

STUDENT CENTERED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HARDSKILL DALAM PEMBELAJARAN TIK DI SEKOLAH DASAR

Hendar Ahmad Wibisono, Mohammad Affan

Universitas Negeri Jakarta,

HendarAhmadWibisono_9902921010@mhs.unj.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan *hardskill* dalam pembelajaran TIK berbasis *student centered learning* pada SDIT Ibnu Hajar Mandiri Kota Bekasi. Penelitian ini berupa penelitian tindakan kelas. Meskipun beberapa kali mengalami pergantian kurikulum pembelajaran di Indonesia, Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK) tentu menjadi salah satu bidang studi yang diharapkan dapat meningkatkan kompetensi KI.4 (keterampilan). Kenyataannya masih banyak pembelajaran TIK yang hanya menitikberatkan pada aspek KI.3 (pengetahuan). Kurangnya implementasi nyata dan metode yang menarik membuat bidang studi TIK menjadi mata pelajaran yang dianggap membosankan. Objek penelitian pada penelitian ini adalah seluruh seluruh peserta didik kelas V dan VI SD Islam Ibnu Hajar Mandiri Bekasi. Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ilmiah ini adalah dengan membuat kuesioner daftar pertanyaan terstruktur. Kuesioner ini dibuat berdasarkan dengan masalah penelitian serta hipotesis penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan cara *bivariate pearson* untuk menguji validitas. Dimana dalam pengujian ini dengan melakukan korelasi *bivariate* antara masing-masing skor item dengan total skor item. Adapun Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengukuran yang telah dilakukan dalam penelitian ini dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Uji reliabilitas dilakukan dengan menghitung nilai Cronbach's Alpha dari masing-masing instrumen dalam suatu variabel. Nilai untuk menentukan reliabilitas suatu instrumen adalah nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0.6. Hasil dari penelitian ini adalah ada hubungan yang signifikan antara penerapan metode *student centered learning* dengan kemampuan *hardskill* peserta didik, terlebih lagi kemampuan yang telah diajarkan oleh guru disekolah sudah dapat terimplementasi dengan baik dalam menggunakan perangkat komputer sebagai penunjang pembelajaran peserta didik sehari-hari.

Kata Kunci: Pembelajaran TIK, Metode *Student centered learning*

ABSTRACT

This study aims to improve hard skills in ICT learning based on *student centered learning* at Ibnu Hajar Mandiri Islamic Primary School. This research is in the form of classroom action research. Although there have been several changes to the learning curriculum in Indonesia, Technology, Information and Communication (ICT) is certainly one of the fields of study that is expected to increase skill competence. In fact, there are still many ICT courses that only focus on knowledge competencies. The lack of real implementation and interesting methods makes the field of ICT study a subject that is considered boring. The object of research in this study were all students of class V and VI of Ibnu Hajar Mandiri Islamic Primary. The data collection method used in this study was to construct a structured questionnaire. This questionnaire was made based on research problems and research hypotheses that had been formulated previously. In this study, researchers used the Pearson bivariate method to test validity. Where in this test by doing a bivariate correlation between each item score with the total item score. The reliability test aims to determine the extent to which the measurements made in this study can be trusted or reliable. The reliability test was carried out by calculating the Cronbach's Alpha value of each instrument in a variable. The value to determine the reliability of an instrument is the value of Cronbach's Alpha greater than 0.6. The results of this study are that there is a significant relationship between the application of the student-centered learning method and the hard skills of students, moreover the abilities that have been taught by teachers at school can already be implemented properly in using computer devices as a support for everyday student learning.

Kata Kunci: ICT Learning, *Student centered learning*

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan yang senantiasa berkembang, perangkat komputer menjadi salah satu alternatif yang ikut serta dalam perkembangan teknologi, baik itu perangkat komunikasi seperti *smartphone* ataupun perangkat multimedia seperti laptop atau komputer yang tentunya lebih dikenal masyarakat dengan istilah komputer. Tidak dapat dipungkiri bahwasanya kehadiran komputer pada masyarakat, khususnya pada masyarakat Indonesia sangat dominan dalam membangun pertumbuhan ekonomi dan

tingkat kecerdasan pada masyarakat (Hendikawati, P. et al. 2019). Banyak dijumpai berbagai macam pekerjaan manusia dapat diselesaikan dengan mudah dan cepat dengan bantuan komputer (Pengantar Teknologi Pendidikan., 2023).

Dinamika globalisasi yang membuat perubahan zaman berubah dengan sangat cepat, beberapa tahun yang lalu, komputer menjadi hal yang asing dan mahal bagi sebagian masyarakat, akan tetapi kini komputer sudah sangat dikenal bahkan dimiliki oleh sebagian besar masyarakat, tidak hanya untuk golongan menengah keatas, golongan menengah kebawah pun kini memilikinya. Tidak hanya orang dewasa yang mampu menggunakan komputer, anak-anak mampu dan mahir menggunakannya, walau hanya untuk bermain *game* (Bacon, W., & Nash, C. 2012). Hal inilah yang melatarbelakangi kurikulum pendidikan di Indonesia agar menambahkan mata pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) sebagai mata pelajaran wajib bagi sebagian besar sekolah di Indonesia (Warsihna, 2014).

Sebagian peserta didik ketika dihadapkan dengan sebuah perangkat komputer maka timbul berbagai macam keinginan dan tujuan yang berbeda untuk menggunakan perangkat tersebut, mulai dari menggunakan internet hanya untuk melihat-lihat gambar atau sebagai media sosial (Irfan, M., et al. 2019). Namun sangat disayangkan, sebagian besar peserta didik tingkat sekolah kini akrab dengan komputer bukan karena mereka menggunakan komputer sebagai alat pembelajaran, justru mereka lebih akrab dengan komputer karena fitur *game* yang semakin menarik dan beragam. Padahal seandainya fungsi komputer dioptimalkan dengan sepenuhnya tentu peserta didik akan lebih dekat dan bersahabat dengan perangkat tersebut (Firmansyah, Firdaus, et al., 2023).

Peran guru sangat dibutuhkan, khususnya dalam memberikan edukasi tentang teknologi pada usia yang sangat produktif untuk menyerap dan menerapkan ilmu-ilmu dasar, dalam hal ini ilmu dasar yang dimaksud ialah ilmu pendidikan computer (Wibisono, H.A., et al. 2020). Apakah peran guru dalam menyampaikan serta mentransfer ilmu pengetahuan, khususnya dalam mata pelajaran TIK kepada para peserta didik sudah efektif sehingga membuat para peserta didik merasa nyaman ketika belajar dan mengimpementasikan ilmu yang telah dipelajarinya, atau justru sebaliknya. Peserta didik menjadi tidak percaya diri dan antipati terhadap komputer, sehingga ketika mereka dihadapkan pada sebuah perangkat komputer, yang tersirat dipikiran mereka hanyalah *game* dan hiburan tanpa ada kemampuan yang dapat dimanfaatkan.

LANDASAN TEORI

Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran ialah faktor utama guru sebagai penunjang keberhasilan agar peserta didik mampu memahami bidang studi yang diajarkannya (Sapawardi., 2022). Berbagai macam metode telah dicoba dan diterapkan dalam proses pembelajaran, hal ini dilakukan agar suasana pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Peserta didik yang hanya terbiasa dengan metode pembelajaran yang monoton tentu akan membuat mereka menjadi apriori terhadap bidang studi yang diajarkan, oleh karena itu diperlukan variasi serta inovasi dalam strategi pembelajaran untuk menciptakan metode pembelajaran yang efektif (Karabulut., 2018).

Berikut ini adalah ilustrasi tentang piramid pembelajaran dalam *learning pyramid* menurut Edgar Dale.



Gambar 1. *Learning Pyramid* menurut Edgar Dale
(*Myths of active learning: Edgar Dale and the cone of experience. Journal of the Human Anatomy and Physiology Society, 2016*)

Pembelajaran *Student centered learning*

Student centered learning adalah metode pembelajaran yang berorientasi kepada peserta didik, dimana peran guru tidak hanya menjelaskan dengan ceramah panjang lebar, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyesuaikan dengan kemampuan belajarnya dan mendapatkan pengalaman belajar yang akan memberikan mereka banyak pengetahuan (Wibisono, H.A., et al. 2021). Sedangkan menurut beberapa ahli. *Student centered learning* merupakan suatu metode pembelajaran dalam dunia pendidikan, dimana guru dan penyelenggara pendidikan memberikan otonomi dan kendali lebih besar kepada peserta didik untuk menentukan materi pelajaran, metode pembelajaran dan cepat-lambat tahapan dalam pembelajaran (Kaput, K., 2018).

Dibandingkan dengan metode pembelajaran yang bersifat monoton, *Student centered learning* akan membuat suasana pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih menyenangkan, karena guru tidak hanya mengajarkan dengan ceramah yang panjang lebar, tetapi juga terdapat interaksi antara guru dengan peserta didik, sehingga bidang studi yang diajarkan menjadi lebih mudah dipahami dan tentunya peserta didik akan menjadi lebih memiliki pemahaman yang mendalam akan bidang studi yang telah dipelajarinya (Robertson, S.L. 2020).



Gambar 2. Ilustrasi kegiatan pembelajaran dengan *transfer knowledge*
(dokumentasi penulis)

Banyaknya dinamika sosial peserta didik ketika belajar di dalam kelas tentu membuat guru mencari inovasi dalam dunia pembelajaran, tentu saja setiap peserta didik tidak bisa dipukul sama rata bahwasanya untuk dapat memahami suatu pelajaran ialah dengan membaca, ada kalanya peserta didik yang mengalami kesulitan belajar dengan cara membaca, tetapi mudah belajar ketika mendengarkan suatu materi. Ada juga yang sulit ketika belajar dengan cara membaca dan mendengar, tetapi justru sangat mahir tatkala pembelajaran praktik, dan sebagainya (Darmawan, I Putu A., et al., 2023). Oleh

karena itulah, pentingnya metode *Student centered learning* yang diharapkan dengan metode tersebut kegiatan pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih efektif, dinamis, dan menyenangkan bagi para peserta didik nantinya (Salmani Nodoushan, M., & Deeson, E. 2015).

Dengan menerapkan metode pembelajaran yang baik tentu ini akan sangat berpengaruh terhadap kualitas peserta didik terhadap kontribusi bagi dunia pendidikan di Indonesia khususnya. Dalam UU Sisdiknas pasal 1 disebutkan bahwa pendidikan 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, masyarakat, bangsa dan Negara (Putra, H. E. J., 2021).



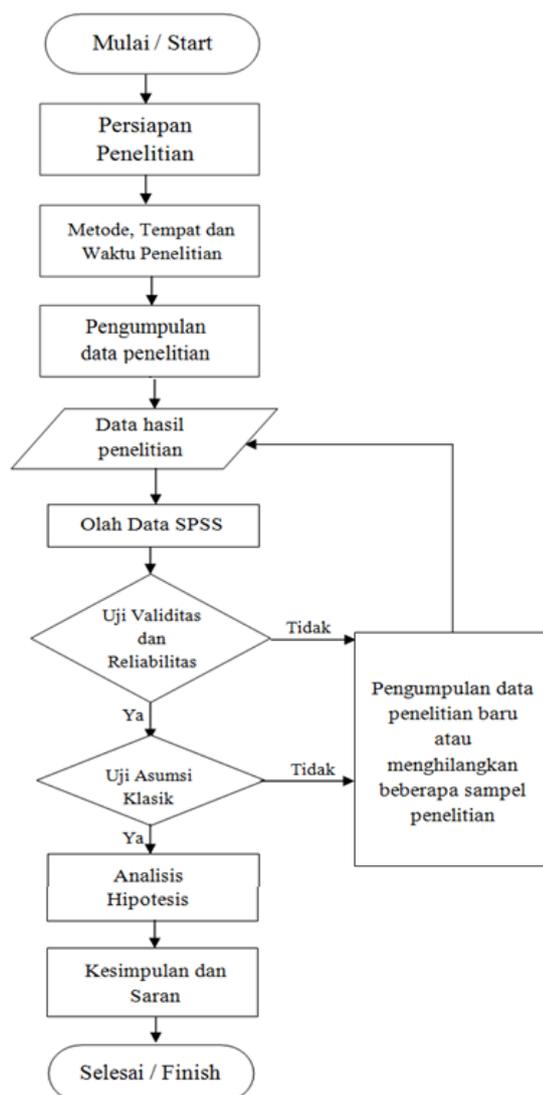
Gambar 3. Tiga pilar pendidikan menurut KI Hadjar Dewantara
(dokumentasi penulis)

Ilustrasi tiga pilar pendidikan yang dikemukakan oleh bapak pendidikan nasional, KI Hadjar Dewantoro menjelaskan bahwa agen-agen sosial sangatlah penting serta dominan dalam mempengaruhi kualitas pendidikan, khususnya di Indonesia, mulai dari kelompok sosial yang berperan utama dalam pembentukan karakter, yaitu keluarga, kemudian kelompok sosial yang berperan dalam pendidikan, sekolah, dan kelompok sosial yang berperan dalam mengimplementasikan apa saja yang telah dipelajari pada keluarga dan sekolah, yaitu masyarakat (Kurniawan, D. 2018).

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ilmiah ini penulis memilih sampel kelas V dan VI SD Islam Ibnu Hajar Mandiri Bekasi untuk dijadikan sampel dalam penelitian metode pembelajaran *Student centered learning* bidang studi TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Pada awalnya, peneliti berencana mengambil seluruh sampel peserta didik dari masing-masing kelas akan tetapi mengingat waktu yang cukup terbatas dalam penulisan ilmiah tersebut, maka penulis cukup mengambil 10 sampel peserta didik dari masing-masing kelas.

Dari hasil penyebaran kuesioner yang dibagikan adalah sejumlah 120 kuesioner dan yang dikembalikan adalah sejumlah 119 kuesioner. Sedangkan kuesioner yang diisi tidak lengkap adalah 9 kuesioner. Jadi, jumlah sampel yang diambil untuk penelitian adalah sebanyak 110 orang.



Gambar 4. Flowchart prosedur penelitian (dokumentasi penulis)

Tabel 1. Keterangan pengumpulan kuesioner

| Keterangan | Jumlah | Persentase |
|------------------------------|--------|------------|
| Kuesioner yang dibagikan | 120 | 100% |
| Kuesioner yang kembali | 119 | 99,17% |
| Kuesioner yang tidak lengkap | 9 | 7,5% |
| Kuesioner yang dapat diolah | 110 | 91,67% |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk memastikan bahwa pertanyaan-pertanyaan dalam masing-masing variabel dapat terklarifikasi pada variabel-variabel yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan cara bivariate pearson. Dimana dalam pengujian ini dengan melakukan korelasi bivariate antara masing-masing skor item dengan total skor item.

Tabel 2. Hasil validitas uji variabel X

| Metode SCL (X) | | | |
|-----------------------|--------------------------------|-----------------|------------|
| | <i>Correlation Coefficient</i> | Sig. (2-tailed) | Keterangan |
| Pernyataan 1 | 0,670** | ,000 | Valid |
| Pernyataan 2 | 0,704** | ,000 | Valid |
| Pernyataan 3 | 0,547** | ,000 | Valid |
| Pernyataan 4 | 0,492** | ,000 | Valid |
| Pernyataan 5 | 0,575** | ,000 | Valid |
| Pernyataan 6 | 0,494** | ,000 | Valid |
| Pernyataan 7 | 0,637** | ,000 | Valid |
| Pernyataan 8 | 0,547** | ,000 | Valid |
| Pernyataan 9 | 0,487** | ,000 | Valid |
| Pernyataan 10 | 0,662** | ,000 | Valid |
| Pernyataan 11 | 0,640** | ,000 | Valid |
| Pernyataan 12 | 0,579** | ,000 | Valid |
| Pernyataan 13 | 0,628** | ,000 | Valid |
| Pernyataan 14 | 0,434** | ,000 | Valid |
| Pernyataan 15 | 0,515** | ,000 | Valid |
| Pernyataan 16 | 0,442** | ,000 | Valid |
| Pernyataan 17 | 0,255** | ,000 | Valid |
| Pernyataan 18 | 0,595** | ,000 | Valid |
| Pernyataan 19 | 0,489** | ,000 | Valid |
| Pernyataan 20 | 0,501** | ,000 | Valid |
| Metode SCL | 1,000 | | |

Tabel 3. Hasil validitas uji variabel X

| Kemampuan <i>Hardskill</i> (Y) | | | |
|---------------------------------------|--------------------------------|-----------------|------------|
| | <i>Correlation Coefficient</i> | Sig. (2-tailed) | Keterangan |
| Pernyataan 21 | 0,670** | ,000 | Valid |
| Pernyataan 22 | 0,704** | ,000 | Valid |
| Pernyataan 23 | 0,547** | ,000 | Valid |
| Pernyataan 24 | 0,492** | ,000 | Valid |
| Pernyataan 25 | 0,575** | ,000 | Valid |
| Pernyataan 26 | 0,494** | ,000 | Valid |
| Pernyataan 27 | 0,637** | ,000 | Valid |
| Pernyataan 28 | 0,547** | ,000 | Valid |
| Pernyataan 29 | 0,487** | ,000 | Valid |
| Pernyataan 30 | 0,662** | ,000 | Valid |
| Metode SCL | 1,000 | | |

Berdasarkan tabel 2 dan tabel 3 diketahui bahwa seluruh item-item pertanyaan yang digunakan sebagai instrumen untuk mengukur variabel-variabel penelitian memiliki nilai signifikansi korelasi

product moment yang lebih dari 5 dan 1 persen (5 % dan 1 %) sehingga berdasarkan indikasi tersebut seluruh item penelitian dinyatakan valid.

Hasil Uji Reabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengukuran yang telah dilakukan dalam penelitian ini dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Uji reliabilitas dilakukan dengan menghitung nilai Cronbach's Alpha dari masing-masing instrumen dalam suatu variabel. Nilai untuk menentukan reliabilitas suatu instrumen adalah nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0.6.

Tabel 4. Hasil uji reabilitas

| Variabel | Nama Variabel | Nilai <i>Cronbach's Alpha</i> | Keterangan |
|----------|------------------------|-------------------------------|------------|
| X | Metode SCL | 0,861 | Reliabel |
| Y | Kemampuan Hardskill | 0,760 | Reliabel |

Berdasarkan tabel 4 diatas, hasil pengujian reliabilitas dari setiap variabel penelitian dengan bantuan SPSS, diperoleh hasil dengan nilai alpha lebih besar dari 0,6 Jadi dapat dinyatakan bahwa variabel Metode *Student centered learning* (X), objektivitas dan kemampuan Hardskill (Y) menghasilkan data reliabel atau dapat dipercaya.

Hasil Responden Terhadap *Student centered learning*

Pemahaman tentang konsep dan metode *Student centered learning* menunjukkan bahwa guru tersebut paham dan telah menerapkan metode *Student centered learning* kepada para peserta didiknya. Namun ada sebagian peserta didik yang masih belum dapat menerima metode *Student centered learning*, seperti tugas diskusi secara berkelompok. Hal ini mungkin disebabkan karena para peserta didik pada jenjang pendidikan dasar lebih menyukai metode pembelajaran yang bersifat interaktif antara guru sebagai tenaga pengajar dan para peserta didik.

Dengan menciptakan suasana kelas yang dinamis serta interaktif, metode pembelajaran diskusi secara berkelompok dinilai lebih dapat diterima, inilah masukan bagi tenaga pengajar serta menjadi kewajiban bagaimana seharusnya agar metode diskusi berkelompok dapat diterima pada pembelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) pada peserta didik, khususnya jenjang Sekolah Dasar. Dalam tabel diatas juga sedikit dapat disimpulkan bahwa ada beberapa diantara peserta didik yang masih belum nyaman apabila guru memberikan pertanyaan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai,.Kesimpulan (Conclusion).

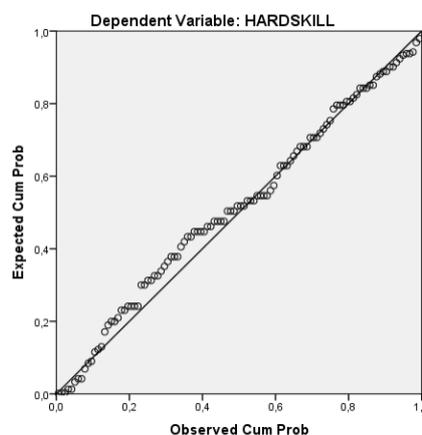
Hasil Responden Terhadap Kemampuan *Hardskill*

Kemampuan hardskill sangat dibutuhkan dan menjadi indikator dari suksesnya pelajaran yang telah diberikan. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dibagikan, para peserta didik dirasa cukup mampu memahami pelajaran yang diberikan guru dan mampu mengaplikasikannya di luar jam pelajaran. Namun ada sebagian peserta didik yang masih belum dapat memahami dan menerapkan sebuah aplikasi,

diantaranya software desain grafis foto, seperti aplikasi adobe photoshop, hal ini dikarenakan responden yang menjawab sebagian besar memang belum diajarkan mengenai aplikasi tersebut. Adapun untuk aplikasi software desain grafis gambar dan animasi, seperti corel draw masih lebih dapat diterima oleh para peserta didik, hal ini mungkin dapat disebabkan karena corel draw mudah untuk dipelajari secara otodidak, dan juga banyak diantara peserta didik yang sudah mahir menguasai software desain gambar sederhana yang terdapat pada system operasi windows 7, yaitu paint yang mana ini merupakan cikal bakal dari software desain grafis yang kini sangat populer, yaitu corel draw.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah distribusi data mengikuti atau mendekati distribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis grafik dan juga menggunakan uji kolmogorov-smirnov dengan melihat dari nilai kolmogorov smirnov z dan nilai Asymp.Sig nya.



Gambar 5. Hasil uji normalitas

Berdasarkan pada gambar 5 terlihat bahwa titik-titik yang ada mendekati garis diagonal. Jika distribusi data residual normal, maka garis yang menggambarkan data sesungguhnya akan mengikuti garis diagonalnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model fit atau baik dan dapat dinyatakan pula bahwa distribusi data normal.

Tabel 5. Hasil uji normalitas

| One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test | | Unstandardized Residual |
|------------------------------------|----------------|-------------------------|
| N | | 110 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | 0E-7 |
| | Std. Deviation | 4,00097855 |
| | Absolute | ,078 |
| Most Extreme Differences | Positive | ,039 |
| | Negative | -,078 |
| Kolmogorov-Smirnov Z | | ,822 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | ,510 |
| a. Test distribution is Normal. | | |
| b. Calculated from data. | | |

Berdasarkan tabel 5 terlihat bahwa Kolmogorov-Smirnov Z sebesar 0.822 dan nilai Asymp.sig. sebesar 0.510. berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai Asymp.sig > nilai probabilitas 0.510>0.05 sehingga dapat dikatakan bahwa distribusi data normal. Selain itu juga, dengan demikian uji normalitas yang dilakukan dengan analisis grafik maupun uji dengan Kolmogorov-Smirnov Z, dapat disimpulkan bahwa kedua metode ini menunjukkan kearah hasil yang baik dan data yang telah di perhitungkan dapat dikatakan distribusi data normal.

Hasil Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas ditujukan untuk menguji ada atau tidaknya kolerasi anatar variabel bebas. Model regresi yang baik seharusnya terhindar dari multikolinearitas. Jika VIF > 10 nilai Tolerance < 0.10, maka terjadi gejala multikolinearitas pada model regresi tersebut.

Tabel 6. Hasil uji multikolinearitas

| Coefficients ^a | | | |
|---------------------------|------------|-------------------------|-------|
| Model | | Collinearity Statistics | |
| | | Tolerance | VIF |
| 1 | (Constant) | | |
| | MetodeSCL | 1,000 | 1,000 |

a. Dependent Variable: Kemampuan *Hardskill*

Berdasarkan nilai inflation factor (Value Inflation Factor/VIF) diperoleh hasil bahwa masing-masing variabel menunjukkan nilai VIF adalah 1,000 dimana menunjukkan nilai VIF < 10 serta nilai tolerance > 0,10 sehingga model regresi ganda ini tidak terjadi multikolinearitas antar variabel penelitian.

Hasil Uji Autokorelasi

Persyaratan uji autokorelasi dapat dilihat pada nilai Durbin-Watson (DW-Test). Berdasarkan pengolahan data diperoleh nilai DW sebesar 1,686. Nilai tersebut berada diantara kisaran -2 sampai +2, menyatakan bahwa dalam model regresi ganda tidak terjadi autokorelasi.

Tabel 7. Hasil uji autokorelasi

| Model Summary ^b | | | | | |
|----------------------------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|---------------|
| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate | Durbin-Watson |
| 1 | ,464 ^a | ,215 | ,208 | 4,01946 | 1,686 |

a. Predictors: (Constant), Metode *Student Centered Learning*
b. Dependent Variable: Kemampuan *Hardskill*

Interpretasi Persamaan Multiregresi

Tabel 8. Hasil persamaan multiregresi

| Model | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. | Collinearity Statistics | |
|-------|-----------------------------|------------|---------------------------|------|-------|-------------------------|-------------|
| | B | Std. Error | Beta | | | Tolerance | VIF |
| 1 | (Constant) | 13,109 | 3,464 | | 3,785 | ,000 | |
| | MetodeSCL | ,286 | ,053 | ,464 | 5,440 | ,000 | 1,000 1,000 |

a. Dependent Variable: Kemampuan *Hardskill*

Berdasarkan hasil analisis regresi pada tabel 8 dapat diperoleh persamaan regresinya adalah sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta X + e$$

$$Y = 13,109 + 0,286SCL + e$$

Keterangan :

- Y = Kemampuan *Hardskill*
- α = Konstanta
- β = Koefisien regresi variabel X
- X = Metode *Student centered learning*
- e = Residual

Penjelasan :

Nilai sebesar 13,109 merupakan nilai konstanta, artinya tanpa ada pengaruh dari metode *Student Cetered Learning* dan faktor lain, maka Kemampuan *Hardskill* peserta didik mempunyai nilai sebesar konstanta tersebut yaitu sebesar 13,109.

Koefisien regresi 0,286 menyatakan bahwa setiap terjadi kenaikan dalam metode *Student Cetered Learning* sebesar satu skor atau satu persen akan meningkatkan Kemampuan *Hardskill* peserta didik sebesar 0,286 atau 28,6% tanpa dipengaruhi faktor lain.

Hasil Uji Hipotesis (Uji-t)

Uji-t dilakukan untuk menguji secara parsial atau individu apakah penerapan Metode *Student Cetered Learning* berpengaruh terhadap Kemampuan *hardskill* peserta didik. Hasil uji-t dapat dilihat pada tabel 8. Adapun bentuk pengujian terhadap hipotesisnya sebagai berikut:

Ho : tidak ada pengaruh secara signifikan antara metode *Student centered learning* terhadap kemampuan *hardskill* peserta didik.

Ha : ada pengaruh secara signifikan antara metode *Student centered learning* terhadap kemampuan *hardskill* peserta didik.

Tabel 9. Hasil uji-t

| Model | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. | Collinearity Statistics | |
|-------|-----------------------------|------------|---------------------------|------|-------|-------------------------|-------------|
| | B | Std. Error | Beta | | | Tolerance | VIF |
| 1 | (Constant) | 13,109 | 3,464 | | 3,785 | ,000 | |
| | MetodeSCL | ,286 | ,053 | ,464 | 5,440 | ,000 | 1,000 1,000 |

a. Dependent Variable: KemampuanHardskill

Berdasarkan hasil yang didapat dari tabel 4.11 diketahui nilai t hitung variabel Metode Student Cetered Learning yang dihasilkan sebesar 5,440 dengan nilai signifikan 0.000. Karena nilai signifikan yang dihasilkan (0.000) kurang dari 0.05 maka Ho ditolak. Hali ini menunjukkan bahwa Metode Student Cetered Learning secara memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Kemampuan hardskill peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada peserta didik kelas V dan VI SD Islam Ibnu Hajar Mandiri Bekasi, bahwasanya ada hubungan yang signifikan antara penerapan metode *student centered learning* dengan kemampuan hardskill peserta didik, terlebih lagi kemampuan yang telah diajarkan oleh guru disekolah sudah dapat terimplementasi dengan baik dalam menggunakan perangkat komputer sebagai penunjang pembelajaran peserta didik sehari-hari. Metode pembelajaran bidang studi TIK yang disampaikan oleh guru sebagai tenaga pengajar juga ternyata sangat berpengaruh bagi daya minat para peserta didik serta penguasaan materi yang telah disampaikan, oleh karena itulah pentingnya menguasai beberapa metode pembelajaran, agar guru dapat mengajarkan bidang studi TIK secara efektif kepada para peserta didiknya.

REFERENSI

- Bacon, W., & Nash, C. (2012). Playing the media game: The relative (in) visibility of coal industry interests in media reporting of coal as a climate change issue in Australia. *Journalism studies*, 13(2), 243-258.
- Darmawan, I Putu A., et al. DESAIN SISTEM PEMBELAJARAN. CV WIDINA MEDIA UTAMA, 2023.
- Firmansyah, Firdaus, et al. TEKNOLOGI PENDIDIKAN JARAK JAUH. CV WIDINA MEDIA UTAMA, 2023.
- Hendikawati, P., Veronika, R. B., Waluya, S. B., & Wijayanti, K. (2019). Pemanfaatan Komputer untuk Pengembangan Media Pembelajaran Matematika sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 116-123.
- Irfan, M., Nursiah, S., & Rahayu, A. N. (2019). Pengaruh penggunaan media sosial (medsos) secara positif terhadap motivasi belajar peserta didik sd negeri perumnas kecamatan rappocini kota makassar. *Publikasi pendidikan*, 9(3), 262-272.
- Jackson, J. (2016). Myths of active learning: Edgar Dale and the cone of experience. *Journal of the Human Anatomy and Physiology Society*, 20(2), 51-53.
- Karabulut-Ilgü, A., Jaramillo Cherez, N., & Jahren, C. T. (2018). A systematic review of research on the flipped learning method in engineering education. *British Journal of Educational Technology*, 49(3), 398-411.
- Kaput, K. (2018). Evidence for Student-Centered Learning. *Education evolving*.

- Kurniawan, D. (2018). Komunikasi Model Laswell Dan Stimulus-Organism-Response Dalam Mewujudkan Pembelajaran Menyenangkan. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(1), 60-68.
- Pengantar Teknologi Pendidikan. (2023). (n.p.): Pradina Pustaka.
- Putra, H. E. J., & Wibisono, H. A. (2021). PENGARUH MODEL INSTRUKSIONAL KOOPERATIF TIPE CORE TERHADAP KEMAMPUAN REPRESENTASI MATEMATIS SISWA. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(01), 179-195.
- Robertson, S. L. (2020). Digital Pedagogy for the 21st Century Educator. In J. Keengwe (Ed.), *Handbook of Research on Innovative Pedagogies and Best Practices in Teacher Education* (pp. 258–275). Hershey, PA: IGI Global. doi:10.4018/978-1-5225-9232-7.ch015.
- Salmani Nodoushan, M., & Deeson, E. (2015). Teaching for creativity in the common core classroom. *British Journal of Educational Technology*, 46(5).
- Saparwadi, L. (2022). Kesalahan Peserta didik SMP dalam Memahami Masalah Matematika Bentuk Soal Cerita. *MATHEMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 4(1), 1-12.
- Warsihna, J. (2014). Peranan TIK dalam pembelajaran di sekolah dasar sesuai kurikulum 2013. *Jurnal Teknodik*, 156-164.
- Wibisono, H. A., Situmorang, R., & Solihatin, E. (2020). Pengembangan Video Animasi Tutorial Ujian Tanda Kecakapan Khusus Pramuka Sekolah Dasar. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 34(2), 125-136.
- WIBISONO, H. A. (2020). PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI TUTORIAL UJIAN TKK WAJIB PRAMUKA PENGGALANG SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU IBNU HAJAR MANDIRI (Studi pada Pasukan Regu Pramuka Penggalang Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Ibnu Hajar Mandiri Bekasi) (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA).
- Wibisono, H. A., Putra, H. E. J., & Muslim, S. (2021). PENGARUH TEORI BELAJAR SKINNER MELALUI MODEL PICTURE AND PICTURE TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATEMATIS. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(02), 261-275.