

Produk Lempung Terigu (Pin Duk Li Teri) Melalui Whatsapp Group Mengurangi Kebosanan Siswa Dalam PJJ Pada Siswa Kelas I SD Negeri 1 Kudi Tahun 2021

Oleh: Marwanti,S.pd
NIP. 19670712 200312 2 002

Abstrak: Salah satu solusi yang dapat diterapkan melalui WhatsApp Group, adalah dengan menerapkan penilaian produk lempung terigu (Pin Duk Li Teri). Tujuan best practice ini adalah (1) Mendeskripsikan proses pelaksanaan Pin Duk Li Teri untuk mengurangi kebosanan siswa dalam PJJ siswa kelas I SD Negeri 1 Kudi tahun 2021. (2) Mendeskripsikan hasil pelaksanaan Pin Duk Li Teri untuk mengurangi kebosanan siswa dalam PJJ siswa kelas I SD Negeri 1 Kudi tahun 2021. Hasil pelaksanaan best practice ini adalah (1) Pelaksanaan penilaian produk lempung terigu dapat mengurangi kebosanan siswa dalam PJJ siswa kelas I SD Negeri 1 Kudi tahun 2021. (2) Pelaksanaan penilaian produk lempung terigu dapat meningkatkan hasil belajar siswa siswa dalam PJJ siswa kelas I SD Negeri 1 Kudi tahun 2021. (3) Faktor pendukung pelaksanaan penilaian produk lempung terigu antara lain Kemampuan guru dan partisipasi siswa. (4) Faktor penghambat pelaksanaan penilaian produk lempung terigu antara lain sarana yang kurang memadai dan motivasi belajar siswa.
Kata Kunci : Sambung Kalimat, WhatsApp Group, PJJ.

Abstract: One solution that can be applied through WhatsApp Group, is to apply an assessment of wheat clay products (Pin Duk Li Teri). The objectives of this best practice are (1) to describe the process of implementing Pin Duk Li Teri to reduce student boredom in PJJ grade I students at SD Negeri 1 Kudi in 2021. (2) to describe the results of implementing Pin Duk Li Teri to reduce student boredom in class I student PJJ SD Negeri 1 Kudi in 2021. The results of this best practice implementation are (1) The implementation of the assessment of wheat clay products can reduce student boredom in the PJJ of grade I students at SD Negeri 1 Kudi in 2021. (2) The implementation of the assessment of wheat clay products can improve student learning outcomes in PJJ for grade I elementary school students. Negeri 1 Kudi in 2021. (3) Supporting factors for the evaluation of wheat clay products include the ability of teachers and student participation. (4) The inhibiting factors for the evaluation of flour clay products include inadequate facilities and student learning motivation.

Keywords: Connect Sentences, WhatsApp Group, PJJ.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Memasuki tahun 2021 keberadaan wabah virus COVID 19 di Indonesia belum juga ada tanda-tanda mereda, hal ini memaksa pemerintah memperpanjang masa Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) hingga waktu yang tidak ditentukan. Tak berarti libur dari aktivitas belajar mengajar, semua sekolah diwajibkan menggunakan pembelajaran di rumah secara online dan secara manual. Instruksi belajar dari rumah yang dikeluarkan

pemerintah pusat, tak sepenuhnya berjalan lancar. Belajar dari rumah ditetapkan melalui kebijakan yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia melalui SE Nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan pendidikan masa darurat penyebaran Corona Virus Disease 2019 (Covid-19). Dari kebijakan tersebutlah kemudian berdampak proses pembelajaran yang ada di sekolah, terutama untuk siswa, guru, maupun orang tua atau keluarga

(Purwanto, A., dkk: 2020).

Menanggapi SE tersebut sekolah baik yang siap ataupun yang tidak siap diharuskan mengubah strategi pembelajaran yang awalnya adalah tatap muka dengan mengubah menjadi pembelajaran non-tatap muka atau ada yang menyebut pembelajaran online dan juga Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Berbagai model pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk membantu siswa belajar di rumah. Pemerintah menyediakan berbagai aplikasi pembelajaran yang dapat diakses dan digunakan oleh guru dan siswa. Prosesnya *e-learning* sebagai media *distance learning* menciptakan paradigma baru, yakni peran guru yang lebih bersifat "fasilitator" dan siswa sebagai "peserta aktif" dalam proses belajar-mengajar.

Tuntutan pembelajaran sebagaimana diuraikan diatas bukanlah hal yang mudah sebagaimana yang terjadi di SD Negeri 1 Kudi yang terletak Di Desa Kudi Kecamatan Batuwarno, merupakan wilayah perdesaan dengan struktur geografis berupa perbukitan jauh dari pusat kota. Dengan kondisi ini maka Dalam penggunaan *E-learning* pendidik harus betul-betul mempertimbangkan kemampuan siswa dalam teknologi, kondisi / latar belakang orang tua, dan sarana prasarana yang ada. Maka WhatsApp Group sangat layak dimanfaatkan sebagai salah satu media dalam proses belajar mengajar di SD Negeri 1 Kudi, karena dapat mempermudah pembelajaran, membangkitkan motivasi, dapat meningkatkan keingintahuan dan sebagai sumber belajar mandiri.

Menggunakan WhatsApp juga dapat memperoleh peluang belajar baru, menumbuhkan komunikasi yang efektif, memungkinkan umpan balik yang relevan, menawarkan peluang pembelajaran formal dan informal, dan mendukung pembelajaran kolaboratif. Dengan berjalannya waktu kondisi ini berjalan tidak sesuai harapan banyak terjadi masalah dalam penerapannya. Secara khusus dalam pembelajaran siswa kelas I SD Negeri 1 Kudi yaitu (1) siswa

tidak segera merespon perintah yang diberikan guru melalui WhatsApp Group, hal ini dimungkinkan siswa sudah merasa bosan dengan kegiatan yang monoton yaitu membaca materi dari guru, mengerjakan tugas secara tertulis dan mengumpulkan hasil dalam bentuk foto (2) siswa enggan memberikan komentar melalui WhatsApp Group ketika guru memberikan materi, hal ini berdampak terhadap aktifitas WhatsApp Group seakan-akan menjadi vakum bahkan ada siswa yang membuka group ketika waktu sudah sore, (3) guru kesulitan mengidentifikasi siswa mana saja yang aktif mengikuti pembelajaran.

Realitas pelaksanaan 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 penilaian produk lempung terigu (Pin Duk Li Teri). Setidaknya dengan tugas ini siswa akan aktif dalam proses penyiapan alat dan bahan, proses pembuatan dan proses penyerahan hasil produk. Penilaian produk umumnya dilakukan terhadap pencapaian kompetensi belajar peserta didik dalam menghasilkan produk-produk belajar yang berkualitas. Produk yang dibuat adalah benda-benda yang bermanfaat bagi diri peserta didik atau bagi lingkungan peserta didik, penilaian produk tidak bersifat tunggal pada objek produk saja, melainkan juga pada proses penyiapan dan proses pembuatan produknya, maka penilaian produk juga bersifat holistik dan analitik. Berdasarkan pendapat tersebut untuk selanjutnya Best Practice ini mengambil judul "Pin Duk Li Teri Mengurangi Kebosanan Siswa dalam PJJ pada Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Kudi Tahun 2021".

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pelaksanaan Pin Duk Li Teri untuk mengurangi kebosanan siswa dalam PJJ pada siswa kelas I SD Negeri 1 Kudi tahun 2021?
2. Bagaimana hasil pelaksanaan Pin Duk Li Teri untuk mengurangi kebosanan siswa dalam PJJ pada siswa kelas I SD Negeri 1 Kudi tahun 2021?

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan *best practice* ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pelaksanaan Pin Duk Li Teri untuk mengurangi kebosanan siswa dalam PJJ siswa kelas I SD Negeri 1 Kudi tahun 2021.
2. Mendeskripsikan hasil pelaksanaan Pin Duk Li Teri untuk mengurangi kebosanan siswa dalam PJJ siswa kelas I SD Negeri 1 Kudi tahun 2021.

D. Manfaat

Berdasarkan tujuan penelitian maka manfaat yang diharapkan dari hasil pelaksanaan *best practice* ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, mengurangi kebosanan 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. Penilaian Produk

Penilaian produk adalah penilaian terhadap keterampilan dalam membuat suatu produk, penilaian produk adalah cara penilaian yang dilakukan dengan mengamati dan menilai keterampilan-keterampilan peserta didik dalam menghasilkan sebuah produk dan kualitas dari produk tersebut. Oleh karena itu, tidak saja kualitas produk

yang dihasilkan oleh peserta didik, tetapi juga pada kualitas keterampilan keterampilan peserta didik dalam menyiapkan dan proses membuat produk tersebut. Contoh kemampuan peserta didik menggunakan berbagai teknik menggambar, menggunakan peralatan dengan aman, dan berpenampilan menarik (Jon Helmi, MP, 2014). penilaian produk peserta didik terdapat dua tahapan penilaian yaitu: (1) Prosedur kerja peserta didik dan (2) Penilaian tentang kualitas teknis dan estetis produk peserta didik.

Penilaian produk umumnya dilakukan terhadap pencapaian kompetensi belajar peserta didik dalam menghasilkan produk-produk belajar yang berkualitas, seperti membuat kumpulan puisi, membuat naskah drama, membuat artikel ilmiah untuk media massa, membuat karya tulis ilmiah, membuat produk karya seni, menyusun dokumen kebijakan publik dan sebagainya. Produk yang dibuat adalah benda-benda yang bermanfaat bagi diri peserta didik atau bagi lingkungan peserta didik, penilaian produk tidak bersifat tunggal pada objek produk saja, melainkan juga pada proses penyiapan dan proses pembuatan produknya, maka penilaian produk juga bersifat holistik dan analitik.

Penilaian produk dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Persiapan, Peserta didik membuat rencana, mengumpulkan gagasan, dan kemudian membuat desain (rancangan) produk. (2) Pembuatan produk, Peserta didik memilih dan menggunakan bahan, alat, dan teknik yang sesuai dengan desain yang telah disusun. (3) Penyerahan, Peserta didik menyajikan produk atau memamerkannya kepada komunitas sekolah. Pada akhir tahap ini pendidik melakukan penilaian tentang kemampuan peserta didik membuat produk sesuai kegunaan

B. WhatsApp Group

Whatsapp berasal dari kalimat "what's up" yang biasa dipakai untuk menanyakan

kabar. Melalui laman resmi whatsapp <http://whatsapp.com>, definisi whatsapp yaitu layanan pesan yang menggunakan sambungan internet ponsel pengguna untuk *chatting* dengan pengguna whatsapp lainnya. Dikutip dari WikiPedia, Whatsapp didirikan pada 24 Februari 2009 didirikan oleh Brian Acton dan Jan Koum yang sebelumnya bekerja sebagai pegawai Yahoo. Versi pertama aplikasi whatsapp ini hanya digunakan untuk update status di ponsel yang saat itu digunakan untuk teman-teman Koum dari Rusia. Kemudian beralih fungsi menjadi aplikasi pesan instan yang dimanfaatkan untuk menanyakan kabar. Kemudian rilis Whatsapp versi 2.0 dengan komponen *messaging*. Dengan adanya fitur tersebut pengguna whatsapp mencapai 250 ribu orang, sehingga Koum berani untuk mengembangkan whatsapp lebih jauh dan bekerjasama dengan pihak lain.

Keberadaan whatsapp cukup potensial untuk penyebaran informasi. Dengan perkembangan informasi yang saat ini semakin gencar maka perlu diimbangi dengan penyebaran yang juga cepat. Dalam aplikasi whatsapp terdapat dua jenis media yang dapat digunakan untuk penyebaran informasi secara cepat yaitu broadcast dan grup. Potensi whatsapp sebagai media dakwah sangat tinggi, dengan pengguna aplikasi yang lebih banyak dari aplikasi chat lain. Dengan berbagai macam fitur, fasilitas serta layanan yang tersedia kita dapat dengan mudah berkomunikasi serta memperoleh teman-teman baru tanpa ada batasan ruang dan waktu.

Menurut Pustikayasa (2019: 60) tujuan dari penggunaan WhatsApp dalam pembelajaran untuk memperoleh peluang belajar baru, menumbuhkan komunikasi yang efektif, memungkinkan umpan baik yang relevan, menawarkan peluang pembelajaran formal dan informal, dan mendukung pembelajaran kolaboratif. Berdasarkan beberapa definisi di atas maka dapat dikatakan tujuan dari pembelajaran daring melalui WhatsApp

Group yaitu memberikan layanan pembelajaran bermutu bersifat masif dan terbuka, dimana proses pembelajaran jadi lebih rileks dan lebih banyak waktu untuk belajar sehingga dapat memudahkan guru dan peserta didik lebih mudah dalam proses pembelajaran berlangsung.

C. Kebosanan/Kejenuhan Siswa

Pengertian kejenuhan Belajar Menurut Syah (1999: 161), jenuh dapat berarti jemu dan bosan dimana sistem akal nya tidak dapat bekerja sesuai dengan yang diharapkan dalam memproses item-item informasi atau pengalaman baru. Sedangkan secara harfiah jenuh ialah padat atau penuh sehingga tidak memuat apapun.

Sedangkan menurut bahwa kejenuhan adalah tekanan sangat mendalam yang sudah sampai titik jenuh. Kejenuhan belajar adalah suatu kondisi mental seseorang saat mengalami rasa bosan dan lelah yang amat sangat sehingga mengakibatkan timbulnya rasa lesu tidak bersemangat atau hidup tidak bergairah untuk melakukan aktivitas belajar (Hakim, 2004: 62). Sedangkan menurut Robert (dalam Muhibbin Syah, 1999: 162) kejenuhan belajar adalah rentang waktu yang digunakan untuk belajar, tetapi tidak mendatangkan hasil.

Faktor -faktor yang menyebabkan kejenuhan belajar menurut Muhibbin Syah (1999: 164): (1). Terlalu lama waktu untuk belajar tanpa atau kurang istirahat. Belajar secara rutin atau monoton tanpa variasi; (2). Lingkungan belajar yang buruk atau tidak mendukung. Lingkungan yang mendukung dapat meningkatkan motivasi belajar begitu pula dengan lingkungan yang kurang mendukung dapat menyebabkan kejenuhan belajar; (3). Lingkungan yang baik menimbulkan suasana belajar yang baik, sehingga kejenuhan dalam belajar akan berkurang. Begitupun sebaliknya. Konflik. Adanya konflik dalam lingkungan belajar anak baik itu konflik dengan guru atau teman. (4). Tidak adanya umpan balik

positif terhadap belajar. gaya belajar yang berpusat pada guru atau siswa tidak diberi kesempatan dalam menjelaskan maka siswa dapat merasa jenuh; (5) .Mengerjakan sesuatu karena terpaksa. Tidak adanya minat siswa dalam belajar dapat menyebabkan kejenuhan dalam belajar.

Dapat diambil kesimpulan bahwa kejenuhan belajar adalah dimana kondisi emosional dan fisik seseorang yang tidak dapat memproses informasi –informasi atau pengalaman baru karena tekanan sangat mendalam yang berkaitan dengan belajar sehingga tidak bersemangat untuk melakukan aktivitas belajar.

D. Pembelajaran Jarak Jauh

Menurut Permendikbud No. 109/2013 pendidikan jarak jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan dan kemajuan diberbagai sektor terutama pada bidang pendidikan. Peranan dari teknologi informasi dan komunikasi pada bidang pendidikan sangat penting dan mampu memberikan kemudahan kepada guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran daring ini dapat diselenggarakan dengan cara masif dan dengan peserta didik yang tidak terbatas. Selain itu penggunaan pembelajaran daring dapat diakses kapanpun dan dimana pun sehingga tidak adanya batasan waktu dalam penggunaan materi pembelajaran.

Menurut Bilfaqih and Qomarudin (2015: 4) manfaat pembelajaran daring yaitu: (1) Meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan dengan memanfaatkan multimedia secara efektif dan efisien; (2) Meningkatkan keterjangkauan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui penyelenggaraan pembelajaran dalam jaringan; (3) Menekan biaya penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui pemanfaatan sumber daya bersama. Dimiyati (2018: 96-97)

menyatakan bahwa manfaat dari pembelajaran daring yaitu: (1) Memudahkan guru untuk memberikan materi dan diskusi setiap saat melalui jaringan internet; (2) Memudahkan siswa untuk mengunduh materi maupun melakukan diskusi yang berkaitan dengan mata pelajaran yang ada; (3) Pembelajaran daring juga mendukung untuk pelaksanaan ujian secara daring (online), dimana siswa dituntut untuk lebih mandiri dalam menjawab soal-soal ujian karena soal dalam ujian daring memungkinkan dilakukan pengacakan nomor urut dan urutan pilihan jawaban pada soal ganda.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring atau e-learning merupakan suatu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dengan menggunakan internet dimana dalam proses pembelajarannya tidak dilakukan dengan face to face tetapi menggunakan media elektronik yang mampu memudahkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun.

PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Kinerja

1. Tahap Persiapan

a. Menentukan Materi Esensial yang akan Dipelajari

Tahap ini dilakukan oleh guru sebelum menyusun RPP. Analisis materi esensial adalah langkah untuk menjabarkan materi pokok menjadi komponen-komponen generalisasi atau konsep esensial penyusunnya. Dari generalisasi dan konsep esensial ini dapat dikembangkan bahan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Pada tahap ini karena pembelajaran dilakukan secara PJJ maka materi yang dijabarkan dalam analisis konsep esensial belum tentu dijadikan bahan pembelajaran. Guru memilih konsep-konsep esensial dari materi pokok yang dimaksud. Salah satu pertimbangannya adalah dengan melihat apakah konsep-konsep tersebut terdapat dalam indikator. Dengan demikian bahan pembelajaran diharapkan dapat mencapai

kompetensi yang diharapkan. Adapun materi yang dipelajari dalam pelaksanaan kinerja ini adalah:

- 1) Menjelaskan bahan dan alat membuat lempung terigu.
 - 2) Membentuk karya seni dari bahan lunak buatan lempung terigu.
- b. Menyusun RPP

Dalam perencanaannya guru membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), dalam pelaksanaannya guru menggunakan metode daring/online, dan dalam pengevaluasian guru memberikan soal-soal latihan, kemudian langsung mengoreksi jawaban siswa dan nilai direkap dalam catatan rekapan nilai.

c. Mempersiapkan sarana pendukung PJJ

Langkah ini dilakukan agar pelaksanaan PJJ tidak terkendala dengan permasalahan yang terkait dengan sarana pendukung. Guru memastikan bahwa semua siswa sudah mempersiapkan HP Android sebagai sarana utama dalam PJJ. Selain itu guru juga memastikan bahwa semua siswa memiliki paket data internet sehingga tidak ada alasan bagi siswa tidak mengikuti PJJ karena alasan sarana. Guru juga memastikan semua siswa sudah mempersiapkan buku paker sebagai sumber belajar.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini guru melaksanakan PJJ dengan metode giving question and getting answer melalui WhatsApp Group, adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Kegiatan pendahuluan

- 1) Kegiatan pendahuluan diawali dengan dengan menyampaikan salam pembuka dan mengajak siswa untuk berdo'a bersama untuk mengawali pembelajaran. Gambar berikut ini menunjukkan kegiatan guru dalam membuka pelajaran.
- 2) Guru mengecek kesiapan siswa dalam PJJ dengan meminta siswa menuliskan nama melalui 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 membuat lempung terigu.
- 2) Guru meminta siswa menyiapkan alat dan bahan untuk membuat lempung terigu, dan meminta siswa mengambil gambar alat dan bahan yang sudah disiapkan oleh siswa dan meminta siswa mengupload di WhatsApp Group.
- 3) Setelah semua siswa mengupload alat dan bahan membuat tepung terigu guru memberikan waktu kepada siswa untuk membuat lempung terigu dan meminta siswa mengambil gambar pada saat proses pembuatan lempung terigu.
- 4) Guru meminta siswa untuk mengupload hasil akhir dari proses membuat lempung terigu.

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

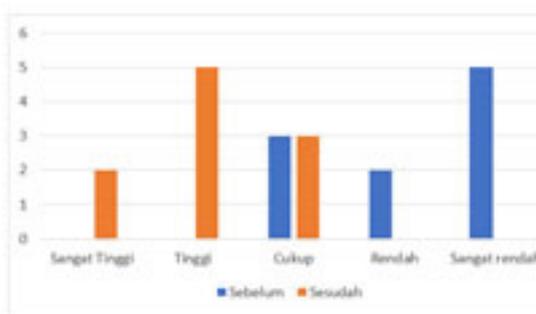
1. Hasil

a. Proses pelaksanaan penilaian produk lempung terigu untuk mengurangi kebosanan siswa dalam PJJ siswa kelas I SD Negeri 1 Kudi 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 pembelajaran sebelum dan sesudah penilaian produk lempung terigu melalui WhatsApp Group adalah sebagai berikut:

Kategori Aktivitas Belajar	interval	sebelum		sesudah	
		F	%	F	%
Sangat Tinggi	5	0	0,00	2	20,00
Tinggi	$4 \leq 4,9$	0	0,00	5	50,00
Cukup	$3 \leq 3,9$	3	30,00	3	30,00
Rendah	$2 \leq 2,9$	2	20,00	0	00,00
Sangat Rendah	$1 \leq 1,9$	5	50,00	0	00,00
Jumlah		10	100	10	100



Tabel 1. Perbandingan Proses Pembelajaran Sebelum dan Sesudah Menerapkan Metode Penilaian Produk Lempung Terigu
 Grafik 1. Perbandingan Proses Pembelajaran Sebelum dan Sesudah Menerapkan Metode Penilaian Produk Lempung Terigu
 b. Hasil pelaksanaan penilaian produk lempung terigu untuk mengurangi kebosanan siswa dalam PJJ siswa kelas I SD Negeri 1 Kudi tahun 2021

Hasil pelaksanaan permainan sambung kalimat melalui WhatsApp Group diambil dari data penilaian hasil belajar siswa. Adapun perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan pembelajaran dengan metode penilaian produk lempung terigu melalui WhatsApp Group adalah sebagai berikut:

No.	Interval	Sebelum		Sesudah	
		F	%	F	%
1	$89 < A \leq 100$	0	00,00	1	10,00
2	$79 < B \leq 89$	0	00,00	2	20,00
3	$70 < C \leq 79$	3	30,00	4	40,00
4	$D < 70$	7	70,00	3	30,00
Jumlah		10	100	10	100
Jumlah Tuntas		3	30,00	7	70,00
Jumlah Tidak Tuntas		7	70,00	3	30,00

Tabel 2. Perbandingan Hasil Pembelajaran Sebelum dan Sesudah Menerapkan Penilaian Produk Lempung Terigu Melalui WhatsApp Group

2. Dampak

a. Mengurangi kebosanan siswa

Pelaksanaan penilaian produk lempung terigu mampu mengurangi kejenuhan siswa dalam PJJ, hal ini dikarenakan selama kegiatan yang dilakukan adalah guru memberikan soal dan meminta siswa mengerjakan. Kondisi ini memberikan tekanan sangat mendalam yang sudah sampai titik jenuh. Kejenuhan belajar adalah suatu kondisi mental seseorang saat mengalami rasa bosan dan lelah yang amat sangat sehingga mengakibatkan timbulnya rasa lesu tidak bersemangat atau hidup tidak bergairah untuk melakukan aktivitas belajar.

b. Meningkatkan hasil belajar siswa

Dampak dari penerapan penilaian produk lempung terigu adalah meningkatnya hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan siswa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Pada tahap guru meminta siswa mempersiapkan alat dan bahan membuat lempung terigu secara langsung siswa akan mengerti dan memahami bahan dan alat yang digunakan. Demikian juga pada tahap pembuatan siswa secara langsung mempraktekannya.

C. Faktor Kendala dan Pendukung

1. Faktor Kendala

a. Sarana yang kurang memadai

Sarana prasarana yang mendukung dalam pembelajaran daring adalah alat komunikasi, karena alat komunikasi menjadi faktor utama dalam pembelajaran daring ini, karena jika tidak memiliki alat komunikasi yang memadai maka tidak bisa dilakukannya proses pembelajaran berbasis daring/ online. Berdasarkan data yang diperoleh, masih ada siswa maupun orangtua yang tidak memiliki alat komunikasi (smartphone) yang memadai untuk berlangsungnya pembelajaran daring, ini tentu dapat menghambat proses pembelajaran daring.

b. Motivasi belajar siswa

Kurangnya motivasi belajar dari orangtua, kurangnya pendampingan orang tua dan orang tua gagap teknologi (gaptek) karena memang sudah usia lanjut sehingga tidak mampu mengoperasikan smartphone. Hal tersebut dapat menghambat pelaksanaan pembelajaran daring.

2. Faktor Pendukung

a. Kemampuan guru

Kemampuan guru dalam memilih metode pembelajaran dan keterampilannya dalam mengoperasikan aplikasi pembelajaran online sangat mendukung proses pembelajaran daring.

b. Partisipasi siswa

Partisipasi siswa termasuk tinggi, terlihat dari respond jawaban dan hasil pekerjaan siswa, selain itu kemampuan dalam pengoperasian aplikasi juga menjadi faktor pendukung pembelajaran daring. Mayoritas siswa sudah bisa mengoperasikan aplikasi WhatsApp meski masih dengan pendampingan orang tua.

D. Rencana Tindak Lanjut

1. Mempersiapkan Perangkat yang Mumpuni Minimal perangkat teknologi yang diperlukan untuk kelancaran pembelajaran daring adalah smartphone. Tak perlu spesifikasi tinggi,

cukup bisa mengakses internet dengan baik dan punya kapasitas untuk menyimpan berbagai aplikasi belajar. Dengan begitu, para siswa bisa mengikuti pembelajaran daring secara efektif.

2. Mengatur waktu untuk PJJ

Penentuan waktu sangat berpengaruh terhadap kualitas PJJ, hal ini dikarenakan sebagian besar orang tua siswa pada pagi hari bekerja. Hal ini jika tidak diatur sebaik mungkin maka akan menjadi kendala karena ada siswa yang tidak bisa mengikuti PJJ karena smartphone masih dibawa orang tua mereka.

PENUTUP

A. Simpulan

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

1. Pelaksanaan penilaian produk lempung terigu dapat mengurangi kebosanan siswa dalam PJJ pada siswa kelas I SD Negeri 1 Kudi tahun 2021.
2. Pelaksanaan penilaian produk lempung terigu dapat meningkatkan hasil belajar siswa siswa dalam PJJ pada siswa kelas I SD Negeri 1 Kudi tahun 2021.
3. Faktor pendukung pelaksanaan penilaian produk lempung terigu antara lain Kemampuan guru dan partisipasi siswa.
4. Faktor penghambat pelaksanaan penilaian produk lempung terigu antara lain sarana yang kurang memadai dan motivasi belajar siswa.

B. Rekomendasi

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

1. Pelaksanaan penilaian produk lempung terigu mampu mengurangi kebosanan siswa dan meningkatkan 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 penilaian produk lempung terigu.

3. Perlu berkoordinasi lebih lanjut dengan orang tua siswa sebelum menerapkan penilaian produk lempung terigu sehingga ada keterikatan antara siswa, guru dan orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Al-Qawiy.2004. Mengatasi Kejenuhan. Jakarta: Khalifa.
- [2] Dimiyati danMudjiono. 2018. .Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- [3] Hakim, Thursan. 2002. Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri. Jakarta: Puspa Swara.
- [4] Pustikayasa, I. M. 2019. Grup WhatsApp Sebagai Media Pembelajaran. Widya Genitri : Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu, 10 (2), 53-62. <https://doi.org/10.36417/widyagenitri.v10i2.281>.
- [5] Syah,Muhibbin. 1999. Psikologi Belajar. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.