

Efektifitas Penggunaan Whatsapp sebagai Media Belajar Kelas II SD Islam An Nizomiyah

Devi Diafani Dishinta

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Jakarta, JL. K.H Ahmad Dahlan, Cirendeui, Tangerang Selatan, 15419

E-mail : ddishinta@gmail.com

ABSTRAK

Tulisan ini membahas tentang permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas II A SD Islam An Nizomiyah. Terdapat dua permasalahan, yaitu kurang efektifnya penggunaan aplikasi whatsapp bagi siswa kelas II A serta masih banyaknya siswa yang tidak disiplin terhadap pemakaian seragam. Pada pembahasan ini penulis akan jabarkan lebih lengkap mengenai permasalahan yang ada di kelas II A sd Islam An Nizomiyah. Pada metode pelaksanaan ini, peneliti menggunakan jenis observasi dan mengajar. Subjek penelitian atau responden pada pelaksanaan ini adalah siswa kelas II A SD Islam An Nizomiyah. Waktu pelaksanaan yaitu pada hari Senin, 24 Agustus 2020 hingga Kamis, 10 September 2020. Tempat pelaksanaan yang penulis ambil yaitu di SD Islam An Nizomiyah, Pasar Minggu Jakarta Selatan.

Kata Kunci: Pembelajaran, Efektif, Aplikasi, *Whatsapp*, Disiplin.

ABSTRACT

This article discusses the learning problems that occurred in grade II A of SD Islam An Nizomiyah. There are two problems, namely the ineffective use of whatsapp applications for grade II A students as well as the number of students who are not disciplined for the wearing of uniforms. In this discussion, the author will describe more about the problems in grade II A sd Islam An Nizomiyah. In this method of implementation, researchers use this type of observation and teaching. The subject of the study or respondents to this implementation was grade II A students of SD Islam An Nizomiyah. The implementation time is on Monday, August 24, 2020 to Thursday, September 10, 2020. The place of implementation that the author took was at SD Islam An Nizomiyah, Pasar Minggu South Jakarta.

Keywords: *Learning, Effective, Application, Whatsapp, Discipline.*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan bersifat dinamis di mana selalu ada perubahan-perubahan di setiap saat sehingga menuntut adanya suatu perbaikan yang bersifat kontinu atau terus menerus dalam perkembangan di dunia pendidikan.

Peran pendidikan sangat penting terutama untuk menciptakan kehidupan yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis. Oleh karena itu, pembaharuan pendidikan terus dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional.

Berbagai upaya telah dilakukan, seperti pembaharuan kurikulum, peningkatan kualitas guru, penyediaan perpustakaan dan laboratorium, penataan manajemen pendidikan, serta penerapan produk teknologi.

Winkel (2007:59) menyatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan dan nilai-sikap. Belajar boleh dikatakan juga sebagai suatu interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya, yang mungkin berwujud

pribadi, fakta, konsep, ataupun teori. Dalam hal ini terkandung suatu maksud bahwa proses interaksi itu adalah proses internalisasi dari sesuatu ke dalam diri yang belajar, dan dilakukan secara aktif, dengan segenap panca indera ikut berperan.

Demikian halnya dengan Budianingsih (2005:58) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan, yang mana siswa aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep, dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari.

Hilgard (1984:4) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan kegiatan dan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan tersebut tidak dapat disebut belajar apabila disebabkan oleh pertumbuhan atau keadaan, sementara seseorang seperti kelelahan atau di bawah pengaruh obat-obatan.

Sedangkan pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa dalam belajar. Lingkungan yang dimaksud tidak hanya berupa tempat ketika pembelajaran itu berlangsung, tetapi juga metode, media, dan peralatan yang diperlukan untuk menyampaikan informasi. Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan pendidik untuk membantu siswa agar dapat menerima pengetahuan yang diberikan dan membantu memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses utama yang diselenggarakan dalam kehidupan di sekolah sehingga antara guru yang mengajar dan anak didik yang belajar dituntut profit tertentu. Ini berarti guru dan anak didik harus memenuhi persyaratan, baik dalam pengetahuan, kemampuan sikap dan nilai, serta sifat-sifat pribadi agar pembelajaran dapat terlaksanakan dengan efisien dan efektif.

Sanjaya (2008:102) mengemukakan kata *pembelajaran* adalah terjemahan dari *instruction*, yang diasumsikan dapat mempermudah siswa mempelajari segala sesuatu melalui berbagai macam media, seperti bahan-bahan cetak, program

televisi, gambar, audio, dan lain sebagainya sehingga semua itu mendorong terjadinya perubahan peranan guru dalam mengelola proses belajar mengajar, dan guru sebagai sumber belajar menjadi guru sebagai fasilitator dalam belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Hal ini seperti yang diungkapkan Gagne (1979:3) yang menyatakan bahwa, *instruction is a set of event that effect learners in such a way that learning is facilitated*. Oleh karena itu, menurut Gagne, mengajar atau teaching merupakan bagian dari pembelajaran (*instruction*), yang mana peran guru lebih ditekankan kepada bagaimana merancang atau mengaransemen sebagai sumber dan fasilitas yang tersedia untuk digunakan atau dimanfaatkan siswa dalam mempelajari sesuatu.

Kegiatan pembelajaran melibatkan komponen-komponen yang satu dengan yang lainnya saling terkait dan menunjang dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam program pembelajaran. Komponen-komponen dalam pembelajaran tersebut seperti guru, siswa, metode, media, lingkungan, dan sarana prasarana perlu ada. Agar dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan guru harus mampu mengkoordinasi komponen-komponen pembelajaran tersebut dengan baik sehingga terjadi interaksi aktif antar siswa dengan siswa, siswa dengan guru, dan siswa dengan komponen belajar.

Agar kegiatan pembelajaran mencapai hasil yang maksimal perlu diusahakan faktor penunjang seperti kondisi pelajar yang baik, fasilitas dan lingkungan yang mendukung, serta proses belajar yang tepat. Proses pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari komponen siswa sebagai *input*, komponen lingkungan sebagai *environmental input*, pelaksanaan pembelajaran sebagai komponen proses, dan akhirnya menghasilkan keluaran hasil belajar siswa sebagai komponen *output*.

Ada beberapa faktor yang memengaruhi proses pembelajaran,

diantaranya siswa, pendidik, kurikulum, sarana dan prasarana, tenaga non pendidik, dan lingkungan.

Siswa sering diistilahkan sebagai peserta didik, murid, pelajar, mahasiswa, anak didik, pembelajar, dan sebagainya. Pada hakikatnya siswa adalah manusia yang memerlukan bimbingan belajar dari orang lain yang mempunyai suatu kelebihan. Oleh karena itu, tidak ada salahnya jika siswa lebih tua (*senior*) dibandingkan pendidik.

Beberapa karakteristik siswa yang perlu diperhatikan adalah kemampuan, motivasi, perhatian, persepsi, ingatan, lupa, retensi, transfer.

Pendidik sering disebut juga pengajar, dosen, guru, pamong, pembimbing, atau widyaiswara.. kompetensi yang harus dimiliki seorang pendidik meliputi kompetensi pribadi (*personal*), kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Kompetensi akan tampak dalam penilaian fisik dan psikis, penampilan fisik, seperti pandangan mata, suara, kesehatan, pakaian, tampang, sedangkan sifat psikis antara lain pandai, sabar, sopan, ramah, rajin, jujur, percaya diri, kreatif, inovatif, dan lain-lain. Kompetensi sosial akan tampak pada hubungan dengan teman sejawat dan orang lain seperti toleransi, terbuka, dedikasi, kerja sama, suka menolong, tertib, adil, dan sebagainya. Sementara kompetensi sosial akan tampak dalam sepuluh segi kemampuan profesi guru yang meliputi:

- a. Menguasai bahan ajar.
- b. Mengelola program pembelajaran.
- c. Mengelola kelas.
- d. Menggunakan media/sumber belajar.
- e. Menguasai landasan kependidikan.
- f. Mengelola interaksi pembelajaran.
- g. Menilai prestasi belajar.
- h. Mengenal fungsi dan program layanan bimbingan dan penyuluhan.
- i. Mengenal dan menyelenggarakan administrasi sekolah.
- j. Memahami prinsip-prinsip dan menafsirkan hasil penelitian.

Tenaga non pendidik meliputi tiga kelompok, yaitu pimpinan (pengelola), staf

administrasi, dan tenaga bantu. Pimpinan bertugas mengelola dan mengendalikan lembaga pendidikan. Semakin besar lembaga pendidikan, pengelolanya (pimpinannya) akan berjenjang dan semakin kompleks.

Tenaga staf administrasi, merupakan tenaga yang membantu secara administrasi pada masing-masing pengelola. Tenaga bantu membantu tugas non administrasi, tetapi mempunyai peran yang sangat penting, seperti sopir, pembersih, tukang pengantar surat.

Agar pembelajaran dapat berjalan dengan bermakna maka pendidik memerlukan strategi dan media selama proses pembelajaran berlangsung. Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai rancangan prosedural yang memuat tindakan yang harus dilakukan guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai sebuah tujuan. Strategi pembelajaran mencakup: tujuan pembelajaran, materi atau bahan ajar, kegiatan pembelajaran, media pembelajaran, pengelolaan kelas, serta penilaian.

Agar pembelajaran yang diberikan oleh pendidik tidak membosankan bagi peserta didik, maka pendidik harus membuat media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk peserta didik.

Menurut Sanjaya (2008:127) metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan agar tujuan yang telah disusun dapat tercapai secara optimal.

Menurut Depdikbud (1996) metode adalah cara kerja yangersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Berdasarkan etimologinya, metode pada dasarnya merupakan cara yang digunakan dalam proses pendidikan yang bertujuan untuk mempermudah pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan.

Ruhani mendefinisikan metode sebagai suatu cara kerja yang sistematis dan umum yang berfungsi sebagai alat untuk mencapai suatu tujuan. Lebih operasional, Hasibuan (1995:3) menyebut metode sebagai alat yang merupakan bagian dari perangkat alat dan cara dalam pelaksanaan suatu strategi belajar

mengajar. Lebih khusus lagi, Sukarno (1981:54) mengartikan metode sebagai cara menyajikan atau mengajarkan suatu mata pelajaran.

Pada pembelajaran daring yang sedang diterapkan saat ini penting bagi seorang pendidik menentukan media pembelajaran yang efektif agar bisa diikuti oleh semua peserta didik. *E-Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang mulai banyak digunakan di pendidikan pada saat ini. Model pembelajaran ini memanfaatkan teknologi informasi dalam membantu guru atau dosen terutama pada pengelolaan kegiatan belajar

E-Learning merupakan salah satu model pembelajaran yang mulai banyak digunakan di pendidikan pada saat ini. Model pembelajaran ini memanfaatkan teknologi informasi dalam membantu guru atau dosen terutama pada pengelolaan kegiatan belajar mengajar.

Karena penggunaan alat bantu berbasis online ini bersifat mandiri, maka diperlukan aplikasi agar penggunaan media ini bersifat dua arah, terjadi komunikasi antara guru dan murid.

Komunikasi efektif dalam pembelajaran merupakan proses transformasi pesan berupa ilmu pengetahuan dan teknologi dari pendidik kepada peserta didik, di mana peserta didik mampu memahami maksud pesan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan, sehingga menambah wawasan ilmu pengetahuan dan teknologi serta menimbulkan perubahan tingkah laku menjadi lebih baik.

Pengajar adalah pihak yang paling bertanggungjawab terhadap berlangsungnya komunikasi yang efektif dalam pembelajaran, sehingga pengajar dituntut memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik agar menghasilkan proses pembelajaran yang efektif.

Kata “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan

media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar.

Ditegaskan oleh Danim bahwa hasil penelitian telah banyak membuktikan efektivitas penggunaan alat bantu atau media dalam proses belajar-mengajar di kelas, terutama dalam hal peningkatan prestasi siswa. Terbatasnya media yang dipergunakan dalam kelas diduga merupakan salah satu penyebab lemahnya mutu belajar siswa.

Dengan demikian penggunaan media dalam pengajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Hal ini dapat dipahami mengingat proses belajar yang dialami siswa tertumpu pada berbagai kegiatan menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup di masa sekarang dan masa akan datang. Salah satu upaya yang harus ditempuh adalah bagaimana menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien. Dalam hal ini, media pengajaran merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar.

Pada proses pembelajaran, media pengajaran merupakan wadah dan penyalur pesan dari sumber pesan, dalam hal ini guru, kepada penerima pesan, dalam hal ini siswa. Dalam batasan yang lebih luas, Yusufhadi Miarso memberikan batasan media pengajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

Apabila dilihat dari manfaatnya Ely dalam Danim menyebutkan manfaat media dalam pengajaran adalah sebagai berikut: (a) Meningkatkan mutu pendidikan dengan cara meningkatkan kecepatan belajar (*rate of learning*), (b) Memberi kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual, (c) Memberi dasar pengajaran yang lebih ilmiah, (d) Pengajaran dapat dilakukan secara mantap, (e) Meningkatkan terwujudnya kedekatan belajar (*immediacy learning*), dan (f) Memberikan penyajian pendidikan lebih luas).

Terkait dengan semakin beragamnya media pengajaran, Raharjo mengatakan pemilihan media hendaknya memperhatikan beberapa prinsip. Yaitu; (a) Kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media; apakah untuk keperluan hiburan, informasi umum, pembelajaran dan sebagainya, (b) Familiaritas media, yang melibatkan pengetahuan akan sifat dan ciri-ciri media yang akan dipilih, dan (3) Sejumlah media dapat diperbandingkan karena adanya beberapa pilihan yang kiranya lebih sesuai dengan tujuan pengajaran.

Banyak penelitian diadakan mengenai media pembelajaran mana yang paling sesuai untuk tujuan tertentu, dan hasil penelitian menunjukkan bahwa; 1) Tidak setiap media pengajaran dapat dimanfaatkan untuk mencapai sembarang tujuan pengajaran, 2) Semua media pengajaran dapat membantu guru dalam melaksanakan satu atau beberapa fungsi dalam pengajaran, seperti mengisahkan, mengontrol, memberikan penguatan dan mengadakan evaluasi. Bahkan ada kemungkinan, media itu mengambil alih fungsi itu misalnya film yang mengisahkan proses pertumbuhan sel.

Dalam hubungan ini Dic dan Carey (1978) menyebutkan bahwa di samping kesesuaian dengan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu: pertama ketersediaan sumber setempat. Artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri. Kedua apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya. Ketiga adalah faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya bisa digunakan di manapun dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapanpun serta mudah dijinjing dan dipindahkan.

Yusufhadi Miarso menyatakan bahwa hal pertama yang harus dilakukan guru dalam penggunaan media secara efektif adalah mencari, menemukan, dan memilih media yang memenuhi kebutuhan belajar anak, menarik minat anak, sesuai dengan

perkembangan kematangan dan pengalamannya serta karakteristik khusus yang ada pada kelompok belajarnya. Karakteristik ini antara lain adalah kematangan anak dan latar belakang pengalamannya serta kondisi mental yang berhubungan dengan usia perkembangannya.

Selain masalah ketertarikan siswa terhadap media, keterwakilan pesan yang disampaikan guru juga hendaknya dipertimbangkan dalam pemilihan media. Setidaknya ada tiga fungsi yang bergerak bersama dalam keberadaan media. Pertama, fungsi stimulasi yang menimbulkan ketertarikan untuk mempelajari dan mengetahui lebih lanjut segala hal yang ada pada media. Kedua, fungsi mediasi yang merupakan perantara antara guru dan siswa.

Dalam hal ini, media menjembatani komunikasi antara guru dan siswa. Ketiga, fungsi informasi yang menampilkan penjelasan yang ingin disampaikan guru. Dengan keberadaan media, siswa dapat menangkap keterangan atau penjelasan yang dibutuhkannya atau yang ingin disampaikan oleh guru.

Fungsi stimulasi yang melekat pada media dapat dimanfaatkan guru untuk membuat proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Kondisi ini dapat terjadi jika media yang ditampilkan oleh guru adalah sesuatu yang baru dan belum pernah diketahui oleh siswa baik tampilan fisik maupun yang non-fisik.

Selain itu, isi pesan pada media tersebut hendaknya juga merupakan suatu hal yang baru dan atraktif, misalnya dari segi warna maupun desainnya. Semakin atraktif bentuk dan isi media, semakin besar pula keinginan siswa untuk lebih jauh mengetahui apa yang ingin disampaikan guru atau bahkan timbul keinginan untuk berinteraksi dengan media tersebut.

E-Learning dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk sekolah maya. *E-Learning* merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Dengan *e-learning*, peserta didik tidak perlu duduk dengan manis di ruang kelas untuk menyimak setiap ucapan dari seorang guru secara langsung. *E-Learning* juga dapat mempersingkat jadwal target waktu pembelajaran, dan tentu saja menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh sebuah program pendidikan.

Sebagaimana dikemukakan Balogun & Knapp (1996) bahwa teknologi baru lebih baik daripada penyajian melalui buku teks. Lebih jauh, mereka juga mengemukakan bahwa teknologi baru tersebut lebih efektif daripada penyajian melalui ceramah. Teknologi kadangkala dapat dianggap menggantikan posisi guru-dosen dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas, hal ini tidak semuanya benar.

Penggunaan program yang dijalankan secara interaktif ini diwujudkan dalam bentuk atau format pembelajaran intranet, yaitu jaringan belajar level local yang menggabungkan antara komputer-komputer yang ada. Cara belajar online learning system ini memberikan peluang besar kepada peserta didik (pembelajar) untuk mengakses sendiri bahan-bahan atau materi pembelajaran yang disajikan oleh dosen-guru atau fasilitator.

Lagipula, dengan menggabungkan teknologi komputer ke dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan sikap positif pembelajar terhadap sekolah, pelajaran, dan belajar secara umum. Mengingat sikap terhadap belajar meningkat, harga diri dan keinginan untuk berkembang juga meningkat. Cotton (1991) menyimpulkan hasil penelitian tentang pembelajaran berbantuan komputer jika dikaitkan komputer sebagai bagian dari pembelajaran, maka pembelajaran berbantuan komputer ini meningkatkan perolehan hasil belajar lebih tinggi.

Dengan kata lain, ungkapan “e” dalam *e-learning* merujuk pada bagaimana bahan-pesan atau mata kuliah disajikan dalam bentuk digital sehingga hal tersebut dapat disimpan dalam bentuk elektronik. Ungkapan, “belajar,” merujuk pada apa, yaitu bahan atau mata kuliah yang meliputi isi dan cara-cara untuk membantu seseorang belajar bahan isi pesan atau informasi.

Ungkapan bagaimana menyangkut bahwa tujuan penyajian ini adalah ingin membantu individu mencapai tujuan pendidikan atau membantu lembaga membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan yang berhubungan dengan unjuk kerja yang dikembangkan.

Sejalan dengan batasan di atas, tujuan *e-learning* adalah ingin membangun pengembangan pengetahuan dan keterampilan yang dapat ditransfer yang berkaitan dengan unjuk kerja organisasi atau membantu individu mencapai tujuan belajar secara personal.

Revolusi Industri 4.0 merupakan suatu era terjadinya perubahan di berbagai bidang lewat perpaduan teknologi secara besar-besaran. Perubahan tersebut tentu saja juga berdampak pada dunia pendidikan. Konteks pendidikan saat ini mulai terfokus pada inovasi serta penggunaan informasi, internet, dan teknologi secara maksimal. Sebagai salah satu faktor yang menunjang

kompetisi dunia, perlu adanya keselarasan antar apa yang dihasilkan dari pendidikan formal dengan kebutuhan industri yang ada. Hal ini menyebabkan munculnya kompetisi daya saing di berbagai negara.

Dengan demikian maka *e-learning* adalah pembelajaran yang pembelajarannya di dukung oleh jasa teknologi, seperti telepon, audio, videotape, dan komputer.

Pada tulisan ini maka penulis akan mengambil judul “EFEKTIFITAS PENGGUNAAN WHATSAPP SEBAGAI MEDIA BELAJAR KELAS II SD ISLAM AN NIZOMIYAH”.

2. METODE PELAKSANAAN

Pada metode pelaksanaan ini, peneliti menggunakan jenis observasi dan mengajar. Subjek penelitian atau responden pada pelaksanaan ini adalah siswa kelas II A SD Islam An Nizomiyah.

Waktu pelaksanaan yaitu pada hari Senin, 24 Agustus 2020 hingga Kamis, 10 September 2020. Tempat pelaksanaan yang penulis ambil yaitu di SD Islam An Nizomiyah, Pasar Minggu Jakarta Selatan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil dan pembahasan ini, penulis akan menjabarkan hasil permasalahan yang sudah penulis lihat selama pembelajaran di kelas II A SD Islam An Nizomiyah.

Pada hari Senin, 24 Agustus 2020 penulis melakukan pembelajaran pertama di kelas II A, penulis memberikan materi dan tugas pada mata pelajaran matematika. Di SD Islam An Nizomiyah ini pembelajaran tematik dan matematika terpisah agar mata pelajaran matematika bisa kondusif.

Penulis menjelaskan dan memberikan tugas melalui *video YouTube* yang di kirim melalui *whatsapp*. Penulis melihat bahwa pembelajaran melalui *Whatsapp* dan *YouTube* kurang kondusif. Mengapa demikian? Karena tidak semua siswa orangtuanya di rumah, melainkan banyak yang bekerja di rumah. Oleh sebab itu, banyak siswa yang mengirim tugasnya tidak tepat waktu.

Permasalahan ini terjadi sampai pembelajaran terakhir, tidak hanya masalah pada penggunaan media sosial saja, akan tetapi masih banyak siswa yang mengirim tugas berupa foto tetapi tidak menggunakan seragam sekolah, melainkan masih banyak yang memakai baju bebas. Berikut adalah dokumentasi pada saat siswa mengirim tugas tidak memakai seragam sekolah:



Gambar 1. Beberapa Siswa Tidak Memakai Seragam

Walaupun pembelajaran ini hanya berlangsung daring, alangkah baiknya apabila mengirim tugas memakai seragam sekolah sesuai jadwal dan hari. Hal ini mengartikan bahwa siswa kelas II A SD Islam An Nizomiyah menerapkan sikap disiplin dan karakter yang baik.

Kurangnya teguran dari wali kelas kepada orangtua atau wali murid yang menjadikan beberapa siswa tidak menerapkan perilaku disiplin yang baik.

Penulis sebagai mahasiswa yang magang di SD Islam An Nizomiyah sudah menegur siswa siswi serta orangtua murid agar kedepannya siswa memakai seragam yang rapih dan sopan pada saat mengumpulkan tugas-tugasnya.

Adanya kelemahan ini tidak menjadi halangan penulis untuk tetap mengajar dan memberikan ilmu yang bermanfaat ini.

Kelebihan pada saat pembelajaran berlangsung yaitu banyak anak yang mendapat nilai baik setelah diberikan tugas, ketika hapalan bernyanyi pun seluruh siswa kelas II A sudah hapal lagu "Topi Saya Bundar".

Bagi penulis, kelemahan dan kelebihan selalu ada di dalam diri seseorang, termasuk siswa sekolah dasar yang masih kelas II. Untuk kedepannya agar karakter dan kedisiplinan anak meningkat adalah perlu adanya dukungan dan dorongan dari wali kelas dan orangtua untuk terus membimbing anak-anaknya agar menjadi anak yang disiplin dan memiliki karakter yang baik.

4. KESIMPULAN

Penulis melakukan magang 3 di SD Islam An Nizomiyah selama 6 kali pertemuan. Penulis memberikan materi pembelajaran berupa video yang di *upload* di *YouTube*, kemudian di share di *whatsapp*.

Kekurangan yang terjadi selama pembelajaran yaitu masih banyak siswa yang tidak memanfaatkan aplikasi *whatsapp* dengan baik, karena banyak orangtua yang bekerja sehingga anak tidak bisa dibantu.

Kekurangan lainnya yaitu masih banyak pula siswa kelas II A yang tidak

memakai seragam pada saat pengumpulan tugas yang penulis berikan.

Kekurangan itu semua tidak menjadi alasan bagi penulis untuk menyerah. Penulis tetap mengajar dan memberikan materi pembelajaran serta metode pembelajaran yang menarik.

Kelebihannya yaitu siswa cepat paham dengan materi yang diberikan, selain itu siswa juga dapat menghafal dengan baik lagu "Topi Saya Bundar" dengan nada yang pas dan suara yang lantang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Atas terselesaikannya artikel ini, maka penulis ingin mengucapkan rasa bersyukur dan terima kasih kepada:

1. Bapak Azmi Al Bahij, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta.
2. Bapak DR. R. Andi Ahmad Gunadi, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) 2020.
3. Bapak Prof. Agus Suradika, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Lapangan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) 2020.
4. Bapak H. Muhammad Nizom, M.Pd.I selaku Kepala Sekolah SD Islam An Nizomiyah
5. Ibu Siti Hairunisah, S.Pd.I selaku guru pamong 1.
6. Ibu Euis Sulastri, S.Ag selaku guru pamong 2.
7. Ibu Fizia Aulia Rahma, S.Pd.I selaku guru wali kelas II A.
8. Siswa-siswi dan orangtua murid kelas II A yang sudah memberikan kesempatan bagi penulis untuk memberikan materi pada anak-anaknya.

DAFTAR PUSTAKA

Basori. EFEKTIFITAS KOMUNIKASI PEMBELAJARAN ONLINE

DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA E-LEARNING PADA PERKULIAHAN BODY OTOMOTIF. Tersedia: Kampus UNS Pabelan.

Balogun, J. & Hailey, V.H. (2004) Exploring strategic change. 2nd edition. London: Pearson Education Limited.

Cotton, K. Computer-Assisted Instruction. School Improvement Research Series. Portland, OR: Northwest Regional Educational Laboratory, May.

Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *STRATEGI PEMBELAJARAN TEORI DAN APLIKASI*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media

Hilgard, Ernest R. 1984. *Theories of Learning*. New York: Appleton Century, Crafts Inc.

Winkel, W.S. 2007. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.

Budianingsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Sanjaya, Wina. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Gagne. 1979. *Principle of Instructional Design*. New York: Holt Rinehart and Winston.

Mahnun, Nunu. MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). Tersedia: Jurnal Pemikiran Islam; Vol. 37, No. 1 Januari-Juni 2012.

Danim, Sudarwan, Media Komunikasi Pendidikan. Bumi Aksara, Jakarta, 1995

Rusyan, A. Tabrani dan Daryani, Penuntun Belajar yang Sukses , Nine Karya, Jakarta, 1993

Rusdi Susilana & Cepi Riyana, Media Pembelajaran hakikat pengembangan, pemanfaatan, dan Penilaian,, Wacana Prima, Bandung 2007

Yasmaruddin Bardansyah. Urgensi Penciptaan Lingkungan Berbahasa Asing (Makalah) . 2008

Azhar Arsyad, Media Pembelajaran , Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2003

Ambiyar, Kumpulan Bagan Mahasiswa,
Media Pendidikan I , IKIP Padang,
1989

Arief S.Sadiman, dan kawan-kawan, Media
Pendidikan Pengertian,
Pengembangan dan Pemanfaatannya,
Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2003

Wina Sanjaya. Strategi Pembelajaran
Berorientasi Standar proses
Pendidikan , Kenacan, Jakarta, 2007

Rahardjo, R. "Media Pembelajaran" 1986.
Dalam Yusufhadi Miarso dan
kawankawan. Teknologi Komunikasi
Pendidikan . Rajawali. Jakarta, 1986

W.S. Winkel, Psikologi Pengajaran, Media
Abadi, Yogyakarta, 2005

Mohamad Surya, Potensi Teknologi
Informasi dan Komunikasi dalam
Peningkatan Mutu Pembelajaran, h
ttp:/
/pdfdatabase.com/download_file_i.p
hp?qq=
nilai%20dan%20manfaat%20
media%20pembelajaran&file=881719
9&desc. Doc

