

## APLIKASI RUANG GURU UNTUK PEMBELAJARAN DI ERA COVID-19

Irda Suriani<sup>1</sup>, Yushita Marini<sup>2</sup>, Nisha Marina<sup>3</sup>, Muhammad Muslim Nasution<sup>4</sup>,  
Maulana ArafatLubis<sup>5</sup>

<sup>14</sup> Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan <sup>3</sup>Universitas Medan Area <sup>25</sup>

Universitas Terbuka UPBJJ Medan

[irdaharahap@gmail.com](mailto:irdaharahap@gmail.com); [yushita@ecampus.ut.ac.id](mailto:yushita@ecampus.ut.ac.id)<sup>2</sup>; [nisha@ecampus.ut.ac.id](mailto:nisha@ecampus.ut.ac.id)<sup>3</sup>  
[muhhammadmuslimnasution@staff.uma.ac.id](mailto:muhhammadmuslimnasution@staff.uma.ac.id)<sup>4</sup>; [maulanaarafat@iain-padangsidempuan.ac.id](mailto:maulanaarafat@iain-padangsidempuan.ac.id)<sup>5</sup>;

### Abstract

*The COVID-19 era requires the world of education to transform its learning system towards application-based digitalization. The current learning application that is widely discussed is Ruangguru. Ruangguru is an application that is intended to help students learn because the content is based on subjects by the curriculum in Indonesia. This study aims to explore the effectiveness of the Ruangguru application for learning, especially in the scope of elementary schools. This research method is descriptive quantitative through the survey. The population of this study were elementary/MI students in the city of Padangsidempuan, North Sumatra. The sampling technique used in this study is probability sampling which includes simple random sampling, so the number of students who respond is 81 people. Data collection techniques using a Google Form-assisted questionnaire. Analysis of research data using descriptive statistics assisted by STATCAL software. The results of this study found data that the Ruangguru application seemed to be effectively used for learning for SD/MI students in the Padangsidempuan City area of North Sumatra Province during the COVID-19 pandemic with an average percentage of 80.25%.*

**Keywords:** *Ruangguru application; Learning; COVID-19*

### Abstrak

Era COVID-19 menuntut dunia pendidikan bertransformasi sistem pembelajarannya menuju digitalisasi berbasis aplikasi. Aplikasi pembelajaran saat ini yang banyak diperbincangkan ialah Ruangguru. Ruangguru adalah aplikasi yang diperuntukkan membantu siswa dalam belajarnya karena isinya berdasarkan mata pelajaran yang sesuai kurikulum di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menelusuri keefektifan aplikasi Ruangguru untuk pembelajaran khususnya di lingkup sekolah dasar. Metode penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif melalui survei. Populasi penelitian ini adalah siswa SD/MI yang berada di wilayah Kota Padangsidempuan, Sumatera Utara. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini ialah *probability sampling* yang meliputi *simple random sampling*, jadi siswa yang merespon berjumlah 81 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner berbantuan *Google Form*. Analisis data penelitian memakai statistik deskriptif berbantuan *software* STATCAL. Hasil penelitian ini menemukan data bahwa aplikasi Ruangguru terlihat efektif digunakan untuk pembelajaran bagi siswa SD/MI di wilayah Kota Padangsidempuan Provinsi Sumatera Utara selama masa pandemi COVID-19 dengan memiliki rata-rata persentase 80,25%.

**Kata kunci:** Aplikasi Ruangguru; Pembelajaran; COVID-19

## PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 memberikan dampak yang luar biasa pada kesehatan global, perawatan medis, ekonomi dunia (Cutler, 2020; Yen et al., 2021), bahkan pada pendidikan

dunia. Akibat pandemi COVID-19, teknologi menjadi peran yang sangat penting bagi kemajuan pendidikan khususnya di Indonesia. Hal ini juga disampaikan oleh Rafique et al. (2021) bahwa teknologi telah memainkan peran penting selama proses *e-learning*. Berbagai perangkat Teknologi Informasi & Komunikasi (TIK) seperti komputer desktop, laptop, *smartphone*, perangkat pintar, koneksi internet, dan platform pembelajaran *online* (perangkat lunak/aplikasi seluler) sangat penting untuk *e-learning*. Para pelajar harus memiliki akses ke beberapa untuk berhasil berpartisipasi dalam *e-learning*. Selain itu, mereka dapat menggunakan berbagai jenis alat komunikasi untuk berkomunikasi satu sama lain dan pendidik mereka untuk berbagi informasi dan pengetahuan dengan mudah. Ada berbagai alat asinkron (diskusi berulir, e-mail) dan sinkron (obrolan langsung, panggilan audio/video langsung, pesan instan), yang tersedia secara luas dan sangat ramah pengguna (Sosial et al., 2020).

Berkembangnya *e-learning* dalam dunia pendidikan memberikan dampak yang besar pada tingkatan sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi. Hal ini diikuti dengan banyaknya *e-learning* yang dapat digunakan oleh pelajar seperti Ruangguru, Edmodo, Google Classroom dan masih banyak lagi. Semakin banyak *e-learning* yang digunakan pada proses belajar, maka dengan ini paradigma pendidikan juga mengalami pergeseran menjadi *student centered learning* (Amalia et al., 2020).

Ascough (Baber, 2021) menyatakan bahwa dalam pengajaran *online*, tugas utama pendidik tidak hanya mengunggah materi, memposting penjelasan atau ringkasan tentang topik yang diberikandan menerima e-mail, tetapi pendidik harus menyediakan lingkungan bagi pelajar di mana mereka dapat berinteraksi dengan pendidik untuk mendiskusikan suatu masalah yang muncul di kelas.

Bertepatan dengan COVID-19 yang menuntut program *home learning*, aplikasi Ruangguru menjadi alternatif solusi bagi pelajar untuk belajar mandiri di rumah (Suryandari & Singgih, 2021). Sampai saat ini aplikasi atau situs *e-learning* berkembang sangat pesat. Terdapat beberapa aplikasi *e-learning* di Indonesia, dari mulai yang berbayar sampai yang gratis, salah satunya aplikasi Ruangguru (Giovani et al., 2020).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Helmi & Evanita (2020) menunjukkan bahwa aplikasi Ruangguru memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Sebab, penggunaan aplikasi Ruangguru yang dipakai

pemelajar tidak lagi membutuhkan pergi ke luar rumah untuk mengikuti bimbingan belajar. Selain itu, aplikasi Ruangguru mengajak pemelajar untuk belajar secara mandiri.

Aplikasi Ruangguru adalah hasil dari difusi inovasi, hal ini berdasarkan teori difusi inovasi yang dipopulerkan oleh Everett M. Rogers dalam bukunya “Diffusion of Innovations” bahwa inovasi merupakan ide, praktik, atau objek yang dianggap baru oleh seorang individu atau unit adopsi lainnya. Dengan kata lain, inovasi adalah suatu ide yang baru terhadap suatu individu. Kebaruan dari ide tersebut ditentukan dari reaksinya, jika sebuah ide tampak baru bagi individu maka itulah inovasi (Rogers, 2003).

Aplikasi Ruangguru telah memiliki izin operasional dengan nomor 3/A.5a/31.74.01/-1.851.332/2018. Aplikasi Ruangguru menjadi aplikasi *mobile* pada pendidikan nonformal di Indonesia (Haris et al., 2019). Aplikasi Ruangguru menyediakan sistem pembelajaran yang bisa digunakan pemelajar dan pembelajar dalam kegiatan belajar mengajar di kelas maupun di mana saja secara virtual. Aplikasi Ruangguru dilengkapi dengan ribuan bank soal yang kontennya disesuaikan pada kurikulum pendidikan di Indonesia, serta peralatan analisis hasil tes, pengguna dapat memanfaatkannya secara gratis. Konten yang terdapat di aplikasi Ruangguru mencakup jenjang pendidikan Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas berdasarkan kurikulum yang telah ditetapkan oleh pemerintah Republik Indonesia. Selain itu, aplikasi Ruangguru juga memiliki tutor ataupun pengajar terbaik dan berpengalaman di bidangnya masing-masing. Hal inilah yang menjadikan aplikasi Ruangguru termasuk aplikasi belajar terlengkap yang ada di Indonesia (Ginting, 2020).

Ruangguru merupakan industri teknologi terbesar di Indonesia yang berfokus pada layanan berbasis pembelajaran. Aplikasi Ruangguru telah memiliki dua puluh dua juta pengguna dan mengelola tiga ratus ribu pendidik yang menawarkan jasa di lebih dari seratus bidang pelajaran. Ruangguru meningkatkan bermacam layanan belajar berbasis teknologi, termasuk layanan kelas virtual, platform ujian *online*, video belajar berlangganan, marketplace les privat, dan konten-konten pembelajaran lain yang dapat diakses lewat *website* serta aplikasi Ruangguru. Aplikasi Ruangguru sudah dipercaya buat bermitra dengan 32 (dari 34) Pemerintah Provinsi serta 326 Pemerintah Kota juga Kabupaten di Indonesia (Ruangguru, 2021). Selain itu, penghargaan telah diraih, seperti UNICEF Young Innovation Forum pada tahun 2015 dan Bubu Awards pada tahun 2016 kategori Indonesia Best Education Web (Arianto & Anuraga, 2020).

Konsep Ruangguru secara simpel mempertemukan antara guru les serta peserta didiknya dalam dunia maya. Selaku bagian dari aktivitas pendidikan, aplikasi Ruangguru membagikan inovasi yang menarik atensi para pelaksana pendidikan. Kemudahan akses, kelengkapan materi, serta pendidikan yang mengasyikkan telah menjadikan aplikasi Ruangguru jadi tenar dengan kilat(Lida & Eliya, 2019).

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini, yaitubagaimana efektivitas aplikasi Ruangguru di masa pandemi COVID-19?

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data survei yang dilakukan secara *online*. Populasi untuk penelitian ini adalah siswa SD/MI di wilayah kota Padangsidempuan provinsi Sumatera Utara.Teknik sampelyang digunakan dalam penelitian ini ialah *probability sampling* yang meliputi *simple random sampling*. Sampel yang ditetapkan dalam penelitian ini ialah 81 siswa SD/MI. Durasi penelitian ini berkisar1 bulan, yaitu pada bulan Mei tahun 2021.

Pengumpulan data penelitian ini menggunakan kuesioner(angket). Kuesioner (angket) menggunakan skala *likert* yang mana nantinya akan disebarakan kepada responden melalui *Google Form* dan data dikumpulkan berkisar 1minggu lamanya. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen sebagai pedoman dalam memperoleh data di lapangan. Instrumen penelitiannya dapat dilihat pada tabel 1 di bawah.

**Tabel 1. Instrumen Penelitian**

No.	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1.	Video dan teks yang ditampilkandi aplikasi Ruangguru membuat saya tertarik untuk belajar					
2.	Aplikasi Ruangguru membuat saya tertarik untuk belajar karena disampaikan disertai gambar dan animasi					
3.	Materi bergambar yang ditampilkan pada aplikasi Ruangguru memudahkan saya memahami serta mengingat informasi yang disampaikan					
4.	Materi yang ada di aplikasi Ruangguru membuat saya cepat paham					
5.	Saya sangat bersemangat mengikuti pelajaran pada aplikasi Ruangguru					
6.	Saya senang belajar sambil memakai aplikasi Ruangguru					

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif berbantuan *software* STATCAL (Statistical Calculator). STATCAL adalah *software* olah data dari hasil karya anak bangsa Indonesia yang bernama Prana Ugiana Gio dan Rezzy Eko Caraka dibuat pada tahun 2017 (Gio & Caraka, 2018; Azizan et al., 2021).

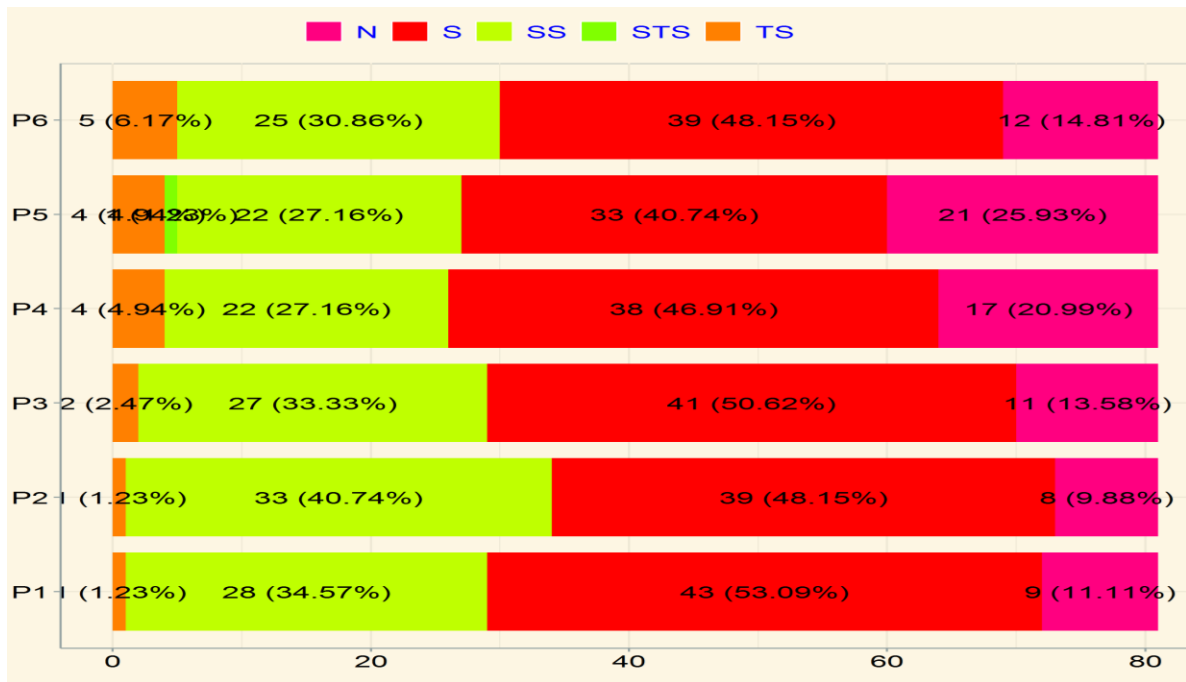
**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini menghasilkan data yang dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2.** Data Survei Aplikasi Ruangguru

	S	S	T	T	N	N	S	S	S	SS	Total of Frequency	Total of Percentage	m	m	m	s	m	m	
	T	T	S	S									in	a	ean	d	od	ed	
	S	S	S	S															
P1	0	0	1	3	9	1	3	9	8	7	81	100%	2	5	21	8	4	4	
P2	0	0	1	3	8	88	9	5	3	4	81	100%	2	5	28	9	4	4	
P3	0	0	2	7	1	8	1	2	7	3	81	100%	2	5	15	4	4	4	
P4	0	0	4	4	7	9	8	1	2	6	81	100%	2	5	96	3	4	4	
P5	1	3	4	4	1	3	3	4	2	6	81	100%	1	5	88	1	4	4	
P6	0	0	5	7	2	1	9	5	5	6	81	100%	2	5	04	4	4	4	

Dari tabel 2 di atas dapat dianalisis menggunakan *software* STATCAL yang dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1.** Visualisasi Data Survei Aplikasi Ruangguru Via STATCAL

Berdasarkan tampilan tabel 2 dan gambar 1 di atas maka dapat disimpulkan bahwa untuk pertanyaan ke-1 (P1), terdapat 1 (1.23%) pelajar merespon Tidak Setuju, 9 (11.11%) pelajar merespon Netral, 43 (53.09%) pelajar merespon Setuju, 28 (34.57%) pelajar merespon Sangat Setuju. Untuk pertanyaan ke-2 (P2), terdapat 1 (1.23%) pelajar merespon Tidak Setuju, 8 (9.88%) pelajar merespon Netral, 39 (48.15%) pelajar merespon Setuju dan 33 (40.74%) pelajar merespon Sangat Setuju. Untuk pertanyaan ke-3 (P3), terdapat 2 (2.47%) pelajar merespon Tidak Setuju, 11 (13.58%) pelajar merespon Netral, 41 (50.62%) pelajar merespon Setuju dan 27 (33.33%) pelajar merespon Sangat Setuju. Untuk pertanyaan ke-4 (P4), terdapat 4 (4.94%) pelajar merespon Tidak Setuju, 17 (20.99%) pelajar merespon Netral, 38 (46.91%) pelajar merespon Setuju dan 22 (27.16%) pelajar merespon Sangat Setuju. Untuk pertanyaan ke-5 (P5), terdapat 1 (1.23%) pelajar merespon Sangat Tidak Setuju, 4 (4.94%) pelajar merespon Tidak Setuju, 21 (25.93%) pelajar merespon Netral, 33 (40.74%) pelajar merespon Setuju dan 22 (27.16%) pelajar merespon Sangat Setuju. Untuk pertanyaan ke-6 (P6), terdapat 5 (6.17%) pelajar merespon Tidak Setuju, 12 (14.81%) pelajar merespon Netral, 39 (48.15%) pelajar merespon Setuju dan 25 (30.86%) pelajar merespon Sangat Setuju. Artinya, aplikasi Ruangguru terlihat efektif digunakan untuk pembelajaran bagi siswa SD/MI di wilayah Kota Padangsidimpuan

selama masa pandemi COVID-19 dengan memiliki rata-rata persentase 80,25%. Hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa aplikasi Ruangguru membuat siswa tertarik untuk belajar akibat adanya tersedia video dan teks, aplikasi Ruangguru membuat siswa tertarik untuk belajar karena disampaikan disertai gambar dan animasi, Materi bergambar yang ditampilkan pada aplikasi Ruangguru memudahkan siswa memahami serta mengingat informasi yang disampaikan, materi pelajaran yang ada di aplikasi Ruangguru membuat siswa cepat paham, aplikasi Ruangguru membuat siswa sangat bersemangat mengikuti pelajaran, dan siswa senang belajar sambil memakai aplikasi Ruangguru.

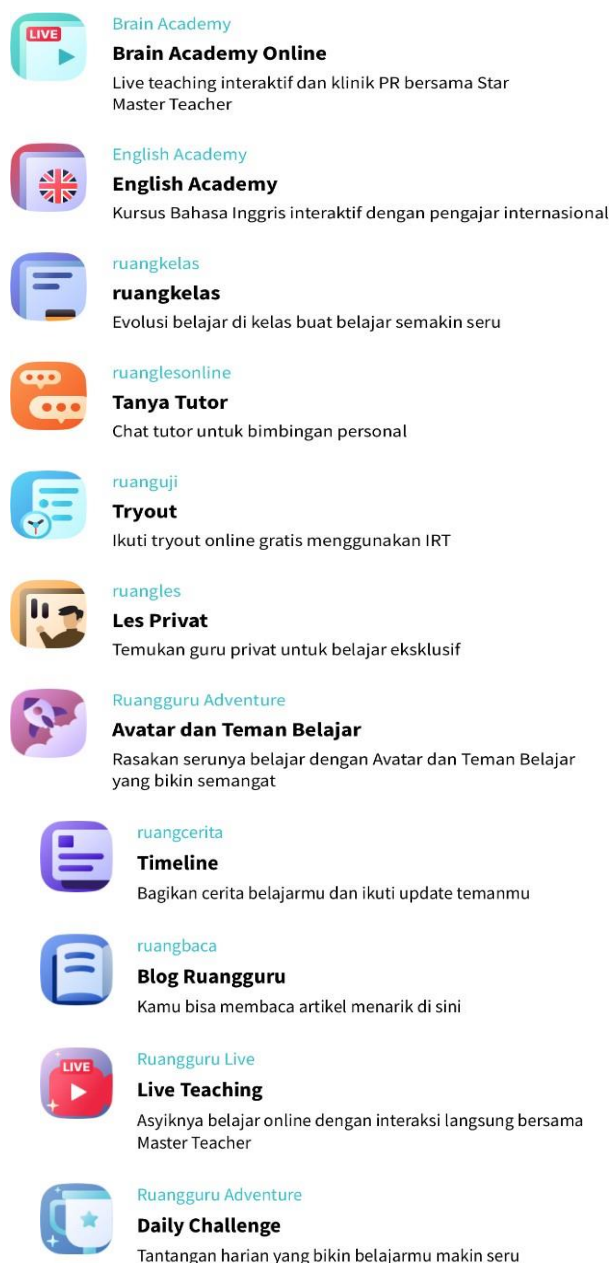
Uraian hasil penelitian di atas telah meyakinkan masyarakat bahwa aplikasi Ruangguru sangat efektif dalam membantu belajarnya siswa. Hal ini juga dinyatakan oleh (Fitri, 2020) bahwa aplikasi Ruangguru menjadi aplikasi bimbingan belajar *online* yang mampu memberikankemudahan serta terbilang cukup efektif dan efisien karena dapat dilakukan kapanpun dan dimana saja tanpa mengenal ruang dan waktu. Hal ini juga pernah diteliti oleh Octaviani (2020), hasil penelitiannya menunjukkan bahwa aplikasi Ruangguru juga memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa.

Aplikasi Ruangguru mulai didirikan pada tahun 2014 oleh Adamas Belva Syah Devara dan Iman Usman (Lubis et al., 2019). Aplikasi Ruangguru menjadi terobosan baru dalam dunia pendidikan dengan metode modern di era *Society 5.0*. Aplikasi Ruangguru bisa diunduh di *Playstore* ataupun *Appstore* secara gratis.



**Gambar 2.** Aplikasi Ruangguru

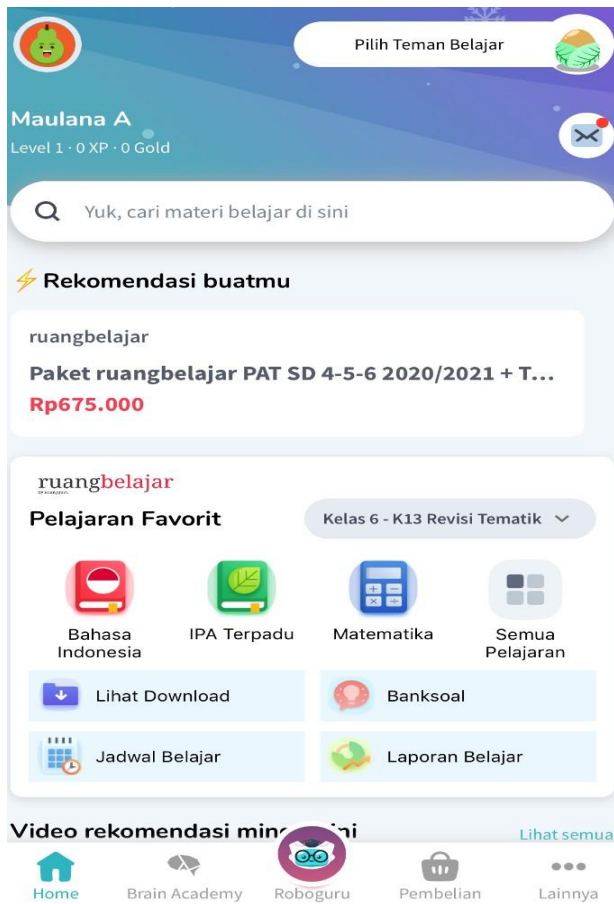
Aplikasi Ruangguru memiliki ruang belajar, ruang les, ruang les *online*, ruang uji, *digital bootcamp*, robo guru, ruang baca seperti gambar di bawah ini.

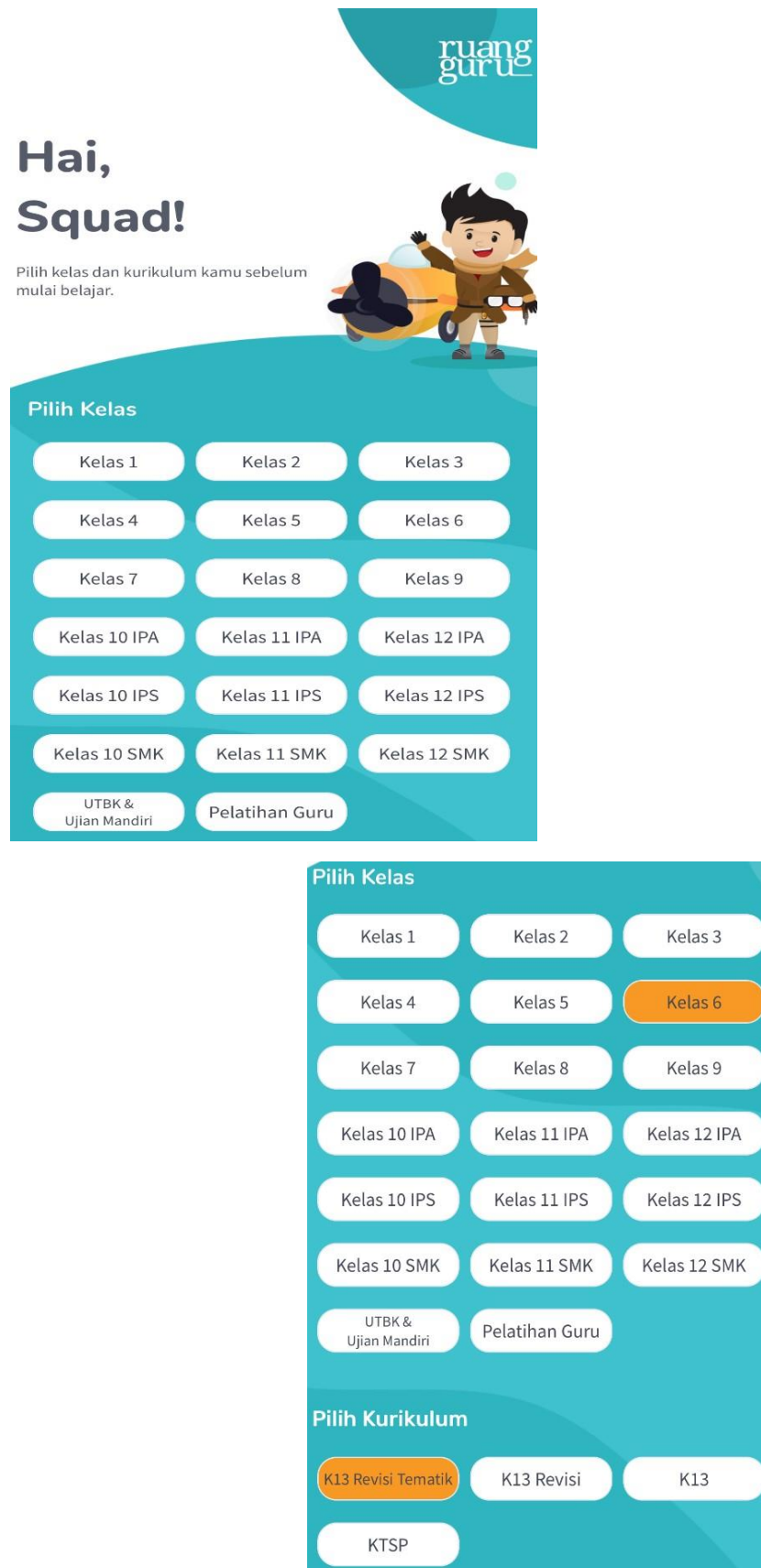


**Gambar 3.** Layanan Aplikasi Ruangguru

Berdasarkan gambar 3 di atas menunjukkan bahwa dalam aplikasi Ruangguru memiliki fitur yang mampu membantu siswa dalam menghadapi kesulitan belajar. Aplikasi Ruangguru bertujuan untuk membangun suasana belajar yang mengasyikkan sehingga terjadi proses pembelajaran efektif, efisien, ekonomis, inovatif, dan komunikatif. Berikut fungsi dari beberapa fitur aplikasi Ruangguru pada gambar-gambar dan penjelasannya di bawah ini.

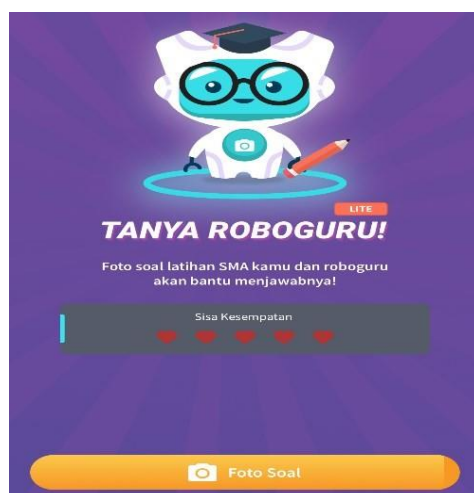






**Gambar 4.** Fitur Ruang Belajar

Gambar 4 di atas menunjukkan bahwa fitur ruang belajar pada aplikasi Ruangguru merupakan bimbingan belajar *online* yang di dalamnya terdapat video beranimasi, latihan soal, dan rangkuman berdasarkan pilihan kelas, pilihan tahun, pilihan kurikulum, dan pilihan jenjang yang kita inginkan. Adapun pilihan kelas terdiri dari kelas 1-6 tingkat SD/MI, kelas 1-3 tingkat SMP/MTs, kelas 1-3 tingkat SMA/MA/MAK, SBMPTN & STAN, dan Pelatihan Guru. Pada kelas 1-6 SD/MI, kelas 1-3 tingkat SMP/MTs, kelas 1-3 tingkat SMA/MA/MAK terdapat pilihan kurikulum. Kurikulum yang tersedia di aplikasi Ruangguru, yaitu kurikulum 2013 revisi tematik kurikulum 2013, kurikulum 2013 Revisi, dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Kemudian ada kelas UTBK dan ujian mandiri serta kelas pelatihan guru terdiri dari strategi pembelajaran, perencanaan kurikulum, manajemen pendidikan, pembelajaran digital, wawasan pendidikan, keberagaman dalam pendidikan, kompetensi sosial guru, dan lingkungan belajar inklusif.



**Gambar 5.** Fitur Tanya Roboguru

Gambar 5 di atas menunjukkan fitur robo guru pada aplikasi android Ruangguru. Fitur ini merupakan mesin jawab otomatis yang menyediakan layanan berupa jawaban dari soal latihan diambil dari foto. Artinya, siswa tinggal foto soal, maka langsung keluar hasil jawabannya.



**Gambar 6.** Fitur Ruang Uji

Gambar 6 di atas menunjukkan fitur ruang uji pada aplikasi Ruangguru. Fitur ini merupakan *tryout online* yang melatih kemampuan pengetahuan siswa dengan menjawab soal-soal secara *online* dimana saja dan kapan saja.



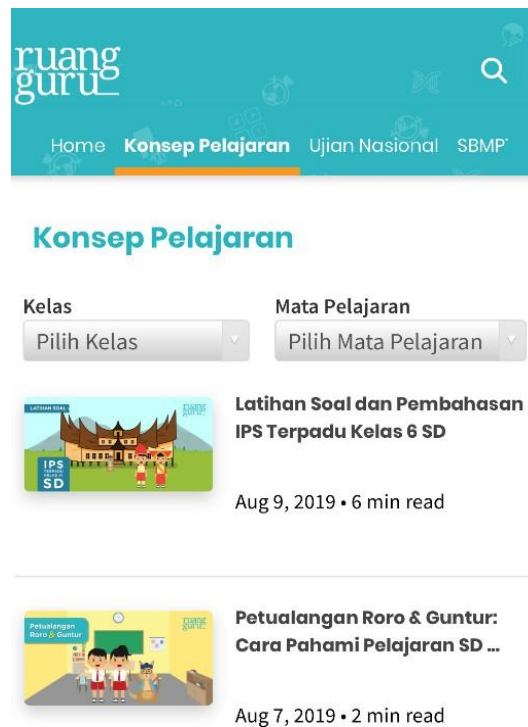
**Gambar 7.** Fitur Digital Bootcamp

Gambar 7 di atas menunjukkan fitur digital bootcamp di aplikasi Ruangguru. Fitur ini menyediakan grup belajar *online* untuk kelas 6 SD/MI. Artinya siswa bisa belajar dengan bersama-sama di seluruh Indonesia, di samping itu tetap dipantau oleh tutor *standby* agar proses belajar terarah dengan baik.



**Gambar 8.** Fitur Ruang Les *Online*

Gambar 8 di atas menunjukkan fitur ruang les *online* pada aplikasi Ruangguru. Fitur ini menyediakan belajar secara *online* dengan cara *chat* tutor secara personal.



**Gambar 9.** Fitur Ruang Baca

Gambar 9 di atas menunjukkan fitur ruang baca pada aplikasi Ruangguru. Fitur ini berisi bacaan materi pelajaran sesuai jenjang pendidikan. selain itu juga ada tips-tips belajar untuk mempersiapkan ujian nasional, SBMPTN, metode mengajar, bahkan sampai info kuliah maupun sukses kerja.



**Gambar 10.** Fitur Ruang Les

Gambar 10 di atas menunjukkan fitur ruang les pada aplikasi Ruangguru. Fitur ini berfungsi untuk belajar lebih instan dan praktis dengan adanya pencarian guru privat yang siap datang ke rumah. Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan sehingga menjadi suatu lingkup pada tabel 3 di bawah ini.

**Tabel 3.** Ruang Lingkup Aplikasi Ruangguru

Layanan	Deskripsi
Ruangbelajar	Ada <i>journey</i> yang mana bisamelihat video-video belajar dan mengerjakan soal-soal latihan, guna mengasah kemampuan.
Ruang les	Bisa mencari guru privat yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan.
Ruang les online	Bertujuan untuk bertanya langsung dengan guru jika mempunyai soal atau PR yang ingin dijawab.
Ruang uji	<i>Platform tryout online</i> untuk latihan yang di dalamnya langsung ada pembahasannya serta analisis kemampuan guna mengetahui kelemahan.
Digital bootcamp	Ruang digital <i>bootcamp</i> adalah kelompok belajar melalui <i>chat</i> secara online, guna yang pengguna bisa mendapatkan belajar se-Indonesia yang bisa berdiskusi bersama, <i>sharing</i> pengetahuan terkait materi-materi di sekolah. Jadi bisa memperoleh kualitas ilmu yang

sama.

Robo guru Tersedia menjawab soal latihan hanya dengan memfoto soal melalui kamera.

Ruangbaca Ruangbaca yang di dalamnya berisi kumpulan artikel dan bahan pelajaran di sekolah.

---

Andreas menyampaikan bahwa pembelajaran jarak jauh menjadi jalur kehidupan pendidikan selama pandemi COVID-19. Namun, peluang yang ditawarkan teknologi digital menjadi solusi sementara selama krisis (Oyediran et al., 2020). Passey menyarankan bahwa aplikasi digital dapat memungkinkan kegiatan pembelajaran yang lebih luas, semakin dapat diakses di rumah maupun di luar rumah (Sari et al., 2020).

## SIMPULAN

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa Ruangguru merupakan aplikasi bimbingan belajar *online* yang mampu memberikan kemudahan serta terbilang cukup efektif dan efisien karena dapat dilakukan kapanpun dan dimana saja tanpa mengenal ruang dan waktu. Aplikasi Ruangguru memiliki banyak manfaat bagi peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Efektivitas pada aplikasi Ruangguru memperoleh nilai persentase 80,25%, itu artinya aplikasi tersebut dikatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran selama pandemi COVID-19.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, F., Sulistyono, R. T., Santoso, N., & Brata, A. H. (2020). ANALISIS KUALITAS E-LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika : JANAPATI*, 9(2), 217–227.
- Arianto, B. W., & Anuraga, G. (2020). Topic Modeling for Twitter Users Regarding the “Ruangguru” Application. *Jurnal ILMU DASAR*, 21(2), 149. <https://doi.org/10.19184/jid.v21i2.17112>
- Azizan, N., Lubis, M. A., Gio, P. U., & Marhamah. (2021). RESPON MAHASISWA PGMI TERHADAP PLATFORM WAKELET UNTUK PEMBELAJARAN ONLINE DI MASA PANDEMI COVID-19. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 1(1), 1–18.
- Baber, H. (2021). Modelling the acceptance of e-learning during the pandemic of COVID-19-A study of South Korea. *International Journal of Management Education*, 19(2), 100503. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2021.100503>

- Cutler, D. (2020). How Will COVID-19 Affect the Health Care Economy? *JAMA*, 323(22), 2237. <https://doi.org/10.1001/jama.2020.7308>
- Fitri, E. (2020). Analisis Sentimen Terhadap Aplikasi Ruangguru Menggunakan Algoritma Naive Bayes, Random Forest Dan Support Vector Machine. *Jurnal Transformatika*, 18(1), 71. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v18i1.2317>
- Ginting, Y. V. (2020). *PENGUNAAN APLIKASI RUANGGURU TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SMA (Studi Korelasional Pengaruh Penggunaan Aplikasi Ruangguru terhadap Minat Belajar Siswa SMA Negeri 1 Berastagi)*. Universitas Sumatera Utara.
- Gio, P. U., & Caraka, R. E. (2018). *Pedoman Dasar Mengolah Data dengan Program Aplikasi STATCAL*. USUpress.
- Giovani, A. P., Ardiansyah, A., Haryanti, T., Kurniawati, L., & Gata, W. (2020). ANALISIS SENTIMEN APLIKASI RUANG GURU DI TWITTER MENGGUNAKAN ALGORITMA KLASIFIKASI. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 115. <https://doi.org/10.33365/jti.v14i2.679>
- Haris, C. A., WA, B. S., & Nasiri, A. (2019). PENERAPAN MODEL UTAUT2 UNTUK MENGEVALUASI APLIKASI RUANG GURU. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 3(2), 192–199.
- Helmi, M. H., & Evanita, S. (2020). Does Smartphone Use, Ruangguru Application, and Learning Motivation Affect Learning Achievement in Economic Subjects? *Proceedings of the 5th Padang International Conference On Economics Education, Economics, Business and Management, Accounting and Entrepreneurship (PICEEBA-5 2020)*. <https://doi.org/10.2991/aebmr.k.201126.037>
- Lida, U. M., & Eliya, I. (2019). PERAN STARTUP DIGITAL “RUANGGURU” SEBAGAI METODE LONG DISTANCE LEARNING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA. *Jurnal Edulingua*, 6(2), 5–16.
- Lubis, M. A., Syafrilianto, & Azizan, N. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Bagi Siswa SD/MI di Era Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Dan Workshop Akreditasi Sapro 4.0 “Penguatan Kelembagaan PGMI Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0,”* 58–75.
- Octaviani, M. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Online Aplikasi Ruangguru Terhadap Minat Belajar Siswa*. Universitas Serang Raya.
- Oyediran, W. O., Omoare, A. M., Owoyemi, M. A., Adejobi, A. O., & Fasasi, R. B. (2020). Prospects and limitations of e-learning application in private tertiary institutions amidst COVID-19 lockdown in Nigeria. *Heliyon*, 6(11), e05457. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05457>
- Rafique, G. M., Mahmood, K., Warraich, N. F., & Rehman, S. U. (2021). Readiness for Online Learning during COVID-19 pandemic: A survey of Pakistani LIS students. *The Journal of Academic Librarianship*, 47(3), 102346. <https://doi.org/10.1016/j.acalib.2021.102346>
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of Innovations* (5th ed.). FREE PRESS.





Ruangguru. (2021). *Tentang Ruangguru*. Ruangguru.Com.

Sari, Y. Y., Zulaiha, S., & Mulyono, H. (2020). The development of a digital application to promote parents' involvement in character education at primary schools. *Elementary Education Online*, 19(4), 2564–2570.<http://doi.org/10.24054/eeonline.v19i4.2564>

Sosial, A. J. I., Kebijakan, A., & Dasar, P. (2020). *ISLAM DARI PERSPEKTIF PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU Asriana Harahap Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Tapanuli Pendahuluan*. 5(1), 96–105.

Suryandari, & Singgih, S. (2021). Video-based learning for “ learning from home ” solution in pandemic. *Journal of Physics: Conference Series*, 1760, 012011. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1760/1/012011>

Yen, M.-Y., Yen, Y.-F., Chen, S.-Y., Lee, T.-I., Huang, G., Chan, T., Tung, T., Hsu, L., Chiu, T.-Y., Hsueh, P.-R., & King, C.-C. (2021). Learning from the past: Taiwan's responses to COVID-19 versus SARS. *International Journal of Infectious Diseases*. <https://doi.org/10.1016/j.ijid.2021.06.002>

## PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN METODE *MIND MAPPING* PADA MATA PELAJARAN FIKIH DI MADRASAH IBTIDAIYAH

Maulana Arafat Lubis<sup>1</sup> Irda Suriani<sup>2</sup>, Agung Kaisar  
Siregar<sup>3</sup>

[irdaharahap@gmail.com](mailto:irdaharahap@gmail.com)<sup>2</sup>[maulanaarafat@iain-  
padangsidimpuan.ac.id](mailto:maulanaarafat@iain-padangsidimpuan.ac.id)<sup>2</sup>, [agungsiregar225@gmail.com](mailto:agungsiregar225@gmail.com)<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa kelas IV di MIN 6 Medan di fikih. Hal ini disebabkan oleh cara mengajar guru yang perlu dimodifikasi, sehingga menyebabkan siswa tidak berkeinginan mengikuti pelajaran. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MIN 6 Medan di fikih dengan menggunakan metode mind mapping. Penelitian ini menggunakan Penelitian Kelas Tindakan yang terdiri dari dua siklus, dan setiap siklus terdiri dari empat garis, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif dan data kuesioner digunakan untuk melihat keberhasilan penerapan metode pemetaan pikiran di kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, hasil belajar siswa telah meningkat di mana rata-rata dalam pre-test adalah 39,04 kemudian peningkatan pada siklus post-test I adalah 75,58 dan peningkatan lagi pada post-test siklus II adalah 91,88. Persentase ketuntasan klasikal siswa adalah 4,17% pada pra-tes, 75% pada siklus pertama, dan 95,83% pada siklus kedua. Berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan, kesimpulannya adalah bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode mind mapping dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam fikih yang diajarkan oleh guru kepada siswa di sekolah.

**Kata kunci:** *Pemetaan Pikiran, Hasil Belajar, Fikih*

### ABSTRACT

The problem in this study is the low of student's learning outcomes of IV grade in MIN 6 Medan in *fikih*. It is caused by the ways of teacher's teaching that needs to be modified, so it causes the student do not desire in following the lesson. This study is conducted to improve student's learning outcome of IV grade in MIN 6 Medan in *fikih* by using mind mapping method. It uses Action Classroom Research consisting of two cycles, and every cycle consists of four lines, namely planning, implementing, observing and reflecting. Data collection techniques use observation, interviews, and documentation. Data analysis techniques are carried out qualitatively and quantitatively and questionnaire data is used to see the successful implementation of mind mapping methods in the classroom in order to improve student learning outcomes. Based on the results of the study, student learning outcome has increased where the average in pre-test is 39.04 then increation in the post-test

<sup>1</sup> Dosen Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan



cycle I is 75.58 and increation again in the post-test cycle II is 91.88. The percentage of students' classical completeness is 4.17% in the pre-test, 75% in the first cycle, and 95.83% in the second cycle. Based on the research result found, the conclusion is that the implementation of learning using the mind mapping method can improve student learning outcomes in *fikih* taught by teachers to students at the school.

**Keywords:** Mind Mapping, Learning result, *Fikih*

## PENDAHULUAN

Pada proses pembelajaran sering mendengar ungkapan trend yang dikenal dengan “Metode berperan penting dalam proses pembelajaran” sehingga urgensi metode dalam pembelajaran tersebut muncul. Sebuah pembelajaran tidak akan berhasil jika dalam proses tersebut tidak menggunakan metode. Karena metode menempati posisi kedua terpenting setelah tujuan-tujuan sederatan elemen-elemen dalam pembelajaran, yaitu: media, metode, dan evaluasi.<sup>2</sup>

Metode pengajaran adalah suatu cara untuk menyajikan pesan pembelajaran sehingga pencapaian hasil belajar dapat optimal. Tanpa metode, suatu pesan pembelajaran tidak akan dapat berproses secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar ke arah yang dicapai. Strategi pengajaran yang tidak tepat akan menjadi penghalang kelancaran jalannya proses belajar mengajar. Oleh karena itu, metode yang ditetapkan guru baru mendapat hasil yang optimal, jika mampu dipergunakan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sebagai pembelajaran yang ideal untuk materi tersebut harus didukung metode yang tepat.

Penerapan metode yang belum sesuai dengan tujuan pembelajaran menjadi kendala yang serius, karena cukup banyak bahan pelajaran yang terbuang dengan sia-sia, disebabkan penerapan metode yang tidak tepat serta menurut kehendak guru semata tanpa mempertimbangkan siswa atau sarana prasarana maupun keadaan siswa. Guru hanya menggunakan metode ceramah, sementara tujuan pengajaran ialah agar anak dapat mengeksplorasi suatu kegiatan dari materi pelajaran yang diserap sehingga proses pembelajaran mampu menunjang pencapaian tujuan pengajaran bukan tujuan yang harus menyesuaikan metode.<sup>3</sup> Maka demikian, guru memiliki posisi yang sangat penting dalam pendidikan untuk mencapai suatu keberhasilan dalam proses belajar mengajar seorang guru diharapkan dapat

<sup>2</sup> Arif Armay, *Pengantar Ilmu Dan Metodologi Pendidikan Islam* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 109.

<sup>3</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 87.

memilih metode yang tepat, karena metode mengajar merupakan komponen dari proses pendidikan yang harus dikuasai oleh seorang guru dalam mengajar.

Selain itu, metode merupakan salah satu komponen pendidikan yang sangat penting dan besar peranannya dalam menentukan keberhasilan suatu pendidikan, maka dituntut adanya suatu kemampuan pada setiap pendidik untuk dapat memilih dan mempergunakan metode-metode tersebut dapat berfungsi secara efektif dan efisien dalam pencapaian tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, sebagai guru yang profesional dituntut untuk menguasai berbagai macam metode dan harus mempunyai wawasan yang luas tentang kegiatan pembelajaran agar memperoleh hasil yang sesuai dengan harapan.

Banyaknya metode pembelajaran yang dapat diimplementasikan guru dalam proses pembelajaran salah satunya ialah metode *mind mapping*. Metode *mind mapping* dapat menumbuhkan kreativitas siswa berdasarkan kemampuannya tanpa ada tekanan apapun. Metode ini juga membantu siswa dalam memanfaatkan kompetensi pengetahuan dan keterampilan. Hal ini disebabkan karena metode ini mampu memicu kreativitas siswa yang memberi kemudahan dalam mengingat, memahami maupun berfikir untuk mengidentifikasi ide-ide dengan kata kunci yang telah dibuat sehingga memberikan kemudahan dalam menyerap materi pelajaran.

Penerapan metode *mind mapping* diharapkan agar siswa mampu mencapai keberhasilan yang ditandai dengan tuntasnya belajar. Ketuntasan belajar dapat dimaknai sebagai suatu penguasaan penuh dalam pembelajaran yang dapat dibuktikan dengan hasil belajar yang baik pada materi khususnya zakat fitrah mata pelajaran fikih.

Keberhasilan pembelajaran fikih dapat dilihat dalam kehidupan sehari-hari, baik itu dalam informal, formal, maupun non formal. Maka dari itu, evaluasi pembelajaran fikih tidak hanya berbentuk ujian tertulis tetapi juga praktik. Banyak siswa yang mendapatkan nilai bagus dalam teori fikih. Tetapi, dalam kenyataannya banyak siswa yang belum mampu mengintegrasikan teori dan praktik. Ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa tentang fikih terlihat belum memadai.

Pada praktiknya, kegiatan pembelajaran mata pelajaran fikih pada materi zakat sering terjadi belum efektif dan cenderung jenuh, disebabkan siswa belum memiliki wawasan terkait materi zakat. Selain itu, guru terlihat monoton ataupun kurang kreatif dalam menyajikan materi. Bentuk catatan yang diberikan kepada siswa hanya sebatas catatan biasa dan tidak memiliki daya tarik bagi siswa untuk belajar. Kemudian pada penyampaian materi dan pemberian catatan, guru

tidak memberikan keleluasaan pada siswa. Materi dan catatan yang disampaikan guru bersifat tekstual dengan buku pegangan. Hal ini menimbulkan efek sehingga siswa kurang bersemangat dan mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran maupun memahami materi zakat. Dari kesulitan memahami materi, maka berakibat pula pada hasil kompetensi maupun tujuan yang diharap.

Sebagaimana yang peneliti temukan di kelas IV MIN 6 Medan, dari hasil analisis masalah dijumpai faktor penyebab munculnya masalah bahwa siswa belum memahami materi zakat pada mata pelajaran fikih, siswa belum menunjukkan hasil belajar yang baik, siswa tidak tertarik dengan materi dan guru hanya menggunakan metode ceramah saja pada saat menyampaikan materi zakat pada mata pelajaran fikih.

Pada saat proses belajar, siswa tidak semestinya diperlakukan seperti bejana kosong yang pasif, yang hanya menerima kucuran ceramah guru tentang ilmu pengetahuan atau informasi. Karena itu dalam proses pembelajaran, guru dituntut mampu menciptakan suasana yang memungkinkan siswa secara aktif menemukan, memproses dan mengkonstruksi ilmu pengetahuan dan keterampilan baru.

Dinamika semacam itu, berbagai metode perlu diupayakan sebagai alternatif pemecahan. Posisi ini berhadapan dengan universal ajaran Islam yang selalu bisa mengimbangi perkembangan zaman, sehingga peneliti memandang pentingnya metode alternatif untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan Islam. Analisis mengenai sasaran pendidikan Islam secara ilmiah memerlukan sistem pendekatan, orientasi, model yang sejalan dengan karakteristik (ciri- ciri) sasaran yang hendak didefinisikan dan dijelaskan.

Mencermati faktor penyebab timbulnya masalah di atas, dapat dirumuskan alternatif solusi berupa penerapan metode *mind mapping* dalam mata pelajaran fikih. Melalui metode *mind mapping*, diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran, yaitu: aktif, fokus, kreatif, daya ingat, imajinasi dan paham sehingga siswa mampu mengambil keputusan belajar yang lebih baik. Maka demikian, kesulitan belajar akan dapat teratasi dengan mudah. Selain itu, pada saat proses pembelajaran berlangsung, maka akan tercipta suasana yang menyenangkan dan pada akhirnya akan berimbas pada penerimaan materi pelajaran sehingga mampu meningkatnya hasil belajar siswa.

*Mind mapping* berasal dari bahasa Inggris, yang terdiri dari dua kata yaitu *mind* yang berarti pikiran dan *mapping* yang berarti pemetaan, sehingga *mind mapping* dapat diartikan

sebagai pemetaan pikiran atau peta pikiran.<sup>4</sup> Buzan<sup>5</sup> berpendapat bahwa *mind mapping* adalah suatu teknis grafis yang memungkinkan kita untuk mengeksplorasi seluruh kemampuan otak kita untuk keperluan berfikir dan belajar.<sup>6</sup> *Mind mapping* juga merupakan cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan “memetakan” pikiran-pikiran kita. Sedangkan menurut Bobby DePorter<sup>7</sup> peta pikiran atau *mind mapping* adalah teknik pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan.

Dari beberapa definisi di atas maka dapat diambil suatu pengertian bahwa metode *mind mapping* merupakan teknik mencatat kreatif dalam pemetaan pikiran berbagai suatu manfaat materi pelajaran fikih yang akan memudahkan siswa belajar. *Mind mapping* dikategorikan kreatif karena dalam pembuatannya, *mind mapping* membutuhkan pemanfaatan imajinasi dari siswa sesuai dengan tingkat kekreatifan siswa sehingga akan mirip sebuah karya seni. Semakin siswa kreatif maka akan semakin bagus catatan siswa.

Penelitian ini memfokuskan pada materi zakat fitrah. Zakat fitrah terdiri dari dua kata, yaitu zakat dan fitrah. Ditinjau dari segi bahasa, kata zakat mempunyai beberapa arti, yaitu: berkah, tumbuh, bersih dan baik. Sedangkan kata fitrah, menurut bahasa dapat diartikan asal kejadian.<sup>8</sup> Selanjutnya secara istilah zakat fitrah adalah sejumlah harta yang wajib ditunaikan oleh setiap *mukallaf* (orang Islam, baligh dan berakal) dan setiap orang yang nafkahnya ditanggung olehnya dengan syarat-syarat tertentu.<sup>9</sup>

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan suatu penelitian yang bersifat reflektif yang didasarkan pada kondisi riil yang kemudian dicari permasalahannya dan ditindaklanjuti dengan melakukan tindakan-tindakan nyata yang terencana dan terukur.<sup>10</sup> Secara ringkasnya penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh

---

<sup>4</sup> Bambang Sujiono and Dkk, *Metode Pengembangan Fisik* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), 191.

<sup>5</sup> Tony Buzan, *Buku Pintar Mind Map* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2006), 4.

<sup>6</sup> Sutanto Widura, *Mind Map Langkah Demi Langkah* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2008), 16.

<sup>7</sup> Bobby DePorter, *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan* (Bandung: PT Mizan Pustaka, 2009), 153.

<sup>8</sup> Yusuf Qardawi, *Hukum Zakat* (Jakarta: PT. Pustaka Litera Antar Nusa, 2002), 920.

<sup>9</sup> El-Madani, *Fiqh Zakat Lengkap: Segala Hal Tentang Kewajiban Zakat Dan Cara Membaginya* (Jakarta: Diva Press, 2013), 139.

<sup>10</sup> Sarwiji Suwandi, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dan Penulisan Karya Ilmiah* (Surakarta: FKIP UNS Surakarta, 2009), 10.



guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja guru sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.<sup>11</sup> Jadi, penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan maksud memperbaiki proses pembelajaran.

Penelitian ini fokus pada mata pelajaran fikih materi zakat fitrah di kelas IV MIN 6 Medan pada semester ganjil T.P 2019/2020. Adapun subjek penelitian ini berjumlah 24 siswa, siswa laki-laki berjumlah 10 orang dan siswa perempuan berjumlah 14 orang dengan proses pembelajaran menggunakan metode *mind mapping*. Penelitian ini untuk memperbaiki keprofesionalan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini memiliki empat fase kegiatan di setiap siklusnya, yaitu: (1) Perencanaan tindakan, (2) Pelaksanaan tindakan, (3) Observasi, (4) Refleksi dan evaluasi untuk mengetahui perkembangan dari suatu harapan dan selanjutnya direvisi untuk melakukan tindakan siklus seterusnya.

Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini, yaitu: (1) Observasi, yaitu melakukan penelusuran terhadap proses pembelajaran secara langsung terkait masalah yang ingin diteliti, selanjutnya dibuat catatan sesuai hasil. Jenis observasi yang digunakan adalah observasi langsung untuk mengetahui proses implementasi metode *mind mapping* dan hasil belajar siswa. (2) wawancara, yaitu melakukan interaksi terhadap subjek penelitian yang sudah ditentukan, ini digunakan untuk mencari data awal terkait masalah yang dihadapi guru dan siswa terhadap proses tindakan. (3) dokumentasi, yaitu melakukan pengambilan gambar dan pengumpulan dokumen yang dibutuhkan.

Selanjutnya, hasil penelitian diolah dengan menggunakan rumus  $NA \frac{A}{B} \times 100\%$ , NA= persentase terlaksananya pembelajaran, A= jumlah centang ( $\sqrt{\quad}$ ) pada tahapan pembelajaran, dan B= jumlah keseluruhan tahap pembelajaran dan hasil observasi belajar siswa dengan menggunakan rumus  $NA \frac{A}{B} \times 100\%$ , NA= nilai akhir persentase hasil belajar, A= jumlah skor pencapaian, dan B= skor maksimum. data penelitian ini nantinya dianalisis secara kualitatif maupun kuantitatif dengan menggunakan analisis data mengukur hasil belajar dengan melihat hasil tes di setiap siklus dan angket untuk melihat keberhasilan penerapan metode *mind mapping* dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fikih.

<sup>11</sup> I.G.A.K. Wardani, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2004), 14.

## HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

### Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pengamatan terkait aktivitas guru dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran fikih menggunakan metode *mind mapping* dapat dilihat pada data hasil observasi kegiatan mengajar guru pada siklus I dan siklus II. Data hasil observasi kegiatan mengajar guru pada siklus I dan II dapat dilihat pada diagram di bawah.

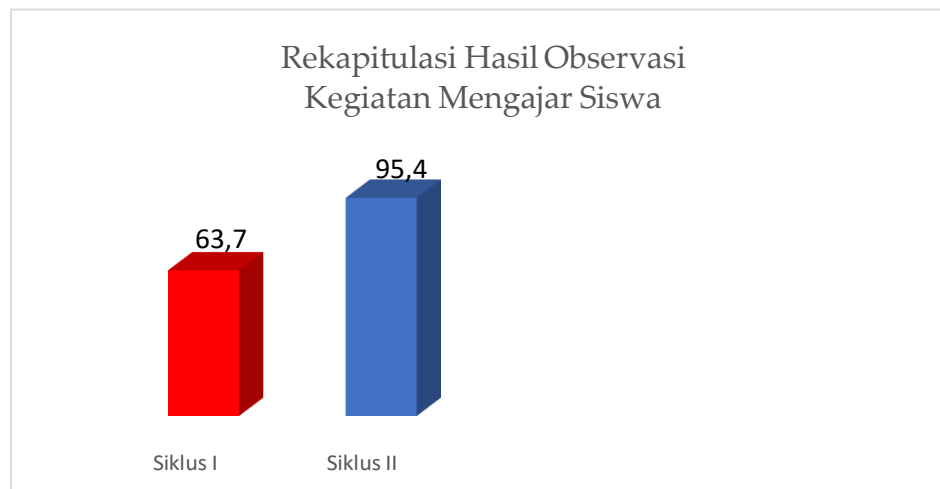
Diagram 1. Rekapitulasi Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru



Berdasarkan diagram 1 dapat dilihat bahwa kegiatan mengajar guru dalam proses pembelajaran fikih menggunakan metode *mind mapping* pada siklus I tergolong kategori cukup kompeten karena persentase keberhasilannya adalah 71,7%. Sedangkan di siklus II kegiatan mengajar guru tergolong dalam kategori sangat baik karena persentase keberhasilannya adalah 96,7%. Dari hasil akhir nilai observasi kegiatan mengajar guru terlihat bahwa guru memberi salam, menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan motivasi, melakukan apersepsi, menjelaskan materi zakat fitrah, menjelaskan langkah-langkah dalam pembelajaran metode *mind mapping*, membagikan alat dan bahan serta LKS kepada siswa, melakukan tanya jawab antara guru dan siswa, membimbing siswa melakukan presentasi, memberikan pertanyaan kepada kelompok siswa, mengevaluasi hasil presentasi siswa, membantu siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran, dan memberikan tes.

Adapun hasil perolehan kegiatan belajar siswa pada pembelajaran fikih menggunakan metode *mind mapping* dapat dilihat pada diagram di bawah ini.

Diagram 2. Rekapitulasi Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Siswa



Berdasarkan diagram 2 bahwa aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *mind mapping* pada siklus I masih tergolong kurang, karena persentase keberhasilannya adalah 63,7%. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung masih rendah. Siswa masih banyak yang belum mengerti dan paham bagaimana mengonsepsikan teks dengan baik serta siswa juga belum mampu bekerja sama dengan baik dan juga siswa masih banyak yang belum serius untuk melakukan *mind mapping* tersebut. Kemudian pada siklus II mulai ada peningkatan yang mana tergolong sangat baik karena persentasenya adalah 95,4%.

Adapun rekapitulasi hasil observasi kegiatan pembelajaran guru dan siswa pada mata pelajaran fikih materi zakat fitrah dengan menggunakan metode *mind mapping* terlihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru dan Siswa

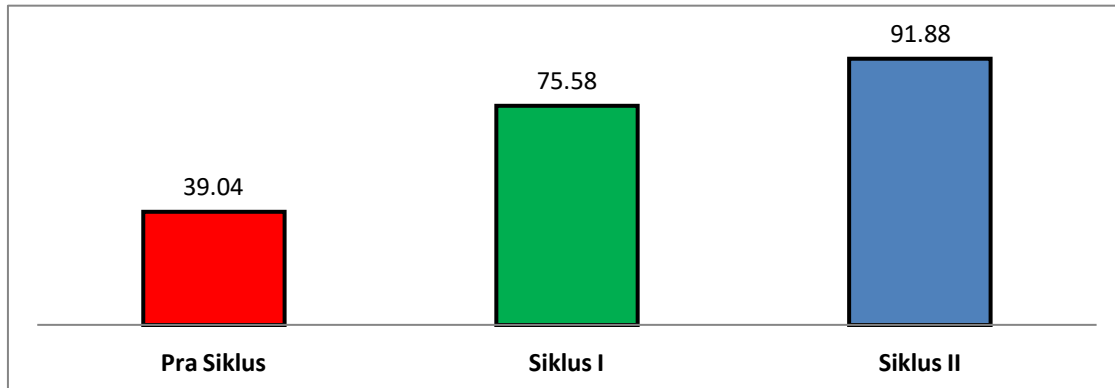
No	Hasil Proses Pembelajaran	Siklus I %	Siklus II %
1.	Hasil observasi kegiatan mengajar guru	71,7%	96,7%
2.	Hasil observasi kegiatan belajar siswa	63,7%	95,4%
Rata-rata		67,7%	96,05%

Tabel 1 menunjukkan bahwa hasil observasi kegiatan mengajar guru pada siklus I memperoleh sebesar 71,7% dan pada siklus II memperoleh sebesar 96,7%. Hal ini melihat adanya peningkatan kegiatan mengajar guru dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran fikih sebesar 25%. Kemudian, hasil observasi kegiatan belajar siswa di siklus I memperoleh 63,7% dan siklus II 95,4%. Ini membuktikan terjadinya kenaikan dari siklus

I ke siklus II dengan nilai 31,7%. Dari hasil tersebut berarti metode *mind mapping* sukses untuk diterapkan dalam pembelajaran fikih.

Adapun data hasil belajar siswa pada mata pelajaran fikih di pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada diagram di bawah ini.

Diagram 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa



Dari tampilan diagram 3 terlihat bahwa hasil belajar siswa pada pra siklus belum tuntas, karena nilai rata-rata kelas yang dicapai hanya 39,04. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah nilai 7 dan tertinggi 74. Siswa yang mencapai nilai  $\leq 70$  atau tidak tuntas sebanyak 23 orang siswa (95,8%) dan siswa yang mencapai nilai  $\geq 70$  atau tuntas sebanyak 1 orang siswa (4,17%). Hasil belajar siswa menunjukkan nilai pra siklus masih memiliki tingkat keberhasilan belajar (ketuntasan klasikal) di bawah 80%, artinya siswa tersebut belum tuntas mempelajari materi zakat fitrah pada mata pelajaran fikih.

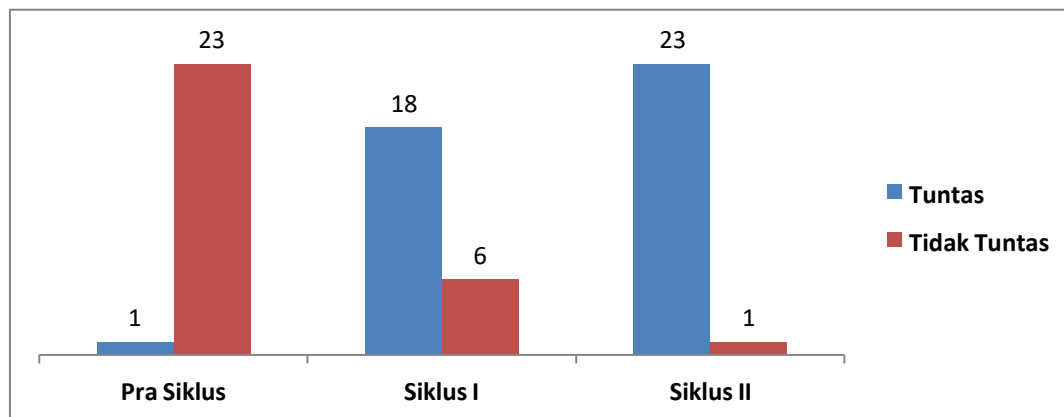
Kemudian nilai di siklus I dari 24 siswa setelah mempelajari zakat fitrah dengan metode *mind mapping* menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas yang dicapai adalah 75,58. Ditemukan data nilai 48 adalah nilai terendah dan 98 tertinggi. Siswa yang mendapat nilai  $\leq 70$  berkategori tidak tuntas sebanyak 6 orang siswa (25%) dan siswa yang mendapat nilai  $\geq 70$  berkategori tuntas sebanyak 18 orang siswa (75%). Tingkat ketuntasan klasikal memperoleh nilai sebesar 55%. Ini membuktikan bahwa nilai di siklus I belum sukses, karena nilai di siklus I memperoleh nilai dibawah 80%. Artinya, siswa kelas IV MIN 6 Medan belum tuntas mempelajari materi zakat fitrah pada mata pelajaran fikih.

Sedangkan nilai di siklus II dari 24 orang siswa pada mata pelajaran fikih materi zakat fitrah menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas mencapai 91,88. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 65 dan tertinggi adalah 100. Siswa yang mendapat nilai  $\leq 70$  atau tidak tuntas sebanyak 1 orang siswa (4,17%) dan siswa yang mencapai  $\geq 70$  atau tuntas sebanyak 23 orang

siswa (95,83%). Tingkat ketuntasan klasikal mencapai 95,83%. Ini membuktikan bahwa nilai siklus II siswa sukses dan mengalami peningkatan dari ketuntasan belajar 80%. Hasil belajar siswa di siklus II berkategori tinggi dibandingkan nilai keberhasilan siswa pada pra siklus dan siklus I. Maka dikatakan hasil belajar siswa kelas IV MIN 6 Medan sudah mengalami ketuntasan belajar pada mata pelajaran fikih materi zakat fitrah melalui metode *mind mapping*.

Adapun data peningkatan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran fikih dengan menggunakan metode *mind mapping* dapat dilihat pada diagram di bawah ini.

Diagram 4. Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar Siswa



Berdasarkan diagram 4 terlihat bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fikih di pra siklus hanya 1 orang yang tuntas. Ini disebabkan belum diterapkannya metode *mind mapping* pada proses pembelajaran. Kemudian pada siklus I metode *mind mapping* sudah diterapkan, hanya saja masih belum kuat, karena hasil belajar siswa yang tuntas hanya 18 orang. Selanjutnya pada siklus II mulai terlihat peningkatan yang diharapkan, bahwa siswa yang tuntas terhadap hasil belajarnya sudah mencapai 23 orang dan berarti dari keseluruhan siswa hanya 1 siswa yang tidak tuntas, ini artinya metode *mind mapping* dikatakan sukses dalam usaha meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran fikih di kelas IV MIN 6 Medan.

## PEMBAHASAN PENELITIAN

Metode pembelajaran *mind mapping* adalah suatu bentuk pembelajaran yang melibatkan siswa bekerja secara langsung, agar siswa mampu mencari dan menemukan sendiri berbagai jawaban atau persoalan-persoalan yang dihadapinya dengan cara bereksplorasi. Melalui *mind mapping* siswa menemukan bukti kebenaran dari suatu teori yang sedang dipelajarinya dan mengembangkan keterlibatan fisik dan mental, emosional serta mendapat kesempatan untuk

melatih keterampilan proses agar memperoleh hasil belajar yang maksimal. Hal ini juga sependapat dengan Brinkman<sup>12</sup>, bahwa *mind mapping* dapat membantu siswa dalam mendukung proses berpikir alami siswa, sehingga dapat menghasilkan dan mengintegrasikan dengan hubungan ide-ide menjadi suatu pemahaman konsep pada siswa.

Melalui penelitian ini, metode *mind mapping* dijadikan suatu cara yang diyakini mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi zakat fitrah mata pelajaran fikih kelas IV MIN 6 Medan. Pada pra siklus terdapat 1 orang siswa (4,17%) yang mencapai tingkat ketuntasan secara klasikal dengan nilai rata-rata kelas 39,04. Pada siklus I terdapat 18 orang siswa (75%) yang mencapai tingkat ketuntasan klasikal dengan nilai rata-rata kelas 75,58 dan di siklus II terdapat 23 orang siswa (95,83%) yang mencapai tingkat ketuntasan klasikal dengan nilai rata-rata kelas 91,88. Maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *mind mapping* pada mata pelajaran fikih materi zakat fitrah di kelas IV MIN 6 Medan T.P. 2019/2020 semester ganjil.

Penelitian ini diperkuat dengan hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh Mismoyo, Murti, dan Untari<sup>13</sup> (2019) bahwa model *mind mapping* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik kelas IV SD Negeri Karangtengah 2 kota Blitar sebesar 62,5% dengan nilai rata-rata 72,6 pada siklus I dan siklus II sebesar 90,6% dengan nilai rata-rata 89,3. Selanjutnya penelitian serupa juga dilakukan oleh Zunaidah dan Mukmin<sup>14</sup> (2017) dengan membuktikan adanya peningkatan daya paham dan hasil belajar mahasiswa dari kegiatan *pretest* sebesar 58%, siklus I menjadi 64%, dan siklus II sebesar 85% mahasiswa PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri mencapai ketuntasan hasil belajar pada mata kuliah konsep dasar IPA 2.

---

<sup>12</sup> Fakhriyatu Zahro, I Nyoman Sudana Degeng, and Alif Mudiono, "Pengaruh Model Pembelajaran Student Team Achievement Devision (STAD) Dan Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 8, no. 2 (2018): 203, <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE/article/view/3021/pdf>.

<sup>13</sup> Parindra Mismoyo, Tri Murti, and Esti Untari, "Peningkatan Hasil Belajar Subtema Keragaman Suku Bangsa Dan Agama Di Negeriku Melalui Model Mind Mapping," *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 5, no. 1 (2019): 1–14, <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pgsd/article/view/12689/1226>.

<sup>14</sup> Farida Nurlaila Zunaidah and Bagus Amirul Mukmin, "Pembelajaran Menggunakan Mind Mapping Berbasis Lesson Study Dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Dan Hasil Belajar Konsep Dasar IPA 2," *AL IBTIDA: JURNAL PENDIDIKAN GURU MI* 4, no. 2 (2017): 227–34, <https://syekhnuurjati.ac.id/jurnal/index.php/ibtida/article/view/1725/1306>.

Selain itu penelitian serumpun juga dilakukan Ujianti<sup>15</sup> (2018) terlihat bahwa model pembelajaran *mind mapping* berbantuan *mind mapping* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Harjosari Lor 03 dengan nilai rata-rata 65 pada *pretest* dan 81 *posttest*.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian pada hasil belajar siswa kelas IV MIN 6 Medan mata pelajaran fikih materi zakat fitrah dengan menggunakan metode *mind mapping* dalam pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, baik secara sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dapat dilihat dari nilai tes siswa setiap siklusnya. Ketuntasan klasikal siswa pada tes di pra siklus dengan nilai 4.17%, di siklus I dengan nilai 75%, dan di siklus II dengan nilai 95.83%. Aktivitas siswa juga menunjukkan bahwa siswa semakin serius dalam mengikuti pembelajaran, aktif dan berani mengemukakan pendapat serta bertanya kepada guru serta mampu berinteraksi dan bekerja sama dengan teman-teman sekelompoknya dengan baik. Kemudian siswa juga sudah mampu melakukan percobaan *mind mapping* dengan baik serta mampu mempergunakan teks yang mendukung pembelajaran dengan baik pula. Oleh sebab itu, kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *mind mapping* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN 6 Medan pada mata pelajaran fikih materi zakat fitrah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Armay, Arif. *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*. Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Buzan, Tony. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2006.
- DePorter, Bobby. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: PT Mizan Pustaka, 2009.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- El-Madani. *Fiqh Zakat Lengkap: Segala Hal Tentang Kewajiban Zakat dan Cara Membaginya*. Jakarta: Diva Press, 2013.
- Mismoyo, Parindra, Tri Murti, and Esti Untari. "Peningkatan Hasil Belajar Subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Melalui Model Mind Mapping." *Jurnal Pendidikan*

---

<sup>15</sup> Tri Ujianti, "Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Berbantu Media Mind Mapping Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 03 Harjosari Lor," *JGK (Jurnal Guru Kita)* 2, no. 4 (2018): 21–30, <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jgkp/article/view/13514/11434>.

- Qardawi, Yusuf. *Hukum Zakat*. Jakarta: PT. Pustaka Litera Antar Nusa, 2002.
- Sujiono, Bambang, and Dkk. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2007.
- Suwandi, Sarwiji. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Karya Ilmiah*. Surakarta: FKIP UNS Surakarta, 2009.
- Ujianti, Tri. “Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Berbantu Media Mind Mapping Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 03 Harjosari Lor.” *JGK (Jurnal Guru Kita)* 2, no. 4 (2018): 21–30. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jgkp/article/view/13514/11434>.
- Wardani, I.G.A.K. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2004.
- Widura, Sutanto. *Mind Map Langkah Demi Langkah*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2008.
- Zahro, Fakhriyatu, I Nyoman Sudana Degeng, and Alif Mudiono. “Pengaruh Model Pembelajaran Student Team Achievement Devision (STAD) dan Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* 8, no. 2 (2018): 196–205. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE/article/view/3021/pdf>.
- Zunaidah, Farida Nurlaila, and Bagus Amirul Mukmin. “Pembelajaran Menggunakan MindMapping Berbasis Lesson Study dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar Konsep Dasar IPA 2.” *AL IBTIDA: JURNAL PENDIDIKAN GURU MI* 4, no. 2 (2017): 227–34. <https://syekhnrjati.ac.id/jurnal/index.php/ibtida/article/view/1725/1306>.





## LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING TERHADAP PENGUNAAN MEDIA SOSIAL PADA ANAK USIA DINI

**Irda Suriani**

IAIN Padangsidempuan

e-mail: [irdaharahap@gmail.com](mailto:irdaharahap@gmail.com)

### Abstrak

Sesuai dengan hipotesis yang diajukan, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang adanya pengaruh antar variabel-variabel (1) layanan bimbingan konseling, (2) penggunaan media sosial, (3) terhadap anak usia dini, Melalui penyebaran instrument kepada 79 orang dengan teknik proportionate random sampling. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data semua variabel dengan menggunakan angket. Validitas butir diuji dengan menggunakan rumus pearson product moment. Koefisien reliabilitas instrumen dihitung dengan menggunakan rumus alpha cronbach. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif (1) layanan bimbingan konseling dengan koefisien korelasi  $r_{x1.y} = 0,517$  dan persamaan regresi  $\hat{Y} = 59,46 + 0,611 X_1$ . (2) Terdapat pengaruh positif penggunaan media sosial dengan koefisien korelasi  $r_{x2.y} = 0,514$  dan persamaan regresi  $\hat{Y} = 80,17 + 0,335X_2$ . (3) anak usia dini secara bersama-sama terhadap anak usia dini dengan koefisien korelasi ganda  $R_{x1 x2.y} = 0,575$  dan persamaan regresi  $\hat{Y} = 51,824 + 0,383 X_1 + 0,289 X_2$ . Hasil penelitian diharapkan untuk layanan dan bimbingan penggunaan media sosial terhadap anak usia dini agar terarah cara mereka dalam menggunakan media social di era digital saat ini.

**Kata Kunci :** Pengaruh Layanan Bimbingan Konseling dan Penggunaan Media Sosial

### Abstract

In accordance with the proposed hypothesis, the purpose of this study is to find out about the influence between variables (1) counseling guidance services, (2) the use of social media, (3) on early childhood, through the distribution of the instrument to 79 people with the proportionate technique. random sampling. The instrument used to collect data on all variables using a questionnaire. Item validity was tested using the Pearson product moment formula. The instrument reliability coefficient was calculated using the Cronbach alpha formula. The results showed a positive influence (1) counseling guidance services with a correlation coefficient of  $r_{x1.y} = 0.517$  and the regression equation =  $59.46 + 0.611 X_1$ . (2) There is a positive influence of the use of social media with a correlation coefficient of  $r_{x2.y} = 0.514$  and the regression equation =  $80.17 + 0.335X_2$ . (3) early childhood together with early childhood with multiple correlation coefficient  $R_{x1 x2.y} = 0.575$  and regression equation =  $51.824 + 0.383 X_1 + 0.289 X_2$ . at an early age so that they are directed in their way of using social media in the current digital era.

**Keywords:** The influence of counseling services and the use of social media on early childhood.

**Keywords:** The influence of counseling services and the use of social media on early childhood



## PENDAHULUAN

Pendidikan menurut UUD No.20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, bangsa dan negara.

Dari penjelasan yang ada mengenai masalah dan keutamaan pendidikan bahwa pada dasarnya pendidikan dijamin yang canggih merupakan titik tolak ukur mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia, dimana Bangsa kita yang telah dibudayakan oleh kecanggihan teknologi.

Unuk mempermudah dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh para pendidik pada umumnya dan juga yang menjadi sumber pendidikan di Indonesia yang diatur oleh menteri pendidikan yang bersifat kurikulum yang mempunyai standart dalam pencapaiannya hal ini tidak terlepas dari yang namanya teknologi yang canggih ini. .

Pembelajaran yang ditujukan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa yang terkait dengan media social yang dilakukan dengan akses agar mempermudah dalam akses untuk seluruh kalangan di manapun berda yang membutuhkannya.

Dengan segala kalangan yang dapat melihat dengan cara yang mudah maka sebagai genrasi pendidikan yang melihat hal ini dapat juga mengekspresikan diri dalam hal pembelajaran dan menjadikan diri sebagai sumber acuan dalam hal pendidikan yang di kenaladengan youtuber.

Dengan arus percepatan informasi yang ada maka segala informasi yang ada dibelahan duni manapun maka akan sampai kepenjuru dunia manapun dengan cepat dan mudahnya penyebarannya.

perkembangan media social kini di karenakan semua orang bisa memiliki media sendiri.. seorang pengguna media sosial bisa mengakses menggunakan internet bahkan yang di akses lambat sekalipun dan tanpa biaya besar.Tanpa alat mahal dan dilakukan bisa dilakukan sendiri tanpa karyawan.

Kalangan pengguna media social yang mempermudah akses yang tidak ada batasan usia maka siapa pun yang akan mengakses tidak ada larangan untuk mengetahui batasan umur dan kalangan yang mana pun..

Dalam berbagai layanan bimbingan konseling salah satunya adalah layanan informasi. Menurut Winkel dalam Thohiri (2007: 147) layanan informasi suatu layanan yang berupa memenuhi kekurangan individu akan informasi yang mereka perlukan.

Penguasaan mengakses informasi individu bisa mengalami masalah dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam kehidupan di masa depan. Melalui layanan dan bimbingan konseling individu dibantu dalam memperoleh informasi yang akurat dan dengan data yang pasti tidak mengada-ngada .

Dengan kata lain takaran umur yang sesuai dalam akses internet yang dilakukan oleh siapapun batasan yang dimiliki dan kesadaran diri tidak ada, maka dalam pembaruan yang membawa kearah positif agar kita sebagai nalar yang mengetahui hal tersebut membrikan batasan kepada generasi bangsa Indonesia melalui tumbuh kembang peneus bangsa.

Uraian pendapat para ahli tentang konsep bimbingan dan konseling maka bimbingan dan konseling pada anak usia dini dapat diartikan sebagai upaya bantuan yang dilakukan guru/pendamping terhadap anak usia dini agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal serta mampu mengatasi permasalahan-permasalahan yang dihadapinya dengan demikian maka anak tidak mengalami kesulitan yang membuat dirinya jenuh atau bingung dalam bertindak dalam melakukan sesuatu yang menuntut dirinya untuk berbuat sesatu untuk kehidupannya yang akan datang.

Adapun secara khusus layanan bimbingan dan konseling pada anak usia dini dilakukan untuk membantu mereka untuk dapat:

a.lebih mengenal dirinya, kemampuannya, sifatnya, kebiasaannya dan kesenangannya dengan kata lain cara mudah agar mengetahui pribadinya lebih actual atau lebih mendalam lebh dari orang lain dalam mengenalm dirinya;

b.mengembangkan potensi yang dimilikinya, potensi yang melekat terhadap dirinya sejak dini atau yang dia rasakan saat ini pada masa usia dini.

c.mengatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapinya, kesulitan yang dating terhadap dirinya baik dari dalam dirinya atau dari lingkungan sekitar yang dia rasakan sejak usia dia sekrang yaitu usia sejak dini.

d.menyiapkan perkembangan mental dan sosial anak untuk masuk ke lembaga pendidikan selanjutnya.ini dilakukan untuk jenjang pendidikan yang akan dialami anak untuk kedepannya.

e.perkembangan daya cipta anak yang dikemas sejak dini oleh individu itu sendiri.

Kegiatan Bimbingan mencakup Seluruh Kemampuan Perkembangan Anak yang meliputi Kemampuan Fisik-Motorik, Kecerdasan, Sosial maupun Emosional Bimbingan yang dilakukan pada kegiatan pendidikan anak usia dini perlu berorientasi pada seluruh aspek perkembangan anak, tidak hanya terpusat pada satu aspek perkembangan saja. Terhambatnya perkembangan salah satu aspek yang ada pada diri anak, yaitu dapat menghambat perkembangan aspek-aspek yang lain. Perkembangan kemampuan fisik terkait dengan perkembangan motorik halus dan motorik kasar anak dan terkait pula dengan perkembangan kemampuan intelektual, sosial dan emosional.tumbuh kembang anak yang diiringi deengan tumbuh kembang berat badan dan kecerdasan yang dimiliki anak sejak usia dini. Demikian pula dengan aspek-aspek perkembangan lain yang saling bertautan dalam kemajuan perkembangan anak dalam masa usia dini.

Bimbingan konselling membantu individu untuk memahami dan menggunakan secara luas kesempatan – kesempatan pendidikan, jabatan dan pribadi yang mereka miliki atau dapat mereka kembangkan, dan sebagai suatu bentuk bantuan sistematis melalui dimana siswa dibantu untuk dapat memperoleh penyesuaian yang baik terhadap sekolah dan terhadap kehidupan (Dunsmoor dan Miller dalam Abu Bakar M. Luddin, 2010:4). Masih dalam buku yang sama. (Abu Bakar, 2010:15) menyatakan bahwa “Bimbingan itu adalah proses untuk

membantu individu memahami dirinya dan dunia di sekelilingnya agar iya dapat menggunakan kemampuan dan bakat yang ada dengan optimal ” .

Berdasarkan definisi-definisi tentang diatas, dapat disimpulkan bahwa bimbingan adalah proses pemberian bantuan kepada individu untuk dapat memilih, menentukan pilihan, membuat keputusan serta memahami dirinya sendiri dan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya sesuai dengan keadaan yang anak alami dimasa uisa dini.

Konselling merupakan upaya dalam membantu dalam pemecahan masalah yang dilakukan melalui interview. konseling juga dapat dikatakan hubungan antara seorang konselor yang terlatih dengan seorang klien atau lebih, bertujuan untuk membantu klien memahami ruang hidupnya, serta mempelajari untuk membuat keputusan sendiri melalui pilihan-pilihan yang bermakna berazas kan informasi dan melalui penyelesaian masalah-masalah yang berbentuk emosi dan masalah pribadi yang dihipi anak masanya yaitu dimulai dari sejak masa usia dini yang kini dialami seorang anak..

Konseling ditujukan untuk menolong klien memahami dan menjelaskan pandangan mereka terhadap kehidupan dan untuk membantu mencapai tujuan penentuan kepada diri mereka sendiri melalui pilihan yang telah di informasikan dengan baik serta bermakna bagi mereka dan melalui pemecahan masalah emosional atau karakter interpersonal pribadinya sendiri.

Maka konseling adalah suatu upaya untuk memberikan bantuan yang dilakukan secara tatap muka untuk mampu memahami dirinya serta mampu menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi oleh individu dengan interaksi konselor dan konseli.

Dalam hal ini media bisa dijelaskan sebagai alat komunikasi sebagaimana definisi yang selama ini diketahui.Terkadang pengertian media ini cenderung lebih dekat terhadap sifatnya terlihat dari berbagai teori yang muncul dalam komunikasi masa. Media juga dapat dikatakan sebagai alat pengembangan informasi yang cepat untuk pemenuhan kebutuhan pengguna media. Dengan muncul media bersamaan dengan itu adalah sarana disertai dengan teknologinya yang canggih dizaman internet seperti skrng ini.. alat media cetak sseperti koran

merupakan representasi dari media cetak, sementara radio yang merupakan media audio dan televisi sebagai media audio-visual merupakan representasi dari media online atau didalam jaringan yang terlihat dilayar kaca yang langsung dapat dilihat oleh khalayk ramai yang tidak mengenal kalangan usia, maka siapa saja dapat melihatnya. maka dari itu sebagai pemelihat berita dan sebagai pendengar berita yang baik agar digunakan sesuai kebutuhannya yang disesuaikan dengan usia dan klasifikasi takaran kebutuhan.

.Proses terjadinya komunikasi memerlukan tiga hal, yaitu objek dan mata adalah organ. Perantara antara televisi dan mata adalah gambar atau visual. Contoh sederhana ini membuktikan bahwa media merupakan wadah untuk membawa pesan dari proses komunikasi.

Kata sosial dalam media social secara teori semestinya didekati oleh ranah sosiologi. Inilah yang ada beberapa pertanyaan dasar ketika melihat kata social, misalnya terkait dengan informasi dan kesadaran. Ada pertanyaan dasar, seperti apakah individu itu adalah manusia yang selalu berkarakter social atau individu itu baru dikatakan social ketika iya secara sadar melakukan interaksi. Bahkan, dalam teori sosiologi disebutkan bahwa media pada dasarnya adalah sosial karena media merupakan bagian dari masyarakat dan aspek dari masyarakat yang direpresentasikan dalam bentuk perangkat teknologi yang digunakan.

Media sosial adalah *platform* media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai medium (fasilitator) online yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial.

Media sosial atau sering juga disebut sebagai sosial media adalah platform digital yang memfasilitasi penggunaanya untuk saling berkomunikasi atau membagikan konten berupa tulisan, foto, video, dan merupakan platform digital yang menyediakan fasilitas untuk melakukan aktivitas sosial bagi setiap penggunaanya. Media sosial juga merupakan sebuah sarana untuk bersosialisasi satu sama lain dan dilakukan secara daring yang

memungkinkan manusia untuk saling berinteraksi tanpa dibatasi ruang dan waktu

Di zaman sekarang, tidak dapat ditampik lagi bahwa kehidupan manusia saat ini sangat berhubungan dengan media sosial. Media sosial memegang peranan penting di hampir segala lini masyarakat. Mulai dari mengirim pesan kepada teman, berbagi informasi, hingga mencari suatu informasi yang sedang hangat di masyarakat. Jadi, tak heran lagi apabila ada yang menyebutkan bahwa media sosial telah menjadi salah satu kebutuhan penting hampir setiap orang.

Kehadiran media sosial di tengah masyarakat era kini telah memberikan manfaat yang sangat besar, terlebih lagi di era pandemi seperti sekarang. Media sosial cukup membantu dalam menghapus jarak antar manusia, sehingga sangat efektif untuk mempersingkat waktu dalam berkomunikasi. Namun, sesuatu yang memiliki dampak positif yang tinggi, tidak menutup kemungkinan memberikan dampak negatif yang tinggi pula. Maka dari itu perlu diadakannya bimbingan konseling terhadap anak usia dini sebagai generasi bangsa dan sebagai pengguna media sosial di zaman yang seba instant ini

#### **METODE PENELITIAN.**

Pelayanan bimbingan konseling terhadap penggunaan media social bagi anak usia dini dilaksanakan dari manusia, untuk manusia, dan oleh manusia. Dari manusia, artinya pelayanan diselenggarakan berdasarkan hakikat keberadaan manusia dengan segala dimensi kemanusiaannya. Untuk manusia dimaksud bahwa pelayanan tersebut diselenggarakan demi tujuan – tujuan yang agung, mulia dan positif bagi kehidupan kemanusiaan menuju manusia seutuhnya, baik manusia sebagai individu maupun kelompok. Oleh manusia mengandung pengertian penyelenggaraan kegiatan itu adalah manusia dengan segenap drajat, martabat, dan keunikan masing – masing yang terlibat di dalamnya. Proses bimbingan dan konseling seperti itu melibatkan manusia dan kemanusiaanya sebagai totalitas, yang menyangkut segenap potensi -potensi dan kecendrungan-kecendrunga, perkembangan, dinamika kehidupannya, permasalahan-permasalahannya, dan interaksi dinamis antara berbagai unsur yang ada itu.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh Layanan bimbingan konseling terhadap Penggunaan media sosial Siswa PIAUD  
*Peningkatan Hasil Belajar. .... Maulana Arafat, Irda Suriani*



Untuk mengetahui hasil penelitian ini digunakan angket yang disebar sebagai instrument penelitiannya dengan variabel bebas (X) yakni layanan bimbingan konseling dan variabel terikat (Y) yakni penggunaan media sosial siswa PIAUD .

Dari analisis data telah terbukti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara layanan bimbingan konseling terhadap penggunaan media sosial pada anak siswa PIAUD. Hal ini ditunjukkan dengan Berdasarkan hasil uji keberartian dan uji kelinieran dapat disimpulkan bahwa persamaan regresi  $\hat{Y} = 59,46 + 0,611 X_1$  adalah sangat signifikan dan linier. Pada tabel terlihat harga  $F_{hitung}$  sebesar 28,11 dan 1,72.

Kriteria pengujiannya adalah terima  $H_0$  jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka regresi tidak berarti; dan tolak  $H_0$  jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , maka regresi berarti. Dari daftar distribusi F dengan dk pembilang 1 dan dk penyebut 77 diperoleh  $F_{tabel} \alpha = 0,01$  sebesar 6,98; Dengan demikian hipotesis nol ditolak karena  $F_{hitung}$  lebih besar dari  $F_{tabel}$  ( $28,11 > 6,98$ ). Maka koefisien arah regresi nyata sifatnya, sehingga dari segi ini regresi yang diperoleh adalah sangat berarti

Kriteria pengujiannya adalah tolak  $H_0$  jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , maka regresi tidak linier; dan terima  $H_0$  jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka regresi linier. Dari distribusi F dengan dk pembilang 24 dan dk penyebut 53 diperoleh  $F_{tabel} \alpha = 0,01$  sebesar 2,16. Dengan demikian, hipotesis nol diterima karena  $F_{hitung}$  lebih kecil dari  $F_{tabel}$  ( $1,72 < 2,16$ ).

Layanan bimbingan konseling ( $X_1$ ) anak usia dini (Y) dengan persamaan regresi regresi  $\hat{Y} = 59,46 + 0,611 X_1$ ,

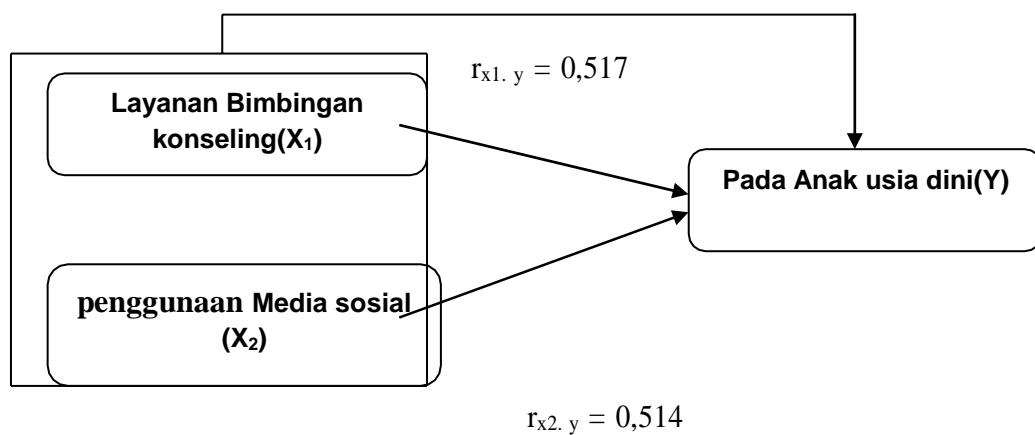
Persamaan regresi tersebut dapat diinterpretasikan bahwa jika variabel penggunaan media sosial ( $X_2$ ) anak usia dini (Y) diukur dengan instrumen yang dikembangkan dalam penelitian ini, pengaruh penggunaan media sosial ( $X_2$ ) anak usia dini (Y) ditunjukkan oleh koefisien korelasi  $r_{y,2} = 0,514$ . Uji signifikansi koefisien korelasi

Dari koefisien korelasi ganda di atas, diperoleh koefisien determinasi pengaruh layanan bimbingan konseling ( $X_1$ ) penggunaan media sosial ( $X_2$ ) secara

bersama-sama terdapat pengaruh pada anak usia dini PIAUD (Y) sebesar  $(0,575)^2$

= 0,3306. Hal ini menunjukkan 33,06% variasi variabel kinerja (Y) dapat dijelaskan oleh variabel layanan bimbingan konseling (X<sub>1</sub>) dan media sosial (X<sub>2</sub>) dapat memberikan arti bahwa pengaruh layanan bimbingan konseling (X<sub>1</sub>) penggunaan media sosial (X<sub>2</sub>) pada anak usia dini (Y) adalah cukup kuat.

Pola pengaruh ketiga variabel penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:  $r_{x_1 x_2 y} = 0,575$



Dengan demikian maka hasil analisis korelasional menunjukkan, bahwa antar-variabel baik secara sendiri-sendiri maupun secara bersama-sama, layanan bimbingan konseling terhadap penggunaan media social memiliki pengaruh pada anak usia dini. Maka pengaruh positif tersebut memiliki arti bahwa layanan bimbingan konseling terhadap penggunaan media social pada anak usia dini. Dengan kata lain, layanan bimbingan konseling terhadap penggunaan media social pada anak usia dini. Menambah pengetahuan anak pada masa usia dini cara menggunakan media social dengan baik dan benar dijamin era digital ini,

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, ternyata hipotesis alternatif yang diajukan secara signifikan dapat diterima. Uraian masing-masing penerimaan hipotesis yang dimaksud dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Hasil penelitian pertama

Pengujian hipotesis pertama menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan variabel layanan bimbingan konseling terhadap anak usia dini yang ditunjukkan oleh nilai  $t_{hitung}$  yang lebih besar dari  $t_{tabel}$ . Pola pengaruh antara kedua variabel ini dinyatakan oleh persamaan regresi yang memberikan informasi bahwa setiap perubahan satu tingkat konsep diri akan dapat mengakibatkan terjadinya perubahan terhadap anak usia dini.

Hasil analisis korelasi sederhana layanan bimbingan konseling terhadap penggunaan media soail pada anak usia dini diperoleh nilai koefisien korelasi. Nilai ini memberikan pengertian bahwa keterkaitan layanan bimbingan konseling terhadap penggunaan media soail pada anak usia dini adalah signifikan atau positif.

Besarnya sumbangan atau kontribusi variabel layanan bimbingan konseling terhadap penggunaan media soail pada anak usia dini dapat diketahui dengan jalan mengkuadratkan perolehan nilai koefisien korelasi sederhananya, yang disebut dengan koefisien determinasi. Secara statistik memberikan pengertian bahwa, kurang lebih dengan nilai koefisien determinasi, variasi pada anak usia dini ditentukan/dijelaskan oleh layanan bimbingan konseling dengan pola pengaruh fungsionalnya seperti yang ditunjukkan oleh persamaan regresi.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang mengatakan bahwa terdapat pengaruh layanan bimbingan konseling terhadap penggunaan media soail pada anak usia dini,

2. Hasil penelitian kedua

Pengujian hipotesis kedua menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan penggunaan media soail pada anak usia dini yang ditunjukkan oleh nilai  $t_{hitung}$  yang lebih besar dari  $t_{tabel}$ . Pola pengaruh antara kedua variabel ini dinyatakan oleh persamaan regresi yang memberikan informasi bahwa setiap perubahan satu tingkat penggunaan media soail akan dapat mengakibatkan terjadinya perubahan pada anak usia dini.

Hasil analisis korelasi sederhana variabel penggunaan media soail terhadap anak usia dini diperoleh nilai koefisien korelasi. Nilai ini memberikan pengertian bahwa keterkaitan variabel penggunaan media soail terhadap anak usia din adalah signifikan atau positif.

Besarnya sumbangan atau kontribusi variabel penggunaan media soail terhadap anak usia dini dapat diketahui dengan jalan mengkuadratkan perolehan nilai koefisien korelasi sederhananya, yang disebut dengan koefisien determinasi. Secara statistik memberikan pengertian bahwa, kurang lebih dengan nilai koefisien determinasi, variasi kinerja ditentukan/dijelaskan oleh kebersamaan dengan pola pengaruh fungsionalnya seperti yang ditunjukkan oleh persamaan regresi.

Temuan ini sesuai dengan teori yang mengatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media social pada anak usia dini

### 3. Hasil penelitian ketiga

Pengujian hipotesis ketiga menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan layanan bimbingan konseling terhadap penggunaan media social pada anak usia dini yang ditunjukkan oleh nilai  $t_{hitung}$  yang lebih besar dari  $t_{tabel}$ . Pola pengaruh antara ketiga variabel ini dinyatakan oleh persamaan regresi yang memberikan informasi bahwa setiap perubahan satu tingkat layanan bimbingan konseling terhadap penggunaan media social pada anak usia dini akan dapat mempengaruhi anak dalam menggunakan media sosial pada anak usia dini di zaman era canggih ini,

Artinya, semakin efektif layanan bimbingan konseling terhadap penggunaan media social pada anak usia dini maka akan semakin baik pula pola penggunaan media social yang dilakukan anak tersebut.

Kemudian, untuk mengetahui kontribusi murni masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat, telah dilakukan analisis korelasi parsial. Kontribusi murni masing-masing variabel diketahui dengan melakukan pengontrolan variabel bebas lain. Hasil analisis tersebut dilaporkan berikut ini:

1. Kontribusi murni variabel bebas layanan bimbingan konseling terhadap anak usia dini, jika kebersamaan dalam keadaan konstan, diperoleh nilai sebesar 0,299. Kondisi ini menunjukkan bahwa terjadi penurunan kadar pengaruh konsep diri terhadap kinerja.
2. Kontribusi murni variabel bebas penggunaan media social pada anak usia dini, jika penggunaan media social dalam keadaan konstan, diperoleh nilai

sebesar 0,293. Kondisi ini menunjukkan bahwa terjadi penurunan kadar pengaruh penggunaan media social pada anak usia dini.

Maka dari hasil analisis diatas peneliti menyimpulkan variable bebas 1 dan 2 mempunyai keterkaitan memberikan pengaruh yang positif dan signifikan apabila keduanya sama sama memberikan pengaruh yang baik terhadap variable terikat yang mana dalam penelitian ini yaitu pada anak usia dini.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan pengujian hipotesis dan pembahasan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh positif Layanan bimbingan konseling pada media sosial terhadap anak usia dini. Maka semakin baik layanan bimbingan konselling yang diberikan kepada anak usia dini maka akan semakin baik.
2. Pengaruh yang positif dan signifikan anatara variable XI dan X2 terhadap Y maka di simpulkan kedepannya anak usi dini melakukan bimbingan konseling semakin kearah yang baik.

Berdasarkan paparan di atas, diketahui bahwa hipotesis penelitian yang diajukan dapat diterima, yaitu layanan bimbingan konseling dan terhadap media social pada anak usia dini dan berpengaruh yang signifikan.

### **SARAN**

Dari pembahasan penelitian yang dilakukan sampai pada tahap simpulan maka penulis memberikan saran sebagai berikut: diharapkan kepda anak usia dini sebagai generasi penerus bangsa agara dapat memahami penggunaan media social dengan baik dalam menggunakannya di jaman yang canggih ini. Diharapkan

kembali dapat dikembangkan lagi penelitian ini untuk kedepannya agar penelitian ini lebih luas tentunya dengan variable yang lebih luas lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arif Rohmadi. 2016, PT Elex Media Komputindo, Jakarta
- Arikunto, 2006. *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Renika Cipta.
- Armstrong, T. (2003). *Sekolah Para Juara (Menerapkan Multiple Intelegences di Dunia Pendidikan)*. Penerjemah: Yudhi Murtanto. Bandung: Penerbit Kaifa
- Breakenridge, D. K. 2012 *social media and public Relations*.
- Dr. Rulli Nasrullah, M.Si. 2015. *Simbiosis Rekatama Media, Media Sosial*: Bandung
- Ebiz. MBA. 2015. *Top 15 Most Popular Sosial Networking Sites*.
- Fidller, R. 2003. *Mediamorfosis: Memahami media Sosial*. Jogjakarta: Benteng Budaya.
- Gutama. (2002). "Kecerdasan Spiritual dalam Membentuk Perilaku Anak".*
- Holmes, D. 2012. *Teori Komunikasi: Media, Teknologi dan Masyarakat*. Jogjakarta: Pustaka pelajar.
- Hurlock. 2000 *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Jalal, F. (2002). "Pendidikan Anak Usia Dini Pendidikan yang Mendasar".*
- Kartadinata, S, dkk. (1998). Bimbingan di Sekolah Dasar. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan*
- Luddin, Abu Bakar. M. 2011. *Bimbingan dan Konseling Islam di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mugiarso, Heru. 2004. *Bimbingan dan Konseling*. Semarang: UNNES Press.
- Muro, J.J. & Kottman, T. (1995). Guidance and Counseling in the Elementary and Middle Schools. Iowa : Brown and Benchmark Publisher.*
- Natawidjaja, R. (1987). Pendekatan-pendekatan dalam Penyuluhan Kelompok I. Diponegoro: Bandung.*
- Nurihsan, J. (2003) Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling. Bandung: Mutiara.*
- Piaget dan Allen. 2010. *Perkembangan Anak usia dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Prayitno, dkk. 2004. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Rineka Cipta.
- Prayitno, Erman Anti 2000 *Layanan Informasi*. Rineka Cipta. Padang.
- Prayitno. 2004. *Layanan Informasi*. Rineka Cipta. Padang.
- Shirky.2008. *Boyd 2009 Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*: Yogyakarta
- Sudjana. 2002. *Pemanfaatan Media Sosial*, Jakarta.

- Walgito, Bimo. 2010. *Bimbingan Plus Konseling Studi dan karir*: Yogyakarta: Andi
- Winkel. 2005. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Natawidjaja, R. (1987). Pendekatan-pendekatan dalam Penyuluhan Kelompok I. Diponegoro: Bandung.*
- Nurihsan, J. (2003) *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Mutiara



