

Respon Siswa dan Guru Terhadap Strategi Pembelajaran P3D Menggunakan Google Sites untuk Menunjang Keterampilan Abad 21

(Student and Teacher Responses to P3D Learning Strategies Using Google Sites to Support 21st Century Skills)

Qiswatun Mukhoyyaroh^{1*}

¹Universitas La Tansa Mashiro, Indonesia

*e-mail: Qiswatunm@gmail.com

ABSTRACT

Previous research has developed P3D learning strategies using google sites to support 21st century skills, but the response of teachers and students to P3D learning strategies using google sites to support 21st century skills is unknown. This study aims to determine student and teacher responses to the development of P3D learning strategies using google sites to support 21st century skills. This study used descriptive methods, data collection techniques using questionnaire techniques. The instrument used was a student response questionnaire sheet with closed questions using a Likert scale. The results showed that the student response to P3D learning strategies using Google sites to support 21st century skills was 86% in the very good category and the teacher's response was 90.5% in the very good category.

Keywords; *Respon, P3D Learning Strategies, Google Sites*

ABSTRAK

Penelitian sebelumnya telah dikembangkan strategi pembelajaran P3D menggunakan *google sites* untuk menunjang keterampilan abad 21, namun belum diketahui respon guru dan siswa terhadap strategi pembelajaran P3D menggunakan *google sites* untuk menunjang keterampilan abad 21. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap dikembangkan strategi pembelajaran P3D menggunakan *google sites* untuk menunjang keterampilan abad 21. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, teknik pengumpulan data menggunakan teknik angket. Instrumen yang digunakan berupa lembar angket respon siswa dengan pertanyaan tertutup yang menggunakan skala likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa respon siswa terhadap strategi pembelajaran P3D menggunakan *google sites* untuk menunjang keterampilan abad 21 sebesar 86% dengan kategori sangat baik dan respon guru sebesar 90,5% dengan kategori sangat baik.

Kata kunci; *Respon, Strategi Pembelajaran P3D, google sites.*

1. PENDAHULUAN

COVID-19 menimbulkan efek yang luar biasa termasuk di bidang pendidikan (Aji, 2020). Kurang lebih 45 juta siswa tidak bersekolah akibat COVID-19 di Indonesia (Azzahra, 2020). Proses pembelajaran yang selama ini dilakukan secara tatap muka didalam kelas harus berubah dan digantikan dengan secara *online*, keadaan ini memberikan efek terhadap kualitas pembelajaran. Berbagai hambatan dirasakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran *online* seperti keterbatasan IT, sarana dan prasarana, akses dan gangguan terhadap teknologi (Brown, 2016; Safford, *et. al.*, 2016; Rasheed, *et.al.*, 2020). Hambatan juga ditemukan di sekolah yang memiliki sarana dan prasarana lengkap terkait ICT. Hasil wawancara terhadap guru Biologi menunjukkan bahwa guru memiliki kesulitan dalam pengawasan peserta didik,

kesulitan dalam menentukan langkah-langkah pembelajaran *online* guna menciptakan pembelajaran yang terarah dan terkontrol. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati *et al.* yang menyatakan bahwa guru memiliki kesulitan dalam merencanakan pembelajaran *online* seperti menentukan langkah pembelajaran *online*, metode pembelajaran dan teknik pembelajaran (Kurniawati, *et.al.*, 2020). Selain itu, guru juga menambahkan bahwa pembelajaran *online* mengurangi keaktifan siswa dalam berbicara, kolaborasi dalam pembelajaran *online* menjadi tidak terlaksana karena tidak ada ruang diskusi antara siswa ke pada guru maupun kepada teman lainnya. Chang menyatakan bahwa diskusi *online*, komunikasi *online* dan umpan balik selama pembelajaran merupakan kesulitan yang dihadapi guru dalam pembelajaran *online* (Chang, *et.al.*, 2020). Hal ini jelas menunjukkan bahwa selama pembelajaran *online* di masa COVID-19, dua kecakapan abad 21 yaitu kecakapan kolaborasi dan komunikasi tidak terealisasi secara optimal.

Strategi pembelajaran P3D menggunakan *google sites* didefinisikan sebagai tahapan proses pembelajaran yang terdiri dari pemecahan masalah (*Problem*), praktikum (*Practical*), presentasi (*Presentation*) dan pengambil keputusan (*Decision making*) yang dibuat dalam bentuk *google sites*. Strategi pembelajaran P3D bertujuan agar siswa mampu mengkomunikasikan hasil pengambilan keputusan (solusi) atas permasalahan yang ada, dimana solusi tersebut diambil dari serangkaian pendekatan saintifik. *Google sites* berisi langkah-langkah strategi pembelajaran P3D yang interaktif sehingga guru dan siswa bisa menjalankan pembelajaran *online* secara terarah dan terkontrol melalui situs-situs yang dibuat. Selain itu, *google sites* juga dilengkapi berbagai fitur seperti *docs*, *sheet*, *forms*, *calender*, *quiz* dll yang dapat menggabungkan dan membagikan berbagai fitur tersebut sesuai kebutuhan (Taufik, 2018), sehingga fitur ini menyediakan siswa untuk bisa berkolaborasi dengan siapapun dan dimanapun.

Penelitian dan pengembangan tentang strategi pembelajaran P3D menggunakan *google sites* untuk menunjang keterampilan abad 21 telah dilakukan oleh Mukhoyyaroh (2022). Hasil penelitian menunjukan bahwa media pembelajaran tersebut layak digunakan dengan rerata 77%. Namun, produk ini belum dilakukan pengujian tanggapan atau respon pengguna (siswa dan guru). Oleh karena ini, penulis bermaksud melakukan pengujian respon siswa dan guru terhadap strategi pembelajaran P3D menggunakan *Google Sites* untuk menunjang keterampilan Abad 21. Tujuannya untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap produk strategi pembelajaran P3D menggunakan *Google Sites* untuk menunjang keterampilan Abad 21.

2. BAHAN DAN METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pemilihan metode deskriptif bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis dan terperinci tentang respon siswa dan guru terhadap strategi pembelajaran P3D menggunakan *Google Sites* untuk menunjang keterampilan Abad 21. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari – Juni 2022. Penelitian bertempat di dua sekolah menengah atas (SMA) yang beralamat di Kabupaten Lebak Provinsi Banten. Populasi penelitian merupakan Siswa dan siswi SMA MIPA di Kabupaten Lebak Provinsi Banten. Adapun sampel penelitian adalah siswa-siswi X MIPA 3 di SMA X Kabupaten Lebak Provinsi Banten dengan jumlah 30 orang dan SMA Y Kabupaten Lebak Provinsi Banten dengan jumlah 30 orang.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar angket. Lembar angket siswa dan guru merupakan lembar instrumen yang berisi daftar pertanyaan tertulis mengenai tanggapan siswa dan guru terhadap produk. Tujuan adanya lembar angket respon siswa dan guru untuk mengetahui pendapat siswa dan guru terhadap kelayakan produk. Responden pada lembar angket respon siswa pada penelitian ini berjumlah 60 orang dengan rincian 30 siswa dari SMAN X dan 30 siswa dari SMAN Y. Sedangkan responden pada lembar angket respon

guru pada penelitian ini berjumlah satu guru bidang studi Biologi dari SMAN X dan satu guru bidang studi Biologi dari SMAN Y. Teknik pengumpulan data pada instrumen ini dengan cara teknik angket. Teknik angket dilakukan dengan dua cara yaitu via kunjungan (*peneliti mengunjungi sekolah responden*) dan angket via *online* (peneliti mengirimkan angket menggunakan media *online* dan angket didesain menggunakan *google form*). Jenis angket yang digunakan adalah angket penelitian tertutup. Analisis data sama persis dengan analisis data pada lembar angket validasi ahli materi dan media.

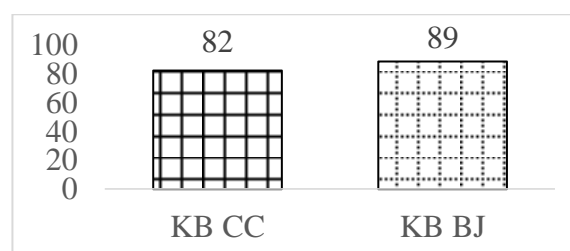
Tabel 1. Kisi-kisi instrumen angket respon siswa dan guru

| No. | Aspek | Indikator |
|-----|-----------------------------|------------------------------------------------------|
| 1. | Kepuasan penggunaan | Kepuasan pengguna |
| 2. | Kegunaan | mudah dipelajari Efisien |
| 3. | Keterampilan abad 21 | Keterampilan keterampilan Keterampilan kolaborasi |
| 4. | Desain <i>website</i> | <i>Layout</i> |
| 5. | <i>Visual Communication</i> | Komunikasi |
| 6. | <i>Fungsi</i> | ketepatan |
| 7. | Strategi pembelajaran P3D | Penerapan pembelajaran P3D |

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Respon siswa dan guru terhadap Pembelajaran P3D Menggunakan *Google Sites* untuk Menunjang Keterampilan Abad 21

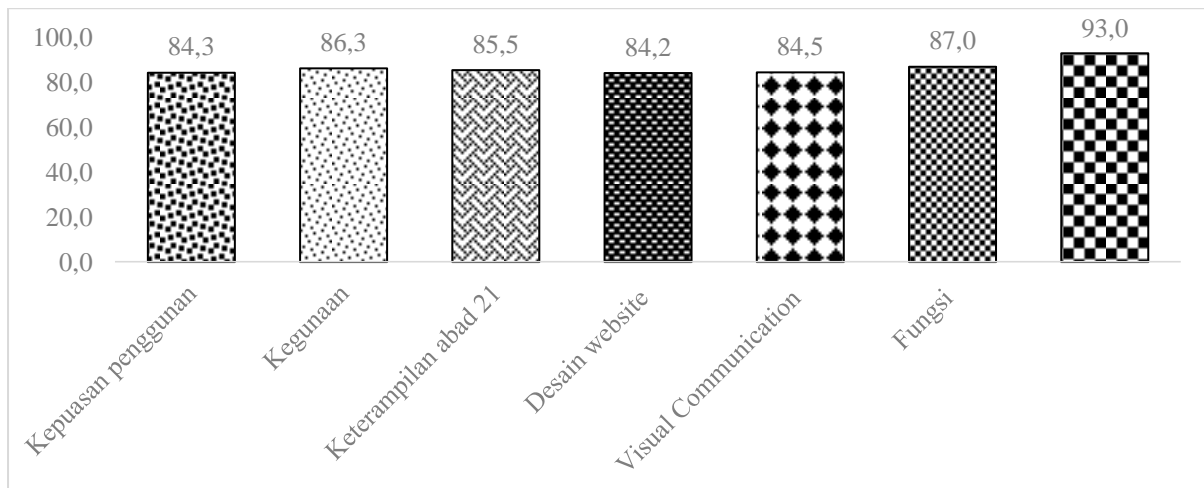
Hasil analisis data angket respon siswa terhadap produk (Strategi pembelajaran P3D menggunakan *Google Sites* untuk menunjang keterampilan Abad 21) menunjukkan bahwa produk ini mendapat respon positif dari siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai rerata dari angket respon siswa sebesar 86% dengan kategori sangat baik. Adapun rincian angket respon siswa tersebut, 82% dengan kategori sangat baik berasal dari angket respon siswa kelompok besar SMAN atau KB CC dan 89% dengan kategori sangat layak berasal dari angket respon siswa kelompok besar SMAN Y atau KB BJ. Persentase respon siswa terhadap produk disajikan dalam gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Nilai persentase angket respon siswa terhadap produk

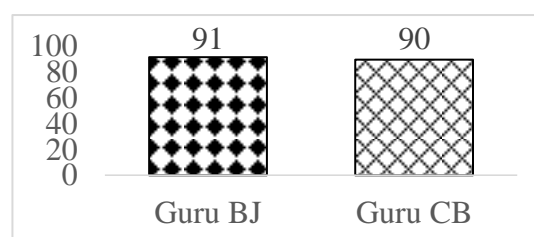
Aspek yang diungkap pada angket respon siswa terdiri dari tujuh aspek yaitu kepuasan penggunaan, kegunaan atau manfaat produk, keterampilan abad 21, desain *website*, komunikasi visual, fungsi dan strategi pembelajaran P3D. Berdasarkan gambar 2, aspek strategi pembelajaran P3D memiliki persentase tertinggi diantara aspek yang lain pada angket respon siswa. Aspek strategi pembelajaran P3D mencapai persentase sebesar 93% dengan kategori sangat baik. Menurut siswa, strategi pembelajaran P3D dalam *google sites* membantu dan menentukan langkah-langkah dalam proses pembelajaran. Aspek desain *website* memiliki jumlah *persentase* terendah diantara aspek yang lain angket respon siswa

dengan persentase sebesar 84,2%. Penelusuran dilakukan oleh peneliti melalui wawancara terkait aspek tersebut. Hasil wawancara kepada siswa menunjukkan bahwa tampilan website menarik untuk digunakan, tetapi ada menu navigasi yang perlu diperbaiki terutama resolusi gambar ikon menu navigasi. Menurut Surjono (2017), menu *website* disimbolkan dengan ikon atau gambar atau teks yang lazim dan berhubungan dengan identitas menu tersebut, konsisten dalam bentuk dan tampilan serta ukuran yang proporsional. Selain itu, siswa juga memberi saran terkait kendala sarana dan prasarana yang sering ditemukan dalam pembelajaran menggunakan teknologi. Siswa menyebutkan pembelajaran menggunakan teknologi sering terkendala sinyal. Oleh karena itu, mereka menyarankan untuk membuat website pembelajaran yang tidak tergantung oleh sinyal internet.



Gambar 2. Nilai rerata persentase setiap aspek pada angket respon siswa

Uji respon (strategi Pembelajaran P3D Menggunakan *Google Sites* untuk Menunjang Keterampilan Abad 21) bukan hanya dilakukan terhadap siswa tetapi juga guru sebagai pengguna produk. Guru yang menjadi subjek uji respon berjumlah dua orang yaitu satu orang guru pengampuh mata pelajaran biologi di SMAN X atau KB BJ dan satu orang guru pengampuh mata pelajaran biologi di SMAN Y atau KB CB. Tujuan adanya uji coba produk terhadap guru untuk mengetahui respon guru terhadap produk yang dikembangkan.



Gambar 3. Nilai rerata persentase angket respon guru

Berdasarkan gambar 3, analisis terhadap angket respon guru terhadap produk menunjukkan bahwa produk ini mendapat respon positif dari guru. Hal ini dibuktikan dengan nilai rerata dari angket respon guru sebesar 90,5 % dengan kategori sangat layak. Adapun rincian angket respon guru tersebut, 90% dengan kategori sangat layak berasal dari angket respon guru SMAN X atau KB CB dan 91% dengan kategori sangat layak berasal dari angket respon guru SMAN Y atau KB BJ. Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru bahwa produk (strategi Pembelajaran P3D menggunakan *google sites* untuk menunjang keterampilan abad 21) baik untuk digunakan, tetapi warna font pada website *google sites*

terlihat kurang menarik. Menurut Anisya (2020) jenis font yang digunakan pada website harus sesuai dengan kebutuhan siswa.

4. SIMPULAN

Hasil analisis data uji coba produk terhadap siswa menunjukkan bahwa produk ini mendapat respon positif dari siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai rerata dari angket respon siswa sebesar 86% dengan kategori sangat baik. Hal yang sama terjadi pada uji coba produk terhadap guru. Hasil analisis data uji coba produk terhadap guru menunjukkan bahwa produk ini mendapat respon positif dari guru. Hal ini dibuktikan dengan nilai rerata dari angket respon guru sebesar 90,5% dengan kategori sangat baik.

5. REFERENSI

- Aji, R. H.S. Dampak Covid-19 pada pendidikan di Indonesia: sekolah, keterampilan dan proses pembelajaran. *Jurnal sosial & Budaya Syar-i*. 2020; 7 (5): 395-402.
- Azzahra, Nadia F. Mengkaji hambatan pembelajaran jarak jauh di Indonesia di masa pandemi covid-19. *Center for Indonesian Policy Studies*. 2020; doi:[10.35497/309163](https://doi.org/10.35497/309163)
- Brown, M. G. Blended instructional practice: A review of the empirical literature on instructors' adoption and use of online tools in face-to-face teaching. *The Internet and Higher Education*. 2016; 31: 1–10. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2016.05.001>
- Chang, C.L., Fang, M. 2020. E-Learning and Online Instructions of Higher Education during the 2019 Novel Coronavirus Diseases (COVID-19) Epidemic. *Journal of Physics: Conference Series*. 1574 (2020) 012166.
- Kurniawati, S., Dahlan D. Parhah, S., Geminastiti K, Himiatussadiah. Teacher difficulties on line learning in economics subject. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial (JPIS)*. 31 (1).23 – 39.
- Rasheed, R. A., Kamsin, A., Abdullah, N. A. Challenges in the online component of blended learning: A systematic review. *Computers & Education*. 2020; 144: 1–17. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103701>.
- Safford, K., Stinton, J., Julia. Barriers to blended digital distance vocational learning for non-traditional students. *British Journal of Educational Technology*. 2016; 47(1): 135–150.
- Taufik, M. Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Web kepada Guru IPA SMP Kota Mataram', *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*. 2018; 1 (1).