



GEMPOINT TINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA SDN 1 GESING DI MASA PANDEMI

Rifniatun¹, Latri Aras²

Email: reefnear@gmail.com

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, SD Negeri 1 Gesing

Email: unmlatri2014@gmail.com

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Artikel info	Abstrak
<p><i>Received; 9-9-2021</i> <i>Revised; 10-10-2021</i> <i>Accepted; 25-11-2021</i> <i>Published, 16-11-2021</i></p>	<p>Pandemi yang melanda hampir semua negara di dunia, menimbulkan dampak luar biasa dalam berbagai aspek kehidupan, baik sosial, ekonomi maupun pendidikan. Akibatnya, pembelajaran menjadi terganggu. Kondisi tersebut terjadi pula di SDN 1 Gesing. Berbagai permasalahan muncul akibat sistem pembelajaran yang harus dilakukan secara daring. Mulai dari sarana belajar yang tidak memadai, paketan habis, dan tingkat partisipasi siswa yang rendah serta masalah lain yang harus segera diselesaikan. Proses pembelajaran di kelas 4 selama ini menggunakan media whatsapp dengan fitur video call dan voice note ,ternyata siswa sering tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dari 10 siswa, yang terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan, hanya 50 % siswa yang aktif mengerjakan tugas sehingga hasil belajar tidak optimal. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, diterapkan proses pembelajaran dengan Gempoint dalam kegiatan belajar mengajar online. Dari implementasi teknik belajar online Gempoit ternyata mampu mendorong tingkat partisipasi dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya keaktifan siswa kelas 4 dalam pembelajaran. Dari yang semula hanya 50 % siswa yang aktif, setelah implementasi Gempoint dalam pembelajaran, keaktifan siswa meningkat menjadi 90%.</p>
<p>Key words: <i>Gempoint dan keaktifan belajar.</i></p>	<p>artikel pinisi:journal of teacher proffesonal dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0</p>



PENDAHULUAN

Dewasa ini, hampir seluruh dunia dihadapkan pada satu permasalahan krusial dan bersifat global, yaitu menghadapi pandemi virus covid 19. Covid 19 telah menghancurkan berbagai sendi kehidupan, baik ekonomi, sosial, maupun pendidikan. Bidang pendidikan yang memiliki peran fundamental dalam peningkatan kualitas SDM harus dihadapkan pada kenyataan pahit mengubah sistem pembelajaran adaptif sebagai bentuk penyesuaian diri terhadap kondisi di masa pandemi.

Selama ini, pembelajaran berjalan secara tatap muka. Hubungan antara guru dan murid

terkoneksi secara langsung dalam suatu ruangan kelas. Namun, akibat pandemi yang mengharuskan social distancing antara individu yang satu dengan lainnya, memaksa sekolah meliburkan siswanya. Pembelajaran hanya berlangsung secara online (daring) dengan sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Hal inilah yang memunculkan banyak permasalahan baru dalam dunia kependidikan. Dari masalah sarpras untuk pembelajaran daring, kesulitan adaptasi siswa terhadap suasana belajar baru, sampai pada ketiadaan paket data /sinyal internet serta tingkat kepedulian orang tua yang masih rendah.

Permasalahan tersebut dihadapi oleh hampir semua sekolah di Indonesia termasuk SDN 1 Gesing. SD Negeri 1 Gesing yang berada di lokasi kecamatan Kismantoro, dengan karakter geografis wilayah pedesaan memiliki siswa berjumlah 53 dengan guru yang berjumlah 9. Mayoritas mata pencaharian orang tua siswa adalah sebagai petani, dan pekerja buruh yang pendapatannya rendah. Sehingga, untuk menerapkan pembelajaran daring secara maksimal tentu bukan hal yang mudah. Terlebih lagi, persyaratan utama pembelajaran daring adalah memiliki android dan paket data. Persoalan tidak hanya berhenti pada masalah keterbatasan sarana prasarana belajar, kesulitan adaptasi anak terhadap skema pembelajaran daring, menuntut guru harus mampu melakukan berbagai inovasi dalam mengelola pembelajaran online. Kebanyakan siswa yang sudah memiliki android tidak menggunakan androidnya sebagai media pembelajaran, namun justru menggunakannya untuk bermain game. Hal inilah yang memunculkan polemik tersendiri yang harus diselesaikan.

Pembelajaran yang seharusnya berlangsung penuh partisipatif, aktif, terbuka dan terprogram dengan baik dalam kurikulum yang jelas terpaksa berjalan dengan seadanya, dan memerlukan proses adaptasi yang lama. Hal tersebut terjadi pula di SDN 1 Gesing, Kismantoro. Fenomena pembelajaran yang terjadi di SDN 1 Gesing terutama pada siswa kelas empat di awal masa pandemi sangat memprihatikan. Pembelajaran daring tidak dapat berjalan secara efektif dan efisien. Kondisi perekonomian siswa kelas empat yang mayoritas berada pada tingkat menengah ke bawah, membuat guru kesulitan menerapkan pembelajaran secara daring. Alasan yang paling utama adalah siswa tidak memiliki android sendiri. HP dipakai orang tua yang kebanyakan bekerja sebagai petani. Setelah melakukan koordinasi antara orang tua dan pihak sekolah, maka guru memutuskan untuk menggunakan WA sebagai sarana belajar daring di SDN 1 Gesing. Namun kenyataannya, setelah berjalan beberapa bulan, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar secara daring yang diterapkan melalui aplikasi WA dengan fitur video call dan voice note ternyata tidak sesuai harapan. Tingkat keaktifan belajar siswa sangat rendah, terbukti ketika diminta absensi, hanya 50% siswa yang aktif. Selain itu, ketika diminta mengirimkan tugas baik yang berupa foto maupun video, hanya sebagian siswa yang mengumpulkan. Hal ini menjadi masalah krusial bagi keberhasilan pembelajaran siswa kelas empat dan tentu berpengaruh terhadap prestasi sekolah SDN 1 Gesing.

Gempoint yang merupakan akronim dari Gmeet Tambah Point, merupakan aplikasi pembelajaran daring dengan menggunakan platform Gmeet yang disajikan dengan pemberian poin-poin pada setiap proses pembelajaran. Gmeet adalah platform vicon yang disediakan oleh google.

Untuk memotivasi semangat belajar siswa agar lebih aktif mengikuti pembelajaran, guru perlu memberikan reward. Istiara (2008) mendefinisikan reward sebagai suatu penghargaan terhadap suatu karya yang telah dihasilkan ataupun telah dilakukan oleh seseorang. Reward adalah penilaian yang bersifat positif terhadap belajar siswa.

Pemberian poin dalam proses pembelajaran daring melalui Gmeet sebagai sebuah reward atas keaktifan siswa dalam pembelajaran yang terangkum dalam strategi Gempoint diharapkan mampu menjadi alternatif solusi bagi peningkatan keaktifan belajar daring siswa di SDN 1 Gesing

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yaitu untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui strategi Gempoint. Subyek penelitian adalah siswa kelas IV yang melibatkan 10 siswa. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus dilakukan Instrumen pengumpulan data adalah lembar observasi pelaksanaan proses pembelajaran, dan hasil evaluasi siswa. Sedangkan teknis analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif menggunakan kriteria pencapaian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran daring sebagai implementasi pelaksanaan strategi Gempoint, memberikan dampak positif bagi peningkatan hasil belajar siswa di SDN 1 Gesing. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi pertemuan ke-1 dari 14 siswa hanya 7 siswa (50%) yang aktif, hal ini dapat dilihat dari hasil observasi pengumpulan tugas siswa dan hasil proses pembelajaran daring. pertemuan ke-2 siswa yang aktif mengerjakan mengalami peningkatan menjadi 13 siswa (90%).

Peningkatan keaktifan siswa dalam belajar daring, akibat penerapan strategi pointgasyik dalam pembelajaran ternyata memberikan pengaruh yang luas dan signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas 4 khususnya dan berdampak pula terhadap kemajuan pendidikan di SDN 1 Gesing. Pembelajaran daring ternyata belum berjalan secara efektif sehingga harus diperbaiki lagi dengan menggunakan metode yang berbeda.

Pembelajaran daring yang telah berjalan hampir dua tahun, akibat adanya pandemi covid 19, membuat siswa merasa jenuh. Sebagian ada yang memilih bermain daripada mengikuti pembelajaran. Hal inilah yang menuntut guru harus dapat menemukan inovasi baru dalam mengelola pembelajaran.

Selama ini, platform pembelajaran sinkronus yang digunakan guru di SDN 1 Gesing adalah melalui aplikasi Whatsapp dengan fitur *voice note* dan *video call*. Namun hasilnya terbukti tidak efektif menarik minat siswa untuk bergabung dalam kegiatan pembelajaran maupun pengiriman tugas. Jika hal ini dibiarkan maka akan membawa pengaruh buruk terhadap prestasi siswa dan keberlangsungan pendidikan di SDN 1 Gesing.

Selanjutnya, guru memutuskan menggunakan platform *Gmeet* sebagai sarana belajar daring, siswa SDN 1 Gesing, khususnya kelas 4. Ternyata, penggunaan aplikasi *Gmeet* dalam pembelajaran juga belum mampu memotivasi semangat siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran daring. Baru 50% angka partisipasi dan keaktifan siswa dalam belajar. Hal tersebut, mendorong guru melakukan terobosan baru, dengan penerapan tambahan point, bagi siswa yang aktif dalam mengikuti pembelajaran daring. Hasil yang dicapai terjadi peningkatan keaktifan siswa menjadi 90%.

Gempoint merupakan salah satu bentuk pemberian motivasi belajar kepada siswa yang

diwujudkan dalam bentuk pemberian *reward* ataupun ganjaran yang diharapkan dapat memantik keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Secara etimologi, ganjaran asal katanya ganjar yang berarti memberikan hadiah atau upah. Dari pengertian ini, maka ganjaran adalah suatu perlakuan yang menyenangkan sebagai balasan perbuatan baik yang diterima seseorang ('amal al-shalih) atau keberhasilan dalam meraih prestasi terbaik (Al-Rasyidin, 2008, hlm.93). Menurut Sardiman (2014, hlm.46), "Reward merupakan salah satu bentuk motivasi belajar yang diberikan guru". Lalu Syah (2013, hlm.153) mengatakan bahwa, "Hadiah merupakan contoh nyata motivasi ekstrinsik yang menolong siswa belajar". Sedangkan Suryabrata (2013, hlm.237) mengemukakan bahwa, "Adanya ganjaran sebagai salah satu faktor psikologi belajar saat akhir belajar". Penguatan (reinforcement) merupakan semua bentuk respons, bersifat verbal/non verbal, bagian modifikasi perilaku guru terhadap perilaku siswa, dengan pemberian informasi atau umpan balik (feedback) sebagai tujuan bagi si penerima (siswa) atas perbuatannya, sebagai dorongan ataupun koreksi. Atau penguatan (reinforcement) adalah respons terhadap perilaku yang dapat meningkatkan kemungkinan berulangnya kembali perilaku tersebut. Dari dua pendapat tersebut diketahui bahwa, penguatan (reinforcement) diberikan pendidik (guru) kepada peserta didik (siswa) dengan maksud untuk membesarkan hati peserta didik, agar mereka lebih aktif berpartisipasi dalam interaksi belajar-mengajar, juga mengontrol perubahan tingkah laku siswa ke arah negatif. Dengan penguatan (reinforcement), peserta didik dapat lebih fokus belajar, memiliki motivasi untuk belajar, dan aktif selama pembelajaran, juga tingkah laku mereka dapat dibina untuk lebih produktif ke arah yang positif. Jenis-jenis penguatan (reinforcement) menurut Usman (2013, hlm.81-82) adalah sebagai berikut: 1. Penguatan verbal Biasa diungkapkan atau diutarakan dengan kata-kata pujian, penghargaan (valuation), persetujuan, dan sebagainya, misalnya bagus; bagus sekali; betul; pintar; ya; seratus buat kamu! 2. Penguatan non verbal, yaitu: a. Penguatan gerakan isyarat, misalnya mengangguk atau menggelengkan kepala, tersenyum, mengerutkan kening, mengancungkan jempol, raut muka sedih, raut muka ceria, serta sorot mata yang memandang bersahabat (tajam). b. Penguatan pendekatan: Guru melakukan pendekatan pada siswa untuk memberikan perhatian dan kesukaannya terhadap mata pelajaran, perilaku, atau penampilan rapi siswa. Misalnya, guru berdiri disamping siswa, berjalan menuju siswa, duduk dekat seorang siswa atau sekelompok siswa, atau berjalan di sisi siswa. Penguatan ini bermanfaat untuk menambah penguatan verbal. c. Penguatan sentuhan (contact): Guru memberikan persetujuan atau memberikan penghargaan bagi siswa atas usaha dan penampilan mereka dengan cara menepuk bahu atau pundak siswa, menjabat tangan siswa, mengangkat tangan siswa atas kemenangan dalam pertandingan. Penguatan sentuhan harus

Dari empat pendapat tersebut dijelaskan bahwa, *reward* adalah perlakuan yang menyenangkan sebagai salah satu faktor psikologi belajar, juga merupakan bentuk contoh nyata motivasi ekstrinsik yang diberikan guru untuk menolong siswa belajar, karena berhasil meraih prestasi memuaskan. Pemberian *reward* dalam aktivitas belajar di kelas bertujuan untuk menciptakan suasana menyenangkan dalam belajar bagi siswa, juga mendorong semangat dan motivasi belajar siswa, agar kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan tidak menimbulkan kejenuhan pada diri siswa

Implementasi Gempoint dalam pembelajaran berlangsung sejak bulan Februari sampai

Mei, dan telah dilakukan evaluasi pelaksanaan Gempoint . Dari hasil evaluasi tersebut diperoleh fakta bahwa keaktifan siswa meningkat dan berdampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas 4. Dari 14 siswa, 7 anak sudah mulai aktif dalam kegiatan pembelajaran. Bentuk keaktifan siswa diwujudkan dalam tingkat partisipasi masuk, dan keaktifan dalam proses pembelajaran. Dengan penerapan Gempoint, ternyata partisipasi siswa meningkat menjadi 13 siswa yang aktif mengikuti pembelajaran.

Bersamaan dengan penerapan strategi Gempoint dalam pembelajaran, dilakukan monitoring dan evaluasi terhadap pembelajaran. Hasil dari monitoring dan evaluasi tersebut dapat dijadikan acuan untuk perbaikan strategi pembelajaran berikutnya.

Kendala dalam pelaksanaan implementasi Gempoint sangat banyak dan kompleks namun secara umum yang dihadapi adalah pada keterbatasan sarana prasarana, biaya paket data, penguasaan IT yang rendah, dan gangguan sinyal internet.

Guru harus dapat mengelola keterbatasan dan kendala tersebut dengan mengupayakan kerjasama dengan semua pihak terutama orang tua siswa.

Faktor pendukung dari implementasi pointgasyik yang diterapkan di SDN 1 Gesing, adalah adanya kolaborasi yang *apik* antara orang tua dan pihak sekolah, sehingga ketika ada kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran daring, guru dapat berkoordinasi dengan orang tua. Di samping itu koordinasi horizontal dengan pimpinan dalam hal ini kepala sekolah dengan guru juga turut memberikan motivasi bagi pelaksanaan pembelajaran yang lebih baik.

Implementasi dari strategi Gempoint juga mendorong siswa untuk lebih bersemangat dan aktif dalam pembelajaran daring sehingga berdampak luas terhadap mutu dan kualitas sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada proses penyusunan artikel ini, saya ingin menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu. Terutama segenap dosen dan guru pamong di LPTK UNM yang telah memberikan kesempatan untuk memperoleh pembelajaran dan pengetahuan baru, sehingga saya berhasil menempuh pendidikan PPG Daljab angkatan 2 tahun 2021. Selain itu, terima kasih juga saya sampaikan kepada tenaga pendidik dan kependidikan di SD Negeri 1 Gesing dan juga siswa kelas 4 SD Negeri 1 Gesing yang memiliki semangat belajar dan kekompakan luar biasa.

SIMPULAN

Pelaksanaan strategi Gempoint sebagai upaya peningkatan keaktifan belajar siswa, maka dapat disimpulkan bahwa : Proses pelaksanaan Gempoint sebagai strategi untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, merupakan implementasi dari pemberian *reward* kepada siswa berupa tambahan point atas keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hasil dari pelaksanaan Gempoint untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV di SDN 1 Gesing, berhasil memotivasi semangat siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap peningkatan prestasi siswa kelas 4 khususnya dan berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran di SDN 1 Gesing secara umum. Dampak pelaksanaan Gempoint pada siswa kelas 4 SDN 1 Gesing

adalah meningkatkan keaktifan belajar siswa, yang awalnya 50% meningkat menjadi 90% sehingga kualitas pembelajaran di SDN 1 Gesing mengalami peningkatan.

DAFTAR PUSTAKA

- American Psychological Association. (2010). *Publication manual of the American Psychological Association* (6 ed.). Washington, DC: Author.
- Bransford, J. D., Brown, A. L., & Cocking, R. R. (2005). *How people learn: Brain, mind, experience and school*. from <https://www.nap.edu/catalog/9853/how-people-learn-brain-mind-experience-and-school-expanded-edition>.
- Tobias, S., & Duffy, T. M. (Eds.). (2009). *Constructivist instruction: Success or failure?* New York, NY: Routledge.
- Sahlberg, P. (2012). The most wanted: Teachers and teacher education in Finland. In L. Darling-Hammond & A. Lieberman (Eds.), *Teacher education around the world: changing policies and practices*. London: Routledge.
- Schunk, D. H. (2012a). *Learning theories an educational perspective*. Boston, MA: Pearson Education, Inc.
- Schunk, D. H. (2012b). *Learning theories an educational perspective* (E. Hamdiah & R. Fajar, Trans.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar. (Original work published 2012).
- Tabachnick, B. G., & Fidell, L. S. (2007). *Using multivariate statistics* (Fifth ed.). Needham Heights, MA: Allyn & Bacon.
- Nurgiyantoro, B. & Efendi, A. (2017). Re-Actualization of Puppet Characters in Modern Indonesian Fictions of The 21st Century. *3L: The Southeast Asian Journal of English Language Studies*. 23 (2), 141-153, from <http://doi.org/10.17576/3L-2017-2302-11>.
- Retnowati, E., Fathoni, Y., & Chen, O. (2018). Mathematics Problem Solving Skill Acquisition: Learning by Problem Posing or by Problem Solving? *Cakrawala Pendidikan*, 37(1), 1-10, from doi: <http://dx.doi.org/10.21831/cp.v37i1.18787>.
- Janssen, J., Kirschner, F., Erkens, G., Kirschner, P. A., & Paas, F. (2010). Making the black box of collaborative learning transparent: Combining process-oriented and cognitive load approaches. *Educational Psychology Review*, 22(2), 139-154. doi: 10.1007/s10648-010-9131-x.
- Retnowati, E. (2012, 24-27 November). *Learning mathematics collaboratively or individually*. Paper presented at the The 2nd International Conference of STEM in Education, Beijing Normal University, China. Retrieved from http://stem2012.bnu.edu.cn/data/short%20paper/stem2012_88.pdf.
- NCTM. (2000). *Principles and standards for school mathematics*. Reston, VA: Author.
- Permendiknas 2009 No. 22, Kompetensi Dasar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Sekolah Dasar Kelas I-VI.