

**Problematika Mahasiswa Dalam Program
 Pengenalan Lapangan Di SMPN Kabupaten Garut
 Lili Dianah¹, Wulan Widyastuti²**

^{1,2} Program Studi Pendidikan IPS

Fakultas Pendidikan ISBS Institut Pendidikan Indonesia
 Jl. Terusan Pahlawan No.32, Sukagalih, Tarogong Kidul, Garut, Jawa Barat 44151

¹Alamat e-mail: lilidianah@institutpendidikan.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis problematika yang dihadapi oleh Mahasiswa dalam melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP). Problematika mahasiswa PLP ini terutama dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran dan sumber belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Deskriptif Kuantitatif, yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah 39 mahasiswa yang mengikuti Program Pengenalan Lapangan Persekolahan dari prodi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa problematika yang ditemukan dilapangan adalah pertama, Indikator 8 yaitu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran, problematika dalam indikator 8 ini mencapai 66,67%; kedua, Indikator 1 yaitu menggunakan fasilitas sekolah, problematika dalam indikator 1 ini mencapai 51,28%; ketiga, Indikator 2, 3 dan 5. Indikator 2 yaitu Menyediakan sumber belajar dan media, Indikator 3 yaitu Membuat perangkat pembelajaran, Indikator 5 yaitu Mendapat Bimbingan dari guru pamong dan Dosen Pembimbing Persekolahan (DPS). Problematika dalam indikator 2, 3 dan 5 ini mencapai 30,77%.

Kata Kunci: *Problematika, Program PLP, Mahasiswa*

Abstract

This study aims to analyze the problems faced by students in implementing the Field Introduction Program in Schools (PLP). This study used a quantitative approach with the Quantitative Descriptive method. The samples in this study were 39 students who took part in PLP Program from the Social Sciences Education Study Program. The results of this study indicate that the problems found in the field are first, Indicator 8 namely utilizing information and communication technology for the benefit of learning, the problems in indicator 8 reach 66.67%; second, Indicator 1, namely using school facilities, the problems in this indicator 1 reach 51.28%; third, Indicators 2, 3 and 5. Indicator 2 is Providing learning resources and media, Indicator 3 is Making learning tools, Indicator 5 is Getting Guidance from tutors and School Supervisors (DPS). Problems in indicators 2, 3 and 5 reach 30.77%.

Keywords: *Problematics, PLP Program, Students*

PENDAHULUAN

Program Pengenalan lapangan Persekolahan (PLP) merupakan bagian dari proses pendidikan akademik yang memiliki tujuan untuk memberikan pengalaman belajar nyata kepada mahasiswa sebagai calon pendidikan pada satuan pendidikan formal (Hudiana, dkk. 2022: 4). Mahasiswa PLP melakukan proses pengamatan dan pemagangan untuk mempelajari dan mendapatkan pengalaman tentang aspek

pembelajaran di sekolah. Mahasiswa PLP sebagai calon Guru, merasa bahwa pekerjaan seorang Guru sangatlah berat karena Guru adalah salah satu faktor penting dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah. Oleh karena itu meningkatkan mutu pendidikan berarti meningkatkan mutu guru.

Pada kenyataannya dilapangan, mahasiswa PLP sering kali mengalami permasalahan baik dalam perencanaan, pelaksanaan maupun dalam evaluasi pembelajaran (Hamdani, dkk., 2023). Pada perencanaan permasalahan yang biasa dihadapi mahasiswa adalah tahap pembuatan RPP. Pada tahap pelaksanaan mahasiswa juga mengalami kesulitan dalam hal pengelolaan kelas, kurangnya penguasaan materi, pembuatan media pembelajaran, keterbatasan dalam menggunakan model pembelajaran serta kurang percaya diri saat melakukan praktik pembelajaran di dalam kelas. Sedangkan dalam tahap evaluasi mahasiswa mengalami kesulitan dalam melakukan penilaian terutama dalam membuat kisi-kisi, membuat soal terbuka yang berbasis HOTS, membuat rubrik penilaian, membuat Lembar Kerja Siswa, melakukan penilaian proses dan menganalisis soal. Di awal pelaksanaan program PLP, sebagian besar Mahasiswa kurang percaya diri padahal di kampus sudah mendapatkan bekal yang cukup, baik penguasaan materi, micro teaching, keterampilan mengajar yang diperoleh dari mata kuliah strategi pembelajaran IPS maupun perangkat pembelajaran yang diperoleh dari mata kuliah Perencanaan Pembelajaran.

Penampilan atau kesopanan dalam berpakaian juga sangat penting bagi seorang pengajar apalagi bagi mahasiswa PLP. Mahasiswa PLP harus bisa memberikan contoh yang baik kepada peserta didik. Berdasarkan hasil pengamatan pada saat pelaksanaan PLP masih ada mahasiswa yang belum bisa menempatkan dirinya sebagai seorang pengajar, ia masih menganggap dirinya sebagai peserta didik (Utami, 2015). Selain itu, mahasiswa PLP juga harus menjaga tingkah lakunya karena sebagai pengajar harus memiliki sifat yang arif, bijaksana, dan berwibawa.

Beban lainnya yang dirasakan oleh Mahasiswa PLP yaitu akan mendapat penilaian dari Guru Pamong dan Dosen Pembimbing Sekolah selama mengikuti program PLP. Disamping itu Mahasiswa PLP di sekolah akan berinteraksi dan

berkomunikasi dengan guru, siswa, dan masyarakat sekolah. Siswa merupakan salah satu unsur pokok dalam interaksi antara guru dengan siswa sehingga tindakan-tindakan guru harus berorientasi pada kemampuan dan kebutuhan siswa. Oleh karena itu sudah sepatutnya apabila efisiensi pembelajaran seorang guru tidak hanya ditinjau dari sudut guru itu sendiri, tetapi juga dari sudut kepentingan siswa. Berpijak dari realitas diatas, Mahasiswa harus mempersiapkan diri dan membekali diri dengan berbagai kompetensi.

Menurut UU 14/2005 dan PP 19/2005 (Sagala, 2009: 30), guru dan dosen harus memahami, menguasai dan terampil menggunakan sumber-sumber belajar baru dan menguasai 4 kompetensi yaitu Kompetensi Pedagogik, Kompetensi Kepribadian, Kompetensi Sosial dan Kompetensi Profesional. Guru merupakan pekerjaan yang tidak mudah bagi seorang calon guru yang sedang berlatih (praktikan). Pada saat melakukan kegiatan mengajar di kelas, calon guru dituntut untuk memiliki sejumlah kemampuan dan keterampilan yang dapat membantu peserta didik dapat mengikuti kegiatan pembelajarannya dengan baik. Kemampuan yang dimaksud disini adalah kemampuan dasar yang yang harus dimiliki, dikuasai, dan diterapkan guru selama ia melaksanakan proses belajar-mengajar di kelas.

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik. Sebagai seorang profesional guru harus memiliki kompetensi keguruan yang cukup. Menurut Sagala, (2009:11) mengatakan bahwa “Kompetensi keguruan itu tampak pada kemampuannya menerapkan sejumlah konsep, asas kerja sebagai guru, mampu mendemonstrasikan sejumlah strategi maupun pendekatan pengajaran yang menarik dan interaktif, disiplin, jujur dan konsisten”. Gurupun harus menncermati bidang administrasi secara seksama, mulai dari membuat perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, penilaian pembelajaran, media pembelajaran dan bahan ajar.

Menurut Dmanik, dkk (2021: 29), Keterampilan mengajar adalah kemampuan seorang guru dalam menyampaikan materi pelajaran maupun memilih metode yang tepat untuk pembelajaran agar efektif dan efisien. Sedangkan menurut Giloman (Sundari, 2020:6), Keterampilan dasar mengajar (*teaching skill*) adalah

kemampuan atau keterampilan yang bersifat khusus (*most specific instructional behaviors*) yang harus dimiliki oleh guru, dosen, instruktur atau widyaiswara agar dapat melaksanakan tugas mengajar secara efektif, efisien dan profesional. Keterampilan dasar mengajar berkenaan dengan beberapa keterampilan atau kemampuan yang bersifat mendasar dan harus dikuasai oleh tenaga pengajar dalam melaksanakan tugas mengajarnya.

Dalam mengajar ada dua kemampuan pokok yang harus dikuasai oleh seorang tenaga pengajar, yaitu menguasai materi atau bahan ajar yang akan diajarkan (*what to teach*) dan menguasai metodologi atau cara untuk membelajarkannya (*how to teach*) (Schön, 1983). Keterampilan dasar mengajar termasuk ke dalam aspek *how to teach* yaitu bagaimana cara membelajarkan peserta didik. Keterampilan dasar mengajar mutlak harus dimiliki dan dikuasai oleh seorang guru, karena keterampilan dasar mengajar memberikan pengertian lebih dalam mengajar. Mengajar bukan hanya sekedar proses menyampaikan materi saja, tetapi menyangkut aspek yang lebih luas seperti pembinaan sikap, emosional, karakter, kebiasaan, dan nilai-nilai.

Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah, akan tetapi penyediaan media pembelajaran selama ini masih menjadi kendala atau problematika. Manfaat dari setiap media pembelajaran bergantung pada kemauan dan kemampuan guru dan peserta didik untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan pesan-pesan yang terkandung dalam media pembelajaran yang didayagunakan. Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap pemanfaatan media dalam pembelajaran menunjukkan bahwa media tersebut berdampak positif dalam pembelajaran (Nurfadhillah, 2021). Media pembelajaran yang dikembangkan sendiri dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa sebagai sasaran. Ada sebagian guru yang hanya terpaku kepada bantuan dalam menyediakan media pembelajaran padahal media pembelajaran dapat didesain dari berbagai sumber dalam berbagai bentuk sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi ajar yang akan disajikan. Melalui media pembelajaran guru akan lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran dan siswa akan lebih terbantu dan mudah dalam belajar. Apabila media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan

kurikulum tidak ada satupun sulit diperoleh, maka membuat media pembelajaran sendiri adalah suatu keputusan yang bijak. Untuk mengembangkan media pembelajaran, referensi dapat diperoleh dari berbagai sumber baik itu berupa pengalaman ataupun pengetahuan sendiri, ataupun penggalian informasi dari nara sumber baik ahli ataupun teman sejawat. Akan tetapi hal tersebut merupakan suatu problem karena guru menganggap itu sangat sulit.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui problematika yang dihadapi mahasiswa saat mengikuti Program Pengenalan lapangan Persekolahan (PLP), karena itu peneliti tertarik untuk mengambil judul “*Problematika Mahasiswa Dalam Program Pengenalan Lapangan Di SMP Negeri Kabupaten Garut*”.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Deskriptif Kuantitatif*. Metode penelitian *deskriptif kuantitatif* adalah suatu metode yang bertujuan untuk membuat gambaran atau deskriptif tentang suatu keadaan secara objektif yang menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan dan hasilnya (Suharsimin, 2006). Subyek dalam penelitian ini adalah Mahasiswa tingkat IV dari prodi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Institut Pendidikan Indonesia Garut yang mengikuti Program Pengenalan Lapangan Persekolahan di SMP Negeri garut. Populasi dalam penelitian ini adalah Seluruh Mahasiswa yang mengikuti Program Pengenalan Lapangan Persekolahan di SMP Negeri garut sebanyak 78 mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Soasial, sedangkan yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah 39 mahasiswa. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sukmadinata, 2010: 250) Teknik penentuan sampel dalam penelitian ini dengan menggunakan *Simple Random Sampling*, yaitu cara pengambilan sampel dari anggota populasi dilakunan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam polulasi tersebut (Sugiyono, 2009:64). Dalam teknik pengumpulan data, data dikumpulkan dari data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari objek penelitian melalui kuesioner dan wawancara.

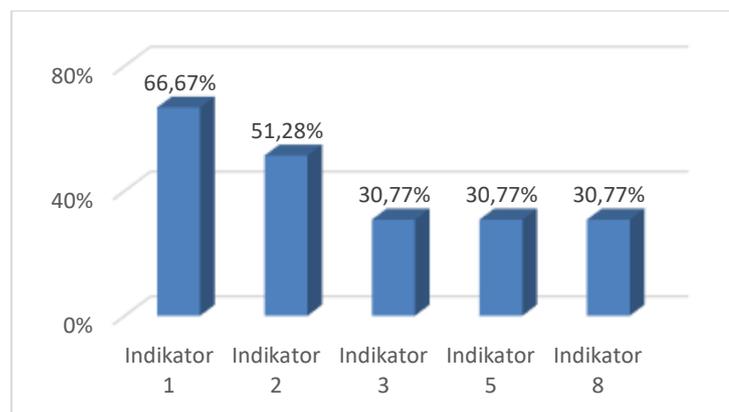
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Angket Problematika Mahasiswa PLP dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 1. Analisis Problematika Mahasiswa PLP

No	Item Pernyataan Indikator	No Item	Jawaban Responden (%)				Total
			SL	SR	JR	TP	
1	Menggunakan fasilitas sekolah	1,2,3	21	26	37	16	100
2	Menyediakan sumber belajar dan media	4,5,6,7	46	24	24	6	100
3	Membuat perangkat pembelajaran	8,9,10, 11	19	50	26	5	100
4	Mendapat Pembekalan dari kampus	12,13, 14,15	57	31	11	1	100
5	Mendapat Bimbingan dari guru pamong dan Dosen Pembimbing Persekolahan (DPS)	16, 17, 18	44	26	17	13	100
6	Baradaptasi dan Komunikasi dengan lingkungan sekolah	19, 20, 21, 22	53	40	7	0.0	100
7	Melaksanakan Praktik Pembelajaran yang mendidik	23, 24, 25,26	41	41	14	4	100
8	Memfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran	27, 28, 29	10	23	42	25	100
9	Melakukan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar.	30, 31, 32	38	47	14	1	100
10	Menunjukkan etos kerja, tanggung jawab yang tinggi, rasa bangga menjadi guru, dan rasa percaya diri	33, 34, 35	49	36	13	2	100
11	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran IPS	36, 37, 38	25	53	16		100

Ket: SL= Selalu, SR= Sering, JR = Jarang, TP= Tidak Pernah



Gambar 1. Problematika Mahasiswa PLP

Dari tabel dan gambar di atas ditemukan problematika diantaranya adalah *Pertama*, Indikator 8 yaitu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran, Indikator 8 merupakan problematika tertinggi bagi mahasiswa PLP yaitu 66.67%. Untuk menggunakan media internet dan sumber belajar internet mahasiswa sangat kesulitan karena sebagian besar kelas tidak memiliki jaringan internet dan mahasiswa merasa kesulitan untuk meminjam LCD dari sekolah karena jumlah LCD sangat terbatas sehingga mahasiswa sulit menayangkan PPT untuk memberikan penjelasan kepada siswa baik berbentuk gambar atau cuplikan video sebagai media dan sumber belajar dalam pembelajaran IPS. Sekolah ini berada di perkotaan, tetapi fasilitas yang seharusnya sudah bisa dipenuhi, ternyata tidak bisa. Beberapa kekurangan penggunaan teknologi ini selain karena keterbatasan fasilitas sekolah juga sebagian besar guru-guru di sekolah ini sudah senior yang kurang terampil dalam penggunaan teknologi, sehingga dalam proses mengajar, masih banyak yang hanya menggunakan papan tulis biasa. *Kedua*, Indikator 1 yaitu **menggunakan fasilitas sekolah**. Problematika Indikator 1 mencapai 51.28%. Disamping keterbatasan LCD, di tiap kelas sebagian besar tidak memiliki jaringan internet, sehingga sumber belajar dari internet juga sulit untuk diakses oleh siswa, dan siswa sendiri memiliki keterbatasan kuota. Dengan demikian pembelajaran IPS berbasis IT tidak bisa dilaksanakan. Sedangkan media peta, atlas dan globe memiliki kelonggaran untuk dipinjamkan hanya saja media tersebut belum tentu sesuai dengan tema materi yang akan dikaji di kelas sedangkan buku paket sebagai sumber belajar konvensional **sebagian besar siswa memilikinya**. **Rencana pembelajaran yang tadinya mau melibatkan siswa dalam pencarian informasi yang benar dalam peroses pembelajaran, jadi terhambat**. *Ketiga yaitu* Indikator 2, indikator 3 dan Indikator 5. Indikator 2 yaitu menyediakan sumber belajar dan media. Indikator 3 yaitu membuat perangkat pembelajaran. Indikator 5 yaitu mendapat bimbingan dari Guru Pamong dan Dosen Pembimbing Persekolahan (DPS). Problematika Indikator 2, indikator 3 dan Indikator 5 mencapai 30.77%. Untuk indikator 2, problematika yang dihadapi mahasiswa PLP adalah sulitnya menggunakan sumber belajar berbasis IT, sumber belajar hanya terpaku pada buku

paket yang ada di sekolah. Peserta didik kurang dilibatkan untuk membuat media pembelajaran, hal ini disebabkan kurangnya kreativitas Mahasiswa PLP dalam membuat media pembelajaran. Dosen PLP harus mengusulkan kepada fakultas untuk memberikan pelatihan khusus kepada mahasiswa yang mau mengikuti program PLP untuk mahir dalam membuat media pembelajaran. Untuk indikator 3 problematika yang dihadapi mahasiswa PLP adalah mahasiswa merasa sulit dalam membuat RPP dan membuat soal-soal HOT. Untuk indikator 5 problematika yang dihadapi mahasiswa PLP adalah Mahasiswa merasa kurang dapat bimbingan dari Guru Pamong dan Dosen PLP dalam hal membuat perangkat pembelajaran seperti RPP, membuat media, soal ulangan dan LKS. Hal ini menjadi masukan untuk PLP di tahun berikutnya.

Problematika yang paling tinggi dalam penelitian ini adalah memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran, terutama dalam hal menayangkan PPT baik berbentuk gambar atau cuplikan video sebagai media dalam pembelajaran IPS. Yang menjadi penyebab dalam permasalahan ini adalah *pertama*, ketersediaan fasilitas LCD yang sangat terbatas, tiap sekolah hanya memiliki LCD 1-5 untuk semua rombongan belajar sehingga peminjaman LCD sangat antri, dan . LCD juga tidak dipasang ditiap kelas, serta dibeberapa sekolah peminjaman juga harus sesuai prosedur; *kedua*, mahasiswanya sendiri memiliki keterbatasan dalam penggunaan teknologi informasi terutama dalam membuat cuplikan video sedangkan dalam menayangkan gambar atau mebuat PPT tidak mendapatkan kesulitan. Disamping problematika tersebut, sumber belajar berbasis IT juga menjadi permasalahan. Sumber belajar di sekolah sangat terpaku pada buku paket. Sumber belajar berbasis IT kurang dimanfaatkan karena keterbatasan kuota siswa dan ruangan kelas tidak memiliki akses internet. Analisis Problematika Mahasiswa PLP dapat dilihat pada tabel di bawah.

Media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Bentuk-bentuk stimulus bisa dipergunakan sebagai media diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, gambar bergerak atau tidak, tulisan, dan suara yang direkam. Media pembelajaran secara umum adalah semua alat pengajaran yang digunakan untuk membantu guru dalam

menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan.

Padahal secara khusus media pembelajaran berbasis TIK digunakan dengan tujuan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat siswa untuk belajar, membuka peluang belajar dimana saja, dan kapan saja, dan memberikan motivasi belajar kepada siswa. Hal ini perlu disadari oleh mahasiswa PLP untuk terus mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif, inovatif, kreatif dan bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran, bekerja, dan pemecahan masalah sehari-hari. Media selain sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan juga berguna untuk mengajak siswa berfikir kongkrit atau realistis, mengurangi kebosanan, kelelahan dan kejenuhan serta multi tafsir terhadap suatu konsep, mengurangi keterbatasan dalam mengolah informasi melalui pendengaran sehingga dapat dipadukan dengan penglihatan, menyederhanakan proses pentransferan pengetahuan dan pengalaman, menjembatani pengalaman guru dengan pengalaman siswa tentang suatu konsep serta mengatasi keterbatasan pengalaman dan penafsiran siswa terhadap suatu konsep.

Problematika lainnya yang dihadapi oleh Mahasiswa PLP adalah menggunakan sumber belajar yang berbasis IT, hal ini berkaitan dengan masalah rendahnya penyediaan fasilitas di sekolah, seperti LCD, akses internet di tiap kelas, keterbatasan kuota yang dimiliki siswa, dan ada beberapa siswa yang tidak memiliki HP, sehingga sumber belajar di kelas sangat sulit untuk menggunakan sumber belajar yang berbasis IT, sumber belajar. Sedangkan kemampuan mahasiswa PLP yang paling rendah adalah Kemampuan memanfaatkan sumber belajar dan media, diantaranya: 1) Mahasiswa PLP saat mengajar kurang menggunakan media pembelajaran seperti gambar atau video; 2) Mahasiswa PLP saat pembelajaran hanya menggunakan buku paket saja, tidak menggunakan sumber belajar lainnya. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas mahasiswa dalam menyediakan media pembelajaran kurang inovatif, juga sangat terpaku pada sumber belajar buku paket, padahal sumber belajar pembelajaran IPS sangat banyak di lingkungan sekitar siswa.

Sumber belajar adalah segala daya yang dapat dimanfaatkan guna memberi kemudahan kepada seseorang dalam belajarnya. Dalam bidang pendidikan, yang memegang kunci dalam pembangkitan dan pengembangan daya kreativitas peserta didik, ialah terutama sekali guru. Seorang guru yang ingin mengembangkan kreativitas pada anak didiknya, harus terlebih dahulu berusaha supaya ia sendiri kreatif. Pada umumnya guru yang kreatif itu pernah dididik oleh orang-orang yang kreatif dalam lingkungan yang mendukungnya. Guru-guru yang berada dalam lingkungan kreatif pernah mendapat pendidikan selama bertahun-tahun. Untuk membuat alat-alat pelajaran dan alat peraga dari bahan seadanya atau bahan-bahan bekas; guru-guru di gembeng ketetapan hatinya sehingga memiliki percaya diri. Guru-guru semacam itu pasti akan kreatif dan akan mampu membangkitkan dan mengembangkan daya kreatif, di manapun mereka bertugas. Ada sejumlah kiat untuk mengembangkan kreativitas, diantaranya aktif mencari dan mengembangkan gagasan secara terus-menerus, mengembangkan pertanyaan, dan mengembangkan gagasan sebanyak-banyaknya, mengembangkan cara-cara baru dalam melakukan sesuatu, dan menggunakan imajinasi untuk mengembangkan gagasan inovatif.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan (pengetahuan, nilai, keterampilan) sehingga pesan dapat diterima oleh siswa dengan baik. Supaya pesan diterima dengan baik maka media harus menarik minat, pikiran, perasaan dan perhatian secara optimal. Media sebagai alat komunikasi pembelajaran IPS diantaranya : papan tulis, buku, gambar, foto, film, rekaman suara, peta, globe dan media lainnya. Dengan menggunakan media yang sesuai dengan materi, kondisi dan situasi ruangan maka minat, motivasi siswa dalam belajar lebih dioptimalkan, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Hasil penelitian ini menunjukkan disamping minimnya penggunaan media, para mahasiswa PLP juga memiliki sumber belajar yang sangat terbatas. Padahal sumber belajar dapat digunakan untuk membantu optimalisasi hasil belajar. Sumber belajar tersebut bukan hanya dalam bentuk bahan cetakan seperti buku teks akan tetapi pebelajar dapat memanfaatkan sumber belajar yang lain seperti radio pendidikan, televisi, komputer, e-mail, video interaktif, komunikasi satelit, dan teknologi komputer multimedia dalam upaya meningkatkan interaksi dan terjadinya

umpan balik dengan peserta didik. Keanekaragaman sumber belajar tersebut dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa PLP.

Kendala yang dihadapi oleh guru dalam pemanfaatan internet sebagai sumber belajar IPS adalah kendala secara teknis yaitu kecepatan akses internet yang lambat, kapasitas bandwidth rendah, jaringan internet yang tidak stabil, sehingga belum optimal dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Upaya yang dilakukan adalah membuat kesepakatan dengan guru lain untuk bertukar ruang kelas yang memiliki kecepatan akses internet yang bagus, sementara siswa menggunakan kuota internet sendiri atau meminta hotspot internet dari teman. Dampak positif dari pemanfaatan internet sebagai sumber belajar IPS yaitu pembelajaran IPS menjadi lebih bervariasi dan informasi yang di dapatkan lebih mudah dan juga cepat, sedangkan dampak negatif yaitu dapat terjadi plagiarisme dikalangan siswa dan mengakses konten yang tidak baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan tentang **problematika Mahasiswa dalam Program Pengenalan Lapangan di SMP Negeri Kabupaten Garut adalah : 1) Problematika tertinggi yang dihadapi mahasiswa Program Pengenalan Lapangan adalah** Indikator 8 yaitu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran, terutama dalam hal menayangkan PPT baik berbentuk gambar atau cuplikan video sebagai media dalam pembelajaran IPS, **problematika dalam indikator 8 ini mencapai 66,67%**, hal ini terjadi karena kurangnya kreativitas mahasiswa dalam membuat media pembelajaran dan juga kurangnya fasilitas yang disediakan oleh pihak sekolah; **2) Problematika kedua yaitu Indikator 1 yaitu menggunakan fasilitas sekolah, terutama dalam ketersediaan LCD dan kemudahan dalam meminjam LCD pada pihak sekolah, problematika dalam indikator1 ini mencapai 52,99% ; ketiga, Indikator 3 Membuat perangkat pembelajaran, terutama dalam hal membuat media pembelajaran, problematika dalam indikator1 ini mencapai 31,41% ; keempat, indikator 2 yaitu menyediakan sumber belajar dan media, terutama dalam hal menggunakan sumber belajar yang berbasis IT, problematika dalam indikator 2**

ini mencapai 30.77%. Dalam pembelajaran buku paket masih menjadi sumber utama. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Mahasiswa PLP harus lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, harus menggunakan berbagai sumber pembelajaran, baik dari internet maupun dari lingkungan sekitar siswa juga diharapkan sekolah-sekolah yang menjadi tempat magang bisa menyediakan dan memudahkan dalam penggunaan fasilitas belajar. Fasilitas belajar yang maksimal untuk digunakan dalam proses pembelajaran, menjadi faktor yang harus diperhatikan oleh setiap sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Dmanik, R., Sagala, R.W., Rezeki, T.I. 2021. *Keterampilan Dasar Mengajar Guru*. Medan: Umsu Press.
- Hamdani, C.G., Rahayu, R. (2023). Analisis Pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan FKIP Universitas Riau Bidang Fisika di MA Hasanah. *Jurnal Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 51-62. <https://doi.org/10.35912/jahidik.v2i2.1490>. Diakses Tanggal 23 Maret 2023.
- Hudiana, H., Adireja, R.K., Sidiq, P., Suherman, A., Taofik, B., Sulaiman, Z., Mutaqin, E.J., Bhakti, D.D. 2022. *Buku Pedoman Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP)*. Garut: Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat Institut Pendidikan Indonesia.
- Munir. 2015. *Multimedia (Konsep Dan Aplikasinya Dalam Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Nurfadhilah, Septy., Ningsih, D.A., Ramadhania, P. R., Sifa, U. N. 2021. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (Pensa)*, 3 (2), 243-255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/download/1338/927>. Diakses Tanggal 23 Maret 2023.
- Sagala, S. 2009. *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. 2012. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Bandung: Kencana Prenada Media Group.
- Schön, Donald A. (1983). *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. New York: Basic Books
- Sugiyono. (2009). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimin, A. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Sukmadinata, N.S. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sundari, F. S. 2020. *Keterampilan Dasar Mengajar*. Bogor: Universitas Pakuan.
- Utami, Dita Widya. 2015. Laporan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SDN Panggang. LPPM UNY.
<http://eprints.uny.ac.id/31085/1/DITA%20WIDYA%20UTAMI.pdf>.
Diakses Tanggal 23 Maret 2023.