

Miskonsepsi Siswa dalam Pembelajaran *Online* Ilmu Pendidikan Sosial di Satuan Pendidikan Tingkat Pertama

Dian Eka Indriani
STKIP PGRI Bangkalan

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 30-07-2021
Disetujui: 22-09-2021

Kata kunci:

misconceptions;
online learning;
junior high school;
miskonsepsi;
pembelajaran daring;
sekolah menengah pertama

Alamat Korespondensi:

Dian Eka Indriani
STKIP PGRI Bangkalan
E-mail: dianindriani79@gmail.com

ABSTRAK

Abstract: This article describes the understanding of students' concepts, especially the misconceptions that occur during the implementation of online learning for Social Education subjects during the Covid-19 Pandemic throughout the year 2020/2021. The method used is a quantitative approach with the type of survey research. The subjects studied were selected based on convenient sampling, namely class IX students of SMP 1 Negeri Kamal who used the Quizizz application. Data collection techniques using a questionnaire. Data analysis used the Certainty of Response Index (CRI) by matching the score and the accuracy of the answers, after obtaining the score, it could be matched to the table of certainty levels on the CRI scale. The results showed that there was a 50% remediation of student misconceptions.

Abstrak: Artikel ini memaparkan pemahaman konsep siswa khususnya miskonsepsi yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran daring mata pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial di dalam masa Pandemi Covid-19 sepanjang tahun 2020/2021. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian survey. Subjek yang diteliti dipilih berdasarkan convenient sampling yakni siswa kelas IX SMP 1 Negeri Kamal yang menggunakan aplikasi Quizizz. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Analisis data menggunakan Certainly of Response Index (CRI) dengan cara mencocokkan skor dan akurasi jawaban, setelah diperoleh skor, dapat dicocokkan pada tabel tingkat kepastian dalam skala CRI. Hasil penelitian menunjukkan adanya remediasi Miskonsepsi Siswa sebesar 50%.

Sejalan dengan larangan pemerintah kepada masyarakat untuk berkerumun, melakukan pembatasan sosial (*social distancing*) dan menjaga jarak fisik (*physical distancing*), serta memakai masker dan selalu mencuci tangan, diterbitkan surat edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 3 tahun 2020 tentang pencegahan *Corona Virus Disease* (Covid-19) pada satuan Pendidikan dengan memberikan instruksi kepada seluruh satuan pendidikan untuk menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh dan menyarankan agar siswa belajar dari rumah masing-masing. Menanggapi hal tersebut, maka satuan sekolah menerapkan system pembelajaran *online* yang merupakan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan akses jaringan internet melalui konektivitas dan kemampuan dengan begitu akan tercapainya berbagai jenis-jenis interaksi pembelajaran. Diharapkan pembelajaran *online* efektif untuk melaksanakan pembelajaran meskipun pendidik dan peserta didik berada di tempat yang berbeda (Verawardina, et al., 2020).

Kondisi pembelajaran daring yang terjadi, mendesak para pendidik untuk melakukan inovasi pada media pembelajaran baik dalam proses belajar mengajar dan harus beradaptasi bersama siswa terkait pemanfaatan teknologi yang tersedia untuk mendukung proses pembelajaran. Untuk menciptakan suasana pembelajaran online yang menyenangkan dan menarik, dalam pembelajaran online dibuatlah strategi belajar agar siswa dapat dengan senang mengikuti pembelajaran, Salah satu strategi adalah dengan memanfaatkan game edukasi (Rahman & Tresnawati, 2016). Game edukasi adalah permainan yang telah di bentuk untuk mengasah pola pikir termasuk meningkatkan konsentrasi siswa dan pemecahan suatu masalah seperti soal soal yang diberikan oleh guru. Diharapkan dengan penggunaan game sebagai media pembelajaran dapat menghidupkan keinginan dan minat, membangkitkan motivasi belajar dan membawa pengaruh psikologi bagi peserta didik (Arsyad, 2015) serta menambah pemahaman siswa dalam pembelajaran (Hidayatulloh, 2020).

Game edukasi yang sudah banyak digunakan salah satunya ialah *Quizizz* baik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa ataupun sebagai alat asesmen pemahaman siswa (Göksün & Gürsoy, 2019). Aplikasi *Quizizz* ini diperoleh dengan cara mendownload melalui play store atau app store pada smartphone siswa. Penggunaan aplikasi *Quizizz* menjadi salah satu pilihan yang sudah diterapkan oleh SMP Negeri 1 Kamal, salah satunya pada kelas VIII pada mata pelajaran social seperti Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), salah satu kelebihan yang dimiliki *Quizizz* yakni mampu menyajikan soal-soal dengan memiliki batasan waktu dari setiap soal, oleh sebab itu secara tidak langsung siswa juga diajarkan untuk berpikir secara tepat dan cepat dalam mengerjakan soal soal yang ada dalam *Quizizz* tersebut, sehingga aplikasi ini sangat tepat untuk mengukur pemahaman konsep siswa (Junior, 2020).

Pada penelitian ini, peneliti tertarik untuk mengetahui efektivitas pembelajaran daring khususnya mengetahui tingkat pemahaman siswa dan sejauh apa miskonsepsi yang mungkin dapat terjadi selama pembelajaran daring dengan penggunaan game edukasi *Quizizz* pada mata pelajaran ilmu sosial selama masa pandemi sepanjang tahun 2020/2021 di kelas VIII SMP Negeri 1 Kamal, Madura.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif dengan jenis penelitian survey untuk mengetahui tentang pembelajaran siswa selama masa pandemi, khususnya tentang miskonsepsi yang mungkin terjadi dalam pembelajaran daring pada mata pelajaran ilmu sosial.

Convinient sampling (Wallen, 2009) dipilih karena pemilihan subyek berdasarkan kedekatan penulis dengan subyek dan penulis mengenal lingkungan sekolah dimana jarak ke sekolah yang diteliti hanya memakan waktu 15 menit dari kediaman penulis sehingga memudahkan pengambilan data. Pelaksanaan penelitian di SMP Negeri 1 Kamal yang terletak di Jl. Soekarno Hatta No 18 Mlajah Kecamatan Bangkalan, Kabupaten Bangkalan, Provinsi Jawa Timur 69116. SMP Negeri 1 dengan Jumlah siswa kelas VII sebanyak 30 orang, pengambilan data dilakukan pada Tahun ajaran 2020/2021.

Instrumen penelitian berupa kuisioner berisikan pertanyaan tertutup menggunakan *google form* dikarenakan masa pandemi tidak dilakukan tatap muka dengan subjek penelitian. Angket ini akan mengukur tingkat keyakinan siswa atas jawaban yang diberikan siswa dalam mengerjakan tes untuk mengukur hasil belajar siswa (Indriani, 2017) oleh guru secara online menggunakan aplikasi *Quizizz*.

Teknik analisis data menggunakan *Certainly of Respone Index* (CRI). CRI berupa Tabel angket yang merupakan angket tertutup yang pilihan jawabannya telah ditentukan, siswa dapat memilih jawaban yang diinginkan pada pilihan jawaban yang telah disediakan, kemudian hasilnya dicocokkan dengan tabel skala CRI. *Certainly of Respone Index* (CRI) merupakan salah satu cara untuk membedakan antara tahu konsep, kesalahpahaman, dan tidak tahu konsep (Hasan, Bagayoko, & Kelley, 1999). Berdasarkan skor dan akurasi jawaban, setelah diperoleh skor, dapat dicocokkan pada tabel tingkat kepastian dalam skala CRI, yang disusun pada tabel 1.

Tabel 1. Matrik Keputusan CRI Individu Siswa

	CRI rendah (<2,5)	CRI tinggi (>2,5)
Jawaban benar	<ul style="list-style-type: none"> Jawaban benar dan CRI rendah. Kurangnya pengetahuan (Keberuntungan menebak) 	<ul style="list-style-type: none"> Jawaban yang benar dan CRI tinggi. Pengetahuan tentang konsep benar
Jawaban salah	<ul style="list-style-type: none"> Jawaban salah dan CRI rendah. Kurangnya Pengetahuan. 	<ul style="list-style-type: none"> Jawaban yang salah dan CRI tinggi. Miskonsepsi.

Tabel 2. Matrik Keputusan CRI Kelompok Siswa (Kelas)

	CRI rendah (<2,5)	CRI tinggi (>2,5)
Jawaban benar	<ul style="list-style-type: none"> Jawaban benar dan CRI rendah. Kurangnya pengetahuan (Keberuntungan menebak). 	<ul style="list-style-type: none"> Jawaban yang benar dan CRI tinggi. Pengetahuan tentang konsep benar
Jawaban salah	<ul style="list-style-type: none"> Jawaban salah dan CRI rendah. Kurangnya Pengetahuan. 	<ul style="list-style-type: none"> Jawaban yang salah dan CRI tinggi. Miskonsepsi.

Diadaptasi dari Hakim (2012)

Kualitas respons CRI dilihat dalam kriteria penilaian tingkat kepastian siswa berikut ini (Hakim, Liliarsari, & Kadarohman, 2012).

- a. Jawaban yang diberikan benar-benar menebak (nilai 0)
- b. Jawaban yang diberikan hampir menebak (nilai 1)
- c. Tidak yakin dengan jawaban yang diberikan benar (nilai 2)
- d. Yakin dengan jawaban yang diberikan benar (nilai 3)
- e. Hampir pasti jawaban yang diberikan benar (nilai 4)
- f. Pasti jawaban yang diberikan benar (nilai 5)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pemahaman konsep IPS siswa ditilik dari keyakinan siswa menjawab soal dan menjawab dengan benar soal dalam aplikasi *Quizizz*, lantas dihitung berdasarkan perhitungan skor kualitas CRI menunjukkan nilai yang secara ringkas dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Analisis CRI Siswa

No. Siswa	CRI Rendah (<2,5)				CRI Tinggi (>2,5)			
	Jawaban Salah (Kurang Pengetahuan)		Jawaban Benar (Menebak)		Jawaban Salah (Miskonsepsi)		Jawaban Benar	
	U1	U2	U1	U2	U1	U2	U1	U2
1.	5	0	0	0	8	3	7	17
2.	3	1	0	0	5	0	12	19
3.	5	6	0	1	6	3	9	10
4.	5	4	2	4	8	2	5	10
5.	1	1	0	4	11	2	8	13
6.	8	0	0	2	5	4	7	14
7.	5	0	4	0	5	0	6	20
8.	1	0	0	3	4	3	15	14
9.	7	2	1	2	5	2	7	14
10.	5	0	3	0	7	5	5	15
11.	4	0	1	0	11	6	4	14
12.	3	1	1	0	11	3	5	16
13.	5	0	0	6	12	2	3	12
14.	7	4	0	4	9	2	4	10
15.	1	1	0	4	14	5	5	10
16.	6	0	2	2	9	8	3	10
17.	3	0	6	0	9	9	2	11
18.	1	0	0	3	13	9	6	8
19.	8	2	0	2	8	6	4	10
20.	7	0	1	0	9	9	3	11
21.	8	2	0	2	8	5	4	11
22.	7	0	1	0	9	9	3	11
Rerata	5	1	1	2	8	4	6	13

Keterangan: U1 = Nilai UTS

U2 = Nilai UAS

Tabel 4. Persentase Perolehan Nilai CRI

Aspek	Nilai		%
	UTS	UAS	
Pemahaman konsep benar	6	13	116%
Miskonsepsi	8	4	-50%
Menebak	1	2	100%
Kurang Pengetahuan	5	1	-80%

Adanya pembelajaran *online* dalam mata pelajaran IPS bukan merupakan kendala bagi siswa kelas VIII SMPN 1 Kamal. Mereka adalah generasi *Digital Native*, dimana teknologi sudah menjadi keseharian mereka sejak masa kanak-kanak. Hal ini dapat terlihat dari hasil tes pemahaman konsep IPS menggunakan *Quizizz* yang diukur dengan CRI. Hasil angket menunjukkan tingkat

keyakinan siswa dalam menjawab soal pretes dan postes yang dipadukan dengan akurasi jawaban, kemudian poin yang diperoleh mengacu pada tabel kriteria CRI (Ibrahim, 2012). Hal ini menunjukkan keefektifitasan pembelajaran secara daring dengan merujuk pengukuran berdasarkan keyakinan siswa yang dipadukan dengan akurasi jawaban tes pada tabel matrik keputusan CRI (Hakim, Liliyasi, & Kadarohman, 2012). Hasil CRI siswa dapat dilihat pada tabel 4 menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep yang benar (116%), adanya remediasi miskonsepsi (-50%), penurunan jumlah siswa menjawab salah karena kurangnya pengetahuan (-80%).

Penelitian ini mengukur serta membandingkan ketuntasan hasil belajar berdasarkan dari nilai yang diperoleh dari UTS dan UAS menggunakan *Quizizz* sehingga jawaban siswa lebih akurat dikarenakan adanya keterbatasan waktu. Ketuntasan hasil belajar yang diukur berdasarkan indikator dan tujuan pembelajaran yang dikembangkan. Indikator yang dipakai dalam KD 3 yakni mengenal diartikan sama dengan memahami sehingga indikator yang dipakai untuk pemenuhan kompetensi siswa mulai pada level C3 pada taksonomi Bloom.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring menggunakan media *Quizizz* yang dikembangkan layak digunakan menilai dari kepraktisan dan keefektifannya. Hasil implementasi di kelas terbukti dapat meningkatkan dan berpengaruh terhadap pemahaman konsep IPS siswa di Sekolah Menengah Pertama terbukti terjadi penurunan Miskonsepsi yang dialami oleh siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, disarankan bahwa hendaknya sebagai guru pengelola kelas untuk perlu lebih memperhatikan pengelolaan waktu dan pembimbingan siswa agar pembelajaran dan assesmen dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* ataupun game sejenis dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Göksün, D. O., & Gürsoy, G. (2019). Comparing Success and Engagement in Gamified Learning Experiences via Kahoot and Quizizz. *Computers & Education*, 135, 15—29.
- Hakim, A., Liliyasi, & Kadarohman, A. (2012). Student Concept Understanding of Natural Products Chemistry in Primary and secondary Metabolites Using the Data Collecting Technique of Modified CRI. *International Online Journal of Educational Sciences*, 544.
- Hasan, S., Bagayoko, D., & Kelley, E. L. (1999). Misconceptions and The Certainty of Response Index (CRI). *Physics education*, 34(5), 294—299.
- Ibrahim, M. (2012). *Konsep, Miskonsepsi dan Cara Pembelajarannya*. Surabaya: Unipress.
- Indriani, D. E. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Cooperative Scripts untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Mengeliminasi Miskonsepsi PKn pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 2(2), 163—172.
- Junior, J. B. (2020). Assessment for Learning with Mobile Apps: Exploring The Potential of Quizizz in The Educational Context. *International Journal of Development Research*, 10(01), 33366-33371.
- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, 13(1), 2302—7339.
- S. Hidayatulloh, H. P. (2020). Pengaruh Game Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 199—206.
- Verawardina, U., Asnur, L., Lubis, A. L., Hendriyani, Y., Ramadhani, D., Dewi, I. P., . . . Sriwahyuni, T. (2020). Reviewing Online Learning Facing the COVID-19 Outbreak. *Talent Development & Excellence*, 12.