh masukan berupa gagasan baru untuk pemilihan model belajar yang relevan dengan tujuan pembelajaran pada kompetensi dasar yang sedang dipelajari, lembar kerja yang dapat memaksimalkan keterlibatan peserta didik, pemanfaatan media ajar yang bervariasi, dan teknik penilaian yang obyektif yang semuanya itu dimaksudkan untuk melibatkan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran dan berimbas pada peningkatan hasil belajarnya. Lembar kerja peserta didik menjadi salah satu komponen penting dalam perangkat pembelajaran untuk memfasilitasi peserta didik aktif dalam proses pembelajaran (Sri Utami, 2016). LKPD yang didesain pada materi "Inti masalah ekonomi", diaplikasikan pada lembar kerja media kertas manila, agar dalam proses pembelajaran terbangun focus konsentrasi pada komunikasi dan kolaborasi yang menjadi masalah utama di kelas X IPS¹ tersebut.

Berdasarkan hasil diskusi refleksi dan catatan hasil pengamatan para *observer* memperlihatkan bahwa, media LKPD yang diaplikasikan dalam media kertas manila tersebut cukup melibatkan seluruh anggota kelompok peserta didik dalam diskusi penyelesaian tugas kelompok. Media ini menyatukan focus dan konsentrasi dari seluruh anggota kelompok. Padahal menurut guru model yang menjadi guru

pengajar di kelas tersebut, saat peserta didik dibuatkan kelompok untuk menyelesaikan suatu tugas, hanya 2 orang peserta yang maksimal terlibat dalam penyelesaian tugas tersebut. Tetapi, pada saat tugas diaplikasikan pada media yang sederhana yang berbeda dari biasanya, peserta memperlihatkan antusias mengerjakan tugas dan komunikasi antar peserta terjadi tanpa guru instruksikan. Respon peserta didik dalam berinteraksi dengan teman kelompok dan media dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1: (a) aktivitas peserta didik dalam kelompok diskusi (b) aktivitas presentasi hasil penyelesaian LKPD kelompok.

Pada tahapan buka kelas, para observer focus mengamati aktivitas belajar peserta didik. Guru model mengelola pembelajaran sesuai dengan skenario yang sudah disusun pada tahapan perencanaan/*designing*. Kesan refleksi pengajaran yang disampaikan oleh guru model setelah buka kelas, mengungkapkan bahwa penerapan lesson study menghemat energi dan waktu guru model dalam mengontrol peserta didik di kelasnya. Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran lebih responsif dibandingkan sebelumnya. Peserta didik secara natural memanfaatkan seluruh sumber belajar yang tersedia untuk menyelesaikan tugas dalam LKPD tanpa instruksi intens dari guru model.

Hasil catatan pengamatan dan temuan observer dalam diskusi refleksi dengan guru model, mengungkapkan bahwa sebagian besar peserta didik dapat memahami konsep yang dibahas pada pertemuan tersebut. Beberapa anggota kelompok yang tadinya tidak konsentrasi dalam pembelajaran (terlihat mengantuk dan lesu) pada awal pembelajaran, tetapi saat LKPD dibagikan dengan menggunakan media kertas manila, mulai tertarik untuk membaca instruksi dalam lembar kerja tersebut. Berikut beberapa hasil dari lembar kerja yang diselesaikan secara kolaborasi dalam menentukan berbagai macam jenis kebutuhan berdasarkan klasifikasinya.



Gambar 2: Hasil kerja yang diselesaikan dengan melibatkan semua anggota kelompok.

Beberapa temuan dan masukan dari para observer dari guru mitra dan dosen menjadi *redesign* untuk pertemuan selanjutnya. Perbaikan pada aspek perencanaan yakni, lembar kerja yang dirancang dibuat dalam narasi kasus tentang inti masalah ekonomi yang sifatnya kontekstual, tidak berdasarkan buku siswa semata. Pada aspek pengelolaan kelas, guru model harus sering berlatih untuk mengurangi instruksi dalam pembelajaran. Baiknya untuk membantu menertibkan kelas sebelum pembelajaran dimulai, dibuat kesepakatan aturan/tata tertib dengan peserta didik sehingga aturan itu bersumber dari kesadaran peserta didik. Untuk beberapa peserta didik yang terlihat belum secara maksimal terlibat dalam proses pembelajaran, baiknya dikelompokkan bersama peserta didik lain yang dapat memberinya bantuan dalam proses belajarnya (tutor sebaya).

Pada saat diskusi, ditemukan pola dialog antar peserta didik dalam diskusi. Interaksi dalam dialog peserta didik yang membahas terkait materi yang sedang dibahas berupa dialog bertanya, menjawab, dan menguatkan temuan informasi dari berbagai sumber informasi. Catatan pola dialog diskusi tersebut dapat dilihat pada gambar berikut;

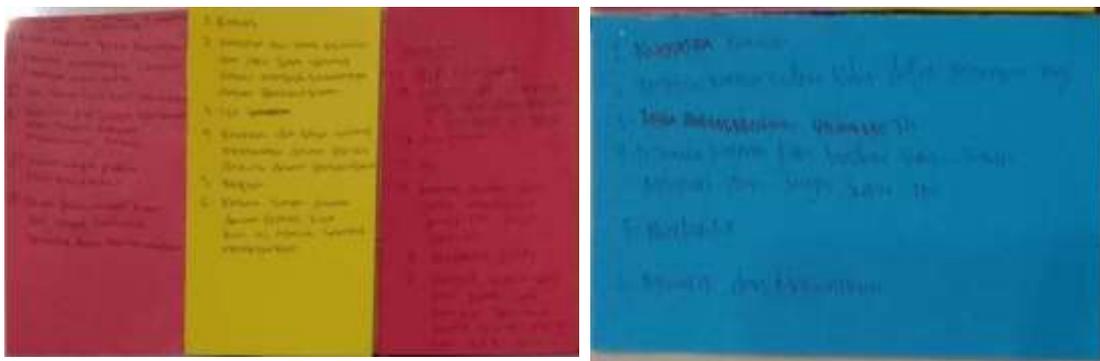


Gambar 3: (a) Pola dialog kelompok III dalam diskusi (b) pola dialog kelompok 1 dan IV yang tercatat dalam *spider web discussion*.

Gambar tersebut menunjukkan pola berkomunikasi antar peserta dalam menyelesaikan LKPD. Garis komunikasi yang banyak mengarah pada satu atau dua peserta menunjukkan bahwa, kepercayaan peserta untuk bertanya dan menemukan jawaban dari soal yang harus diselesaikan itu mulai terbangun. Tidak lagi

menempatkan gurunya sebagai sumber informasi utama. Sehingga pola diskusi seperti ini mulai mengurangi dominasi guru dalam mengarahkan proses diskusi. Peserta membangun kepercayaan dirinya untuk mengomunikasikan apa yang dipikirkannya kepada teman sekelompoknya. Mengamati pola interaksi komunikasi peserta dalam proses pembelajaran ini disebut *Spider Web Discussion (SWD)*. *Spider web discussion* merupakan cara yang dapat digunakan oleh guru model dan pengamat untuk mengamati dan melihat bagaimana peserta didik berdiskusi secara kolaboratif dan menjadikan proses belajar tersebut bermakna, sehingga peserta didik dapat ditempatkan sebagai subyek dalam proses pembelajaran dan bukan menjadi obyek.

Sementara itu untuk melihat bagaimana tanggapan peserta didik terhadap proses pembelajaran hari itu, guru model meminta seluruh peserta untuk menuliskan refleksinya. Ada banyak tanggapan baik yang disampaikan oleh peserta secara tertulis. Catatan refleksi pembelajaran peserta dapat dilihat pada gambar 4 di bawah.



(a)

(b)

Gambar 4: (a) Refleksi peserta didik saat diberi kebebasan untuk memilih sendiri teman belajarnya (b) Refleksi peserta didik yang merasa terbantuan dalam diskusi kelompok.

PENUTUP

Lesson study, sebagai model peningkatan kompetensi guru melalui pengkajian praktik pembelajaran sangat banyak memberi kontribusi positif bagi guru dan peserta didik di kelas X IPS¹ pada mata pelajaran Ekonomi. Lesson study memberi ruang kepada guru untuk mengembangkan kreatifitasnya dalam melakukan perubahan dan perbaikan. Sementara bagi peserta didik, lesson study memberi ruang hak belajar untuk difasilitasi mengembangkan potensi yang dimilikinya. Praktik baik yang diperoleh dari penelitian ini perlu ditindaklanjuti agar gerakan lesson study ini menjadi kebijakan di SMAN 10 Kota Ternate dan menjadi rekomendasi bagi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Prov. Maluku Utara untuk memfasilitasi penerapan lesson study di persekolahan.

Daftar Pustaka

Endang, P., & Sangaji, K. (2020). Kolaborasi Guru dalam Mendesain Pembelajaran Melalui Praktik Lesson Study for Learning Community di SMK Pembangunan Ternate. *Jurnal Ilmiah Wahan Pendidikan*, 35-40.

- Hendayana, S. d. (2007). *Lesson Study Suatu Strategi Untuk Meningkatkan keprofesionalan Pendidik*. Bandung: FPMIPA UPI dan JICA,.
- Jayanti, N. K. (2014). Pengaruh model pembelajaran Heuristik-V berbantuan peta konsep terhadap pemahaman konsep IPA siswa kelas V. *E-Jurnal MIMBAR PGSD Universitas Pendidikan Gansha*, 21-25.
- Kurnia, N. D. (2017). The Implementation of Find Someone Who and Two Stay Two Stray Models to Improve Students' Self-Efficacy And Social Studies Learning Outcomes. *IOSR Journal of Research & Method in Education*, 07(03), 66–70. doi:10.9790/7388-0703036670
- Larsson, K. (2017). Understanding and teaching critical thinking-A new approach. *International Journal of Educational Research*, 32-42.
- Mas'ud, A. H. (2019). The development of lesson design to improve collaboration activities and scientific work. *AIP Conference Proceedings*, (p. 2194).
- Mirhaja, F. J. (2020). Tokkatsu:Initiating Students' Collaborative Activities in Lesson Study Piloting School. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 10(1), 63-72. doi:10.23960/jpp.v10.i1.202008
- Pang, M. a. (2013). Learning study: helping teachers to use theory, develop professionally, and produce new knowledge to be shared. *Instructional Science*, 589-606.
- Purwati, E., & Sangaji, K. (2020). Kolaborasi Guru dalam Mendesain Pembelajaran Melalui Praktik Lessn Study for Learning Community di SMK Pembangunan Ternate. *Jurnal Ilmiah Wahan Pendidikan*, 35-40. doi:10.5281/zenodo.3627414
- Sri Utami, W. S.-., (2016). The Effectiveness of Geography Student Worksheet to Develop Learning Experiences for High School Students. *Journal of Education and Learning*, 315. Retrieved from <https://doi.org/10.5539/jel.v5n3p315>
- Stigler, J. W. (1999). *The teaching gap: Best ideas from the world's teachers for improving in the classroom*. New York: The Free Press.
- syahputra, E. (2018). Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya Di Indonesia. *Seminar Nasional SAINS, TEKNOLOGI, HUMANIORA, DAN PENDIDIKAN* (pp. 1276-1283). Medan: SINASTEKMAPAN.

**PENERAPAN GOOGLE CLASSROOM BERBANTUKAN GOOGLE MEET
DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI DAN PENGARUHNYA TERHADAP
HASIL BELAJAR**

(Survei Pada Kompetensi Dasar Konsep Ekonomi Dalam Mata Pelajaran Ekonomi
di Kelas X)

**¹Sri Marten Yogaswara, ²Leni Maryani, ³Reni Danisa, ⁴Fauzi Maulana, ⁵Putri
Aghnia Puspitasari**

email:

¹yogaswar@unpas.ac.id, ²Lenimaryani@unpas.ac.id, ³renidanisa98@gmail.com,
⁴fauzimaulana361@gmail.com, ⁵putriaghniap@gmail.com

ABSTRACT

The implementation of the Circular Letter of the Ministry of Education and Culture Number 15 of 2020 concerning Guidelines for Organizing Learning from Home in an Emergency Period The spread of Corona Virus Disease (Covid-19) has implications for the choice of Distance Learning (PJJ) in the network (online) or distance learning outside the network (offline). PJJ online mode raises the problem of readiness of educational units in creating a Learning Management System (LMS) with limited financial capabilities. Generally, the leadership of the education unit establishes policies using general education applications. One of the general education applications that is widely used in secondary education units is Google Classroom assisted by Google Meet. The application of the application requires a scientific explanation, namely how much influence the application of Google Classroom assisted by Google Meet has on economic learning on student learning outcomes.

The research uses a quantitative approach with survey research methods. The research subjects consisted of students studying economics conducted by the research team. The results of the instrument test show that the instrument meets the criteria of validity, reliability, and normality.

The results of the hypothesis test show that the application of Google Classroom assisted by Google Meet in learning the basic competencies of economic concepts has an effect of 82.1% on learning outcomes. The influence comes from the dimensions of online learning objectives and the dimensions of the ease of online learning.

Keywords: Online learning mode, Google Classroom assisted by Google Meet, Learning Outcomes

ABSTRAK

Pemberlakuan Surat Edaran Kemendikbud Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19) berimplikasi pada pilihan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dalam jaringan (daring) atau pembelajaran jarak jauh luar jaringan (luring). PJJ moda daring memunculkan permasalahan kesiapan satuan pendidikan dalam membuat *Learning Management System* (LMS) dengan kemampuan finansial terbatas. Umumnya pimpinan satuan pendidikan menetapkan kebijakan menggunakan aplikasi pendidikan umum. Salah satu aplikasi pendidikan umum yang banyak digunakan pada satuan pendidikan menengah adalah *Google Classroom* berbantuan *Google Meet*. Penerapan aplikasi tersebut menuntut penjelasan ilmiah, yakni seberapa besar

pengaruh penerapan *Google Classroom* berbantuan *Google Meet* pada pembelajaran ekonomi terhadap hasil belajar peserta didik.

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian survai. Subjek penelitian terdiri dari peserta didik pembelajaran ekonomi yang dilakukan tim peneliti. Hasil uji instrumen menunjukkan instrumen memenuhi kriteria validitas, reliabilitas, dan normalitas.

Hasil uji hipotesis menunjukkan penerapan *Google Classroom* berbantuan *Google Meet* pada pembelajaran kompetensi dasar konsep ekonomi memberikan pengaruh sebesar 82,1% terhadap hasil belajar. Pengaruh tersebut berasal dari dimensi tujuan pembelajaran daring dan dimensi kemudahan pembelajaran daring.

Kata kunci: Pembelajaran moda daring, *Google Classroom* berbantuan *Google Meet*, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara yang terdampak pandemi covid-19. Presiden dan Kementerian Kesehatan Republik Indonesia pada tanggal 2 Maret 2020 mengumumkan dua warga negara Indonesia terjangkit covid-19. Hari berikutnya wabah pandemi covid 19 mulai menyebar keseluruh wilayah Indonesia. Pemerintah Indonesia membentuk tim gugus tugas percepatan penanganan covid-19 serta menghimbau masyarakat melakukan *social distancing* dan *physical distancing*. Salah satu bidang yang terdampak pandemi covid 19 adalah pendidikan.

Kemendikbud mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19). Surat edaran tersebut diperkuat oleh Surat Edaran Kemendikbud Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19), di mana pada lampiran surat edaran tersebut ditetapkan bahwa BDR dilaksanakan dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), mencakup pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (daring) dan pembelajaran jarak jauh luar jaringan (luring). Lampiran Surat Edaran Kemendikbud Nomor 15 Tahun 2020 menegaskan pula bahwa media pembelajaran daring yang dapat digunakan antara lain Rumah Belajar, TV edukasi Kemendikbud, SIAJAR Kemendikbud, Guru berbagi, dan lainnya.

Pembelajaran jarak jauh dalam jaringan dikenal dengan istilah pembelajaran moda daring atau *e-learning* memerlukan sarana prasarana pembelajaran memadai. Pada masa pandemi covid 19, pengadaan *Learning Management System* (LMS) dalam satuan pendidikan menjadi kebutuhan mutlak.

Harapan pemilikan LMS di setiap satuan pendidikan belum sepenuhnya diwujudkan sesuai harapan. Satuan pendidikan umumnya belum memiliki LMS. Hal ini sangat dimungkinkan karena pemberlakuan surat edaran pembelajaran moda daring yang relatif mendadak dan harus segera dilaksanakan, sementara ketersediaan sumber finansial satuan pendidikan untuk membangun LMS relatif terbatas. Dalam upaya mencari jalan keluar, kepala sekolah menetapkan kebijakan pembelajaran daring yang bersifat praktis serta dapat segera diimplementasikan. Pada satuan pendidikan dasar muncul penggunaan aplikasi media sosial *Whats App Group* (WAG), sementara pada satuan pendidikan yang lebih tinggi banyak yang menggunakan aplikasi pembelajaran masal seperti *Google Classroom*, *Edulogy*,

Quipper School, dll. Banyaknya satuan pendidikan yang menerapkan *Google Classroom* dalam pembelajaran, khususnya mata pelajaran ekonomi mendorong tim peneliti untuk melakukan penelitian penerapan *Google Classroom* berbantuan *Google Meet* dan pengaruhnya terhadap hasil belajar. Lingkup Penelitian dibatasi pada pelaksanaan pembelajaran Kompetensi Dasar (KD) 3.1. konsep ilmu ekonomi.

KERANGKA PEMIKIRAN

Sudjana (2016, hlm 3) mengemukakan “Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik”, sementara Kunandar dalam Subagia dan Wiratma (2016, hlm. 43) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan kemampuan peserta didik dalam memenuhi suatu tahapan atau prosedur pencapaian pengalaman belajar dalam satu kompetensi dasar. Sudijono dalam Abdullah (2015, hlm.169) menyatakan “Hasil belajar merupakan gambaran tentang kemajuan atau perkembangan siswa sejak dari awal mula mengikuti program pendidikan sampai pada saat mereka mengakhiri program pendidikan yang ditempuhnya”.

Keberhasilan belajar peserta didik ditentukan oleh beberapa faktor. Ahmadi dalam Melvin & Surdin (2017, hlm. 3) mengemukakan dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Syah (2011, hlm. 129) mengemukakan bahwa selain faktor internal dan eksternal, terdapat faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar, yakni faktor pendekatan belajar (*approach to learning*). Perihal faktor eksternal, Ahmadi dalam Melvin & Surdin (2017, hlm. 3) menyatakan bahwa faktor eksternal mencakup aspek sosial yang terdiri dari keluarga, kelompok, sekolah, dan masyarakat. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari aspek sekolah menurut Sulastri, Imran, dan Firmansyah (2015, hlm. 93) mencakup metode pembelajaran, kurikulum yang diterapkan, hubungan dan komunikasi antara guru dengan siswa, serta hubungan antar sesama siswa, serta kedisiplinan.

Penerapan kurikulum berkaitan dengan perangkat pembelajaran yang harus disiapkan guru, antara lain RPP, bahan ajar, media pembelajaran, LKPD, serta asesmen. Bila perangkat pembelajaran telah tersedia, maka pada hakikatnya guru siap melaksanakan pembelajaran; baik pembelajaran moda luring maupun pembelajaran moda daring.

Perihal pembelajaran moda daring, Direktorat Pendidikan dan Pembelajaran (2019, hlm. 4) menyatakan “Pembelajaran daring atau sering disebut *e-learning* adalah proses belajar dan pembelajaran yang memanfaatkan paket informasi elektronik untuk kepentingan pembelajaran dan pendidikan, yang diakses oleh peserta didik, kapan saja dan dimana saja berbasis Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK)”. Riyana (2019, hlm. 140) mengemukakan “Pembelajaran daring (*online learning*) merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi siswa belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi. Melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem tersebut, siswa dapat belajar kapan dan dimana saja tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu”. Pembelajaran daring merupakan bagian dari Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang mengkombinasikan teknologi elektronika dengan teknologi berbasis internet. Pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan media teknologi, komunikasi dan informasi dengan bantuan

jaringan internet (Belawati, 2019, hlm. 8). Tujuan pembelajaran moda daring menurut Tim Direktorat Pembelajaran (2019, hlm. 18) adalah:

1. Membantu siswa dalam memecahkan berbagai masalah belajar melalui tambahan penjelasan, tambahan informasi, diskusi dan kegiatan lainnya secara daring.
2. Meningkatkan motivasi siswa untuk belajar menyelesaikan masalah melalui beragam interaksi daring dan luring.
3. Menumbuhkembangkan kemampuan belajar mandiri siswa.
4. Memberi kesempatan kepada siswa untuk secara otonom berpartisipasi dalam berbagai kegiatan belajar.
5. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan refleksi melalui “*self-assessment*”.

Berlangsungnya pembelajaran moda daring sangat bergantung kepada kesediaan komponen yang harus dipenuhi dalam pembelajaran daring. Romi Satria Wahono dalam Setawan (2020) menyatakan bahwa komponen-komponen yang membentuk aplikasi pembelajaran daring atau *e-learning* adalah:

1. Infrastruktur pendidikan daring, berupa *personal computer* (PC) atau *smartphone*, jaringan komputer dan internet.
2. Sistem dan aplikasi daring, berupa perangkat lunak yang menjalankan proses virtualisasi belajar mengajar konvensional, seperti manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian, sistem ujian *online*.
3. Konten Daring, berupa bahan dan media ajar berbentuk multimedia interaktif atau berbentuk teks. Konten tersebut disimpan dalam sistem atau aplikasi yang telah disediakan oleh pihak lembaga sekolah, sehingga siswa dapat mengakses konten tersebut kapan saja dan dimana saja.

Dabbagh & Ritland dalam Riyana (2019, hlm. 55) menyatakan bahwa komponen pembentuk aplikasi pembelajaran *online* terdiri dari: 1) model atau konstruksi pedagogik, gagasan-gagasan; 2) strategi pendidikan dan pembelajaran; 3) alat-alat pedagogik atau teknologi pembelajaran *online* seperti internet dan teknologi berbasis jaringan. Ketiga komponen tersebut dapat digambarkan sebagai berikut



Sumber: Dabbagh & Ritland dalam Riyana (2019)

Gambar 1
Komponen Pembentuk Pembelajaran Daring

Laelasari dkk (2016, hlm. 10) menyatakan bahwa aplikasi pembelajaran moda daring memudahkan kegiatan belajar karena:

1. Informasi dibuat menarik melalui penjelasan yang dilengkapi ilustrasi gambar ataupun animasi, komposisi tampilan yang menarik serta komunikasi yang mempermudah pemahaman.
2. Materi ajar dikemas menarik sehingga mudah dipahami peserta didik. Bahan ajar dapat dikemas dalam bentuk *handout*, diktat, modul, atau *e-book*. Media pembelajaran dapat dibuat menarik melalui pemanfaatan *power point*, gambar, gambar animasi, ataupun video.
3. Penilaian dikembangkan mengukur kemampuan peserta didik. Penilaian dilaksanakan dalam bentuk latihan soal, kuis, ulangan harian, UTS dan UAS. Pelaksanaan penilaian dapat dilakukan dengan cara terbuka dan tertutup. Terbuka dalam pengertian penilaian dilakukan dimana saja selama dapat mengakses internet dan tertutup dalam pengertian penilaian dilakukan di suatu lokasi tertentu untuk menghindari kemungkinan soal-soal yang dikerjakan orang lain
4. Interaksi pembelajaran dikembangkan untuk meningkatkan wawasan peserta didik. Interaksi ini dapat dikembangkan melalui forum diskusi.

Memperhatikan komponen pembentuk aplikasi pembelajaran pada gambar 1, kemudahan peserta didik memahami materi ajar, dan hasil observasi tim peneliti dapat dinyatakan bahwa pada umumnya satuan pendidikan dasar dan satuan pendidikan menengah belum siap melaksanakan aktivitas pembelajaran moda daring. Satuan pendidikan pada umumnya belum memiliki teknologi pembelajaran atau sistem dan aplikasi daring. Hal ini terlihat dari sedikitnya jumlah satuan pendidikan yang telah memiliki LMS. Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, para kepala sekolah di satuan pendidikan menetapkan kebijakan pelaksanaan PJJ moda daring dengan memanfaatkan aplikasi umum yang dapat digunakan guru dan mudah dipahami oleh peserta didik. Salah satu aplikasi yang umum digunakan pada satuan pendidikan menengah adalah *Google Clasroom* yang dalam pelaksanaannya dapat diintegrasikan dengan *Google Meet*. Kedua aplikasi tersebut merupakan bagian dari *Google for education*.

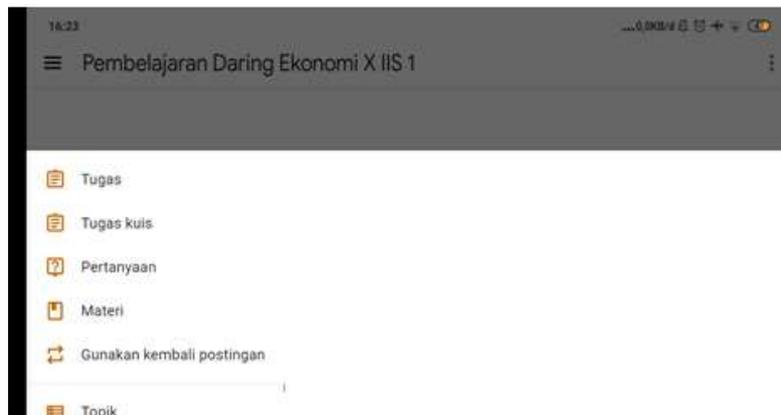
Pemanfaatan *Google Clasroom* ber-bantuan *Google Meet* sebagai upaya mengatasi masalah pembelajaran akibat keterbatasan pemilihan LMS pada satuan pendidikan memerlukan penjelasan rasional ilmiah, yakni seberapa besar pengaruh penggunaan *Google Clasroom* berbantuan *Google Meet* dalam pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik.

Google Clasroom berbantuan *Google Meet* sebagai alternatif pemecahan masalah pembelajaran moda daring dituntut memenuhi persyaratan pembelajaran, seperti fasilitas untuk menyampaikan informasi atau penjelasan materi ajar, fasilitas untuk mendistribusikan bahan ajar dari guru kepada siswa, media pembelajaran, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), maupun penilaian.

Aplikasi *Google Clasroom* memiliki fitur relatif memadai untuk digunakan dalam pembelajaran; khususnya pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi. Wicaksono dan Rachmadyanti (2017, hlm. 517) menyatakan bahwa *Google Clasroom* memiliki fitur yang dapat digunakan untuk: 1) *assignment* (tugas), 2) *grading* (mengukur atau menilai), 3) *communication* (komunikasi), 4) *time-cost* (hemat waktu), 5) *archive*

course (arsip pembelajaran/kursus), 6) *mobile application* (aplikasi yang dapat digunakan dalam berbagai perangkat komunikasi), dan 7) *privacy* (melindungi privasi pengguna).

Ditinjau dari pembelajaran asinkronus, penggunaan *Google Classroom* dapat memenuhi kriteria konten, yakni fasilitas yang dapat digunakan untuk mengunggah bahan ajar, media pembelajaran statis seperti gambar ataupun *power point*, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), pemberian tugas rumah, tanya jawab, forum diskusi, bahkan penilaian hasil belajar yang dilakukan melalui fitur kuis seperti terlihat dalam gambar sebagai berikut.



Sumber: *Printscreen Google Classroom*

Gambar 2
Fitur Tugas Kelas di Google Classroom



Sumber: *Printscreen Google Classroom*

Gambar 3
Integrasi Penggunaan *Google Classroom* Dengan *Google Meet*

Interaksi pembelajaran seperti diskusi kelas atau diskusi kelompok dapat dilaksanakan melalui fitur forum. Ditinjau dari sinkronus, *Google Classroom* menyiapkan fasilitas *link* kepada aplikasi *Google Meet* seperti terlihat pada gambar berikut.

Gambar 3 memperlihatkan aplikasi *Google Classroom* telah menyiapkan *link* untuk diintegrasikan dengan aplikasi *Google Meet* sehingga guru dan peserta didik dapat berinteraksi tatap muka daring. Pada aktivitas sinkronus dengan *Google Meet*, guru dapat melakukan berbagai aktivitas pembelajaran seperti halnya pembelajaran luring.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Subjek penelitian berasal dari peserta didik kelas X yang mengikuti pembelajaran ekonomi yang dilaksanakan tim peneliti, mencakup peserta didik kelas X IPS 1 di SMA Negeri 1 Cipeundeuy Kabupaten Bandung Barat, peserta didik kelas X IIS 1 SMA Negeri 17 kota Bandung, dan peserta didik kelas X IPS 5 SMA Negeri 1 Jalancagak Kabupaten Subang. Populasi penelitian berjumlah 99 peserta didik. Objek penelitian terdiri *Google Classroom* berbantuan *Google Meet* dalam pembelajaran ekonomi serta hasil belajar.

Variabel *Google Classroom* berbantuan *Google Meet* dalam pembelajaran terdiri dari dua sub variabel, yakni tujuan pembelajaran daring (Tim Direktorat Pembelajaran (2014, hlm. 18) dan pembelajaran daring yang dapat memudahkan kegiatan belajar peserta didik (Laelasari dkk, 2016, hlm. 10). Variabel hasil belajar terdiri dari 5 indikator yang mengukur prestasi belajar populasi berdasarkan tes formatif, mencakup materi ajar konsep ilmu ekonomi; pembagian ilmu ekonomi; identifikasi masalah ekonomi; prinsip, kegiatan, motif ekonomi; serta pengertian, tujuan, prinsip, dan karakteristik ekonomi Syariah. Tes terdiri dari dua soal dengan tingkat kesukaran katagori mudah, dua soal dengan tingkat kesukaran katagori sedang, dan satu soal dengan tingkat kesukaran katagori sukar.

PEMBAHASAN

Analisis statistik menggunakan aplikasi SPSS memperlihatkan penerapan *Google Classroom* berbantuan *Google Meet* pada pembelajaran konsep ilmu ekonomi dalam mata pelajaran ekonomi memiliki korelasi dengan hasil belajar peserta didik seperti terlihat pada gambar sebagai berikut.

Gambar 4 memperlihatkan hubungan antara penggunaan aplikasi *Google Classroom* berbantuan *Google Meet* pada pembelajaran dengan hasil belajar peserta didik sebesar 90,6%. Hasil olah data dapat dipersepsikan sebagai kaitan atau hubungan antara penggunaan aplikasi *Google Classroom* berbantuan *Google Meet* pada pembelajaran daring dengan hasil pembelajaran. Bila variabel independen memberikan pengaruh terhadap variabel dependen maka pengaruh tersebut berasal dari variabel yang saling berkaitan. Secara teori penerapan *Google Classroom* berbantuan *Google Meet* pada pembelajaran berkorelasi erat dengan hasil belajar peserta didik. Aktivitas pembelajaran seperti orientasi, apersepsi, pemberian motivasi atau pemberian acuan dapat dilakukan guru melalui pemanfaatan *link Google Meet* yang disediakan *Google Classroom*. Aktivitas pembelajaran seperti penjelasan dari

guru, pemanfaatan media pembelajaran atau pengecekan pemahaman peserta didik terhadap materi ajar melalui LKPD dan kuis serta aktivitas lainnya dapat dilakukan dalam *Google Classroom* dengan bantuan *Google Meet*. Peran dan hubungan *Google Classroom* berbantuan *Google Meet* dinyatakan Hakim dalam Sabran & Sabara (2019, hlm. 122). Menurutnya melalui *Google Classroom*, tujuan pembelajaran akan lebih mudah direalisasikan dan sarat kebermaknaan. *Google Classroom* akan mempermudah guru dalam mengelola dan menyampaikan informasi kepada peserta didik. Pemanfaatan *Google Classroom* sesungguhnya mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi kepada peserta didik. Herman dalam Hammi (2017, hlm. 26) menyatakan *Google Classroom* dapat menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan melakukan penilaian atas tugas yang dikumpulkan melalui aplikasi tersebut.

Correlations

| | | Penerapan GC & GM Pada Pembelajaran Ekonomi | |
|---|---------------------|---|---------------|
| | | Ekonomi | Hasil Belajar |
| Penerapan GC & GM Pada Pembelajaran Ekonomi | Pearson Correlation | 1 | ,906** |
| | Sig. (2-tailed) | | ,000 |
| | N | 99 | 99 |
| Hasil Belajar | Pearson Correlation | ,906** | 1 |
| | Sig. (2-tailed) | ,000 | |
| | N | 99 | 99 |

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: Hasil olah data

Gambar 4
Korelasi Antara GC berbantuan GM Pada Pembelajaran Ekonomi Dengan Hasil Belajar

Pengaruh penerapan *Google Classroom* berbantuan *Google Meet* terhadap hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada hasil olah data sebagai berikut:

Model Summary^b

| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1 | ,906 ^a | ,821 | ,819 | 2,250 |

a. Predictors: (Constant), Hasil Belajar

b. Dependent Variable: Penerapan GC & GM Pada Pembelajaran Ekonomi

Sumber: Hasil olah data

Gambar 5
Pengaruh Penerapan *Google Classroom* Berbantuan *Google Meet* Pada Pembelajaran Ekonomi Terhadap Hasil Belajar

Hasil olah data memperlihatkan besar pengaruh penerapan *Google Classroom* berbantuan *Google Meet* terhadap hasil belajar peserta didik sebesar 82,1%. Kontribusi setiap indikator penerapan *Google Classroom* (GC) berbantuan *Google*

Meet (GM) dalam pembelajaran konsep ilmu ekonomi pada mata pelajaran ekonomi terhadap hasil belajar dapat dijelaskan melalui rerata hasil olah data sebagai berikut:

1. Indikator membantu peserta didik dalam memecahkan masalah pada pembelajaran memberikan kontribusi sangat baik (4,33) terhadap hasil belajar peserta didik. GC berbantuan GM menyediakan fasilitas bagi peserta didik untuk meningkatkan pemahaman materi pembelajaran. Fasilitas yang disediakan terdiri dari fasilitas dalam bentuk fitur tanya jawab dan fitur forum. Pada fitur tanya jawab, peserta didik dapat menuliskan pertanyaan kepada guru tentang materi ajar yang belum dipahami untuk kemudian guru memberikan penjelasan atas materi ajar yang tanyakan peserta didik. Tanya jawab antara seorang peserta didik dengan guru dapat dibaca oleh peserta didik lainnya sehingga seluruh peserta didik pada kelas tersebut dapat meningkatkan pemahaman atas materi ajar. Fitur forum dapat digunakan guru untuk merancang diskusi, baik diskusi kelompok ataupun diskusi kelas. Melalui fitur forum, guru mengajukan pertanyaan masalah atau kasus yang bersifat pengayaan seputar materi ajar yang harus dijawab peserta didik. Pada fitur ini peserta didik akan menuliskan jawaban menurut pemahaman materi ajar masing-masing. Bagi peserta didik yang belum memahami materi ajar, maka forum ini dapat dijadikan sarana meningkatkan pemahamannya. Bagi guru, jawaban peserta didik pada forum diskusi dapat dijadikan bahan analisis tingkat pemahaman peserta didik atas materi pembelajaran. Guru di akhir diskusi dapat memberikan refleksi berupa penjelasan jawaban atas kasus atau pertanyaan masalah yang diajukan. Upaya lain yang dapat dilakukan peserta didik untuk meningkatkan pemahaman materi pembelajaran adalah dengan bertanya langsung kepada guru saat kegiatan sinkronus.
2. Indikator meningkatkan motivasi siswa untuk belajar menyelesaikan masalah memberikan kontribusi sangat baik (4,11) terhadap hasil belajar peserta didik. Pembelajaran daring melalui penggunaan GC berbantuan GM memberi peluang luas kepada peserta didik menggunakan berbagai sumber ajar yang beragam. Pencarian sumber ajar yang direkomendasikan guru atau atas inisiatif peserta didik pada dasarnya akan menggugah keinginan untuk mencari tahu yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penugasan yang diberikan guru dijawab dengan menggunakan sumber belajar yang beragam. Untuk keperluan tersebut, guru hendaknya merancang penugasan yang bersifat faktual sehingga mendorong peserta didik untuk mencari jawaban dari berbagai sumber ajar. Melalui interaksi dalam fitur forum, peserta didik dapat menyatakan pendapatnya berdasarkan pemahaman dari literasi dan sumber ajar yang diperolehnya. Susilana & Riyana (2018, hlm. 1) mengemukakan bahwa belajar sifatnya disadari, yakni peserta didik menyadari bahwa dirinya sedang belajar dan oleh karenanya dapat memunculkan motivasi untuk memperoleh pengetahuan yang diharapkan secara permanen (*refensi*).
3. Indikator menumbuh kembangkan kemampuan belajar mandiri peserta didik memberikan sumbangsih sangat baik (4,06) terhadap hasil belajar peserta didik. Sesuai dengan karakteristik pembelajaran jarak jauh moda daring, GC berbantuan GM dapat menjadi sarana menumbuh kembangkan kemampuan belajar mandiri peserta didik. Dogmen dalam Rahmawati (2016, hlm. 414) mengatakan: "Pembelajaran jarak jauh adalah pembelajaran yang menekankan

pada belajar mandiri (*self study*). Belajar mandiri diorganisasikan secara sistematis dalam menyajikan materi pembelajaran, pemberian bimbingan kepada pembelajar, dan pengawasan untuk keberhasilan belajar pembelajar". Guru merancang aktivitas pembelajaran asinkronus dalam fitur forum diskusi, atau penugasan.

4. Indikator pemberian kesempatan kepada siswa untuk secara otonom berpartisipasi dalam kegiatan belajar memberikan kontribusi sangat baik (4,14) terhadap hasil belajar peserta didik. Partisipasi peserta didik dimaknai sebagai keikutsertaan peserta didik pada pembelajaran yang ditunjukkan dalam perilaku fisik dan psikisnya. Belajar yang optimal terjadi bila peserta didik berpartisipasi dengan penuh tanggung jawab dalam pembelajaran. Keaktifan peserta didik pada dasarnya memperlihatkan tingkat partisipasi, dan dapat dilihat dari berbagai perilaku seperti mendengarkan, mendiskusikan, membuat sesuatu, menulis laporan, dan sebagainya.

Menurut Hasibuan dan Moedjiono (2006, hlm 7), partisipasi peserta didik dibutuhkan dalam menetapkan tujuan dan kegiatan pembelajaran. Partisipasi siswa diperlukan dalam proses pembelajaran, sebab prinsip belajar adalah berbuat untuk mengubah tingkah laku. Partisipasi aktif peserta didik dapat ditinjau dari: a) keinginan dan keberanian bertanya atau meminta penjelasan lebih lanjut kepada guru, b) minat dan kemauan memecahkan masalah, c) aktivitas selama proses pembelajaran, dan d) kreativitas dalam menyelesaikan pembelajaran.

GC berbantuan GM menuntut partisipasi peserta didik dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang dirancang oleh guru. Partisipasi peserta didik antara lain dilakukan melalui pemberian pendapat dan tanggapan terhadap masalah yang di diskusikan dalam forum diskusi, bertanta pada fitur tanya jawab, dan memberikan pendapat atau bertanya pada saat sinkronus

5. Indikator memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan refleksi melalui *self-assessment* memberikan kontribusi baik (3,99) terhadap hasil belajar peserta didik. GC berbantuan GM pada dasarnya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan penilaian diri (*self-assessment*). Umpan balik dari guru yang dilakukan melalui fitur forum atau fitur tanya jawan serta penugasan (*assignment*) dapat dijadikan sarana menilai kemampuan diri peserta didik. *Self assessment* adalah suatu teknik penilaian dimana peserta didik diminta menilai dirinya sendiri berkaitan dengan status, proses dan tingkat pencapaian kompetensi yang dipelajarinya dalam mata pelajaran tertentu didasarkan atas kriteria atau acuan yang telah disiapkan (Astutik dan Maryani dalam Wahyuningsih dkk, 2016, hlm 339). Melalui *self assessement*, peserta didik berlatih memonitor dan mengevaluasi pikiran dan tindakan mereka sendiri serta mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan dirinya untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Tujuan utama dari penilaian diri adalah mendukung atau memperbaiki proses dan hasil belajar, sehingga penilaian ini berfungsi sebagai penilaian yang mendukung penilaian yang biasa digunakan. Hasil penelitian Wilujeng (2014) tentang *self assessment* sebagai metode evaluasi hasil belajar mahasiswa menunjukkan nilai mahasiswa yang tinggi pada *self assessement* mendapat nilai yang tinggi pula pada *teacher assessment*. Hasil penelitian memiliki kesamaan dengan hasil penelitian Suarta (2015). Menurutny hasil *self assessment* dapat dipercaya pada

hasil kinerja mahasiswa vokasi.

6. Indikator penjelasan guru yang menarik memberikan kontribusi sangat baik (4,20) terhadap hasil belajar peserta didik. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki guru adalah kemampuan menjelaskan atau menerangkan materi atau bahan ajar kepada peserta didik. Setiap guru dituntut menyiapkan rencana pembelajaran berupa perangkat ajar. Untuk keperluan tersebut, maka hal prinsip yang wajib diperhatikan seorang guru saat menyusun perangkat pembelajaran adalah memperhatikan kondisi lingkungan belajar dan kondisi peserta didik. Kondisi lingkungan sekolah atau lingkungan kelas dan kondisi peserta didik akan menuntun guru untuk memilih model, strategi, metoda, tehnik, serta taktik pembelajaran yang paling sesuai dengan materi ajar. Pemilihan ini dapat juga digunakan untuk mengatasi hambatan yang diidentifikasi akan terjadi dalam proses pembelajaran. Pada pembelajaran moda daring dengan GC berbantuan GM, guru memiliki keleluasan untuk memilih cara menjelaskan materi pembelajaran. Pada sinkronus, guru dapat menggunakan media pembelajaran mutakhir seperti animasi ataupun video pembelajaran yang dapat mengurangi rasa jenuh peserta didik. Pada pembelajaran asinkronus, guru dapat memanfaatkan fitur forum untuk diskusi, tanya jawab, ataupun penugasan. Kreativitas guru dalam merancang strategi pembelajaran menjadi hal utama bagi keberhasilan menerangkan materi ajar.
7. Indikator pilihan sumber belajar memberikan kontribusi sangat baik (4,16) terhadap hasil belajar peserta didik. Yogaswara (2019, hlm 2) menyatakan: "Sumber belajar (*learning resources*) adalah semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi tertentu". Guru memiliki tanggung jawab membantu peserta didik belajar agar belajar lebih mudah, lebih lancar, lebih terarah. Oleh karena itu guru dituntut untuk memiliki kemampuan khusus yang berhubungan dengan pemanfaatan sumber belajar, antara lain kemampuan: (a) menggunakan sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, (b) mengenalkan dan menyajikan sumber belajar, (c) menerangkan peranan berbagai sumber belajar dalam pembelajaran, (d) menyusun tugas-tugas penggunaan sumber belajar dalam bentuk tingkah laku, (e) mencari sendiri bahan dari berbagai sumber, (f) memilih bahan sesuai dengan prinsip dan teori belajar, (g) menilai keefektifan penggunaan sumber belajar sebagai bagian dari bahan pembelajaran, dan (h) merencanakan penggunaan sumber belajar secara efektif. Sumber ajar tidak terbatas pada buku paket. GC memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari berbagai sumber belajar yang lebih variatif.
8. Indikator materi ajar ditampilkan dengan menarik memberikan kontribusi sangat baik (4,17) terhadap hasil belajar peserta didik. Materi pembelajaran disampaikan dalam bentuk *handout*, diktat, ataupun modul ajar. Pada GC berbantuan GM, materi ajar dapat disampaikan melalui fitur materi. Guru mengunggah materi ajar dan peserta didik mengunduh materi ajar yang diunggah guru. Keberadaan materi ajar hasil racikan guru bermanfaat bagi:
 - a. peningkatan kebermaknaan materi ajar;

- b. penyusunan materi ajar yang relevan dengan kehidupan sehari-hari;
 - c. kesesuaian materi ajar dengan kurikulum dan kebutuhan guru;
 - d. penyusunan materi ajar yang sesuai dengan lingkungan dan kondisi peserta didik;
 - e. penetapan sumber belajar yang beragam
9. Indikator media pembelajaran yang variatif memberikan kontribusi sangat baik (4,06) terhadap hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen lingkungan belajar yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran bagi guru akan mempermudah penjelasan materi ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Bagi peserta didik, media pembelajaran akan memudahkan mereka untuk memahami materi ajar. Pada pembelajaran dengan GC berbantuan GM, guru dapat memanfaatkan berbagai jenis media mutakhir
10. Indikator penggunaan video pembelajaran memberikan kontribusi sangat baik (4,23) terhadap hasil belajar peserta didik. Guru dapat memanfaatkan teknologi masa kini untuk pembelajaran. Penggunaan video pembelajaran dengan strategi yang tepat akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi ajar. Guru dapat memutar video dengan sekwen-sekwen tertentu untuk diseling dengan penjelasan tambahan, tanya jawab, ataupun diskusi terbatas. Penggunaan video dari Youtube atau aplikasi media sosial lainnya dapat menambah keragaman cara menyajikan materi pembelajaran.
11. Indikator format tes/ulangan lebih menarik memberikan kontribusi sangat baik (4,22) terhadap hasil belajar peserta didik. GC menyiapkan fitur untuk tes/ulangan atau kuis dengan format relatif beragam, seperti: pilihan ganda, essay jawaban singkat, essay jawaban panjang/paragraf, kotak centang, upload file, drop-down, ataupun kuis dengan jawaban skala. Keragaman format kuis/tes/ulangan memberikan keleluasan kepada guru untuk menyusun pertanyaan yang sesuai dengan materi ajar. Kuis pada GC yang digunakan tim peneliti untuk melakukan ulangan berformat essay panjang/paragraf dengan proporsi dua soal katagori mudah, dua soal katagori sedang, dan satu soal berkatagori sulit.
12. Indikator hasil ulangan lebih objektif memberikan kontribusi sangat baik (4,09) terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil olah data memperlihatkan sebagian besar populasi menyatakan bahwa ulangan menggunakan Google Classroom lebih objektif dibanding ulangan essay pada pembelajaran luring. Pada kuis pemahaman materi ajar, para peserta didik merasa senang karena hasil jawaban kuis dengan segera diumumkan oleh guru.
13. Indikator diskusi interaktif memberikan kontribusi sangat baik (4,24) terhadap hasil belajar peserta didik. Aktivitas pembelajaran interaktif pada asinkronus dilakukan dalam fitur forum. Guru menyajikan pertanyaan masalah atau kasus dan seluruh peserta didik diwajibkan memberikan pendapat serta tanggapan atas pendapat peserta didik lainnya. Pendapat dan tanggapan peserta didik dapat dibaca langsung oleh seluruh peserta didik, sehingga peserta didik yang belum memahami materi ajar atau salah mempersepsikan dapat melakukan evaluasi diri (*self assessment*) dan mencoba memahami pendapat orang lain sebagai bagian dari belajar mandiri (*self study*).

14. Indikator diskusi menggunakan sumber belajar yang variatif memberikan kontribusi baik (3,96) terhadap hasil belajar peserta didik. Sumber belajar pada pembelajaran interaktif dalam forum diskusi tidak dibatasi pada satu sumber belajar. Peserta didik dapat berselancar di dunia maya untuk mendapatkan referensi pemecahan masalah atau kasus yang di diskusikan. Sumber ajar lain yang dapat digunakan peserta didik adalah lingkungan sekitar peserta didik. Berdasarkan pengamatan terhadap satu peristiwa, fakta yang terjadi, ataupun pengalaman yang ditemukan, mereka mencari alternatif pemecahan masalah yang dikombinasikan dengan materi ajar yang dipahaminya. Diskusi interaktif dengan sumber belajar yang beragam memberikan pemahaman-pemahaman baru atas materi ajar yang dipelajarinya.

Hasil penelitian yang memperlihatkan pengaruh penerapan *Google Classroom* berbantuan *Google Meet* terhadap hasil belajar sejalan dengan penelitian dari Ernawati (2018), Meidawati Suswandari (2018), Yuda Darmawan (2019)

KESIMPULAN

Penerapan *Google Classroom* berbantuan *Google Meet* pada pembelajaran kompetensi dasar konsep ekonomi memberikan pengaruh terhadap hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Belawati, T. (2019). *Pembelajaran Online*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Direktur Pendidikan dan Pembelajaran (2014). *Pedoman Penjaminan Mutu Penyelenggaraan Pembelajaran Daring Indonesia Terbuka dan Terpadu*. Jakarta: Direktur Pembelajaran dan Kemahasiswaan.
- Hasibuan & Moedjiono. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Riyana, C. (2019). *Produksi Bahan Pembelajaran Berbasis Online*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya
- Susilana, R. &. (2018). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima
- Syah, M. (2011). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru* (A. S. Wardan (ed.); Revisi). PT Remaja Rosdakarya
- Tim Direktorat Pembelajaran. (2019). *Panduan Proses Pembelajaran Daring SPADA 2019*. Kementerian Riset, Teknologi dan Perguruan Tinggi.

Jurnal, Makalah, dan Artikel

- Abdullah, R. (2015). Urgensi Penilaian Hasil Belajar Berbasis kelas Mata Pelajaran IPS di Madeasah Tsanawiyah. *Lantanida Journal*, 3(2), 168-181.
- Ismail, F. F. & Sudarmadi, D. (2019). Pengaruh Sistem Informasi Akuntansi dan Pengendalian Internal Terhadap Kinerja Karyawan PT. Beton Elemen Persada. *Jurnal Akuntansi, Audit, dan Sistem Informasi Akuntansi*, 3(1), 1-13.
- Darmawan, Y. (2019). Penggunaan Aplikasi Google Classroom Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas X Sma Jurusan Ips. *Pendidikan Matematika*, 1(1), 1–15.

- Ernawati. (2018). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Classroom Terhadap Kualitas Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan.
- Laelasari, E., Apipudin, Hermana, A., Purwanti, S., Khorunnisaa, A., Nulaela, N., Wahyudi, D., Juwitaningsih, D., & Darma, C. (2016). *Model Pembelajaran Paket C Daring* (Edithole (ed.)). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Melvin, T. &. (2017). Hubungan Antara Disiplin Belajar di Sekolah dengan Hasil Belajar Geografi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 10 Kendari. *Jurnal Penelitian Pendidikan Geografi*, 1(1), 1-14.
- Rahmawati, I. (2016). Pelatihan dan Pengembangan Pendidikan Jarak Jauh Berbasis Digital Class Platform Edmodo. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII* (pp. 411-419). Purwokerto: Universitas Terbuka Convention Center.
- Reni Wahyuningsih, Sri Wahyuni, Albertus Djoko Lesmono (2016). Pengembangan Instrumen Self Assessment Berbasis Web untuk Menilai Sikap Ilmiah pada Pembelajaran Fisika di SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol 4. No. 4. H. 338 – 343.
- Diseminasi Hasil Penelitian Melalui Optimalisasi Sinta Dan Hak Kekayaan Intelektual*, 122–125
- Setawan, P. (2020). *Pengertian E-learning-Karakteristik, Manfaat, Kelebihan, Kekurangan, Jenis komponen, Para Ahli*. <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-e-learning/>. Artikel online
- Suarta, dkk. 2015. Model Authentic Self ± Assessment dalam Pengembangan Employability Skills Mahasiswa Pendidikan Tinggi Vokasi. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*. ISSN 2338-6061 Vol 19(1): 46-57
- Subagia, I Wayan & Wiratma, I G. L. (2016). Profil Penilaian Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(1), 39-54.
- Sulastri, I. Firmansyah (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmjur Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(1), 90-103.
- Wicaksono, V. D. (2017). Pembelajaran Blended Learning melalui Google Classroom di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan PGSD UMS HDPGSDI Wilayah Jawa*, (hal. 513-321). Surabaya.
- Wilujeng, T. 2014. Metode SelfAssessment sebagai Metode Alternatif dalam Melakukan Evaluasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*. ISSN 2355-7083 Vol 1(1): 10-19.
- Yogaswara. S. Marten (2019). Lingkungan Sekitar Sekolah sebagai Sumber Belajar; Bimtek Pengembangan Potensi Sosial Guru Kota Tasikmalaya melalui *Outdoor Activity* 2019. Makalah

Peraturan

- Surat Edaran Kemendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19).
- Surat Edaran Kemendikbud Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19).

**EFEK MEDIASI SENSE OF CONTROL PADA PENGARUH SMARTPHONE
ADDICTION TERHADAP ACADEMIC PROCRASTINATION
(Studi Pada Siswa SMK Pasundan 1 Cianjur Jurusan Akuntansi)**

¹Dikdik Japar Sidik, ²Kurjono, ³Meta Arief, ⁴Budi Santoso

¹²³⁴FPEB, Universitas Pendidikan Indonesia

¹email: dikdikjaparsidik@upi.edu

²email: kurjono@upi.edu

³email: metaarief@upi.edu

⁴email: budisantoso@upi.edu

ABSTRACT

The purpose of this study was to obtain information about the mediating effect of sense of control on the influence of smartphone addiction on academic procrastination in students of SMK Pasundan 1 Cianjur majoring in accounting. The theory that underlies this research is the theory of gestalt cognitive psychology. This study uses a quantitative approach with a survey method and the instrument used is a questionnaire distributed to students of SMK Pasundan 1 Cianjur majoring in accounting with random sampling technique, and the sample collected is 123 respondents. The data analysis technique used an associative approach with a statistical measuring tool for path coefficients (parh analysis). Based on the results of research conducted on students of SMK Pasundan 1 Cianjur majoring in accounting, the results showed that smartphone addiction had no negative effect on sense of control, sense of control had a negative effect on academic procrastination, and smartphone addiction had a positive effect on academic procrastination. Smartphone addiction does not significantly affect academic procrastination through sense of control. The advice given in this study is on the smartphone addiction variable, students should reduce positive anticipation as the most dominating indicator. On the variable sense of control students must increase the ability to control attention as the lowest indicator, in addition to the academic variable procrastination students must reduce the level of personal initiative as the most dominating indicator

Key Word : Smartphone Addiction, Sense of Control, Academic Procrastination.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi mengenai efek mediasi *sense of control* pada pengaruh *smartphone addiction* terhadap *academic procrastination* pada siswa SMK Pasundan 1 Cianjur jurusan akuntansi. Teori yang mendasari penelitian ini adalah teori psikologi kognitif gestalt. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survey dan instrumen yang digunakan berupa angket yang disebar kepada siswa SMK Pasundan 1 Cianjur jurusan akuntansi dengan teknik random samling, dan sampel yang terkumpul sebanyak 123 responden. Teknik analisis data menggunakan pendekatan asosiatif dengan alat ukur statistik koefisien jalur (*parh analysis*). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa SMK Pasundan 1 Cianjur jurusan akuntansi memperoleh hasil bahwa *smartphone addiction* tidak berpengaruh negatif terhadap *sense of control*, *sense of control* berpengaruh negatif terhadap *academic procrastination*, *smartphone addiction* berpengaruh positif terhadap *academic procrastination*. *Smartphone addiction* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap *academic procrastination* melalui *sense of control*. Adapun saran yang diberikan dalam penelitian ini adalah pada variabel *smartphone addiction* siswa harus menurunkan antisipasi positif sebagai indikator yang paling mendominasi. Pada variabel *sense of*

control siswa harus meningkatkan kemampuan mengendalikan perhatian sebagai indikator yang paling rendah, selain itu pada variabel *academic procrastination* siswa harus menurunkan tingkat inisiatif pribadi sebagai indikator yang paling mendominasi.
Kata Kunci: *Smartphone Addiction, Sense of Control, Academic Procrastination.*

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan salah satu wadah siswa untuk dapat meningkatkan kemampuan baik dari segi pengetahuan keterampilan maupun sikap. Sekolah yang dijadikan tempat pendidikan diharapkan dapat menghasilkan generasi penerus bangsa yang cerdas, kreatif dan kompetitif.

Berfokus pada jenjang Sekolah menengah atas yang notabennya adalah siswa remaja, berdasarkan teori piaget menyatakan bahwa, masa remaja merupakan masa dimana perkembangan pada aspek kognitif terjadi perubahan begitu signifikan yang mencapai taraf sampai operasi formal, sehingga kemudian segala aspek aktivitas yang dilakukan oleh siswa SMA merupakan manifestasi dari hasil berpikir logis siswa itu sendiri (Santrock, 2007).

Dalam proses pengembangan potensi diri seorang individu diharuskan adanya pola asuhan yang terarah utamanya pada fase remaja. Pola asuhan yang dikenal dengan istilah pendidikan merupakan sebuah proses usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya dengan melalui beberapa proses yang sistematis dan terukur yang dilaksanakan berdasarkan pengakuan dari masyarakat. Menurut Yusuf dan Nur Ichsan 2011 dalam Meiliza Purwanti, Purwanti, (2016) menyatakan bahwa pendidikan merupakan sebuah lingkungan untuk dapat meningkatkan potensi dan bertanggung jawab atas asuhan yang diberikan kepada seorang individu dalam proses perkembangan potensi dari individu tersebut.

Pada pelaksanaan kurikulum 2013, terdapat banyak tuntutan terhadap peserta didik dimana peserta didik dituntut untuk lebih aktif dan kreatif, disamping itu banyak pula tugas yang harus diselesaikan oleh peserta didik dengan baik dan tepat waktu. Dipicu oleh pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan secara daring dimasa pandemi mengakibatkan penurunan motivasi belajar siswa yang ditandai dengan adanya penundaan pekerjaan tugas yang diberikan oleh guru kepada siswa (Maison, M., Kurniawan, D. A., & Anggraini, 2021). Penundaan akademik atau yang biasa disebut dengan prokrastinasi akademik merupakan sebuah perilaku siswa di mana siswa lebih mementingkan melakukan kegiatan yang dianggap lebih menyenangkan dan mengenyampingkan tugas akademiknya (Ferrari & Tice, 2000). Timbulnya masalah pada skala prioritas peserta didik dalam menyelesaikan tugas akademiknya, akan menimbulkan masalah baru terhadap hasil ataupun output dari sebuah pendidikan. Dimana berdasarkan hasil penelitian dari Solomon & Rothblum (1984) bahwa dampak dari penundaan akademik adalah adanya tugas yang tidak terselesaikan. Jikapun terselesaikan hasil dari pengerjaan tugas yang dikerjakan cenderung mendapatkan hasil yang kurang maksimal karena dikejar waktu. Selain itu menurut Meiliza Purwanti & Purwanti (2016) dampak lain dari perilaku prokrastinasi akademik adalah timbulnya kecemasan pada diri seorang individu dalam pengerjaan tugas serta adanya kesulitan dalam berkonsentrasi karena perasaan cemas. Keadaan ini akan menimbulkan kurangnya motivasi dan kepercayaan diri pada peserta didik. Tidak dapat dipungkiri bahwa *smartphone* memang memberikan

efisiensi dan kenyamanan terhadap pengguna di era modern seperti sekarang ini, namun tidak dipungkiri juga bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebihan justru membawa banyak dampak buruk terhadap kehidupan sosial, gangguan pada kesehatan maupun akademis (Choi et al., 2015, Khoury et al., 2019, Kwon et al., 2013).

Sebuah riset dengan 517 siswa menengah Atas sebagai subjeknya membuktikan bahwa penggunaan *smartphone* yang digunakan secara berlebihan membawa dampak negatif terhadap kinerja akademis (Pierce & Vaca, 2007). Beberapa penelitian lainnya menghasilkan kesimpulan bahwa adanya hubungan positif antara prokrastinasi akademik dengan kecanduan *smartphone*, artinya semakin tinggi tingkat kecanduan *smartphone* siswa, maka semakin tinggi pula tingkat prokrastinasi akademik siswa (Davis et al., 2002, Geng et al., 2018).

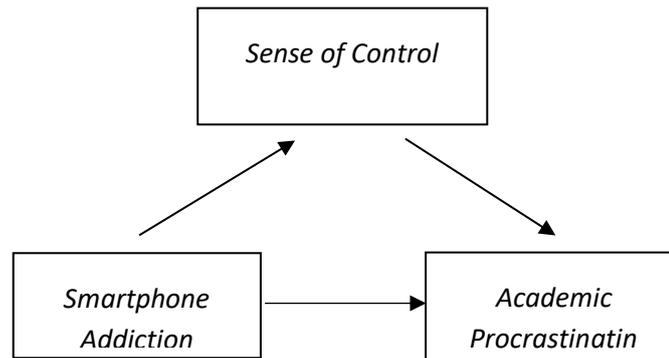
Banyaknya siswa yang melakukan prokrastinasi akademik mengakibatkan siswa melakukan pengerjaan tugas akademiknya dengan sistem kebut semalam (Sa et al., 2019). Perilaku ini yang pada akhirnya menyebabkan hasil belajar siswa tidak maksimal bahkan berpotensi siswa untuk melakukan dan perilaku menyontek tugas temannya (Umar et al., 2018).

Selain itu menurut Suharsono (2013) prokrastinasi juga disebabkan oleh rasa kontrol yang ada pada diri seorang individu seorang individu lebih memilih untuk melakukan kegiatan yang dianggap menyenangkan daripada hal yang penting. Sebagai contoh seorang peserta didik yang tidak mampu mengendalikan dirinya untuk tetap bertindak positif terhadap tugas yang diberikan oleh guru sehingga ia lebih memilih bermain daripada sekedar mengerjakan (Syahriani & Laksmiwati 2017 Safiinatunnajah & Fikry, 2021). Sejalan dengan itu berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Muhid (2009) ditemukan bahwa terdapat beberapa aspek yang dapat mempengaruhi prokrastinasi diantaranya adalah rendahnya rasa kontrol diri, kesadaran diri, efikasi diri, kehormatan diri dan kecemasan sosial.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Krause et al. (1998) menyatakan bahwa pada umumnya rasa control memediasi hubungan dari hasil stressor. Selain itu (Zarzycka et al. (2021) menyatakan bahwa *sense of control* memediasi perilaku prokrastinasi. Pada dasarnya setiap individu mempunyai tingkatan kontrol diri yang berbeda-beda. Individu yang punya kontrol diri yang rendah cenderung tidak akan mempertimbangkan setiap konsekuensi dari sebuah tindakan yang diambil oleh individu itu sendiri (gottfredson dan Hirschi dalam Sabir, hlm. 11, 2007).

Grand teori digunakan dalam penelitian ini adalah teori psikologi kognitif getalk. Teori psikologi kognitif pertama kali dikemukakan Kaffa dan Kohler dari Jerman (Djamarah, 2011). Prinsip belajar menurut gestalt bahwa kegiatan belajar tergantung dari pembelajar. Belajar dikatakan penting bukan dari seorang individu mengulang hal yang sudah dipelajari, tetapi memahami arti penting belajar itu sendiri (Suryono & Hariyanto, 2011). Hubungan teori gestalt dengan penelitian ini adalah bahwa sebuah pembelajaran dapat dikatakan berhasil manakala seseorang dapat menghubungkan belajar dengan minat dan motivasi yang didasari atas dasar rasa kontrol pada diri seorang individu. Seorang individu yang memiliki rasa kontrol yang tinggi akan dapat menghasilkan hasil belajar yang baik begitu juga sebaliknya seorang individu yang memiliki kontrol yang rendah maka cenderung akan mengalami kesulitan dalam belajar.

Dari berbagai fenomena yang telah dijelaskan di atas, akan menjadi dasar pemikiran peneliti untuk dapat melakukan penelitian secara lebih mendalam mengenai efek mediasi *sense of control* pada pengaruh *smartphone addiction* terhadap *academic procrastination* studi pada siswa SMK Pasundan 1 Cianjur jurusan akuntansi. Dengan adanya penelitian ini diharapkan akan menjadi referensi untuk melakukan upaya pencegahan ataupun penanggulangan terjadinya prokrastinasi akademik siswa. Dengan demikian maka model yang diajukan dijelaskan dengan gambar sebagai berikut.



Gambar 1: Model Penelitian

LANDASAN TEORI

Sense of control

Sense of control merupakan faktor utama dan menjadi sentral dalam psikologi, di mana seorang individu dapat membentuk dan beradaptasi dengan variabel motivasi terhadap cara individu tersebut dalam mengatasi stres dalam hidupnya (Guo et al., 2016). Definisi yang lain menyebutkan bahwa *sense of control* merupakan sebuah rasa kendali diri atau pengendalian pikiran dan tindakan untuk dapat menahan dorongan yang ada pada diri seseorang untuk melakukan hal yang seharusnya tidak dilakukan dan memprioritaskan tindakan yang seharusnya dilakukan (Junaedi dalam Widyaningrum, Risma, 2021). Sementara menurut Mirowsky & Ross (1990) *Sense of control* atau rasa kontrol adalah salah satu dimensi di mana kondisi sosial objektif membentuk pengalaman dengan keberhasilan dan kegagalan yang pada gilirannya berkontribusi pada harapan umum tentang kontrol pribadi dengan demikian kontrol yang dirasakan merupakan hubungan kognitif antara tujuan kondisi sosial dan pengalaman batin. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Muflihah & Sholihah (2019) menyatakan bahwa *sense of control* merupakan kondisi dasar untuk dapat menciptakan sebuah harapan pada diri seorang dengan optimis. Optimisme inilah yang akan menjadi modal ataupun pemantik bagi seorang individu untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri individu tersebut (Nilam, 2013).

Rasa kontrol yang ada pada diri seorang individu muncul manakala individu tersebut mampu merencanakan membimbing serta mengatur tindakan ke arah yang lebih baik. Adapun indikator dari *sense of control* menurut Putri et al. (2017) terdapat 6 indikator diantaranya yaitu kemampuan mengendalikan perhatian, menahan diri, kemampuan menyaring informasi kemampuan mengendalikan emosi kemampuan mengendalikan motivasi dan kemampuan mengendalikan lingkungan.

Smartphone Addiction

Pada awalnya istilah adiksi atau kecanduan mempunyai cakupan yang cukup sempit di mana kecanduan atau adiksi cenderung berkaitan dengan zat ataupun obat-obatan, namun kemudian cakupan tersebut diperluas hingga menyentuh ranah non zat (Kwon et al., 2013). Salah satu bentuk perluasan dari istilah adiksi non zat adalah kecanduan terhadap suatu perilaku seperti halnya kecanduan olahraga atau belanja (Grant et al., 2010). Salah satu sub dari kecanduan perilaku adalah kecanduan teknologi yang menggambarkan perilaku adiksi seseorang terhadap perangkat teknologi seperti halnya komputer dan video game (Griffiths, 1995). Beberapa peneliti sebelumnya telah menyepakati bahwa kecanduan smartphone termasuk ke dalam kategori kecanduan teknologi, konsep tersebut didefinisikan sebagai sebuah ketergantungan obsesif seseorang pada smartphone yang kemudian pada akhirnya dapat mengakibatkan ketidaknyamanan hidup pada seorang individu (Al-Barashdi et al., 2015, Lee et al., 2015). *Smartphone addiction* atau kecanduan terhadap smartphone merupakan sebuah perilaku seorang individu yang mencirikan keterikatannya pada smartphone yang pada akhirnya akan menimbulkan masalah pada hubungan sosial seperti menarik diri serta adanya kesulitan pada saat melakukan aktivitas keseharian, gangguan inilah yang dinamakan sebagai gangguan kontrol impulsif pada diri seorang individu (Kwon et al., 2013).

Menurut Lestari & Sulian (2020) menyatakan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi adiksi seseorang terhadap smartphone adalah”

1. faktor internal yang mencakup *sensation seeking*, *self esteem*, dan *self control*.
2. Faktor situasional yang mencakup stres kesedihan kejenuhan belajar kesepian kecemasan dan *laser boredom*.
3. Faktor sosial yang mencakup *mandatory behavior*, *connected presence*.
4. Faktor eksternal yang mana cakupannya adalah media

Adapun yang menjadi indikator seseorang telah mengalami perilaku adiksi terhadap smartphone yaitu ditandai dengan adanya gangguan aktivitas, antisipasi positif, penarikan, penggunaan berlebihan, orientasi *cyberspace*, toleransi (Kwon et al., 2013).

Academic Procrastination

Pada teori prokrastinasi para peneliti menggunakan konotasi prokrastinasi dengan fungsi yang berbeda. Setidaknya terdapat tujuh aspek yang berfungsi sebagai dasar dari perbedaan tersebut diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Tindakan penundaan akibat tindakan terselubung atau terbuka (Ferrary dalam Klingsieck, 2013).
2. Tindakan prokrastinasi dirasa perlu untuk kepentingan pribadi (C. Lay, 1986)
3. Perilaku prokrastinasi bersifat sukarela dan tidak bisa dipaksakan (Milgram et al., 1998)
4. Prokrastinasi dilakukan karena penyelesaiannya mempunyai maksud (C. H. Lay & Schouwenburg, 1993)
5. Prokrastinasi itu tidak perlu atau tidak rasional (C. Lay, 1986)
6. Perilaku Prokrastinasi dilakukan meskipun menyadari potensi negatif yang akan terjadi (Steel, 2007)

7. Prokrastinasi dilakukan biasanya disertai dengan ketidaknyamanan subjektif (Solomon & Rothblum, 1984, Ferrari & Tice, 2000).

Dari ketujuh aspek yang telah disebutkan Steel (2007) mendefinisikan secara luas bahwa prokrastinasi merupakan sebuah tindakan yang dilakukan oleh seorang individu dengan sukarela dari aktivitas yang perlu atau penting, meskipun kenyataan bahwa seorang individu tersebut menyadari konsekuensi negatif lebih besar daripada konsekuensi positif dari sebuah tindakan prokrastinasi. Prokrastinasi terjadi pada setiap individu tidak memandang jenis kelamin status pekerjaan usia ataupun pelajar (Burka & Yuen, 2008 dalam Balkis & Duru, 2009). prokrastinasi sangat umum terjadi di berbagai lini kehidupan baik pada rumah tangga pribadi keuangan sosial pekerjaan ataupun akademik (Steel, 2007).

Sementara *academic procrastination* merupakan perilaku penundaan yang mengacu pada kecenderungan siswa untuk menunda-nunda kewajiban terkait dengan kegiatan akademik seperti halnya dalam penyelesaian tugas (Kandemir, 2014, Rabin et al., 2011, Steel, 2007) dari beberapa penelitian yang telah dilakukan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi prokrastinasi diantaranya yaitu, pengendalian diri, tingkat motivasi rendah, eksternal sebagai pusat kendali, manajemen waktu yang lemah, perfeksionis, penggunaan internet atau *smartphone*, *self efficacy* rendah kesadaran diri kecemasan sosial dan rasa takut gagal (Grant et al., 2010, Ackerman dan gross 2005, Philips 2007, odaci 2011, Ferrari dan mccrown 1994 dalam Aditya Chandra Bramandyta, 2021) . Menurut Fauziah (2016) prokrastinasi akademik disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor internal yang merupakan faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang mencakup faktor fisik dan psikologis, dan faktor eksternal yang merupakan faktor yang berasal dari luar dalam hal ini adalah lingkungan.

Sementara itu indikator prokrastinasi akademik menurut (Muyana, 2018, Mccloskey, 2011) diantaranya yaitu keyakinan terhadap kemampuan diri, gangguan perhatian, faktor sosial, manajemen waktu, inisiatif pribadi, dan kemalasan.

METODOLOGI

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode survei pendekatan regresi. Penelitian dengan menggunakan survei tujuan untuk mengetahui gambaran rinci secara umum mengenai objek penelitian dengan melihat data dan informasi yang ada pada sampel penelitian. Selain itu penelitian ini juga merupakan penelitian dengan tingkat eksplanasi asosiatif kausal dengan alat ukur statistik koefisien jalur (*path analysis*) diimana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui atau menganalisis efek mediasi *sense of control* pada pengaruh *smartphone addiction* terhadap *academic procrastination*. Sementara instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa instrumen kuesioner yang berisi berbagai pernyataan dari ketiga variabel dengan indikator yang sudah ditetapkan.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMK Pasundan 1 Cianjur. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah siswa akuntansi SMK Pasundan 1 Cianjur. teknik sampling yang digunakan adalah teknik proporsional random sampling di mana setiap siswa aktif SMK Pasundan 1 Cianjur yang memiliki peluang yang sama untuk dijadikan sampel. Pada penelitian ini sampel yang terkumpul sebanyak 123 siswa.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik komunikasi tidak langsung dengan inventori yang digunakan bersifat tertutup yang artinya sejumlah pernyataan yang ada pada setiap variabel telah disediakan alternatif jawaban untuk dipilih oleh responden sesuai dengan keadaan responden itu sendiri dengan menggunakan Google form. Selain itu inventory lain untuk dapat mengolah data yang sudah terkumpul peneliti menggunakan program IBM SPSS versi 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan hasil pengolahan data yang sudah terkumpul, di mana terdapat 6 indikator pada variabel *smartphone addiction*, 6 indikator pada variabel *sense of control* dan 6 variabel pada indikator *academic procrastination*. Adapun rincian gambaran umum setiap variabel yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.

Gmbaran *Smartphone addiction*

| Indikator | Item | Total Ideal | Skor Aktual | % | Kategori |
|------------------------|------|-------------|-------------|-------|----------|
| Gangguan aktivitas, | 4 | 2460 | 1813 | 73,70 | Sedang |
| Antisipasi positif, | 3 | 1845 | 1407 | 76,26 | Sedang |
| Penarikan, | 3 | 1845 | 1250 | 67,75 | Rendah |
| Penggunaan berlebihan, | 4 | 2460 | 1860 | 75,61 | Sedang |
| Orientasi syberspace, | 4 | 2460 | 1623 | 65,98 | Rendah |
| Toleransi | 5 | 3075 | 2180 | 70,89 | Sedang |
| Total skor | | 14145 | 10133 | 71,64 | Sedang |

Sumber : olah data excel

Tabel 2.

Gambaran *Sense of control*

| Indikator | Item | Total Ideal | Skor Aktual | % | Kategori |
|------------------------------------|------|-------------|-------------|-------|----------|
| kemampuan mengendalikan perhatian, | 4 | 2460 | 1397 | 56,79 | Rendah |
| menahan diri, | 4 | 2460 | 1632 | 66,34 | Rendah |
| kemampuan menyaring informasi | 4 | 2460 | 1457 | 59,23 | Rendah |
| kemampuan mengendalikan emosi | 5 | 3075 | 1939 | 63,06 | Rendah |
| kemampuan mengendalikan motivasi | 5 | 3075 | 1861 | 60,52 | Rendah |
| kemampuan mengendalikan lingkungan | 3 | 1845 | 1048 | 56,80 | Rendah |
| Total skor | | 15375 | 9334 | 60,71 | Rendah |

Sumber : olah data excel

Tabel 3.
Gambaran *Academic Procrastination*

| Indikator | Item | Total Ideal | Skor Aktual | % | Kategori |
|------------------------------------|------|-------------|-------------|-------|----------|
| Keyakinan terhadap kemampuan diri, | 3 | 1845 | 1308 | 70,89 | Sedang |
| Gangguan perhatian, | 5 | 3075 | 2186 | 71,09 | Sedang |
| Faktor sosial, | 3 | 1845 | 1328 | 71,98 | Sedang |
| Manajemen waktu, | 5 | 3075 | 1997 | 64,94 | Rendah |
| Inisiatif pribadi, | 4 | 2460 | 1802 | 73,25 | Sedang |
| Kemalasan | 3 | 1845 | 1253 | 67,91 | Rendah |
| Total skor | | 14145 | 9874 | 69,81 | Sedang |

Sumber : olah data excel

1. Uji Prasyarat Analisis Uji Normalitas

Tabel 4.
Uji Normalitas

| One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test | | Unstandardized Residual |
|------------------------------------|----------------|-------------------------|
| N | | 123 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | .0000000 |
| | Std. Deviation | 8.78014118 |
| Most Extreme Differences | Absolute | .043 |
| | Positive | .043 |
| | Negative | -.032 |
| Test Statistic | | .043 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | .200 ^{c,d} |

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber : olah data SPSS versi 25

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas hasil menunjukkan bahwa nilai signifikansi data dari variable penelitian adalah sebesar 0,200, dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa data dari variabel-variabel penelitian ini berdistribusi normal mengingat tingkat signifikansi hasil uji normalitas lebih besar daripada 0,05 sehingga kemudian data tersebut dapat dipergunakan untuk melakukan hujan nanti selanjutnya.

2. Uji Asumsi Klasik

Uji Multikolinearitas

Tabel 5.
Uji Multikolinearitas

| Model | | Coefficientsa | | Sig. | Collinearity Statistics | |
|-------|-----------------------------|-----------------------------|------------|------|-------------------------|-------|
| | | Unstandardized Coefficients | | | Tolerance | VIF |
| | | B | Std. Error | | | |
| 1 | (Constant) | 42.267 | 6.655 | .000 | | |
| | Smartphne Addiction (X) | -.229 | .059 | .000 | .999 | 1.001 |
| | <i>Sense of Control</i> (Z) | .673 | .058 | .000 | .999 | 1.001 |

Sumber : olah data SPSS versi 25

Berdasarkan hasil uji multikolinearitas diatas, diketahui bahwa nilai toleransi pada variabel *smartphone addiction* adalah sebesar 0,999 sementara itu pada variabel *sense of control* nilai toleransi menunjukkan angka 0,999 di mana angka tersebut lebih besar daripada 0,01, selain itu untuk keputusan juga bisa diambil dari perbandingan antara VIP dengan ketetapan toleransi sebesar 10,00 dimana berdasarkan hasil uji multikolinearitas diatas nilai pada variabel *smartphone addiction* sebesar 1,001 dan pada variabel *sense of control* juga menunjukkan angka 1,001 di mana angka tersebut lebih kecil daripada 10,00 dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa model regresi pada variabel penelitian tersebut tidak memiliki masalah multikolinearitas.

Uji Heteroskedastisitas

Tabel 6.
Uji Heteroskedastisitas

| Model | | Coefficientsa | | t | Sig. |
|-------|-----------------------------|-----------------------------|------------|-------|------|
| | | Unstandardized Coefficients | | | |
| | | B | Std. Error | | |
| 1 | (Constant) | -.071 | .467 | -.153 | .879 |
| | Smartphne Addiction (X) | .011 | .004 | 2.712 | .068 |
| | <i>Sense of Control</i> (Z) | .000 | .004 | .052 | .959 |

Sumber : olah data SPSS versi 25

Berdasarkan berdasarkan hasil olah data uji heteroskedastisitas diketahui bahwa nilai signifikansi pada variabel *smartphone addiction* sebesar 0,068 selain itu pada variabel *sense of control* sebesar 0,959. Kedua angka tersebut lebih besar daripada 0,05 dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa variabel variabel penelitian tersebut tidak terjadi masalah heteroskedastisitas.

Uji Hipotesis
Uji Sobel

Tabel 7.
Koefisien Regresi Model Persamaan I

| Model | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients Beta | t | Sig. |
|-------------------------|-----------------------------|------------|-----------------------------------|-------|--------|
| | B | Std. Error | | | |
| | 1 (Constant) | 77.729 | 7.540 | | 10.309 |
| Smartphne Addiction (X) | -.022 | .090 | -.023 | -.248 | .805 |

a. Dependent Variable: *Sense of Control (Z)*

Sumber : olah data SPSS versi 25

Tabel 8.
Koefisien Regresi Model Persamaan II

| Model | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients Beta | t | Sig. |
|-----------------------------|-----------------------------|------------|-----------------------------------|--------|-------|
| | B | Std. Error | | | |
| | 1 (Constant) | 42.267 | 6.655 | | 6.351 |
| Smartphne Addiction (X) | .673 | .058 | .702 | 11.564 | .000 |
| <i>Sense of Control (Z)</i> | -.229 | .059 | -.238 | -3.915 | .000 |

a. Dependent Variable: *Academic Procrastination (Y)*

Sumber : olah data SPSS versi 25

Dari hasil uji regresi pada pengaruh *Smartphone addiction* terhadap *sense of control* (a) diketahui bahwa nilai koefisien regresi sebesar -0.022 dengan nilai standart error (SE_a^2) sebesar 0.090 dan nilai signifikansi sebesar 0.805. Sementara itu pada variabel *sense of control* terhadap *academic procrastination* (b) memiliki nilai koefisien sebesar -0.229 dengan standart error (SE_b^2) sebesar 0.059 dan nilai signifikansi sebesar 0.000.

Berdasarkan pengolahan data analisis regresi tersebut, maka dapat dibentuk persamaan Uji sobel sebagai berikut:

$$Z = \frac{ab}{\sqrt{(a^2 \times SE_b^2) + (b^2 \times SE_a^2)}}$$

Dengan menggunakan aplikasi <http://quantpsy.org/sobel/sobel.htm> diperoleh hasil sebagai berikut:

| Input: | | Test statistic: | Std. Error: | p-value: |
|----------------|--------|--------------------------|-------------|------------|
| a | -0.022 | Sobel test: 0.2439611 | 0.02065083 | 0.80726095 |
| b | -0.229 | Aroian test: 0.2362752 | 0.02132259 | 0.81321913 |
| s _a | 0.090 | Goodman test: 0.25244942 | 0.01995647 | 0.80069371 |
| s _b | 0.059 | Reset all | Calculate | |

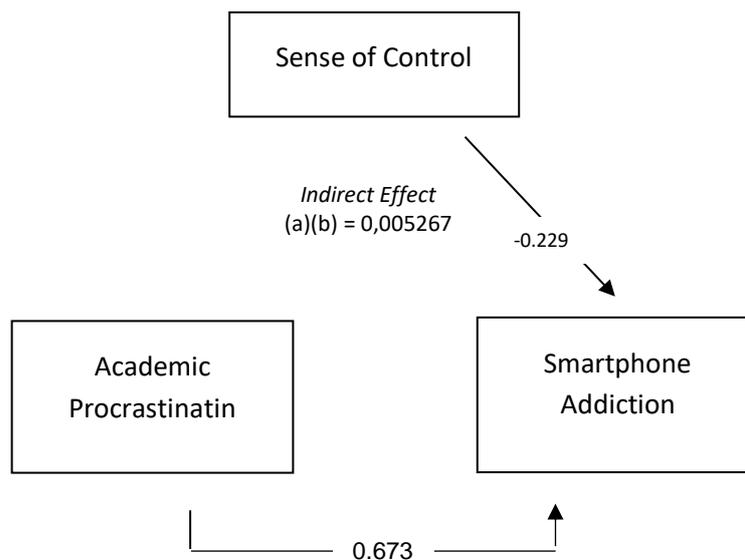
Sumber : olah data <http://quantpsy.org/sobel/sobel.htm>

Dari hasil olah data tersebut maka dasar pengambilan keputusan dari uji hipotesis, dapat dilihat dari beberapa temua diantaranya:

- Nilai koefisien pengaruh tidak langsung *Smartphone addiction* terhadap *academic procrastination* lebih kecil dari pada pengaruh langsung X terhadap Z (0,005267 < -0.022)
- Nilai uji Z sebesar 0,244 < 1,96
- Nilai-p atau p-value sebesar 0,807 > 0,001

Dari ketiga hasil olah data tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Ho diterima dan Ha ditolah. dengan demikian X (*smartphone addiction*) tidak berpengaruh signifikan terhadap Y (*academic procrastination*) melalui Z (*sense of control*). Dengan kata lain Z bukan merupakan variabel intervening/variabel yang tidak kuat dalam memediasi hubungan X terhadap Y. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh yang sebenarnya adalah antara variabel X (*smartphone addiction*) terhadap Y (*academic procrastination*) yaitu pengaruh langsung.

Sehingga studi empirik yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1: Temuan Studi Empirik

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengolahan data dari angket yang telah terkumpul dari 123 responden diketahui bahwa pada variabel *smartphone addiction* gambaran variabel sebesar 60,71% dengan kategori rendah. Indikator yang paling rendah pada variabel *smartphone addiction* adalah indikator Orientasi syberspace dengan skor sebesar 65,98%, sementara indikator yang paling tinggi yaitu antisipasi positif dengan angka 76,26%. Pada variabel *sense of control* dan variabel sebesar 71,64% dengan kategori sedang. Pada variabel *sense of control* indikator yang paling rendah adalah kemampuan mengendalikan motivasi dengan angka 56,79%, sementara indikator yang paling tinggi yaitu indikator menahan diri dengan angka 66,34%. Pada variabel *academic procrastination* gambaran variabel sebesar 69,81% dengan kategori sedang. Pada variabel *Academic procrastination* indikator yang paling rendah ada pada indikator manajemen waktu yaitu sebesar 4,94% sementara indikator yang paling tinggi ada pada indikator inisiatif pribadi dengan angka 73,25%.

Temuan pertama berdasarkan hasil pengolahan data untuk menjawab hipotesis 1, angka pada koefisien regresi sebesar -0,022 dengan t_{hitung} sebesar $-0,248 < t_{tabel}$ sebesar 1,657. Selain itu berdasarkan hasil uji signifikansi pada model ke-I sebesar $0,805 > 0,05$ Yang mengartikan bahwa *smartphone addiction* tidak berpengaruh terhadap *sense of control*. Pada angka koefisien regresi hasil memang menunjukkan pengaruh negatif tapi sangat kecil, dengan ketetapan syarat pengambilan keputusan yang telah ditetapkan, maka penelitian ini menghasilkan tidak adanya pengaruh antara *smartphone addiction* terhadap *sense of control* pada siswa jurusan akuntansi SMK Pasundan 1 Cianjur. Dengan demikian pada Hipotesis 1, H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil penelitian ini menolak penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Indriyani Wiji Utami (2019) yang mengatakan adanya hubungan dan pengaruh negatif antara *smartphone addiction* terhadap rasa kontrol. Tetapi penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa terdapat hubungan yang negative tetapi tidak signifikan (Debora & Sukmawati, 2021).

Temuan kedua berdasarkan hasil pengolahan data untuk menjawab hipotesis 2 diketahui bahwa nilai koefisien regresi variabel *sense of control* pada model II bernilai -0,229 dengan t_{hitung} sebesar $-3,915 > t_{tabel}$ sebesar 1,657. Sementara berdasarkan hasil uji signifikansi pada model II sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian maka dapat diartikan bahwa *sense of control* berpengaruh negatif terhadap *smartphone addiction* pada siswa jurusan akuntansi SMK Pasundan 1 Cianjur. Dengan demikian pada hipotesis kedua H_a diterima dan H_0 ditolak. Penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yosephin Rika Ernima, Widya Parimita (2016), (Carden et al., 2004) Menyatakan adanya hubungan dan pengaruh negatif antara rasa kontrol terhadap penundaan akademik. Dimana semakin tinggi rasa kontrol, maka akan semakin rendah penundaan ataupun prokrastinasi akademik, begitu juga sebaliknya semakin rendah rasa kontrol akan semakin tinggi tingkat prokrastinasi akademik. Selain itu (Suharsono, 2013) mengemukakan bahwa rasa kontrol diri yang rendah akan mengakibatkan seseorang untuk melakukan kegiatan yang dianggap lebih menyenangkan daripada melakukan kegiatan yang seharusnya dan penting. Sebagai contoh seorang individu yang tidak mampu mengendalikan dirinya untuk dapat bertindak secara positif dan dapat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru (Syahriani & Laksmiwati 2017 dalam Safiinattunnajah

& Fikry, 2021). Terkadang seorang siswa melakukan penundaan akademik bukan karena pengetahuan ataupun keterampilan yang kurang melainkan kemauan dan kepercayaan diri untuk dapat berhasil mendapatkan pengetahuan dan keterampilan tersebut (Klassen et al., 2008). Dengan demikian, patut adanya seorang siswa untuk dapat mengetahui dan merubah mind set siwa dalam belajar. Bahwa hal yang sebenarnya adalah bukan siswa belajar harus bisa.melainkan siswa belajar untuk bisa,

Temuan ketiga untuk dapat menjawab hipotesis 3, berdasarkan hasil pengolahan data diketahui bahwa nilai koefisien regresi variabel *smartphone addiction* pada model II bernilai 0,673 dengan t_{hitung} sebesar 11,564 > t_{tabel} sebesar 1,657. Selain itu berdasarkan hasil uji signifikansi pada model kedua variabel *smartphone addiction* sebesar 0,000 < 0,05 dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa *smartphone addiction* berpengaruh positif terhadap *academic procrastination* pada siswa jurusan akuntansi SMK Pasundan 1 Cianjur. Dengan demikian hipotesis 3 H_a diterima dan H_0 ditolak. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Akinci (2021), Bakri (2021) yang menyatakan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara kecanduan gadget terhadap penundaan akademik. Selain itu temuan ini sejalan juga dengan pernyataan dari (Davis et al., 2002) seringkali tugas atau pekerjaan dapat menimbulkan rasa stres secara kognitif. Untuk mengatasi hal tersebut seorang individu akan melakukan aktivitas yang dianggap menyenangkan dengan cara bermain media sosial maupun media online lainnya. Ditambah lagi dengan pernyataan yang dikemukakan oleh (Rozgonjuk et al., 2018) yang menyatakan bahwa seringkali penggunaan *smartphone* yang berlebihan menyebabkan perilaku disfungsional seperti halnya penundaan atau prokrastinasi.

Temuan keempat untuk menjawab hipotesis 4 berdasarkan hasil pengolahan data diketahui bahwa bahwa nilai koefisien regresi sebesar -0.022 dengan nilai standart error (SE_a^2) sebesar 00.090 dan nilai signifikansi sebesar 0.805. Sementara itu pada variabel *sense of control* terhadap *academic procrastination* (b) memiliki nilai koefisien sebesar -0.229 dengan standart error (SE_b^2) sebesar 0.059 dan nilai signifikansi sebesar 0.000. dengan menggunakan persamaan:

$$Z = \frac{ab}{\sqrt{(a^2 \times SE_b^2) + (b^2 \times SE_a^2)}}$$

Dan bantuan aplikasi <http://quantpsy.org/sobel/sobel.htm> diketahui bahwa hasil yang akan dijadikan sebagai bahan keputusan yaitu Nilai koefisien pengaruh tidak langsung *Smartphone addiction* terhadap *academic procrastination* lebih kecil dari pada pengaruh langsung X terhadap Z (0,005267 < -.022) selain itu Nilai uji Z sebesar 0,244 < 1,96, disamping itu, Nilai-p atau p-value sebesar 0,807 > 0,001. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa X (*smartphone addiction*) tidak berpengaruh signifikan terhadap Y (*academic procrastination*) melalui Z (*sense of control*). Dengan kata lain Z bukan merupakan variabel intervening/variabel yang tidak kuat dalam memediasi hubungan X terhadap Y. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh yang sebenarnya adalah antara variabel X (*smartphone addiction*) terhadap Y (*academic procrastination*) yaitu pengaruh langsung. Dengan demikian hipotesis 4 berkesimpulan H_0 diterima dan H_a

ditolak. Hasil penelitian ini menolak hasil penelitian yang dilakukan oleh Krause et al. (1998) menyatakan bahwa pada umumnya rasa control memediasi hubungan dari hasil stressor. Stressor dalam penelitian ini adalah variabel *smartphone addiction* dan *academic procrastination* yang seringkali pada praktiknya seorang individu merasakan stres yang berlebihan. Selain itu juga hasil penelitian inipun menolak penelitian yang dilakukan oleh Zarzycka et al. (2021) dan Della Arny Novera (2018) menyatakan bahwa *sense of control* memediasi perilaku prokrastinasi.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian analisis data dan pengajuan hipotesis yang diajukan mengenai efek media sizes of control pada pengaruh *smartphone addiction* terhadap *academic procrastination* pada siswa SMK Pasundan 1 Cianjur jurusan akuntansi maka dapat diketahui bahwa :

1. Umumnya tingkat adiksi gadget atau *smartphone addiction* pada siswa jurusan akuntansi SMK Pasundan 1 Cianjur berada dalam kategori sedang, tingkat rasa kontrol atau *sense of control* siswa SMK Pasundan 1 Cianjur jurusan akuntansi rata-rata berada pada kategori rendah. Sementara tingkat perilaku penundaan atau prokrastinasi akademik pada siswa SMK 1 Cianjur jurusan akuntansi berada pada kategori sedang.
2. Berdasarkan hasil uji analisis pengujian hipotesis (uji T) tidak terdapat pengaruh negatif *smartphone addiction* terhadap *sense of control* siswa jurusan akuntansi SMK Pasundan 1 Cianjur.
3. Berdasarkan hasil uji analisis pengujian hipotesis (uji T) terdapat pengaruh negatif antara *sense of control* terhadap *academic procrastination* siswa jurusan akuntansi SMK Pasundan 1 Cianjur.
4. Berdasarkan hasil uji analisis pengujian hipotesis (uji T) terdapat pengaruh positif antara *smartphone addiction* terhadap *academic procrastination* siswa jurusan akuntansi SMK Pasundan 1 Cianjur.
5. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis (uji Z) diketahui bahwa *smartphone addiction* tidak berpengaruh signifikan terhadap *academic procrastination* melalui *sense of control* siswa jurusan akuntansi SMK Pasundan 1 Cianjur. Hal ini menunjukkan bahwa pengakuan sebenarnya adalah *smartphone addiction* terhadap *academic procrastination* dengan pengaruh langsung

Saran

Berdasarkan hasil temuan penelitian, adapun saran yang diberikan dalam penelitian ini adalah pada variabel *smartphone addiction* siswa harus menurunkan antisipasi positif sebagai indikator yang paling mendominasi. Pada variable *sense of control* siswa harus meningkatkan kemampuan mengendalikan perhatian sebagai indikator yang paling rendah, selain itu pada variabel *academic procrastination* siswa harus menurunkan tingkat inisiatif pribadi sebagai indikator yang paling mendominasi

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nilam, W. (2013). *Kunci Pengembangan Diri* (p. 5). Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Santrock, W. J. (2007). *Life span development: Perkembangan masa hidup jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Suryono & Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Rosda.

Jurnal:

- Aditya Chandra Bramandyta, O. U. (2021). EFFECT OF SELF-EFFECTION, SELF-CONTROL AND PEER GROUP ON ACADEMIC PROCRASTINATION IN FACULTY OF ECONOMICS STUDENTS OF THE STATE UNIVERSITY OF JAKARTA. *Self-Control and Peer Group on Academic Procrastination in Faculty of Economics Students of the State University of Jakarta*, 1–25.
- Akinci, T. (2021). Determination of Predictive Relationships Between Problematic Smartphone use, Self-Regulation, Academic Procrastination and Academic Stress Through Modelling. *International Journal of Progressive Education*, 17(1), 2021. <https://doi.org/10.29329/ijpe.2020.329.3>
- Al-Barashdi, H., Bouazza, A., & Jabur, N. (2015). Smartphone Addiction among University Undergraduates: A Literature Review. *Journal of Scientific Research and Reports*, 4(3), 210–225. <https://doi.org/10.9734/jsrr/2015/12245>
- Bakri, R. P. (2021). Pengaruh Stres Akademik dan Kecanduan Smartphone Terhadap Prokrastinasi Akademik. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(3), 578–593. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo>
- Balkis, M., & Duru, E. (2009). Prevalence of Academic Procrastination Behavior Among Pre-Service Teachers, and Its Relationship With Demographics and Individual Preferences. *Journal of Theory & Practice in Education (JTPE)*, 5(1), 18–32.
- Carden, R., Bryant, C., & Moss, R. (2004). Procrastination , and Achievement Among College Students '. *Psychological Reports*, 95, 581–582.
- Choi, S. W., Kim, D. J., Choi, J. S., Ahn, H., Choi, E. J., Song, W. Y., Kim, S., & Youn, H. (2015). Comparison of risk and protective factors associated with smartphone addiction and Internet addiction. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), 308–314. <https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.043>
- Davis, R. A., Flett, G. L., & Besser, A. (2002). Validation of a new scale for measuring problematic internet use: Implications for pre-employment screening. *Cyberpsychology and Behavior*, 5(4), 331–345. <https://doi.org/10.1089/109493102760275581>
- Debora, N., & Sukmawati, I. (2021). *The Relationship Of Self Control To Students Gadget Use*. 3(2), 129–133. <https://doi.org/10.24036/00431kons2021>
- Della Army Novera, P. T. (2018). PERAN KONTROL DIRI DALAM MEMEDIASI PENGARUH MOTIVASI BERPRESTASI, PERFEKSIONISME, DAN KESULITAN EKONOMI TERHADAP PROKRASTINASI AKADEMIK (Studi

- Kasus pada Mahasiswa yang Sedang Mengerjakan Skripsi FE UNNES). *Economic Education Analysis Journal*, 7(1), 45–58.
- Ferrari, J. R., & Tice, D. M. (2000). Procrastination as a self-handicap for men and women: A task-avoidance strategy in a laboratory setting. *Journal of Research in Personality*, 34(1), 73–83. <https://doi.org/10.1006/jrpe.1999.2261>
- Geng, J., Han, L., Gao, F., Jou, M., & Huang, C. C. (2018). Internet addiction and procrastination among Chinese young adults: A moderated mediation model. *Computers in Human Behavior*, 84, 320–333. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.03.013>
- Grant, J. E., Potenza, M. N., Weinstein, A., & Gorelick, D. A. (2010). Introduction to behavioral addictions. *American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 233–241. <https://doi.org/10.3109/00952990.2010.491884>
- Griffiths, M. (1995). Technological addictions. *Clinical Psychology Forum*, 76(January 1995), 14–19.
- Guo, X., Egan, V., & Zhang, J. (2016). Sense of control and adolescents' aggression: The role of aggressive cues. *PsyCh Journal*, 5(4), 263–274. <https://doi.org/10.1002/pchj.151>
- INDRIYANI WIJI UTAMI. (2019). *Hubungan Internal Locus of Control Dengan Tendensi Kecanduan Game Online Pada Remaja Akhir Di Klaten Skripsi*. <http://repository.unwidha.ac.id/1730/>
- Kandemir, M. (2014). The predictors of academic procrastination: Responsibility, attributional styles regarding success / failure, and beliefs in academic self-efficacy. *Egitim ve Bilim*, 39(171), 99–114.
- Khoury, J. M., Couto, L. F. S. C., De Almeida Santos, D., De Oliveira e Silva, V. H., Drumond, J. P. S., De Carvalho e Silva, L. L., Malloy-Diniz, L., Albuquerque, M. R., De Castro Lourenço das Neves, M., & Garcia, F. D. (2019). Bad choices make good stories: The impaired decision-making process and skin conductance response in subjects with smartphone addiction. *Frontiers in Psychiatry*, 10(FEB), 1–10. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2019.00073>
- Klassen, R. M., Krawchuk, L. L., & Rajani, S. (2008). Academic procrastination of undergraduates: Low self-efficacy to self-regulate predicts higher levels of procrastination. *Contemporary Educational Psychology*, 33(4), 915–931. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2007.07.001>
- Klingsieck, K. B. (2013). Procrastination in Different Life-Domains: Is Procrastination Domain Specific? *Current Psychology*, 32(2), 175–185. <https://doi.org/10.1007/s12144-013-9171-8>
- Krause, N., Liang, J., & Gu, S. (1998). Financial strain, received support, anticipated support, and depressive symptoms in the People's Republic of China. *Psychology and Aging*, 13(1), 58–68. <https://doi.org/10.1037/0882-7974.13.1.58>
- Kwon, M., Lee, J. Y., Won, W. Y., Park, J. W., Min, J. A., Hahn, C., Gu, X., Choi, J. H., & Kim, D. J. (2013). Development and Validation of a Smartphone Addiction Scale (SAS). *PLoS ONE*, 8(2). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0056936>
- Lay, C. (1986). At last, my research article on procrastination. *Journal of Research in Personality*, 20(4), 474–495.
- Lay, C. H., & Schouwenburg, H. C. (1993). Trait procrastination, time management, and academic behavior. *Journal of Social Behavior & Personality*, 8(4), 647–662.

- Lee, J., Cho, B., Kim, Y., & Noh, J. (2015). Smartphone addiction in university students and its implication for learning. *Lecture Notes in Educational Technology*, 9783662441879, 297–305. https://doi.org/10.1007/978-3-662-44188-6_40
- Lestari, R., & Sulian, I. (2020). Faktor-Faktor Penyebab Siswa Kecanduan Handphone Studi Deskriptif Pada Siswa Di Smp Negeri 13 Kota Bengkulu. *Consilia: Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 23–37. <https://doi.org/10.33369/consilia.v3i1.9473>
- Maison, M., Kurniawan, D. A., & Anggraini, L. (2021). Perception, Attitude, and Student Awareness in Working on Online Tasks During the Covid-19 Pandemic. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 9(1), 108–118. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i1.18039>
- Mccloskey. (2011). *my thesis on academic procrastination. December.*
- Meiliza Purwanti, Purwanti, S. L. (2016). Pengaruh Kontrol Diri terhadap Prokrastinasi Akademik Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Sungai Ambawang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 1–15.
- Milgram, N., Mey-Tal, G., & Levison, Y. (1998). Procrastination, generalized or specific, in college students and their parents. *Personality and Individual Differences*, 25(2), 297–316. [https://doi.org/10.1016/S0191-8869\(98\)00044-0](https://doi.org/10.1016/S0191-8869(98)00044-0)
- Mirowsky, J., & Ross, C. E. (1990). The Consolation-Prize Theory of Alienation. *American Journal of Sociology*, 95(6), 1505–1535. <https://doi.org/10.1086/229462>
- Muflihah, F., & Sholihah, A. (2019). TRIADIK, VOLUME 18, No.1, APRIL 2019. *Prodi Bimbingan Dan Konseling Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu*, 18(1).
- Muhid, A. (2009). Hubungan antara self control dan self efficiency dengan kecenderungan perilaku prokrastinasi akademik mahasiswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan*, 10(1), 1–15.
- Muyana, S. (2018). Prokrastinasi akademik dikalangan mahasiswa program studi bimbingan dan konseling. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(1), 45. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v8i1.1868>
- Pierce, T. A., & Vaca, R. (2007). Distracted: Academic performance differences between teen users and non-users of MySpace and other communication technology. *IMSCI 2007 - International Multi-Conference on Society, Cybernetics and Informatics, Proceedings*, 1, 295–299.
- Putri, M. S., Daharnis, D., & Zikra, Z. (2017). Hubungan Kontrol Diri dengan Perilaku Membolos Siswa. *Konselor*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.24036/02017616441-0-00>
- Rabin, L. A., Fogel, J., & Nutter-Upham, K. E. (2011). Academic procrastination in college students: The role of self-reported executive function. *Journal of Clinical and Experimental Neuropsychology*, 33(3), 344–357. <https://doi.org/10.1080/13803395.2010.518597>
- Rozgonjuk, D., Kattago, M., & Täht, K. (2018). Social media use in lectures mediates the relationship between procrastination and problematic smartphone use. *Computers in Human Behavior*, 89, 191–198. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.08.003>

- Sa, B., Ojeh, N., Majumder, M. A. A., Nunes, P., Williams, S., Rao, S. R., & Youssef, F. F. (2019). The Relationship Between Self-Esteem, Emotional Intelligence, and Empathy Among Students From Six Health Professional Programs. *Teaching and Learning in Medicine*, 31(5), 536–543. <https://doi.org/10.1080/10401334.2019.1607741>
- Sabir, O. and M. C. (2007). The Effects of Race and Family Attachment on Self-Esteem, Self-Control, and Delinquency. In *LFB Scholarly Publishing LLC*. LFB Scholarly Publishing LLC.
- Safiinatunnajah, R., & Fikry, Z. (2021). Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Prokrastinasi Akademik pada Siswa Pengguna Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2013), 228–233.
- Solomon, L. J., & Rothblum, E. D. (1984). Academic procrastination: Frequency and cognitive-behavioral correlates. *Journal of Counseling Psychology*, 31(4), 503–509. <https://doi.org/10.1037//0022-0167.31.4.503>
- Steel, P. (2007). The nature of procrastination: A meta-analytic and theoretical review of quintessential self-regulatory failure. *Psychological Bulletin*, 133(1), 65–94. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.133.1.65>
- Suharsono, S. (2013). self-Regulated Learning (SRL) dengan Prokrastnasi Akademik pada Siswa Akselerasi. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 01(01), 66–75.
- Umar, W. R., Rahayu, A. S., & Firmansyah, D. (2018). Dampak Sistem Kebut Semalam Terhadap Tingkat Plagiarisme Tugas Mahasiswa IKIP Siliwangi. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 1(4), 497–502. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/view/849>
- Widyaningrum, Risma, T. S. (2021). Hubungan Antara Kontrol Diri dan Efikasi Diri Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Siswa Kelas XI SMAIT Raflesia Depok. *Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 5(2013), 228–233. <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-humaniora/article/download/953/742>
- Yosephin Rika Ernima, Widya Parimita, A. W. (2016). LOCUS OF CONTROL DAN PROKRASTINASI PADA MAHASISWA PENDIDIKAN EKONOMI ANGKATAN 2013 FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis*, 4(2), 87–106.
- Zarzycka, B., Liszewski, T., & Marzel, M. (2021). Religion and behavioral procrastination: Mediating effects of locus of control and content of prayer. *Current Psychology*, 40(7), 3216–3225. <https://doi.org/10.1007/s12144-019-00251-8>

ANALISIS STRATEGI PROMOSI *E-COMMERCE SHOPEE* YANG MEMPENGARUHI KEPUTUSAN PEMBELIAN KONSUMEN

¹Fellya Salsabilla Nadiansyah, ²Rully Indrawan, ³Saiful Almujab

^{1,2,3} Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Pasundan

Alamat e-mail : ¹fellyasabill26@gmail.com, ²rully.indrawan@unpas.ac.id,
³saifulalmujab@unpas.ac.id

ABSTRACT

The purposes of this research are to find out the intensity of the use of shopee e-commerce, the promotional strategies carried out by the e-commerce shopee and the promotion strategies of the shopee e-commerce which most significantly influence the purchasing decisions of students of the Pasundan University Economics Education Study Program. The research method used is a survey method with a quantitative approach, with a sample of 202 students of the Economic Education Study Program, FKIP Pasundan University. Techniques in collecting data using questionnaires and data analysis techniques using multiple linear regression analysis. The results showed that the intensity of the use of e-commerce shopee among students of the economic education study program was at a high level as indicated by the number of respondents as many as 202 shopee e-commerce users who felt regular promos from shopee so that they could answer every statement of each promotional strategy variable that owned by e-commerce shopee, the promotional strategies carried out by e-commerce shopee to influence purchasing decisions consist of five, namely, free shipping promos, promo floods, games with prizes, various payment methods, and shopee express services and partially promotional strategies in the form of promo floods the most significant influence on purchasing decisions with a coefficient of determination (R^2) of 49.7%.

Keywords: Promotion Strategy, E-commerce, Shopee, Purchase Decision

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui intensitas penggunaan *e-commerce shopee*, strategi promosi yang dilakukan oleh *e-commerce shopee* dan strategi promosi *e-commerce shopee* yang paling signifikan mempengaruhi keputusan pembelian mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Pasundan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *survey* dengan pendekatan kuantitatif, dengan sampel berjumlah 202 mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Pasundan. Teknik dalam pengumpulan data menggunakan angket dan teknik analisis data menggunakan analisis regresi linier berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *e-commerce shopee* pada mahasiswa program studi pendidikan ekonomi dalam taraf yang tinggi ditunjukkan dengan jumlah responden sebanyak 202 orang pengguna *e-commerce shopee* yang merasakan promo rutin dari *shopee* sehingga dapat menjawab setiap pernyataan-pernyataan setiap variabel strategi promosi yang dimiliki *e-commerce shopee*, strategi promosi yang dilakukan *e-commerce shopee* untuk mempengaruhi keputusan pembelian terdiri dari lima yaitu, promo gratis ongkir, banjir promo, permainan berhadiah, beragam metode pembayaran, dan layanan *shopee express* dan secara parsial strategi promosi berupa banjir promo yang paling signifikan mempengaruhi keputusan pembelian dengan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 49,7%.

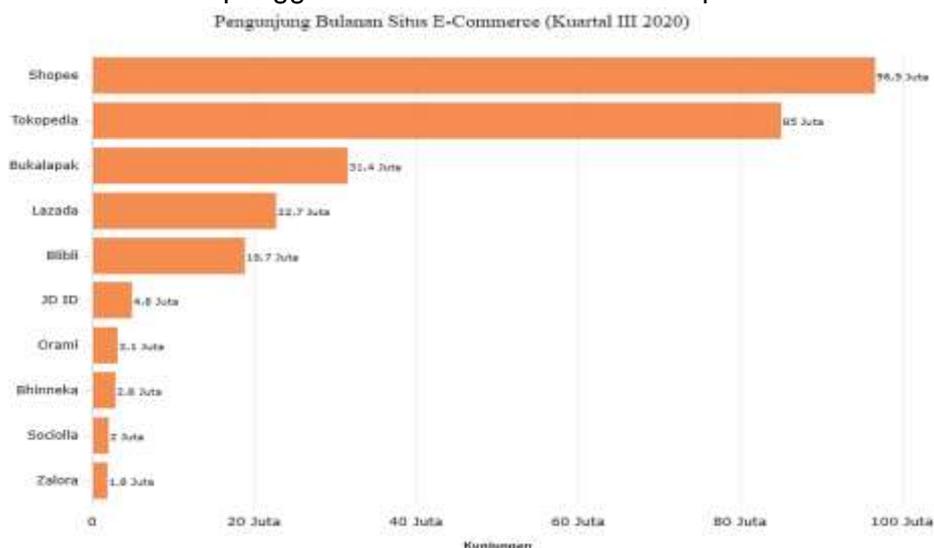
Kata kunci : Strategi Promosi, *E-commerce*, *Shopee*, Keputusan Pembelian

PENDAHULUAN

Dalam era Revolusi Industri 4.0 masyarakat secara tidak sadar, sudah dipaksa dalam membiasakan diri untuk hidup dalam teknologi yang baru. Salah satu kemajuan teknologi informasi yang sangat pesat yaitu internet. Saat ini besarnya jumlah pengguna internet membuat segala aktivitas dapat dilakukan secara *online*. Tidak terkecuali dengan berbelanja, sejak adanya internet jual beli *online* menjadi tren baru di masyarakat. Kegiatan jual beli melalui elektronik dimana pembeli, penjual, pemasaran produk dan transaksi penjualan dengan menggunakan jaringan internet dilakukan secara digital atau dengan istilah lain dikenal dengan *e-commerce*.

Menurut Hartman et al. (2000) dalam buku "*Net Ready-Strategies for Success in the E-Economy*" mengemukakan bahwa *e-commerce* merupakan mekanisme bisnis yang menitikberatkan pada transaksi bisnis individu, menggunakan internet sebagai media pertukaran barang atau jasa baik antara dua buah institusi B-to-B maupun antar institusi dan konsumen langsung B-to-C.

Kemudahan melakukan pemesanan dan pembayaran secara digital yang ditawarkan oleh *e-commerce* menjadi pilihan untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan secara *online*. Terutama pada saat ini, akibat mewabahnya *Covid-19* terjadi perubahan perilaku dimana konsumen lebih memilih untuk melakukan segala kegiatan yang berbasis *contactless*. Membuat industri *e-commerce* di Indonesia terlihat sangat prospektif saat ini. Berdasarkan laporan Global Web Index tahun 2020 dalam RCTI Ads (2020) Indonesia memiliki tingkat adopsi *e-commerce* tertinggi di dunia dimana 90% pengguna internet dengan rentan usia dari 16-64 tahun di Indonesia pernah melakukan transaksi belanja *online*. Pesatnya perkembangan ekonomi berbasis elektronik mempunyai potensi ekonomi yang tinggi bagi Indonesia. Sehingga pertumbuhan *e-commerce* terus meningkat membuat berbagai *e-commerce* terus bermunculan. Dalam industri ini ada 10 *e-commerce* terpopuler di Indonesia yaitu Tokopedia, Shopee, Bukalapak, Lazada, Blibli, Jd Id, Orami, Bhinneka, Sociolla, dan Zalora. Berikut statistik pengguna *e-commerce* di Indonesia pada Kuartal IV 2020 :



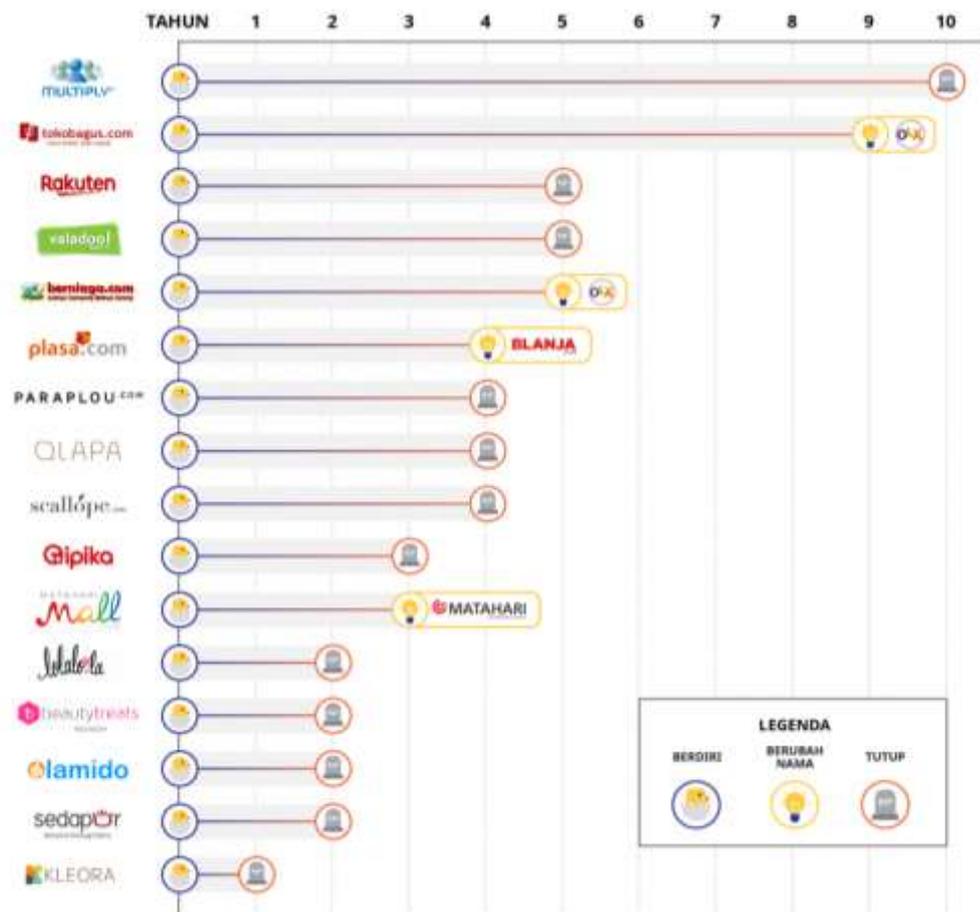
Sumber : (Jayani, 2020)

Gambar 1

Statistik Pengguna *E-commerce* di Indonesia pada Kuartal IV 2020

Menjamurnya perusahaan-perusahaan *e-commerce* di Indonesia membuat persaingan bisnis antara perusahaan *e-commerce* menjadi sangat ketat. Ketatnya persaingan tersebut membuat tidak semua perusahaan *e-commerce* dapat bertahan dan berhasil mendapatkan keuntungan dari usaha yang sudah dijalankan. Menurut hasil penelusuran yang dilakukan oleh Iprice (2020) menunjukkan perusahaan *e-commerce* yang tumbang, terdiri dari empat perusahaan yang berganti nama dan dua belas perusahaan yang tutup.

Dari data tersebut beberapa *e-commerce* seperti Qlapa, yaitu perusahaan yang mulai beroperasi tahun 2015 untuk menyediakan kerajinan tangan yang sempat mendapatkan investor bernama Aaviskhaar asal India dengan investasi Seri A, pada tahun 2019 tepatnya awal Maret mereka menghentikan operasionalnya secara menyeluruh. Pada 2 tahun sebelum Qlapa menutup kegiatan jual belinya, tepatnya tahun 2017 secara berurutan *e-commerce* Cipika yang merupakan layanan yang ditawarkan Indosat Ooredoo dengan produk kategori elektronik dan makanan serta LolaLola yang menyediakan produk pakaian dalam khusus perempuan yang didanai oleh Adent Ventures asal Thailand juga terpaksa berhenti beroperasi.



Sumber : (Iprice, 2020)

Gambar 2

Umur Perusahaan E-commerce yang Tumbang di Indonesia

Dari banyaknya *e-commerce* yang tutup, ada catatan terkait penyebab hal tersebut dapat terjadi. Rata-rata penyebab *e-commerce* tersebut berhenti beroperasi karena strategi promosi yang kurang efektif sehingga permintaan atau minat dari konsumen dalam menggunakan *e-commerce* tersebut rendah. Hal tersebut terjadi karena saat ini perilaku konsumen berubah menjadi lebih kritis, lebih pintar, lebih sadar harga, dan lebih menuntut. Perilaku konsumen tersebut dapat mempengaruhi keputusan pembelian. Keputusan pembelian menurut Fandy (2014, hlm. 21) adalah suatu proses dimana konsumen menyadari masalah, mencari informasi tentang produk atau merek tertentu, dan mengevaluasi sejauh mana solusi alternatif dapat menyelesaikan masalah, dan dengan demikian memperoleh keputusan pembelian. Sehingga setiap perusahaan *e-commerce* harus memahami beberapa tahap keputusan pembelian konsumen tersebut karena konsumen merupakan aset penting perusahaan. *Shopee* sebagai *e-commerce* menggunakan segala upaya atau strategi yang perusahaan lakukan untuk menarik hati konsumen. Salah satu strategi yang penting dilakukan untuk menarik pelanggan adalah strategi promosi. Menurut Tjiptono & Diana (2019, hlm. 469) strategi promosi penjualan adalah merencanakan kegiatan untuk meningkatkan permintaan konsumen guna meningkatkan pendapatan penjualan. Kegiatan tersebut dilakukan dengan mempengaruhi langsung keputusan pembelian konsumen. Strategi promosi yang dilakukan *shopee* yaitu menawarkan lima promo tetap untuk konsumen, yaitu promo gratis ongkir, banjir promo, permainan berhadiah, berbagai metode pembayaran, dan layanan *shopee express*. Semua Promo yang ditawarkan tersebut membuat berbelanja di *shopee* lebih aman, nyaman dan akan lebih mendorong konsumen untuk membuat keputusan pembelian. Oleh karena itu peneliti merasa bahwa diperlukan penelitian untuk mengetahui intensitas penggunaan *e-commerce shopee* dan strategi promosi *e-commerce* yang secara signifikan mempengaruhi keputusan pembelian. Agar dapat memberikan manfaat bagi keilmuan tentang strategi promosi pada *e-commerce* yang mempengaruhi keputusan pembelian dan dapat dijadikan sebagai informasi cara pemanfaatan teknologi informasi masa kini dalam penerapan *e-commerce* untuk usaha bisnis dan dapat memberi keuntungan yang tinggi pada saat ini.

LANDASAN TEORI

Strategi Promosi

Strategi promosi adalah upaya suatu perusahaan dalam mengembangkan perusahaan agar dapat terus bertahan dalam jangka waktu yang panjang. Menurut Gitosudarmo (2014, hlm. 214-216), strategi promosi adalah sebuah kegiatan yang dirancang untuk mempengaruhi konsumen agar bisa mengetahui produk yang ditawarkan perusahaan, sehingga konsumen menjadi tertarik membeli produk tersebut. Strategi promosi terintegrasi mengacu pada upaya perusahaan untuk mengkoordinasikan elemen promosi untuk memaksimalkan persuasif pelanggan yang ada dan pelanggan potensial perusahaan. Dengan tujuan mencari keuntungan dan mendorong pembeli untuk melakukan keputusan pembelian. Swastha dan Irawan dalam Afili et al. (2017) mengatakan "tujuan utama promosi adalah memodifikasi tingkah laku konsumen, menginformasikan, mempengaruhi, dan membujuk serta mengingatkan konsumen akan perusahaan serta produk atau jasa

yang ditawarkan”. Promosi tersebut dapat dinilai konsumen dengan indikator, Perhatian (*Attention*), Pemahaman (*Readthroughness*), Respon Kognitif (*Cognitive*), Respon Afektif (*Affective*), dan Sikap terhadap iklan (*Behavior*).

E-commerce

E-commerce dapat diartikan sebagai proses bisnis yang menggunakan teknologi elektronik, yang menghubungkan perusahaan, konsumen dan masyarakat dalam bentuk transaksi elektronik dan pertukaran atau penjualan barang, jasa dan informasi secara elektronik. Menurut Laudon & Traver (2014, hlm 8-9) *E-commerce* didefinisikan sebagai transaksi komersial yang melibatkan pertukaran nilai melalui atau menggunakan teknologi digital antar individu. Untuk mengevaluasi suatu *e-commerce* terdapat beberapa variabel yang digunakan yang dikemukakan oleh Van Der Merwe & Bekker (2003) yaitu, *Interface* (antara muka), *Navigation* (navigasi), *Content* (isi), *Reliability* (keandalan), dan *Technical* (teknis).

Dikutip dari laman *Shopee* (<https://shopee.co.id>) promo tetap yang menarik dan ditawarkan oleh *Shopee* untuk pelanggan, yaitu:

- 1.) Gratis Ongkir, pelanggan bisa dapat mendapatkan gratis ongkos kirim dimanapun daerah dan apapun belanjanya. Tak jarang kelebihan ini menjadi pertimbangan pelanggan untuk memutuskan pembelian.
- 2.) Banjir Promo, banyak promo yang ditawarkan selain gratis ongkos kirim antara lain ada diskon 90%, *cashback*, dan *flash sale*.
- 3.) Permainan Berhadiah, inovasi dari *Shopee* untuk mengisi waktu luang pelanggan tetapi tetap mendapatkan hadiah.
- 4.) Beragam Pilihan Metode Pembayaran, kelebihan yang membuat pelanggan lebih mudah dan nyaman dengan menyediakan metode pembayaran yang variasi. Pembayaran dapat menggunakan *Shopeepay*, *Shopee Pay Later*, kartu kredit, transfer bank, indomaret, alfamart, oneklik, kredivo bahkan *Cash On Delivery* (COD).
- 5.) Layanan *Shopee Express*, salah satu kelebihan yaitu layanan pengiriman paket atau pesanan ditangani khusus oleh tim *shopee*, memiliki standar protokol kesehatan tinggi, mengandalkan layanan standar dan *same day* yang menjangkau berbagai daerah Indonesia.

Keputusan Pembelian

Keputusan pembelian adalah proses pengambilan keputusan yang diawali dengan pengenalan masalah dengan dihadapkan berbagai alternatif pilihan hingga memutuskan produk yang paling sesuai diantara banyaknya pilihan yang ada dan melakukan pembelian. Kotler & Armstrong (2016) menjelaskan bahwa keputusan pembelian adalah bagian dari perilaku konsumen, perilaku konsumen yaitu studi tentang bagaimana individu, kelompok dan organisasi memilih, membeli, menggunakan, dan bagaimana barang, jasa ide atau pengalaman untuk memuaskan kebutuhan mereka.

Menurut Kotler dan Keller dalam Yulia et al. (2019, hlm. 114) menyebutkan bahwa terdapat lima tahap proses sebelum konsumen melakukan keputusan pembelian, yaitu sebagai berikut:

- 1.) Pengenalan Masalah
Proses konsumen dimulai dari mengenali masalah atau kebutuhan
- 2.) Pencarian Informasi

Konsumen akan termotivasi untuk mencari lebih banyak informasi untuk mengetahui kebutuhannya.

3.) Evaluasi Alternatif

Konsumen memproses informasi dari berbagai merek atau *e-commerce* yang bersaing dan membuat penilaian akhir.

4.) Keputusan Pembelian

Setelah evaluasi, konsumen dapat membentuk niat dan membuat keputusan akhir untuk membeli merek dan memilih *e-commerce* tempat membeli kebutuhannya.

5.) Evaluasi Alternatif Setelah Pembelian

Setelah pembelian dan dikonsumsi, apabila konsumen senang dan puas akan barang dan *e-commerce* tempat melakukan transaksi pembelian ia akan memesan dan menggunakan kembali untuk memenuhi kebutuhannya.

Keputusan pembelian dapat diukur dengan enam indikator menurut Kotler & Keller (2016, hlm. 479) yaitu :

1.) Pemilihan Produk (*Product Choice*)

Konsumen memutuskan produk mana yang akan dibeli, dan konsumen akan membeli produk yang berharga bagi mereka. Perusahaan harus tahu produk mana yang diinginkan oleh konsumen.

2.) Pemilihan Merek (*Brand Choice*)

Konsumen harus menentukan merek mana yang akan dibeli, dan setiap merek memiliki perbedaannya masing-masing. Dalam hal ini, perusahaan perlu memahami bagaimana konsumen memilih merek.

3.) Pemilihan Saluran Pembelian (*Dealer Choice*)

Konsumen harus memutuskan penyalur mana yang akan dikunjungi. Setiap konsumen berbeda dalam memilih penyalur, yang disebabkan oleh faktor-faktor seperti lokasi yang dekat, harga yang lebih murah, persediaan yang lengkap, belanja yang nyaman, dan lokasi yang fleksibel.

4.) Penentuan Waktu Pembelian (*Purchase Timing*)

Keputusan konsumen untuk membeli dengan penentuan waktu pembelian yang berbeda-beda.

5.) Jumlah Pembelian

Konsumen bisa menentukan berapa banyak produk yang akan dibeli sekaligus. Mungkin terdapat lebih dari satu produk yang dibeli, dalam hal ini perusahaan harus menyiapkan kuantitas produk sesuai dengan kebutuhan pembelian yang berbeda.

6.) Metode Pembayaran

Konsumen dapat mengambil keputusan tentang metode pembayaran yang akan dilakukan dalam pengambilan keputusan menggunakan konsumen menggunakan produk atau jasa.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode *survey*, untuk mendapatkan data yang lebih akurat dari responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa dalam memutuskan pembelian secara *online*. Dengan pendekatan kuantitatif dan analisis *cross-sectional*.

Penelitian dilaksanakan di lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang ditujukan kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi. Dengan populasi dari penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Angkatan 2017, 2018, 2019, dan 2020, berjumlah 369 mahasiswa. Dari jumlah tersebut, sampel diambil dengan rumus Slovin dalam Umar (2013, hlm. 78) dengan tingkat kesalahan sebesar 5%. Dari hasil perhitungan, didapatkan sejumlah 192 mahasiswa untuk dijadikan sampel. Alat pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner yang disebar kepada seluruh responden. Selanjutnya, dilakukan tabulasi data dan data diolah dengan menggunakan IBM SPSS 24.0 *for windows* untuk menganalisa uji asumsi klasik, uji hipotesis menggunakan uji T dan uji F, dan uji koefisien determinasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui strategi promosi *e-commerce shopee* yang mempengaruhi keputusan pembelian data pada penelitian ini diperoleh melalui penyebaran kuesioner, dimana variabel X1 5 pertanyaan, X2 5 pertanyaan, X3 5 pertanyaan, X4 5 pertanyaan, X5 5 pertanyaan, dan 6 pertanyaan untuk variabel Y. Berikut hasil analisis data setelah dilakukan penelitian:

1. Pengaruh Promo Gratis Ongkir terhadap Keputusan Pembelian

Berdasarkan analisis data dan melakukan uji hipotesis mengenai variabel promo gratis ongkir sebagai variabel satu pada penelitian ini, hasil Uji T parsial untuk Thitung variabel Promo Gratis Ongkir (X1) sebesar 4,419 dengan nilai signifikansi 0,00 serta Ttabel sebesar 1,972. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada Uji T parsial nilai Thitung $4,419 > T_{tabel} 1,972$, dan nilai pada perhitungan koefisien determinasi sebesar 44,2% yang menunjukkan variabel Promo Gratis Ongkir (X1) berpengaruh terhadap keputusan pembelian sebesar 44,2%, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima untuk hipotesis 1.

2. Pengaruh Banjir Promo terhadap Keputusan Pembelian

Untuk variabel kedua yaitu Banjir promo berdasarkan hasil analisis data dan uji hipotesis menunjukkan pada Uji T parsial nilai Thitung $4,016 > T_{tabel} 1,972$ nilai pada perhitungan koefisien determinasi sebesar 49,7% sehingga menunjukkan variabel Banjir Promo (X2) berpengaruh terhadap keputusan pembelian sebesar 49,7%, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima untuk hipotesis 2. Pada analisis deskriptif mayoritas responden setuju dengan adanya strategi promosi berupa banjir promo tersebut. Karena, melalui banjir promo tersebut harga produk cenderung miring dan masih termasuk banjir promo, yaitu flash sale yang berjalan 3 kali sehari dan menawarkan harga cuma-cuma.

3. Pengaruh Permainan Berhadiah terhadap Keputusan Pembelian

Variabel ketiga yaitu permainan berhadiah tujuannya strategi promosi ini agar konsumen dapat mengisi waktu luang tetapi tetap mendapatkan banyak hadiah dalam beragam bentuk, menunjukkan hasil analisis data dan uji hipotesis untuk nilai Thitung $1,539 < T_{tabel} 1,972$, nilai pada perhitungan koefisien determinasi hanya sebesar 20,2% sehingga menunjukkan variabel Permainan Berhadiah (X3) berpengaruh terhadap keputusan pembelian sebesar 20,2%, artinya H_0 diterima dan H_a ditolak untuk hipotesis 3. Artinya, Permainan berhadiah tidak signifikan mempengaruhi keputusan pembelian mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi

Universitas Pasundan. Meskipun, hasil analisis data deskriptif menunjukkan mayoritas masih tertarik dengan strategi promosi berupa permainan berhadiah ini.

4. Pengaruh Beragam Metode Pembayaran terhadap Keputusan Pembelian Berbeda dengan hasil analisis data dan uji hipotesis pada variabel keempat yaitu beragam metode pembayaran, pada Uji T menunjukkan nilai $T_{hitung} 3,087 > T_{tabel} 1,972$, nilai pada perhitungan koefisien determinasi sebesar 39,4% sehingga menunjukkan variabel Beragam Metode Pembayaran (X4) berpengaruh terhadap keputusan pembelian sebesar 39,4, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima untuk hipotesis 4. Sesuai dengan hasil analisis data deskriptif responden mayoritas tertarik dengan strategi promosi menyediakan beragam metode pembayaran.

5. Pengaruh Layanan *Shopee Express* terhadap Keputusan Pembelian Layanan *shopee express*, paket atau pesanan konsumen akan ditangani secara khusus membantu semua masalah dan kendala dalam pengiriman. Meskipun, hasil analisis data deskriptif menunjukkan mayoritas responden setuju dengan adanya strategi promosi berupa layanan *shopee express* namun pada uji hipotesis layanan *shopee express* nilai $T_{hitung} 1,967 < T_{tabel} 1,972$, nilai pada perhitungan koefisien determinasi hanya sebesar 24,1% sehingga menunjukkan variabel Layanan *Shopee Express* (X5) berpengaruh terhadap keputusan pembelian sebesar 24,1%, artinya H_0 diterima dan H_a ditolak untuk hipotesis 5. Artinya, layanan *shopee express* tidak signifikan mempengaruhi keputusan pembelian mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Pasundan.

6. Variabel yang Paling Signifikan Mempengaruhi Keputusan Pembelian Berdasarkan hasil analisis data dan uji hipotesis Uji T, dapat disimpulkan strategi promosi *e-commerce shopee* yang mempengaruhi keputusan pembelian secara signifikan adalah strategi promosi berupa banjir promo mempengaruhi keputusan pembelian dengan nilai koefisien determinasi sebesar 49,7%. Strategi promosi berupa promo gratis ongkir memiliki signifikansi kedua setelah promo gratis ongkir dengan nilai koefisien determinasi sebesar 44,2% dan signifikansi ketiga yaitu strategi promosi beragam metode pembayaran dengan nilai koefisien determinasi sebesar 39,4%. Sedangkan untuk strategi promosi permainan berhadiah dan layanan *shopee express* secara signifikan tidak mempengaruhi keputusan pembelian dengan masing-masing nilai koefisien determinasi sebesar 20,2% dan 24,1%.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa strategi banjir promo memberikan kontribusi yang tinggi terhadap keputusan pembelian konsumen. Salah satu jenis strategi banjir promo di platform *e-commerce shopee* adalah 27 hari kampanye 10.10 Pada kampanye ini, *Shopee* menghadirkan berbagai pilihan brand terbaik untuk memenuhi berbagai kebutuhan pengguna yang sesuai dengan personifikasi masing-masing individu yang didukung 100 persen orisinalitas produk brand dalam *Shopee Mall*. Promo-promo yang dimaksud diantaranya Gratis Ongkir, Voucher Diskon 100RB, *Flash Sale* 100RB, *Cashback Extra*, Ingatkan Diskon, *Big Brands Rush Hour*, *Voucher Brand Cashback* 50 persen, *TV Shopping*, 10.10 *Shopee Games Festival* dan *Super Brands Late Night Sale*. Strategi seperti ini nampaknya bisa dijadikan rujukan oleh platform *e-commerce* lain Sebagian bagian dari strategi marketing perusahaan.

Secara simultan melalui Uji F menunjukkan nilai $F_{hitung} 59,555 > F_{tabel} 2,259$, sehingga menunjukkan variabel Promo Gratis Ongkir X1, Banjir Promo X2, Permainan Berhadiah X3, Beragam Metode Pembayaran X4, Layanan *Shopee*

Express X5 secara simultan berpengaruh terhadap variabel Y yaitu Keputusan Pembelian. Serta output Koefisien Diterminasi diketahui bahwa nilai R Square sebesar 0,604, artinya ada pengaruh dari variabel Promo Gratis Ongkir X1, Banjir Promo X2, Permainan Berhadiah X3, Beragam Metode Pembayaran X4, Layanan *Shopee* Express X5 secara simultan berpengaruh terhadap Keputusan Pembelian sebagai variabel Y sebesar 60,4%. Dari hasil tersebut penulis meyakini bahwa Strategi pemasaran dan promosi yang efektif mendorong kesuksesan jangka panjang, pengembangan pelanggan, dan profitabilitas bagi perusahaan. Dalam kaitannya dengan strategi promosi, peneliti meyakini setidaknya ada 3 hal yang perlu diperhatikan perusahaan terhadap strategi promosinya:

1) Bauran Pemasaran (*Marketing Mix*)

Bauran pemasaran (*Marketing Mix*) merupakan alat utama yang digunakan dalam pengembangan bagian strategis dari rencana pemasaran perusahaan. Bauran pemasaran merupakan perpaduan dari empat elemen kunci yang digunakan untuk mengembangkan dan mempromosikan penawaran produk yaitu 1) komponen produk; 2) distribusi; 3) strategi penetapan harga; dan 3) promosi.

2) Penelitian dan Pengembangan

Salah satu tahap awal dari proses pemasaran adalah penelitian dan pengembangan produk dan layanan. Hal ini termasuk penggunaan berbagai studi penelitian kuantitatif dan kualitatif untuk mencari tahu apa yang pelanggan butuhkan atau inginkan. Pada akhirnya, untuk mempromosikan dan menjual produk dan mempertahankan pelanggan, perusahaan memerlukan solusi yang berkualitas dan diinginkan oleh pasar.

3) Strategi keberlanjutan

Proses pemasaran bersifat iteratif, artinya tidak pernah berakhir. Perusahaan dengan perspektif jangka panjang memahami bahwa setiap penelitian baru, pengembangan produk, dan kampanye promosi merupakan batu loncatan dalam pengembangan perusahaan yang sukses. Perusahaan dengan umur panjang terus-menerus meneliti, memantau tren yang berubah di pasar, membuat penyesuaian dari waktu ke waktu, dan menyegarkan kampanye promosi untuk mempertahankan citra merek mereka dan membuat orang tetap tertarik.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian, hasil pengolahan data, pengujian hipotesis, dan pembahasan dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil penelitian strategi promosi *e-commerce shopee* yang berpengaruh secara parsial yaitu strategi promosi promo gratis ongkir, banjir promo, dan beragam metode pembayaran. Sedangkan strategi promosi permainan berhadiah dan layanan *shopee express* tidak berpengaruh signifikan terhadap keputusan pembelian mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Pasundan.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi promosi yang paling signifikan mempengaruhi keputusan pembelian adalah banjir promo dengan nilai koefisien determinasi sebesar 49,7%.

3. Promo Gratis Ongkir X1, Banjir Promo X2, Permainan Berhadiah X3, Beragam Metode Pembayaran X4, Layanan *Shopee Express* X5 secara simultan mempengaruhi keputusan pembelian. Setelah penelitian diadakan semakin menunjukkan bahwa strategi promosi dapat mempengaruhi dalam memilih penggunaan *e-commerce* dan keputusan pembelian.

DAFTAR PUSTAKA

- Afilili, H., Kalangi, J., & Walangitan, O. (2017). Pengaruh Promosi Terhadap Keputusan Menabung Nasabah. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 5(006), 269393. <https://doi.org/10.35797/jab.0.0.2017.18378>.
- Fandy, T. (2014). *Pemasaran Jasa*. Andi.
- Gitosudarmo, I. (2014). *Manajemen Pemasaran*. BPFE.
- Hartman, Amir, & Sifonis, J. (2000). *Net Ready: Strategies for Success in the E-Conomy*. McGraw-Hill Comp. Inc.
- Iprice. (2020). *Peta E-Commerce Indonesia*. Iprice Insights. <https://iprice.co.id/insights/mapofecommerce/>
- Jayani, D. H. (2020). *Shopee, E-Commerce dengan Pengunjung Situs Tertinggi Kuartal III 2020*. Databoks.Katadata.Co.Id. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/11/20/shopee-e-commerce-dengan-pengunjung-situs-tertinggi-kuartal-iii-2020>
- Kotler & Keller. (2016). *Capturing Marketing Insights (Electronic Version)*. In *Marketing Management*.
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2016). *Prinsip-Prinsip PEMASARAN Principle of Marketing*. 1–63.
- Laudon, K., & Traver, C. G. (2014). *E-Commerce 2014; 10th Edition*. <https://www.pearson.com/us/higher-education/product/Laudon-E-Commerce-2014-10th-Edition/9780133024449.html>
- RCTI Ads. (2020). *Membaca Peluang Industri E-commerce Indonesia di Tahun 2020*. RCTI Ads. <https://www.rctiads.com/blogs/membaca-peluang-industri-e-commerce-indonesia-di-tahun-2020>
- Tjiptono, F., & Diana, A. (2019). *Kepuasan Pelanggan*. Andi Offset.
- Umar, H. (2013). *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis*. Rajawali Press.
- Van Der Merwe, R., & Bekker, J. (2003). A framework and methodology for evaluating e-commerce Web sites. *Internet Research*, 13(5), 330–341. <https://doi.org/10.1108/10662240310501612>
- Yulia, farida, Lamsah, & Periyadi. (2019). *BUKU MANAJEMEN PEMASARAN_compressed.pdf* (Issue April, p. 79).

**PENGARUH TINGKAT LITERASI BACA SISWA TERHADAP EFEKTIVITAS
PEMBELAJARAN**
(Survey Pada Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi Kelas X Jurusan Akuntansi
di SMK Negeri 3 Bandung tahun ajaran 2021-2022)

Yudho Ramafrizal S
Universitas Pasundan
yudhoramafrizal@unpas.ac.id
Teni Julia Somadi
SMKN 3 Bandung

ABSTRACT

The title of this study is the Effect of Student Reading Literacy Level on Learning Effectiveness (Survey on Introduction of Accounting Class X Accounting at SMK Negeri 3 Bandung academic year 2021-2022). This research aims to (i) find out the level of student reading literacy in Introduction of Accounting of class X Accounting at SMK Negeri 3 Bandung (ii) to know the level of learning effectiveness Introduction of Accounting of class X Accounting at SMK Negeri 3 Bandung (iii) knowing the magnitude of the influence of students' reading literacy levels on the effectiveness of learning in Introduction of Accounting of class X Accounting at SMK Negeri 3 Bandung. In this study the authors used quantitative approach methods using survey research methods, with a population of 30. To seek influence, The data analysis used is a simple linear regression analysis using IBM SPSS Statistics Version 24.0, descriptive analysis of reading literacy level with a weight of 37.97 and an average value of 3.80, and the effectiveness of learning with a sum weight of 40.03 and an average value of 4.00, on a simple linear regression test there is a regression coefficient value obtained is 0.580, and the determination coefficient value is obtained the number R (correlation coefficient) or the relationship number between variable X to variable Y of 0.557 or 55.7%. The amount of contribution made by the variable level of reading literacy can be seen from the number in R Square which is 0.310 which means that the level of reading literacy affects the effectiveness of learning by 31.0%. While the other 69.0% was influenced by other factors outside of the research conducted.

Keywords: Level of reading literacy, effectiveness of learning

ABSTRAK

Judul penelitian ini adalah Pengaruh Tingkat Literasi Membaca Siswa Terhadap Efektivitas Belajar (Survey Pengenalan Akuntansi Kelas X Akuntansi di SMK Negeri 3 Bandung tahun ajaran 2021-2022). Penelitian ini bertujuan untuk (i) mengetahui tingkat literasi membaca siswa pada Pembelajaran Akuntansi kelas X Akuntansi di SMK Negeri 3 Bandung (ii) untuk mengetahui tingkat keefektifan pembelajaran Pengenalan Akuntansi kelas X Akuntansi di SMK Negeri 3 Bandung. (iii) mengetahui besarnya pengaruh tingkat literasi membaca siswa terhadap efektivitas pembelajaran Pengenalan Akuntansi kelas X Akuntansi di SMK Negeri 3 Bandung. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian survey, dengan jumlah populasi 30 orang. Untuk mencari

pengaruh, analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linier sederhana dengan menggunakan IBM SPSS Statistics Versi 24.0, analisis deskriptif tingkat literasi membaca dengan bobot 37,97 dan nilai rata-rata 3,80, serta keefektifan pembelajaran dengan jumlah bobot 40,03 dan nilai rata-rata 4,00, pada uji regresi linier sederhana diperoleh nilai koefisien regresi sebesar 0,580, dan nilai koefisien determinasi diperoleh angka R (koefisien korelasi) atau angka hubungan antara variabel X dengan variabel Y sebesar 0,557 atau 55,7%. Besarnya kontribusi variabel tingkat literasi membaca dapat dilihat dari angka R Square yaitu 0,310 yang artinya tingkat literasi membaca berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran sebesar 31,0%. Sedangkan 69,0% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian yang dilakukan.

Kata kunci: Tingkat literasi membaca, efektivitas pembelajaran

PENDAHULUAN

Setiap orang ingin menjadi manusia yang bermanfaat dan berusaha untuk mencapainya. Salah satu bentuk usaha untuk meningkatkan kebermanfaatannya mereka adalah dengan ditempuhnya pendidikan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan serta melatih keterampilan dan sikap. Sehingga tidak heran pendidikan dianggap sektor yang paling penting dalam kehidupan manusia. Seseorang akan mendapatkan ilmu serta pengalaman dari pendidikan, sehingga dapat membantu mencapai keinginannya.

Seperti yang telah diatur dalam UU no. 20 tahun 2003 bahwa pengertian pendidikan sebagai berikut :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sekolah merupakan lembaga sosial yang keberadaannya merupakan bagian dari sistem sosial bangsa yang bertujuan untuk mencetak manusia susila yang cakap, demokratis, bertanggung jawab, beriman, bertaqwa, sehat jasmani maupun rohani, memiliki pengetahuan dan keterampilan, berkepribadian yang mantap serta mandiri. Salah satu tujuan dari sekolah adalah menciptakan SDM yang berkualitas agar dapat menyesuaikan diri dan bersaing di dunia kerja. Maka dari itu, pendidikan merupakan hal yang penting bagi kehidupan baik secara individual seseorang maupun untuk semua orang. Pendidikan sangat dibutuhkan agar terwujudnya masyarakat yang makmur, mandiri, berkembang dan kompetitif. Dengan adanya SDM yang berkualitas akan membantu kemajuaan negara dalam berbagai bidang, baik itu bidang sosial, politik, ekonomi dan lain sebagainya.

Kegiatan yang dilakukan dalam usaha untuk menghasilkan SDM yang berkualitas dari pendidikan, hal yang perlu diperhatikan adalah pelaksanaan proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh guru dan peserta didik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran dan memahami apa yang sedang dipelajari. Dengan tercapainya tujuan dalam pembelajaran seperti pembentukan sikap disiplin, kritis dan kreatif pada peserta didik, maka dalam pendidikan akan mengeluarkan SDM yang berkualitas.

Maka dari itu, salah satu hal yang dapat mempengaruhi tercapainya suatu tujuan dalam pembelajaran yaitu efektivitas pembelajaran. Menurut Watkins dalam Fathurrahman et al., (2019, hlm. 844) "Efektivitas pembelajaran adalah suatu kegiatan yang membangun dengan ditangani oleh seorang guru yang mendorong peserta didik melalui pendekatan dan strategi khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik." Hasil belajar siswa merupakan salah satu indikator yang dapat mengukur keefektifan pembelajaran. Menurut Rohmawati dalam Novianti (2020) "efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran". "Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, respon siswa terhadap pembelajaran dan penguasaan konsep siswa" (Rohmawati, 2015, hlm. 17).

Tabel 1
Hasil Observasi Awal Di SMKN 3 Bandung

| Rentang Nilai Efektivitas Pembelajaran | Kelas X OTKP | Presentase % |
|--|--------------|--------------|
| > 77 | 7 | 41% |
| <77 | 10 | 59% |
| Total | 17 | 100% |

Dari table diatas dapat dilihat bahwa efektivitas pembelajaran di kelas X AK SMK Negeri 3 Bandung pada mata pelajaran Pengantar Akuntansi masih dalam kategori rendah. Dimana dari hasil perhitungan angket rentang nilai efektivitas pembelajaran dalam kategori di atas rata-rata >77 sejumlah 7 dari total 17 dan persentasenya 41% sedangkan rentang nilai efektivitas pembelajaran yang di bawah rata-rata 59% sejumlah 10 dari 17. Dari perhitungan hasil observasi ini dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran pada mata pelajaran Pengantar Akuntansi di SMK Negeri 3 Bandung masih rendah.

Berdasarkan hasil wawancara guru SMK Negeri 3 Bandung, bahwa ada beberapa kendala saat pembelajaran dengan kondisi yang masih pandemi ini berlangsung, diantaranya beberapa siswa yang kurang aktif berinteraksi saat pembelajaran, dan hanya beberapa siswa yang memberikan pendapat saat pembelajaran, serta program gerakan literasi di SMK Negeri 3 Bandung belum terlaksana secara maksimal. Sama halnya dengan penelitian terdahulu yang memiliki kendala serupa dalam proses pembelajaran berlangsung.

Maka penting bagi peserta didik untuk memiliki kemampuan literasi baca yang baik. Menurut Gerakan Literasi Nasional (GLN) dalam Effendy (2017, hlm. 5-6) "literasi baca tulis diartikan sebagai pengetahuan dan kemampuan membaca dan menulis, mengolah dan memahami informasi saat melakukan proses membaca dan menulis, serta kemampuan menganalisis, menanggapi, dan menggunakan bahasa". Menurut Goody dalam Mokoginta (2017, hlm. 2) arti sempit literasi adalah kemampuan membaca dan menulis. Kemampuan dalam membaca dan menulis sangat diperlukan untuk menumbuhkan sikap kritis dan kreatif siswa terhadap suatu kejadian atau fenomena nyata dalam kehidupan. Hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kegiatan literasi pada dasarnya bertujuan untuk mendapatkan keterampilan informasi, yakni mengumpulkan, mengolah, dan mengkomunikasikan informasi (Sari et al., 2017, hlm. 106). Kegiatan literasi dapat dilakukan oleh peserta

didik di dalam atau pun luar sekolah. Keterampilan literasi serta mengolah informasi saat ini penting bagi siswa, karena sesuai dengan kebijakan pemerintah untuk menggunakan kurikulum 2013. Siswa dituntut lebih aktif dan harus memiliki keterampilan dalam mengolah informasi atau keterampilan literasi.

Dengan pembiasaan membaca akan memperluas wawasan serta menimbulkan sikap kritis pada diri sendiri dan menimbulkan minat baru pada berbagai macam hal. Karena literasi baca merupakan hal yang sangat penting bagi kemajuan setiap individu dan harus ditanamkan khususnya kepada siswa untuk mendukung efektivitas pembelajaran. Kementerian Pendidikan dan Budaya telah menerbitkan peraturan Nomor 23 tahun 2015 tentang membaca 15 menit sebelum belajar pada awal pembelajaran. Namun, hasil survey PISA untuk tingkat literasi pada tahun 2016 menunjukkan bahwa Indonesia berada pada ranking 62 dari 70 negara (Damarjati, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa literasi baca di Indonesia masih rendah.

Dalam literasi baca memiliki banyak manfaat bagi siswa, guru pun perlu melakukan strategi literasi dalam pembelajaran. Pembiasaan dalam kegiatan literasi perlu diterapkan pada proses pembelajaran disemua mata pelajaran untuk menumbuhkan kebiasaan baca siswa serta mengoptimalkan kemampuan berpikir siswa sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai dan pembelajaran berjalan dengan efektif. Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam mengenai literasi baca siswa dengan efektivitas pembelajaran. Untuk itu dalam penelitian ini, penulis mengambil judul “Pengaruh Tingkat Literasi Baca Siswa Terhadap Efektivitas Pembelajaran” (Survey Pada Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi Kelas X AK SMK Negeri 3 Bandung tahun ajaran 2020-2021).

RUMUSAN MASALAH

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana tingkat literasi baca siswa kelas X AK SMK Negeri 3 Bandung tahun ajaran 2020-2021?
2. Bagaimana tingkat efektivitas pembelajaran di kelas X AK SMK Negeri 3 Bandung tahun ajaran 2020-2021?
3. Seberapa besar pengaruh tingkat literasi baca siswa terhadap efektivitas pembelajaran di kelas X AK SMK Negeri 3 Bandung tahun ajaran 2020-2021?

LANDASAN TEORI

1. Literasi dan Jenis Literasi Baca

Literasi merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh setiap individu yang hidup di muka bumi ini. Secara istilah literasi merujuk kepada seperangkat kemampuan baca tulis, berbicara, menghitung dan memecahkan suatu masalah pada tingkat keahlian tertentu yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Romadhoni dalam Syekh Nurjati (2018, hlm. 8) menyatakan “literasi adalah peristiwa sosial yang melibatkan keterampilan- keterampilan tertentu, yang diperlukan untuk menyampaikan dan mendapatkan informasi dalam bentuk tulisan”. Adapula pengertian literasi menurut Pinto, Boler dan Norris dalam Indriyani (2019, hlm. 110) mengemukakan “Literasi adalah hak asasi manusia yang fundamental untuk dapat meningkatkan kehidupan seseorang mencapai

tujuan pribadi, sosial, pekerjaan, pendidikan, membuka peluang sosial, dan integrasi ekonomi dan politik”.

Seiring dengan perkembangan zaman pada saat ini ada beberapa ahli yang mengemukakan bahwa terdapat beberapa jenis literasi diantaranya menurut Waskim dalam Nuryana (2018, hlm 10-11) mengenai jenis – jenis literasi sebagai berikut :

- a. Literasi Dasar (Basic Literacy), literasi jenis ini bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan untuk mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan menghitung.
- b. Literasi Perpustakaan (Library Literacy), setelah memiliki kemampuan dasar literasi maka literasi perpustakaan merupakan alat untuk mengoptimalkan literasi yang ada. Artinya, pemahaman tentang keberadaan perpustakaan sebagai salah satu akses mendapatkan informasi.
- c. Literasi Media (Media Literacy), yaitu kemampuan untuk mengetahui berbagai bentuk media yang berbeda, seperti media cetak, media elektronik (media radio, media televisi), media digital (media internet), dan memahami tujuan penggunaannya.
- d. Literasi Teknologi (Technology Literacy), yaitu kemampuan memahami kelengkapan yang mengikuti teknologi seperti perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software), serta etika dan etiket dalam memanfaatkan teknologi.
- e. Literasi Visual (Visual Literacy), adalah pemahaman tingkat lanjut antara literasi media dan literasi teknologi, yang mengembangkan kemampuan dan kebutuhan belajar dengan memanfaatkan materi visual dan audiovisual secara kritis dan bermartabat. Tafsir terhadap materi visual yang setiap hari membanjiri kita, baik dalam bentuk tercetak, di televisi maupun internet, haruslah terkelola dengan baik.

Literasi baca menurut UNESCO pada 2003 dalam Effendy (2017, hlm 5) “literasi baca-tulis juga bermakna praktik dan hubungan sosial yang terkait dengan pengetahuan, bahasa, dan budaya”. Literasi baca-tulis juga merupakan suatu kecakapan seseorang dalam membaca, berpikir, menulis, mencari dan mengolah serta memahami informasi yang dapat di gunakan dalam mencapai tujuan dan mengembangkan pemahaman serta potensi untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Adapun arti literasi menurut Gerakan Literasi Nasional (GLN) dalam Effendy (2017, hlm. 5-6) mengemukakan “literasi baca tulis diartikan sebagai pengetahuan dan kemampuan membaca dan menulis, mengolah dan memahami informasi saat melakukan proses membaca dan menulis, serta kemampuan menganalisis, menanggapi, dan menggunakan bahasa”.

Dari penjelasan mengenai pengertian literasi baca yang dikemukakan oleh para ahli di atas. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa, literasi sangat penting dalam kehidupan manusia dimana literasi baca merupakan pengetahuan dan kemampuan seseorang dalam membaca, menulis, mencari, berpikir serta mengolah informasi. Sehingga literasi tersebut dapat berguna bagi seseorang di

kehidupan sehari-hari untuk mencapai tujuan serta untuk berpartisipasi di lingkungan sosial.

2. Efektifitas Pembelajaran

Efektivitas pembelajaran merupakan suatu tingkat keberhasilan yang hendak dicapai dalam proses pembelajaran. Pada umumnya, pembelajaran yang efektif dapat dilakukan jika dengan suasana aktif, saling bekerja sama antara pendidik dan peserta didik sehingga proses pembelajaran akan berlangsung hikmat serta tercapainya tujuan dalam pembelajaran yang sebenarnya.

Adapun menurut Rohmawati (2015, hlm. 17) "efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran". Sehingga efektifitas pembelajaran dapat diartikan sebagai tolak ukur dari tercapainya tujuan pembelajaran. Adapun kegiatan pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila dalam hal tersebut mampu memberikan pengalaman baru serta mampu membantu siswa dalam mencapai tujuan secara optimal.

Dari pengertian efektifitas pembelajaran di atas, peneliti menyimpulkan bahwa efektifitas pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses dalam pelaksanaan pembelajaran yang berjalan dengan hikmat sesuai dengan perencanaan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan tepat sasaran serta sebagai tolak ukur keberhasilan dari sebuah proses pembelajaran.

Usaha dalam mencapai tujuan pembelajaran ialah saat proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien yang dilakukan oleh guru dan siswa secara maksimal.

HIPOTESIS

Menurut Sugiyono dalam Erdiansyah (2016, hlm. 98) mengemukakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah dalam penelitian yang telah dinyatakan dan harus dibuktikan kebenarannya. Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan tingkat literasi baca siswa terhadap efektifitas pembelajaran kelas X AK SMK Negeri 3 Bandung tahun ajaran 2020-2021.

METODOLOGI PENELITIAN

Menurut Suharsimi Arikunto (2010:203), menyebutkan bahwa "metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian. Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Adapun metode kuantitatif menurut Sugiyono (2018, hlm. 8) mengatakan "Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan."

Penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh tingkat literasi baca siswa terhadap efektifitas pembelajaran. Untuk dapat mengetahui pengaruh ke dua variabel tersebut maka penulis akan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode survey. Menurut sugiyono (2017, hlm 7) mengemukakan "penelitian survey pada dasarnya penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari

populasi tersebut, sehingga ditemukan kejadian-kejadian realatif, distribusi, dan hubungan-hubungan antara variabel sosiologis maupun psikologis”.

SUBJEK DAN OBJEK PENELITIAN

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas X AK SMK Negeri 3 Bandung tahun ajaran 2020-2021. Adapun dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah efektivitas pembelajaran (Y) peserta didik kelas X AK SMK Negeri 3 Bandung. Adapun variabel yang mempengaruhi dalam penelitian ini adalah literasi baca (X).

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan angket yang akan disebarakan kepada siswa kelas X AK SMK Negeri 3 Bandung.

ANALISIS DATA

Setelah data terkumpul, selanjutnya dilakukan analisis terhadap data penelitian. Adapun langkah analisis tersebut adalah sebagai berikut:

1. Uji Normalitas
2. Uji regresi linier sederhana
3. Uji Koefisien Determinasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah variabel-variabel yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui data variabel yang telah ditetapkan normal atau tidaknya, hasil dapat dilihat berdasarkan hasil uji Normalitas yang sudah dilakukan seperti dibawah ini:

Table 2
UJI NORMALITAS DATA
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

| | | Unstandardized Residual |
|----------------------------------|----------------|-------------------------|
| N | | 30 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | .0000000 |
| | Std. Deviation | 3.04929750 |
| Most Extreme Differences | Absolute | .123 |
| | Positive | .074 |
| | Negative | -.123 |
| Test Statistic | | .123 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | .200 ^{c,d} |

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: Hasil Pengolahan Data Program IBM SPSS Statistics Version 24.0

Dari hasil uji normalitas diatas, menunjukkan bahwa nilai signifikansi data sebesar 0,200, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel x dan variabel y dalam penelitian ini berdistribusi normal karena nilai signifikan lebih dari 0,05.

2. Uji Regresi Linier Sederhana

Regresi merupakan suatu proses memperkirakan secara sistematis tentang apa yang paling mungkin terjadi dimasa yang akan datang berdasarkan

informasi masa lalu dan sekarang yang dimiliki agar kesalahannya dapat diperkecil. Pada penelitian ini penulis melakukan uji statistik bertujuan untuk mencari kecenderungan pengaruh antara variabel X (Tingkat Literasi Baca) terhadap variabel Y (Efektivitas Pembelajaran) sehingga dapat dilakukan taksiran nilai dari variabel terikat, jika variabel bebasnya X dapat diketahui atau sebaliknya. Hasil perhitungan regresi linier sederhana dengan *IBM SPSS Statistics Version 24.0* adalah sebagai berikut:

Table 3
Uji Regresi Linier Sederhana

| Coefficients ^a | | | | | | |
|---------------------------|-----------------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
| Model | | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | | |
| | | B | Std. Error | Beta | t | Sig. |
| 1 | (Constant) | 20.764 | 5.459 | | 3.804 | .001 |
| | Tingkat literasi baca siswa | .508 | .143 | .557 | 3.549 | .001 |

a. Dependent Variable: EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN

Sumber: Hasil Pengolahan Data Program *IBM SPSS Statistics Version 24.0*. Berdasarkan perhitungan uji regresi linier sederhana diatas, maka dapat bentuk persamaan regresi linier sederhana sebagai berikut:

$$Y = 20,764 + 0,508X$$

Dimana: X: Tingkat Literasi Baca

Y: Efektivitas pembelajaran

Dilihat dari tabel perhitungan *IBM SPSS Statistics Version 24.0* terdapat nilai koefisien regresi yang didapat adalah 0,580. Hal ini menunjukkan bahwa jika nilai Tingkat Literasi Baca (variabel X) meningkat sebesar 1 point maka Efektivitas Pembelajaran siswa (Variabel Y) akan meningkat sebesar 0,508.

3. Uji Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui dan mengukur seberapa besar pengaruh variabel X (tingkat literasi baca) terhadap variabel Y (efektivitas pembelajaran). Di bawah ini merupakan hasil perhitungan R² :

Table 4
Uji Koefisien Determinasi

| Model Summary | | | | |
|---------------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
| 1 | .557 ^a | .310 | .286 | 3.103 |

a. Predictors: (Constant), Tingkat Literasi Baca Siswa
b. Dependent Variable: Efektivitas Pembelajaran

Sumber: Hasil Pengolahan Data Program *SPSS 24 for windows*

Berdasarkan data tabel di atas diperoleh angka R (koefisien korelasi) atau angka hubungan antara variabel X terhadap variabel Y sebesar 0,557 atau 55,7%. Besarnya kontribusi yang diberikan oleh variabel Tingkat Literasi Baca bisa dilihat dari angka pada *R Square* yaitu sebesar 0,310 yang memiliki

arti bahwa Tingkat Literasi Baca berpengaruh terhadap Efektivitas Pembelajaran sebesar 31,0%, yang berarti tingkat literasi baca memberikan pengaruh yang cukup terhadap efektivitas pembelajaran. Dan juga memiliki arti bahwa 31,0% efektivitas pembelajaran dipengaruhi oleh tingkat literasi baca, sedangkan 69.0% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

Data yang telah diolah di atas dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh tingkat literasi baca siswa terhadap efektivitas pembelajaran pada Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi kelas X AK SMK Negeri 3 Bandung. Berdasarkan analisis data menyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut didasarkan pada data yang telah dihitung pada bagian koefisien determinasi, dimana nilai R^2 yang diperoleh sebesar 0,310 yang berarti terdapat pengaruh tingkat literasi baca siswa terhadap efektivitas pembelajaran dengan kategori cukup sebesar 31,0% antara variabel X dan Y.

1) Tingkat Literasi Baca Pada Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi kelas X AK SMK Negeri 3 Bandung

Berdasarkan hasil penelitian secara keseluruhan yang telah dilakukan dengan cara menyebar angket kepada siswa kelas X AK SMK Negeri 3 Bandung dan pengolahan data dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS Statistics Version 24.0. Maka, hasil dari pengolahan data dapat diketahui bahwa tingkat literasi baca siswa pada mata pelajaran Pengantar Akuntansi di kelas X AK SMK Negeri 3 Bandung termasuk kedalam kategori setuju dengan jumlah bobotnya sebesar 37,94 dan dengan nilai rata-ratanya sebesar 3,80.

2) Efektivitas Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi Di Kelas X AK SMK Negeri 3 Bandung

Berdasarkan hasil penelitian secara keseluruhan yang telah dilakukan dengan cara menyebar angket kepada siswa kelas X AK SMK Negeri 3 Bandung dan pengolahan data dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS Statistics Version 24.0. Maka, hasil dari pengolahan data dapat diketahui bahwa efektivitas pembelajaran pada mata pelajaran administrasi umum di kelas X AK SMK Negeri 3 Bandung termasuk kedalam kategori baik dengan jumlah bobotnya sebesar 40,03 dan dengan nilai rata-ratanya sebesar 4.00.

3) Pengaruh Tingkat Literasi Baca Siswa Terhadap Efektivitas Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X AK SMK Negeri 3 Bandung

Berdasarkan hasil penelitian dari data yang telah diperoleh dan diolah melalui IBM SPSS Statistics Version 24.0, menunjukkan bahwa peserta didik setuju dengan tingkat literasi baca dapat menciptakan efektivitas pembelajaran, hal ini dilihat dari rata-rata jawaban yang diberikan oleh responden. Selain itu, dapat diketahui bahwa nilai perhitungan pada uji validitas untuk setiap item pernyataan pada variabel X (tingkat literasi baca) dan variabel Y (efektivitas pembelajaran) menunjukkan hasil yang positif dan valid. Kemudian untuk uji reliabilitas pada kedua variabel mendapat hasil reliabel.

Dari hasil regresi variabel X terhadap variabel Y dapat diperoleh persamaan regresi yaitu $Y = 20,764 + 0,508X$. Hal ini menunjukkan bahwa jika nilai tingkat literasi baca (variabel X) meningkat sebesar 1 satuan maka efektivitas pembelajaran (Variabel Y) akan meningkat sebesar 0,508. Kemudian, hasil nilai

koefisien determinasi diperoleh angka R (koefisien korelasi) atau angka hubungan antara variabel X terhadap variabel Y sebesar 0,557 atau 55,7%. Besarnya kontribusi yang diberikan oleh variabel tingkat literasi baca bisa dilihat dari angka pada R Square yaitu sebesar 0,310 yang memiliki arti tingkat literasi baca berpengaruh terhadap efektifitas pembelajaran sebesar 31,0% dengan kategori memberikan pengaruh yang cukup.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian secara keseluruhan terhadap hipotesis yang diajukan maka peneliti menyimpulkan bahwa Pengaruh Tingkat Literasi Baca Siswa Terhadap Efektivitas Pembelajaran (Survey Pada Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi Kelas X AK SMK Negeri 3 Bandung tahun ajaran 2021-2022) dinilai dalam kategori cukup. Jadi kesimpulannya H_0 terbukti, yaitu “terdapat pengaruh tingkat literasi baca siswa terhadap efektivitas pembelajaran”.

- 1) Berdasarkan hasil analisis data penelitian maka dapat disimpulkan bahwa tingkat literasi baca pada mata pelajaran administrasi umum dalam kategori setuju dengan rata-rata skor 3,80. Keputusan tersebut didapat dari hasil pengolahan data rekapitulasi rata-rata jawaban responden pada dimensi indikator dan indeks aktivitas literasi membaca yang menunjukkan kategori setuju.
- 2) Berdasarkan hasil analisis data penelitian bahwa efektivitas pembelajaran peserta didik menunjukkan hasil yang baik. Hal ini didasarkan pada hasil pengolahan data yang menunjukkan bahwa skor rata-rata berada pada kategori setuju dengan skor 4,00.
- 3) Pengaruh tingkat literasi baca dinilai cukup memberikan pengaruh akan efektivitas pembelajaran sebesar 31,0% dan 69,0% sisanya efektivitas pembelajaran dipengaruhi juga oleh faktor lainnya. Hasil pengujian hipotesis bahwa tingkat literasi baca dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Hal ini berdasarkan pada pengujian koefisien determinasi yang mana menghasilkan R square sebesar 0,310 yang berarti terdapat pengaruh sebesar 31,0% antara media tingkat literasi baca siswa terhadap efektivitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU :

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Effendy, M. (2017). *Literasi Baca Tulis* (L. Mayani (Ed.)). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Solihin, L. (2019). *Indeks Aktivitas Literasi Membaca 34 Provinsi*.
- Sugiyono. 2011. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

JURNAL :

- Devianty, R. (2019). *Manfaat Literasi Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
- Fathurrahman, A., Sumardi, S., Yusuf, A. E., & Harijanto, S. (2019). *Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Peningkatan Kompetensi Pedagogik Dan*

Teamwork. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(2), 843–850. doi:
10.33751/jmp.v7i2.1334

Rohmawati, A. (2015). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN. PENDIDIKAN USIA DINI,
9.

Indriyani, V. (2019). Literasi Baca Tulis Dan Inovasi Kurikulum Bahasa.

Nuryana, A. (2018). HUBUNGAN GERAKAN LITERASI DENGAN MINAT BACA
SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII SMPN 8 CIREBON. IAIN
Syekh Nurjati Cirebon.

INTERNET :

Damarjati, D. (2019). *Benarkah Minat Baca Orang Indonesia Serendah Ini?* Retrieved
from <https://news.detik.com/berita/d-4371993/benarkah-minat-baca-orang-indonesia-serendah-ini>

**SURVEY PEMAHAMAN DAN KETERLIBATAN MAHASISWA DAN DOSEN
DALAM PROGRAM KEBIJAKAN MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA DI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI FKIP UNIVERSITAS PASUNDAN**

¹Leni Maryani, ²Saiful Almujab, ³Yudho Ramafrizal, ⁴Veri Aryanto Sopiansah

¹²³⁴Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas
Pasundan

lenimaryani@unpas.ac.id

ABSTRACK

The objectives of the final report of this research are (1) to determine the understanding of students and lecturers in the Merdeka Learning policy program at the Merdeka Campus at the Economic Education Study Program, FKIP, Pasundan University; (2) to find out the involvement of students and lecturers in the Independent Learning Policy Program at the Independent Campus at the Economics Education Study Program, FKIP, Pasundan University.

The implementation method in the research program on the implementation of the Independent Learning Policy-Independent Campus (MBKM) is in the form of a population survey (total sampling) involving students, and lecturers at the Pasundan University economic education study program.

The survey results show that in general students understand the independent campus learning policy program in the economic education study program FKIP Pasundan University, this is indicated by the average student answers about each question item in the survey showing a response according to the answer indicators provided.

Some of the author's suggestions are input as a form of concern for the study program in implementing the MBKM program so that it can be even better, of course the consistency of all human resources involved is very necessary in optimizing the implementation of this MBKM activity.

Keywords: Understanding, Involvement, Policy, Independent Learning Program-Independent Campus

ABSTRAK

Tujuan dari laporan akhir penelitian ini, yaitu (1) untuk mengetahui pemahaman mahasiswa dan dosen dalam program kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Pasundan; (2) untuk mengetahui keterlibatan Mahasiswa dan Dosen dalam Program Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Pasundan.

Metode pelaksanaan dalam program penelitian implementasi Kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) yaitu berupa survey populasi (total sampling) yang melibatkan mahasiswa, dan dosen pada program studi pendidikan ekonomi Universitas Pasundan.

Hasil survey menunjukkan secara umum mahasiswa memahami program kebijakan merdeka belajar kampus merdeka di program studi pendidikan ekonomi FKIP Universitas Pasundan, hal ini ditunjukkan dengan rata-rata jawaban mahasiswa tentang setiap item pertanyaan dalam survey menunjukkan respon sesuai dengan indikator jawaban yang disediakan.

Beberapa saran penulis masukan sebagai bentuk kepedulian terhadap program studi dalam melaksanakan program MBKM agar bisa lebih baik lagi, tentunya konsistensi seluruh SDM yang terlibat sangat diperlukan dalam mengoptimalkan pelaksanaan kegiatan MBKM ini.

Kata Kunci: Pemahaman, Keterlibatan, Keijakan, Program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka

Pendahuluan

Dalam menghadapi perubahan sosial, budaya, kebutuhan dunia kerja dan kemajuan teknologi yang sangat pesat, kompetensi mahasiswa harus disiapkan dan sesuai dengan kebutuhan zaman. Tren dan tuntutan kompetensi SDM abad ke 21 serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mempengaruhi perubahan zaman dan menjadi faktor penting bagi perkembangan dunia pendidikan khususnya pendidikan tinggi. Link and match tidak hanya dengan dunia industri dan dunia kerja tetapi juga dengan masa depan yang dapat berubah dengan cepat. Oleh karena itu, Perguruan Tinggi dituntut untuk dapat merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar mahasiswa dapat mencapai pembelajaran yang mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara maksimal dan selalu relevan dengan kebutuhan zaman.

Hal ini selaras dengan tujuan pendidikan tinggi yang ditetapkan dalam UU No 12 tahun 2012 yang berbunyi :

Berkembangnya potensi Mahasiswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, terampil, kompeten, dan berbudaya untuk kepentingan bangsa serta dihasilkannya lulusan yang menguasai cabang Ilmu Pengetahuan dan/atau Teknologi untuk memenuhi kepentingan nasional dan peningkatan daya saing bangsa.

Pada tahun 2020, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia telah mengeluarkan Kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) dalam bentuk Permendikbud No 3 Tahun 2020. Kebijakan MBKM, merupakan kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, yang bertujuan mendorong mahasiswa menguasai berbagai keilmuan yang berguna untuk memasuki dunia kerja. Merdeka Belajar-Kampus Merdeka memberikan kesempatan bagi mahasiswa memiliki pengalaman belajar lain di luar program studinya.

Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, pada Pasal 18 disebutkan bahwa pemenuhan masa dan beban belajar bagi mahasiswa program sarjana atau sarjana terapan dapat dilaksanakan: 1) mengikuti seluruh proses pembelajaran dalam program studi pada perguruan tinggi sesuai masa dan beban belajar; dan 2) mengikuti proses pembelajaran di dalam program studi untuk memenuhi sebagian masa dan beban belajar dan sisanya mengikuti proses pembelajaran di luar program studi. Melalui Merdeka Belajar-Kampus Merdeka, mahasiswa memiliki kesempatan untuk 1 (satu) semester atau setara dengan 20 (dua puluh) sks menempuh pembelajaran di luar program studi pada Perguruan Tinggi yang sama; dan paling lama 2 (dua) semester atau setara dengan 40 (empat puluh) sks menempuh pembelajaran pada program studi yang sama di Perguruan Tinggi yang berbeda, pembelajaran pada program studi yang berbeda di Perguruan Tinggi yang berbeda; dan/atau pembelajaran di luar Perguruan Tinggi.

Merdeka Belajar-Kampus Merdeka merupakan salah satu kebijakan dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka diharapkan dapat menjadi jawaban atas tuntutan tersebut. Kebijakan tersebut dapat diartikan sebagai bentuk pemberian kebebasan secara otonom kepada lembaga

pendidikan dan merdeka dari birokrasi yang terlalu panjang dan kebebasan bagi mahasiswa memilih program yang diinginkan (Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemendikbud RI, 2020). Tujuan besar yang ingin dicapai oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) adalah terciptanya kultur lembaga pendidikan yang otonom, tidak birokratis, dan terciptanya sistem pembelajaran yang inovatif berbasis pada peminatan dan tuntutan dunia modern. Kebijakan ini telah membuka harapan besar bagi Perguruan Tinggi untuk mampu berkembang dengan cepat dan mampu mengembangkan mutu institusi.

Otonomi perguruan tinggi seperti dimaksud merupakan harapan yang sejak dahulu disuarakan baik untuk pelaksanaan Pendidikan dan Pengajaran, Pelaksanaan Penelitian dan juga Pengabdian Pada Masyarakat. Pembelajaran dalam Merdeka Belajar-Kampus Merdeka akan memberikan tantangan serta kesempatan bagi mahasiswa untuk dapat mengembangkan kreativitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan melalui kehidupan nyata dan dinamika dalam lapangan seperti persyaratan kemampuan, interaksi sosial, kolaborasi, manajemen diri, tuntutan kinerja, target dan pencapaiannya.

Keberhasilan penyelenggaraan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka di perguruan tinggi sangat ditentukan oleh keterlibatan dan peran serta seluruh sivitas akademika terutama peran mahasiswa dan dosen. Selain itu, mahasiswa dan dosen pun harus bisa memahami program yang ada dalam Merdeka Belajar-Kampus Merdeka. Apabila pemahaman dan keterlibatan mahasiswa dan dosen tidak optimal, maka hasil yang akan dicapainya pun tidak akan sesuai dengan tujuan dari kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka, yaitu meningkatkan kompetensi lulusan, baik soft skills maupun hard skills, agar lebih siap dan relevan dengan kebutuhan zaman, menyiapkan lulusan sebagai pemimpin masa depan bangsa yang unggul dan berkepribadian.

Harapan dari keterlibatan dan pemahaman para mahasiswa dan dosen adalah terselenggaranya program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka serta dapat dilaksanakan secara optimal sehingga dapat menjawab tantangan Perguruan Tinggi untuk menghasilkan lulusan yang sesuai perkembangan zaman, kemajuan IPTEK, tuntutan dunia usaha dan dunia industri, maupun dinamika masyarakat.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian laporan akhir dalam program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka yang dilaksanakan di tingkatan program studi dengan judul "Survey Pemahaman dan Keterlibatan Mahasiswa dan Dosen dalam Program Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Pasundan".

Landasan Teori

Pemahaman

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pemahaman berasal dari kata paham yang artinya pengertian, pendapat, pandai dan mengerti benar. Sedangkan pemahaman itu sendiri mempunyai arti sebuah proses, cara, serta perbuatan memahami atau memahamkan. Menurut Winkel dalam Dimas (2019, hlm. 3) mengemukakan bahwa pemahaman merupakan kemampuan dasar dalam

mendapatkan makna dan arti dari hal yang telah dipelajari. Sedangkan, Menurut Susanto (2020, hlm. 15) mengemukakan bahwa pemahaman merupakan kemampuan menjelaskan kembali, dan menarik kesimpulan dari suatu data yang dipelajari. Menurut Monica dan Fitriawati (2020, hlm. 1637) menambahkan bahwa pemahaman tidak hanya sekedar mengetahui namun dapat juga mengaplikasikan apa yang sudah dipahami. Pemahaman memiliki kedudukan penting dalam proses pembelajaran, seseorang harus mengerti betul makna dari yang telah dipelajarinya untuk nantinya ditarik kesimpulan dengan bahasa sendiri dan dapat mengimplementasikan pemahamannya dalam kehidupan dengan berbagai penerapan keadaan yang berbeda-beda.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah suatu proses penting penguasaan materi yang berhubungan dengan kecerdasan seseorang dalam menarik makna dengan benar untuk dapat menerapkan kembali informasi yang didapat terhadap situasi baru lainnya.

Menurut Skemp dalam Abdurrifqi (2018, hlm. 20) menjelaskan bahwa pemahaman digolongkan menjadi dua tingkatan, yaitu:

1. Pemahaman Instrumental

Pada tingkatan ini mahasiswa mampu mengingat kembali mengenai fakta dasar, istilah, atau hal-hal yang rutin dilakukan. Indikator pada pemahaman instrumental, diantaranya:

- a. Dapat menyebutkan kembali
- b. Dapat menuliskan
- c. Dapat mengidentifikasi
- d. Dapat mengurutkan
- e. Dapat memilih
- f. Dapat menunjukkan
- g. Dapat menyatakan
- h. Dapat menghitung

2. Pemahaman Relasional

Tingkatan ini mahasiswa mampu menerapkan secara tepat pemahaman yang didapat pada situasi lainnya. Indikator pada pemahaman relasional ini, yaitu:

- a. Dapat menggunakan
- b. Dapat menerapkan
- c. Dapat menghubungkan
- d. Dapat menggeneralisasi
- e. Dapat menyusun
- f. Dapat mengklasifikasi

Menurut Syahraeni (2016, hlm. 14) mengemukakan bahwa pemahaman seseorang dipengaruhi oleh tingkat kecerdasan yang dimiliki, diantaranya:

1. Kecerdasan Intelektual

Intelektual merupakan kemampuan bertindak, berpikir, serta menghadapi lingkungan secara efektif dan rasional. Kecerdasan intelektual merupakan sebuah kecerdasan yang dimiliki seseorang berasal dari gen orangtua yang meliputi kemampuan dalam menalar, memecahkan masalah, dan memahami gagasan.

2. Kecerdasan Emosional

Kecerdasan emosional adalah kecerdasan yang berada dalam diri seseorang yang mengimbangi pola pikir jernih yang beriringan dengan kecerdasan intelektual. Menurut Goleman dalam Syahraeni (2016, hlm. 16) menyatakan bahwa terdapat beberapa komponen dalam kecerdasan emosional, diantaranya:

Keterlibatan Mahasiswa

Secara kognitif, yang termasuk dalam keterlibatan adalah pengetahuan arti akhir tentang konsekuensi penting yang disebabkan oleh penggunaan program. Termasuk juga evaluasi terhadap suatu program. Jika keterlibatan suatu program tinggi, seseorang akan mengalami tanggapan pengaruh yang lebih kuat seperti emosi dan perasaan yang kuat. Keberhasilan akademis dan tingkat keunggulan pengajaran sangat bergantung pada tingkat keterlibatan mahasiswa di kelas. Nampak jelas bahwa pembelajaran konsep esensial dan pengembangan refleksi pada diri mahasiswa akan dipermudah jika program tersebut menarik, menghibur, bermanfaat, bermakna dan penting bagi mereka.

Untuk mencapai tingkat keterlibatan yang tinggi dari mahasiswa saat ini, kita perlu mengetahui cara menggabungkan strategi dan aktivitas yang menarik. Kedua faktor ini, yang terkait dengan keterampilan pelaksanaan program, akan sangat mempengaruhi konsentrasi dan investasi emosional mahasiswa dalam programnya, yang akan berdampak kuat pada hasil yang diperoleh serta pada nilai yang diberikan.

Dapat dikatakan bahwa tingkat keterlibatan yang memuaskan dicapai jika mahasiswa tidak hanya memperhatikan, tetapi juga berinvestasi penuh dalam implementasi programnya. Faktor-faktor seperti partisipasi dalam aktivitas, keterlibatan emosional, motivasi atau kemampuan untuk merasa memiliki program untuk meningkatkan pengalaman mereka merupakan indikasi dari tingkat keterlibatan. Perasaan menjadi bagian dari suatu kelompok atau tujuan program juga dapat mempengaruhi tingkat partisipasi.

Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM)

Kampus Merdeka merupakan bagian dari kebijakan Merdeka Belajar oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengasah kemampuan sesuai bakat dan minat dengan terjun langsung ke dunia kerja sebagai persiapan karier masa depan. Merdeka belajar adalah memberi kebebasan dan otonomi kepada lembaga pendidikan, dan merdeka dari birokratisasi, dosen dibebaskan dari birokrasi yang berbelit serta mahasiswa diberikan kebebasan untuk memilih bidang yang mereka sukai.

Institusi perguruan tinggi dituntut untuk menjalankan Tri Dharma Perguruan Tinggi yang mencakup pendidikan dan pengajaran, penelitian dan pengembangan, serta pengabdian kepada masyarakat. Seiring dengan perkembangan dan tuntutan zaman, perguruan tinggi diharuskan untuk mengaplikasikan Tri Dharma dengan menerapkan kebijakan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM). Kunci keberhasilan perguruan tinggi dalam mengimplementasikan kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka adalah adanya kurikulum yang adaptif dan mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Kemudian, perlu adanya

kolaborasi dan kerja sama antara program studi dengan pihak lain yang dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran mahasiswa.

Kebijakan MBKM dilaksanakan dalam rangka mewujudkan proses pembelajaran di perguruan tinggi yang otonom dan fleksibel sehingga perguruan tinggi dapat merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang inovatif agar mahasiswa dapat meraih capaian pembelajaran mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara optimal. Kebijakan ini juga bertujuan untuk meningkatkan link and match dengan dunia usaha dan dunia industri, serta untuk mempersiapkan mahasiswa dalam dunia kerja sejak awal (Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi, 2020). Lebih lanjut kebijakan MBKM bertujuan untuk meningkatkan kompetensi lulusan, baik soft skills maupun hard skills agar lebih siap dan relevan dengan kebutuhan zaman, serta menyiapkan lulusan sebagai pemimpin masa depan bangsa yang unggul dan berkepribadian.

Terdapat beberapa program dalam pelaksanaan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM), antara lain :

- 1) Pertukaran Pelajar
- 2) Magang/Praktik Kerja
- 3) Asistensi Mengajar di Satuan Pendidikan
- 4) Penelitian/Riset
- 5) Proyek Kemanusiaan
- 6) Kegiatan Wirausaha
- 7) Studi/Proyek Independen
- 8) Membangun Desa/Kuliah Kerja Nyata Tematik

Metode Penelitian

Metode pelaksanaan dalam program penelitian implementasi Kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) yaitu berupa survey populasi (total sampling) yang melibatkan mahasiswa, dan dosen pada program studi pendidikan ekonomi Universitas Pasundan. Menurut Sugiyono (2018, hlm. 17), “metode survei adalah penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari populasi tersebut, sehingga ditemukan kejadian- kejadian relatif, distribusi, dan hubungan-hubungan antar variabel sosiologis maupun psikologis”.

Pelaksanaan penelitian Merdeka Belajar-Kampus Merdeka dilaksanakan melalui strategi sebagai berikut:

1. Penelitian dampak implementasi MBKM dilaksanakan dengan topik: Assesmen ketercapaian IKU 2 dan IKU 7 melalui pengukuran pengetahuan dan keterlibatan mahasiswa dan dosen dalam MBKM.
2. Pelaksanaan penelitian dampak implementasi MBKM bertujuan untuk mengetahui ketercapaian IKU 2 dan IKU 7 Kepmendikbud 2020.
3. Subjek penelitian dampak implementasi MBKM terdiri dari mahasiswa dan dosen. Mahasiswa meliputi 42,5 % dari seluruh populasi mahasiswa aktif di program studi pendidikan ekonomi Universitas Pasundan. Sementara untuk dosen meliputi 60% dari seluruh dosen tetap Universitas Pasundan.

4. Objek penelitian dampak implementasi MBKM adalah pemahaman dan keterlibatan mahasiswa dan dosen dalam program kebijakan MBKM.
5. Penelitian dilaksanakan pada pekan ke-2 hingga ke-3 bulan Desember 2021.
6. Hasil penelitian didiseminasikan dalam sebuah seminar pada tingkat prodi, fakultas dan perguruan tinggi.
7. Luaran dari penelitian dampak implementasi MBKM berupa:
 - a. Laporan berupa teks dan video
 - b. Draft Artikel yang akan dipublikasikan di jurnal nasional terakreditasi
 - c. Draft Artikel yang akan dipublikasikan di media massa

Hasil dan Pembahasan

1. Seberapa jauh Saudara mengetahui tentang kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM)? (Pilih salah satu)

| Alternatif Jawaban | Frekuensi | Persentase |
|---|------------|-------------|
| Mengetahui kebijakan secara keseluruhan. | 11 | 6,67% |
| Mengetahui sebagian besar isi kebijakannya. | 79 | 47,88% |
| Mengetahui sedikit. | 71 | 43,03% |
| Belum mengetahui sama sekali | 4 | 2,42% |
| Total | 165 | 100% |

Berdasarkan hasil survey seberapa jauh mahasiswa mengetahui tentang kebijakan Merdeka Belajar- Kampus Merdeka (MBKM), total frekuensi mahasiswa yang memberikan respon sebanyak 165 mahasiswa. Respon terbanyak mahasiswa menjawab mengetahui sebagian besar isi kebijakan dengan 79 atau 47,88% mahasiswa, sebanyak 71 atau 43,03% mahasiswa memberikan respon jawaban mengetahui sedikit, sebanyak 11 atau 6,67% mahasiswa memberikan respon jawaban mengetahui kebijakan secara keseluruhan, sedangkan respon terendah mahasiswa menjawab belum mengetahui sama sekali dengan 4 atau 2,42% mahasiswa. Berdasarkan interpretasi ini, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa secara umum telah mengetahui tentang kebijakan MBKM di Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Pasundan

2. Menurut saudara, hingga berapa semester dan berapa sks yang dapat disetarakan dengan bentuk kegiatan MBKM di luar Perguruan Tingginya?

| Alternatif Jawaban | Frekuensi | Persentase |
|--------------------|------------|-------------|
| 1 | 37 | 13,17% |
| 2 | 87 | 30,96% |
| 3 | 83 | 29,54% |
| 4 | 74 | 26,33% |
| Total | 281 | 100% |

Berdasarkan hasil survey hingga berapa semester dan berapa sks yang dapat disetarakan dengan bentuk kegiatan MBKM di luar Perguruan Tinggi, total frekuensi mahasiswa yang memberikan respon sebanyak 281 mahasiswa. Respon terbanyak mahasiswa menjawab dua semester dengan 87 atau 30,96% mahasiswa, sebanyak 83 atau 29,54% mahasiswa memberikan respon jawaban

3 semester, sebanyak 74 atau 26,33% mahasiswa memberikan respon jawaban 4 semester, sedangkan respon terendah mahasiswa menjawab satu semester dengan 37 atau 13,17% mahasiswa. Berdasarkan interpretasi ini, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Pasundan secara umum mengetahui jumlah semester dan sks yang dapat disetarakan dengan bentuk kegiatan MBKM di luar Perguruan Tinggi yaitu 2 semester dan 3 semester.

3. Apakah Saudara sudah menyiapkan diri untuk menjadi bagian dalam kegiatan MBKM? (Disesuaikan pilihan masing-masing)

| Alternatif Jawaban | Frekuensi | Persentase |
|---------------------------|------------------|-------------------|
| Tidak Berminat | 1 | 0,61% |
| Belum | 56 | 33,94% |
| Sudah | 108 | 65,45% |
| Total | 165 | 100% |

Berdasarkan hasil survey apakah mahasiswa sudah menyiapkan diri untuk menjadi bagian dalam kegiatan MBKM, total frekuensi mahasiswa yang memberikan respon sebanyak 165 mahasiswa. Respon terbanyak mahasiswa menjawab sudah dengan 108 atau 65,45% mahasiswa, sebanyak 56 atau 33,94% mahasiswa memberikan respon belum, sedangkan respon terendah mahasiswa menjawab tidak berminat dengan 1 atau 0,61% mahasiswa. Berdasarkan interpretasi ini, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Pasundan secara umum sudah menyiapkan diri untuk menjadi bagian dalam kegiatan MBKM.

4. Bagaimana ketertarikan saudara terhadap program MBKM yang diadakan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi?

| Alternatif Jawaban | Frekuensi | Persentase |
|---------------------------|------------------|-------------------|
| Sangat Tertarik | 137 | 83,03% |
| Biasa saja | 27 | 16,36% |
| Tidak Tertarik | 1 | 0,61% |
| Total | 165 | 100% |

Berdasarkan hasil survey tentang bagaimana ketertarikan mahasiswa terhadap program MBKM yang diadakan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi, total frekuensi mahasiswa yang memberikan respon sebanyak 165 mahasiswa. Respon terbanyak mahasiswa menjawab sangat tertarik dengan 137 atau 83,03% mahasiswa, sebanyak 27 atau 16,36% mahasiswa memberikan jawaban biasa saja, sedangkan respon terendah mahasiswa menjawab tidak tertarik dengan 1 atau 0,61% mahasiswa. Berdasarkan interpretasi ini, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Pasundan secara umum berpendapat bahwa mahasiswa sangat tertarik pada program MBKM yang diadakan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi.

5. Apabila Saudara diminta memilih dari 8 (delapan) bentuk kegiatan pembelajaran di luar program studi, mana yang akan Saudara pilih? (Disesuaikan pilihan masing-masing)

| Alternatif Jawaban | Frekuensi | Persentase |
|---|------------------|-------------------|
| Pertukaran Pelajar | 14 | 8,48% |
| Magang/Praktik Kerja | 92 | 55,76% |
| Asistensi Mengajar di Satuan Pendidikan | 27 | 16,36% |
| Penelitian/Riset | 2 | 1,21% |
| Proyek Kemanusiaan | 3 | 1,82% |
| Kegiatan Wirausaha | 15 | 9,09% |
| Studi/Proyek Independen | 2 | 1,21% |
| Membangun Desa atau Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT) | 10 | 6,06% |
| Total | 165 | 100% |

Berdasarkan hasil survey apabila mahasiswa diminta memilih dari 8 (delapan) bentuk kegiatan pembelajaran di luar program studi, mana yang akan mahasiswa pilih, total frekuensi mahasiswa yang memberikan respon sebanyak 165 mahasiswa. Respon terbanyak mahasiswa menjawab Magang/Praktik Kerja dengan 92 atau 55,76% mahasiswa, sebanyak 27 atau 16,36% mahasiswa memberikan respon jawaban Asistensi Mengajar di Satuan Pendidikan, sebanyak 15 atau 9,09% mahasiswa memberikan respon jawaban kegiatan wirausaha, sebanyak 14 atau 8,48% mahasiswa memberikan respon jawaban pertukaran pelajar, sebanyak 10 atau 6,06% mahasiswa memberikan respon jawaban Membangun Desa atau Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT), sebanyak 3 atau 1,82% mahasiswa memberikan respon jawaban proyek kemanusiaan, sedangkan respon terendah mahasiswa menjawab penelitian/riset dan Studi/Proyek Independen dengan 2 atau 1,21% mahasiswa. Berdasarkan interpretasi ini, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Pasundan secara umum bentuk kegiatan MBKM yang dipilih mahasiswa adalah magang atau praktik kerja.

Penutup

Merdeka Belajar-Kampus Merdeka merupakan salah satu kebijakan dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka diharapkan dapat menjadi jawaban atas tuntutan tersebut. Kebijakan tersebut dapat diartikan sebagai bentuk pemberian kebebasan secara otonom kepada lembaga pendidikan dan merdeka dari birokrasi yang terlalu panjang dan kebebasan bagi mahasiswa memilih program yang diinginkan (Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemendikbud RI, 2020). Tujuan besar yang ingin dicapai oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) adalah terciptanya kultur lembaga pendidikan yang otonom, tidak birokratis, dan terciptanya sistem pembelajaran yang inovatif berbasis pada peminatan dan tuntutan dunia modern. Kebijakan ini telah membuka harapan besar bagi Perguruan Tinggi untuk mampu berkembang dengan cepat dan mampu mengembangkan mutu institusi.

Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan berupaya turut serta bersama pemerintah untuk meningkatkan kompetensi lulusan, baik *soft skills* maupun *hard skills*, agar lebih siap dan relevan dengan kebutuhan zaman, menyiapkan lulusan sebagai pemimpin masa depan bangsa yang unggul dan berkepribadian.

Survey pemahaman dan keterlibatan mahasiswa dan dosen dalam program kebijakan merdeka belajar kampus merdeka di program studi pendidikan ekonomi FKIP Universitas Pasundan dijadikan sebagai bentuk evaluasi oleh program studi untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan Merdeka Belajar yang akan ditindak lanjuti dalam bentuk persiapan, pelayanan maupun pelaksanaan program MBKM selanjutnya.

Hasil survey menunjukkan secara umum mahasiswa memahami program kebijakan merdeka belajar kampus merdeka di program studi pendidikan ekonomi FKIP Universitas Pasundan, hal ini ditunjukkan dengan rata-rata jawaban mahasiswa tentang setiap item pertanyaan dalam survey menunjukkan respon sesuai dengan indikator jawaban yang disediakan.

Sementara hasil survey untuk dosen menunjukkan secara umum mahasiswa memahami program kebijakan merdeka belajar kampus merdeka di program studi pendidikan ekonomi FKIP Universitas Pasundan, hal ini ditunjukkan dengan rata-rata jawaban dosen tentang setiap item pertanyaan dalam survey menunjukkan respon sesuai dengan indikator jawaban yang disediakan.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilaksanakan oleh peneliti mengenai survey pemahaman dan keterlibatan mahasiswa dan dosen dalam program kebijakan merdeka belajar kampus merdeka di program studi pendidikan ekonomi fkip universitas pasundan, maka dapat disimpulkan :

1. Pemahaman mahasiswa dan dosen mengenai program kebijakan merdeka belajar-kampus merdeka sudah baik. Terlihat dari hasil survey yang dilakukan sebagian besar mahasiswa dan dosen sudah mengetahui mengenai program yang ada dalam MBKM tersebut, diantaranya Pertukaran Pelajar, Magang/Praktik Kerja, Asistensi Mengajar di Satuan Pendidikan, Penelitian/Riset, Proyek Kemanusiaan, Kegiatan Wirausaha, Studi/Proyek Independen dan Membangun Desa/Kuliah Kerja Nyata Tematik. Sosialisasi-sosialisasi mengenai kebijakan MBKM, baik sosialisasi di lingkungan Perguruan Tinggi, atau di Kemendikbud berjalan sangat baik. Hasil tersebut juga merupakan peluang bagi Program Studi untuk terus meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan dosen dalam berbagai bentuk kegiatan MBKM.
2. Keterlibatan mahasiswa dan dosen dalam program kebijakan merdeka belajar-kampus merdeka sudah baik. Terlihat dari hasil survey yang dilakukan sebagian besar mahasiswa sudah terlibat dalam program yang ada dalam MBKM, antara lain program kampus mengajar serta pertukaran pelajar. Sementara untuk para dosen di lingkungan program studi sudah terlibat dalam pelaksanaan diskusi dalam pengimplementasian MBKM serta terlibat dalam pelaksanaan pertukaran pelajar sebagai dosen pengampu mata kuliah.

Daftar Pustaka

UU No 12 tahun 2012 Tujuan Pendidikan Tinggi

Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
Dimas (2019)

Ahmad **Susanto** (2018) Bimbingan dan Konseling di Sekolah. Jakarta:

Kencana. Abdurrifqi (2018) *Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal
Operasi Hitung Bentuk Aljabar Berdasarkan Teori Pemahaman Skemp pada
Kelas VIII A di SMP Negeri 3 Kertak Hanyar*. Skripsi, Tarbiyah dan Keguruan.

Syhraeni (2016) *Analisis Tingkat Pemahaman Mahasiswa Jurusan Ilmu
Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Alauddin Makassar
Terhadap Sistem Klasifikasi DDC*. Undergraduate (S1) thesis, Universitas
Islam Negeri Alauddin Makassar.

Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi, 2020

Sugiyono (2018), *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif,
dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

**PENGARUH FASILITAS BELAJAR DAN PERAN GURU TERHADAP
HASIL BELAJAR ONLINE SISWA
(Survei Pada Mata Pelajaran Ekonomi Semester Ganjil Tahun Ajaran
2021/2022 Kelas X BDP SMK Pasundan 4 Bandung)**

¹Ani Setiani, ²Yudho Ramafrizal S, ³Leni Maryani, ⁴Veri Aryanto
Sopiansah, ⁵Deden Regito
Universitas Pasundan

¹²³⁴⁵anisetiani@unpas.ac.id, yudhoramafrizal@unpas.ac.id,
lenimaryani@unpas.ac.id, veriaryanto@unpas.ac.id,
Regito.deden123@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of learning facilities and the role of teachers on online learning outcomes in odd semester economics subjects in class X BDP SMK Pasundan 4 Bandung. The method used in this research is a survey. The subjects in this study used a sample of 56 students. The data analysis used is descriptive analysis, classical assumption test and hypothesis testing through multiple linear regression calculation and coefficient of determination with the help of SPSS 25.0 for Windows. From the results of research on hypothesis testing, multiple linear regression coefficients ($Y = 1.638 - 0.513X_1 + 0.577X_2 + 0.347$) which means that if learning facilities (variable X_1) and the role of teachers (variable X_2) increase, it will cause a tendency to increase student online learning outcomes. (variable X_2). Y of 1.09. The contribution of the influence given by the learning facilities variable to students' online learning outcomes is 34.5% and the teacher's role variable to students' online learning outcomes is 35.8%, the percentage is calculated based on the results of the calculation of the coefficient of determination of 70.3%, while the remaining 29.7% is influenced by external factors not examined by the researcher, and the conclusion is acceptable. As the end of the research, the author conveys suggestions for schools for learning facilities and teachers to use adequate learning facilities in the ongoing teaching and learning process, especially in learning facilities and the role of teachers in general so as to improve student online learning outcomes.

Keywords: Learning Facilities, Teacher's Role, Learning Interest.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh fasilitas pembelajaran dan peran guru terhadap hasil belajar online pada mata pelajaran ekonomi semester gasal di kelas X BDP SMK Pasundan 4 Bandung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei. Subyek dalam penelitian ini menggunakan sampel 56 siswa. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif, uji asumsi klasik dan pengujian hipotesis melalui perhitungan regresi linier berganda dan koefisien determinasi dengan bantuan SPSS 25.0 for Windows. Dari hasil penelitian pada uji hipotesis, koefisien regresi linier berganda ($Y = 1,638 - 0,513X_1 + 0,577X_2 + 0,347$) yang artinya jika fasilitas belajar (variabel X_1) dan peran guru (variabel X_2) meningkat maka akan menyebabkan kecenderungan meningkat hasil belajar online siswa (variabel X_2). Y dari 1,09. Kontribusi pengaruh yang diberikan variabel fasilitas

belajar terhadap hasil belajar online siswa adalah 34,5% dan variabel peran guru terhadap hasil belajar online siswa adalah 35,8%, persentasenya dihitung berdasarkan hasil perhitungan koefisien determinasi sebesar 70,3%, sedangkan sisanya sebesar 29,7% dipengaruhi oleh faktor eksternal yang tidak diteliti oleh peneliti, dan kesimpulannya dapat diterima. Sebagai akhir dari penelitian, penulis menyampaikan saran bagi pihak sekolah untuk fasilitas belajar dan guru untuk menggunakan fasilitas belajar yang memadai dalam proses belajar mengajar yang sedang berlangsung, khususnya pada fasilitas pembelajaran dan peran guru pada umumnya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar online siswa.

Kata Kunci: Fasilitas Belajar, Peran Guru, Minat Belajar

PENDAHULUAN

Pengembangan sumber daya manusia adalah melalui pendidikan karena pendidikan diyakini sebagai salah satu bidang yang memiliki peran penting dan strategis dalam pembangunan suatu bangsa. Betapa penting dan strategis peranan pendidikan di dalam pembangunan bangsa, hal tersebut telah diakui sejak dirumuskannya UUD 1945.

Pendidikan adalah proses yang dialami seseorang untuk dapat mengeksplor potensi dan bakat diri, meningkatkan kecerdasan, keterampilan, mempertinggi budi pekerti, memperkuat kepribadian, meningkatkan kekuatan spiritual keagamaan dan mempertebal semangat kebersamaan agar dapat membangun diri sendiri dan bersama-sama membangun bangsa dan negara. Menurut Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I pasal 1 menyatakan:

“Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.”

Untuk dapat mewujudkan tujuan nasional dalam bidang Pendidikan maka pemerintah dan sekolah harus bisa memberikan fasilitas untuk kegiatan Pendidikan. Fasilitas belajar disini merupakan sarana prasarana untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Prasarana meliputi gedung sekolah, ruang belajar, lapangan olahraga, ruang ibadah, ruang kesenian dan peralatan olah raga. Sarana pembelajaran meliputi buku pelajaran, buku bacaan, alat dan fasilitas laboratorium sekolah dan berbagai media pembelajaran yang lain. Maka dari itu pemerintah dan sekolah harus mempunyai berbagai terobosan, salah satunya pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan untuk menunjang jalannya proses Pendidikan untuk mencapai tujuan dalam Pendidikan itu sendiri. Fasilitas belajar yang dilakukan di SMK Pasundan 4 Bandung tepatnya dikelas X BDP menunjukkan hasil belajar siswa yang menurun. Berikut data siswa kelas X BDP:

Table 1
Rekap Nilai Siswa Kelas X BDP SMK Pasundan 4 Bandung

| Nilai | Jumlah iswa | Predikat |
|----------|-------------|----------|
| 10 – 30 | - | - |
| 30 - 50 | - | - |
| 50 - 70 | 22 | C |
| 70 - 90 | 34 | B |
| 90 - 100 | - | - |

Tabel diatas menunjukkan jumlah siswa paling banyak terletak pada interval 30-80 sebanyak 28 siswa dan paling sedikit terletak pada interval 40 sebanyak 1 siswa. Hal ini dapat dilihat dari proses pembelajaran yang dilaksanakan di SMK Pasundan 4 Bandung bahwa fasilitas belajar online dan peran guru dirasa masih kurang memadai terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMK Pasundan 4 Bandung.

Selain dari fasilitas belajar, peran seorang guru dalam dunia Pendidikan sangatlah penting dalam proses belajar mengajar dan dianggap paling dominan Menurut uzer Usman (Amiruddin 2013, hlm 03) menyatakan :

“peran guru secara umum adalah sebagai tugas pendidikan meliputi mendidik, mengajar dan melatih, Peran guru dalam menjalankan tugas disekolah harus dapat menjadikan dirinya sebagai orang tua kedua dan mampu menarik simpati para siswa sehingga pelajaran apapun yang diberikan hendaknya dapat menjadi motivasi bagi siswanya dalam mengajar.”

Hal tersebut harus berjalan seiring, tidak ada yang mendahului antara mengajar dan belajar karena masing-masing memiliki peran yang memberikan pengaruh satu dengan yang lainnya. Pada tahun 2020 tepatnya di bulan februari wabah penyakit covid-19 sudah menyebar ke Indonesia, yang mengakibatkan semua sektor yang ada dinegara kita harus dilakukan secara online, salah satunya sektor Pendidikan, dimana kegiatan pembelajaran harus dilakukan secara online. Namun, fasilitas belajar dan peranan guru dinegara kita dalam menghadapi pembelajaran online belum cukup memadai.

Dilihat dari kesiapan fasilitas yang dimiliki sekolah – sekolah dinegara kita belum sepenuhnya terpenuhi. Pemerintah sudah berupaya memenuhi fasilitas belajar online secara bertahap. Selain itu guru merupakan satu factor yang cukup berpengaruh dalam memberikan fasilitas belajar online terhadap siswa. Guru diharapkan mampu menguasai teknologi untuk menunjang fasilitas belajar online, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif.

Hasil belajar merupakan bagian paling penting dalam proses pembelajaran. Menurut Jihad dan Haris (2012, hlmn 14) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Seberapa besar pengaruh fasilitas belajar dan peran guru terhadap hasil belajar online siswa di SMK Pasundan 4 Bandung?

LANDASAN TEORI

1. Pengertian Fasilitas Belajar

Dalam pendidikan memiliki beberapa komponen pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar. Salah satu komponen tersebut meliputi fasilitas belajar. Bafadal (2014, hlmn 02) menerangkan perlengkapan sekolah atau sering disebut dengan fasilitas sekolah, dapat dikelompokkan menjadi sarana Pendidikan dan prasarana Pendidikan.

Menurut Muhroji dkk dalam Pekik Wicaksono (2012, hlmn 10) "Fasilitas belajar adalah semua yang diperlukan dalam proses belajar mengajar baik bergerak maupun tidak bergerak agar tercapai tujuan pendidikan dapat berjalan lancar, teratur, efektif, dan efisien".

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa fasilitas belajar adalah sarana dan prasarana yang diperlukan dalam kegiatan belajar disekolah. Komponen yang berasal dari alat produksi berupa Pendidikan sebagai sarana dan prasaran sebagai tempat dan proses Pendidikan.

Menurut Barnawi dan Arifin dalam Faizal Fathurrokhman (2020, hlmn 3334) menjelaskan bahwa sarana dan prasana dapat diklasifikasikan menjadi 3 macam, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan habis tidaknya dibagi menjadi dua yaitu:
 - a) Sarana pendidikan yang habis dipakai
Bahan atau alat yang digunakan dapat habis dalam waktu relatif singkat disebut juga dengan sarana pendidikan yang habis pakai. Contohnya: tinta, kapur, kertas tulis, dan bahan kimia praktikum.
 - b) Sarana pendidikan yang tahan lama
Sarana pendidikan yang bertahan lama merupakan bahan atau alat yang digunakan secara berkelanjutan dalam waktu relatif lama. Contohnya: meja, kursi, atlas, globe, dan alat olahraga.
- 2) Berdasarkan bergerak tidaknya saat pembelajaran dibagi menjadi dua yaitu:
 - a) Sarana pendidikan yang bergerak
Sarana pendidikan yang bergerak adalah sarana pendidikan yang dapat digerakkan sesuai kebutuhan dari pemakainya. Contohnya: meja, kursi, lemari, dan peralatan praktik.
 - b) Sarana pendidikan yang tidak bergerak
Sarana pendidikan yang tidak bergerak adalah sarana pendidikan yang tidak dapat dipindahkan. Contohnya: LCD yang dipasang permanen, kabel listrik yang dipasang permanen.
- 3) Berdasarkan hubungan dengan proses pembelajaran yaitu:
 - a) Alat pelajaran
Alat pelajaran berkaitan dengan alat yang secara langsung digunakan dalam proses pembelajaran. Contohnya: buku pelajaran, alat peraga, dan alat tulis.
 - b) Alat peraga
Alat peraga berkaitan dengan alat bantu untuk memudahkan proses pembelajaran seperti halnya benda atau peragaan yang dilakukan guru untuk mengkonkretkan suatu materi pelajaran.
 - c) Media pengajaran

Media pengajaran berkaitan dengan sarana pendidikan yang memiliki fungsi sebagai perantara dalam proses pembelajaran, sehingga efektivitas untuk mencapai tujuan pembelajaran dapat meningkat.

Contohnya: media pengajaran audio, visual, dan audiovisual.

2. Peran Guru

Guru adalah seseorang yang berjasa dalam dunia pendidikan, karena guru adalah orang yang memberikan ilmu pengetahuan. Menurut Nawawi (2015: hlmn 280) Guru adalah orang dewasa yang karena peranannya berkewajiban memberikan pendidikan kepada anak didik. Orang tersebut mungkin berpredikat sebagai ayah atau ibu, guru, ustad, dosen ulama dan sebagainya.

Guru adalah seorang pendidik yang profesional, guru merupakan salah satu faktor utama bagi terciptanya generasi penerus bangsa. Dengan keilmuan yang dimilikinya, dia dapat menjadikan anak didik menjadi orang yang cerdas. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 39 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Menyatakan bahwa pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi.

Seorang guru memegang peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Seperti halnya peserta didik, guru memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan khususnya pada saat kegiatan belajar mengajar, karena pada dasarnya peserta didik memerlukan peran seorang guru dalam proses perkembangan diri dan pengoptimalan bakat dan kemampuan yang dimiliki.

Penyampaian materi pelajaran hanyalah merupakan salah satu dari berbagai kegiatan dalam belajar sebagai suatu proses yang dinamis dalam segala fase dan proses perkembangan siswa. Guru memiliki beberapa peran yang harus di munculkan pada saat kegiatan belajar mengajar. Menurut Sofan Amri, (2013, hlmn 30) Guru memiliki peran dalam aktivitas pembelajaran, yaitu sebagai:

- a) Korektor, Guru menilai dan mengoreksi semua hasil belajar, sikap, tingkah, dan perbuatan siswa baik di sekolah maupun di luar sekolah evaluator.
- b) Inspirator, Guru memberikan inspirasi kepada siswa mengenai cara belajar yang baik.
- c) Informator, Guru memberikan informasi yang baik dan efektif mengenai materi yang telah di programkan serta informasi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- d) Organisator, Guru berperan mengelola berbagai kegiatan akademik baik intrakurikuler maupun ekstrakurikuler sehingga tercapai efektivitas dan efisiensi anak didik.
- e) Motivator, Guru dituntut untuk dapat mendorong anak didiknya agar senantiasa memiliki motivasi tinggi dan aktif belajar.
- f) Inisiator, Guru menjadi pencetus ide-ide kemajuan dalam pendidikan dan Pengajaran.
- g) Fasilitator, Guru hendaknya dapat menyediakan fasilitas yang memungkinkan anak didik dapat belajar secara optimal.
- h) Pembimbing, Guru memberikan bimbingan kepada anak didiknya dalam

menghadapi tantangan maupun kesulitan belajar.

- i) Demonstrator, Guru dituntut untuk dapat memperagakan apa yang diajarkan secara didaktis, sehingga anak didik dapat memahami pelajaran secara optimal.
- j) Pengelola kelas, Guru hendaknya dapat mengelola kelas dengan baik, karena kelas adalah tempat berhimpun guru dan siswa
- k) Mediator, Guru dapat berperan sebagai penyedia media dan penengah dalam proses pembelajaran peserta didik.
- l) Supervisor, Guru hendaknya dapat membantu, memperbaiki dan menilai secara kritis proses pembelajaran yang dilakukan sehingga dapat optimal
- m) Evaluator, Guru dituntut untuk mampu menilai produk pembelajaran serta proses pembelajaran.

3. Hasil Belajar Online

Menurut Kunandar (2013, hlmn 62) mengatakan bahwa “hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar”. Sementara Menurut Sudijono (2012:32) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkapkan aspek proses berpikir, juga dapat mengungkapkan aspek kejiwaan lainnya seperti aspek nilai atau sikap dan aspek keterampilan yang melekat pada diri siswa itu sendiri”. Hal ini yang dapat menggambarkan hasil belajar siswa atau pencapaian siswa melalui kegiatan belajar.

Penilaian hasil belajar berbasis daring merupakan penilaian yang dilakukan berdasarkan apa yang tampak dan secara menyeluruh selama satu tema. Pada umumnya penilaian hasil belajar yang dilakukan secara daring dengan menugaskan siswa untuk mengerjakan sebuah soal yang ada dalam LKPD. Penilaian hasil belajar daring merupakan proses pengumpulan informasi tentang perkembangan peserta didik serta pencapaian pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik secara daring melalui media – media pembelajaran yakni grup whatsAap, zoom, atau google classroom. Tujuan suatu pembelajaran telah benarbenar dicapai oleh peserta didik dapat dibuktikan melalui berbagai teknik. faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu. Setiap kegiatan belajar menghasilkan suatu perubahan yang khas sebagai hasil belajar. Hasil belajar dapat dicapai peserta didik melalui usaha-usaha sebagai perubahan tingkah laku yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik, sehingga tujuan yang telah ditetapkan tercapai secara optimal. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik tidak sama karena ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilannya dalam proses belajar.

Pengertian hipotesis menurut sugiyono (2010, hlmn 96), “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan”.

H1: Terdapat pengaruh fasilitas belajar terhadap hasil belajar onlinesiswa di SMK Pasundan 4 Bandung

H2: Terdapat pengaruh peran guru terhadap hasil belajar online siswa di SMK Pasundan 4 Bandung.

H3: Terdapat pengaruh fasilitas belajar dan peran guru terhadap hasil belajar online siswa di SMK Pasundan 4 Bandung.

METODOLOGI PENELITIAN

Menurut Suharsimi Arikunto (2010:203), menyebutkan bahwa “metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian. Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Adapun metode kuantitatif menurut Sugiyono (2018, hlm. 8) mengatakan “Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.”

Berdasarkan penjelasan diatas penelitian ini menggunakan penelitian non-eksperimen dengan metode penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk menentukan populasi yang akan diteliti dengan Teknik pengambilan data secara random.

SUBJEK DAN OBJEK PENELITIAN

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas X BDP 1 SMK Pasundan 4 Bandung . Adapun dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah hasil belajar online (Y) peserta didik X BDP 1 SMK Pasundan 4 Bandung. Adapun variabel yang mempengaruhi dalam penelitian ini adalah fasilitas belajar (X1) dan peran guru (X2).

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan angket dan soal tes yang akan disebarakan kepada siswa kelas X BDP 1 SMK Pasundan 4 Bandung.

ANALISIS DATA

Setelah data terkumpul, selanjutnya dilakukan analisis terhadap data penelitian. Adapun langkah analisis tersebut adalah sebagai berikut:

1. Uji Normalitas
2. Uji Multikolinearitas
3. Uji Heteroskedastisitas
4. Uji Regresi Linier Berganda
5. Uji Koefisien Determinasi
6. Pengujian Hipotesis Secara Simultan (Uji F)
7. Pengujian Hipotesis Secara Parsial (Uji t)

HASIL PENELITIAN

1. Uji normalitas
Uji normalitas digunakan untuk apakah data terdistribusi normal atau tidak, dengan menggunakan grafik. Normal tidaknya data dapat dideteksi juga level plot grafik histogram. Uji normalitas dengan menggunakan alat uji analisis metode Kolmogorov Smirnov. Berikut tabel hasil uji metode Kolmogorov Smirnov.

Tabel 2
Uji Normalitas

| Nilai Kolmogorov-Smirnov Z | Asymp. Sig | Kriteria | Keterangan |
|----------------------------|------------|----------|-------------|
| 0,200 | 0,093 | >0,05 | Data Normal |

Sumber: Hasil Pengolahan Data Pada IBM SPSS Statistic Version 25.0

Dari hasil Pengolahan Data Pada IBM SPSS Statistic Version 25.0 diperoleh nilai signifikan $0,200 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

2. Uji Multikolinearitas

Untuk mendeteksi ada tidaknya multikolinieritas dalam model regresi dilakukan dengan melihat nilai tolerance dan nilai Variance Inflation Factor (VIF) yang dapat dilihat dari output SPSS.

Tabel 3
Uji Multikoloniretas

| Model | | Collinearity Statistics | |
|-------|-------------------|-------------------------|-------|
| | | Tolerance | VIF |
| 1 | Fasilitas Belajar | 0.837 | 1.195 |
| | Peran Guru | 0.837 | 1.195 |

Sumber: Hasil Pengolahan Data Pada IBM SPSS Statistic Version 25.0

Berdasarkan tabel diatas multikolinieritas diatas dapat diketahui bahwa antar variabel bebas tidak terjadi multikolinieritas, sebab hasil perhitungan nilai tolerance dari tiap variabel independen tidak ada yang meunjukkan hasil kurang dari 0,10 dan hasil perhitungan nilai variance inflation factor (VIF) juga menunjukkan hasil tiap variabel independen tidak ada yang lebih dari 10. Dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat multikolinieritas antar variabel independen dalam model regresi ini.

3. Uji Heteroskedastisitas

Untuk mendeteksi adanya heteroskedastisitas dilakukan dengan melihat grafik plot antara nilai prediksi variabel terikat (ZPRED) dengan residualnya (ZRESID), jika tidak ada pola tertentu serta titik – titik menyebar di atas dan di bawah angka nol pada sumbu Y, maka tidak terjadi heteroskedastisitas.

Berdasarkan hasil uji heterokedastisitas diatas menunjukkan bahwa model regresi tidak mengandung adanya gejala heterokedastisitas. Dapat dilihat dari titik-titik yang menyebar secara acak diatas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y dan tidak membentuk pola terstentu, sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi ini tidak terdapat gejala heterokedastisitas.

4. Uji Regresi Linier Berganda

Uji ini diperlukan dalam mengetahui koefisien-koefisien regresi serta signifikansi sehingga dapat digunakan dalam menjawab hipotesis yang ada. Hasil analisis regresi linier berganda dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4
Uji Lienar Berganda

| Model | | Unstandardize dCoefficients | | Standardize d Coefficients | t | Sig. |
|-------|-------------------|-----------------------------|------------|----------------------------|-------|-------|
| | | B | Std. Error | Beta | | |
| 1 | (Constant) | 1.638 | 0.347 | | 4.422 | 0.000 |
| | Fasilitas Belajar | 0.513 | 0.109 | 0.557 | 3.116 | 0.001 |
| | Peran Guru | 0.577 | 0.095 | 0.562 | 3.870 | 0.000 |

Sumber: Hasil Pengolahan Data Pada IBM SPSS Statistic Version 25.0

Berdasarkan tabel hasil analisis regresi linier berganda di atas diperoleh persamaan sebagai berikut:

$$Y = 1.638 - 0.513X_1 + 0,577X_2 + 0,347$$

Dilihat dari persamaan diatas maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan persamaan regresi linier berganda diatas diketahui bahwa nilai konstanta sebesar 1.638, artinya bila variabel bebas fasilitas belajar dan peran guru dianggap konstan maka dapat diprediksi fasilitas belajar serta peran guru sebesar 1.638 satuan.
 - 2) Variabel fasilitas belajar (X_1) pada model regres linier berganda diatas nilai koefisien sebesar 0,513, artinya apabila nilai variabel fasilitas belajar meningkat dan yang lain konstan, maka dapat diprediksi nilai variabel turun sebesar 0.513.
 - 3) Variabel peran guru (X_2) pada model regres linier berganda diatas nilai koefisien sebesar 0,577, artinya apabila nilai variabel peran guru meningkat dan yang lain konstan, maka dapat diprediksi nilai variabel naik sebesar 0,577.
5. Uji Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi (R^2) digunakan dalam mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menggambarkan variasi variabel independen. Nilai R^2 yang kecil maka kemampuan variabel - variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel independen sangat terbatas. Nilai koefisien determinasi (R^2) dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5
Uji Koefisien Determinasi

| Model Summary ^b | | | | |
|----------------------------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
| 1 | .838 ^a | 0.702 | 0.669 | 4.9462 |

Sumber: Hasil Pengolahan Data Pada IBM SPSS Statistic Version 25.0

Berdasarkan pada tabel diatas, hasil uji koefisien determinasi (R^2) diatas menunjukkan nilai Adjusted R Square (R^2) sebesar 0.838. Hal ini menunjukkan bahwa variabel independen hasil belajar online dapat dijelaskan oleh variabel dependen fasilitas belajar dan peran guru sebesar 83,8%, sedangkan sebesar 16,2% dipengaruhi sumbangan efektif:

Tabel 6
Sumbangan Efektif

| Coefficients | | | |
|---|-------------------|---------------------------|--------------|
| Model | | Standardized Coefficients | Correlations |
| | | Beta | Zero-order |
| 1 | Fasilitas Belajar | 0.557 | .620* |
| | Peran Guru | 0.562 | .636* |
| a. Dependent Variable: Hasil Belajar Online | | | |

Sumber: Hasil Pengolahan Data Pada IBM SPSS Statistic Version 25.0

Variabe X1 ke Y : $0,557 \times 0,620 =$
34,5% Variabel X2 ke Y : $0,582 \times$
 $0,636 = 35,8\%$

6. Pengujian Hipotesis Secara Simultan (Uji F)

Uji simultan (Uji F) dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh fasilitas belajar (X1) dan peran guru (X2) terhadap hasil belajar online (Y) secara bersama-sama (simultan).

Tabel 7
Hasil Uji F

| Model | | Sum of Squares | Df | Mean Square | F | Sig. |
|--|------------|----------------|----|-------------|-------|-------------------|
| 1 | Regression | 123.212 | 2 | 103.252 | 6.408 | .000 ^b |
| | Residual | 850.145 | 53 | 16.113 | | |
| | Total | 973.357 | 55 | | | |
| a. Dependent Variable: Hasil Belajar Online | | | | | | |
| b. Predictors: (Constant), Peran Guru, Fasilitas Belajar | | | | | | |

Sumber: Hasil Pengolahan Data Pada IBM SPSS Statistic Version 25.0

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05 ($0,000 < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa masing- masing variabel independen Fasilitas Belajar dengan signifikansi (0,000) dan Peran Guru (0,000), secara bersama - sama berpengaruh terhadap variabel dependen (Hasil Belajar Online Siswa).

7. Pengujian Hipotesis Secara Parsial (Uji t)

Dalam penelitian ini uji statistik t digunakan dalam mengetahui secara parsial pengaruh variabel kinerja perusahaan yang diprosikan dalam dewan direksi, ukuran perusahaan kriteria yang digunakan dalam menguji statistik. Hasil uji statistik dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 8
Hasil Uji Hipotesis secara Parsial (Uji t)

| Model | T | Sig. |
|---|-------|-------|
| 1 (Constant) | 4.219 | 0,000 |
| Fasilitas Belajar | 3.116 | 0.001 |
| Peran guru | 3.870 | 0.000 |
| a. Dependent Variable: Hasil belajar online | | |

Sumber: Hasil Pengolahan Data Pada IBM SPSS Statistic Version 25.0

Dari tabel diatas bahwa fasilitas belajar mempunyai nilai signifikansi sebesar $0.001 < 0.05$ dan untuk peran guru mempunyai nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa fasilitas belajar dan peran guru berpengaruh terhadap hasil belajar online siswa. Dari data diatas, dapat disimpulkan bahwa fasilitas belajar dan peran guru bersama – sama berpengaruh terhadap hasil belajar online siswa, dilihat dari uji yang sudah dilakukan diatas.

PEMBAHASAN

1) Pengaruh fasilitas belajar terhadap hasil belajar online siswa di SMK Pasundan 4 Bandung

Fasilitas belajar adalah sarana dan prasarana yang diperlukan dalam kegiatan belajar disekolah. Komponen yang berasal dari alat produksi berupa pendidikan sebagai sarana dan prasaran sebagai tempat dan proses Pendidikan. Sarana dan prasarana disini yang menunjang dan mempermudah peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran, dimana pada saat ini pembelajaran harus dilakukan secara online dan mendapatkan hasil belajar online yang sesuai dengan afektif, kognitif, dan psikomotor atau harus sesuai dengan ketentuan yang ada. Pengaruh fasilitas belajar terhadap hasil belajar online siswa diukur menggunakan Instrumen angket atau kuesioner. Angket atau kuesioner digunakan untuk mengukur sbserapa besar pengaruh fasilitas belajar terhadap hasil belajar online siswa.

Untuk mengumpulkan data - data pada penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan angket melalui google form untuk di isi oleh peserta didik kelas X BDP semester ganjil di SMK Pasundan 4 Bandung. Kuesioner/angket pada variabel X1 yaitu fasilitas belajar diukur menggunakan 8 item pernyataan dalam kuesioner/angket. Kemudian data tersebut diolah dan dianalisis dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics Version 25.0.

Dapat dilihat dari rata-rata tanggapan peserta didik pada kuesioner diperoleh hasil baik yang mempengaruhi pada rata-rata hasil tes pengaruh fasilitas belajar terhadap hasil belajar online menjadi sedang atau cukup baik yang dibuktikan dengan hasil persentase rata-rata tes hasil belajar online siswa pada mata pelajaran ekonomi sebesar 89,20%. Variabel X1 terhadap Y menyumbang pengaruh sebesar 0,322 atau 34,5%. Dari data – data tersebut dapat disimpulkan bahwa fasilitas belajar cukup berpengaruh terhadap hasil belajar online siswa di kelas X BDP SMK Pasundan 4 Bandung, survey pada mata pelajaran ekonomi semester ganjil dinyatakan sudah baik.

2) Pengaruh peran guru dalam kegiatan pembelajaran terhadap hasil belajar online siswa di SMK Pasundan 4 Bandung

Seorang guru memegang peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Pada dasarnya peserta didik memerlukan peran seorang guru dalam proses perkembangan diri dan pengoptimalan bakat dan kemampuan yang dimiliki. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan angket melalui google form untuk diisi oleh peserta didik kelas X BDP semester ganjil di SMK Pasundan 4 Bandung. Kuesioner/angket pada variabel X2 yaitu peran guru diukur menggunakan 12 item pernyataan dalam kuesioner/angket. Selanjutnya data tersebut diolah dan dianalisis dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics Version 25.0.

Uraian hasil penelitian yang telah dilakukan keseluruhan diperoleh data hasil rata-rata tiap butir pernyataan kuesioner peran guru adalah 4,11 dengan persentase sebesar 82,86%. Hal ini menunjukkan bahwa peran guru pada kelas X BDP semester ganjil di SMK Pasundan 4 Bandung memiliki nilai baik, dilihat dari rata-rata jawaban responden dengan kriteria setuju.

Dilihat dari rata-rata tanggapan peserta didik pada kuesioner diperoleh hasil baik yang mempengaruhi pada rata-rata hasil tes hasil belajar online siswa pada mata pelajaran ekonomi dengan nilai rata-rata 4,50 presentase sebesar 89,20%. Variabel X2 terhadap Y menyumbang pengaruh sebesar 0,322 atau 35,8%. Dari data-data tersebut dapat disimpulkan bahwa peran guru cukup berpengaruh terhadap hasil belajar online siswa di kelas X BDP SMK Pasundan 4 Bandung, survey pada mata pelajaran ekonomi semester ganjil.

3) Pengaruh fasilitas belajar online dan peran guru terhadap hasil belajar online siswa di SMK Pasundan 4 Bandung

Fasilitas Belajar dan Peran guru merupakan aspek yang sangat penting dalam mendukung hasil belajar online siswa. Dengan fasilitas belajar dan peran guru yang memadai diharapkan akan mendorong hasil belajar online siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh fasilitas belajar dan peran guru terhadap hasil belajar online siswa di kelas X BDP SMK Pasundan 4 Bandung.

Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda di atas diperoleh persamaan sebagai berikut: $Y = 1.638 - 0.513X_1 + 0,577X_2 + 0,347$

Dimana:

Y = Hasil Belajar Online

X1 = Fasilitas Belajar X2 = Peran Guru

Berdasarkan persamaan regresi linier berganda di atas diketahui bahwa nilai konstanta sebesar 1.638, artinya bila variabel bebas fasilitas belajar dan peran guru dianggap konstan maka dapat diprediksi fasilitas belajar serta peran guru sebesar 1.638 satuan. Variabel fasilitas belajar (X1) pada model regres linier berganda di atas nilai koefisien sebesar 0,513, artinya apabila nilai variabel fasilitas belajar meningkat dan yang lain konstan, maka dapat diprediksi nilai variabel turun sebesar 0.513. Variabel peran guru (X2) pada model regres linier berganda di atas nilai koefisien sebesar 0,577, artinya apabila nilai variabel peran guru meningkat dan yang lain konstan, maka dapat diprediksi nilai variabel naik sebesar 0,577. Terdapat nilai koefisien sebesar 0,347 pada model regres linier berganda, artinya

bahwa banyak sekali variabel – variabel bebas yang mempengaruhi variabel terikat (Y).

Dalam uji F atau simultan penelitian ini variabel fasilitas belajar (X1) dan peran guru (X2) memiliki taraf signifikansi 0,000 dimana nilainya lebih kecil dari 0,050 atau 5%, sehingga dapat dinyatakan bahwa variabel fasilitas belajar (X1) dan peran guru (X2) berpengaruh secara simultan (Uji F) terhadap hasil belajar online siswa. Hasil di atas menunjukkan bahwa fasilitas belajar dan peran guru menjadi faktor penting yang dapat mendorong hasil belajar online siswa. Siswa yang didukung oleh fasilitas belajar yang memadai dan peran guru yang berkompeteren akan belajar secara efektif dan efisien.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis yang dilakukan peneliti pada peserta didik kelas X BDP SMK Pasundan 4 Bandung di semester ganjil mengenai pengaruh fasilitas belajar dan peran guru terhadap hasil belajar online siswa, maka ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil peneliti dan pembahasan yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan peserta didik mengenai fasilitas belajar menunjukkan kualifikasi “ragu – ragu” ditunjukkan dengan rata – rata skor sebesar 3,11 dengan persentase sebesar 62,40%. Dapat ditafsirkan bahwa fasilitas belajar dinyatakan ragu – ragu atau netral. Variabel X1 terhadap Y menyumbang pengaruh sebesar 0,322 atau 34,5%. Hal tersebut berdasarkan pada jawaban responden yang dilihat dari fasilitas belajar belum memadai, dengan adanya penelitian ini, fasilitas belajar yang memadai diharapkan dapat membantu proses belajar mengajar.
2. Berdasarkan hasil peneliti dan pembahasan yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan peserta didik kelas X BDP SMK Pasundan 4 Bandung menyatakan bahwa peran guru memiliki nilai baik, dari data hasil rata – rata yang diperoleh tiap butir pernyataan kuesioner peran guru adalah 4,11 dengan persentase sebesar 82,86%. Variabel X2 terhadap Y menyumbang pengaruh sebesar 0,322 atau 35,8%. Hal ini menunjukkan bahwa peran guru pada kelas X BDP semester ganjil di SMK Pasundan 4 Bandung memiliki nilai baik, dilihat dari rata – rata jawaban reponden dengan kriteria setuju.
3. Pengaruh fasilitas belajar dan peran guru memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar online siswa kelas X BDP SMK Pasundan 4 Bandung. Hal ini dapat ditunjukkan dengan hasil perhitungan analisis regresi linear berganda yaitu $Y = 1.638 - 0.513X_1 + 0,577X_2 + 0,347$ yang artinya, bila variabel bebas fasilitas belajar dan peran guru dianggap konstan maka dapat diprediksi fasilitas belajar serta peran guru sebesar 1.638 satuan. Koefisien regresi X1 sebesar 0,513, artinya apabila nilai variabel fasilitas belajar meningkat dan yang lain konstan, maka dapat diprediksi nilai variabel turun sebesar 0.513. dan koefisien regresi X2 sebesar 0,577, artinya apabila nilai variabel peran guru meningkat dan yang lain konstan, maka dapat diprediksi nilai variabel naik sebesar 0,577.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

- Ahmad Hadiri, Nawawi., (2014) Menjadi guru unggul, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Amri, Sofan. 2013. Pengembangan & Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Arikunto, Suharsimi, (2010), Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik, Jakarta: Rineka Cipta
- Bafadal, I. (2004), Manajemen Perlengkapan sekolah, teori dan aplikasinya. Jakarta: Bumi Aksara
- Kunandar (2013), Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Moch, U. U. (2008). Strategi Pembelajaran. Jakarta: Earlangga.
- Sudijono, A. (2012). Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono, (2012), Metode Penelitian Kombinasi, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2015), Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D Cetakan ke-11, Bandung: Alfabeta

Sumber Jurnal :

- Novita Arseni dan Abdul Hamid. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Online – Offline dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan, Volume 2, Nomor 1

Sumber Skripsi :

- Wicaksono, Pekik (2012) Pengaruh Fasilitas Belajar, Motivasi Belajar dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar siswa Kelas X SMK Muhammadiyah Prambanan Tahun Ajaran 2011/2012, Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Fathurrakhman, Faizal., (2020), Hubungan Fasilitas Belajar dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Kecamatan Batang Kabupaten Batang. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.