

Metode "Bercerita" melalui WhatsApp Group untuk Meningkatkan hasil belajar PJJ pada siswa SD Negeri 2 Geneng

Zuhan Maharoh, S. Pd.
NIP. 1981108 200801 2 003

Abstrak: Salah satu solusi yang dapat diterapkan melalui *WhatsApp Group*, adalah dengan menerapkan metode Bercerita. Cara yang digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik dan meningkatkan keterampilan proses sains siswa adalah dengan menggunakan metode Bercerita. Sebagaimana yang dikatakan oleh Rahayu (2013:81) kegiatan bercerita bermanfaat untuk: (1) Menyalurkan ekspresi anak dalam kegiatan yang menyenangkan. (2) Mendorong aktivitas, inisiatif dan kreativitas anak agar berpartisipasi dalam kegiatan, memahami isi cerita yang dibacakan. (3) Membantu anak menghilangkan rasa rendah diri, murung, malu dan segan untuk tampil di depan teman atau orang lain. Tujuan *best practice* ini adalah sebagai berikut: (1) Mendeskripsikan proses pelaksanaan metode Bercerita melalui *WhatsApp Group* untuk meningkatkan hasil belajar PJJ pada siswa kelas VI SD Negeri 2 Geneng Tahun 2021; (2) Mendeskripsikan hasil pelaksanaan metode Bercerita melalui *WhatsApp Group* untuk meningkatkan hasil belajar PJJ pada siswa kelas VI SD Negeri 2 Geneng Tahun 2021.

Kata Kunci : Bercerita, WhatsApp Group, PJJ

Abstract: One solution that can be applied through *WhatsApp Groups*, is to apply the Storytelling method. The method used to create active, interesting learning and improve students' science process skills is by using the Storytelling method. As stated by Rahayu (2013, p. 81) storytelling activities are useful for: (1) Channeling children's expressions in fun activities. (2) Encouraging children's activities, initiatives and creativity to participate in activities, understand the contents of the stories read. (3) Helping children to get rid of low self-esteem, moody, shy and reluctant to appear in front of friends or other people. The objectives of this best practice are as follows: (1) Describe the process of implementing the Storytelling method through *WhatsApp Groups* to improve PJJ learning outcomes for grade VI students of SD Negeri 2 Geneng in 2021. (2) Describe the results of implementing the Storytelling method through *WhatsApp Group* to improve learning outcomes. PJJ for grade VI students of SD Negeri 2 Geneng in 2021.

Keywords: Storytelling, WhatsApp Group, PJJ

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan menerbitkan surat edaran No 4 tahun 2020 yang berisi pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *corona virus disease* (Covid-19) yang salah satu isinya adalah belajar dari rumah dengan kegiatan pembelajaran secara daring atau Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Maka selama pandemi Covid-19 berlangsung setiap

sekolah melaksanakan kegiatan pendidikan dengan cara pembelajaran jarak jauh. Pendidikan Jarak Jauh dapat didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang tidak memperhitungkan ruang dan waktu pembelajaran dan memiliki sifat mandiri untuk proses pengembangan peserta didik menggunakan metode maupun media dalam kegiatan pembelajaran (Kor et al, 2014: 854).

Salah satu tantangan dalam melaksanakan PJJ adalah memberikan

pengalaman belajar siswa. Hal ini terjadi karena antara guru dan siswa berjauhan tentunya guru sangat sulit mengontrol siswa dalam pembelajaran. Harapannya meskipun dilakukan secara PJJ pembelajaran harusnya memberikan pengalaman kepada siswa atau siswa belajar melalui pengalaman. Proses pembelajaran melalui pengalaman tersebut telah dikemukakan oleh Edgar Dale dalam Cone Of Experience yang dianut secara luas untuk menentukan alat bantu atau media apa yang sesuai agar siswa dapat memperoleh pengalaman secara mudah dan menyenangkan. Terdapat sebelas susunan dalam kerucut pengalaman yang dikemukakan Edgar Dale dalam buku (Sanjaya, 2013: 166), lima diantaranya dianggap sebagai sebuah pengalaman pembelajaran yang konkret yaitu pengalaman langsung, pengalaman tiruan, pengalaman melalui drama, pengalaman melalui demonstrasi, pengalaman lawatan secara langsung.

Dalam konteks PJJ pembelajaran melalui pengalaman dapat dilakukan dengan memanfaatkan lingkungan tempat tinggal siswa. Dengan demikian, pengalaman merupakan sesuatu yang pernah dialami, dilakukan, dilihat, didengar, dan dirasakan. Dalam konteks pembelajaran, model pengalaman langsung mengajak anak didik untuk mengalami dan mempraktekkan sesuai dengan materi yang hendak diajarkan. Karena pepatah mengatakan bahwa "Pengalaman adalah guru yang paling baik".

Realita PJJ dalam pembelajaran pada siswa kelas VI SD Negeri 2 Geneng guru dan siswa memilih platform *WhatsApp Group* sebagai media pembelajaran. Selama ini guru memberikan tugas rumah melalui *WhatsApp Group* tersebut. Secara garis besar biasanya guru mengunggah materi pembelajaran melalui *WhatsApp Group* kemudian meminta siswa mempelajari materi tersebut. Kemudian guru

memberikan soal melalui *WhatsApp Group* untuk dikerjakan siswa. Pada awalnya kegiatan ini tidak ada masalah, hanya saja berjalannya waktu keaktifan siswa untuk mengikuti *WhatsApp Group* mulai menurun. Adapun permasalahan yang muncul adalah (1) Jumlah siswa yang aktif dalam *WhatsApp Group* pada jam-jam pembelajaran semakin menurun, (2) Siswa sering terlambat dalam mengumpulkan tugas yang diberikan guru bahkan ada beberapa siswa yang mengerjakan ketika guru sudah beberapa kali mengingatkan, (3) Respon siswa ketika diadakan PJJ melalui *WhatsApp Group* kurang baik rata-rata siswa enggan memberikan komentar.

PJJ sebagaimana diuraikan di atas tentunya tidak berjalan efektif sehingga diperlukan terobosan setidaknya dalam pola penggunaan *WhatsApp Group*. Salah satu solusi yang dapat diterapkan melalui *WhatsApp Group*, adalah dengan menerapkan metode Bercerita. Cara yang digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik dan meningkatkan keterampilan proses sains siswa adalah dengan menggunakan metode *storytelling*. Sebagaimana yang dikatakan oleh Rahayu (2013, hlm. 81) kegiatan bercerita bermanfaat untuk: (1) Menyalurkan ekspresi anak dalam kegiatan yang menyenangkan. (2) Mendorong aktivitas, inisiatif, dan kreativitas anak agar berpartisipasi dalam kegiatan, memahami isi cerita yang dibacakan. (3) Membantu anak menghilangkan rasa rendah diri, murung, malu, dan segan untuk tampil didepan teman atau orang lain.

Berdasarkan pendapat tersebut untuk selanjutnya *Best Practice* ini mengambil judul "Metode Bercerita Melalui *Whatsapp Group* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PJJ pada Siswa Kelas VI SD Negeri 2 Geneng".

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah

yang telah diuraikan dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pelaksanaan metode Bercerita melalui *WhatsApp Group* untuk meningkatkan hasil belajar PJJ pada siswa kelas VI SD Negeri 2 Geneng Tahun 2021?
2. Bagaimana hasil pelaksanaan metode Bercerita melalui *WhatsApp Group* untuk meningkatkan hasil belajar PJJ pada siswa kelas VI SD Negeri 2 Geneng Tahun 2021?

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan *best practice* ini adalah sebagai berikut: (1). Mendeskripsikan proses pelaksanaan metode Bercerita melalui *WhatsApp Group* untuk meningkatkan hasil belajar PJJ pada siswa kelas VI SD Negeri 2 Geneng Tahun 2021. (2). Mendeskripsikan hasil pelaksanaan metode Bercerita melalui *WhatsApp Group* untuk meningkatkan hasil belajar PJJ pada siswa kelas VI SD Negeri 2 Geneng Tahun 2021.

D. Manfaat

Berdasarkan tujuan penelitian maka manfaat yang diharapkan dari hasil pelaksanaan *best practice* ini adalah sebagai berikut: (1). Bagi siswa, meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti PJJ yang difasilitasi oleh guru. (2). Bagi guru, memberikan pengalaman dalam menciptakan pola pemanfaatan *WhatsApp Group* yang membuat siswa aktif. (3). Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam usaha untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas praktik PJJ.

KAJIAN PUSTAKA

A. Metode Bercerita

Storytelling berasal dari Bahasa Inggris, jika dilihat dari susunan katanya, memiliki dua kata yaitu *story* dan *telling*.

Story artinya cerita dan *telling* artinya menceritakan. Jadi padanan kata tersebut menghasilkan sebuah pengertian baru yaitu menceritakan sebuah cerita. Pengertian tersebut senada dengan arti dari Kamus

Lengkap Bahasa Inggris (Echols, 1975) yang menerangkan tentang arti kata *storytelling*. Menurut Echols (1975), *storytelling* terdiri atas dua kata yaitu *story* berarti cerita dan *telling* berarti penceritaan. Penggabungan dua kata *storytelling* berarti penceritaan cerita atau menceritakan cerita

Storytelling juga disebut bercerita atau *storytelling* seperti yang dikemukakan oleh Malan (1991). *Storytelling* merupakan usaha yang dilakukan oleh *storyteller* dalam menyampaikan isi perasaan, buah pikiran atau sebuah *story* kepada anak-anak secara lisan. *Storytelling* telah didefinisikan dalam banyak arti. Di Indonesia, *storytelling* sering disebut juga dengan istilah *storytelling*. *Storytelling* adalah kegiatan aktif, bercerita secara terstruktur dan utuh. Maka dari kata *storytelling* kita peroleh kata *story*, yang berarti cerita atau kisah. Di masa dahulu kegiatan *storytelling* ditujukan untuk menghibur atau mengajarkan sesuatu kepada generasi muda. Dalam bentuk *story*, inti pengajaran menjadi lebih mudah diterima oleh segala usia.

Collin (Isbell dkk., 2004) menegaskan *storytelling* mempunyai banyak kegunaan di dalam pendidikan utama anak. Dia menyimpulkan bahwa *story* menyediakan suatu kerangka konseptual untuk berpikir, yang menyebabkan anak dapat membentuk pengalaman menjadi keseluruhan yang dapat mereka pahami. *Story* menyebabkan mereka dapat memetakan secara mental pengalaman dan melihat gambaran di dalam kepala mereka.

Joseph Campbell, seorang akademisi yang meneliti tentang *story* dari seluruh dunia dalam kompilasi kuliahnya ditahun 80-an "*Transformation of Myth Throught Time*" menyampaikan bahwa *story* menjadi sangat kaya dan sarat pesan serta pelajaran hidup yang dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan. (*The Golden Surprise*, 2014).

Dari beberapa pendapat yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa *story*

mempunyai banyak fungsi antara lain: sebagai hiburan atau pelipur lara, pendidik, sarana mewariskan nilai-nilai, protes sosial, dan juga proyeksi. Hal terpenting dalam kegiatan *storytelling* adalah proses. Dalam proses *storytelling* inilah terjadi interaksi antara *storyteller* dan audiencenya (dalam hal ini anak-anak). Melalui proses *storytelling* ini dapat terjalin komunikasi antara *storyteller* dengan audiencenya. Karena kegiatan *storytelling* ini penting bagi anak, maka kegiatan tersebut harus dikemas sedemikian rupa supaya menarik, maka dibutuhkan tahapan-tahapan dalam *storytelling*. Teknik yang digunakan dalam *storytelling* serta siapa saja pihak yang terlibat dalam kegiatan *storytelling* turut menentukan lancar atau tidaknya proses *storytelling*.

B. WhatsApp Group

Media sosial seperti *WhatsApp* memberikan daya tarik yang luar biasa, banyak terjadi peralihan dari media sosial sebelumnya ke media sosial ini. Orang-orang menganggap bahwa *WhatsApp* merupakan wadah komunikasi, penyalur perasaan, dan pikiran yang handal dan sempurna. *WhatsApp* memiliki laju perkembangan yang begitu pesat, menembus dinding-dinding pembatas komunikasi. *WhatsApp Messenger* adalah aplikasi pesan untuk ponsel cerdas. *WhatsApp Messenger* merupakan aplikasi pesan lintas platform yang memungkinkan kita bertukar pesan tanpa pulsa, karena *WhatsApp Messenger* menggunakan paket data internet. Aplikasi *WhatsApp Messenger* menggunakan koneksi internet 3G, 4G atau WiFi untuk komunikasi data. Dengan menggunakan *WhatsApp*, kita dapat melakukan obrolan daring, berbagi file, bertukar foto dan lain-lain.

WhatsApp dapat digunakan untuk pengguna iPhone, BlackBerry, Android, serta Symbian (Nokia). Aplikasi *WhatsApp* hanya dapat bekerja untuk sesama

pengguna yang memiliki aplikasi *WhatsApp*. Aplikasi *WhatsApp* ini dapat diunduh secara gratis di websitenya. Aplikasi ini menggunakan nomor telepon ponsel yang kita gunakan untuk berinteraksi dengan sesama pengguna *WhatsApp*. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk dapat saling berkomunikasi satu sama lain. Aplikasi ini menggunakan fitur push sehingga Anda dapat selalu memberitahukan pesan yang sedang diterima.

Berbagai pilihan yang tersedia di *WhatsApp* tersebut ada salah satunya bernama *New Group* yang belakangan ini banyak digunakan para pelajar, mahasiswa dan dosen sebagai media komunikasi yang terhalang oleh jarak yang disebut bernama *WA Group*. *WA Group* tersebut saat ini dijadikan wadah diskusi untuk memecahkan berbagai masalah, pertanyaan dan sesuatu yang penting yang harus disampaikan terhadap orang-orang yang tergabung di dalamnya. Diskusi melalui *WA Group* ini sangat membantu penggunaannya untuk berkomunikasi dalam kepentingan mereka masing-masing, dalam penggunaannya tidak sembarangan menggunakan ada aturan dan nilai-nilai yang harus diterapkan sehingga tetap menjaga ketentraman dalam berdiskusi tanpa tatap muka atau digital tersebut. Group ini dapat dimulai dari ketika bertanya sesuatu dimulai dengan mengetik salam disertai dengan kalimat yang santun untuk menyampaikan tujuan dari pesan tersebut. *WA Group* ini juga memiliki *Admin Group* yang merupakan orang yang memiliki sedikit kelebihan dapat memasukan dan mengeluarkan siapa-siapa saja yang dapat bergabung di group tersebut bahkan *Admin Group* ini dapat membuat teman lainnya menjadi *Admin Group* juga seperti dirinya

C. Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2005: 20) hakikat hasil belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang mencakup aspek kognitif,

afektif, dan psikomotorik. Menurut Sudjana (2005: 38) hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Disamping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik, dan psikis.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2004: 28) hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.

Menurut Suprijono (2010: 5) hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Menurut Suprijono (2010: 5) hasil belajar berupa: (1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan. (2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengkategorisasi, kemampuan analitis-sintesis, fakta-konsep, dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan

kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai menurut kemampuan yang tidak dimiliki dan ditandai dengan perkembangan serta perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang diperlukan dari belajar dengan waktu tertentu, hasil belajar ini dapat dinyatakan dalam bentuk nilai dan hasil tes atau ujian.

D. Pembelajaran Jarak Jauh

Pembelajaran jarak jauh (disebut juga pendidikan jarak jauh) merupakan pelatihan yang diberikan kepada peserta atau siswa yang tidak berkumpul bersama di satu tempat secara rutin untuk menerima pelajaran secara langsung dari instruktur. Bahan-bahan dan instruksi-instruksi detail yang bersifat khusus dikirimkan atau disediakan untuk para peserta yang selanjutnya melaksanakan tugas-tugas yang akan dievaluasi oleh instruktur. Dalam kenyataannya dapat dimungkinkan instruktur dan peserta tersebut terpisah tidak hanya secara geografis namun juga waktu.

Daring adalah istilah yang lekat dengan internet. Menurut KBBI, daring adalah akronim “dalam jaringan” yang berarti segala sesuatu dilakukan secara online. Daring adalah sejenis komunikasi yang bisa dilakukan dengan modal ponsel, laptop, komputer, tablet, dan internet. Istilah pembelajaran daring dan luring muncul sebagai salah satu bentuk pola pembelajaran di era teknologi informasi seperti sekarang ini. Daring merupakan singkatan dari “dalam jaringan” sebagai pengganti kata online yang sering kita gunakan dalam kaitannya dengan teknologi internet. Daring adalah terjemahan dari istilah online yang bermakna tersambung ke dalam jaringan internet. Pembelajaran daring artinya adalah pembelajaran yang dilakukan secara online, menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaring

sosial.

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan tanpa melakukan tatap muka, tetapi melalui platform yang telah tersedia. Segala bentuk materi pelajaran didistribusikan secara online, komunikasi juga dilakukan secara online, dan tes juga dilaksanakan secara online. Sistem pembelajaran melalui daring ini dibantu dengan beberapa aplikasi, seperti Google Classroom, Google Meet, Edmodo dan Zoom.

PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Kinerja

1. Tahap Persiapan

a. Menentukan Materi Pelajaran

Dalam PJJ tentunya materi yang dipelajari tidak bisa seluas jika pembelajaran dilakukan secara tatap muka. Sehingga tahap ini penting dilakukan karena dalam PJJ ada keterbatasan waktu dan juga keterbatasan komunikasi. Sehingga langkah awal dalam pelaksanaan kinerja ini yang dilakukan adalah menentukan materi pelajaran. Materi pembelajaran menempati posisi yang sangat penting dari keseluruhan kurikulum, yang harus dipersiapkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai sasaran. Sasaran tersebut harus sesuai dengan kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang harus dicapai oleh peserta didik. Ini mengisyaratkan bahwa, materi yang ditentukan untuk kegiatan pembelajaran hendaknya materi yang benar-benar menunjang tercapainya Kompetensi Inti dan kompetensi dasar, serta tercapainya indikator kompetensi yang diharapkan. Adapun materi yang dipelajari dalam PJJ ini adalah sebagai berikut:

1. Apa saja kegiatan masyarakat yang ada di lingkungan tempat tinggal siswa?
2. Mengapa warga masyarakat melakukan kegiatan seperti itu?
3. Apa saja kewajibanmu sebagai warga negara dalam kehidupan sehari-hari?
4. Bagaimana cara menunjukkan

kepedulianmu terhadap lingkungan?

b. Menyusun RPP PJJ

Dalam menyusun RPP guru membagi menjadi tiga komponen, yaitu tujuan, kegiatan dan asesmen.

1) Tujuan pembelajaran diturunkan dari Kompetensi Dasar (KD) dan diuraikan menjadi kompetensi-kompetensi yang akan dicapai siswa. Kompetensi pembelajaran pada masa pandemi COVID-19 dilaksanakan untuk memberikan pengalaman bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum. Bersifat inklusif, sesuai dengan usia siswa SD, konteks budaya, karakter, dan jenis kekhususan siswa.

2) Kegiatan pembelajaran diisi dengan aktivitas sesuai sintaks / langkah-langkah model pembelajaran untuk mencapai kompetensi yang ditentukan. Memuat tiga komponen, yaitu pendahuluan, inti, dan penutup.

3) Asesmen hasil belajar siswa pada masa pandemi COVID-19 diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru tanpa diharuskan memberi skor/ nilai kuantitatif.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan guru melakukan PJJ dengan Metode Bercerita untuk meningkatkan hasil belajar dalam PJJ pada siswa kelas VI SD Negeri 2 Geneng Tahun 2021.

a. Kegiatan pendahuluan

1) PJJ di buka oleh guru dengan menyampaikan salam pembuka dan mengajak siswa untuk berdo'a bersama untuk mengawali pembelajaran.

2) Guru memastikan kesiapan siswa dalam mengikuti PJJ dengan meminta siswa menuliskan nama di WhatsApp Group.

3) Menyampaikan materi yang akan dipelajari dan menjelaskan metode pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran serta menjelaskan langkah-langkah pembelajaran.

b. Kegiatan Inti

- 1) Guru meminta siswa menyiapkan buku pelajaran dan membuka materi tentang materi masyarakat peduli lingkungan.
 - 2) Guru memberikan waktu kepada siswa untuk menggali informasi dan mengumpulkan informasi serta mencatatnya terkait dengan kegiatan warga di sekitar terkait dengan kegiatan peduli lingkungan.
 - 3) Selain itu dalam melaksanakan kegiatan ini guru meminta siswa untuk merekam dalam bentuk video dengan narasi menceritakan kegiatan tersebut.
 - 4) Setelah semua siswa mengupload hasil kerjanya di *WhatsApp Group* guru meminta siswa lain untuk memberikan komentar terhadap hasil pekerjaan siswa yang lain
 - 5) Siswa diminta membuat kesimpulan berdasarkan hasil kegiatan sebelumnya.
- c. Kegiatan Penutup
- 1) Guru memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran yang berlangsung.
 - 2) Guru menyampaikan kesimpulan materi yang dipelajari.
 - 3) Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
3. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini guru memberikan soal uraian melalui *WhatsApp Group* dan meminta siswa mengerjakan tugas tersebut dan mengumpulkan dalam bentuk foto melalui *WhatsApp Group*.

B. Hasil dan Dampak

1. Hasil

a. Proses pelaksanaan metode Bercerita melalui *WhatsApp Group* untuk meningkatkan hasil belajar PJJ pada siswa kelas VI SD Negeri 2 Geneng Tahun 2021 Adapun indikator yang diamati dalam proses pembelajaran adalah aktivitas siswa dalam *WhatsApp Group* meliputi (1) Kesiapan siswa mengikuti PJJ, (2) Merespon pertanyaan guru, (3) Mengajukan pertanyaan, (4) Ketepatan waktu mengerjakan tugas dan (5) Interaksi antar siswa. Adapun hasil rekapitulasi data proses pelaksanaan metode permainan tebak gambar melalui *WhatsApp Group*

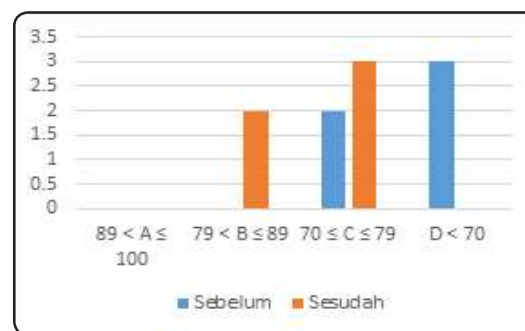
adalah sebagai berikut:



Grafik 1. Perbandingan Proses Pembelajaran Sebelum dan Sesudah Menerapkan Metode Bercerita

b. Hasil pelaksanaan metode Bercerita melalui *WhatsApp Group* untuk meningkatkan hasil belajar PJJ pada siswa kelas VI SD Negeri 2 Geneng Tahun 2021

Hasil pelaksanaan metode Bercerita Melalui *WhatsApp Group* diambil dari data penilaian hasil belajar siswa. Adapun perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan pembelajaran dengan metode Bercerita Melalui *WhatsApp Group* adalah sebagai berikut:



Grafik 2. Perbandingan Hasil Pembelajaran Sebelum dan Sesudah Menerapkan Metode Bercerita

2. Dampak

a. Meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti PJJ

Permainan metode Bercerita dapat meningkatkan keaktifan siswa pada

masa pencegahan penyebaran Covid-19 karena dalam pelaksanaannya seolah-olah membawa aktivitas siswa dapat berinteraksi dengan lingkungan mereka dan membuat pembelajaran lebih interaktif yang menyenangkan sehingga setiap siswa dapat menguasai banyak pengetahuan yang berdampak pada hasil belajar. Gambar berikut ini menunjukkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

b. Meningkatkan hasil belajar PJJ

Dampak dari penerapan pelaksanaan hasil pelaksanaan metode Bercerita melalui WhatsApp Group untuk meningkatkan hasil belajar PJJ pada siswa kelas VI SD Negeri 2 Geneng Tahun 2021 adalah meningkatnya hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan dalam penerapan metode ini siswa lebih merasa tertantang dalam mengumpulkan data terkait dengan pelaksanaan peduli lingkungan di lingkungan tempat tinggal mereka yang di upload guru di WhatsApp Group. Kondisi seperti ini akan membangkitkan semangat siswa untuk berkompetisi dengan siswa yang lain untuk melakukan pembelajaran yang diberikan guru. Secara tidak langsung siswa akan menyerap lebih banyak materi pelajaran.

C. Faktor Kendala dan Pendukung

1. Faktor Kendala

a. Kendala sarana PJJ

faktor yang menghambat dalam proses pembelajaran online, pertama-tama, tidak semua siswa memiliki telepon pribadi. Rata-rata siswa memakai Handphone orang tua mereka untuk pelaksanaan PJJ, hal ini berdampak terhadap kelancaran pelaksanaan PJJ, karena rata-rata orang tua siswa pada pagi hari bekerja dan membawa Handphone mereka.

b. Kendala waktu

Kelemahan dalam penerapan metode Bercerita adalah waktu yang diperlukan untuk PJJ sangat panjang sedangkan realitanya waktu yang ada untuk PJJ

hanya pendek. Hal ini dikarenakan guru dan siswa ada keterbatasan secara teknis yaitu terbatasnya sarana pendukung yang ada. Biasanya ada beberapa siswa yang bergantian menggunakan HP dengan anggota keluarga yang lain, hal ini menyebabkan terhambatnya proses PJJ.

2. Faktor Pendukung

a. Antusias siswa

Antusias siswa dalam mengikuti PJJ dengan metode bercerita sangat besar. Hal ini membuat keberlangsungan PJJ sangat hidup ada interaksi positif didalam whatsapp Group. Metode Bercerita salah satu inovasi dalam proses pembelajaran. Metode Bercerita dapat dijadikan sebagai media dalam proses pembelajaran untuk memperoleh informasi, mengatasi kesulitan, dan memecahkan masalah. Metode Bercerita merupakan aktivitas yang bertujuan memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan.

b. Dukungan orang tua

Orang tua siswa sangat mendukung keterlaksanaan PJJ terbukti orang tua tidak keberatan meminjamkan handphone mereka untuk dimanfaatkan oleh anaknya dalam PJJ. Dukungan lain tentunya orang tua juga tidak keberatan untuk menyediakan kuota internet.

D. Rencana Tindak Lanjut

1. Berkoordinasi dengan orang tua

Meski harus belajar di rumah, bukan berarti para siswa bisa seandainya dalam menyelesaikan tugas maupun mengikuti materi pelajaran yang diberikan. Sebab jika demikian, akan berpengaruh pada penurunan nilai yang berujung pada ketinggalan kelas. Di sinilah peran orangtua sangat diperlukan dalam memantau anaknya saat melakukan pembelajaran daring. Selain diwajibkan mendampingi anak saat belajar, orangtua juga bisa berperan sebagai guru yang mampu memecahkan masalah dan mencari solusi. Di samping itu, tekad kuat dari siswa pun dibutuhkan agar menimbulkan proses

belajar yang efektif dan maksimal. Untuk itu, siswa harus punya motivasi tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran daring.

2. Menambah variasi metode pembelajaran

Guru akan memperbanyak variasi metode pembelajaran yang akan digunakan dalam PJJ. Hal ini agar siswa lebih tertarik mengikuti PJJ dan menambah keluasan materi pelajaran yang dipelajari.

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan pelaksanaan kinerja sebagaimana diuraikan di atas, kesimpulan pelaksanaan kinerja ini adalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan metode Bercerita melalui WhatsApp Group dapat meningkatkan hasil belajar PJJ pada siswa kelas VI SD Negeri 2 Geneng Tahun 2021.
2. Pelaksanaan metode Bercerita melalui WhatsApp Group untuk meningkatkan hasil belajar PJJ pada siswa kelas VI SD Negeri 2 Geneng Tahun 2021.
3. Faktor pendukung pelaksanaan permainan tebak gambar melalui WhatsApp Group antara lain (a) antusias siswa dan (b) dukungan orang tua.
4. Faktor penghambat pelaksanaan

permainan tebak gambar melalui WhatsApp Group antara lain (a) Kendala sarana PJJ dan (b) Kendala sumber belajar.

B. Rekomendasi

Berdasarkan simpulan pelaksanaan kinerja sebagaimana diuraikan di atas maka rekomendasi yang disampaikan dalam pelaksanaan kinerja ini adalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan metode Bercerita melalui WhatsApp Group mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, oleh karena itu metode ini layak di terapkan dalam PJJ sebagai salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan dalam PJJ.
2. Perlu dikembangkan segi substansi dan keluasan materi pelajaran yang diajarkan melalui pelaksanaan metode Bercerita melalui WhatsApp Group .
3. Perlu berkoordinasi lebih lanjut dengan orang tua siswa sebelum menerapkan metode Bercerita melalui WhatsApp Group sehingga ada kesepahaman antara siswa, guru dan orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anton, M, Mulyono. 2001. Aktivitas Belajar. Bandung: Yrama.
- [2] Endy Santosa.Vincentius dan Iin Mendah Mulyani, 2008. 100 Permainan Kreatif Untuk Outbond dan Training. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- [3] Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati. 2011. Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab. Yogyakarta: Diva Pres.
- [4] Hamalik, Oemar. 2010. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- [5] Sadiman. 2002. Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: Raja Grafindo Persada.