

ANALISIS CARA MANGAJAR GURU, BELAJAR SISWA, TEKNOLOGI HANDPHONE TERHADAP PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN PENANAMAN PENDIDIKAN KARAKTER DI SMA NEGERI 1 KANDANGAN KABUPATEN HULU SUNGAI SELATAN KALIMANTAN SELATAN

Oktaviyani

SMA Negeri 1 Kandangan

Jalan Batuah Tibung Raya Kandangan Kabupaten Hulu Sungai Selatan

e-mail : okta77@gmail.com

Abstract: The main aim of this research are: to know of teaching teachers influence, student learning, mobile technology on seni budaya learning and character education in SMA Negeri 1 Kandangan Hulu Sungai Selatan Regency Of South Kalimantan. Sample are 150 students of Senior High School in Hulu Sungai Selatan Regency. Regression models generated in this study has been performed classical assumption that actually obtained a good prediction model Analysis of data to test hypotheses using simple and multiple linear regression method. The result of the research are: There are teaching teachers influence, student learning, mobile technology on seni budaya learning in SMA Negeri 1 Kandangan Hulu Sungai Selatan Regency Of South Kalimantan and there are teaching teachers influence, mobile technology, seni budaya learning on character education in SMA Negeri 1 Kandangan Hulu Sungai Selatan Regency Of South Kalimantan.

Keyword: *Teaching Teachers, Student Learning, Mobile Technology, Seni Budaya Learning, Character Education*

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui pengaruh cara mangajar guru, belajar siswa dan teknologi handphone terhadap pembelajaran seni budaya dan penanaman pendidikan karakter di SMA Negeri 1 Kandangan Kabupaten Hulu Sungai Selatan Kalimantan Selatan. Ruang lingkup penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kandangan Kabupaten Hulu Sungai Selatan dengan jumlah sampel sebanyak 150 orang siswa. Uji asumsi klasik digunakan untuk memperoleh model prediksi yang baik. Analisis data untuk menguji hipotesis menggunakan regresi linier berganda. Hasil temuan dalam penelitian ini ada pengaruh cara mangajar guru, belajar siswa dan teknologi handphone terhadap pembelajaran seni budaya di SMA Negeri 1 Kandangan Kabupaten Hulu Sungai Selatan Kalimantan Selatan, ada pengaruh cara mangajar guru dan pembelajaran seni budaya terhadap penanaman pendidikan karakter di SMA Negeri 1 Kandangan Kabupaten Hulu Sungai Selatan Kalimantan Selatan.

Kata Kunci: *Cara mangajar, belajar, teknologi handphone, pembelajaran seni budaya, penanaman pendidikan karakter*

Latar Belakang

Pendidikan merupakan masalah yang sangat penting dalam kehidupan, bukan saja sangat penting bahkan masalah pendidikan itu tidak dapat dipisahkan dari kehidupan. Baik dalam kehidupan keluarga, maupun

dalam kehidupan bangsa dan negara. Maju mundurnya suatu bangsa sebagian besar ditentukan oleh maju mundurnya pendidikan negara itu. Pendidikan karakter dari segala sudut pandang dan variasinya menjadi penting dan mutlak. Karena karakter yang

dibangun tidak sekedar berbasis kemuliaan diri semata., tetapi lebih mengarah pada membangun kemuliaan sebagai bangsa. Pengimplementasian pendidikan karakter menjadi tugas kita bersama, masyarakat, peran orang tua, pendidikan di sekolah.

Penanaman Pendidikan Karakter merupakan suatu usaha untuk mencapai cita – cita yang sangat luhur, maka dari itu dalam proses pencapaiannya tentunya memiliki suatu dasar hukum yang jelas pula. Dasar hukum seseorang (guru) melaksanakan penanaman pendidikan karakter yaitu membentuk manusia yang berinsan, berbudi pekerti luhur serta berakhlak mulia. Terlaksananya penanaman pendidikan karakter dalam institusi pendidikan tertuang dalam tujuan pendidikan nasional

Studi Literatur

Guru yang baik adalah guru yang tidak cepat puas dengan hasil yang dicapainya, meninggalkan pekerjaan rutinnya tetapi terus mencoba memperbaiki dan mengembangkan melalui kreatifitas dan motivasi guru untuk selalu maju sangatlah mendukung keberhasilan dalam pembelajaran. Guru harus memiliki kecerdasan dan pengetahuan tentang mata pelajaran yang diasuhnya disamping pengalaman mengajar yang dimilikinya, sebab mengajar bukanlah suatu hal yang mudah melainkan perbuatan yang sangat kompleks. Sehingga semakin lama pengalaman mengajar yang dimiliki guru akan semakin meningkatkan keterampilan mengajar guru yang bersangkutan. Guru yang mempunyai kompetensi akan dapat berinteraksi secara baik terhadap aktivitas kependidikan. Karena dengan kompetensi tersebut, maka seorang guru akan mempunyai kemampuan yang baik terhadap dunia pendidikan.

Hundarini (2007:09) menyatakan kompetensi memiliki pengertian yang sama dengan capability (kemampuan). Seseorang yang kompeten adalah yang memiliki kemampuan, pengetahuan, dan keahlian untuk melakukan sesuatu secara efisien dan efektif. Menurut Amstrong dan Baron (2006:70), competence menggambarkan apa yang dibutuhkan agar ia mampu melaksanakan pekerjaannya dengan baik.

Pengertian competence lebih memberikan akibat daripada usaha dan pada output daripada input. Competence mengacu pada dimensi perilaku sehingga sering juga disebut kompetensi perilaku.

Djamarah (2002:13) mengemukakan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Winkel dalam Darsosno (2000: 4) belajar adalah suatu aktivitas mental /psikis dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan pemahaman. Keterampilan dan nilai sikap.

Secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto,2003:3).

Menurut Sardiman (2004:21) belajar akan membawa suatu perubahan pada individu yang belajar. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, dan penyesuaian diri. Moh. Uzer Usman dan Lilis Setiawati (2002:4) mengartikan “Belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungan sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya”.

Cellularphone adalah sebuah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon fixed line atau telepon kabel namun dapat dibawa kemana-mana (portable) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (nirkabel, wireles). Teknologi cellularphone pertama kali diperkenalkan pada tanggal 3 April 1973. Komunitas bisnis telepon bergerak, mengingatkannya sebagai hari lahirnya cellularphone. Saat itu untuk pertama kalinya

pembicaraan jarak jauh dengan perangkat telepon bergerak portable dilakukan. Yang pertama kali mencobanya adalah Martin Cooper, General Manajer Divisi Sistem Komunikasi Motorola.

Sekarang ini cellular phone bukan barang mewah lagi atau bukan kebutuhan sekunder, melainkan kebutuhan primer. Cellularphone dipergunakan untuk hal-hal pelayanan, transaksi bisnis dan promosi. Perkembangan teknologi semakin meningkat, fungsi cellularphone semakin meluas bukan hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga dipergunakan dalam urusan lain seperti : SMS, MP3, Vidio, Kamera, Record, sehingga cellularphone menjadi Multimedia.

Orang tua menyadari akan pentingnya cellularphone bagi anaknya dengan berbagai alasan. Kini cellularphone adalah sakunya anak didik, hampir semua anak didik mengantongi cellularphone. Mereka merasa percaya diri dengan cellularphone dan seolah-olah menyatakan dirinya “saya orang modern, saya orang berteknologi”. Budaya tradisional semakin jauh ketinggalan oleh gaya hidup mewah. Etika oleh filsafat Yunani besar Aristoteles (384-322 SM) sudah dipakai untuk menunjuk filsafat moral. Secara etimologi berarti adat, kebiasaan, untuk kasus diatas pengertian etika secara etimologi tampaknya belum cukup, maka ada penjelasan lain yang lebih koperensif tentang pengertian etika menurut K.bertens yaitu :1). Nilai-nilai dan norma-norma moral yang menjadi pegangan bagi seseorang atau suatu kelompok dalam mengatur tingkah lakunya,2). Kumpulan asas atau nilai moral (kode etik), 3). Ilmu tentang yang baik atau buruk.

Seni budaya termasuk dalam kelompok mata pelajaran estetika yang dimaksudkan untuk meningkatkan sensitivitas, kemampuan, mengekspresikan dan kemampuan mengapresiasi keindahan dan harmoni. Kemampuan mengapresiasi dan mengekspresikan keindahan serta harmoni mencakup apresiasi dan ekspresi, baik dalam kehidupan individual sehingga mampu menikmati dan mensyukuri hidup, maupun dalam kehidupan kemasyarakatan sehingga mampu menciptakan kebersamaan yang harmonis.

Tujuan mata pelajaran seni sebagaimana tercantum dalam Depdiknas (2005) adalah agar siswa memiliki pengalaman berekspresi, berkreasi, dan berapresiasi seni yang manfaatnya berguna untuk mengembangkan kepekaan estetis, meningkatkan kreativitas dan berpikir kritis, serta menanamkan nilai-nilai etika dalam berperilaku. Materi seninya meliputi seni daerah setempat, seni Nusantara dan seni Mancanegara. Melalui pembelajaran beragam seni tersebut diharapkan siswa dapat mampu berekspresi dan mengapresiasi seni budaya Indonesia dan di Dunia.

Seni budaya mempelajari empat bidang utama yaitu seni rupa, seni musik, dan seni tari serta seni teater. Mata pelajaran seni budaya diajarkan pada setiap jenjang pendidikan dasar dan menengah di Indonesia. Di tingkat Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI), mata pelajaran ini dikenal dengan nama Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) dengan beban belajar 2 jam /minggu. Ditingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Madrasah Aliyah (MA) mata pelajaran seni budaya juga memiliki beban belajar 2 jam /minggu (Depdiknas,2007).

Metode Penelitian

Metode penelitian dalam penelitian ini kuantitatif dengan desain penelitian hubungan kausalitas antara variabel penyebab dengan variabel yang diakibatkan. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kandungan Kabupaten Hulu Sungai Selatan. Jumlah populasi sebanyak 150 orang siswa. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan Population Sampling (Sampel Populasi), yaitu pengambilan anggota sampel dengan mengambil semua populasi untuk dijadikan sampel. Dengan demikian jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 150 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner yang telah disiapkan. Untuk menghitung validitas alat ukur digunakan rumus korelasi *Product Moment* Sebelum dilakukan pengujian terhadap hipotesis penelitian, maka perlu dilakukan uji asumsi klasik dengan tujuan untuk mengetahui apakah model regresi yang dihasilkan nanti

memenuhi persyaratan asumsi klasik. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis regresi linier ganda.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil analisis dari model 1 dalam penelitian ini ditemukan bahwa secara parsial cara mengajar guru berpengaruh signifikan terhadap pembelajaran seni budaya di SMA Negeri 1 Kandangan Kabupaten Hulu Sungai Selatan Kalimantan Selatan, secara parsial belajar siswa berpengaruh signifikan terhadap pembelajaran seni budaya di SMA Negeri 1 Kandangan Kabupaten Hulu Sungai Selatan Kalimantan Selatan serta secara parsial teknologi handphone berpengaruh signifikan terhadap pembelajaran seni budaya di SMA Negeri 1 Kandangan Kabupaten Hulu Sungai Selatan Kalimantan Selatan. Variasi variabel pembelajaran seni budaya dapat dijelaskan oleh variasi dari tiga variabel cara mengajar guru, belajar siswa dan teknologi handphone, sedangkan sisanya ($100\% - 39,1\% = 60,9\%$) dijelaskan oleh sebab-sebab yang lain di luar model. Selanjutnya secara simultan cara mengajar guru, belajar siswa dan teknologi handphone berpengaruh signifikan terhadap pembelajaran seni budaya di SMA Negeri 1 Kandangan Kabupaten Hulu Sungai Selatan Kalimantan Selatan.

Hasil analisis dari model 2 dalam penelitian ini ditemukan bahwa secara parsial cara mengajar guru berpengaruh signifikan terhadap penanaman pendidikan karakter di SMA Negeri 1 Kandangan Kabupaten Hulu Sungai Selatan Kalimantan Selatan, secara parsial pembelajaran seni budaya berpengaruh signifikan terhadap penanaman pendidikan karakter di SMA Negeri 1 Kandangan Kabupaten Hulu Sungai Selatan Kalimantan Selatan, sedangkan variabel teknologi handphone tidak berpengaruh terhadap penanaman pendidikan karakter di SMA Negeri 1 Kandangan Kabupaten Hulu Sungai Selatan Kalimantan Selatan. Variasi variabel penanaman pendidikan karakter dapat dijelaskan oleh variasi dari dua variabel cara mengajar guru dan pembelajaran seni budaya, sedangkan sisanya ($100\% - 54,4\% = 45,6\%$) dijelaskan oleh sebab-sebab yang lain di luar model. Selanjutnya secara simultan cara mengajar

guru dan pembelajaran seni budaya berpengaruh signifikan terhadap penanaman pendidikan karakter di SMA Negeri 1 Kandangan Kabupaten Hulu Sungai Selatan Kalimantan Selatan.

Adanya pengaruh di atas karena guru tidak memainkan handphone saat mengajar di kelas, guru dalam mengajar telah menggunakan metode yang bervariasi serta mampu menerapkan model-model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. siswa senantiasa memiliki motivasi sendiri untuk rajin dalam belajar baik di sekolah maupun di luar sekolah dan siswa mampu memainkan handphone pada saat waktu yang telah ditentukan. Saat belajar di rumah orang tua mereka senantiasa mendampingi. Siswa juga melaksanakan belajar secara kelompok di rumah serta tidak membuka internet untuk face book/twitter melalui HP saat belajar di rumah atau di sekolah. siswa sebagian besar telah memiliki handphone dan mampu memanfaatkannya pada saat mengerjakan tugas baik di sekolah maupun di rumah, jika tidak diperlukan mereka hanya menggunakan handphone pada waktu istirahat saja. Selain itu sesuai dengan kemajuan jaman ternyata siswa yang memiliki handphone tidak memaksa orang tua mereka untuk membelikan handphone, hanya menggunakan handphone untuk hal-hal yang positif dan bermanfaat, melalui handphone mereka merasa akan menambah teman dalam bergaul. Apa yang telah dilakukan siswa dan guru di atas memberikan dampak pada pembelajaran seni budaya dan penanaman pendidikan karakter bagi siswa yang dibuktikan bahwa sebagian besar siswa berbicara dengan sopan kepada guru, orang tua dan teman, meminta maaf jika melakukan kesalahan, tidak merasa sombong, berkata jujur dengan guru dan teman serta suka membantu orang tua dan teman.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ada pengaruh cara mengajar guru terhadap pembelajaran seni budaya di SMA Negeri 1 Kandangan Kabupaten

- Hulu Sungai Selatan Kalimantan Selatan.
2. Ada pengaruh belajar siswa terhadap pembelajaran seni budaya di SMA Negeri 1 Kandangan Kabupaten Hulu Sungai Selatan Kalimantan Selatan.
 3. Ada pengaruh teknologi handphone terhadap pembelajaran seni budaya di SMA Negeri 1 Kandangan Kabupaten Hulu Sungai Selatan Kalimantan Selatan.
 4. Ada pengaruh secara simultan cara mengajar guru, belajar siswa dan teknologi handphone terhadap pembelajaran seni budaya di SMA Negeri 1 Kandangan Kabupaten Hulu Sungai Selatan Kalimantan Selatan.
 5. Ada pengaruh cara mengajar guru terhadap penanaman pendidikan karakter di SMA Negeri 1 Kandangan Kabupaten Hulu Sungai Selatan Kalimantan Selatan.
 6. Ada pengaruh belajar siswa terhadap penanaman pendidikan karakter di SMA Negeri 1 Kandangan Kabupaten Hulu Sungai Selatan Kalimantan Selatan.
 7. Tidak ada pengaruh teknologi handphone terhadap penanaman pendidikan karakter di SMA Negeri 1 Kandangan Kabupaten Hulu Sungai Selatan Kalimantan Selatan.
 8. Ada pengaruh pembelajaran seni budaya terhadap penanaman pendidikan karakter di SMA Negeri 1 Kandangan Kabupaten Hulu Sungai Selatan Kalimantan Selatan.
 9. Ada pengaruh secara simultan cara mengajar guru dan pembelajaran seni budaya terhadap penanaman pendidikan karakter di SMA Negeri 1 Kandangan Kabupaten Hulu Sungai Selatan Kalimantan Selatan. Teknologi handphone tidak memiliki pengaruh langsung terhadap penanaman pendidikan karakter.
- DAFTAR PUSTAKA**
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Ardipal, 2013, "Kurikulum Pendidikan Seni Budaya yang Ideal bagi Peserta Didik di Masa Depan". <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/bahasaseni/article/download/69/50>. Diunduh 16 Maret 2017.
- Aunurrahman, 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Djunaidi Ghony, Fauzan Almanshur, 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ghozali, Imam. 2012. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 20* (Edisi 6). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Kemendiknas. 2011. *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Pupuh Faturrohman, dkk, 2013. *Pengembangan Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Sutama, 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Kartasura: Fairuz Media.
- Ansita dkk. 2010. *Teknologi Industri Media dan Perubahan Sosial, Hasil Penelitian*, Malang: Program Studi Magister Sosiologi Pascasarjana UMM.
- Pasaribu. *Evolusi Teknologi Telekomunikasi Bergerak: IG to 4G*, melalui <http://parlinpasaribu.com>, 2013. Diakses 16 maret 2017.
- Basuki, Sulisty, 1998. *Dasar-dasar Teknologi Informasi*. Jakarta: Universitas Terbuka. Depdikbud.
- Bell Greadler, Margaret E. 1994. *Belajar dan Membelajarkan (Terjemahan)*. Jakarta: Raja Grafinda Persada.
- Bunga Kehidupan. *Pengaruh Handphone terhadap Pelajar*. www.bbawor.blogspot.com, Diakses 16 Maret 2017.
- Cangara, Hafied. 2006. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafinda Persada.
- Darmawan, Deni. Dkk. 2007. *Dasar Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: UPI PRSS.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Effendi, E. Usman dan Praja, Juhaya S. 1989. *Pengantar Psikologi*. Jakarta: PT. Angkasa Bandung.
- Effendy, Onong Uchjana. 2005. *Ilmu Komunikasi Teori dan Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara,
- Juliantara, Ketut, "Aktivitas Belajar". www.Edukasi.Kompasiana.com, Diakses 16 Maret 2017.

- Kountur, Ronny. 2003. *Metode Untuk Penulisan Skripsi & Tesis*. Jakarta: Taruna Grafika.
- Langit, Dewa, "Fungsi Handphone bagi Masyarakat Indonesian" www. Dewalangit.com, Diakses 16 Maret 2017.
- Mudzakir, Ahmad dan Sutrisno, Joko. 1997. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- M. Anton. Moeliono. Dkk. 1995. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Kamus Besar Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.