

Volume 4 Nomor 1
Tahun 2021

ISSN (Online)

2599-0748

Jurnal Simki.
Economic



Universitas Nusantara PGRI Kediri
Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76. Mojoroto – Kota Kediri
Website : <https://jiped.org/index.php/JSE/>
Email : ojs.unpkediri@gmail.com



Jurnal Simki **Economic**

ISSN (Online): 2599-0748

Volume 4. Nomor 1. Halaman 1-111. Tahun 2021

Terbit dua kali setahun, berisi tulisan hasil karya ilmiah di bidang Ekonomi, Manajemen dan Kependidikannya.

Ketua Editor:

Erwin Putera Permana., Universitas Nusantara PGRI Kediri

Editor:

Dr. Maria Rio Rita, M.Si., Universitas Kristen Satya Wacana

Dr. H. Samari, MM., Universitas Nusantara PGRI Kediri

Assoc. Prof. Ronny Prabowo, P.hD., Universitas Kristen Satya Wacana

Dr. Mochamad Muchson, MM., Universitas Nusantara PGRI Kediri

Assoc. Prof. Dr. Tri Purwani, MM, Universitas AKI

Bambang Agus Sumantri, MM., Universitas Nusantara PGRI Kediri

Assoc. Prof. Dr. Kardison Lumban Batu, M.Si, Politeknik Negeri Pontianak

Dr. Hamzah Gunawan, MM., Universitas Mercu Buana Yogyakarta

Setyoadi Pambudi, M.E., Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

Tjetjep Yusuf Afandi, MM., Universitas Nusantara PGRI Kediri

Reviewer:

Hilmi., Universitas Malikussaleh

Nurlaila., Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Syukriy Abdullah., Universitas Syiah Kuala

Muammar Khaddafi., Universitas Malikussaleh

Fachruzzaman., Universitas Bengkulu

Heru Fahlevi., Universitas Syiah Kuala

Iskandar Muda., Universitas Sumatera Utara

Yuliansyah., Universitas Lampung

Sekretariat:

Setyoadi Pambudi, M.E

Diterbitkan oleh	: UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
Alamat Redaksi	: Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri 64112.
Website	: https://jipred.org/index.php/JSE
Email	: ojs.unpkediri@gmail.com



Volume 4. Nomor 1. Halaman 1-111. Tahun 2021

Daftar Isi

<p>Pengaruh Komunikasi <i>Word Of Mouth</i> dan <i>Place</i> Terhadap Keputusan Pembelian pada Usaha Susu Kambing Etawa Mulia Jaya Di Desa Melati II Kecamatan Perbaungan Pristiwati Pristiwati, Muhammad Hilman Fikri (Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah)</p>	1-10
<p>Analisis Pengaruh <i>Self Service Technology</i> Terhadap Kualitas Pelayanan Restoran, Studi kasus di McDonald's TB Simatupang, Jakarta Shinta Teviningrum, Fawahidah Urfa (Universitas Gunadarma)</p>	11-22
<p>Efektivitas Pemberdayaan pada Penyandang Disabilitas oleh Binaan Dekranasda Gowa Kecamatan Bontolempangan A. Octamaya Tenri Awaru, Dwi Sartika, Jelsita Banna, Rahma, Nurul Muhlisah, Astrid Wahyuni (Universitas Negeri Makassar)</p>	23-34
<p>Peran Media Sosial Dimasa Pandemi untuk Kemajuan Perekonomian Di Masyarakat Novita Risnawati (Institut Manajemen Wiyata Indonesia)</p>	35-46
<p><i>E-Commerce</i>, Solusi di Tengah Pandemi COVID-19 Nurlela (Institut Manajemen Wiyata Indonesia)</p>	47-56
<p>Dampak Media Sosial bagi Remaja Fany Mulyono (Institut Manajemen Wiyata Indonesia)</p>	57-65
<p>Potensi Kebangkrutan Suatu Perusahaan Akibat Mismanajemen Friska Lerinsa (Institut Manajemen Wiyata Indonesia)</p>	66-73
<p>Pengaruh Perputaran Kas dan Perputaran Piutang Terhadap <i>Return On Asset</i> Pada Perusahaan Manufaktur Yang Terdaftar Pada Bursa Efek Indonesia Periode 2017-2020 Nurfitriana, Edi Yanto, Anita Aprilia (STIE Mujahidin)</p>	74-88
<p>Studi Tentang Peran Kualitas Kehidupan Kerja, Kepemimpinan dan Persepsi Dukungan Organisasi Terhadap Komitmen Organisasi Didit Darmawan, Rahayu Mardikaningsih (Universitas Mayjen Sungkono)</p>	89-98

Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Berbasis <i>Zoom Meeting</i> Di Kelas VIIIA SMP Negeri 2 Bangsalsari Jember Indriastutik (SMP Negeri 2 Bangsalsari Jember)	99-111
--	--------



Pengaruh Komunikasi *Word Of Mouth* dan *Place* Terhadap Keputusan Pembelian pada Usaha Susu Kambing Etawa Mulia Jaya Di Desa Melati II Kecamatan Perbaungan

Pristiwati^{1*}, Muhammad Hilman Fikri²

r30167268@gmail.com^{1*}, m.hilmanfikri@gmail.com²

^{1,2}Program Studi Manajemen

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan

Received: 27 07 2021. Revised: 01 08 2021. Accepted: 04 08 2021.

Abstract : This study aims to determine and test whether Word Of Mouth and Place Communication affect the Purchase Decision on the Etawa Mulia Jaya Goat Milk business in Melati II Village, Perbaungan District. The sample used in this study were consumers who were consuming Etawa Mulia Jaya Goat's Milk products with a total of 87 consumers who were taken for 3 months. The results of the study using the t-test (partial) showed that Word Of Mouth Communication had a significant effect on Purchase Decisions with a t_{count} value of $4.051 > t_{table} 1.988$ and a significant level of $0.000 < 0.05$ and that Place had a significant effect on Purchase Decisions with a t_{count} value of $3.455 > t_{table} 1.988$ with a significant level of $0.001 < 0.05$. The results of the study using the F (simultaneous) test showed that Word Of Mouth and Place Communication simultaneously had a significant effect on Purchase Decisions with an F_{count} of $42.856 > F_{table} 3.11$ with a significant level of $0.000 < 0.05$. Based on calculations using the coefficient of determination, the Adjusted R Square value of 0.493 shows that around 49.3% of the Purchase Decision variables can be explained by the Word Of Mouth and Place Communication variables.

Keywords : Word of mouth communication, Place, Purchase decision

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menguji apakah Komunikasi *Word Of Mouth* dan *Place* berpengaruh terhadap Keputusan Pembelian pada usaha Susu Kambing Etawa Mulia Jaya di Desa Melati II Kecamatan Perbaungan. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah konsumen yang sedang mengkonsumsi produk Susu Kambing Etawa Mulia Jaya dengan jumlah 87 konsumen yang diambil selama 3 bulan. Hasil penelitian menggunakan uji t (parsial) menunjukkan bahwa Komunikasi *Word Of Mouth* berpengaruh secara signifikan terhadap Keputusan Pembelian dengan nilai t_{hitung} sebesar $4,051 > t_{tabel} 1,988$ dan taraf signifikan $0,000 < 0,05$ dan bahwa *Place* berpengaruh secara signifikan terhadap Keputusan Pembelian dengan nilai t_{hitung} sebesar $3,455 > t_{tabel} 1,988$ dengan taraf signifikan $0,001 < 0,05$. Hasil penelitian menggunakan uji F (Simultan) menunjukkan bahwa Komunikasi *Word Of Mouth* dan *Place* secara serentak berpengaruh signifikan terhadap Keputusan Pembelian dengan nilai F_{hitung} sebesar $42,856 > F_{tabel} 3,11$ dengan taraf signifikan sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan perhitungan menggunakan koefisien

determinasi diperoleh nilai Adjusted R Square sebesar 0,493 menunjukkan sekitar 49,3% variabel Keputusan Pembelian dapat dijelaskan oleh variabel Komunikasi *Word Of Mouth* dan *Place*.

Kata Kunci : Komunikasi *word of mouth*, *Place*, Keputusan Pembelian,

PENDAHULUAN

Kambing Etawa atau dikenal sebagai Kambing Peranakan Etawa (PE) merupakan jenis ternak yang mempunyai potensi untuk dikembangkan di Indonesia. Produk Susu Kambing Etawa merupakan produk susu yang belum terkenal dikalangan masyarakat, selain itu sulitnya mencari lokasi (*place*) penjualan Susu Kambing Etawa dan masih minimnya Komunikasi *Word Of Mouth* yang menyebabkan belum banyaknya dampak positif terhadap Susu Kambing Etawa. Dalam menjalankan sebuah bisnis, para pemilik Susu Kambing Etawa dituntut untuk memahami perilaku konsumen. Konsumen merupakan salah satu orang yang hanya menggunakan produk tersebut tanpa menjual kembali kepada pihak-pihak tertentu. Konsumen melakukan promosi melalui Komunikasi *Word Of Mouth* kepada masyarakat tentang pengalaman mengkomsumsi Susu Kambing Etawa dan tingkat pengetahuan tentang manfaat, harga dan kualitas produk Susu Kambing Etawa.

Selain itu lokasi (*Place*) salah satu cara konsumen mengetahui produk Susu Kambing Etawa. *Place* (lokasi) adalah berbagai kegiatan perusahaan untuk membuat produk yang dihasilkan atau dijual terjangkau dan tersedia bagi pasar sasaran. Jadi Komunikasi *Word Of Mouth* dan *Place* saling berkaitan untuk meningkatkan keputusan pembelian. Oleh karena itu, Komunikasi *Word Of Mouth*, *Place* dan Keputusan Pembelian saling berkaitan.

Maka latar belakang tersebut dapat disimpulkan bahwa judul saya “Pengaruh Komunikasi *Word Of Mouth* Dan *Place* Terhadap Keputusan Pembelian Pada Usaha Susu Kambing Etawa Mulia Jaya Di Desa Melati II Kecamatan Perbaungan”. Adapun permasalahan yang akan diolah dalam penelitian ini, antar lain: apakah ada pengaruh yang signifikan Antara Komunikasi *Word Of Mouth* terhadap Keputusan Pembelian pada usaha Susu Kambing Etawa Mulia Jaya di Desa Melati II Kecamatan Perbaungan. Apakah ada pengaruh yang signifikan antara *Place* terhadap Keputusan Pembelian pada usaha Susu Kambing Etawa Mulia Jaya di Desa Melati II Kecamatan Perbaungan. Apakah ada pengaruh yang signifikan antara Komunikasi *Word Of Mouth* dan *Place* terhadap Keputusan Pembelian pada usaha Susu Kambing Etawa Mulia Jaya di Desa Melati II Kecamatan Perbaungan. Seberapa besar pengaruh Komunikasi *Word Of Mouth* dan *Place* terhadap Keputusan

Pembelian pada usaha Susu Kambing Etawa Mulia Jaya di Desa Melati II Kecamatan Perbaungan.

Menurut Kotler (2017: 286) Komunikasi *Word Of Mouth* atau komunikasi dari mulut ke mulut merupakan proses komunikasi yang berupa pemberian rekomendasi baik secara individu ataupun kelompok terhadap suatu produk atau jasa yang bertujuan untuk memberikan informasi secara personal. Menurut Onny Fitriana Sitourus (2018: 137) ada pun indikator Komunikasi *Word Of Mouth* antara lain : Membicarakan, Merekomendasikan, Mendorong, dan Mengajak. Menurut Kotler dan Armstrong (2017 :133) menyatakan *Place* (tempat) atau lokasi yaitu berbagai kegiatan perusahaan untuk membuat produk yang dihasilkan atau dijual terjangkau dan tersedia bagi pasar sasaran. Menurut Ratih Hurriyati (2019: 57) indikator lokasi antara lain : Akses yaitu lokasi yang dilalui atau mudah dijangkau sarana transportasi umum. Lingkungan yaitu daerah sekitar yang mendukung produk yang ditawarkan. Menurut Fandy Tjiptono (2016: 15). Lalu lintas sekitar lokasi, menyangkut dua pertimbangan utama berikut : banyaknya orang yang lalu lalang bisa memberikan peluang besar terhadap terjadinya penjualan, kepadatan dan kemacetan lalu lintas bisa pula menjadi hambatan. Fasilitas perpakiran, tempat parkir yang luas, nyaman dan aman, baik untuk kendaraan roda dua maupun roda empat.

Menurut Peter dan Olson (2020: 332) Keputusan Pembelian adalah proses pengintergrasian yang mengombinasikan pengetahuan untuk mengevaluasi dua perilaku alternative atau lebih dan memilih satu diantaranya.. Menurut Rizqillah & Kurniawan, (2019: 33) terdapat 4 Indikator Keputusan Pembelian, yaitu: Identifikasi Kebutuhan, Menggali Informasi Produk, Melakukan Pembelian, dan Perilaku setelah pembelian

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, dimana data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan prosedur statistik (Sugiyono, 2017: 12). Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner, yaitu dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih , dimana penelitian ini membahas tentang “Pengaruh Komunikasi *Word Of Mouth* Dan *Place* Terhadap Keputusan Pembelian Pada Usaha Susu Etawa Di Desa Melati Kecamatan Perbauangan”.

Populasi penelitian ini berjumlah 644 konsumen yang datang Di Usaha Susu Kambing Etawa Mulia dalam kurung waktu 3 bulan yaitu dari Januari-Maret 2021. Menurut Sugiyono (2017: 81) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. sampel yang diambil penelitian ini adalah slovin, maka sampel dalam penelitian ini adalah 87 Konsumen. Penelitian ini dilakukan pada Usaha Susu Etawa Mulia Jaya, yang beralamat di Jln. Dusun Durian Desa Melati II Kecamatan Perbaungan, Kabupaten Serdang Bedagai Sumatra Utara. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan yang dimulai dari bula Januari sampai dengan Maret 2021.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di Mulia Jaya. Mulia Jaya berdiri dari tahun 2016 sampai sekarang. Adapun bisnis ini berawal dari sebuah penelitian untuk menyelesaikan S1 Peternakan yang hanya menggunakan 4 ekor kambing perah. Tetapi dengan kegigihan sang pemilik usaha dan terus berusaha untuk mengembangkan bisnis, maka sang pemilik usaha pun dapat mengumpulkan 70 ekor kambing untuk dijadikan usaha agar dapat terus berkembang. Mulia Jaya ini berlokasi di Desa Melati II Kecamatan Perbaungan Kabupaten Serdang Bedagai.

Tabel 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Sampel	Persentase (%)
1.	Laki-laki	47	55
2.	Perempuan	40	45
	Jumlah	87	100

Sumber : Data Pengolahan Kuesioner 2021

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan responden jenis kelamin laki-laki sebanyak 47 orang (55%) dan jenis kelamin perempuan sebanyak 40 orang (45%) yang merupakan responden yang berkontribusi dalam pengisian kuesioner.

Tabel 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

No	Usia	Sampel	Persentase (%)
1.	15-25 Tahun	8	10
2.	26-36 Tahun	24	27
3.	37-47 Tahun	15	17
4.	>48 Tahun	40	46
	Jumlah	87	100

Sumber : Data Pengolahan Kuesioner 2021

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan responden yang berusia 15-25 tahun sebanyak 8 orang (10%), Usia 26-36 tahun sebanyak 24 orang (27%), Usia 37-47 tahun sebanyak 15 orang (17%) dan Usia > 48 tahun sebanyak 40 orang (46%). Maka dapat disimpulkan bahwa responden Usia > 48 tahun lebih banyak berkontribusi dalam pengisian kuesioner dibandingkan dengan responden berusia 15-25 tahun.

Tabel 3. Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan

No	Jenjang Pendidikan	Sampel	Persentase (%)
1.	SMA	47	54
2.	SMP	25	29
3.	SD	15	17
	Jumlah	87	100

Sumber : Data Pengolahan Kuesioner 2021

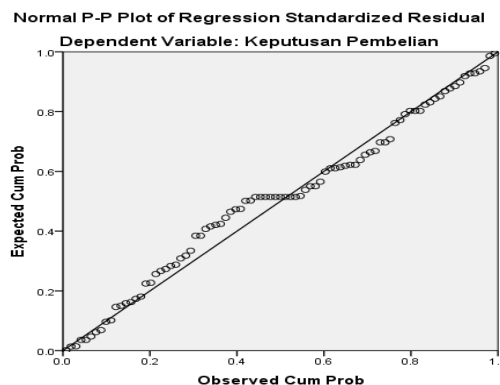
Berdasarkan data tabel 3 menunjukkan bahwa responden jenjang pendidikan SMA sebanyak 47 orang (54%), jenjang pendidikan SMP sebanyak 25 orang (29%) dan jenjang pendidikan SD sebanyak 15 orang (17%), maka dapat disimpulkan bahwa responden jenjang pendidikan SMA lebih banyak berkontribusi dibandingkan dengan responden jenjang SD.

Tabel 4. Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan

No	Pekerjaan	Sampel	Persentase (%)
1.	Ibu rumah Tangga	30	34
2.	Wirausaha	20	23
3.	Pelajar	5	6
4.	Petani	32	37
	Jumlah	87	100

Sumber : Data Pengolahan Kuesioner 2021

Berdasarkan data tabel 4 menunjukkan bahwa responden Ibu Rumah Tangga sebanyak 30 orang (34%), jenjang Wirausaha sebanyak 20 orang (23%) dan jenjang Pelajar sebanyak 5 orang (6%), dan jenjang Petani sebanyak 32 orang (37%), maka dapat disimpulkan bahwa responden Ibu Rumah Tangga lebih banyak berkontribusi dibandingkan dengan responden pelajar.



Hasil Uji Normalitas

Tabel 5. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		87
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.23857487
Most Extreme Differences	Absolute	.088
	Positive	.055
	Negative	-.088
Test Statistic		.088
Asymp. Sig. (2-tailed)		.096 ^c

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Hasil Uji Multikolinieritas

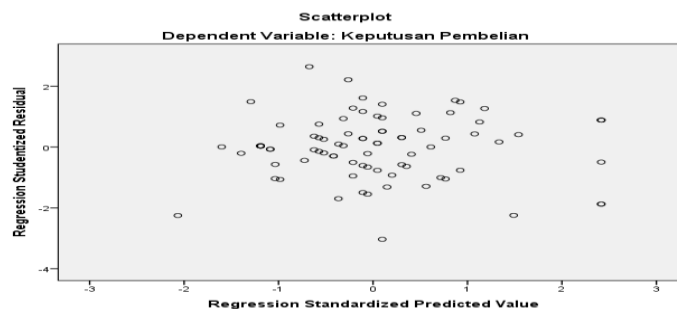
Tabel 6. Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	7.299	3.852		1.895	.062		
Komunikasi Word Of Mouth Place	.466	.115	.419	4.051	.000	.550	1.819
	.350	.101	.358	3.455	.001	.550	1.819

a. Dependent Variable: Keputusan Pembelian

Sumber : Hasil Perhitungan SPSS (2021)

Hasil Uji Heteroskedastisitas



Gambar 2. Grafik Scatterplot

Berdasarkan gambar 2 di atas, jika tidak ada pola yang jelas, serta titik- titik menyebar secara acak atau menyebar di atas dan di bawah sekitar angka 0 pada sumbu Y dan tidak membentuk pola tertentu, sehingga model regresi tersebut tidak terjadi heteroskedastisitas.

Hasil Uji Analisis Regresi Linier Berganda

Tabel 7. Hasil Uji Analisis Regresi Linier Berganda Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	7.299	3.852		1.895	.062
Komunikasi <i>Word Of Mouth</i>	.466	.115	.419	4.051	.000
<i>Place</i>	.350	.101	.358	3.455	.001

a. Dependent Variable: Keputusan Pembelian

Sumber : Hasil Perhitungan SPSS 22 (2021)

Konstanta (a) sebesar 7,299 menunjukkan bahwa tanpa adanya variabel Komunikasi *Word Of Mouth* dan *Place* terhadap Keputusan Pembelian pada usaha Susu Kambing Etawa Mulia Jaya adalah sebesar 7,299. Komunikasi *Word Of Mouth* sebesar 0,466 dan *Place* sebesar 0,350 menunjukkan bahwa variabel Komunikasi *Word Of Mouth* dan *Place* berpengaruh positif terhadap Keputusan Pembelian, artinya setiap terjadi peningkatan pada variabel. Komunikasi *Word Of Mouth* dan *Place*, maka akan berpengaruh positif terhadap Keputusan Pembelian. Yang didasarkan pada jika nilai b bertanda positif (+) maka menunjukkan angka peningkatan/naik dan jika nilai b bertanda negatif (-) maka menunjukkan angka penurunan. Variabel *Place* memiliki koefisien beta yang paling besar, artinya variabel Komunikasi *Word Of Mouth* yang paling berpengaruh terhadap Keputusan Pembelian.

Hasil Uji t (Parsial). Variabel Komunikasi *Word Of Mouth* memiliki nilai thitung sebesar 4,051 > ttabel 1,988 dengan taraf signifikan 0,000 < 0,05. Pengujian ini membuktikan bahwa H1 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Komunikasi *Word Of Mouth* secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan Pembelian pada Usaha Susu Kambing Etawa Mulia Jaya di di Desa Melati II Kecamatan Perbaungan. Variabel *Place* memiliki nilai thitung sebesar 3,455 > ttabel 1,988 dengan taraf signifikan 0,001 < 0,05. Pengujian ini membuktikan bahwa H2 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *Place* secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan Pembelian pada Usaha Susu Kambing Etawa Mulia Jaya di di Desa Melati II Kecamatan Perbaungan.

Tabel 8. Hasil Uji F (Simultan) “ANOVA”

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	439.748	2	219.874	42.856	.000 ^b
Residual	430.965	84	5.131		
Total	870.713	86			

a. Dependent Variable: Keputusan Pembelian

b. Predictors: (Constant), *Place*, Komunikasi *Word Of Mouth*

Sumber : Hasil Perhitungan SPSS 22 (2021)

Berdasarkan tabel 8. variabel independen secara bersama-sama berpengaruh terhadap variabel dependen, dapat dilihat bahwa nilai Fhitung sebesar 42,856 > Ftabel 3,11 dengan taraf signifikan sebesar 0,000 < 0,05. Maka hal ini menunjukkan bahwa H3 diterima dan Komunikasi *Word Of Mouth* dan *Place* secara simultan berpengaruh signifikan terhadap Keputusan Pembelian pada Usaha Susu Kambing Etawa Mulia Jaya Di Desa Melati II Kecamatan Perbaungan.

Tabel 10. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R²) Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.711 ^a	.505	.493	2.26507

a. Predictors: (Constant), *Place*, Komunikasi *Word Of Mouth*)

b. Dependent Variable : Keputusan Pembelian

Sumber : Hasil Perhitungan SPSS 22 (2021)

Nilai R adalah 0,711; artinya hubungan antara Komunikasi *Word Of Mouth* dan *Place* terhadap Keputusan Pembelian sebesar 0,711. Nilai tersebut berarti terjadi hubungan yang erat karena nilai mendekati angka. R Square adalah 0,505; artinya keputusan pembelian dijelaskan sebesar 0,505 atau 50,5% oleh variabel Komunikasi *Word Of Mouth* dan *Place*, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini kesehatan tubuh.

Pengaruh Komunikasi *Word Of Mouth* Terhadap Keputusan Pembelian. Berdasarkan hasil penelitian yang dapat dilihat pada tabel 4.36 diketahui variabel Komunikasi *Word Of Mouth* memiliki nilai thitung sebesar 4,051 > ttabel 1,988 dan taraf signifikan 0,000 < 0,05. Maka dapat disimpulkan variabel Komunikasi *Word Of Mouth* secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan Pembelian. Arah koefisien regresi bertanda positif menjelaskan setiap terjadi peningkatan variabel Komunikasi *Word Of Mouth* akan berpengaruh positif terhadap peningkatan Keputusan Pembelian.

Pengaruh Place Terhadap Keputusan Pembelian. Berdasarkan hasil penelitian yang dapat dilihat pada tabel 4.36 diketahui variabel Place memiliki nilai thitung sebesar $3,455 > t_{tabel} 1,988$ dengan taraf signifikan $0,001 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan variabel *Place* secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan Pembelian. Arah koefisien regresi bertanda positif menjelaskan setiap terjadi peningkatan variabel *Place* akan berpengaruh positif terhadap peningkatan Keputusan Pembelian.

Pengaruh Komunikasi *Word Of Mouth* dan *Place* Terhadap Keputusan Pembelian. Berdasarkan hasil penelitian yang dapat dilihat pada tabel 4.37 diketahui variabel Komunikasi *Word Of Mouth* dan *Place* memiliki nilai Fhitung sebesar $42,856 > F_{tabel} 3,11$ dengan taraf signifikan sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan secara simultan berpengaruh signifikan terhadap Keputusan Pembelian pada usaha Susu Kambing Etawa Mulia Jaya di Desa Melati II Kecamatan Perbaungan.

SIMPULAN

Setelah dilakukan uji hipotesis secara uji t (parsial) variabel Komunikasi *Word Of Mouth* dan *Place* secara individu berpengaruh signifikan terhadap Keputusan Pembelian. maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini berhasil mendukung hipotesis pertama dan kedua. Setelah dilakukan uji hipotesis secara uji F (simultan) variabel Komunikasi *Word Of Mouth* dan *Place* Secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap Keputusan Pembelian. maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini berhasil mendukung hipotesis ketiga. Berdasarkan uji determinasi yang telah dilakukan, maka dapat diketahui bahwa pengaruh variabel Komunikasi *Word Of Mouth* Dan *Place* terhadap variabel Keputusan Pembelian adalah sebesar 0,505 atau 50,5%, sedangkan sisanya sebesar 49,5% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Andi. 2017. Perilaku Konsumen. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Daryanto & Rahorjo, Muljo. 2016. Teori Komunikasi. Yogyakarta: GAVA MEDIA.
- Farenzia, Siska. 2020. Pengaruh Kualitas Pelayanan Citra Merek dan Promosi Terhadap Keputusan Jasa Transoprtasi Online Grab Batam. Jurnal Manajemen Bisnis.
- Faris Mujjaddid Adinugroho. 2015. Pengruh Kepercayaan Pelanggan, Komitmen Pelanggan.

- Fauji, Robby. 2018. Pengaruh Kualitas Pelayanan, Lokasi Dan Word Of Mouth Terhadap Keputusan Pembelian Pada Anugerah Al-Baghdadi Mebel Karawang. Karawang: Universitas Singaperbangsa.
- Hidayat, Taufik. 2020. Pengaruh Lokasi, Kelengkapan Produk Dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian. Purwokerto: Fakultas Ekonomi
- Hurriyati, Ratih. 2019. Bauran Pemasaran Loyalitas Konsumen. Bandung: CV Alfa Beta
- Sugiyono. 2017. Metode penelitian bisnis. Bandung: CV. Alfa Beta.
- Tjiptono, Fandy. 2015. "Strategi Pemasaran", Edisi 4. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Wati, Rina. 2020. Pengaruh Citra Perusahaan dan Komunikasi Terhadap Minat Beli Konsumen Di Toko Mode Fashion Group Cabang Perbaungan. Medan: Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah.



Analisis Pengaruh *Self Service Technology* Terhadap Kualitas Pelayanan Restoran, Studi kasus di McDonald's TB Simatupang, Jakarta

Shinta Teviningrum^{1*}, Fawahidah Urfa²

steviningrum@staff.gunadarma.ac.id^{1*}, fawahidahurfa94@gmail.com²

^{1,2}Program Studi Pariwisata

^{1,2}Universitas Gunadarma

Received: 29 07 2021. Revised: 01 08 2021. Accepted: 04 08 2021.

Abstract : The rapid development of technology has entered various aspects of today's society. Technology is considered to be able to answer the needs of urban people who have high mobility in a limited time. One of the technologies used is the self-ordering kiosk at McDonald's Fast Food Restaurants. This study aims to determine the effect of the dimensions of self service technology which include functionality, enjoyment, security/privacy, design, assurance, convenience, and customization partially (individually) or simultaneously (together) on service quality. From the multiple linear regression test, the result is that self-ordering kiosk technology has no effect on service quality.

Keywords : Self service technology, Service quality, Restaurant

Abstrak : Perkembangan teknologi yang sangat pesat memasuki berbagai aspek kehidupan masyarakat masa kini. Teknologi dianggap mampu menjawab kebutuhan masyarakat kota yang memiliki mobilitas tinggi dalam waktu yang terbatas. Salah satu teknologi yang dimanfaatkan adalah self ordering kiosk di Restoran Cepat Saji McDonald's. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh dimensi *self service technology* yang meliputi *functionality, enjoyment, security/privacy, design, assurance, convenience*, dan *customization* secara parsial (individu) maupun secara simultan (bersama-sama) terhadap kualitas layanan. Dari uji regresi linier berganda diperoleh hasil bahwa teknologi *self ordering kiosk* tidak berpengaruh terhadap kualitas layanan.

Kata Kunci : *Self service technology*, Kualitas layanan, Restoran

PENDAHULUAN

Persaingan bisnis makanan yang semakin ketat mengakibatkan pelaku usaha penyediaan makanan harus selalu meningkatkan kualitas makanan dan layanan. Peningkatan kualitas makanan dan layanan dilakukan untuk memberikan kepuasan pada konsumen yang berkorelasi dengan kemampuan bertahan dalam persaingan. Untuk mengurangi biaya, meningkatkan nilai, dan meningkatkan kepuasan pelanggan, pelaku bisnis mengadopsi berbagai macam *self service technologies* (SST) untuk meningkatkan penjualan (Orel dan Kara, 2013).

Para pelaku bisnis harus membuat inovasi baru yaitu memberikan kemudahan kepada konsumen dalam memenuhi kebutuhan konsumen. Secara bersamaan harus tetap kompetitif menekan *cost*, serta menghilangkan *human error* dalam pelaksanaan di lapangan. Hal ini juga yang membuat restoran cepat saji khususnya restoran cepat saji McDonald's mengembangkan system self service menggunakan teknologi yaitu dengan menyediakan mesin yang dinamakan Self Ordering Kiosk. Layanan SST adalah teknologi yang memungkinkan konsumen untuk menghasilkan layanan independent tanpa keterlibatan langsung dari karyawan (Meuter et al, 2000). Peralihan ke sistem akan mengakibatkan penghematan biaya cetak untuk menu berbentuk kertas, dan dapat dengan mudah memperbarui menu secara langsung ke semua lokasi restoran (Prabu, 2013).

Dimana kualitas layanan memiliki hubungan yang erat dengan kepuasan pelanggan, karena adanya kepuasan pelanggan akan dapat menjalin hubungan harmonis antara produsen dan konsumen (Tjiptono, 2005). Dengan dikembangkannya teknologi self ordering kiosk memungkinkan konsumen dapat dengan mudah memesan menu sendiri lewat mesin modern dan langsung membayar di mesin tersebut menggunakan kartu kredit, debit ataupun uang tunai di kasir. Adanya teknologi mesin ini juga dapat mengurangi atau memangkas antrian yang biasa terjadi di kasir karena konsumen melakukan pemesanan, pembayaran dan mengambil pesanan di satu tempat yang sama. Sebaliknya, *Self Ordering Kiosk* dapat mengurangi interaksi antara konsumen dengan pegawai.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai "Analisis Pengaruh *Self Service Teknologi* Terhadap Kualitas Layanan Restoran, Studi kasus di McDonald's TB Simatupang, Jakarta". Adapun rumusan masalahnya adalah: Apakah *self service technology* berpengaruh signifikan terhadap kualitas layanan di restoran cepat saji McDonald's TB. Simatupang. Restoran cepat saji McDonald's TB.Simatupang adalah salah satu perusahaan franchise McDonald's yang berlokasi di Jl. Tb Simatupang, Jagakarsa, Jakarta Selatan. Restoran tersebut mulai beroperasi pada tahun 2016. Produk yang disajikan pun semakin bervariasi demi meningkatkan kepuasan konsumen. McDonald's adalah menjadi restoran cepat saji dengan pelayanan terbaik di dunia. Untuk mencapai visi tersebut McDonald's selalu menjamin mutu produk-produknya, memberikan pelayanan yang memuaskan, menawarkan kebersihan dan keamanan produk pangan serta nilai-nilai tambah lainnya. Maka untuk meningkatkan sistem operasional McDonald's ke arah yang lebih baik lagi lewat inovasi dan teknologi, dimanfaatkanlah *self service technology*.

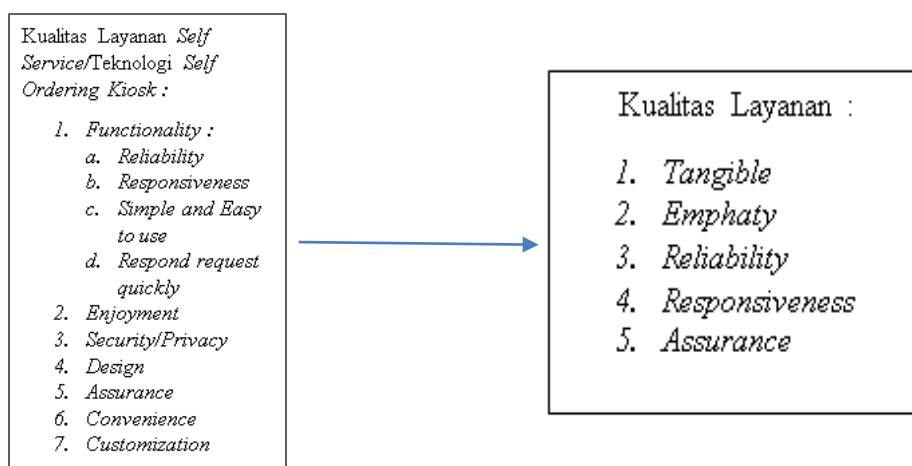
Untuk mempersempit cakupan pembahasan permasalahan dibatasi hanya yang berkaitan penelitian variabel *self service technology* atau teknologi self ordering kiosk terhadap pelanggan yang langsung mengantri di *counter*, faktor-faktor apa saja yang berpengaruh terhadap kualitas layanan di restoran cepat saji McDonald's. Lin dan Hsieh (2011) menyebutkan tujuh dimensi yang membentuk harapan konsumen pada kualitas layanan dalam self service technology. Dimensi pertama adalah Functionality yang mewakili karakteristik fungsional *self service technology* berupa *reliability* (keandalan dan akurasi), *Responsiveness* (daya tanggap), *Simple dan Easy to use, Respond request quickly*. Dimensi selanjutnya adalah *enjoyment, security / Privacy, Design, Assurance* (jaminan atas reputasi perangkat), *Convenience, dan Customization*.

Definisi kualitas layanan menurut Kotler dan Armstrong (2012) adalah keseluruhan dari fitur dan karakteristik dari sebuah produk atau jasa yang memiliki kemampuan untuk memuaskan kebutuhan konsumen. Kualitas layanan merupakan suatu bentuk yang memberikan gambaran kesempurnaan layanan yang dilakukan oleh penyedia layanan dalam memenuhi kebutuhan dan keinginan konsumen serta ketepatan penyampain untuk mengimbangi harapan konsumen. Kualitas layanan menjadi hal penting yang harus diperhatikan serta dimaksimalkan agar mampu bertahan dan tetap dijadikan pilihan oleh konsumen (Sembiring, Suharyono & Kusumawati, 2014).

Parasuraman *et al.* (2000) menyebutkan bahwa dimensi kualitas terdiri dari lima dimensi. Lima dimensi tersebut adalah *Tangibles, Reliability* (keandalan), *Responsiveness* (daya tanggap), *Assurance* (jaminan), dan *Empathy*. Restoran terbagi menjadi beberapa kategori, yaitu *chain or independent and franchise restaurant, quick service restaurant, fast casual, family restaurant, casual dan fine dining*. Restoran cepat saji pertama kali muncul pada tahun 1870 di Kota New York. Restoran pertama yang menawarkan sistem ini bernama The Plate House. Restoran cepat saji tersebut menawarkan menu makan siang yang hanya memerlukan waktu 10 menit dari proses pembuatan hingga makanan tersebut disajikan kepada tamu (Walker, 2019).

Definisi makanan cepat saji menurut Gregory *et al.* (2006), sebagai makanan yang di sajikan dalam waktu yang sesingkat mungkin atau merupakan makanan yang dapat dikonsumsi secara cepat. Hidangan cepat saji dibedakan menjadi dua macam, yaitu fast food modern dari luar negeri misalnya McDonald's, KFC, Pizza hut, dll. Selain itu ada pula hidangan cepat saji tradisional atau lokal, misalnya hidangan di rumah makan Padang, warung tegal, warung bakso, dll. (Saputra (2000) dalam Karneani (2005).

Dengan manajemen yang andal dan terobosan misalnya pelayanan yang praktis, desain interior restoran dibuat rapi, menarik dan bersih tanpa meninggalkan unsur kenyamanan, serta rasanya yang lezat membuat mereka yang sibuk dalam pekerjaannya memilih alternatif untuk mengkonsumsi jenis fast food karena lebih cepat dan juga mengandung gensi bagi sebagian golongan masyarakat (Widyastuti, 2017). Makanan *fast food modern* adalah jenis makanan yang mudah disajikan, praktis dan umumnya diproduksi oleh industri pengolahan pangan dengan teknologi tinggi dan memberikan berbagai zat aditif untuk mengawetkan dan memberikan citarasa bagi produk tersebut. Dengan tujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh teknologi *self service technology* terhadap kualitas layanan di restoran cepat saji maka dibuat kerangka pemikiran.



Gambar 1. Kerangka pemikiran

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan data primer dan sekunder. Adapun data sekunder studi literatur, jurnal, buku penunjang, informasi dari situs/website, serta penelitian-penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti. Data primer diperoleh dengan melakukan observasi dan menyebarkan kuesioner pada responden. Responden penelitian adalah konsumen restoran cepat saji McDonalds yang pernah mengunjungi dan sedang berkunjung di restoran cepat saji McDonald's TB. Simatupang, Jakarta serta pernah menggunakan teknologi self ordering kiosk. Kriteria lainnya adalah. responden berusia minimal 17 tahun. Responden merupakan sumber informasi yang dapat memberikan data dan masukan sesuai dengan masalah penelitian.

Penentuan jumlah sampel yang representative mengikuti teori Hair *et al.* (1995 dalam Kiswati 2010). Jumlah sampel adalah indikator x 5 sampai 10. Maka sampel penelitian ini adalah:

$$\begin{aligned} \text{Jumlah indikator} \times 5 &= 17 \times 5 \\ &= 85 \text{ orang} \end{aligned}$$

Jadi, jumlah sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 85 responden.

Data primer diperoleh dengan menyebarkan kuesioner kepada responden yang dilakukan dengan cara *self administered* (kuesioner yang diisi sendiri) baik secara langsung maupun melalui media internet. Pengumpulan data menggunakan metode survei dengan cara menyebarkan kuesioner secara online menggunakan *Googleform* sebanyak 50 kuesioner dan sebanyak 35 kuesioner disebarikan secara *offline*. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *non probability sampling*, dimana semua populasi tidak memiliki peluang yang sama untuk menjadi responden dan pengambilan sampel didasarkan pada pertimbangan peneliti (Simamora, 2004). Selain itu penelitian ini menggunakan purposive sampling, yakni calon responden adalah hanya pengunjung yang pernah menggunakan teknologi self ordering kiosk di restoran cepat saji McDonald's.

Teknik analisis dengan menggunakan penilaian skala Likert yaitu skala yang dirancang untuk memungkinkan responden menjawab berbagai tingkatan pada setiap obyek yang akan diukur. Skala likert yang digunakan dalam penelitian ini terdapat 4 tingkatan dalam penilaian bobot 1-4. yaitu sangat tidak setuju, Tidak Setuju, Setuju, Sangat Setuju. Dalam penelitian digunakan uji regresi linier berganda. Dalam uji ini terdapat hubungan secara linier antara dua atau lebih variabel independen dengan satu dependen yang digunakan untuk memprediksi atau meramalkan suatu nilai variabel dependen berdasarkan variabel independen. Variabel yang dipengaruhi disebut variabel terikat (dependen) yaitu Kualitas Layanan.

Adapun variabel yang mempengaruhi disebut variabel bebas (independen) yaitu variabel *functionality* (X1), *enjoyment* (X2), *security/privacy* (X3), *design* (X4), *assurance* (X5), *convenience* (X6), dan *customization* (X7). Model hubungan antara variabel – variabel tersebut dapat disusun dalam fungsi persamaan regresi linier berganda sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + b_4X_4 + b_5X_5 + b_6X_6 + b_7X_7 + \epsilon$$

Keterangan :

Y = Kualitas Layanan

a = Konstanta

$b_1 - b_7$ = Koefisien regresi yang hendak ditaksir

X1 = Variabel *functionality*

X2 = Variabel *enjoyment*

X3 = Variabel *security/privacy*

X4 = Variabel *design*

X5 = Variabel *assurance*

X6 = Variabel *convenience*

X7 = Variabel *customization*

= ϵ (variabel / faktor lain yang tidak diketahui / tidak diteliti)

Uji Signifikan Simultan (Uji Statistik F), menurut Baroroh (2008), dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel – variabel bebas secara bersamaan (simultan) terhadap variabel terikat (Y). Uji simultan ini bertujuan untuk mengetahui apakah variabel bebas yaitu variabel *functionality* (X1), *enjoyment* (X2), *security/privacy* (X3), *design* (X4), *assurance* (X5), *convenience* (X6), dan *customization* (X7) secara simultan berpengaruh terhadap variabel dependen yaitu Kualitas Layanan (Y). Untuk menguji hipotesis ini dapat dilihat pada tabel uji ANOVA dengan ketentuan sebagai berikut: 1) Jika signifikan < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti terdapat pengaruh antara variabel independen terhadap dependen. 2) Jika signifikan > 0.05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak, berarti tidak terdapat pengaruh antara variabel independen terhadap dependen.

Menurut Baroroh (2008), Uji Signifikan Parsial (Uji Statistik t) dilakukan untuk mengetahui pengaruh masing – masing variabel bebas terhadap variabel terikat (Y). Uji parsial bertujuan untuk mengetahui apakah variabel bebas yaitu variabel *functionality* (X1), *enjoyment* (X2), *security/privacy* (X3), *design* (X4), *assurance* (X5), *convenience* (X6), dan *customization* (X7) secara parsial berpengaruh terhadap variabel dependen yaitu Kualitas Layanan (Y).

Uji koefisien determinasi (R^2) menunjukkan besarnya kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat (Y). Dimana semakin besar nilai koefisien determinasi maka akan semakin baik kemampuan variabel bebas menjelaskan variabel terikat. Nilai koefisien determinasi antara 0 dan 1, jika suatu determinasi semakin mendekati 1 (satu) maka dapat dikatakan bahwa semakin besar pengaruh variabel bebas yaitu *functionality* (X1), *enjoyment*

(X2), *security/privacy* (X3), *design* (X4), *assurance* (X5), *convenience* (X6), dan *customization* (X7) terhadap variabel terikat yaitu Kualitas Layanan (Y). Sebaliknya, jika suatu determinasi semakin mendekati 0 (nol) maka dapat dikatakan bahwa semakin kecil pengaruh variabel *functionality* (X1), *enjoyment* (X2), *security/privacy* (X3), *design* (X4), *assurance* (X5), *convenience* (X6), dan *customization* (X7) terhadap variabel terikat yaitu Kualitas Layanan (Y).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penyebaran kuesioner diperoleh profil responden. Dari 85 responden yang berupa pengunjung McDonald's TB Simatupang, diperoleh hasil, sebanyak 18 orang (21%) terakhir kali melakukan kunjungan dalam seminggu terakhir. Selain itu sebanyak 50 responden (59%) dari kelompok perempuan. Dari aspek usia sebagian besar konsumen restoran cepat saji McDonald's berusia antara 17-25 tahun sebanyak 65 orang (76%). Dari latar belakang jenjang pendidikan terakhir terbanyak dari lulusan SMA sebanyak 39 orang (46%). Dari faktor profesi terbanyak adalah mahasiswa/pelajar sebanyak 46 orang (54%). Adapun untuk pengeluaran per bulan sebanyak 52 orang (61%) rata-rata mengeluarkan Rp 1.000.000-3.000.000,-.

Hasil analisis regresi linier berganda dilakukan untuk mengetahui besarnya pengaruh faktor variabel bebas yaitu *functionality* (X1), *enjoyment* (X2), *security/privacy* (X3), *design* (X4), *assurance* (X5), *convenience* (X6), dan *customization* (X7) terhadap variabel terikat yaitu Kualitas Layanan (Y). Dalam penelitian ini, analisis regresi linier berganda dengan menggunakan *software* SPSS menunjukkan hasil perhitungan sebagai berikut :

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, maka persamaan regresi yang terbentuk adalah:

Dari model persamaan regresi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa :

Nilai konstanta sebesar 8,244 memberikan arti bahwa apabila *Functionality*, *Enjoyment*, *Security/Privacy*, *Design*, *Assurance*, *Convenience*, *Customization* tidak memiliki pengaruh positif terhadap kualitas layanan atau dianggap tidak bernilai, maka kualitas layanan tetap berpengaruh sebesar 8,244%, maka *Functionality*, *Enjoyment*, *Security/Privacy*, *Design*, *Assurance*, *Convenience*, *Customization* berpengaruh negatif terhadap Kualitas Layanan.

Nilai koefisien variabel *Functionality* (X1) sebesar -0,125 artinya bahwa setiap penambahan 1% tingkat *Functionality* (X1), maka kualitas layanan (Y) akan meningkat

sebesar -0,125. Karena nilai koefisien regresi bernilai minus (-), maka variabel *Functionality* (X1) berpengaruh negatif terhadap Kualitas Layanan (Y).

Nilai koefisien variabel *Enjoyment* (X2) sebesar 0,159 artinya bahwa variabel *Enjoyment* (X2) memiliki hubungan yang searah dengan kualitas layanan, dimana variabel *Enjoyment* (X2) dalam kualitas layanan *self service* memiliki hubungan yang positif terhadap kualitas layanan.

Nilai koefisien variabel *Security/Privacy* (X3) sebesar 0,222 artinya bahwa variabel *Security/Privacy* (X3) memiliki hubungan yang searah dengan kualitas layanan, dimana variabel *Security/Privacy* (X3) dalam kualitas layanan *self service* memiliki hubungan yang positif terhadap kualitas layanan.

Nilai koefisien variabel *Design* (X4) sebesar -0,159 artinya bahwa setiap penambahan 1% tingkat *Design* (X4), maka kualitas layanan (Y) akan meningkat sebesar -0,159. Karena nilai koefisien regresi bernilai minus (-), maka variabel *Design* (X4) berpengaruh negatif terhadap Kualitas Layanan (Y).

Nilai koefisien variabel *Assurance* (X5) sebesar -0,210 artinya bahwa setiap penambahan 1% tingkat *Assurance* (X5), maka kualitas layanan (Y) akan meningkat sebesar -0,210. Karena nilai koefisien regresi bernilai minus (-), maka variabel *Assurance* (X5) berpengaruh negatif terhadap Kualitas Layanan (Y).

Nilai koefisien variabel *Convenience* (X6) sebesar -0,024 artinya bahwa setiap penambahan 1% tingkat *Convenience* (X6), maka kualitas layanan (Y) akan meningkat sebesar -0,024. Karena nilai koefisien regresi bernilai minus (-), maka variabel *Convenience* (X6) berpengaruh negatif terhadap Kualitas Layanan (Y).

Nilai koefisien variabel *Customization* (X7) sebesar -0,064 artinya bahwa setiap penambahan 1% tingkat *Customization* (X7), maka kualitas layanan (Y) akan meningkat sebesar -0,064. Karena nilai koefisien regresi bernilai minus (-), maka variabel *Customization* (X7) berpengaruh negatif terhadap Kualitas Layanan (Y).

Berdasarkan persamaan regresi yang terbentuk tersebut dapat diketahui bahwa variabel yang memberikan pengaruh paling besar dalam penelitian ini adalah *Security/Privacy* dengan nilai koefisien tertinggi. Adapun yang paling kecil pengaruhnya dalam penelitian ini adalah variabel *Convenience*.

Uji F hitung digunakan untuk melihat pengaruh *functionality* (X1), *enjoyment* (X2), *security/privacy* (X3), *design* (X4), *assurance* (X5), *convenience* (X6), dan *customization*

(X7) terhadap kualitas layanan (Y) secara simultan (bersama-sama) dengan melihat nilai sig. pada tabel ANOVA dengan tingkat signifikansi (α) sebesar 0.05.

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai F hitung sebesar 1,593 dengan tingkat signifikan $0.150 > 0.05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel *functionality* (X1), *enjoyment* (X2), *security/privacy* (X3), *design* (X4), *assurance* (X5), *convenience* (X6), dan *customization* (X7) secara bersama-sama tidak berpengaruh terhadap kualitas layanan di restoran cepat saji McDonald's TB. Simatupang.

Uji t digunakan untuk melihat pengaruh *functionality* (X1), *enjoyment* (X2), *security/privacy* (X3), *design* (X4), *assurance* (X5), *convenience* (X6), dan *customization* (X7) terhadap kualitas layanan (Y) secara parsial dilakukan dengan melihat nilai sig. pada tabel Coefficients dengan tingkat signifikansi (α) sebesar 0,05.

Keterangan dari hasil uji t adalah sebagai berikut:

Variabel *functionality* (X1). Diketahui nilai t hitung sebesar -0,952 dengan tingkat signifikan $0,344 > 0.05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Jadi variabel *functionality* (X1) secara parsial (individu) tidak berpengaruh terhadap Kualitas Layanan.

Variabel *enjoyment* (X2). Diketahui nilai t hitung sebesar 1,096 dengan tingkat signifikan $0,276 > 0.05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Jadi variabel *enjoyment* (X2) secara parsial (individu) tidak berpengaruh terhadap Kualitas Layanan.

Variabel *security/privacy* (X3). Diketahui nilai t hitung sebesar 1,542 dengan tingkat signifikan $0.127 > 0.05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dapat disimpulkan variabel *security/privacy* (X3) secara parsial (individu) tidak berpengaruh terhadap Kualitas Layanan.

Variabel *design* (X4). Diketahui nilai t hitung sebesar -1,155 dengan tingkat signifikan $0,252 > 0.05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Jadi variabel *design* (X4) secara parsial (individu) tidak berpengaruh terhadap Kualitas Layanan.

Variabel *assurance* (X5). Diketahui nilai t hitung sebesar -1,798 dengan tingkat signifikan $0,076 > 0.05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Jadi variabel *assurance* (X5) secara parsial (individu) tidak berpengaruh terhadap Kualitas Layanan.

Variabel *convenience* (X6). Diketahui nilai t hitung sebesar -0,212 dengan tingkat signifikan $0,833 > 0.05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Jadi variabel *convenience* (X6) secara parsial (individu) tidak berpengaruh terhadap Kualitas Layanan.

Variabel *customization* (X7). Diketahui nilai t hitung sebesar -0,461 dengan tingkat signifikan $0,646 > 0.05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Jadi variabel *customization* (X7)

secara parsial (individu) tidak berpengaruh terhadap Kualitas Layanan di Restoran Cepat Saji McDonald's TB. Simatupang

Uji koefisien determinasi (R²) dilakukan untuk mengetahui besarnya persentase pengaruh variabel bebas yaitu variabel *functionality* (X1), *enjoyment* (X2), *security/privacy* (X3), *design* (X4), *assurance* (X5), *convenience* (X6), dan *customization* (X7) terhadap variabel terikat yaitu kualitas layanan (Y). Semakin besar nilai koefisien determinasi (R²) maka akan semakin baik pula kemampuan variabel bebas dalam menerangkan variabel terikat.

Hasil perhitungan Uji Koefisien Determinasi (R²) menunjukkan bahwa hubungan antara variabel bebas (*functionality*, *enjoyment*, *security/privacy*, *design*, *assurance*, *convenience*, dan *customization*) dengan variabel terikat (kualitas layanan) adalah erat dan positif, yaitu sebesar 0,356. Hasil tersebut dapat dikatakan erat dan positif sebab nilai koefisien korelasi berada di antara 0 dan +1. Pengaruh yang diberikan variabel independent (X) terhadap variabel dependen (Y) yang ditunjukkan oleh R square (R²) pada tabel yaitu sebesar 0,127. Artinya sebesar 12,7% kualitas layanan di restoran cepat saji McDonald's TB. Simatupang dipengaruhi oleh variabel *functionality*, *enjoyment*, *security/privacy*, *design*, *assurance*, *convenience*, dan *customization*.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh angka Adjusted R Square sebesar 0,047 atau (4,7%). Hasil ini menunjukkan persentase pengaruh variabel bebas yaitu variabel *functionality* (X1), *enjoyment* (X2), *security/privacy* (X3), *design* (X4), *assurance* (X5), *convenience* (X6), dan *customization* (X7) terhadap variabel terikat yaitu Kualitas Layanan (Y) sebesar 4,7%. Nilai R² juga menunjukkan variasi variabel bebas yang digunakan mampu menjelaskan sebesar 4,7% variasi variabel terikat. Adapun sisanya 95,3% (100% - 4,7%) dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam model penelitian ini.

Secara umum hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kondisi penilaian responden terhadap variabel – variabel penelitian secara umum sudah baik.

SIMPULAN

Variabel *functionality*, *enjoyment*, *security/privacy*, *design*, *assurance*, *convenience*, dan *customization* secara parsial tidak berpengaruh terhadap Kualitas Layanan di Restoran Cepat Saji McDonald's TB. Simatupang. *Teknologi self ordering* kiosk tidak berpengaruh terhadap kualitas layanan selama kualitas layanan diberikan secara baik. Di antara tujuh dimensi *self service quality* diketahui variabel *Security/Privacy* adalah variabel bebas yang

dominan berpengaruh terhadap kualitas layanan, adapun variable convenience adalah variabel paling rendah pengaruhnya. Penelitian selanjutnya disarankan menganalisis perbandingan kualitas layanan *self service* dengan pelayanan secara manual misal dari aspek waktu, kecepatan dan lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Baroroh, Ali. 2008. Trik-Trik Analisis Statistik dengan SPSS 15, Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Febe Angelin. 2017. Pengaruh kualitas layanan terhadap kepuasan pelanggan Cafe Zybrick coffee & cantina. *Jurnal Manajemen Bisnis*. Vol 5, No. 3.
- Gregory, Susan & McTyre, Carmela & Dipietro, Robin. (2006). Fast Food to Healthy Food. *International Journal of Hospitality & Tourism Administration*. 7. 43-64.
- Hair J.F. et.al 1995. *Multivariate Data Analysis With Reading*, Fourth Edition. Prentice Hall. New Jersey.
- Karnaeni, H. 2005. Hubungan Antara Kebiasaan Konsumsi Makanan Cepat Saji Modern (Fast Food), Pola Aktivitas Fisik, dan Faktor Lainnya dengan Status Gizi Pada Remaja SMA Cakra Buana Depok. Skripsi. Depok: Universitas Indonesia.
- Kotler, dan Amstrong, Setyo. 2012, "Pengaruh Iklan Televisi dan Harga Terhadap keputusan Pembelian Sabun Lux", *Jurnal Riset Sains Indonesia*. Vol. 3, No. 1.
- Kotler, Philip dan Kevin Lane Keller. 2009. *Manajemen Pemasaran*. Penerbit Erlangga. Jakarta.
- Lin, J.S.C. & Hsieh, P.L. 2011. Assessing the self-service technology ecounters: development and validation of SSTQUAL scale. *Journal of Retailing*, 87, 194 – 206.
- Meuter et al. (2000). Self-service technologies: Understanding customer satisfaction with technology-based service ecounters. *Journal of Marketing*, 64(3), 50 – 64.
- Orel, F.D dan Kara, A.2013. Supermarket self-checkout service quality, customer satisfaction and loyalty: Empirical evidence from an emerging market. *Journal of Retailing and Customer Services*, 21, 118-129.
- Parasuraman, Zeithmal, Valarie A, Berry, Leonard A, 2000. *Delivering Quality Service: Balancing Customer Perception And Expectation*, The free Pers, A Division of Macmillan, Inc, New York.
- Prabu, AA. 2013, *Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan*, Remaja Rosdakarya, Bandung.

- Sembiring, Suharyono, & Kusumawati. 2014. Pengaruh Kualitas Produk dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan Dalam Membentuk Loyalitas Pelanggan. *Jurnal Administrasi Bisnis, Vol. 15 No 1* Oktober 2014.
- Simamora, Bilson. 2004. Panduan Riset Prilaku Konsumen. Penerbit Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Sukandar, A. 2007. Direktori Franchise Indonesia (Edisi Ketiga). Jakarta: Asosiasi Franchise Indonesia (AFI).
- Susilo, F. 2015. Fragmentasi Manusia dalam Kultur Makan Masa Kini, [elektronik version]. *Melintas*, 201 – 219.
- Tjiptono, Fandy. 2005. Pemasaran Jasa. Malang: Bayumedia.
- Walker, Blake & Shashank, Aateka & Gasevic, Danijela & Schuurman, Nadine & Poirier, Paul & Teo, Koon & Rangarajan, Sumathy & Yusuf, Shazzid & Lear, Scott. 2019. The Local Food Environment and Obesity: Evidence from Three Cities. *Obesity*. 28. 10.1002/oby.22614.
- Widjoyo dan Rumambi. 2013. Analisa pengaruh kualitas layanan terhadap kepuasan konsumen pada layanan drive thru McDonald's Basuki Rahmat di Surabaya. *Jurnal Manajemen Pemasaran. 1(1). 10*
- Widyastuti, Arum. 2017. Pengetahuan, Sikap, dan Tindakan Mahasiswa Boga Universitas Negeri Yogyakarta tentang Konsumsi Makanan Cepat Saji (Fast Food) . Skripsi. Prodi Pendidikan Teknik Boga fakultas teknik UNY.
- Yesenia. 2014. Pengaruh Kualitas Layanan dan Produk terhadap Kepuasan serta Loyalitas Pelanggan KFC di Tangerang Selatan. *Jurnal Manajemen dan Organisasi. Vol V. No 3*.



Efektivitas Pemberdayaan pada Penyandang Disabilitas oleh Binaan Dekranasda Gowa Kecamatan Bontolempangan

A. Octamaya Tenri Awaru¹, Dwi Sartika^{2*}, Jelsita Banna³, Rahma⁴,
Nurul Muhlisah⁵, Astrid Wahyuni⁶

a.octamaya@unm.ac.id¹, wiwisartika04@gmail.com^{2*}, jelsitabanna30@gmail.com³,
rahma28599@gmail.com⁴, nurulmuhlisah05@gmail.com⁵, astridwahyuni680@gmail.com⁶

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Pendidikan Sosiologi

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Negeri Makassar

Received: 09 08 2021. Revised: 10 08 2021. Accepted: 11 08 2021.

Abstract : Persons with Disabilities are people who experience physical, intellectual, mental or sensory limitations for a long period of time. This study aims to find out how the form of empowerment carried out by the Gowa Dekranasda in Bontolempangan and how the effectiveness of empowering persons with disabilities in the Bontolempangan sub-district, Gowa Regency. The research was conducted with qualitative methods, data collection was carried out by interviewing and selecting informants with Purposive sampling. The research location is in the Bontolempangan sub-district, Gowa district. The results showed that 1). The form of empowerment carried out by the Gowa Dekranasda is by providing assistance to persons with disabilities in the form of production equipment. 2). The empowerment carried out for people with disabilities is bamboo crafts and sewing.

Keywords : Empowerment, Persons with disabilities, Effectiveness

Abstrak : Penyandang Disabilitas adalah setiap orang yang mengalami keterbatasan fisik, intelektual, mental, atau sensorik dalam jangka waktu yang lama. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana bentuk pemberdayaan yang dilakukan oleh Dekranasda Gowa di Bontolempangan dan Bagaimana efektivitas pemberdayaan penyandang disabilitas di kecamatan Bontolempangan Kabupaten Gowa. Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif, pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan pemilihan informan dengan *Purposive sampling*. Lokasi penelitian di kecamatan Bontolempangan kabupaten Gowa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1). Bentuk pemberdayaan yang dilakukan Dekranasda Gowa adalah dengan cara memberikan bantuan kepada para penyandang disabilitas dalam bentuk alat-alat produksi. 2). Pemberdayaan yang dilakukan kepada para penyandang disabilitas adalah kerajinan bambu dan menjahit.

Kata kunci : Pemberdayaan, Penyandang disabilitas, Efektivitas

PENDAHULUAN

Menurut Undang-undang Nomor 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia penyandang cacat atau disabilitas merupakan kelompok masyarakat yang berhak memperoleh perlakuan dan perlindungan lebih berkenaan dengan kekhususannya. Penyandang disabilitas seringkali disepelekan oleh sebagian besar orang dimana banyak anggapan bahwa penyandang disabilitas tidak berguna, menjadi beban dalam keluarga dan masyarakat dan masih banyak anggapan lainnya. Tetapi tidak jarang dalam masyarakat ditemui banyak penyandang disabilitas yang justru menghasilkan kreativitas yang manusia normal sekalipun tidak mampu lakukan seperti yang ada di Gowa dimana penyandang disabilitas ini menghasilkan berbagai kerajinan. Pada kecamatan bontolempangan di Kabupaten Gowa ditemukan banyak penyandang disabilitas yang secara fisik sangat terbatas tetapi mampu menghasilkan kreativitas dan produk lokal yang berkualitas, tentu saja hal ini dapat terjadi karena adanya dorongan dari pihak binaan yang menjadi wadah bagi para penyandang disabilitas ini untuk mengembangkan dan memperluas keterampilan yang dimiliki. Secara khusus penyandang disabilitas lebih banyak ditemukan didaerah atau kecamatan bontolempangan, oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di kecamatan bontolempangan.

Di Indonesia sendiri penyandang disabilitas terus mengalami peningkatan, berdasarkan data dari Kementrian Sosial menurut hasil pendataan pada tahun 2017 atau survey jumlah penyandang disabilitas di beberapa provinsi di Indonesia, sebanyak 299.203 jiwa dan 10,5% (31.327 jiwa) merupakan penyandang cacat berat yang mengalami hambatan dalam kegiatan sehari-hari. Sekitar 67,33% penyandang disabilitas dewasa tidak mempunyai keterampilan dan pekerjaan. Pemberdayaan masyarakat adalah konsep pembangunan ekonomi yang merangkum nilai-nilai masyarakat untuk membangun paradigma baru dalam pembangunan yang bersifat *people-centered*. Pemberdayaan juga berarti pemberian daya atau power kepada masyarakat yang kemungkinan besar tertinggal secara sosial dan finansial. Pemberdayaan dilakukan agar masyarakat lebih memiliki keterampilan yang mampu dikembangkan dalam rangka menuju masyarakat yang modern. Pemberdayaan kepada masyarakat dapat memberikan dampak positif bagi masyarakat itu sendiri seperti peningkatan keterampilan dan pengembangan pola pikir masyarakat itu sendiri. Menurut Sumodiningrat (1999), arti pemberdayaan (*empowerment*) adalah serangkaian dukungan untuk meningkatkan kemampuan serta memperluaskan segala akses kehidupan sehingga mampu mendorong kemandirian yang berkelanjutan terhadap masyarakat. Sedangkan menurut Slamet

(2003), definisi pemberdayaan adalah upaya yang dilakukan untuk membuat masyarakat agar mampu membangun dirinya sendiri sehingga masyarakat dapat memperbaiki kehidupannya. Secara tidak langsung pemberdayaan diartikan sebagai kesempatan dalam melihat dan memanfaatkan peluang sehingga mampu mengambil suatu keputusan yang tepat yang sesuai dengan inisiatifnya.

Edi Suharto dalam bukunya mengatakan bahwa pemberdayaan menunjuk pada kemampuan orang khususnya kelompok rentan dan lemah sehingga mereka memiliki kekuatan atau kemampuan dalam memenuhi kebutuhan dasarnya sehingga mereka memiliki kebebasan (*freedom*), dalam arti bukan saja bebas dalam mengemukakan pendapat, melainkan bebas dari kelaparan, bebas dari kebodohan, bebas dari kesakitan; selain itu mampu menjangkau sumber-sumber yang produktif yang memungkinkan mereka dapat meningkatkan pendapatannya dan seorang dengan berkebutuhan khusus atau penyandang disabilitas memiliki perhatian yang lebih dan khusus bagi pemerintah atau lembaga swadaya masyarakat agar mereka dapat hidup baik dan layak didalam kehidupan bermasyarakat baik dalam segala aspek kehidupan. Selama ini masyarakat umum selalu memandang kaum disabilitas tidak mampu menjalani kehidupan ini secara mandiri. Untuk menganalisis permasalahan tersebut maka perlu adanya pemberdayaan bagi kaum disabilitas berupa aktivitas penanaman keterampilan bertujuan agar penyandang disabilitas mempunyai keterampilan yang sesuai dengan keterbatasan yang mereka miliki sehingga dapat meningkatkan rasa kepercayaan diri dan kemandirian mereka dalam berkehidupan. memperoleh barang-barang dan jasa-jasa yang mereka perlukan; dan dapat berpartisipasi dalam proses pembangunan dan keputusan-keputusan yang mempengaruhi mereka dalam kehidupan.

Berdasarkan kajian terdahulu yakni karya Suhailah Hayati, Maulana Andi Surya "*Peran Dinas Sosial Dalam Pemberdayaan Penyandang Disabilitas di Kota Binjai*" Menyatakan bahwa peran dinas sosial bagi penyandang disabilitas sangat membantu bagi penyandang disabilitas itu sendiri terutama dalam kehidupan masyarakat melalui bimbingan dan keterampilan yang diberikan oleh pemerintah melalui tenaga ahli, selain itu perhatian dari dinas sosial mampu memberikan pekerjaan yang lebar bagi penyandang disabilitas bagi yang memiliki kemampuan atau skill. Kemudian kajian terdahulu berikutnya yang merupakan karya Krisnada dan Sugeng Widodo "*Pemberdayaan Penyandang Disabilitas Oleh Dinas Sosial Kota Kediri*" yang menyatakan bahwa tujuan dari pemberdayaan adalah meningkatkan kurang-beruntungan kepada keberdayaan, yang artinya adalah suatu peningkatan mutu kehidupan dalam suatu individu tau masyarakat baik dalam hal sosial, ekonomi, hukum,

politik dan atau berbagai hal yang ada ketidakadilan didalamnya. Dari hasil kajian terdahulu diatas yang telah dipaparkan, alasan peneliti meneliti para penyandang disabilitas adalah peneliti tertarik dengan kreativitas yang dihasilkan oleh para penyandang disabilitas diluar dari keterbatasan fisik yang mereka miliki.

Masalah yang ditemukan di lapangan berkenaan dengan pemberdayaan terhadap para penyandang disabilitas adalah keterbatasan anggaran yang belum memadai sehingga masih banyak kekurangan yang perlu di perbaiki. Adapun faktor yang menjadi permasalahan lainnya adalah tidak semua penyandang disabilitas mampu menghasilkan kreativitas yang sama dalam hal ini seperti kerajinan bambu, menjahit, bahkan sampai perbengkelan sehingga penyediaan anggaran berupa alat produksi juga tidak memadai. Berbagai jenis keterampilan seperti menghasilkan kerajinan bambu sampai kepada menghasilkan jahitan merupakan sebuah fenomena yang memperlihatkan bahwa keterbatasan fisik tidak menjadi penghalang bagi seseorang untuk terus berkarya dan menghasilkan inovasi dan ide baru.

Adapun rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini mencakup dua hal yakni, pertama bagaimana bentuk pemberdayaan yang dilakukan oleh Dekranasda Gowa di Bontolempangan dan yang kedua Bagaimana efektivitas pemberdayaan penyandang disabilitas di kecamatan Bontolempangan Kabupaten Gowa. Sedangkan untuk tujuan penelitian ini sendiri untuk mengetahui bentuk pemberdayaan yang dilakukan dekranasda gowa di Bontolempangan dan kedua adalah untuk mengetahui efektivitas pemberdayaan penyandang disabilitas di kecamatan Bontolempangan Kabupaten Gowa. Jenis peneltian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif dengan Teknik wawancara dengan data penelitian diperoleh dari informan yang merupakan salah satu anggota dari binaan dekranasda gowa. Berdasarkan uraian diatas maka judul yang diangkat pada penelitian ini adalah Efektivitas Pemberdayaan pada Penyandang Disabilitas Binaan Dekranasda Gowa Di Kecamatan Bontolempangan.

Pengertian cacat tubuh adalah seseorang yang mempunyai kelainan tubuh pada alat gerak yang meliputi tulang, otot dan persendian baik dalam struktur atau fungsinya yang dapat mengganggu atau merupakan rintangan dan hambatan baginya untuk melakukan kegiatan secara layak. (Eny, 2011) Penyandang cacat tubuh sebagai salah satu dari penyandang masalah kesejahteraan sosial yang memiliki karakteristik yang berbeda dengan masalah sosial lainnya. Undang – undang Nomor 4 tahun 1997 menegaskan bahwa penyandang cacat merupakan bagian masyarakat Indonesia yang memiliki kedudukan, hak, kewajiban, dan peran yang sama. Mereka mempunyai hak yang sama dalam segala aspek,

menurut defenisi yang diberikan oleh (WHO), disabilitas adalah keterbatasan atau kurangnya kemampuan organ sehingga mempengaruhi kemampuan fisik atau mental untuk menampilkan aktivitas sesuai dengan aturannya atau masih dalam batas normal, biasanya digunakan dalam level individu istilah disabilitas berasal dari Bahasa Inggris dengan kata *different ability*, yang artinya memiliki kemampuan yang berbeda. Istilah disabilitas didasarkan pada realita bahwa setiap manusia diciptakan berbeda sehingga yang ada sebenarnya hanyalah sebuah perbedaan bukan kecacatan maupun keabnormalan (Sugi Rahayu, Utami Dewi dan Marita, 2013:110). Bagian Penjelasan Pasal 4 ayat 1 UU no 8 tahun 2016 ini menjabarkan lebih lanjut tentang definisi dan ragam penyandang disabilitas, yaitu bahwa yang dimaksud dengan: a) “Penyandang Disabilitas fisik” adalah terganggunya fungsi gerak, antara lain amputasi, lumpuh layuh atau kaku, paraplegi, cerebral palsy (CPI), akibat stroke, akibat kusta, dan orang kecil. b) “Penyandang Disabilitas intelektual” adalah terganggunya fungsi pikir karena tingkat kecerdasan di bawah rata-rata, antara lain lambat belajar, disabilitas grahita dan *down syndrome*.

Menurut definisi yang diberikan oleh (WHO) disabilitas adalah keterbatasan fisik Menurut Suharto Pemberdayaan menunjuk pada kemampuan orang, khususnya kelompok rentan dan lemah sehingga mereka memiliki kekuatan dan kemampuan. Pemberdayaan adalah proses dengan mana orang menjadi kuat untuk berpartisipasi dalam berbagai pengontrolan atas dan mempengaruhi terhadap kejadian – kejadian serta lembaga – lembaga yang mempengaruhi kehidupannya. Pemberdayaan menekankan bahwa orang memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan kekuasaan yang cukup untuk mempengaruhi kehidupannya dan kehidupan orang lain yang menjadi perhatiannya. Berbagai konsep di atas merupakan dasar dari kegiatan yang dilakukan praktikan dalam aktifitas pengembangan masyarakat (*community development*) dengan mengembangkan perspektif *strength*. Proses pemberdayaan yang dilakukan, praktikan berupaya menumbuhkan kesadaran dan kemandirian secara merata pada masyarakat. Penggalan potensi atau sumber daya masyarakat dilakukan dengan meningkatkan peranan kerja sama dengan kelompok sasaran dalam upaya peningkatan kemampuan diri (*self help*) untuk dapat mengatasi dan memenuhi kebutuhan dan dalam mendukung terpenuhinya kebutuhan dan penanganan permasalahan penyandang disabilitas. (Novianti, 2016).

1. Ekonomi Kreatif

Ekonomi Kreatif merupakan ekonomi baru yang memadukan informasi dan kreatifitas yang mengandalkan ide, gagasan, dan pengetahuan dari sumberdaya manusia

sebagai faktor produksi. Ekonomi kreatif adalah wujud dari upaya mencari pembangunan yang berkelanjutan melalui kreatifitas, yang mana pembangunan yang berkelanjutan adalah suatu iklim perekonomian yang berdaya saing dan memiliki cadangan sumberdaya yang terbarukan. Dengan kata lain ekonomi kreatif adalah manifestasi dari semangat bertahan hidup yang sangat penting bagi negara – negara berkembang. Menurut Howkins, kreativitas muncul apabila seseorang berkata, mengerjakan, dan membuat sesuatu yang baru, baik dalam pengertian menciptakan sesuatu dari yang tadinya tidak ada maupun dalam pengertian memberikan/karakter baru pada sesuatu. Secara lebih lugas Howkins mendefinisikan ekonomi kreatif sebagai kegiatan dimana input dan outputnya adalah gagasan Ekonomi kreatif membicarakan spektrum yang sangat luas, yakni segala aspek yang bertujuan meningkatkan daya saing dengan menggunakan kreativitas individu yang dilihat dengan kaca mata ekonomi. Industri kreatif adalah bagian dari ekonomi kreatif dan berfokus pada industrinya masing-masing.

Menurut Latuconsina, menyatakan bahwa sumberdaya Manusia (SDM) kreatif adalah syarat untuk mengisi peranan dalam industri kreatif. industri kreatif adalah jalan untuk membangun ekonomi kreatif atau ekonomi berbasis pengetahuan (*knowledge based economy*). Dan ekonomi modal ini adalah fondasi ekonomi yang dibangun berdasarkan sinergisitas antara talenta SDM dan keunggulan alam, yang ditandai dengan pertumbuhan cepat, penambahan nilai yang tinggi, serta perspektif sosial yang positif. Sektor industri kreatif diantaranya a) Pasar barang seni internet, misalnya: alat musik, percetakan, kerajinan, automobile, film, seni rupa dan lukisan. b) Kerajinan, Yakni kegiatan kreatifitas yang berkaitandengan kreasi, produksi, dan distribusi produk yang dibuat dihasilkan oleh tenaga pengrajin yang berawal dari desain awal sampai dengan prosen penyelesaian produknya, antara lain meliputi barang kerajinan yang terbuat dari: batu berharga, serat alam maupun buatan, kulit, rotan, bambu, kayu, logam, (emas, perak, tembaga, perunggu, besi) kayu, kaca, porselin, kain, marmer, tanah liat, dan kapur. Produk kerajinan pada umumnya hanya produksi dalam jumlah yang relatif kecil (bukan produksi massal).

2. Dekranas (Dewan Kerajinan Nasional)

Dewan kerajinan nasional adalah organisasi nirlaba yang menghimpun pencinta dan peminat seni untuk memayungi dan mengembangkan produk kerajinan dan mengembangkan usaha tersebut, serta berupaya meningkatkan kehidupan pelaku bisnisnya, yang sebagian merupakan kelompok usaha kecil dan menengah (UKM). Kerajinan adalah suatu perwujudan perpaduan keterampilan untuk menciptakan suatu karya dan nilai keindahan, merupakan

sebuah bagian yang tidak terpisahkan dari suatu kebudayaan. Kerajinan tersebut tumbuh melalui proses waktu berabad-abad. Tumbuh kembang maupun laju dan kerajinan sebagai warisan yang turun temurun tergantung dari beberapa faktor. Di antara faktor-faktor yang berpengaruh adalah transformasi masyarakat yang disebabkan oleh teknologi yang modern, minat dan penghargaan masyarakat terhadap barang kerajinan dan tetap mumpuninya para perajin itu sendiri, baik dari segi menjaga mutu dan kreativitas maupun dalam penyediaan produk kerajinan secara berkelanjutan.

Dengan disadarinya peranan dan arti penting dari keberadaan ‘industri’ kerajinan sebagai suatu wahana pemerataan pendapatan, penciptaan usaha baru serta upaya pelestarian hasil budaya bangsa, maka celah-celah keberadaannya mulai tersimak dan menggugah tokoh-tokoh masyarakat dari berbagai kalangan, utamanya mereka yang erat kaitannya dengan seni budaya kerajinan itu sendiri, seperti para pecinta/peminat barang-barang seni dan kerajinan, tokoh masyarakat dan para seniman serta para ahli yang menggeluti bidang seni serta kerajinan.

Dilandasi kesadaran akan kelangsungan hidup dari kerajinan yang menopang kehidupan berjuta-juta keluarga yang dihadapkan pada kemajuan teknologi industri di satu sisi dan pelestarian nilai budaya bangsa yang harus tercermin dalam produk kerajinan, maka dipandang perlu adanya wadah partisipasi masyarakat bertaraf nasional yang berfungsi membantu dan sebagai mitra pemerintah dalam membina dan mengembangkan kerajinan. Itulah latar belakang berdirinya Dewan Kerajinan Nasional yang dibentuk berdasarkan Surat Keputusan Bersama 2 Menteri, yaitu Menteri Perindustrian dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nomor: 85/M/SK/3/1980 dan Nomor: 072b/P/1980, tanggal 3 Maret 1980 di Jakarta. Untuk mendukung kelancaran kegiatannya di tingkat daerah, dengan dipayungi Surat menteri Dalam Negeri Nomor : 537/5038/Sospol, tanggal 15 Desember 1981, dibentuklah organisasi DEKRANAS tingkat daerah (DEKRANASDA). Kepengurusan DEKRANASDA dikukuhkan oleh Ketua Umum DEKRANAS atas usulan daerah. Tugas Pokok Dan Fungsi Dekranasda. Tugas Pokok diantaranya Melaksanakan/menyelenggarakan pelatihan, pembinaan dan pengembangan dalam rangka peningkatan usaha dan ketrampilan para pengrajin di Kabupaten Gowa, Melaksanakan koordinasi dengan instansi terkait, dunia usaha dan stake holder di tingkat Daerah dan Pusat, dan Melaksanakan Koordinasi dengan Dekranasda Provinsi. Fungsi diantaranya Sebagai wadah organisasi Pengrajin dan Pengusaha yang bergerak dibidang kerajinan, Merumuskan Rencana dan Penyusunan Program Kerja Kegiatan Bidang-Bidang dan Pengembangan Inkubator bisnis, Penyediaan showroom/WEB,

Buletin Kerajinan dan melakukan Promosi Ke Dalam dan Luar Daerah, Fasilitasi layanan kerjasama teknologi, akses permodalan dan pemasaran, Pelatihan, pendidikan sumber daya di bidang kerajinan, dan Pembinaan terhadap peningkatan dan pengembangan usaha kerajinan.

Tujuan Dekranasda diantaranya Menggali, mengembangkan dan melestarikan warisan budaya bangsa serta membina penemuan dan penggunaan teknologi baru untuk meningkatkan kualitas dalam rangka memperkuat jati diri budaya bangsa, Menanamkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya seni kerajinan bagi kehidupan sehari hari warga negara Indonesia yang bisa meningkatkan martabat manusia, Memperhatikan dengan mendorong semangat kewiraswastaan, Membantu pemerintah merumuskan kebijaksanaan di bidang industri kerajinan dan program peningkatan kualitas sumber daya manusia dan teknologi, dan Memperluas pangsa pasar hasil kerajinan di dalam dan luar negeri dan memperjuangkan kepentingan perajin dan peminat.

3. Teori Actors

Teori *Actors* tentang pemberdayaan yang dikemukakan oleh Sarah Cook dan Steve Macaulany lebih memandang masyarakat sebagai subyek yang dapat melakukan perubahan dengan cara membebaskan seseorang dari kendala yang kaku dan memberi orang-orang tersebut kebebasan untuk bertanggung jawab terhadap ide – ide, keputusan – keputusannya dan tindakan – tindakannya. Pemberdayaan yang dimaksudkan oleh Cook dan Macaulany lebih mengarah pada pendelegasian secara sosial dan etika/moral, antara lain : a) mendorong adanya ketabaha; b) mendelegasikan wewenang sosial; c) mengatur kinerja; d) mengembangkan organisasi baik lokal maupun eksteren) e) menawarkan kerjasama; f) berkomunikasi secara efisien; g) mendorong adanya inovasi; dan h) menyelesaikan masalah – masalah yang terjadi. Kerangka kerja pemberdayaan dapat dilihat dari akronim “ACTORS” antara lain terdiri dari :

A = authority (wewenang) dengan memberikan kepercayaan

C = confidence and competence (rasa percaya diri dan kemampuan)

T = trust (keyakinan)

O = opportunities (kesempatan)

R = responsibilities (tanggung jawab)

S = support (dukungan)

Dengan menggunakan konsep pemberdayaan yang ditawarkan Cook dan Macaulany ini, maka perubahan yang akan dihasilkan merupakan suatu perubahan yang bersifat

terencana karena input yang akan digunakan dalam perubahan telah diantisipasi sejak dini sehingga output yang dihasilkan mampu berdaya guna secara optimum

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kualitatif yang di dalamnya mengarah pada deskriptif. Penelitian ini di laksanakan dikecamatan Bontolempangan. Pemilihan Informan penelitian ditentukan dengan *purposive sampling* yakni pengambilan sampel dengan menentukan kriteria tertentu. Adapun informan yang dipilih merupakan salah satu anggota dari Binaan Dekranasda gowa. Pengumpulan data dengan cara wawancara kepada informan dengan proses tanya jawab informasi-informasi atau keterangan-keterangan yang di dapatkan. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman awal yang memadai tentang sebuah fenomena yang terdapat di tengah masyarakat. Menurut Sugiyono (2007: 1), metode penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang digunakan untuk meneliti pada objek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Dalam penelitian efektivitas Program Pemberdayaan Penyandang Disabilitas Oleh Dinas Sosial kecamatan Bontolempangan Kabupaten Gowa (Dekranasda Gowaa). peneliti menggunakan konsep efektivitas Dinas Sosial akan menjadi fokus penelitian, dimana konsep tersebut akan dianalisis dengan menggunakan teori efektivitas yang di kemukakan oleh Richart M. Steers (1985:53) dengan tiga dimensi yaitu pencapaian tujuan, Integritas dan adaptasi. Penentuan Lokasi dan penentuan Informan, Lokasi yang dipilih untuk penelitian ini adalah Kecamatan Bontolempangan Kabupaten Gowa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, tujuan binaan dekranasda gowa melakukan pemberdayaan terhadap penyandang disabilitas adalah memberdayakan peyandang disabilitas itu sendiri agar lebih mandiri dan mampu mengasah keterampilan dalam hal menghasilkan kerajinan yang berkualitas, selain itu juga merupakan program dekranasda gowa yang menjadi sasaran utama dari pemda gowa. pemberdayaan yang dilakukan oleh Binaan Dekranasda Gowa adalah berusaha mengupayakan skill dan kreativitas yang dimiliki oleh para penyandang disabilitas dengan memberikan bantuan berupa alat-alat produksi bagi para penyandang disabilitas seperti alat untuk kerajinan bambu, menjahit dan juga

perbengkelan. Dalam hal pemberian bantuan Binaan Dekranasda Gowa lebih fokus kepada pemberian alat produksi dibanding modal dengan menggunakan skala prioritas. Pembinaan juga dilakukan oleh Dekranasda terhadap para penyandang disabilitas dalam rangka untuk meningkatkan kemampuan mereka sehingga mereka tidak hanya mampu bertahan terhadap arus kehidupan ekonomi tetapi juga mampu membuktikan bahwa meskipun secara fisik mereka tidak sama dengan manusia normal lainnya tetapi mereka juga mampu berpartisipasi dalam masyarakat terutama dalam menyumbangkan ide dan produk, Sehingga produk yang dihasilkan mampu menjangkau pasar yang luas salah satunya adalah Kalimantan, hal ini membuktikan bahwa kerajinan yang dihasilkan mampu bersaing meski dengan peralatan sederhana dan para pembuatnya memiliki keterbatasan fisik, tinggal bagaimana meningkatkan desain dan kualitas produknya. Tujuan utama dari Binaan ini yaitu mereka berusaha membentuk Binaan bagi penyandang disabilitas yang mampu saling memberi informasi satu sama lain dalam rangka memperbaiki kehidupan mereka, Sehingga peran Binaan ini dalam memberdayakan para penyandang disabilitas yaitu berusaha bagaimana penyandang yang memiliki potensi dapat mengembangkan ilmunya dan dapat menghasilkan karya yang mampu bersaing dan menjangkau pasar luas. Tidak hanya wilayah Sulawesi tapi juga pulau Kalimantan dan pulau-pulau yang ada di wilayah Indonesia.

Dampak dari pemberdayaan ini tentu saja menjadikan masyarakat penyandang disabilitas lebih mandiri dan sejahtera secara sosial selain itu juga mampu memberikan inovasi baru bagi masyarakat bagaimana menghasilkan barang lokal yang berkualitas yang mampu menembus pasar nasional. Sejauh ini dampak yang diberikan bersifat positif apalagi diketahui bahwa binaan dekranasda gowa tidak mengambil untung sama sekali dari setiap hasil kerajinan yang dihasilkan oleh penyandang disabilitas. Dampak dari pemberdayaan yang dilakukan Dekranasda Kabupaten gowa sangat berpengaruh bagi para penyandang disabilitas terlepas dari hasil penjualan produk juga dengan memberikan perhatian kepada para penyandang disabilitas memberikan mereka panggung untuk mengekspresikan bakat mereka Dapat membuat para penyandang merasa memiliki kelebihan dalam dirinya. Karena tidak dapat dipungkiri bahwa sebuah ide dan inovasi juga banyak muncul dari kalangan orang-orang yang cacat fisik.

Adapun masalah yang dihadapi dalam memberdayakan suatu komunitas pastinya tidak luput dari kendala-kendala yang di dapat dari proses pemberdayaan. Terutama dalam hal keterbatasan anggaran menjadi salah satu kendala untuk bagaimana para penyandang disabilitas diberikan bantuan. Sehingga binaan Dekranasda gowa menggunakan skala

prioritas. Indikatornya yaitu produknya yang dihasilkan dapat bersaing, bahan tersedia, Sumber daya manusia tersedia. Dapat membuat para penyandang merasa memiliki kelebihan dalam dirinya. Karena tidak dapat dipungkiri bahwa sebuah ide dan inovasi juga banyak muncul dari kalangan orang-orang yang cacat fisik. Selain itu juga masih banyak masyarakat luas yang belum mengenal atau mengetahui pemberdayaan yang dilaksanakan oleh binaan dekranasda gowa ini. Selain itu alasan utamanya adalah karena keterbatasan secara fisik menjadi faktor utama. Jumlah pesanan juga berskala dan setiap harinya tidak menentu sehingga akan berdampak kembali kepada jumlah penghasilan yang mampu dicapai.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan Analisa tentang Efektivitas Pemberdayaan Penyandang Disabilitas Oleh Binaan Dekranasda Gowa dikemukakan kesimpulan bahwa Dekranasda kabupaten Gowa salah satu bentuk sasaran utama dari pemda Gowa yaitu bagaimana pemberdayaan terhadap penyandang disabilitas dalam menghasilkan berbagai macam kerajinan yang berkualitas. Tujuan dari Binaan ini yaitu agar mereka berusaha membentuk Binaan bagi penyandang disabilitas yang mampu saling berbagi informasi antara satu dengan yang lainnya dalam rangka memperbaiki kehidupan mereka, sehingga peran Binaan ini dalam memberdayakan para penyandang disabilitas yaitu berusaha bagaimana penyandang yang memiliki potensi dapat mengembangkan ilmunya. Adapun saran penelitian yaitu perlunya bantuan dari pemerintah lain tidak hanya dari Dekranasda kabupaten Gowa tetapi juga sumbansi baik dari gubernur, dan pemerintah di Sulawesi selatan. Kerajinan tangan yang dibuat juga perlu pemasarannya atau jangkauannya lebih luas.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi Muhrisun, Andayani. 2016. *Pemberdayaan Dan Pendampingan Komunitas Penyandang Disabilitas Dalam Mengakses Pendidikan Tinggi*. Vol 16, 2. Online: ejournal.uin.ac.id/pusat/aplikasi
- Hamsinar, Henny, Teguh Setiawan, and Wa Ode Halmia Pasrahmayana. 2018. "Rancang Bangun Website Dewan Kerajinan Nasional (Dekranas) Daerah Kota Baubau Sebagai Media Informasi Dan Promosi Souvenir Kerajinan Khas Buton." *Jurnal Informatika* 7.2.
- Hikmawati, Eny, and Chatarina Rusmiyati. 2011. "Kebutuhan pelayanan sosial penyandang cacat." *Sosio Informa* 16.1

- Krinasda. 2019. *Pemberdayaan Penyandang Disabilitas Oleh Dinas Sosial Kota Kediri*. Vol 3, 1.
- Lusa, H., & Supriatna, I. 2020. Pemberdayaan Masyarakat Melalui Workshop Ekonomi Kreatif Berbasis Promosi Online Olahan Singkong Di Ukm Kelompok Tani Genting Jaya Bengkulu Utara. *Abdi Dosen: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(4), 361-370.
- Maani, Dt karjuni. 2011. *Teori Actors Pemberdayaan masyarakat*. Vol 1
- Singkoh, Frans. 2019. *Peran Dinas Sosial Kota Manado Dalam Pemberdayaan Masyarakat Penyandang Disabilitas*. Vol 3, 3.
- Suhailah, Maulana. 2018. *Peran Dinas Sosial Dalam Pemberdayaan Penyandang Disabilitas Di Kota Binjani*. Vol 6. 2.
- Sy. Syobah, Nurul. *Pemberdayaan Penyandang Disabilitas Provinsi Kalimantan Timur*
- Syaifudduk, dkk. 2017. *Model Pembelajaran Masyarakat Terpadu*. Banda Aceh
- Syamsir, N. 2018. *Efektivitas Dewan Kerajinan Nasional (DEKRANAS) Provinsi Sumatera Utara Dalam Pembinaan Kerajinan Songket dan Batik Medan* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara).
- Tukiman. 2021. *Pemberdayaan Disabilitas Mental Melalui Program Karepe Dimensi Bojo di Kabupaten Jombang*. Vol 2, 3.



Peran Media Sosial Dimasa Pandemi untuk Kemajuan Perekonomian Di Masyarakat

Novita Risnawati

novitarisnawati2708@gmail.com

Program Studi Manajemen

Institut Manajemen Wiyata Indonesia

Received: 11 08 2021. Revised: 13 08 2021. Accepted: 16 08 2021.

Abstract : Social media is now a daily food. Starting from the children to the older generation can not be separated from the existence of social media. The existence of social media makes it easier for us to obtain and convey information, gain social and economic benefits, makes it easier for us to interact with many people, expand relationships, distance and time are no longer a problem. It has been more than a year that this pandemic has changed the order of people's lives in Indonesia. So that many places of business do not develop, and many end up in bankruptcy. All activities are carried out online to avoid gathering people in various places. The current pandemic is engulfing various parts of the world, including Indonesia, causing various impacts on people's lives, especially in the economic field (many have gone out of business, many have been laid off, and others). Therefore, the purpose of this paper is to find out the role of social media during the pandemic for the progress of the community's economy. The results of this paper indicate that social media can play a role in restoring the community's economy, and become an alternative during this pandemic. This study uses a literature review method, with data collection techniques via the internet, journals and books related to the theme.

Keywords : Social Media, Pandemic.

Abstrak : Media sosial sekarang menjadi makanan sehari-hari. Mulai dari kalangan anak-anak hingga generasi tua tidak terlepas dari adanya media sosial. Dengan adanya media sosial memudahkan kita memperoleh dan menyampaikan informasi, memperoleh keuntungan bagi sosial maupun ekonomi, memudahkan kita untuk berinteraksi dengan banyak orang, memperluas pergaulan, jarak dan waktu bukan lagi jadi masalah. Sudah setahun lebih pandemi ini merubah tatanan kehidupan masyarakat Indonesia. Sehingga banyak tempat usaha yang tidak berkembang, dan banyak yang berakhir pada kebangkrutan. Segala aktivitas dilakukan dengan cara online untuk menghindari berkumpulnya manusia di berbagai tempat. Pandemi saat ini melanda di berbagai dunia termasuk Indonesia, sehingga menimbulkan berbagai pengaruh bagi kehidupan masyarakat terutama di bidang perekonomian (banyak yang gulung tikar, banyak yang di PHK, dan lain-lain). Maka dari itu, tujuan penulisan ini yaitu untuk mengetahui peran media sosial dimasa pandemi untuk kemajuan perekonomian di masyarakat. Hasil penulisan ini menunjukkan bahwa dengan adanya media sosial dapat berperan memulihkan perekonomian masyarakat, dan menjadi alternatif pada masa pandemi ini. Penelitian ini menggunakan metode literatur review,

dengan teknik pengumpulan data melalui internet, jurnal dan buku yang berkaitan dengan tema.

Kata Kunci : Media Sosial, Pandemi.

PENDAHULUAN

Perkembangan media sosial di zaman sekarang ini sudah semakin maju dan banyak di gunakan juga oleh masyarakat secara umum, mulai dari kalangan anak - anak hingga generasi tua tidak terlepas dari adanya sosial media. Seperti menurut Wijayanto (2004), Dalang utama yang aktif menggerakkan perkembangan teknologi informasi komunikasi kebanyakan berasal dari kaum muda, seperti pelajar dan mahasiswa. Kepemilikan media sosial sebenarnya tidak terbatas baik itu pada kaum menengah ke atas yang memang memiliki akses internet yang cukup baik dan juga berbagai perangkat yang sangat mendukung, misalnya tidak pula terbatas umur, jenis kelamin, dan suku. Menurut Primack (2017), kebanyakan orang di era digital memiliki setidaknya satu atau dua media sosial. Media sosial bias diartikan sebagai alat komunikasi.

Sedangkan menurut McLuhan & Fiore (2001), dengan ungkapan yang sangat terkenal "*medium is the message*" menunjukkan bahwa medium atau media adalah pesan yang bisa mengubah pola komunikasi, budaya komunikasi sampai bahasa dalam komunikasi antarmanusia. Para ahli percaya bahwa media sosial tidak hanya mencakup berbagai platform media baru, tetapi juga berbagai sistem, seperti FriendFeed, Facebook, dan lain- lain. Sistem biasanya dianggap sebagai jejaring sosial hal ini dikarenakan pemiliknya dapat dengan mudah mengakses media sosial melalui smartphone kapan saja dan dimana saja. Platform media sosial juga sangat beragam, seperti Tiktok, Snapchat, Facebook, Twitter, Instagram, line, dan lain-lain. Pada saat yang sama, tren media sosial yang sedang berkembang dan banyak digunakan oleh masyarakat adalah Tiktok, Instagram, Facebook, Like dan Snapchat.

Sejak 11 Maret, World Health organization atau yang sering kita sebut WHO telah resmi mengumumkan virus corona sebagai salah satu pandemi dunia. Pernyataan pandemi tersebut didasarkan atas tingkat penyebaran wabah yang tak terkendali diberbagai dunia. WHO juga menjelaskan bahwa virus Corona adalah virus yang menginfeksi sistem pernapasan pada diri manusia. Infeksi virus ini disebut COVID19. Virus Corona menyebabkan penyakit seperti flu biasa sampai penyakit yang lebih parah misalnya seperti MERS-CoV atau *sindrom Pernafasan Timur Tengah* dan SARS-CoV atau *Sindrom Pernafasan Akut Parah*, hingga yag terbaru, *Covid-19*. Pemerintah Indonesia juga melakukan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) di beberapa kota agar virus tersebut dapat di cegah

dan tidak menyebar lagi ke kota yang lain. Adapun pembatasan tersebut seperti kegiatan sekolah, kampus-kampus dirumahkan, bekerja dari rumah (*work from home*), pembatasan kegiatan keagamaan, pembatasan fasilitas umum, pembatasan sosial budaya, pembatasan roda transportasi, dan pembatasan kegiatan lainnya yang dapat menyebabkan timbulnya keramaian / perkumpulan. Memang harus diakui bahwa pandemi Covid-19 ini membuat daya beli masyarakat sangat menurun. Dikarenakan publik telah mengurangi berbagai interaksi diluar ruangan untuk menekan persebaran pandemi yang ada pada saat ini. Dengan demikian, sekarang ini banyak sekali konsumen yang kemudian menjaga jarak dan mengalihkan pembelian secara digital atau sering disebut belanja online.

Dengan adanya pandemi dan Pembatasan Sosial Bersekala Besar (PSBB) serta penyebaran virus Corona yang telah meluas ke berbagai belahan dunia membawa dampak kepada perekonomian Indonesia, misalnya dalam hal perdagangan, investasi dan pariwisata menjadi turun, banyak masyarakat yang di phk dari pekerjaannya, banyak toko-toko yang gulung tikar, transportasi umum terbatas, dan UMKM yang omzetnya semakin menurun. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kembali perekonomian, salah satu caranya yaitu dengan memanfaatkan media sosial, seperti memperdagangkan beraneka macam barang secara online, bahkan pembeli tidak harus pergi ke tempat penjualan, cukup diam dirumah saja dan menerima barang yang dipesan.

Di dalam penelitian ini penulis melihat ada beberapa hal yang berpengaruh dalam masa Pandemi antara lain, menurunnya pendapatan, lapangan pekerjaan semakin susah didapat, kemampuan masyarakat dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, kebermanfaatan media sosial dalam meningkatkan ekonomi. Oleh karena itu penulis tertarik untuk membuat karya ilmiah berjudul "Peran Media Sosial Dimasa Pandemi Untuk Kemajuan Perekonomian Di Masyarakat". Adapun alasan yang melatarbelakangi penulisan ini ialah agar dapat memahami apa itu media social serta peranannya, apa itu pandemi dan gejalanya. Sehingga tujuan dalam penulisan ini ialah dapat mengetahui peran media sosial dimasa pandemi untuk kemajuan perekonomian di masyarakat.

Media sosial merupakan salah satu media instan dengan berbagai kegunaan. Media sosial selain berfungsi sebagai alat komunikasi, media sosial juga berfungsi juga menjadi sarana bagi penggunanya untuk menggali secara macam informasi yang dibutuhkan dan menentukan pembentukan realitas, serta pemikiran dan pandangannya tentang dunia dan realitas sosial di dalamnya. Media sosial memiliki fungsi peranan dan berbagai pengaruh dalam kehidupan masyarakat, sehingga harus didesain ulang agar media sosial semacam ini

tetap mempertahankan fungsi dan tujuan dari media sosial itu sendiri, serta menghadirkan berbagai aspek dalam kehidupan setiap individu atau kelompok.

Andreas Kaplan dan Michael Haenlein menjelaskan media sosial sebagai seperangkat aplikasi berbasis internet, berdasarkan ideologi dan teknologi Web 2.0, yang mampu menciptakan dan bertukar konten yang dibuat pengguna. Phillip Kotler dan Kevin Keller juga menjelaskan definisi lain dari media sosial adalah cara bagi konsumen untuk berbagi informasi teks, gambar, video dan audio satu sama lain dan dengan perusahaan dan sebaliknya. Sedangkan yang dikemukakan oleh Henderi, konsep media sosial adalah situs jejaring sosial berbasis web yang memungkinkan setiap orang untuk membangun profil publik atau semi public dalam sistem terbatas, mencantumkan pengguna lain yang berhubungan dengan mereka, dan melihat dan jelajahi daftar kontak yang dibuat oleh mereka, orang lain dan sistem.

Dari pengertian media sosial diatas, dapat disimpulkan bahwa media sosial adalah suatu proses atau kegiatan yang dilakukan oleh seseorang yang dapat digunakan untuk berbagi ide, informasi, debat, pemikiran, dan kreasi, serta dapat juga bisa digunakan untuk menemukan teman baru melalui aplikasi online, dan smartphone. Di era teknologi internet dan telepon seluler semakin matang, media sosial juga akan berkembang pesat. Misalnya, Anda dapat mengakses instagram atau media sosial lainnya dari mana saja dan tentu saja Anda dapat mengaksesnya kapan saja, dimana saja hanya dengan menggunakan smartphone Anda. Demikian pula keberadaan media sosial memunculkan fenomena utama arus informasi, tidak hanya di negara maju, tetapi tentunya juga di Indonesia. Karena dengan pesatnya perkembangan media sosial juga akan mulai menggantikan media massa tradisional dalam menyebarkan berita yang ada.

Macam-macam media sosial diantaranya, yaitu: Facebook adalah media sosial yang dibuat oleh Mark Zuckerberg. Ini adalah layanan jejaring sosial yang berkantor pusat di Menlo Park, California. Diluncurkan pada Februari 2004. WhatsApp adalah aplikasi yang digunakan pada smartphone untuk mengirim pesan menggunakan internet. Berdasarkan data yang dihimpun dari We Are Social, menurut catatan, 83% masyarakat Indonesia pernah menggunakan media sosial whatsapp. Line adalah media chatting yang dikembangkan oleh Line Corporation. Baris pertama dirilis pada Juni 2011. Instagram adalah aplikasi untuk berbagi foto dan juga video. Menurut data yang dihimpun dari We Are Social, 80% masyarakat Indonesia pernah menggunakan media sosial Instagram. Artinya, ada 150 juta pengguna media sosial di Indonesia, dan sekitar 120 juta di antaranya sudah menggunakan

instagram. Twitter adalah aplikasi media untuk berbagi postingan yang dibuat oleh Jack Dorsey. Layanan ini disediakan oleh Twitter, Inc., yang berkantor pusat di San Francisco, California dan memiliki lebih dari 25 kantor di seluruh dunia. Path adalah media berbagi gambar dan pesan yang dikembangkan oleh Dave Morin dan Shawn. Youtube, media berbagi video yang diunggah, merupakan salah satu platform penyedia layanan video dan media streaming online. Menurut data yang dihimpun dari We Are Social, menurut catatan, 88% masyarakat Indonesia pernah menggunakan media sosial Youtube. Artinya, Indonesia memiliki 150 juta pengguna media sosial, dimana sekitar 132 juta orang di antaranya sudah menggunakan Youtube. Tiktok pertama kali diluncurkan pada tahun 2016 dan dikembangkan oleh ByteDance adalah salah satu perusahaan di negeri tirai bambu China. Dan masih banyak lagi.

Dampak media sosial dimasa pandemi, media sosial menjadi hal yang paling dibutuhkan saat ini, karena menjadi wadah untuk meningkatkan kondisi ekonomi masyarakat. Selama masa pandemi, akibat kebijakan stay at home, para pedagang tidak bisa lagi langsung memajang barang dagangannya (misalnya di toko, pasar, dan lain – lain). Agar para pedagang tetap mempromosikan dproduknya, media sosial perlu dijadikan sebagai pasar (marketplace). Semua produk dapat dilihat dan dipesan secara online. Dengan adanya media sosial, permintaan dapat dipenuhi dengan cepat tanpa keluar rumah, pembeli hanya perlu duduk manis di rumah. Namun, hal ini tentunya juga dapat membuat dompet lebih cepat habis. Kemudahan transaksi dan harga promosi membuat masyarakat bertindak konsumtif. Keinginan untuk memuaskan keinginan berbelanja semakin tinggi.

Mengutip studi Chayapa & Cheng Lu ada beberapa faktor yang mempengaruhi keputusan belanja online seseorang yaitu; Kenyamanan. Faktor ini sangat penting mengingat kebanyakan orang mulai berusaha menghindari keramaian saat berbelanja di sebuah pusat perbelanjaan. Oleh karena itu, memilih belanja online menjadi pilihan baru yang bisa membuatnya lebih efektif. Kelengkapan informasi. Ketersediaan produk dan jasa. Hanya dengan mengakses website, masyarakat dapat dengan cepat mengetahui ketersediaan barang tanpa harus berkunjung ke toko tersebut. Efisiensi Biaya dan Waktu.

Di masa pandemi seperti ini, kebutuhan paling sangat mendasar adalah bersosialisasi atau berkomunikasi. Ketika kebijakan pemerintah (seperti PSBB saat ini) menjadi kendala bagi semua orang untuk menjalin interaksi langsung, kehadiran media sosial sangat membantu semua orang. Media Sosial menghadirkan fitur chat, call, dan video call, sehingga kita tetap bisa terhubung dengan orang lain. Media sosial juga menjadi tempat bertukarnya

informasi. Media Sosial inilah yang menjadi ladang sumber ilmu pengetahuan. Berdasarkan pemanfaatannya menurut Whiting & Williams (2013), terdapat tujuh kategori alasan menggunakan media sosial, yaitu: (1) sebagai alat komunikasi; (2) untuk wadah mencari informasi; (3) sebagai interaksi sosial; (4) menonton video atau musik sebagai hiburan atau relaksasi; (5) mengisi waktu luang; (6) sebagai pengisi waktu kosong; (7) bisnis online.

Manfaat media sosial sebagai penyebaran situs media sosial yang sedang berkembang telah memudahkan banyak orang dari dunia untuk berinteraksi. Dampak positif dari situs jejaring sosial adalah percepatan penyebaran informasi. Namun, media sosial juga memiliki dampak negatif, yaitu berkurangnya interaksi interpersonal secara langsung atau tatap muka, kecanduan yang melebihi berlebihan, serta masalah moral dan hukum yang disebabkan oleh konten yang melanggar moral, privasi serta peraturan. Pengguna media sosial bahkan dapat aktif, berperan dan membuat keputusan independen tentang konten di media sosial kapan saja dan dimana saja. Disisi lain, kekuatan besar media sosial ini memberikan harapan pencerahan bagi masyarakat, tetapi di sisi lain, jika digunakan untuk berbagi, memengaruhi dan mobilitaskekuatan negatif, destruktif, teror dan tidak manusiawi, itu juga merupakan ancaman.

Media sosial merupakan bagian dari sistem hubungan, koneksi dan komunikasi. Berikut sikap yang harus kita bentuk terhadap peran, dan manfaat media sosial: Cara belajar, mendengarkan, dan berkomunikasi. Berbagai aplikasi media sosial dapat Anda manfaatkan untuk mempelajari berbagai informasi, data dan isu yang termuat di dalamnya. Di sisi lain, media sosial juga menjadi sarana untuk menyampaikan berbagai informasi kepada pihak lain. Konten di media sosial berasal dari seluruh dunia, dengan budaya, sosial, ekonomi, kepercayaan, tradisi dan kecenderungan. Oleh karena itu, dalam arti positif, media sosial memang merupakan sebuah ensiklopedi global yang berkembang pesat. Dalam konteks ini, pengguna media sosial perlu memiliki pisau analisis yang kritis, tajam, refleksi mendalam, kebijaksanaan dalam penggunaan, dan emosi yang terkontrol.

Dokumentasi, administrasi dan fasilitas integrasi. Berbagai aplikasi media sosial pada dasarnya adalah gudang dan dokumentasi berbagai konten, dari dalam bentuk profil, informasi, insiden pelaporan, rekaman peristiwa, hingga hasil riset kajian. Dalam konteks ini, organisasi, institusi dan individu dapat menggunakannya dengan membentuk kebijakan penggunaan media sosial dan pelatihannya untuk semua karyawan, untuk memaksimalkan fungsi media sosial sesuai dengan target yang telah diluncurkan. Beberapa hal yang dapat dilakukan dengan media sosial, antara lain, menciptakan blog organisasi, mengintegrasikan

berbagai lini di perusahaan, menyebarkan konten yang relevan sesuai target di masyarakat, atau memanfaatkan media sosial sesuai dengan efisiensi, tujuan, dan efektivitas operasi organisasi.

Fasilitas perencanaan, strategi dan manajemen. Oleh sebab itu, media sosial di tangan para ahli manajemen dan pemasaran dapat menjadi senjata yang besar untuk meluncurkan perencanaan dan strateginya. Misalnya, untuk melakukan promosi, mengumpulkan loyalitas pelanggan, menjelajahi pasar, mendidik masyarakat, sampai mengumpulkan respons masyarakat.

Fasilitas kontrol, evaluasi dan pengukuran. Media sosial dapat digunakan untuk kontrol organisasi, dan juga dapat mengevaluasi berbagai rencana dan strategi yang telah diterapkan. Ingatlah bahwa reaksi publik dan pasar menjadi alat ukur, kalibrasi dan parameter untuk evaluasi. Sejauh mana orang memahami suatu masalah, bagaimana prosedur-prosedur dipatuhi atau dilanggar oleh publik, dan apa keinginan masyarakat akan dilihat langsung melalui media sosial. Pergerakan keinginan, harapan, kecenderungan, opsi dan posisi pemahaman publik akan dapat direkam dengan benar di media sosial. Oleh karena itu, media sosial juga dapat berfungsi sebagai pencegah yang kuat untuk memblokir atau mempengaruhi pemahaman publik.

World Health Organization (WHO) secara resmi menyatakan virus corona (COVID-19) sebagai pandemi pada tanggal 9 Maret 2020. Dengan kata lain, virus corona telah menyebar luas ke seluruh dunia. Pandemi adalah wabah yang menyebar ke suatu tempat atau mencakup yang luas pada waktu yang bersamaan. Pandemi COVID-19 juga berdampak dari berbagai bidang kehidupan termasuk ekonomi, sosial dan juga pendidikan.

Tanda dan Gejala Covid-19 paling umum adalah: demam, batuk kering, dan kelelahan. Gejala lain yang kurang umum dan dapat mempengaruhi beberapa pasien meliputi: Kehilangan rasa atau bau, Hidung tersumbat, Konjungtivitas (juga dikenal dengan mata merah), Sakit tenggorokan, Sakit kepala, Nyeri otot atau sendi, Berbagai jenis ruam kulit, Mual atau muntah, Diare, Menggigil atau pusing. Gejala penyakit Covid-19 yang parah meliputi: Sesak napas, Kehilangan selera makan, Kebingungan, Nyeri atau tekanan terus menerus di dada, Suhu tinggi (di atas 38°C). Gejala lain yang kurang umum adalah: Sifat lekas marah, Kebingungan, Kehilangan kesadaran (kadang-kadang berhubungan dengan kejang), Kecemasan, Depresi, Gangguan tidur, Komplikasi neurologis yang lebih serius dan jarang seperti stroke, radang otak, delirium, dan kerusakan saraf.

Pengaruh pandemi terhadap ekonomi masyarakat yaitu satu dari 10 orang di Indonesia hari ini hidup di bawah garis kemiskinan nasional. Angka kemiskinan anak juga akan meningkat secara signifikan. Tanpa adanya bantuan sosial dari pemerintah, dampak negatif terhadap situasi sosial ekonomi bisa lebih parah. Dalam menghadapi krisis ekonomi ini, Pemerintah Indonesia telah mengeluarkan serangkaian rencana stimulus fiskal skala besar di kawasan Asia Pasifik (ADB, 2021) melalui Rencana Pemulihan Ekonomi Nasional (PEN). Pada tahun 2020, Pemerintah Indonesia akan mengalokasikan sekitar Rp695,2 triliun (sekitar US\$49 miliar) untuk PEN. Ketika krisis berlanjut, pada Februari 2021, Pemerintah Indonesia kembali mengumumkan alokasi Rp699,43 triliun (sekitar US\$49,3 miliar) untuk melanjutkan rencana PEN.

Pasca pandemi COVID-19, Indonesia terus bekerja keras untuk memperkuat berbagai program perlindungan sosial dalam menghadapi krisis. Program perlindungan sosial juga telah diperluas untuk melindungi masyarakat miskin dari guncangan ekonomi. Jumlah masyarakat berpenghasilan rendah dan menengah terus meningkat, tetapi mudah jatuh miskin di masa depan. Selain itu, usaha kecil juga tetap bertahan di tengah keterpurukan ekonomi dan membatasi aktivitas masyarakat serta mendapat bantuan pemerintah. Sektor ekonomi informal juga terpukul. Jutaan petani dan pekerja migran di seluruh dunia menghadapi situasi ekonomi yang sulit dengan pendapatan yang berkurang atau bahkan hilang.

Kinerja ekonomi yang lemah ini juga berdampak pada situasi ketenagakerjaan di Indonesia. SMERU Research Institute merupakan lembaga independen yang melakukan penelitian dan kajian publik, pada Agustus 2020 mengeluarkan pernyataan kebijakan yang berjudul "Memprediksi Potensi Dampak Krisis Pandemi COVID-19 terhadap Sektor Ketenagakerjaan". Dalam catatan itu, tim peneliti SMERU menyoroti setidaknya ada dua dampak krisis ekonomi yang dialami Indonesia di sektor ketenagakerjaan. Salah satunya adalah peningkatan jumlah pengangguran, dan yang lainnya adalah perubahan struktur pasar tenaga kerja setelah krisis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode literature review. Penulis menggunakan berbagai jurnal dan sumber internet untuk mendukung penulisan artikel ini. Ada lebih dari 5 jurnal untuk referensi penulisan. Komentar yang ditulis untuk artikel ini juga didasarkan pada pengalaman pribadi tentang bagaimana media sosial mempengaruhi sektor ekonomi masyarakat selama pandemi. Dari berbagai sumber akan ada referensi dari hasil penulisan

artikel ini. Subyek penelitian ini adalah masyarakat Indonesia. Dalam penelitian ini, tema utama yang akan dijabarkan adalah peran media sosial dimasa pandemi untuk kemajuan perekonomian di masyarakat. Dalam penelitian ini, penulis memiliki definisi jelas tentang topik penelitian. Dengan cara itu, media sosial diketahui menjadi alternatif untuk memajukan perekonomian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada zaman sekarang ini media sosial bukan lagi hal yang baru bagi masyarakat Indonesia. Kemudahan dalam mengakses media sosial didukung dengan perkembangan teknologi yang semakin maju pesat, canggih, dan sangat mudah dijangkau. Media sosial pun pasti memiliki beberapa dampak positif dan negatif, salah satu dampak positifnya adalah masyarakat mudah mencari, dan mendapatkan informasi. Peran media sosial dimasa pandemi yaitu menambah pengetahuan tentang gejala covid-19, berjualan dimedia sosial, bagaimana cara promosi, dan lain sebagainya. Di masa pandemi ini media sosial dapat menjadi jalan alternatif dalam berjualan untuk memperbaiki perekonomian.

Media sosial dapat diakses dimana dan kapan saja melalui smartphone. Bagi masyarakat Indonesia, khususnya anak muda, media sosial seolah sudah menjadi candu, dan tiada hari tanpa menyalakan media sosial, bahkan hampir 24 jam mereka tidak lepas dari smartphone. Berbagai platform bermunculan, dan memiliki fungsi dan keunggulan masing-masing. Media sosial terbesar yang paling sering digunakan oleh kalangan remaja antara lain; Facebook, Twitter, Path, Youtube, Instagram, LINE, Whatsapp, tiktok. Hasil dari literatur review dari beberapa jurnal, rata-rata masyarakat yang mempunyai media sosial tidak hanya memiliki 1 platform media saja, tetapi biasanya memiliki lebih dari 2 platform. Kalangan pengguna media sosial dapat menjadi pengguna yang hiperaktif karena sering memposting kegiatan sehari-hari yang seolah-olah menggambarkan gaya hidup yang ingin mendapatkan kepopuleran. Saat memposting sisi hidup mewah dan bahagia, tidak jarang merasakan perasaan sebaliknya dalam hidup.

Sebetulnya media sosial merupakan alat pendukung untuk meningkatkan pengetahuan, memudahkan dalam bekerja, bisa saling bertukar kabar. Melalui media sosial kita dapat menciptakan kreasi, saling debat, berbagi pikiran dan pengalaman, bisa juga mendapatkan berita terkini, bisa menjadi penghibur dikala pandemi, bisa dimanfaatkan untuk berbisnis, bisa mendapat teman baru, dan lain sebagainya. Adanya pandemi ini membuat masyarakat berubah haluan pekerjaan, bahkan sekolah, pertokoan, perkantoran, pedagang kaki lima, mall,

terkena imbasnya. Beberapa ada yang terkena phk yang berakibat banyaknya pengangguran, ada juga yang gulug tikar.

Dampak positif dan dampak negatif media sosial adalah dampak positif dari media sosial adalah: Memudahkan kita untuk berinteraksi dengan banyak orang. Memperluas pergaulan. Biaya lebih murah. Penyebaran informasi dapat berlangsung secara cepat. jarak dan waktu bukan lagi masalah (Di era media sosial seperti sekarang ini, hubungan jarak jauh bukan lagi menjadi kendala besar, kita tetap bisa berinteraksi dengan orang lain kapan saja). Lebih mudah untuk mengekspresikan diri (Media sosial menyediakan cara baru untuk berekspresi bagi manusia. Orang biasa, orang pemalu, atau orang yang selalu takut untuk mengungkapkan pendapatnya di depan umum, akhirnya bisa mengungkapkan pendapatnya dengan bebas). Dampak negatif dari media sosial adalah: Dapat menjauhkan orang yang sudah dekat dan sebaliknya. Interaksi secara tatap muka cenderung menurun. Membuat orang-orang menjadi kecanduan terhadap internet. Rentan terhadap pengaruh buruk orang lain. Menimbulkan konflik.

Kemajuan teknologi dan informasi di era modern ini akan membawa banyak perubahan dan mempengaruhi banyak aspek kehidupan. Di era digital saat ini, siapa pun dapat menggunakan ponsel untuk melakukan bisnis dengan lebih mudah. Melalui perangkat komunikasi yang terkoneksi dengan internet, masyarakat dapat berbelanja tanpa harus ke toko, memesan tiket bioskop menggunakan aplikasi tanpa mengantri, atau memesan makan melalui aplikasi tanpa ke luar rumah, dan tentunya banyak keuntungan lainnya. Kemajuan teknologi dan informasi memudahkan manusia untuk memenuhi segala kebutuhan dan keinginannya. Di era pandemi Covid-19, banyak yang merasakan dampaknya dari penurunan ekonomi. Salah satunya adalah perekonomian menurun, pengangguran, mengurangi staf karyawan, dan banyak pelajar putus sekolah karena ekonomi orang tua yang tidak mencukupi.

Tingginya penggunaan internet di Indonesia seiring dengan meraknya perdagangan online atau yang biasa disebut e-commerce di Indonesia. Electronic Commerce adalah kegiatan jual beli barang/jasa atau pengiriman uang/data melalui jaringan elektronik yaitu internet. Perkembangan perdagangan e-commerce akan berdampak kuat pada pertumbuhan ekonomi di Indonesia. Bentuk e-commerce di Indonesia adalah toko online seperti Tokopedia, Buka Lapak, Lazada, Shopee yang merupakan aplikasi belanja online paling populer untuk masyarakat umum.

Kehadiran e-commerce membuat belanja menjadi sangat mudah. Apalagi dimasa pandemi ini, e-commerce sangat diincar oleh masyarakat. Belanja online sedang booming savt

ini karena orang cenderung lebih memilih kegiatan bersifat nyaman dan mudah, efisien dan cepat. Penggunaan e-commerce juga menguntungkan bagi UMKM khususnya yang baru memulai bisnis, dari segi biaya operasional. E-commerce membantu mengurangi biaya operasional seperti sewa toko, display produk, strategi pemasaran dan logistik. Jadi, media sosial di masa pandemi ini sangat bermanfaat bagi perekonomian karena semakin banyak orang membeli secara online yang bermanfaat bagi mereka para pelaku bisnis online, sehingga dapat meningkatkan perekonomian.

SIMPULAN

Media sosial adalah sebuah media online, dan penggunaannya dapat dengan mudah berpartisipasi dan berbagi. Dampak positif dari media sosial adalah memudahkan kita untuk berinteraksi dengan banyak orang, memperluas pergaulan, jarak dan waktu tidak lagi menjadi masalah, lebih mudah untuk mengekspresikan diri, penyebaran informasi dapat dilakukan dengan cepat, dan biaya lebih murah. Meskipun dampak negatif dari media sosial adalah membuat orang tetap dekat dan sebaliknya, interaksi tatap muka cenderung menurun, membuat orang kecanduan internet, menyebabkan konflik, masalah privasi, rentan terhadap pengaruh buruk dari orang lain. Namun dimasa pandemi ini, media sosial sangat dibutuhkan karena bisa digunakan untuk meningkatkan perekonomian masyarakat yaitu dengan cara berbisnis online.

DAFTAR RUJUKAN

- Aida Risma, Ellyn Normelani, Sidharta Adyatma. "PERAN MEDIA SOSIAL DIMASA PANDEMI UNTUK KEMAJUAN PEREKONOMIAN DI MASYARAKAT." *JPG*, 2016.
- Andreas M. Kaplan, Michael Haenlein. *Users of the world, unite! The challenge and opportunities of Social Media*. Vol. 53 Issue 1. Business Horizons, 2010.
- Anita Whiting, David Williams. "Why people use social media: a uses and gratifications approach ." *Qualitative Market Research* 16, no. 4 (Agustus 2013).
- Arianto, Bambang. "Pengembangan UMKM Digital di Masa Pandemi Covid-19." *ATRABIS: Jurnal Administrasi Bisnis* 6, no. No 2 (Desember 2020).
- Diah Handayani, Dwi Rendra Hadi, Fathiyah Isbaniah, Erlina Burhan, Heidy Agustin. "Penyakit Virus Corona 2019." *JURNAL RESPIROLOGI INDONESIA*, 2020.

Harahap, Rara Julia Timbara. “KARAKTERISTIK KLINIS PENYAKIT CORONAVIRUS 2019.” *Jurnal Penelitian Perawat Profesional* 2, no. Nomor 3 (Agustus 2020).

MACHYUDIN AGUNG HARAHAAP, SUSRI ADENI. “TREN PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL SELAMA PANDEMI DI INDONESIA .” *Jurnal Professional FIS UNIVED Vol.7 No.2 Desember 2020*, 2020.

Philip Kotler, Kevin Lane Keller. *Marketing Management*. 15th . Harlow, Essex Pearson Education Limited, 2016.

Purbohastuti, Arum Wahyuni. “EFEKTIVITAS MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI .” *Tirtayasa EKONOMIKA* 12, no. No. 2 (Oktober 2017).



E-Commerce, Solusi di Tengah Pandemi COVID-19

Nurlela

nula81@gmail.com

Program Studi Ilmu Komunikasi

Institut Manajemen Wiyata Indonesia

Received: 09 08 2021. Revised: 15 08 2021. Accepted: 20 08 2021.

Abstract : The 2019 Corona Virus Disease (COVID-19) pandemic which is endemic in almost all countries in the world has had an impact on economic growth. Even the conventional business sector really felt the decline in turnover until it went out of business. But it is different with the e-commerce business, which is expected to increase despite the COVID-19 pandemic. This journal aims to examine the increase in e-commerce during the pandemic through a literature study. The results of the study show that the e-commerce business in the world during the pandemic experienced a very significant increase. The e-commerce business in Indonesia has increased 10 times with the addition of more than 50% new customers during the pandemic. However, the process of sending goods experienced a slight slowdown due to transportation restrictions and restrictions from the government. The increase in the e-commerce business during the pandemic can be analyzed to have the potential to affect the increase in e-commerce in the future.

Keywords: Economy, Business, E-Commerce, Covid-19 pandemic

Abstrak : Pandemi Corona Virus Disease 2019 (Pandemi COVID-19) yang mewabah hampir di seluruh Negara di dunia sangat berdampak pada pertumbuhan ekonomi. Bahkan sektor bisnis konvensional sangat merasakan penurunan omset hingga gulung tikar. Tetapi lain halnya dengan bisnis e-commerce yang diperkirakan mengalami peningkatan meskipun ditengah pandemi covid-19. Jurnal ini bertujuan meneliti peningkatan e-commerce selama pandemi melalui studi literatur. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa bisnis e-commerce di dunia selama pandemi mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Bisnis e-commerce di Indonesia meningkat 10 kali lipat dengan penambahan pelanggan baru yang mencapai lebih dari 50% selama pandemi. Akan tetapi proses pengiriman barang sedikit mengalami pelambatan akibat pembatasan transportasi dan aturan Pembatasan dari pemerintah. Peningkatan bisnis e-commerce selama pandemi dapat dianalisa berpotensi untuk mempengaruhi peningkatan e-commerce kedepan.

Kata Kunci : Ekonomi, Bisnis, E-Commerce, Pandemi Covid-19

PENDAHULUAN

Pandemi covid -19 banyak tak hanya merenggut nyawa banyak orang, tetapi juga telah memukul mundur sektor usaha retail dan konvensional hingga banyak yang gulung tikar.

Selain sektor bisnis e-commerce, pandemi covid-19 juga berdampak sangat luas penggunaan teknologi, pendidikan dan perjalanan bisnis. Sebagai langkah pencegahan, pemerintah banyak menerapkan prosedur pembatasan pergerakan masyarakat dalam semua hal, bahkan beberapa negara menerapkan skema lockdown. Baik swasta atau pelayanan publik terlihat mengalami kesulitan mengatasi krisis yang sangat cepat karena virus yang berasal dari wuhan china ini. Tidak dapat dihindari, efek dari covid-19 ini betul-betul berpengaruh terhadap kebijakan pemerintah, sistem dalam negara, ekonomi, pendidikan dan kehidupan sosial masyarakat.

Peningkatan penyebaran covid-19 yang begitu cepat menyebabkan krisis kesehatan dimasyarakat dan menghambat percepatan pembangunan, serta pertumbuhan ekonomi makro secara keseluruhan, karena tidak seimbanginya rantai ekonomi dari mulai pasokan, produksi dari produsen hingga ke konsumen yang hampir putus akibat lockdown. Selain itu, perdagangan derivatif mata uang dunia dan saham pun menjadi tidak stabil, dan beberapa negara mengalami pelemahan tajam pada matauangnya akibat virus ini. Perdagangan tradisional yang ada dimasyarakat pun hampir hilang, tetapi masih ada beberapa yang bisa bertahan. Di beberapa kota besar di Indonesia, banyak para pedagang tradisional yang mulai meninggalkan lapak dan berhenti menyewa toko untuk berjualan, perlahan – lahan mereka beralih ke perdagangan online untuk mempertahankan usahanya pada saat toko sepi akibat pembatasan sosial yang dianjurkan oleh pemerintah.

Dari hasil penelitian, secara global dampak dari pandemi covid-19 untuk sektor perdagangan umum sangat menonjol, ketidakpastian permintaan dan penawaran berubah sangat cepat, akibat banyaknya sektor – sektor bisnis yang mengalami perubahan sistem dan cara secara signifikan. Dampak tersebut dirasakan oleh pengusaha kecil dan menengah yang betul – betul berada diujung pertahanan terdepan dalam guncangan krisis ekonomi yang diakibatkan oleh virus covid-19. Akibat pembatasan sosial dimasyarakat yang hampir menghentikan kegiatan ekonomi konvensional, mendorong masyarakat untuk melakukan transaksi ke sistem digital atau online, dan didukung dengan tersedianya para pebisnis e-commerce yang menyediakan lapak secara gratis untuk masyarakat bisa berjualan online.

Peralihan kebiasaan masyarakat yang terjadi besar-besaran dan sangat cepat tersebut membuat trend bisnis online (e-commerce) di Indonesia meningkat hampir 2 kali lipat pada saat pandemi covid-19 sekarang ini. Tetapi dibalik pandemi yang terjadi, ada beberapa Perusahaan-perusahaan e-commerce di Indonesia yang mencatat kenaikan omset, meskipun masyarakat menerapkan physical distancing di tengah wabah Covid-19. Di Indonesia sendiri ada beberapa marketplace yang sering bakar-bakar uang dalam promosi, seperti Bukalapak,

Shopee, Lazada, Gojek, Blibli, Electronic City, OLX, Tokopedia, dan Kaskus. Dikutip dari Prosiding Seminar Nasional Riset Dan Information Science (SENARIS) 2020 Vol. 2 karya H. Husain, Mochammad Wahyudi, M Safi'i dan Muhammad Zarlis, yang menjelaskan bahwa, beberapa bisnis online pada beberapa sektor mengalami peningkatan ditengah pandemi covid-19, oleh karena itu paper ini akan membahas tentang e-commerce yang menjadi solusi bisnis ditengah pandemi covid-19 sekarang ini. Beberapa e-commerce besar di Indonesia tersebut merupakan perusahaan-perusahaan yang sudah teruji. Start up e-commerce misalnya, yang diluncurkan sejak 2010 silam, merupakan salah satu Unicorn yang ada di Indonesia. Mewadahi jutaan pelapak dalam platform-ya. Bukalapak memang cukup sukses dan diminati.

Definisi E-Commerce menurut Loudon adalah suatu proses transaksi yang dilakukan oleh pembeli dan penjual dalam membeli dan menjual berbagai produk secara elektronik dari perusahaan ke perusahaan lain dengan menggunakan komputer sebagai perantara transaksi bisnis yang dilakukan. Menurut Sandhausen dalam Pradana (2015), e-commerce telah mengalami perkembangan dengan berbagai macam bentuk seperti B2B atau transaksi bisnis antara pelaku bisnis, B2C: Produsen ke Konsumen, C2C: konsumen ke konsumen, C2B : Konsumen ke Produsen, B2G : pelaku bisnis dengan Instansi Pemerintah (Government), dan G2C : antara pemerintah dengan konsumen (masyarakat).

Tabel 1. Bentuk – Bentuk Interaksi di dalam Bisnis

No	Nama	Penjelasan
1	B2B (Business to Business)	Transaksi antara pelaku bisnis dengan pelaku bisnis lainnya.
2	B2C (Business to Consumer)	Aktivitas bisnis yang dilakukan perusahaan dengan konsumen secara langsung.
3	C2C (Consumer to Consumer)	Aktivitas bisnis yang dilakukan oleh konsumen satu dengan konsumen lainnya
4	C2B (Consumer to Business)	Model bisnis yang konsumen lakukan dimana dapat membentuk dan menciptakan nilai akan proses bisnis.
5	B2G (Business to Government)	B2G merupakan suatu aktivitas bisnis yang terjadi antara pelaku bisnis dengan pemerintah baik dan dapat berupa sebuah kesepakatan spesifik yang mendukung kelancaran bisnis.
6	G2C (Government to Consumer)	Hubungan atau interaksi antara pemerintah dan masyarakat.

Pandemi Covid-19 adalah peristiwa menyebarnya Penyakit koronavirus 2019 (Bahasa Inggris: *Coronavirus disease 2019*, disingkat Covid-19) di seluruh dunia untuk semua Negara. Penyakit ini disebabkan oleh koronavirus jenis baru yang diberi nama SARS-CoV-2. Wabah Covid-19 pertama kali dideteksi di Kota Wuhan, Hubei, Tiongkok pada tanggal 1

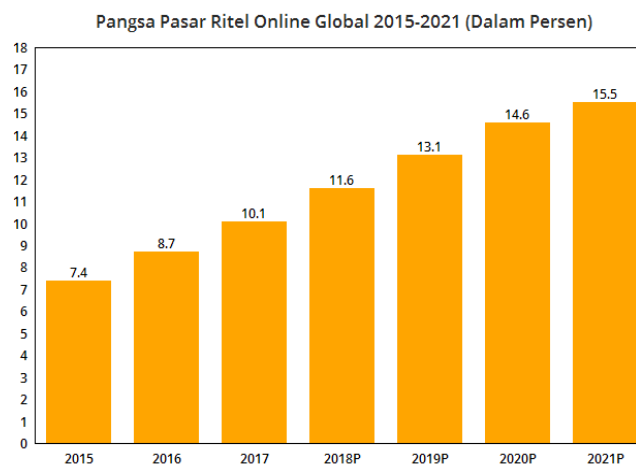
Desember 2019, dan ditetapkan sebagai pandemi oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) pada tanggal 11 Maret 2020. Hingga 14 November 2020, lebih dari 53.281.350 orang kasus telah dilaporkan lebih dari 219 negara dan wilayah seluruh dunia, mengakibatkan lebih dari 1.301.021 orang meninggal dunia dan lebih dari 34.394.214 orang sembuh.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelusuran literatur khususnya jurnal yang bisa diakses secara online dan dengan cara pengumpulan data berupa dokumen elektronik yang menjelaskan berupa fakta-fakta yang diakses secara online, baik yang berasal dari Indonesia ataupun dari luar Indonesia. Pembahasan lebih difokuskan pada dampak dari pandemi yang telah banyak mengubah model bisnis khususnya melihat pertumbuhan yang sangat cepat dari sektor bisnis e-commerce yang diperkirakan menjadi solusi bisnis disaat pandemi covid-19 sekarang ini dan akan maju pesat dimasa yang akan datang disaat pandemi covid-19 berakhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan analisa dari data dan fakta yang ada saat penelitian, akan dibahas mengenai perubahan perilaku secara umum konsumen dan produsen dalam bisnis e-commerce disaat pandemi covid melanda di Indonesia mulai Maret dan April tahun 2020. Perubahan tersebut terus terlihat meningkat signifikan sampai dengan pertengahan tahun 2021 dimana pandemi telah melanda selama hampir satu tahun, Selain menjadi solusi bisnis disaat pandemi covid-19, sektor bisnis e-commerce diperkirakan akan terus tumbuh dengan pesat bahkan diperkirakan akan tetap bertahan pada level tertentu pada saat pandemi covid-19 berakhir.

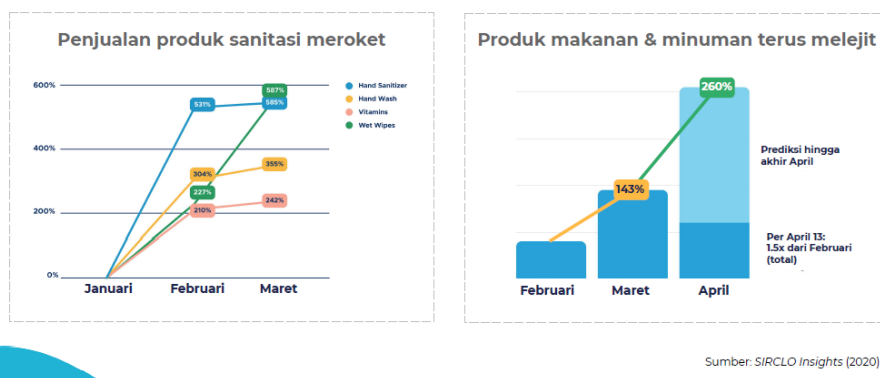


Gambar 1. Pangsa Pasar E-commerce Global 2015-2021 (Dalam Persen)

Diperkirakan semakin lama pandemi menyerang kehidupan masyarakat, semakin banyak pula para pelaku bisnis yang bermigrasi dari jualan konvensional dengan toko fisik ke jualan online di marketplace atau sarana digital lainnya. Tak kita pungkiri, sejak tahun 2015 sektor bisnis e-commerce sudah berkembang di Indonesia, tetapi lebih terlihat secara pasti peningkatan secara signifikan tersebut pada tahun 2020 dimana saat pandemi covid-19 mewabah keseluruh penjuru dunia, dan memaksa mengubah pola kebiasaan masyarakat dalam segala hal, termasuk dalam sektor bisnis dan ekonomi.

Pada gambar diatas menunjukkan bahwa pangsa pasar bisnis berbasis e-commerce mengalami peningkatan sejak tahun 2015 sampai tahun 2021. Sehingga dapat disimpulkan trend bisnis e-commerce sudah terbuka di Indonesia, terlebih lagi dimasa pandemi covid-19 sekarang ini. Menurut Business Operations Manager *SIRCLO*, Trias Puspita Hayati, Beralih ke *online* menjadi solusi terbaik bagi para pelaku UMKM untuk dapat bertahan dari pandemi Covid-19. Perubahan gaya hidup masyarakat akibat diterapkannya PSBB, menjadi belanja secara *online*, sebagai peluang untuk bertahan.

Di masa pandemi COVID-19, e-commerce diproyeksikan terus berkembang.



Gambar 2. Kurva peningkatan penjualan produk sanitasi serta makanan dan minuman di berbagai platform e-commerce.

Peningkatan penjualan dimasa pandemi covid-19 yaitu pada tahun 2020 sampai dengan tahun 2021 dapat pula disebabkan oleh adanya kebijakan pemerintah yang membatasi mobilisasi masyarakat, sehingga pola transaksi mereka terpaksa berubah dari konvensional menjadi bertransaksi secara online untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Peningkatan transaksi online tersebut menjadikan bisnis e-commerce bergeser jadi kebutuhan utama bagi masyarakat dan sektor publik lainnya dalam bertransaksi dimasa pandemi covid-19. Mengingat masyarakat ada yang sebagian takut berbelanja secara langsung sehingga terpaksa membeli dengan cara online di beberapa platform e-commerce. Penggunaan media juga

terlihat mengalami peningkatan yang cukup signifikan dengan banyaknya kegiatan online seperti pembelajaran online, meeting online, bahkan perusahaan berbasis platform medsos seperti facebook banyak memperbaharui fitur – fitur mereka untuk dapat menghubungkan lebih banyak orang dalam satu waktu.

Tak hanya pemain e-commerce besar di Indonesia yang merasakan dampak peningkatan konsumen online, para pedagang tradisional pun banyak yang beralih berjualan secara online meskipun hanya dilakukan dengan peralatan dan platform seadanya. Ada juga kreator yang mampu membuat platform lokal didaerah – daerahnya untuk membantu proses jual beli antara konsumen dan produsen dalam kawasan Kabupaten dan Kotamadya. Ada juga masyarakat kreatif yang memanfaatkan pandemi covid-19 ini untuk membentuk startup baru, atau starup kolaborasi dengan menggunakan aplikasi seperti zoom meeting, google meeting, goto meeting yang tiba-tiba menjadi populer di masa pandemi covid-19. (Sudaryono, et al. 2020). Peluang disektor tersebut banyak diambil oleh perusahaan besar atau individu – individu yang memiliki kemampuan untuk membantu perusahaan atau lembaga yang diharuskan menerapkan sistem digital dalam pelaksanaan kegiatannya, seperti dibidang pendidikan dan sektor publik dipemerintahan, itu pun menjadi pangsa pasar baru yang bisa menjadi solusi bagi masyarakat yang memiliki kemampuan mengelola peluang tersebut.

Banyak pula, perusahaan asing yang mengambil sektor bisnis tersebut, karena mengingat di Indonesia masih sedikit atau bahkan belum ada pelaku yang bisa memanfaatkan peluang di bisnis starup collaboration tools. Beberapa bisnis lainnya yang mendapat keberuntungan ditengah pandemi sekarang ini adalah sektor teknologi edukasi, seperti ruangguru & zenius. Hal itu disebabkan para pelajar saat pandemi tidak memungkinkan untuk belajar langsung tatap muka disekolah, sehingga mereka harus belajar di rumah masing-masing dengan cara daring. Banyak bidang lainnya yang juga berubah arah dan menjadi peluang bisnis yang dapat dilakukan secara online.

Oleh karena itu, e-commerce di Indonesia mengalami peningkatan hampir 10 kali lipat, transaksi online harian meningkat dari 3,1 juta menjadi 4,8 juta transaksi selama masa pandemi covid-19 sekarang ini, selain itu terdapat juga penambahan pelanggan baru di marketplace – marketplace atau platform e-commerce sebanyak 51% dengan penjualan makanan dan pakaian yang mengalami peningkatan 4 kali ipat dibandingkan sebelum masa pandemi covid-19. Bahkan, Shopee mencatat permintaan makanan segar tumbuh 11 kali pada April. Tren tersebut berbeda pada Maret, permintaan makanan kaleng cenderung tinggi, naik

tujuh kali lipat, ketika masyarakat diimbau untuk tidak beraktivitas di luar rumah (republika, 2020)

Kebijakan pencegahan penyebaran virus covid-19 yang betul-betul memaksa masyarakat untuk mengurangi keluar rumah, menjaga jarak dan bekerja dari rumah sedikitnya 25% bahkan sampai 100%. Konsumen pun banyak menghindari berbelanja langsung ditempat keramaian. Permintaan kebutuhan data dan internet disaat pandemi pun ikut meningkat secara dratis, otomatis peluang tersebut diambil oleh perusahaan – perusahaan penyedia jasa provider internet yang baru, peningkatan tersebut melonjak 40% pada saat diberlakukannya peraturan pemerintah untuk bekerja dan belajar dari rumah secara online. Produk yang paling banyak dibeli selama era pandemi covid-19 yaitu, tisu, sarung tangan sekali pakai, freezer, bidet, kettlebel, mesin roti, cat, puzzle, buku mewarnai, masker, handsanitizer, pembersih udara, treadmill, sepeda statis, matras yoga, lemari es, bola olah raga dan peralatan olahraga, (Andrienko, 2020). Minat belanja pada sepeda polygon meningkat hingga 1.036% sejak awal maret 2020 dibandingkan dengan bulan sebelumnya.



Gambar 3. Trend Minat Belanja Online Produk Non Kesehatan Selama Pandemi Covid -19

E-Commerce toko kelontong Walmart mengalami peningkatan 74% selama pandemi (Andrienko, 2020). Transportasi dan jasa kurir online pun turut bergairah meski terpaan penyebaran covid-19 di Indonesia semakin parah merajalela, namun platform transportasi dan ekspedisi online semakin banyak bermunculan. Persaingan tersebut muncul disaat pembatasan sosial oleh pemerintah diterapkan, hal itu menjadi tantangan besar bagi para pengusaha ekspedisi untuk membuktikan pelayanan terbaiknya kepada pelanggan dengan berusaha menyampaikan titipan tepat waktu.

Pandemi Covid-19 yang berkepanjangan memang membuat banyak bisnis ambruk. Namun ada juga bisnis baru yang justru makin moncer dikala pandemi Covid-19 yakni jasa

pengiriman atau ekspedisi. Tumbuhnya bisnis e-commerce tak hanya menguntungkan pemilik platform marketplace atau startup nya, tetapi juga banyak masyarakat yang merasakan keuntungannya, dengan meningkatnya pembelian online semasa pandemi covid-19, maka banyak perusahaan jasa kurir baru yang membuka lapangan pekerjaan baru, meski ujungnya akan terjadi persaingan yang sangat ketat. Dengan tumbuhnya sektor perekonomian dibisnis e-commerce yang berdampak bagi pertumbuhan bisnis-bisnis baru di Indonesia, dapat terlihat pergeseran yang cukup besar selama pandemi covid-19 sekarang ini. Hanya dengan perubahan pola transaksi saja banyak sektor – sektor baru yang bangkit, tumbuh dan berkembang.

Dibeberapa negara yang dianalisa, kurang dari 20% responden menyatakan bahwa mereka meningkatkan aktivitas belanja online pada saat pandemi covid-19, seperti Jerman (12%), Prancis dan Kanada (16%), Jepang, Inggris Raya dan Australia (18%). Hal tersebut disebabkan bahwa warga pada beberapa negara tersebut sudah terbiasa dengan berbelanja online sebelum masa pandemi, sehingga tidak menunjukkan peningkatan drastis pada saat pandemi datang.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data diatas, dapat diperoleh kesimpulan bahwa sektor bisnis e-commerce dapat memberikan peran penting yang menguntungkan bagi masyarakat dan juga perkembangan perekonomian di Negara Indonesia selama pandemi covid-19. Semua pihak diuntungkan, baik pelaku usaha, konsumen dan pemerintah. Bagi para pelaku usaha, e-commerce menjadi solusi untuk mengatasi dampak covid-19, meningkatkan skala penjualan karena banyak investor yang tertarik dalam bidang ini, meningkatkan jangkauan pemasaran, dan mendorong pelaku bisnis untuk beradaptasi dengan kondisi selama pandemi dan teknologi. e-commerce juga bermanfaat bagi konsumen, karena dapat memberikan keamanan dan kenyamanan dalam bertransaksi, terlebih menghadapi ketatnya peraturan pemerintah yang membatasi masyarakat dengan sosial distancing sebagai langkah untuk meminimalisir penyebaran virus covid-19. Konsumen juga menjadi lebih efektif dan efisien dalam hal waktu, tenaga, dan pemilihan harga dibanding dengan bertransaksi secara konvensional. Dengan berkembangnya sektor e-commerce pula mengharuskan masyarakat untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk pemenuhan kebutuhan hidupnya.

Banyak perusahaan – perusahaan baru yang muncul dan maju dengan pesat ditengah pandemi covid-19, semuanya hampir menggunakan basis teknologi internet dengan

bertransaksi secara online. Meskipun virus corona mampu melumpuhkan banyak sektor-sektor usaha dan membuat masyarakat menjerit kesulitan dalam hal ekonomi, pelambatan ekonomi dan kecemasan berkepanjangan yang dimulai sejak bulan Maret tahun 2020. Namun masih ada secercah peluang bagi masyarakat yang kreatif dan melihat bencana menjadi peluang yang sangat baik untuk memulai hal yang baru. Ditengah pandemi Covid19 mengharuskan masyarakat mematuhi aturan pemerintah untuk menerapkan protokol kesehatan 5 M, Memakai masker, mencuci tangan, menjaga jarak, membatasi mobilitas dan menjaga imun guna memutus mata rantai sebaran virus Covid19.

Aturan tersebut menyebabkan masyarakat lebih banyak beraktifitas dirumah saja dengan menggunakan sarana internet, baik itu bekerja, belajar, dan berbelanja semua dilakukan secara online. Adaptasi hal – hal baru dalam semua sektor dapat dirasakan secara langsung dilingkungan sekitar kita, selain e-commerce dalam berbelanja online, ada pula sektor lain yang juga harus mulai dilakukan secara online, seperti bekerja dirumah (WFH), Belajar Daring, meeting Online dan banyak hal lain yang mengharuskan menggunakan teknologi internet, hal tersebut karena dampak pandemi covid-19. Tak hanya masyarakat yang berada diperkotaan, masyarakat yang ada di pelosok pun bisa menikmati teknologi online selama masa pandemi Covid19 untuk berbelanja online, karena adanya pembatasan mobilitas sehingga tidak memungkinkan untuk berbelanja langsung ke kota – kota besar sebagaimana biasanya. Maka marketplace lah yang menjadi solusinya, sarana internet dan semakin banyaknya ekspedisi juga menjadi faktor pendukung bagi masyarakat untuk terbiasa bergerak dengan teknologi.

Produk – produk asal pedesaan mulai banyak menghiasi beranda-beranda marketplace besar dan memiliki rasio penjualan yang cukup banyak, jarak dan waktu sudah bukan lagi masalah bagi para pelaku bisnis online, terlebih dtengah pandemi covid-19 sekarang ini. Meskipun bencana besar ini belum tahu kapan akan berakhir, namun dengan melihat peluang – peluang besar dimasa depan, bencana ini diharapkan membawa sebuah manfaat positif bagi pertumbuhan ekonomi di negara Indonesia pada saat pandemi ini berakhir. Dampak penurunan ekonomi tak hanya dirasakan oleh negara Indonesia, namun semua negara didunia turut serta merasakan dampak penurunan sektor ekonomi, namun ditengah krisis tersebut masih banyak peluang untuk menumbuhkan sektor-sektor baru yang sesuai dengan perkembangan situasi. Bagi pemerintah keberadaan e-commerce yang semakin bertumbuh dengan pesat, dapat mendorong penerimaan negara dari sektor pajak pertambahan nilai (PPN)

dan e-commerce juga dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi nasional dari pajak Export – Import atau barang mewah yang banyak digandrungi ditengah pandemi covid-19.

DAFTAR RUJUKAN

- Andrienko, O. 2020. E-commerce and Consumer Trends During Coronavirus. <https://www.semrush.com/blog/ecommerce-covid-19/> Diakses 24 September 2020.
- Gorbalenya, Alexander E. (11 Februari 2020). "Severe acute respiratory syndrome-related coronavirus – The species and its viruses, a statement of the Coronavirus Study Group"
- H. Husain, Mochammad Wahyudi, M Safi'i, Muhammad Zarlis, 2020 Prosiding Seminar Nasional Riset Dan Information Science (SENARIS) 2020.
- https://id.wikipedia.org/wiki/Pandemi_Covid-19
- <https://industri.kontan.co.id/news/persaingan-bisnis-jasa-pengiriman-semakin-ketat>
- <https://mediaindonesia.com/ekonomi/304314/tiga-bisnis-ini-berpeluang-untung-di-saat-pandemi-covid-19>
- <https://www.beritasatu.com/ekonomi/725201/bisnis-ekspedisi-melesat-di-masa-pandemi-covid19>
- <https://www.republika.co.id/berita/qc19lc368/tren-pembelian-makanan-di-shopee-melonjak-saat-pandemi>
- <https://www.republika.co.id/berita/qc19lc368/tren-pembelian-makanan-di-shopee-melonjak-saat-pandemi>
- Jonathan Reddick (<https://technobusiness.id/insight/2017/08/22/pasar-e-commerce-berpotensi-mencuri-ceruk-ritel-155-pada-2021-2/>)
- Laudon, e-commerce (2014) <https://bpptik.kominfo.go.id/2014/12/19/645/e-commerce/>
- Leski Rizky Naswara, (<https://aptika.kominfo.go.id/2020/05/umkm-online-jadi-solusi-bertahan-saat-pandemi-covid-19/>)
- Mia Chitra Dinisari , E-commerce Dorong Perekonomian Indonesia, selama Pandemi Covid-19 (April 2020) <https://ekonomi.bisnis.com/read/20200417/12/1228750/e-commerce-dorong-perekonomian-indonesia-selama-pandemi-covid-19->.
- Syamruddin, Geliat e-commerce ditengah pandemi covid-19 (Januari 2021)
- WHO Director-General's opening remarks at the media briefing on COVID-19 – 11 March 2020. www.who.int (dalam bahasa Inggris). Diakses tanggal 2020-03-22.



Dampak Media Sosial Bagi Remaja

Fany Mulyono

fanymulyono29@gmail.com

Program Studi Ilmu Komunikasi

Institut Manajemen Wiyata Indonesia

Received: 15 08 2021. Revised: 18 08 2021. Accepted: 20 08 2021.

Abstract : Technology is currently developing very rapidly, especially the internet which is known as a social network. Such as eliminating distance, space and time and also being able to connect with anyone and anytime. Social media also brings many impacts, both positive and negative. Social media users are mostly teenagers and children who still need supervision, therefore the big impact is on them. Social media has positive impacts and benefits in the development of science and technology, for example making it easier to communicate, finding and accessing information, developing relationships, adding friends and so on, but on the other hand social media also has a negative impact on children and society. Teenagers like the change in attitude shown after they are addicted to social networks as they become lazy because they are too busy with their social networks, they also forget their obligations as students.

Keywords: Social networking, Social media, Internet, Teenagers.

Abstrak : Teknologi saat ini berkembang sangat pesat, khususnya internet yang disebut sebagai jejaring sosial. Seperti menghilangkan jarak, ruang dan waktu dan juga dapat berhubungan dengan siapapun dan kapanpun. Media sosial pun membawa banyak dampak baik itu positif maupun negatif. Pengguna media sosial sebagian besar adalah kalangan remaja dan anak-anak yang masih membutuhkan pengawasan oleh karena itu dampak besarnya pun mengarah kepada mereka. Media sosial memiliki dampak dan manfaat positif dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi misalnya mempermudah dalam berkomunikasi, mencari dan mengakses informasi, mengembangkan relasi, menambah teman dan lain sebagainya, namun di sisi lain media sosial juga berdampak negatif bagi anak-anak dan masyarakat. Remaja menyukai perubahan sikap yang ditunjukkan setelah mereka kecanduan jejaring sosial seperti mereka menjadi malas karena terlalu asyik dengan jejaring sosial mereka, mereka juga melupakan kewajibannya sebagai siswa.

Kata kunci: Jejaring sosial, Media sosial, Internet, Remaja

PENDAHULUAN

Media sosial merupakan media online, para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan jejaring sosial. Jejaring sosial merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Saat teknologi internet dan mobile phone makin maju maka media sosial pun ikut tumbuh dengan pesat. Kini

untuk mengakses facebook atau twitter misalnya, bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja hanya dengan menggunakan sebuah mobile phone. Demikian cepatnya orang bisa mengakses media sosial mengakibatkan terjadinya fenomena besar terhadap arus informasi tidak hanya di negara-negara maju, tetapi juga di Indonesia. Karena kecepatannya media sosial juga mulai tampak menggantikan peranan media massa konvensional dalam menyebarkan berita-berita.[1]

Saat ini media sosial sangat menarik perhatian, media sosial mengajak siapapun untuk berpartisipasi dalam memberikan feedback, komentar serta informasi secara terbuka dan tidak terbatas. Khususnya para remaja, media sosial menjadi kebutuhan bagi kehidupan sehari-hari. Perkembangan media sosial seperti facebook, instagram, twitter, tiktok dan yang lainnya membuat para penggunanya seolah dapat menghilangkan ruang dan waktu, penggunanya pun dengan mudah dan cepat dapat membentuk jaringan dan kontak. Media sosial pun membawa dampak positif maupun negatif.

Dampak positif dalam perkembangan media sosial ini memudahkan dalam hal komunikasi, mencari dan mengakses informasi dengan mudah, mengembangkan relasi, menambah teman dan yang lainnya. Sri Rumini & Siti Sundari, Zakiah Darajat, dan Santrock tersebut meng gambarkan bahwa masa remaja adalah masa peralihan dari masa anak-anak dengan masa dewasa dengan rentang usia antara 12-22 tahun, dimana pada masa tersebut terjadi proses pematangan baik itu pematangan fisik, maupun psikologis, tidak sedikit juga yang melakukan buyling di media sosial. Oleh karena itu para remaja perlu pengawasan orang tua, karena media sosial juga membawa dampak negatif seperti kecanduan, juga bisa menjadi malas karena terlalu asik, juga bisa membuat lupa dengan kewajiban seorang pelajar yaitu belajar. Masyarakat harus bisa membatasi dirinya dalam penggunaan media sosial, untuk para orang tua perlu meningkatkan pengetahuan dan pengawasan terhadap anak-anaknya dan agar para remaja dapat mengontrol diri mereka pun harus sering diberi pengetahuan agar tidak terjerumus nantinya.

Masa remaja menunjukkan dengan jelas sifat transisi yang dialami anak. Masa remaja merupakan masa transisi sebab pada saat itu, seseorang telah mennggalkan masa kanak-kanak namun ia juga belum memasuki masa dewasa. Klangan remaja yang menjadi hiperaktif di media sosial ini juga memposting kegiatan sehari-hari yang seakan menggambarkan kehidupan yang dijalani mereka mencoba mengikuti perkembangan jaman. Namun apa yang mereka posting di media sosial tidak selalu menggambarkan tentang keadaan mereka yang sebenarnya. Ketika para remaja tersebut memposting sisi hidup nya yang penuh kesenangan, tidak jarang kenyataannya malah sebaliknya atau mereka merasa kesepian.

Kemkominfo mengatakan bahwa mereka menemukan 98 persen dari anak-anak dan remaja tahu tentang internet dan 79,5 persen diantaranya adalah pengguna internet. Bahkan saat ini anak di bawah umur saja sudah bisa menggunakan internet. Perubahan pada remaja khususnya terlihat pada kebudayaan, perubahan ini bisa jadi satu set perubahan perilaku yang mudah dilakukan misalnya, dalam cara berbicara atau berkomunikasi, berpakaian, makan, dan masuk identitas budaya seseorang. Seolah-olah mereka lupa akan budaya mereka sendiri, dan lebih senang menerapkan kebudayaan asing dalam kehidupan mereka. Perubahan pada individu sangat dipengaruhi dari aktivitas yang dilakukan dan tergantung pada pilihan dari individu tersebut dalam berperilaku.

Hal ini ditunjukkan dengan gejala-gejala yang muncul dalam kehidupan sehari-hari anak muda sekarang, dari cara berpakaian banyak remaja- remaja kita yang berdandan dan meniru kebudayaan barat. Mereka menggunakan pakaian yang minim bahan dimana mereka memperlihatkan bagian tubuh yang seharusnya tidak kelihatan. Padahal cara berpakaian tersebut jelas- jelas tidak sesuai dengan kebudayaan kita. Juga gaya rambut dicat mengikuti kebudayaan barat. Dengan penelitian ini harapan bagi para remaja indonesia adalah mereka dapat mengendalikan keseharian mereka dalam menggunakan media sosial, juga dapat mengetahui dampak apa saja yang mereka terima jika menggunakan media sosial, dapat menggunakan media sosial dengan bijak, dan para orang tua pun dapat membimbing anaknya untuk menggunakan media sosial lebih bijak dan tidak berlebihan kedepannya.

Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai “sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0 dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran user-generated content”. Seperti yang kita lihat saat ini media sosial semakin modern, dengan internet yang semakin maju media sosial pun ikut mengalami perkembangan pesat. Media sosial saat ini sudah menjadi bagian dari gaya hidup manusia dan menjadi kebutuhan banyak orang sebab di media sosial banyak hal yang bisa kita lakukan mulai berkenalan dengan orang orang baru, meneumakan teman lama yang lama tidak bertemu serta melakukan promosi bisnis, ini lah yang membuat media sosial menjadi sangat penting.

Indonesia sebagai negara dengan jumlah penduduk terbesar ke 4 di Dunia ternyata menjadi salah satu negara yang banyak menggunakan media sosial yang ada tersedia, namun dari banyaknya situs situs media sosial yang ada penduduk Indonesia hanya menggunakan beberapa saja. Ada beberapa situs media sosial yang paling banyak digunakan oleh orang orang Indonesis terutama anak-anak dan remaja. Menurut prof. J.A. Barnes Media Sosial atau jaringan

sosial adalah suatu struktur sosial yang dibentuk dari simpul-simpul (umumnya adalah individu atau organisasi) yang diikat dengan satu atau lebih tipe relasi spesifik seperti nilai, visi, ide, teman, keturunan, dan lain sebagainya. Jejaring sosial sebagai struktur sosial yang terdiri dari elemen-elemen individual atau organisasi.

Michael Cross (2013) – Media sosial adalah sebuah istilah yang menggambarkan bermacam-macam teknologi yang digunakan untuk mengikat orang-orang ke dalam suatu kolaborasi, saling bertukar informasi, dan berinteraksi melalui isi pesan yang berbasis web. Dikarenakan internet selalu mengalami perkembangan, maka berbagai macam teknologi dan fitur yang tersedia bagi pengguna pun selalu mengalami perubahan. Hal ini menjadikan media sosial lebih hypenym dibandingkan sebuah referensi khusus terhadap berbagai penggunaan atau rancangan. Caleb T. Carr dan Rebecca A. Hayes (2015) – Media sosial adalah media berbasis Internet yang memungkinkan pengguna berkesempatan untuk berinteraksi dan mempresentasikan diri, baik secara seketika ataupun tertunda, dengan khalayak luas maupun tidak yang mendorong nilai dari user-generated content dan persepsi interaksi dengan orang lain.

Hurlock (1992) mengatakan Remaja berasal dari kata latin adolensence yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah adolensence mempunyai arti yang lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik. Santrock - Remaja diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif dan emosional. Soetjningsih (2004) Pengertian remaja merupakan masa peralihan antara masa kanak – kanak dan masa dewasa, yang dimulai saat terjadinya kematangan seksual, yaitu usia 11 atau 12 tahun sampai dengan 20 tahun. Dalam Peraturan Menteri Kesehatan RI nomor 25 tahun 2014, remaja adalah seseorang dalam rentang usia 10-18 tahun. Sedangkan menurut WHO, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-19 tahun. Tahun 1974, WHO memberikan pengertian remaja yang lebih konseptual, hal ini mencakup tiga kriteria yaitu biologis, psikologis, dan sosial ekonomi. Sehingga WHO menetapkan batasan usia dari remaja adalah berkisar antara 10-20 tahun, dan membagi kurun usia tersebut dalam dua bagian yaitu remaja awal 10-14 tahun, serta remaja akhir 15-20 tahun. Selain itu, masa remaja juga ditandai dengan adanya perkembangan fisik dan mengalami perubahan secara psikologis.

Menurut Farley (1990, dalam Sztompka (2004)), perubahan sosial adalah perubahan perilaku, hubungan sosial, lembaga, dan struktur sosial pada waktu tertentu. Perubahan pada individu sangat dipengaruhi dari aktivitas yang dilakukan dan tergantung pada pilihan dari

individu tersebut dalam berperilaku (Fibrianto dan Bakhri, 2018). Menurut dari Kingsley Davis (dalam Soekanto, 2009: 262) berpendapat bahwa perubahan sosial merupakan bagian dari perubahan kebudayaan. Perubahan dalam kebudayaan mencakup semua bagiannya, yaitu kesenian, ilmu pengetahuan, teknologi, filsafat, dan seterusnya, bahkan perubahan-perubahan dalam bentuk serta aturan-aturan organisasi sosial. Gillin dan Gillini mengatakan bahwa perubahan-perubahan sosial sebagai suatu variasi dari cara-cara hidup yang telah diterima, baik karena perubahan kondisi geografis, kebudayaan material, komposisi penduduk, ideologi maupun karena adanya difusi ataupun penemuan-penemuan baru dalam masyarakat.

Selo soenardjan mengatakan Perubahan sosial sebagai perubahan-perubahan yang terjadi dalam struktur dan fungsi masyarakat. Lebih lanjut, Soemardjan menjelaskan bahwa fungsi, peran, dan pola pikir masyarakat akan berubah saat struktur di dalamnya berubah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metodologi studi literature dari berbagai jurnal penelitian skala nasional dan internasional melalui database Google Scholar. Dalam literature review ini juga turut digunakan teknik analisis isi, hal ini bertujuan untuk menyimpulkan data yang didapat dengan berbagai karakteristik secara objektif dan sistematis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak situs jejaring sosial mungkin lebih banyak dirasakan oleh kalangan remaja, karena sebagian besar pengguna jejaring sosial adalah dari kalangan remaja pada usia sekolah. Karena sangat mudah menjadi anggota dari situs jejaring sosial. Tidak butuh waktu lama akan menjadi kebiasaan untuk mengakses dan membuka situs-situs jejaring sosial tersebut, dan berinteraksi secara pasif di dalamnya. Akibatnya pengguna dalam hal ini peserta didik (siswa) bisa lupa waktu karena terlalu asyik dengan kegiatannya di dunia maya tersebut hingga bisa lupa kewajibannya sebagai seorang pelajar.

Para pengguna jejaring sosial mengakui waktu belajar mereka memang telah tersita. Rata-rata para siswa pengguna jejaring sosial kehilangan waktu antara 1-5 jam sampai 11-15 jam waktu belajarnya perminggu untuk bermain jejaring sosial di internet. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia pada 2009 menyebutkan, pengguna internet di Indonesia

diperkirakan mencapai 25 juta. Pertumbuhannya setiap tahun rata-rata 25 persen. Riset Nielsen juga mengungkapkan, pengguna Facebook pada 2009 di Indonesia meningkat 700 persen dibanding pada tahun 2008. Sementara pada periode tahun yang sama, pengguna Twitter tahun 2009 meningkat 3.700 persen. Sebagian besar pengguna berusia 15-39 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa memang benar adanya pengguna situs jejaring sosial adalah dari kalangan remaja usia sekolah.

Bisa kita lihat Dampak positif media sosial bagi para remaja yaitu mereka dapat Memperluas jaringan pertemanan, karena media sosial ini anak menjadi lebih mudah berteman dengan orang lain di seluruh dunia. Meskipun sebagian besar diantaranya tidak pernah mereka temui secara langsung. Mereka juga bisa termotivasi untuk belajar mengembangkan diri melalui teman-teman yang mereka jumpai secara online, karena mereka berinteraksi dan menerima umpan balik satu sama lain. Jejaring sosial juga membuat mereka menjadi lebih bersahabat, perhatian dan empati. Misalnya memberikan perhatian saat ada teman mereka berulang tahun, mengomentari foto, video dan status teman mereka, menjaga hubungan persahabatan meski tidak dapat bertemu secara fisik.

Namun Seorang pelajar biasanya akan menjadi lebih malas belajar karena terlalu asyik dengan media sosial dan konsentrasinya pun biasanya akan terganggu. Mereka juga menjadi malas belajar berkomunikasi di dunia nyata. Tingkat pemahaman bahasapun menjadi terganggu. Jika anak terlalu banyak berkomunikasi di dunia maya. Situs jejaring sosial akan membuat anak dan remaja lebih mementingkan diri sendiri. Mereka menjadi tidak sadar akan lingkungan di sekitarmereka, karena kebanyakan menghabiskan waktu di internet. Hal ini dapat mengakibatkan menjadi kurang berempati di dunia nyata.

Bagi anak dan remaja, tidak ada aturan ejaan dan tata bahasa di situs jejaring sosial. Hal ini membuat mereka semakin sulit untuk membedakan antara berkomunikasi di situs jejaring sosial dan di dunia nyata. Situs jejaring sosial adalah lahan yang subur bagi predator untuk melakukan kejahatan. Kita tidak akan pernah tahu apakah seseorang yang baru dikenal anak kita di internet menggunakan jati diri yang sesungguhnya atau tidak. Semakin maraknya penipuan, pencemaran nama baik / penggunaan, kejahatan penculikan remaja putri, judi online dan kejahatan lainnya yang sangat marak terjadi akhir- akhir ini. Pelaku kejahatan menggunakan media sosial sebagai alat untuk menjaring korban

Dsimpulkan bahwa perubahan sosial terjadi karena adanya penemuan-penemuan baru atau juga modifikasi-modifikasi didalam masyarakat, yang dimana salah satunya merupakan modifikasi dalam teknologi yang semakin berkembang sehingga menciptakan adanya media

sosial di kehidupan masyarakat khususnya para remaja. Perubahan yang terjadi pada para pelajar ini mencakup : gaya berkomunikasi atau interaksi, bahasa, gaya berpakaian, dan lainnya, dimana ini semua masuk kedalam pengaruh besar dalam keseharian para remaja tersebut.

1. Gaya berkomunikasi : Dulu jika kita ingin berbicara sesuatu atau hanya untuk bercerita kita membutuhkan waktu untuk saling bertemu, namun setelah adanya media sosial kita dapat berkomunikasi antara satu dan lainnya hanya melalui fitur chatting melalui media sosial seperti BBM, line, WA, dan lainnya. Banyak dari para remaja mengakui bahwa mereka lebih senang berkomunikasi melalui media sosial karna dapat menghemat waktu tanpa harus bertatap muka. Sehingga secara tidak langsung hal ini telah merubah gaya kita berkomunikasi dan berinteraksi.

2. Perubahan bahasa : walaupun tetap berbahasa Indonesia dalam kesehariannya, namun tidak dapat dihindari adanya pemakaian bahasa asing dalam bermain media sosial. Misalnya mereka mengupload sebuah foto namun menuliskan sebuah deskripsi foto tersebut dengan menggunakan bahasa Inggris, tidak jarang disaat bergaul pun mereka menggunakan bahasa Inggris. Karena memang bahasa Inggris merupakan bahasa global, dan menurut para remaja sekarang dirinya akan terlihat keren/gaul jika sedang menggunakan bahasa Inggris. Selain itu media sosial jugalah yang telah menciptakan bahasa-bahasa yang aneh yang disebut bahasa “alay”, seperti misalnya semangat menjadi “cemungud” dan sebagainya. Akibat dari faktor lingkungan dan globalisasi pula setiap generasi remaja khususnya di kota Surakarta kebanyakan tidak mengerti dengan bahasa Jawa kromo ataupun kromo inggil, bagi mereka tingkatan bahasa tersebut sulit untuk dipahami sekarang ini. Tanpa disadari hal-hal tersebut terjadi diakibatkan oleh pengaruh dari media sosial dan era globalisasi sekarang ini.

3. Perubahan pola Interaksi : Para remaja mengaku mereka dapat menggunakan internet untuk membuka wawasan dan memperluas pergaulan dan pertemanan mereka. Mereka mengakui tanpa bertatap muka dan berkenalan secara langsung mereka dapat berteman dengan siapa saja dari mana saja dan dapat menemui teman-teman baru di akun- akun media sosial mereka. Namun perlu diwaspadai karena dizaman sekarang ini begitu banyak terjadi kejahatan didunia maya, sudah banyak yang menjadi korban pembunuhan, penculikan, dan kejahatan lainnya akibat mengenal oranglain melalui media sosial. Tentunya hal ini menjadi perhatian kita semua agar lebih waspada untuk jangan mudah percaya kepada orang yang baru kita kenal di media sosial.

4. Perubahan penampilan/fashion : Ada beberapa dari mereka yang bergaya dengan rambut mereka yang dicat beraneka warna mengikuti kebudayaan barat yang mayoritas orang-

orang disana adalah berambut pirang. Bahkan berpakaian minim didepan umum, mengikuti style dari korea yang banyak digandrungi oleh para remaja sekarang ini dan mengikuti gaya dari para KPOP idola mereka. Sehingga tidak banyak remaja yang mau melestarikan budaya bangsa dengan mengenakan pakaian yang sopan sesuai dengan kepribadian bangsa. Bahkan banyak remaja yang juga malu untuk memakai pakaian budaya kita seperti misalnya “Batik”, dalam keseharian banyak anak muda yang tidak mau memakai batik karena mungkin dianggap tidak modis, padahal batik merupakan ciri khas bangsa indonesia.

5. Perubahan pola kebiasaan : Dengan perkembangan media sosial sekarang ini orang-orang tidak hanya dapat berkomunikasi namun juga bertransaksi jual-beli, hingga hal ini menimbulkan perubahan didalam bertransaksi. Dulu orang-orang ingin berbelanja baju ataupun sepatu harus mendatangi toko/butik terlebih dahulu namun sekarang hanya dengan media sosial orang-orang dapat membeli barang. Diakui para remaja bahwa mereka lebih senang berbelanja melalui online karna barang-barang yang mereka beli terkadang tidak ada di jual di toko maupun pusat perbelanjaan, padahal dengan berbelanja online jika kita tidak teliti kita bisa jadi korban penipuan atau terkadang barang yang dipesan tidak sama dengan barang yang dikirim oleh penjual. Hal lainnya yang timbul akibat adanya internet dan media sosial adalah mencari sebuah informasi dan menemukan informasi dengan mudah tanpa harus membaca buku, koran, atau majalah. Bahkan mereka mengakui terkadang jika mendapatkan tugas, mereka dapat menyelesaikannya dengan bantuan media sosial. Semua hal ini akhirnya secara tidaklangsung telah merubah pola kebiasaan para remaja sekarang.

Begitu banyak perubahan-perubahan yang terjadi akibat dari media sosial, tidak dipungkiri bahwa media sosial sudah menjadi bagian dari hidup remaja tidak terkecuali remaja di Surakarta. Perubahan-perubahan yang juga didukung oleh kecanggihan teknologi serta perubahan zaman di era globalisasi ini.

SIMPULAN

Teknologi yang baru seperti jejaring sosial yang tumbuh pesat saat ini tentu selalu membawa dampak dan perubahan pada kehidupan kita. Dampak situs jejaring sosial mungkin lebih banyak dirasakan oleh kalangan remaja, karena sebagian besar pengguna jejaring sosial adalah dari kalangan remaja pada usia sekolah. Selain banyak manfaat yang didapatkan seperti kemudahan berkomunikasi, pertukaran arus informasi yang cepat, media iklan gratis, memperluas koneksi dan jaringan bisnis dan menambah teman, juga membawa dampak negatif seperti ketergantungan karena kebiasaan mengakses dan membuka situs-situs jejaring sosial,

tidak bisa mengontrol diri, susah berinteraksi di dunia nyata, mereka akan lebih mementingkan diri sendiri. Mereka menjadi tidak sadar akan lingkungan di sekitar mereka, karena kebanyakan menghabiskan waktu di internet dan mereka juga akan lupa dengan tugas utamanya untuk belajar. Semua pihak, sebagai pemerintah, masyarakat, dan media perlu ikut bertanggung jawab menghadapi tantangan kemudahan hidup yang ditawarkan internet di masa depan. Karena hal tersebut akan berpengaruh dalam pembentukan generasi unggul di masa yang akan datang.

DAFTAR RUJUKAN

- Ariyani, N. I., & Nurcahyono, O. (2018). Digitalisasi Pasar Tradisional: Perspektif Teori Perubahan Sosial. *Jurnal Analisa Sosiologi*
- Astuti, A. P., & Rps, A. N. (2018). Teknologi Komunikasi dan Perilaku Remaja. *Jurnal Analisa Sosiologi*,
<https://www.google.co.id/amp/s/pakarkomunikasi.com/pengertian-media-sosial-menurut-para-ahli/amp>
- Hurlock, B. Elizabeth. 1980. *DEVELOPMENT PSYCHOLOGY (A Little-Span Approach)*, Fifth Edition. Mc Graw-Hill, Inc.
- Jurnal alcianno G. Mitra manajemen 33-38 (2020)
- Jurnal Analisa Sosiologi* April 2016, 5(1): 28-37
- Wahyudi, H. S., & Sukmasari, M. P. (2018). Teknologi dan Kehidupan Masyarakat. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 3(1).



Potensi Kebangkrutan Suatu Perusahaan Akibat Mismanajemen

Friska Lerinsa

lerinsaf@gmail.com

Program Studi Manajemen

Institut Manajemen Wiyata Indonesia

Received: 17 08 2021. Revised: 19 08 2021. Accepted: 20 08 2021.

Abstract : Every single company will experience several phases of company development (organization) which is better known as the organizational life cycle. The organizational life cycle describes how the organization is born, grows, develops and experiences a decline in bankruptcy. In addition, companies must still be able to maintain their organizational performance in order to compete when entering the organizational maturity phase. In order to avoid bankruptcy caused by mismanagement. Bankruptcy is a condition in which a company fails to operate, causing the inability to finance its normal operations and the inability to pay their obligations. This study found that the cause of a company's bankruptcy could be caused by financial distress and economic distress in which the company could not manage finances properly. This study uses a qualitative method where the author conducts a literature study by collecting data sources from various articles and several research journals. Describe the factors that cause the bankruptcy of a company.

Keywords : Company, Mismanagement, Bankruptcy.

Abstrak : Sebuah perusahaan akan mengalami beberapa fase perkembangan perusahaan (organisai) yang lebih dikenal sebagai *organizational life cycle*. *Organizational life cycle* menggambarkan bagaimana organisasi lahir, tumbuh, berkembang dan sampai mengalami penurunan kebangkrutan. Disamping itu, perusahaan harus tetap mampu mempertahankan kinerja organisasinya agar bersaing ketika memasuki fase kematangan organisasi. Agar tidak terjadinya kebangkrutan yang disebabkan oleh Mismanajemen. Kebangkrutan merupakan kondisi dimana perusahaan mengalami kegagalan dalam beroperasi, menyebabkan ketidakmampuan membiayai operasionalnya secara normal dan ketidakmampuan membayar kewajiban mereka. Penelitian ini menemukan bahwa penyebab kebangkrutan suatu perusahaan bisa disebabkan oleh *financial disstress* dan *economic disstressed* yang dimana perusahaan tidak bisa mengelola keuangan dengan baik. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dimana penulis melakukan studi pustaka dengan mengumpulkan sumber data dari berbagai artikel dan beberapa jurnal penelitian. Mendeskripsikan faktor-faktor yang menjadi penyebab kebangkrutan suatu perusahaan.

Kata kunci : Perusahaan, Mismanajemen, Kebangkrutan.

PENDAHULUAN

Kebangkrutan merupakan kondisi dimana perusahaan mengalami kegagalan dalam beroperasi, menyebabkan ketidakmampuan membiayai operasionalnya secara normal dan ketidak mampuan membayar berbagai kewajiban mereka. Kebangkrutan juga bisa disebabkan oleh kegagalan pengelolaan manajemen keuangan atau financial distress, Economic Distressed yang dimana suatu perusahaan tidak adapat mengelola keuangan dengan baik. Perusahaan adalah tempat terjadiya kegiatan produksi dan berkumpulnya semua faktor produksi, yang dimana perusahaan sendiri berperan sebagai salah satu pelaku dalam perekonomian indonesia. Perusaahaan satu dengan yang lainnya akan saling bersaing untuk menjadi yang tebaik, Setiap perusahaan ada yang terdaftar dipemerintah dan ada pula yang tidak. Fenomena yang sering terjadi adalah ketika perusahaan mengalami proses pertumbuhan.

Pada tahap ini, perusahaan akan mengalami pertumbuhan yang sangat pesat serta memperoleh keuntungan yang sangat besar. Permasalah muncul ketika perusahaan sudah berkembang sedemikian besar. Selain masalah koordinasi dan komunikasi, masalah efektifitas pengelolaan atau manajemen perusahaan (mis- manajemen) juga menjadi problem yang perlu diperhatikan oleh perusahaan, mengingat dampak negatif yang ditimbulkan bagi perusahaan. Kegagalan keuangan (Financial distessed), kondisi perusahaan dimana kesulitan dana baik dalam arti dalam pengertian kas atau dalam pengertian modal kerja. Sebagaian aset liability management sangat berperan dalam pengaturan untuk menjaga agar tidak terkena kegagalan keuangan. Kegagalan keuangan bisa juga diartikan sebagai insolvensi yang membedakan antara dasar arus kas dan saham. Kegagalan ekonomi (Economic Distressed), yaitu kondisi perusahaan kehilangan uang atau pendapatan perusahaan tidak mampu menutupi biaya sendiri, ini berarti tingkat labanya lebih kecil dari biaya modal atau nilai sekarang dari arus kas sebenarnya dari perusahaan tersebut jauh di bawah arus kas yang diharapkan.

Menurut Undang-Undang No. 4 tahun 1998 tentang kepailitan, menyatakan bahwa kebangkrutan sebagai suatu situasi yang dinyatakan palit oleh keputusan pengadilan. Kebangkrutan sebagai suatu kegagalan yang terjadi pada sebuah perusahaan (Brigham, 2001: 2-3). Secara umum, kegagalan bisnis dapat disebabkan oleh dua faktor utama yang mendasarinya. Pertama, adalah faktor internal atau kegagalan yang disebabkan oleh faktor-faktor dari dalam perusahaan itu sendiri. Kedua, adalah faktor eksternal di mana penyebab kegagalan berasal dari luar perusahaan yang berkaitan langsung dengan perusahaan atau bahkan lingkungan secara global. Penyeban dari Faktor internal adalah model bisnis yang

tidak baik, Manajemen yang tidak efisien, Persoalan keuangan, Kecurangan pihak Manajemen, Keteringgalan teknologi dan inovasi. Sementara itu penyebab dari Faktor Eksternal adalah Persoalan legalitas atau hukum, Kompetisi bisnis yang semakin ketat, Hubungan yang tidak harmonis dengan kreditor, Ketidakstabilan perekonomian global, kegagalan mengantisipasi perubahan. Yang bertujuan untuk mengetahui potensi kebangkrutan yang dialami oleh sebuah perusahaan, menjelaskan parameter parameter kebangkrutan suatu perusahaan, agar para pengusaha lebih mempersiapkan diri apabila menghadapi suatu masalah diperusahaannya agar bisa menghindari resiko potensi kebangkrutan tersebut.

Terdapat tiga faktor penyebab kebangkrutan atau kegagalan perusahaan yaitu (Sartono, 1994) : Perusahaan yang menghadapi technically insolvent, jika perusahaan tidak dapat memenuhi kewajibannya yang segera jatuh tempo tetapi aset perusahaan nilainya lebih tinggi dari pada hutangnya. Perusahaan yang menghadapi legally insovent, jika nilai aset perusahaan lebih rendah daripada nilai utang perusahaan. Perusahaan yang menghadapi keangkrutan yaitu jika tidak dapat membayar utangnya oleh pengadilan dinyatakan palit.

Pengertian kebangkrutan menurut Toto adalah Bankruptcy adalah kondisi dimana perusahaan tidak mampu lagi untuk melunasi kewajibannya. Kondisi ini biasanya tidak muncul begitu saja diperusahaan, ada indikasi awal dari perusahaan tersebut yang biasanya dapat dikenal lebih dini kalau laporan keuangan dianalisis secara lebih cermat dengan suatu cara tertentu. Sebagai rasio keuangan dapat digunakan sebagai indikasi adanya kebangkrutan perusahaan. Toto (2011: 332). Menurut Undang-Undang No.40 tahun 1998 tentang kepailitan, menyatakan bahwa kebangkrutan sebagai suatu situasi yang dinyatakan palit oleh keputusan pengadilan. (Brigham, 2001: 2-3). Lesmana (2003:174), kebangkrutan adalah ketidak pastian mengenai kemampuan atas suatu perusahaan untuk melanjutkan kegiatan operasinya jika kondisi keuangan yang dimiliki mengalami penurunan.

Perusahaan adalah tempat di mana terjadinya kegiatan produksi sebuah barang atau jasa. Dalam sebuah perusahaan, semua faktor produksi berkumpul. Mulai dari tenaga kerja, modal, sumber daya alam, dan kewirausahaan. Dalam definisi lainnya, perusahaan merupakan suatu lembaga atau organisasi yang menyediakan barang atau jasa untuk dijual ke masyarakat dengan tujuan meraih laba atau keuntungan. Menurut Willem Molengraaff, pengertian perusahaan adalah keseluruhan perbuatan yang dilakukan secara terus menerus, bertindak keluar untuk mendapatkan penghasilan dengan cara memperdagangkan, menyerahkan barang, atau pengadaan jasa. Komar Andasmita Pengertian perusahaan adalah mereka yang secara terartur berkesinambungan dan terbuka bertindak dalam kualitas tertentu mencapai

keuntungan bagi diri mereka. C.S.T. Kansil, Perusahaan adalah semua bentuk badan usaha yang menjalankan jenis usaha yang bersifat tetap dan terus menerus, dan didirikan, bekerja, serta berkedudukan dalam wilayah negara Indonesia untuk tujuan mendapat keuntungan.

Kegagalan keuangan perusahaan adalah ketidakmampuan suatu perusahaan untuk membayar kewajiban keuangannya pada saat jatuh tempo yang menyebabkan kebangkrutan. Perusahaan dapat dikategorikan sedang mengalami financial distress atau kesulitan keuangan apabila perusahaan tersebut menunjukkan angka negatif pada laba operasi, laba bersih dan nilai buku ekuitas serta perusahaan tersebut melakukan merger (Brahmana, 2007). (Hanifah, 2013) financial distress adalah perusahaan cenderung mengalami kesulitan likuiditas yang ditunjukkan dengan kemampuan perusahaan yang semakin menurun dalam memenuhi kewajibannya kepada kreditur.

Brigham dan Daves, kesulitan keuangan dimulai ketika perusahaan gagal memenuhi jadwal pembayaran atau ketika proyeksi arus kas memprediksi bahwa perusahaan akan segera gagal memenuhi kewajiban mereka. Platt dan platt, kesulitan keuangan adalah tahapan dari kondisi keuangan perusahaan yang berkurang yang terjadi sebelum kebangkrutan atau likuiditas. Kondisi perusahaan kehilangan uang atau pendapatan perusahaan tidak mampu menutupi biayanya sendiri, ini berarti tingkat labanya lebih kecil daripada biaya modal atau nilai sekarang dari arus kas perusahaan lebih kecil dari kewajiban. Menurut martin dalam Fahrkurozie (2007: 15), kegagalan ekonomi artinya bahwa perusahaan kehilangan uang atau tidak mampu menutupi biaya sendiri, ini berarti tingkat labanya lebih kecil dari biaya modal atau nilai sekarang dari arus kas perusahaan lebih kecil dari kewajiban, kegagalan terjadi bila arus kas sebenarnya dari perusahaan tersebut jauh dibawah arus kas yang diharapkan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dimana penulis melakukan studi pustaka dengan mengumpulkan sumber data dari berbagai artikel dan beberapa jurnal penelitian, kemudian dianalisis lebih dalam, yang berhubungan dengan penelitian. Mendeskripsikan faktor faktor yang menjadi penyebab kebangkrutan suatu perusahaan. Adapun faktor penyebab kebangkrutan yaitu faktor Eksternal dan Internal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah bahwa kebangkrutan adalah kondisi kegagalan beroperasi suatu perusahaan, adapaun potensi kebangkrutannya dikarenakan kegagalan

keuangan dan kegagalan ekonomi. Financial distress adalah tahap penurunan kondisi keuangan yang terjadi pada perusahaan sebelum terjadinya kebangkrutan atau likuidasi (platt HD dan platt MB 2002). Suatu perusahaan dapat dikategorikan sedang mengalami financial distress atau kesulitan keuangan apabila perusahaan tersebut menunjukkan angka negatif pada laba operasi, laba bersih dan nilai buku ekuitas serta perusahaan tersebut melakukan merger (Brahmana 2007). Fenomena lain dari financial distress adalah perusahaan cenderung mengalami kesulitan likuiditas yang ditunjukkan dengan kemampuan perusahaan yang semakin menurun dalam memenuhi kewajibannya kepada kreditur (Hanifah 2013). Menurut Undang – Undang No. 4 tahun 1998 tentang kepailitan, menyatakan bahwa kebangkrutan sebagai suatu situasi yang dinyatakan palit oleh keputusan pengadilan. (Brigham, 2001: 2-3).

Financial distress juga terjadi ketika perusahaan gagal atau tidak mampu lagi memenuhi kewajiban debitur karena mengalami kekurangan dan ketidakcukupan dana untuk menjalankan atau melanjutkan usahanya lagi. Corporate financial distress ditunjukkan sebagai proses tiga dimensi yang terdiri time frame, financial distress, dan process stages. Financial distress cycle dalam perusahaan mencakup periode awal penurunan kinerja hingga titik terendah kemudian tahap pemulihan apabila perusahaan bisa memperbaiki kinerjanya. Ketika perusahaan mengalami kesulitan keuangan, maka perusahaan tersebut tidak berada diposisi yang sama melainkan terus bertransisi ke tahapan-tahapan selanjutnya.

Adapun yang menjadi faktor penyebab Financial Distress menurut Damodaran (1997), ada beberapa faktor penyebab financial distress :

1. Kesulitan arus kas, Terjadi ketika penerimaan pendapatan perusahaan dari hasil kegiatan operasi tidak cukup untuk menutupi beban beban usaha yang timbul atas aktivitas operasi perusahaan. Selain itu kesulitan arus kas juga bisa disebabkan karena adanya kesalahan manajemen ketika mengelola aliran kas perusahaan dalam melakukan pembayaran aktivitas perusahaan yang dapat memperburuk kondisi keuangan perusahaan.

2. Besarnya jumlah utang, kebijakan pengembalian utang perusahaan untuk menutupi biaya yang timbul akibat operasi perusahaan akan menimbulkan kewajiban bagi perusahaan untuk mengembalikan utang di masa mendatang. Ketika tagihan jatuh tempo dan perusahaan tidak bisa membayara, maka yang dilakukan oleh kreditur adalah melakukan penyitaan harta, untuk menutupi hutang tersebut. Pengaruh Financial distress terhadap kebangkrutan, Smith dan Graves (2005) menjelaskan bahwa perusahaan yang mengalami dua siklus menahan penurunan (decline stemming) dan siklus perbaikan kinerja (recovery). Kecenderungan tingkat kinerja keuangan, ukuran perusahaan, ketersediaan free assets merupakan faktor yang

perlu dipertimbangkan untuk memprediksi apakah perusahaan mampu bertahan dalam kondisi keuangan. Secara umum faktor-faktor penyebab kebangkrutan dijelaskan sebagai berikut (Reny, 2011:28):Faktor Ekonomi.

Faktor – faktor penyebab kebangkrutan dari sektor ekonomi adalah gejala inflasi dan deflasi dalam harga barang dan jasa, kebijakan keuangan, suku bunga dan devaluasi uang dalam hubungannya dengan uang asing serta neraca pembayaran, surplus dalam hubungannya dengan perdagangan luar negeri. Faktor Sosial. Faktor sosial yang sangat berpengaruh terhadap kebangkrutan cenderung pada perubahan gaya hidup masyarakat yang mempengaruhi permintaan terhadap produk dan jasa ataupun cara perusahaan berhubungan dengan karyawan. Faktor Teknologi. Penggunaan teknologi informasi juga menyebabkan biaya yang ditanggung perusahaan membengkak terutama untuk pemeliharaan dan implementasi yang terencana, sistemnya tidak terpadu dan para manajer pengguna kurang profesional.

Faktor Pemerintah. Kebijakan pemerintahan terhadap pencabutan subsidi pada perusahaan dan industri, pengenaan tarif ekspor dan impor barang yang berubah, kebijakan undang – undang baru bagi perbankan atau tenaga kerja dan lain-lain. Faktor Pelanggan. Perusahaan harus mengidentifikasi sifat konsumen, untuk menghindari kehilangan konsumen, juga untuk menciptakan peluang, menemukan konsumen baru dan menghindari menurunnya hasil penjualan dan mencegah konsumen berpaling ke pesaing. Faktor Pesaing. Perusahaan juga jangan melupakan persaingan karena kalau produk pesaing lebih diterima di masyarakat, maka perusahaan akan kehilangan konsumen.

Salah satu contoh perusahaan yang mengalami kebangkrutan akibat Mismanajemen adalah PT. Nyonya Meneer perusahaan yang sudah berdiri sejak lama, berawal dari pembuatan jamu rumahan Lauw Ping Nio jatuh sakit dan ia membuat beberapa ramuan jamu untuk kesembuhan suaminya. Lalu pada 1919, nyonya meneer pun berdiri dan memproduksi berbagai ramuan jamu legendaris yang terkenal khasiatnya dan diekspor ke berbagai negara. PT. Nyonya Meneer akhirnya dilanjutkan oleh anak dan cucu Lauw Ping Nio. Namun, hal tersebut tak bertahan lama, pada 2017 lalu pengadilan Negeri Semarang menyatakan PT. Nyonya Meneer pailit dan pabriknya pun terpaksa harus ditutup. Produsen jamu itu digugat pailit oleh PT. Nata Meridian Investara, karena PT. Nyonya Meneer tercatat memiliki kredit macet sebesar Rp. 267 Miliar.

PT. Sariwangi Agricultural Estate Agency (SAEA) Perusahaan teh ini bangkrut akibat terlilit hutang dengan total Rp. 1,5 triliun kepada sejumlah bank. Perusahaan tersebut tidak

bisa membayar hutangnya karena gagal saat investasi untuk meningkatkan produksi perkebunan PT. SAEA dan MPISW mengeluarkan uang sangat besar untuk keperluan mengembangkan teknologi air, tapi hasilnya tak sesuai harapan. Kodak, perusahaan yang pertama kali menemukan film gulung dan fotografi itu bangkrut karena lambat berinovasi, kodak tidak menciptakan produk baru, dia bertahan dengan kamera sederhananya. Sementara perusahaan kamera lain berinovasi dengan menciptakan kamera digitalnya. Keterlambatan tersebut kemudian menjadi kemelut di kubu perusahaan kodak hingga akhirnya kodak bangkrut pada 2012 lalu.

SIMPULAN

Kebangkrutan adalah kondisi dimana perusahaan tidak mampu lagi untuk melunasi kewajibannya. Kondisi ini biasanya tidak muncul begitu saja diperusahaan, ada indikasi awal dari perusahaan tersebut yang biasanya dapat dikenal lebih dini kalau laporan keuangan dianalisis secara lebih cermat dengan suatu cara tertentu. Sebagai rasio keuangan dapat digunakan sebagai indikasi adanya kebangkrutan perusahaan. Kebangkrutan bisa terjadi karena Financial Distress yaitu Kegagalan keuangan perusahaan adalah ketidakmampuan suatu perusahaan untuk membayar kewajiban keuangannya pada saat jatuh tempo yang menyebabkan kebangkrutan. Faktor terjadinya kebangkrutan disebabkan oleh : Faktor Ekonomi, Faktor Sosial, Faktor Teknologi, Faktor Pemerintah, Faktor Pelanggan dan Pesaing.

DAFTAR RUJUKAN

- Brigham, Eugene dan Jeol F Houston. 2001. Manajemen Keuangan II. Jakarta : Salemba Empat.
- Dosen Pendidikan “Pengertian Kebangkrutan” by Dosen Pendidikan 2 (<http://www.dosenpendidikan.co.id/pengertian-kebangkrutan/>) Diposting pada Juli 10, 2017
- Hanafi, Mamduh. M. 2003, Analisis Laporan Keuangan. Yogyakarta : UPP AMK YKPN
- Indotesis.com. Pengertian, Tanda, dan Faktor penyebab Kebangkrutan. indotesis.com (<https://medium.com/@indotesis/pengertian-tanda-dan-faktor-penyebab-kebangkrutan-b4f889da7ac3>) Diposting pada Maret 24, 2017
- M, Prawiro. Maxmanro.com. <https://www.maxmanro.com/vid/bisnis/pengertian-perusahaan.html>
- Marthaputri Dwi Utari. 10 penyebab Kebangkrutan Perusahaan yang Harus Kalian Hindari.

([https://highlight.id/penyebab-kenapa-alasan-mengapa-perusahaan -bangkrut-cara-tips-strategi-mengatasi-menghindari/](https://highlight.id/penyebab-kenapa-alasan-mengapa-perusahaan-bangkrut-cara-tips-strategi-mengatasi-menghindari/))

PERMANA, Erwin Putera; SUMANTRI, Bambang Agus. OPTIMALISASI HUMAN CAPACITY EMPOWERING UNTUK MENINGKATKAN EKSISTENSI SENTRA UKM TENUN IKAT KHAS KEDIRI BERBASIS DATA KEPUASAN KERJA DAN KOMITMEN ORGANISASIONAL TERHADAP TURNOVER INTENTION. *International Journal of Social Science and Business*, [S.l.], v. 1, n. 3, p. 153-165, oct. 2017. ISSN 2549-6409. Available at: <<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJSSB/article/view/11306>>. Date accessed: 20 aug. 2021. doi:<http://dx.doi.org/10.23887/ijssb.v1i3.11306>.

Subagyo, Wawan Hari. “Analisis Pembentukan Strategic Business unit pada perusahaan Hutan Tanaman Industri” . Tesis.(<http://repository.sb.ipb.ac.id/id/ePrint/2582>)

Toto, Prihadi. 2011. Analisis Laporan Keuangan Teori Dan Aplikasi. Jakarta : PPM

Wikipedia, “pengertian Perusahaan” by Wikipedia
(<https://id.m.wikipedia.org/wiki/perusahaan>)



Pengaruh Perputaran Kas dan Perputaran Piutang Terhadap *Return On Asset* Pada Perusahaan Manufaktur Yang Terdaftar Pada Bursa Efek Indonesia Periode 2017-2020

Nurfitriana¹, Edi Yanto^{2*}, Anita Aprilia³

nurfitriana@stiemujahidin.ac.id¹, edi.yanto@stiemujahidin.ac.id^{2*}

^{1,2,3}Program Studi Manajemen

^{1,2,3}STIE Mujahidin

Received: 26 08 2021. Revised: 18 09 2021. Accepted: 20 09 2021.

Abstract : This type of research uses a quantitative descriptive approach to answer problems related to the effect of cash turnover and receivables turnover on return on assets in manufacturing companies listed on the Indonesia Stock Exchange in 2017-2020. Through the results of statistical tests with the help of SPSS software, it was found that: (1) The cash turnover variable had a significant level of $0.039 > 0.05$ and a tcount value of -2.107 . of 1.67022 so that it can be obtained that $tcount < ttable$ ($-2.107 < 1.67022$) then this indicates that cash turnover partially has a negative and significant effect on Return On Assets; (2) The receivable turnover variable has a significant level of $0.004 < 0.05$ and a tcount of -3.025 . To find the ttable, it was tested at a significance level of 0.05 with $df = 61$, then obtained a ttable of 1.67022 , so that it can be obtained that $tcount < ttable$ ($-3.025 < 1.67022$) then this indicates that accounts receivable turnover partially has a negative and significant effect on Return On Assets; (3) the variables of cash turnover and accounts receivable turnover have a positive and significant effect on Return On Assets with a significance value of $0.03 > 0.05$.

Keywords : Cash turn over, Account receivable, ROA

Abstrak : Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif guna menjawab permasalahan terkait pengaruh perputaran kas dan perputaran piutang terhadap *return on asset* pada perusahaan manufaktur yang terdaftar pada Bursa Efek Indonesia Tahun 2017-2020. Melalui hasil uji statistik dengan bantuan *software* SPSS, didapatkan bahwa: (1) Variabel perputaran kas memiliki tingkat signifikan sebesar $0,039 > 0,05$ dan nilai t_{hitung} sebesar $-2,107$ Untuk mencari t_{tabel} tersebut diuji pada taraf signifikansi 0.05 dengan $df = 61$, maka diperoleh t_{tabel} sebesar 1.67022 sehingga dapat diperoleh bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-2,107 < 1.67022$) maka hal ini menunjukkan bahwa perputaran kas secara parsial berpengaruh negatif dan signifikan terhadap *Return On Asset*; (2) Variabel perputaran piutang memiliki tingkat signifikan sebesar $0,004 < 0,05$ dan nilai t_{hitung} sebesar $-3,025$. Untuk mencari t_{tabel} tersebut di uji pada taraf signifikansi $0,05$ dengan $df = 61$, maka diperoleh t_{tabel} sebesar 1.67022 , sehingga dapat diperoleh bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-3,025 < 1.67022$) maka hal ini menunjukkan bahwa perputaran piutang secara parsial berpengaruh negatif dan signifikan terhadap *Return On Asset*; (3) variabel perputaran kas dan perputaran

piutang berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Return On Asset* dengan nilai signifikansi $0,03 > 0,05$.

Kata kunci : Perputaran kas, Piutang, ROA

PENDAHULUAN

Setiap perusahaan yang bergerak dibidang perdagangan, jasa, dan manufaktur mempunyai tujuan yang sama untuk mendapatkan keuntungan dan membantu keberlangsungan perusahaan dimasa yang akan datang, di era globalisasi saat ini akan meningkatkan permasalahan bagi manajemen. Secara umum, Dalam keberhasilan suatu perusahaan dalam menjalankan aktivitas usahanya seringkali didasarkan oleh tingkat kenaikan laba yang diperoleh, akan tetapi, laba yang besar belum tentu menjadi ukuran bahwa perusahaan tersebut telah bekerja secara efisien, tingkat efisiensi perusahaan baru diketahui dengan cara membandingkan laba yang didapat dengan kekayaan atau modal yang menghasilkan laba (Profitabilitas).

Perputaran kas dan perputaran piutang akan mempengaruhi tingkat profitabilitas pada perusahaan. Profitabilitas suatu perusahaan dapat diukur dengan rasio profitabilitas, Tingginya tingkat perputaran kas dan tingkat perputaran piutang menunjukkan kalau perusahaan bisa mengoptimalkan profitabilitasnya. Perputaran kas merupakan kemampuan untuk menghasilkan pendapatan, sehingga bisa diketahui berapa kali uang kas berputar dalam satu periode. Karena semakin tinggi tingkat perputaran kas semakin cepat kas masuk ke perusahaan, kas yang lebih lancar akan meningkatkan keuangan perusahaan. Rasio ini merupakan rasio yang berfungsi untuk mengukur tingkat kecukupan modal kerja perusahaan diinginkan untuk membayar keperluan tagihan dan penjualan. (Septiana 2017:73)

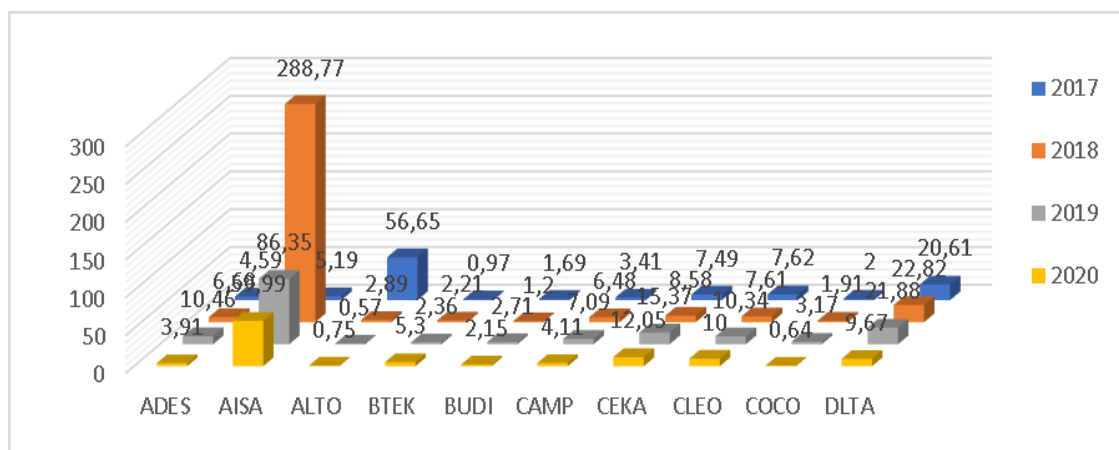
Perputaran Piutang (Receivable Turnover) menurut Kasmir (2012:176) merupakan rasio yang digunakan untuk mengukur waktu yang dibutuhkan untuk menagih pembayaran atau dana piutang yang akan berputar pada satu periode. Tingkat perputaran piutang ini mengukur berapa kali rata-rata piutang yang dapat dikumpulkan selama satu periode karena semakin tinggi rasio perputaran piutang ini akan semakin baik pengelolaan piutang perusahaan. *Return On Asset* (ROA) adalah rasio yang menunjukkan hasil (*Return*) dari total aset yang digunakan dalam perusahaan, karena nilai yang tinggi pada aset perusahaan, dapat mengefisien penggunaan aset perusahaan, semakin tinggi efisien penggunaan aset perusahaan keuntungannya perusahaan akan semakin baik reputasi dan kemajuan perusahaan dimasyarakat terutama dikalangan calon investor. Ini juga digunakan untuk memastikan bahwa perusahaan dapat memberikan keuntungan atau tidak (Kasmir 2012:201).

Penelitian ini dilakukan pada perusahaan manufaktur sektor barang konsumsi dan sub sektor makanan dan minuman yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) periode 2017-2020. Perusahaan manufaktur adalah perusahaan industri yang mengelola bahan baku untuk produk setengah jadi sampai produk jadi. Ada beberapa perusahaan manufaktur sektor barang konsumsi sub sektor makanan dan minuman yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) setiap tahunnya memperoleh laba dengan jumlah yang berbeda-beda. Jumlah laba yang diperoleh cenderung naik turun setiap tahunnya, sehingga tingkat perputaran kas dan tingkat perputaran piutang menarik untuk diteliti agar bisa diketahui laba perusahaan yang cenderung naik turun setiap tahunnya. Berikut tabel Profitabilitas (ROA) Perusahaan Manufaktur Periode 2017 sampai dengan 2020.

Tabel 1. Perkembangan Pertumbuhan Profitabilitas (ROA)

No.	Kode Perusahaan	Nama Perusahaan	Profitabilitas (ROA) (%)			
			2017	2018	2019	2020
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1.	ADES	Akasha Wira International Tbk	4,59	6,68	10,46	3,91
2.	AISA	Tiga Pilar Sejahtera Food Tbk	5,19	288,77	86,35	59,99
3.	ALTO	Tri Bayan Tirta Tbk	56,65	2,89	0,57	0,75
4.	BTEK	Bumi Teknokultura Unggul Tbk	0,97	2,21	2,36	5,3
5.	BUDI	Budi Starch & Sweetener Tbk	15,4	14,87	21,34	22,64
6.	CAMP	Campina Ice Cream Industry Tbk	3,5	6,1	7,2	4
7.	CEKA	Wilmar Cahaya Indonesia Tbk	7,7	7,9	1,5	11,6
8.	CLEO	Sariguna Primartirta Tbk	7,5	7,5	10,5	10,1
9.	COCO	Wahana Interfood Nusantara Tbk	2	1,91	3,17	0,64
10.	DLTA	Delta Djakarta Tbk	20,86	22,19	22,28	10,07
11.	DMND	Diamond Food Indonesia Tbk	26,1	7,86	6,43	4,72
12.	ENZO	Moreno Abadi Perkasa Tbk	0,67	12,99	0,61	1,02
13.	FOOD	Sentra Food Indonesia Tbk	0,15	0,72	2,42	3,94
14.	GOOD	Garuda Putra Putri Jaya Tbk	9,69	10,46	8,09	2,85
15.	HOKI	Buyung Poetra Sembada Tbk	8,3	11,8	12,2	4,1
16.	ICBP	Indofood CBP Sukses Makmur Tbk	11,2	13,5	13,8	7,1
17.	IIKP	Inti Agri Resources Tbk	4,14	5,05	22,24	12,1
18.	IKAN	Era Mandiri Cemerlang Tbk	0,73	3,06	4,89	0,94
19.	INDF	Indfood Sukses Makmur Tbk	5,64	6,57	6,84	5,66
20.	MGNA	Magna Investama Mandiri Tbk	25,57	18,04	136,93	828,97
21.	MLBI	Multi Bintang Indonesia Tbk	52,6	42,3	41,6	98,23
22.	MYOR	Mayora Indah Tbk	10,9	10	10,7	10,6
23.	PANI	Pratama Abadi Nusa Industry	0,11	0,43	837,6	434,55
24.	PCAR	Prima Cakrawala Abadi Tbk	896,61	6,31	8,22	10,43
25.	PSDN	Prasidha Aneka Niaga Tbk	3,81	5,91	5,4	6,17
26.	ROTI	Nippon Indosari Corpindo Tbk	2,7	3	5	3,7
27.	SKBM	Sekar Bumi Tbk	1,48	0,98	397,52	0,44
28.	SKLT	Sekar Laut Tbk	3,6	4,2	5,6	5,4

29.	STTP	Siantar Top Tbk	9,21	9,81	16,88	14,34
30.	ULTJ	Ultra Jaya Milk Industry & Trading Company Tbk	13,87	12,62	15,6	12,6



Gambar 1. Perkembangan *Return On Asset*

Tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa pada perusahaan Akasha Wira International Tbk (ADES) ditahun 2017 perusahaan ini memiliki laba sebesar 4,59%, ditahun 2018 perusahaan mengalami kenaikan laba sebesar 6,68%, ditahun 2019 mencatat laba tahun berjalan sebesar 10,46%, ditahun 2020 perusahaan ini memiliki laba sebesar 3,91% dikarenakan laporan keuangan yang digunakan ditahun 2020 masih menggunakan laporan keuangan Triwulan III karena perusahaan ini belum mengeluarkan laporan keuangan yang berakhir 31 Desember.

Pada perusahaan Tiga Pilar Sejahtera Food Tbk (AISA) ditahun 2017 perusahaan dalam keadaan rugi sebesar 5,19% yang disebabkan karena penurunan laba bruto ditahun sebelumnya dan berdampak ke tahun 2017, ditahun 2018 perusahaan ini masih mengalami kerugian sebesar 288,77% tetapi kerugian ini lebih baik dari pada kerugian yang terjadi ditahun 2017, ditahun 2019 perusahaan kembali menghasilkan laba sebesar 86,35%, tetapi ditahun 2020 perusahaan ini mengalami penurunan laba sebesar 59,99%. Pada perusahaan Tri Bayan Tirta Tbk (ALTO) ditahun 2017 perusahaan ini mengalami kerugian sebesar 56,65% yang disebabkan oleh turunnya pendapatan penjualan dan kenaikan harga pokok penjualan selama periode tersebut, ditahun 2018 perusahaan ini masih mengalami kerugian sebesar 2,89% yang disebabkan karena turunnya pendapatan dan kenaikan beban usaha, ditahun 2019 kondisi keuangan perusahaan semakin menurun sebesar 0,057% yang mengakibatkan perusahaan masih dalam keadaan rugi penyebab dari perusahaan belum menghasilkan laba karena dampak dari penurunan laba ditahun sebelumnya, ditahun 2020 perusahaan ini memiliki laba sebesar 0,75% dikarenakan laporan keuangan yang digunakan ditahun 2020

masih menggunakan laporan keuangan Triwulan III karena perusahaan ini belum mengeluarkan laporan keuangan yang berakhir 31 Desember.

Untuk perusahaan Bumi Teknokultura Unggul Tbk (BTEK) ditahun 2017 perusahaan ini mengalami kerugian sebesar 0,97% yang disebabkan terjadinya kenaikan beban bunga yang terjadi ditahun sebelumnya dan berdampak ditahun 2017, ditahun 2018 perusahaan ini menghasilkan laba sebesar 2,21%, ditahun 2019 perusahaan mengalami kerugian sebesar 2,36% yang disebabkan karena terjadi kenaikan beban pokok penjualan sehingga dipertengahan tahun perusahaan gagal mencetak laba bersih, ditahun 2020 perusahaan menghasilkan laba sebesar 5,3% adapun laporan keuangan yang digunakan ditahun 2020 masih menggunakan laporan Triwulan III karena perusahaan ini belum mengeluarkan laporan keuangan yang berakhir 31 Desember. Pada perusahaan Budi Starch & Sweetener Tbk (BUDI) perusahaan menghasilkan laba ditahun 2017 sebesar 1,69%, ditahun 2018 perusahaan mengalami sedikit penurunan laba sebesar 1,2%, ditahun 2019 perusahaan mengalami kenaikan laba sebesar 2,71%, ditahun 2020 perusahaan mengalami sedikit penurunan laba sebesar 2,15%. Pada perusahaan Campina Ice Cream Industry Tbk (CAMP) memiliki laba ditahun 2017 sebesar 3,41%, ditahun 2018 perusahaan mengalami kenaikan laba sebesar 6,48%, ditahun 2019 perusahaan Kembali mengalami kenaikan laba sebesar 7,09%, ditahun 2020 perusahaan mengalami penurunan laba sebesar 4,11% dikarenakan kinerja penjualan bersih yang turun secara *year on year*.

Bagi perusahaan Wilmar Cahaya Indonesia Tbk (CEKA) laba ditahun 2017 sebesar 7,49%, ditahun 2018 perusahaan mengalami kenaikan laba sebesar 8,58%, ditahun 2019 perusahaan ini masih mengalami kenaikan laba sebesar 15,37%, ditahun 2020 perusahaan mengalami penurunan laba sebesar 12,05% akibat meningkatnya penjualan neto berkontribusi terhadap membengkaknya beban pokok penjualan CEKA di kuartal pertama. Pada perusahaan Sariguna Primartirta Tbk (CLEO) laba perusahaan ditahun 2017 sebesar 7,62%, ditahun 2018 sebesar 7,61%, ditahun 2019 perusahaan mengalami kenaikan laba sebesar 10,34%, ditahun 2020 laba perusahaan sebesar 10% kondisi keuangan pada perusahaan ini cukup stabil. Pada perusahaan Wahana Interfood Nusantara Tbk (COCO) laba perusahaan ditahun 2017 sebesar 2%, ditahun 2018 sebesar 1,91%, ditahun 2019 perusahaan mengalami kenaikan laba sebesar 3,17%, ditahun 2020 laba perusahaan sebesar 0,64% adapun laporan keuangan yang digunakan ditahun 2020 masih menggunakan laporan keuangan Triwulan III karena perusahaan ini belum mengeluarkan laporan keuangan yang berakhir 31 Desember. Pada perusahaan Delta Djakarta Tbk (DLTA) laba perusahaan ditahun 2017 sebesar 20,61%,

ditahun 2018 perusahaan mengalami kenaikan laba sebesar 22,82%, ditahun 2019 perusahaan mengalami sedikit penurunan laba sebesar 21,88%, ditahun 2020 perusahaan mengalami penurunan laba sebesar 9,63% dikarenakan kenaikan beban umum dan administrasi. Demikian seterusnya bahwa terjadi kenaikan dan juga penurunan laba pada beberapa perusahaan tersebut.

Dari uraian yang telah dipaparkan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui : (1) signifikansi pengaruh perputaran kas terhadap *Return On Asset* secara parsial pada perusahaan manufaktur yang terdaftar pada Bursa Efek Indonesia periode 2017-2020; (2) signifikansi pengaruh perputaran piutang terhadap *Return On Asset* secara parsial pada perusahaan manufaktur yang terdaftar pada Bursa Efek Indonesia periode 2017-2020; (3) Pengaruh perputaran kas dan perputaran piutang terhadap *Return On Asset* secara simultan pada perusahaan yang terdaftar pada Bursa Efek Indonesia periode 2017-2020.

Menurut Subramayam (2014) dalam Abdullah dan Siswati (2019a:5) Perputaran kas adalah perputaran yang dimulai ketika kas diinvestasikan dalam bagian modal kerja saat kembalinya menjadi kas sebagai bagian modal kerja tertinggi. Menurut Kasmir (2015) dalam Abdullah dan Siswati (2019b:5) yaitu rasio yang digunakan untuk mengukur tingkat ketersediaan kas untuk membayar tagihan (hutang) dan pengeluaran terkait keuangan. Rasio ini juga merupakan rasio yang berfungsi untuk mengukur tingkat kecukupan modal kerja perusahaan yang dibutuhkan untuk membayar tagihan dan membiayai penjualan (Septiana 2019:73).

Menurut Septiana (2019:73) rasio perputaran kas dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

$$\text{Perputaran Kas} = \frac{\text{Penjualan}}{\text{Rata-Rata Kas}}$$

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan perputaran kas adalah rasio antara penjualan dan kas rata-rata. Karena semakin tinggi perputaran kas maka semakin baik, karena ini efisiensi penggunaan kasnya dan yang diperoleh juga akan semakin besar.

Menurut Hasibuan (2019:25) perputaran piutang adalah rasio yang digunakan untuk mengukur berapa lama penagihan piutang selama satu periode. Menurut Hidayat dan Parlindungan (2018:28) Perputaran piutang merupakan piutang milik perusahaan yang memiliki hubungan erat dengan bagian penjualan kredit. Perputaran piutang sebagai ukuran

akuntansi yang digunakan untuk mengukur keefektifan perusahaan dalam memberikan kredit dalam menagih hutang atas kredit tersebut (Darmawan 2020:91).

Menurut Darmawan (2020:91) Rumus yang digunakan untuk mencari *Receivable Turnover* adalah sebagai berikut :

$$\text{Perputaran Piutang} = \frac{\text{Penjualan Kredit}}{\text{Rata-Rata Piutang}}$$

Perputaran Piutang, yaitu mengukur rata-rata berapa kali piutang ditagih selama satu periode dari para ahli diatas dapat disimpulkan dari Perputaran Piutang, yaitu mengukur rata-rata berapa kali piutang ditagih selama satu periode. Tingkat perputaran piutang merupakan metode yang terhubung dengan modal kerja, dan perputaran piutang juga harus bergantung pada waktu yang dibutuhkan dalam hal pembayaran kredit.

Menurut Hery (2016:193) dalam Akbar., Fariyanti., dan Yanti (2018:9) *Return On Asset* merupakan rasio yang membuktikan sebagian besar kontribusi untuk menciptakan keuntungan. Menurut Kasmir (2012) dalam Firman merupakan rasio yang membuktikan hasil yang diperoleh total aset yang digunakan, rasio yang digunakan untuk mengukur kemampuan bank dalam menghasilkan keuntungan secara keseluruhan. *Return On Asset* (ROA) merupakan rasio yang membuktikan hasil (*return*) pada berbagai aset diperusahaan semakin tinggi efisien penggunaan aset perusahaan dapat semakin besar keuntungan yang diperoleh, ini juga bisa bagi perusahaan, masyarakat dan calon investor pada khususnya, ini digunakan untuk memastikan perusahaan dapat memberikan keuntungan atau tidak (kasmir 2013:201).

Menurut Kasmir (2013:201) Rumusan yang digunakan untuk mencari *Return On Asset* adalah sebagai berikut :

$$\text{ROA} = \frac{\text{Laba Bersih Sesudah pajak}}{\text{Total Aktiva}}$$

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat dikatakan bahwa Pengertian *Return On Asset* merupakan ukuran kemampuan perusahaan dalam menghasilkan laba dengan jumlah total aktiva yang tersedia pada suatu perusahaan.

Kas adalah aset yang lebih likuid atau elemen modal kerja yang likuiditasnya tinggi. Dengan bertambahnya jumlah kas yang dimiliki perusahaan maka likuiditas perusahaan juga ikut bertambah. Namun, jumlah yang rendah dapat mencerminkan investasi yang berlebihan, dan likuiditas perusahaan akan dalam keadaan likuid jika ada tagihan sewaktu-waktu (Kasmir 2015:117). tingkat perputaraan kas yang maksimal, kebutuhan kas dalam operasional perusahaan menjadi sedikit. Jadi Sisa saldo kas dapat digunakan oleh perusahaan dapat diinvestasikan untuk berbagai bentuk aktivitas dalam pencarian laba. Perusahaan melakukan

banyak penjualan secara kredit maka perusahaan dapat menjual lebih banyak barang atau jasa. Meningkatkan penjualan tidak sama dengan peningkatan keuntungan. Namun dalam penerapannya, jika penjualan meningkat, kemungkinan besar keuntungan akan meningkat. Dengan memberikan kebijakan penjualan kredit maka akan mampu meningkatkan penjualan sekaligus keuntungan. Oleh karena itu, pengelolaan dan pengawasan piutang perlu dilakukan agar penggunaan piutang lebih efisien. Perputaran mempengaruhi tingkat keuntungan perusahaan, jika tingkat perputaran piutang meningkat maka laba akan meningkat dan mempengaruhi tingkat perputaran aktiva operasi. Semakin tinggi tingkat perputaran piutang menandakan pengembalian laba yang baik (Riyanto 2011: 62).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan Dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif yang dikemukakan oleh Sugiyono (2011:8) merupakan penelitian yang berlandaskan filosofi positivis, digunakan untuk melakukan penelitian terhadap populasi atau sampel tertentu, menggunakan alat pengumpulan data dan melakukan analisis data kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini dilakukan di Bursa Efek Indonesia (BEI), yaitu di pada perusahaan manufaktur sektor barang konsumsi sub sektor makanan dan minuman periode 2017-2020, BEI dipilih sebagai lokasi penelitian dengan data yang lengkap dan data yang terorganisir dengan baik. Waktu penelitian direncanakan selama 3 (tiga) bulan dari bulan Mei sampai dengan bulan Juli 2021 dan tahap penelitian akan dimulai setelah usulan penelitian ini disetujui.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik populasi (Sugiono: 2011). Dalam pengambilan sampel, penulis menggunakan metode purposive sampling hal ini dikarenakan tidak semua sampel memiliki kriteria yang ditentukan oleh peneliti.

Adapun Kriteria untuk mendapatkan sampel pada penelitian ini adalah : 1) Perusahaan manufaktur sektor barang konsumsi sub sektor makanan dan minuman yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia periode 2017-2020. 2) Perusahaan yang menerbitkan laporan keuangan yang berakhir 31 Desember yang telah diaudit. 3) Perusahaan yang laporan keuangannya menggunakan mata uang Rupiah. 4) Perusahaan yang mendapatkan laba dan tidak rugi setiap tahunnya.

Berdasarkan karakteristik pemilihan sampel yang memenuhi kriteria peneliti maka sampel yang diperoleh sebanyak 12 perusahaan manufaktur sektor barang konsumsi sub sektor makanan dan minuman yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia periode 2017-2020, jadi

jumlah data perusahaan selama 4 tahun penelitian $4 \times 12 = 48$ data laporan keuangan perusahaan manufaktur sektor barang konsumsi sub sektor makanan dan minuman yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia, berikut adalah daftar nama perusahaan yang memenuhi kriteria sebagai berikut

Tabel 2. Perusahaan yang Menjadi Sampel Penelitian

No.	Kode	Nama Perusahaan
1.	ADES	PT. Akasha Wira International Tbk
2.	BUDI	PT Budi Starch & Sweetener Tbk
3.	CAMP	PT. Campina Ice Cream Industry Tbk
4.	CEKA	PT Wilmar Cahaya Indonesia Tbk
5.	CLEO	PT Sariguna Primartirta Tbk
6.	COCO	PT. Wahana Interfood Nusantara Tbk
7.	DLTA	PT Delta Djakarta Tbk
8.	GOOD	PT. Garuda Putra Putri Jaya Tbk
9.	HOKI	PT Buyung Poetra Sembada Tbk
10.	ICBP	PT Indofood CBP Sukses Makmur Tbk
11.	MLBI	PT Multi Bintang Indonesia Tbk
12.	MYOR	PT Mayora Indah Tbk
13.	ROTI	PT Nippon Indosari Corpindo Tbk
14.	SKBM	PT. Sekar Bumi Tbk
15.	SKLT	PT Sekar Laut Tbk
16.	ULTJ	PT Ultra Jaya Milk Industry & Trading Company Tbk

Jenis data yang digunakan dalam penelitian kuantitatif. Data-data diperoleh dari laporan keuangan seperti neraca dan laba rugi dari perusahaan manufaktur sektor barang konsumsi sub sektor makanan dan minuman yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia periode 2017 sampai 2020. Data sekunder yang digunakan pada penelitian ini yang berasal dari laporan keuangan tahunan perusahaan manufaktur sektor barang konsumsi sub sektor makanan dan minuman yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia periode 2017-2020, yang terdiri dari neraca dan laba-rugi didalam penelitian ini pernyataan yang dapat diakses melalui www.idx.co.id.

Sesuai dengan jenis data yang dibutuhkan yaitu data sekunder, digunakan metode pengumpulan data dengan teknik dokumentasi berdasarkan laporan keuangan pada perusahaan manufaktur sektor barang konsumsi sub sektor makanan dan minuman yang dipublikasikan oleh Bursa Efek Indonesia (BEI) periode 2017- 2020 melalui www.idx.co.id.

Teknik analisis digunakan dalam penelitian ini adalah. teknik analisis regresi linier berganda. Teknik ini dipakai untuk mencari kebenaran tentang hubungan variabel dependen dan variabel independen. Kemudian menggunakan program SPSS versi 26 untuk menganalisis data yang diperoleh dengan menggunakan regresi linier berganda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Salah satu syarat untuk bisa menggunakan persamaan regresi linier berganda pada penelitian ini adalah dengan terpenuhinya asumsi klasik. Uji asumsi klasik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas data, uji multikolonieritas data, uji heteroskedastisitas, dan uji autokorelasi. Berikut ini hasil uji asumsi klasik yang dilakukan. Berdasarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dapat dilihat bahwa data terdistribusi dengan normal. Dalam kriteria pengujian menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dikatakan data terdistribusi normal jika nilai signifikansi $> 0,05$. Dalam penelitian ini nilai uji *Monte Carlo (2-tailed)* sebesar 0,199 artinya $> 0,05$. Hal ini menunjukkan data residual sudah berdistribusi secara normal dan model regresi layak digunakan pada penelitian ini.

Hasil uji multikolinearitas menunjukkan bahwa masing-masing variabel independen perputaan kas memiliki nilai *tolerance* sebesar 0,998 diatas 0,10 dan perputaran piutang memiliki nilai *tolerance* sebesar 0,998 diatas 0,10 yang berarti tidak ada korelasi antar variabel independen. Hasil perhitungan VIF juga menunjukkan hal yang sama, dimana masing-masing variabel independen perputaran kas memiliki VIF sebesar 1,002 karena dibawah 10, dan perputaran piutang memiliki VIF sebesar 1,002 karena dibawah 10, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala multikolinearitas antar variabel independen dalam model regresi.

Hasil uji heterokedastisitas, menunjukkan bahwa nilai signifikan perputaran kas sebesar 0.062 diatas 0.05 dan nilai signifikan perputaran piutang sebesar 0.214 diatas 0.05 maka dapat disimpulkan tidak terjadi gejala heteroskedastisitas dalam model regresi.

Hasil uji, menunjukkan bahwa nilai *Durbin_Watson* sebesar 1.962 lebih besar dari nilai dU tabel = 1,6601 dan lebih kecil dari 4 – dU 2,3399. sehingga nilai ini terletak pada $dU < d < 4 - dU$ yakni $1,6601 < 1,962 < 2,3399$. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala autokorelasi dalam model regresi.

Berdasarkan hasil uji statistik, dapat ditentukan persamaan regresinya berdasarkan kolom B merupakan koefisien regresi tiap variabelnya. Jadi persamaan regresinya adalah sebagai berikut : $Return\ On\ Asset = 1565,947 + (-0,101)X_1 + (-0,820)X_2 + e$ (0,048) $X_1 + e$ (0,271) X_2

1. Nilai konstanta (a) sebesar 1565,947 hal ini berarti bahwa perputaran kas dan perputaran piutang jika bernilai 0, maka peningkatan *Return On Asset* positif akan bernilai 1565,947.
2. Nilai koefisien regresi variabel perputaran kas (b_1) bernilai negatif -0,101 hal ini berarti bahwa apabila variabel menurun 100%, maka ROA juga akan menurun sebesar 0,1%, dengan asumsi variabel independen perputaran kas bernilai 0.
3. Nilai koefisien regresi variabel perputaran piutang (b_2) bernilai negatif -0,820 hal ini berarti setiap variabel menurun 100%, maka ROA juga akan ikut menurun sebesar 0,1%, dengan asumsi variabel independen perputaran piutang bernilai 0.

Berdasarkan hasil uji statistik, dapat diinterpretasikan bahwa Variabel perputaran kas (X_1) memiliki tingkat signifikan sebesar $0,039 > 0,05$ dan nilai t_{hitung} sebesar -2,107 Untuk mencari t_{tabel} tersebut diuji pada taraf signifikansi 0.05 dengan $df = 61$, maka diperoleh t_{tabel} sebesar 1.67022 sehingga dapat diperoleh bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-2,107 < 1.67022$) maka H_1 diterima, maka demikian, tingkat signifikansi yang lebih kecil 0,05, menunjukkan bahwa perputaran kas (X_1) secara parsial berpengaruh negatif dan signifikan terhadap *Return On Asset*, sehingga hipotesis H_1 diterima. Variabel perputaran piutang (X_2) memiliki tingkat signifikan sebesar $0,004 < 0,05$ dan nilai t_{hitung} sebesar -3,025. Untuk mencari t_{tabel} tersebut di uji pada taraf signifikansi 0,05 dengan $df = 61$, maka diperoleh t_{tabel} sebesar 1.67022, sehingga dapat diperoleh bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-3,025 < 1.67022$) maka H_2 diterima. Dengan demikian, tingkat signifikan yang lebih kecil dari 0,05, menunjukkan bahwa perputaran piutang (X_2) secara parsial berpengaruh negatif dan signifikan terhadap *Return On Asset*, sehingga H_2 diterima.

Berdasarkan hasil uji statistik, didapatkan hasil uji f menunjukkan nilai f_{hitung} sebesar 6,499 untuk mencari f_{tabel} tersebut diuji pada taraf signifikansi 0,05 dengan $df = 62$, jadi dapat dilihat pada tabel distribusi f kolom 2 baris 62 bahwa f_{tabel} sebesar 3,15 , sehingga dapat diperoleh bahwa $f_{hitung} > f_{tabel}$ dengan signifikansi $0,03 < 0,05$, artinya H_3 diterima, sehingga dapat disimpulkan tingkat signifikansi yang lebih kecil dari 0,05, menunjukkan bahwa variabel perputaran kas (X_1) dan perputaran piutang (X_2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Return On Asset*, maka hipotesis H_3 diterima.

Nilai koefisien determinasi (R^2) adalah sebesar 0,176 besarnya angka determinasi sama dengan 17,6% angka tersebut mengandung arti bahwa perputaran kas (X_1) dan perputaran piutang (X_2) berpengaruh terhadap *Return On Asset* (Y) sebesar 17,6%, sedangkan

sisanya sebesar $(100\% - 17,6\% = 82,4\%)$ dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang belum mampu dijelaskan pada penelitian ini.

Inteprestasi koefisien korelasi berganda antara perputaran kas dan perputaran piutang dengan nilai sig. F change sebesar $0,03 < 0,05$ dengan nilai R sebesar 0,419 dalam kategori sedang, yang berarti terdapat hubungan korelasi antara variabel perputaran kas dan perputaran piutang terhadap *Return On Asset*.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa perputaran kas (X_1) berpengaruh negatif dan signifikan terhadap *Rerun On Asset* pada perusahaan manufaktur sektor barang konsumsi sub sektor makanan dan minuman yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia Periode 2017-2020, ini dapat dibuktikan dengan hasil uji t yang menunjukkan variabel perputaran kas (X_1) memiliki tingkat signifikan sebesar $0,039 < 0,05$ dan diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-2,107 < 1,67022$) T hitung bernilai minus disebabkan oleh meningkatnya perputaran kas 1 kali justru akan menurunkan kas sebesar 2,107%, maka hipotesis H_1 diterima dikarenakan nilai signifikan lebih kecil dari 0,05. Sehingga, menunjukkan bahwa perputaran kas (X_1) berpengaruh negatif dan signifikan terhadap *Return On Asset*.

Perputaran kas yang terjadi pada perusahaan manufaktur sektor barang konsumsi sub sektor makanan dan minuman yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia cenderung menunjukkan angka perputaran kas yang fluktuatif kadang naik kadang turun. Hal ini disebabkan oleh adanya kepentingan lain dalam penggunaan kas, seperti kas digunakan untuk menutupi kerugian perusahaan yang disebabkan oleh adanya piutang yang tak tertagih, kas digunakan untuk pemeliharaan persediaan yang menumpuk digudang dan kas juga digunakan oleh pemilik modal.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Deni (2018), yang meneliti Pengaruh Perputaran Kas, Perputaran Piutang Dan Perputaran Persediaan Terhadap Profitabilitas Pada Perusahaan Manufaktur Yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia. Hasil penelitian Deni (2018) menunjukkan bahwa perputaran kas secara parsial berpengaruh negatif dan signifikan dan negatif terhadap Profitabilitas dengan nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-3,248 < 1,674$) dengan nilai sig. t ($0,002 < 0,05$).

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa perputaran piutang (X_2) berpengaruh negatif dan signifikan terhadap *Rerun On Asset* pada perusahaan manufaktur sektor barang konsumsi sub sektor makanan dan minuman yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia Periode 2017-2020, ini dapat dibuktikan dengan hasil uji t yang menunjukkan

variabel perputaran kas (X_1) memiliki tingkat signifikan sebesar $0,004 < 0,05$ dan diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-3,025 < 1.67022$) maka hipotesis H_2 diterima dikarenakan nilai signifikan lebih kecil dari 0,05. Sehingga, menunjukkan bahwa perputaran piutang (X_2) berpengaruh negatif dan signifikan terhadap *Return On Asset*. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi perputaran piutang maka *Return On Asset* akan semakin menurun.

Jika dibandingkan dengan definisi perputaran piutang, yaitu rasio yang memperlihatkan lamanya waktu untuk mengubah piutang menjadi kas. Keadaan perputaran piutang yang tinggi dapat menunjukkan bahwa semakin efisien dan efektif perusahaan dalam mengelola piutang. Namun, berdasarkan analisa regresi menunjukkan hasil pengaruh negatif antara perputaran piutang terhadap *Return On Asset* yakni, semakin tinggi perputaran piutang maka semakin menurun *Return On Asset* pada perusahaan manufaktur sektor barang konsumsi sub sektor makanan dan minuman Periode 2017-2020. Hal ini disebabkan karena adanya faktor resiko hutang tak tertagih dan bisa juga karena faktor barang yang diproduksi mudah rusak dan kadaluarsa sehingga dapat menimbulkan pengembalian barang dan menyebabkan piutang tidak terbayar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Okiawan (2017), yang meneliti Pengaruh Perputaran Kas, Perputaran Piutang Dan Perputaran Persediaan Terhadap Profitabilitas Sektor Industri Dasar Dan Kimia Yang Terdaftar Pada Bursa Efek Indonesia. Hasil penelitian Andik Bayu Okiawan (2017) menunjukkan bahwa perputaran piutang secara parsial berpengaruh signifikan dan negatif terhadap *Return On Asset* dengan nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-3,496 < 2,036$) dan nilai sig. t ($0,001 < 0,05$).

Berdasarkan hasil pengujian secara simultan, menyatakan bahwa perputaran kas dan perputaran piutang memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *Return On Asset*. Hal ini dapat ditunjukkan dari tingkat signifikan $0,03 < 0,05$ dengan $f_{hitung} > f_{tabel}$ ($6,499 > 3,15$) dan nilai R square 0,176 yang dapat diartikan bahwa variabel perputaran kas dan perputaran piutang memberikan pengaruh 17,6% terhadap *Return On Asset* dan sisanya sebesar 82,9% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Sriyunita (2018), yang meneliti tentang pengaruh perputaran kas dan perputaran piutang terhadap peningkatan laba bersih pada perusahaan Rokok. Hasil penelitian Sriyunita (2018), menunjukkan bahwa perputaran kas dan perputaran piutang secara simultan berpengaruh signifikan terhadap peningkatan laba bersih dengan nilai $f_{hitung} > f_{tabel}$ ($6,499 > 3,15$) dan nilai F statistik sebesar ($0,000 < 0,05$).

SIMPULAN

Secara parsial perputaran kas berpengaruh negatif dan signifikan terhadap *Return On Asset* pada perusahaan manufaktur sektor barang konsumsi sub sektor makanan dan minuman yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia Periode 2017-2020. Begitupun perputaran piutang berpengaruh negatif dan signifikan terhadap *Return On Asset*, dari hasil uji t menunjukkan variabel perputaran piutang. Kemudian perputaran kas dan perputaran piutang secara simultan berpengaruh signifikan terhadap *Return On Asset*.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, Ferdi., dan Siswanti, Tutik. (2019). Pengaruh Perputaran Kas dan Perputaran Persediaan terhadap Profitabilitas. *Jurnal Bisnis dan Akuntansi Unsurnya*. Vol. 4, No. 1, Halaman 5.
- Akbar, Khairi., Fariyanti., dan Yanti, Hida. (2019). Pengaruh Aktivitas dan Likuiditas terhadap Profitabilitas pada perusahaan Otomotif dan Komponen yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia. *Jurnal Akuntansi Politeknik Negeri Samarinda*. Vol. 15, No. 2, Halaman 65.
- Bursa Efek Indonesia : www.idx.co.id diunduh pada bulan April 2021.
- Darmawan. (2020). *Dasar-Dasar Memahami Rasio dan Laporan Keuangan*. Yogyakarta : UNY.
- Deni, Irman. (2018). Pengaruh Perputaran Kas, Perputaran Piutang, Perputaran Persediaan Terhadap Profitabilitas pada Perusahaan Manufaktur yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia. Kepulauan Riau: Universitas Maritim Raja Ali Haji (UMRAH) : Skripsi.
- Firman, Dody. (2018). Pengaruh Perputaran Kas dan Perputaran Piutang terhadap Return On Asset pada perusahaan keramik yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia. *Jurnal Studi Akuntansi & Keuangan*. Vol. 2, No. 1, Halaman 9.
- Hasibuan, Nurhayati. (2019). Pengaruh Perputaran Kas dan Perputaran Piutang terhadap Return On Asset pada PT. Siantar Top Tbk. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara : Skripsi.
- Hidayat, Rahmat., dan Parlindungan, Roni. (2018). Pengaruh Perputaran Kas dan Perputaran Piutang terhadap Return On Asset. *Jurnal Riset Finansial Bisnis*. Vol. 2, No. 3, Halaman 28.
- Kasmir. (2012). *Analisis Laporan Keuangan..* Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Okiawan, Andik, Bayu. (2017). Pengaruh Perputaran Kas, Perputaran Piutang Dan Perputaran Persediaan Terhadap Profitabilitas Sektor Industri Dasar Dan Kimia Yang Terdaftar Pada Bursa Efek Indonesia Jurnal Bisnis dan Akuntansi Unsurnya. Vol. 2, No. 1, Halaman 5.

Riyanto, Bambang. (2011). Dasar-Dasar Pembelanjaan Perusahaan. Yogyakarta : BPF.

Septiana, Aldila. (2019). Analisis Laporan Keuangan. Jawa Timur : Duta Media Center.

Sugiono, Arief. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif dan R & D. Bandung : Alfabeta.



Studi Tentang Peran Kualitas Kehidupan Kerja, Kepemimpinan dan Persepsi Dukungan Organisasi Terhadap Komitmen Organisasi

Didit Darmawan^{1*}, Rahayu Mardikaningsih²

dr.diditdarmawan@gmail.com^{1*}, rahayumardikaningsih@gmail.com²

^{1,2}Program Studi Manajemen

^{1,2}Universitas Mayjen Sungkono

Received: 01 10 2021. Revised: 10 10 2021. Accepted: 19 10 2021.

Abstract : Organizational commitment is a topic that continues to grow because it is assessed by academics and practitioners as an important variable to determine employee behavior and performance in organizations. The purpose of this study was to determine the effect of quality of work life, leadership, and perceived organizational support on organizational commitment. Respondents are employees in a company engaged in retail in the city of Surabaya with a total of 149 people. The analysis tool is multiple linear regression. The results of the study stated that the quality of work life, leadership, and perceived organizational support have a significant influence partially and simultaneously on organizational commitment.

Keywords: Quality of Working Life, Leadership, Perceived Organizational Support, Organizational Commitment.

Abstrak : Komitmen organisasi adalah topik yang terus berkembang karena dinilai oleh para akademisi dan praktisi sebagai variabel yang penting untuk menentukan perilaku dan kinerja karyawan di organisasi. Tujuan studi ini adalah untuk mengetahui pengaruh kualitas kehidupan kerja, kepemimpinan, dan persepsi dukungan organisasi terhadap komitmen organisasi. Responden adalah karyawan di salah satu perusahaan yang bergerak di bidang ritel di Kota Surabaya dengan jumlah 149 orang. Alat analisis adalah regresi linier berganda. Hasil penelitian menyebutkan bahwa kualitas kehidupan kerja, kepemimpinan, dan persepsi dukungan organisasi memiliki pengaruh yang signifikan secara parsial dan simultan terhadap komitmen organisasi.

Kata Kunci: Kualitas Kehidupan kerja, Kepemimpinan, Persepsi Dukungan Organisasi, Komitmen Organisasi.

PENDAHULUAN

Organisasi yang efektif dan efisien dapat mengembangkan kualitas sumber daya manusia secara terus menerus dan memastikan potensi dan kompetensi yang mereka miliki dapat berkontribusi dan dipergunakan untuk mewujudkan tujuan organisasi. Dengan demikian, sumber daya manusia bukan hanya sebagai objek pencapaian tujuan, tetapi sekaligus menjadi pelaku untuk mewujudkan tujuan organisasi. Sumber daya manusia harus diperhatikan, dijaga, dipertahankan, dan dikembangkan karena merupakan faktor penggerak dalam sebuah

organisasi. Oleh karena itu perlunya diterapkan komitmen organisasi dalam diri setiap karyawan. Menurut Gunawan (2015), komitmen organisasi adalah sikap yang mencerminkan sejauh mana seorang individu mengenal dan terikat pada organisasinya. Karyawan yang merasa lebih berkomitmen pada organisasi memiliki kebiasaan-kebiasaan yang dapat diandalkan, berencana untuk tinggal lebih lama di organisasi, dan mencurahkan lebih banyak upaya dalam bekerja.

Komitmen organisasi telah digunakan sebagai subyek di berbagai studi. Topik ini terus berkembang karena telah dianggap sebagai faktor penting untuk menentukan perilaku dan kinerja karyawan di organisasi (Meyer et al., 2002). Komitmen telah ditemukan memiliki hubungan positif dengan hasil organisasi seperti kinerja organisasi, kepuasan kerja dan turnover (Yahaya dan Ebrahim, 2016). Selain itu perlu juga dikembangkan studi lebih jauh untuk mengetahui anteseden dari variabel komitmen organisasi. Studi ini akan mengulas tiga variabel yang dinilai memiliki pengaruh terhadap komitmen organisasi, yaitu kualitas kehidupan kerja, kepemimpinan, dan persepsi dukungan organisasi.

Konsep kualitas kehidupan kerja adalah istilah komprehensif yang mencakup etika kerja dan beberapa aspek kondisi kerja, ukuran kondisi kerja, kepuasan karyawan, dan efisiensi dalam produksi. Kesejahteraan karyawan merupakan topik utama dari konsep kualitas kehidupan kerja. Menurut Sirgy et al. (2001), kualitas kehidupan kerja tidak hanya mengenai pendapat, sikap dan harapan karyawan tentang pekerjaan mereka tetapi juga interpretasi dari semua kondisi dan kepuasan kebutuhan karyawan serta persepsi mereka tentang kepuasan dan kondisi yang mereka rasakan di organisasi tempat mereka bekerja. Menurut Rhoades dan Eisenberger (2002), perhatian organisasi kepada karyawan dengan menanggapi kebutuhan mereka akan menghasilkan rasa memiliki yang kuat oleh karyawan terhadap organisasi. Kehidupan kerja yang berkualitas terbentuk dari upaya organisasi menanggapi berbagai kebutuhan karyawan dan seberapa baik kualitas kehidupan kerja menjadi penentu dari terbentuknya komitmen organisasi. Dengan demikian kualitas kehidupan kerja memiliki hubungan dengan komitmen organisasi. Hal ini berdasarkan beberapa studi dari Lee et al. (2007); Koonmee dan Virakul (2007); Huang et al. (2007); dan Sirgy et al. (2008). Mereka menyatakan bahwa kualitas kehidupan kerja memiliki dampak yang signifikan terhadap komitmen organisasi.

Menurut Efraty et al. (2000), karyawan dengan kualitas kehidupan kerja yang lebih rendah adalah orang-orang yang kurang motivasi untuk bekerja, gagal menunjukkan kinerja yang baik di tempat kerja, tidak berkomitmen pada atasan dan organisasi mereka, umumnya

terlambat bekerja, dan juga yang sering berganti pekerjaan. Semakin tinggi komitmen karyawan terhadap organisasi maka semakin kuat organisasi dan demi kepentingannya, organisasi seharusnya begitu memerhatikan untuk mencegah karyawan mereka mengundurkan diri dari organisasi agar karyawan mereka berkomitmen kuat pada tujuan dan sasaran organisasi, membuat mereka menunjukkan upaya yang cukup besar, dan untuk memastikan kesatuan di antara karyawan mereka dan organisasi itu sendiri untuk mempertahankan efisiensi, reputasi, dan prestise mereka di masyarakat. Oleh karena itu, organisasi seharusnya meningkatkan kualitas kehidupan kerja karyawannya.

Kualitas kehidupan kerja yang baik harus juga didukung oleh figur kepemimpinan yang mampu memahami kepentingan karyawan karena pemimpin berperan untuk meningkatkan kemampuan, komitmen, keterampilan, pemahaman nilai-nilai pada organisasi serta kerjasama tim untuk meraih prestasi kerja di organisasi. Selain itu, tanpa adanya kepemimpinan yang efektif dan strategis, organisasi akan sulit untuk mempertahankan profitabilitas, produktivitas, dan keunggulan kompetitif (Lussier dan Achua, 2000). Kepemimpinan memegang peranan yang sangat penting di suatu organisasi. Karakteristik perilaku pemimpin yang tepat dianggap sebagai elemen penting di organisasi untuk mendorong komitmen tinggi untuk mencapai adanya kepemimpinan yang efektif (Caldwell et al., 2011). Oleh karena itu, perilaku pemimpin yang cenderung memperhatikan karyawan akan meningkatkan kebutuhan emosional karyawan serta keterlibatan mereka dalam hubungan sosial (Dale dan Fox, 2008). Akibatnya, munculnya ikatan sosial dapat memotivasi seseorang untuk mempertahankan keanggotaan dan bersedia bekerja untuk organisasi (Mowday et al., 1982). Ikatan sosial yang tercipta melalui interaksi antara atasan dan bawahan merupakan pengaruh penting terhadap komitmen organisasi (Mowday et al., 1982).

Seorang individu yang terlibat secara sosial mungkin enggan memutuskan ikatan sosial tersebut. Oleh karena itu, dia dapat memilih untuk tetap bersama dengan organisasi dan mengerahkan upaya untuk mencapai tujuan organisasi (Randall et al., 1991). Dengan demikian, kepemimpinan memiliki pengaruh terhadap komitmen organisasi (Schein, 2011). Hal tersebut ditunjukkan juga oleh hasil beberapa penelitian (Mathieu dan Zajac, 1990; Meyer dan Allen, 1997; Avolio et al., 2004; dan Seniati, 2006). Beberapa studi tersebut serupa menyatakan bahwa kepemimpinan merupakan salah satu faktor yang dianggap penting yang memengaruhi komitmen organisasi. Sebagai bagian dari organisasi, kepemimpinan ikut memengaruhi komitmen melalui hubungan antara atasan dengan bawahan atau antara karyawan dengan pemimpinnya.

Selain kualitas kehidupan kerja dan kepemimpinan, persepsi dukungan organisasi juga turut memiliki peran terhadap penguatan komitmen organisasi. Beberapa studi menjadi dasar dari pernyataan tersebut seperti studi dari Eisenberger et al. (1990); Meyer et al. (2002); Rhoades dan Eisenberger (2002); Ozdevecioglu (2003); dan Ortiz (2010). Menurut Ozdevecioglu (2003), dukungan organisasi merupakan persepsi karyawan bagaimana mereka merasa dirinya aman dan merasakan dukungan dari organisasinya. Menurut Eisenberger et al. (1986), dukungan organisasi diartikan sebagai sejauh mana organisasi menghargai kontribusi karyawannya dan mementingkan kesejahteraan mereka. Eisenberger et al. (1986) menjelaskan persepsi organisasi tentang komitmen kepada karyawan mereka dijelaskan melalui konsep persepsi dukungan organisasi yang dirasakan karyawan. Dengan demikian, karyawan yang bekerja untuk organisasi akan memiliki pemahaman lanjutan dan persepsi apakah organisasi mendukung mereka atau tidak, dan inilah yang dinamakan konsep *perceived organizational support*.

Karyawan yang merasakan dukungan organisasinya sepanjang waktu akan merasa berkewajiban untuk memberikan respon positif terhadap organisasi dan selanjutnya akan mengembangkan komitmen afektifnya terhadap organisasi dan akan mengakui tujuan organisasi sebagai tujuan pribadinya (Eisenberger et al 1990; Rhoades dan Eisenberger 2002). Selain itu mereka akan lebih berkomitmen pada pekerjaannya, dan tidak akan pernah berpikir untuk mengundurkan diri. Sebagai hasil dari perilaku ini, karyawan akan menunjukkan kinerja yang diharapkan darinya, dan bekerja untuk efisiensi dan kesuksesan organisasinya. Berdasarkan uraian sebelumnya maka tujuan dari studi ini adalah untuk menganalisis dan mengetahui pengaruh kualitas kehidupan kerja, kepemimpinan, dan persepsi dukungan organisasi terhadap komitmen organisasi.

METODE PENELITIAN

Jenis data di penelitian ini adalah data primer yang bersumber dari kuesioner. Penelitian ini menggunakan online survey dengan membagikan kuesioner secara online kepada karyawan di salah satu perusahaan yang bergerak di bidang ritel di Kota Surabaya. Dari 237 kuesioner yang dibagikan kepada responden, diperoleh 149 kuesioner yang dapat digunakan dan hal tersebut menunjukkan tingkat respons 62,9 persen, yang dianggap dapat diterima. Dengan demikian ditetapkan jumlah responden adalah sebanyak 149 orang.

Pengukuran kualitas kehidupan kerja karyawan menggunakan alat ukur dari Sirgy et al. (2001). Skala tersebut mengkonseptualisasikan kepuasan tujuh bidang kebutuhan, yaitu (1)

kesehatan dan keselamatan, (2) ekonomi dan keluarga, (3) kebutuhan sosial, (4) penghargaan, (5) aktualisasi, (6) pengetahuan, dan (7) kebutuhan estetika. Pengukuran tersebut terdiri dari 16 item yang berkaitan dengan pemenuhan tujuh kebutuhan tersebut dengan menggunakan skala Likert 8 poin dari 1 (Sangat Tidak Puas Sekali) sampai 8 (Sangat Puas Sekali). Pengukuran variabel kepemimpinan menggunakan dua dimensi berdasarkan Hartmann et al. (2010) dengan mengembangkan item yang diambil dari Leader Behavior Description Questionnaire (LBDQ). Skala Likert juga menggunakan rentang 8 poin dari 1 (Sangat Tidak Setuju Sekali) sampai 8 (Sangat Setuju Sekali). Pengukuran persepsi dukungan organisasi menggunakan alat ukur dari Rhoades dan Eisenberger (2002) yang telah mengklasifikasikan unsur-unsur dukungan organisasi berupa dukungan supervisor, keadilan, penghargaan organisasi dan kondisi pekerjaan yang memadai (pembayaran, promosi, keamanan kerja, otonomi, stres peran). Skala Likert juga menggunakan rentang 8 poin dari 1 (Sangat Tidak Setuju Sekali) sampai 8 (Sangat Setuju Sekali). Pengukuran komitmen organisasi dengan tiga dimensi yang dikembangkan oleh Meyer et al (1993). Tingkat komitmen organisasi diukur dengan 18 item menggunakan skala Likert 8 poin dari 1 (Sangat Tidak Setuju Sekali) sampai 8 (Sangat Setuju Sekali). Kami menganalisis data dengan menggunakan software statistik. SPSS 26.0 dan analisis deskriptif, analisis validitas dan reliabilitas serta analisis regresi berganda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Responden sejumlah 149 orang memberikan tanggapan di kuesioner yang telah dibagikan dan selanjutnya dikelompokkan berdasarkan beberapa kategori. Ada 45,6% laki-laki dan 54,4% responden perempuan. Selanjutnya ada 57,7% responden berada dalam kelompok usia di bawah 30 tahun dan 42,3% berusia 30 tahun atau lebih. Selain itu, 36,2% responden masih lajang dan 63,8% lainnya sudah menikah. Dilihat dari tingkat pendidikannya, 28,2% responden adalah pemegang gelar sarjana. Pemegang Diploma adalah 8,7% dan setingkat SMA adalah 63,1%. Mayoritas responden adalah karyawan tetap (53,7%), dan 46,3% responden adalah pekerja tidak tetap. 12,8% responden bekerja kurang dari satu tahun di organisasi mereka, 24,2% dari total responden memiliki pengalaman bekerja 1 hingga 5 tahun di organisasi mereka, 38,3% bekerja 5 hingga 10 tahun di organisasi mereka, dan 24,7% di antaranya adalah bekerja lebih dari 10 tahun.

Uji validitas untuk mengukur keabsahan kuesioner. Suatu kuesioner dinyatakan valid saat setiap pertanyaan di kuesioner mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut dengan ketentuan nilai corrected item total correlation lebih besar dari nilai

0,3. Hasil output SPSS menunjukkan setiap butir pertanyaan terkait variabel bebas dan variabel terikat dinyatakan valid karena masing-masing nilai corrected item total correlation lebih besar dari 0,3.

Uji reliabilitas untuk menunjukkan seberapa jauh pernyataan dalam kuisisioner digunakan pada kuisisioner dapat diandalkan dan membuktikan bahwa ada konsistensi dan stabilitas dari skala pengukuran. Uji berpedoman pada nilai cronbach alpha yang harus bernilai lebih besar dari 0,6. Output SPSS menunjukkan bahwa nilai cronbach alpha untuk variabel kualitas kehidupan kerja sebesar 0,816. Variabel kepemimpinan dengan nilai cronbach alpha sebesar 0,649. Variabel persepsi dukungan organisasi dengan nilai cronbach alpha sebesar 0,729. Variabel komitmen organisasi dengan nilai cronbach alpha sebesar 0,793. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa kuesioner telah reliabel.

Analisis regresi linier berganda dilakukan dengan output SPSS seperti terlihat pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Hasil Uji t

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	16.548	2.009		8.238	.000
	X.1	3.247	.241	.643	13.452	.000
	X.2	.727	.271	.127	2.683	.008
	X.3	1.664	.205	.353	8.123	.000

Berdasarkan analisa regresi linier berganda tentang pengaruh variabel bebas kualitas kehidupan kerja (X.1), kepemimpinan (X.2), dan persepsi dukungan organisasi (X.3) terhadap komitmen organisasi (Y) diperoleh model regresi sebagai berikut:

$$Y = 16,548 + 3,247 X.1 + 0,727 X.2 + 1,664 X.3 + e$$

Uji t bertujuan untuk mengetahui pengaruh signifikansi variabel bebas terhadap variabel terikat. Berdasarkan Tabel 2 diperoleh temuan yang menunjukkan bahwa semua variabel bebas memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat. Kualitas kehidupan kerja (X.1) berpengaruh signifikan terhadap komitmen organisasi (Y) karena nilai signifikan lebih kecil dari 0,05, yaitu 0,000. Temuan ini mendukung hasil penelitian sebelumnya dari Lee et al. (2007); Koonmee dan Virakul (2007); Huang et al. (2007); dan Sirgy et al. (2008).

Kepemimpinan (X.2) berpengaruh signifikan terhadap komitmen organisasi (Y) karena nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,008. Hasil ini mendukung temuan dari penelitian

sebelumnya (Mathieu dan Zajac, 1990; Meyer dan Allen, 1997; Avolio et al., 2004; dan Seniati, 2006).

Persepsi dukungan organisasi (X.3) berpengaruh signifikan terhadap komitmen organisasi (Y) karena nilai signifikan lebih kecil dari 0,05, yaitu 0,000. Hasil ini sejalan dengan studi sebelumnya dari Eisenberger et al. (1990); Meyer et al. (2002); Rhoades dan Eisenberger (2002); Ozdevecioglu (2003); dan Ortiz (2010).

Uji F digunakan untuk mengetahui pengaruh secara simultan variabel bebas terhadap variabel terikat. Hasil uji F untuk mengetahui pengaruh variabel kualitas kehidupan kerja (X.1), kepemimpinan (X.2), dan persepsi dukungan organisasi (X.3) terhadap komitmen organisasi (Y) seperti ditunjukkan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Uji F

	Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2257.098	3	752.366	138.667	.000 ^b
	Residual	786.728	145	5.426		
	Total	3043.826	148			

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh nilai Fhitung sebesar 138,667 dan nilai signifikan sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai F hitung yang lebih besar dari F tabel atau nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 yang berarti bahwa variabel kualitas kehidupan kerja (X.1), kepemimpinan (X.2), dan persepsi dukungan organisasi (X.3) memiliki pengaruh yang signifikan secara simultan terhadap komitmen organisasi (Y).

Tabel 3. Koefisien Determinasi (R²)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.861 ^a	.742	.736	2.32932

Nilai koefisien determinasi diperoleh sebesar 0,736. Nilai tersebut menunjukkan adanya kontribusi yang cukup besar dari variabel bebas terhadap variabel terikat. Besar kontribusi pengaruh variabel kualitas kehidupan kerja, kepemimpinan, dan persepsi dukungan organisasi terhadap komitmen organisasi adalah 0,736 atau 73,6% sedangkan sisanya sebesar 26,4% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak terlibat di penelitian ini.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di bagian sebelumnya ditemukan bahwa kualitas kehidupan kerja memiliki pengaruh yang signifikan terhadap komitmen organisasi. Kepemimpinan memiliki

pengaruh yang signifikan terhadap komitmen organisasi. Persepsi dukungan organisasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap komitmen organisasi. Beberapa saran berdasarkan hasil temuan tersebut dijelaskan sebagai berikut. Kualitas kehidupan kerja dan komitmen organisasi perlu dikembangkan lagi dan secara luas tertuju kepada seluruh karyawan karena terbukti memainkan peran penting untuk membangun kesefahaman berkelanjutan antara pemilik bisnis dan karyawan di organisasi. Dua variabel ini bahkan menurut banyak studi dan literatur memiliki dampak terhadap kinerja karyawan, omset, niat untuk meninggalkan organisasi dan efisiensi. Kepemimpinan terbukti berpengaruh terhadap komitmen organisasi. Upaya-upaya yang dapat dilakukan perusahaan seperti misalnya memilih figur pemimpin yang memiliki kemampuan dan perilaku menjalankan kepemimpinan manajerial dan operasional. Figur pemimpin diharapkan sebagai faktor utama penentu dari penguatan komitmen organisasi atau setidaknya menjadi faktor pendukung. Figur pemimpin sebaiknya merupakan hasil dari program penilaian kinerja dan pengembangan karir. Organisasi diharapkan dapat menunjukkan kepeduliannya terhadap karyawan. Bentuk kepedulian tersebut dapat diberikan melalui pemberian dukungan selama bekerja oleh atasan langsung, dimana atasan langsung merupakan bagian dari organisasi yang sering berhadapan langsung dengan karyawan. Bentuk dukungan dalam bentuk lainnya yang diberikan misalnya dengan memberikan otonomi dalam bekerja, kepercayaan akan kemampuan karyawan serta bantuan ketika karyawan mengalami kesulitan dan sedang menghadapi tekanan di tempat kerja. Hal tersebut dimaksudkan untuk dapat meningkatkan persepsi karyawan terhadap dukungan organisasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Avolio B. J., Zhu W., Koh, W., & Bhatia P. 2004. Transformational leadership and organizational commitment: Mediating role of psychological empowerment and moderating role of structural distance. *Journal of Organizational Behaviour*, 8(25), 951-968.
- Caldwell, C., Truong, D. X., Linh, P. T., & Tuan, A. 2011. Strategic Human Resource Management as Ethical Stewardship. *Journal of Business Ethics*.
- Dale, K., & Fox, M. L. 2008. Leadership Style and Organizational Commitment: Mediating Effect of Role Stress. In *Journal of Managerial Issues* (Vol. 20, pp. 109–130). Pittsburg State University.
- Efraty, D., Sirgy, M. J. & Siegel P. 2000. The job/life satisfaction relationship among Professional accountants: psychological determinants and demographic differences. *E.*

- Diener and D. Rahtz. (Ed). *Advances in Quality of Life Theory and Research* (pp. 129-157). Klumer Academic Publishers, Social Indicators Research Series, Volume, 4.
- Eisenberger, R., Fasolo, P. & Lamastro V. D. 1990. Perceived Organizational Support and Employee Diligence, Commitment, and Innovation. *Journal of Applied Psychology*, 75(1), 51-59.
- Eisenberger, R., Huntington, R., Hutchison, S. & Sowa, D. 1986. Perceived Organizational Support. *Journal of Applied Psychology*, 71(3), 500-507.
- Eisenberger, R., Stephen A., Rexwinkel B., Lynch P. D. & Rhoades, L. 2001. Reciprocation of Perceived Organizational Support. *Journal of Applied Psychology*, 86, 42–51.
- Farjad, H.R. & Varnous, S. 2013. Study of Relationship of Quality of Work Life (QWL) and Organizational Commitment, *Interdisciplinary Journal of Contemporary Research in Business*, 4(9), 449-456.
- Gunawan, Aditya. 2015. *Perilaku Organisasi*. Spektrum Nusa Press, Jakarta
- Huang, T.C., Lawler, J. & Lei C.Y. 2007. The Effects of Quality of Work Life on Commitment and Turnover Intention. *Social Behavior and Personality*, 2007, 35(6), 735-750.
- Koonmee, K. & Virakul, B. 2007. Ethics, Quality of Work life, and Employee job-related outcomes: A survey of HR and Marketing managers in Thai business. Presented at The 2007 ISQOLS Conference (From QOL Concepts to QOL Performance Measures), December 6-9, 2007, San Diego Marriott Mission Valley, San Diego, California.
- Lee D.J., Singhapakdi A. & Sirgy, M. J. 2007. Further Validation of a Need-based Quality of Work Life (QWL) Measure: Evidence from Marketing Practitioners. *Applied Research Quality of Life*, 2, 273-287.
- Lussier, R., & Achua, C. F. 2000. *Leadership: Theory, Application, Skill Development*
- Mathieu, J. E. & Zajac, D. M. 1990. A review and meta-analysis of the antecedents, correlates, and consequences of organizational commitment. *Psychological Bulletin*, 10(8), 171-188.
- Meyer, J. P. and Allen N. J. 1997. *Commitment in the Workplace Theory, Research and Application*, Sage Publications.
- Meyer, J.P., Allen, N.J. & Smith, C.A. 1993. Commitment to Organizations and Occupations: Extension and Test of a Three-Component Model, *Journal of Applied Psychology*, 78 (4), pp. 538-551.

- Meyer, J.P., Stanley, D. J., Herscovitch, L., & Topolnytsky, L. 2002. Affective, continuance and normative commitment to the organization: A metaanalysis of antecedents, correlates, and consequences. *Journal of Vocational Behavior*, 61, 20-52.
- Mowday, R. T., Porter, L., & Steers, R. M. 1982. *Employee-Organization Linkages: The Psychology of Commitment, Absenteeism & Turnover*. Academic Press.
- Ortiz, D. C. 2010. *Organizational Commitment & Its Antecedents: Empirical Evidence from a Developing Country*.
- Özdevecioğlu, M. 2003. Algılanan Örgütsel Destek İle Örgütsel Bağlılık Arasındaki İlişkilerin Belirlenmesine Yönelik Bir Araştırma. *Dokuz Eylül Üniversitesi İ.İ.B.F. Dergisi*, 18(2), 113-130.
- Randall, D. M., Cote, J. A., Randall, D. M., & Cote, J. A. 1991. Interrelationships of Work Commitment Constructs. *Work and Occupations*.
- Rhoades, L. & Eisenberger, R. 2002. Perceived Organizational Support: A Review of the Literature. *Journal of Applied Psychology*, 87(4), 698–714.
- Schein, Edgar H. 2011. *Perilaku Organisasi dan Kepemimpinan*. Alih Bahasa Rohiat. Edisi Keempat. Penerbit Refika Aditama, Bandung.
- Seniati, L. 2006. Pengaruh masa kerja, trait kepribadian, kepuasan kerja dan iklim psikologis terhadap komitmen dosen pada universitas indonesia. *Makara, sosial humaniora*, 2(10), 88-97.
- Sirgy, M. J., Efraty, D., Siegel, P. & Lee, D. J. 2001. A New Measure of Quality of Work Life (QWL) Based on Need Satisfaction and Spillover Theories. *Social Indicators Research*, 55, 241-302.
- Sirgy, M. J., Reilly, N., Wu J. & Efraty, D. 2008. A Work-Life Identity Model of Well-Being: Towards a Research Agenda Linking Quality-of-Work-Life (QWL) Programs with Quality of Life (QOL). *Applied Research in Quality of Life*, 3(3), 181-202.
- Yahaya, R. and F. Ebrahim. 2016 Leadership styles and organizational commitment. Literature review. *Journal of Management Development*, 35 (2) : 190-216.



Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbasis *Zoom Meeting* Di Kelas VIIIA SMP Negeri 2 Bangsalsari Jember

Indriastutik

indriastutik2909@gmail.com

SMP Negeri 2 Bangsalsari Jember

Received: 01 10 2021. Revised: 20 10 2021. Accepted: 15 11 2021.

Abstract : The purpose of this study is to describe the increase in Social Science learning outcomes after applying the Zoom Meeting-based Problem Based Learning (PBL) model in class VIIIA SMP Negeri 2 Bangsalsari Jember in the academic year 2020-2021 semester 2. The research design used was research. classroom action research (classroom action research) in two cycles. Each cycle consists of two meetings which include planning, action, observation and reflection. This research was conducted from January to February 2021. The data collection method used the test and observation method. The results of the research carried out concluded that the increase in Social Science learning outcomes after applying the Zoom Meeting-based Problem Based Learning (PBL) model in class VIIIA SMP Negeri 2 Bangsalsari Jember in the 2020-2021 Semester 2 academic year, amounted to 20.83% of completeness. classical learning outcomes, namely the percentage of completeness in the first cycle of 75% increased to 95.83% in the second cycle. Meanwhile, the students' average score was 13.75 from the first cycle average of 74.79 which increased to 88.54. In addition, the PBL learning carried out also increased student activity from the moderate category in the first cycle to the second cycle with the high category.

Keywords: Social Sciences Learning Outcomes, Problem Based Learning Models, Zoom Meetings

Abstrak : Tujuan penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial setelah diterapkan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *Zoom Meeting* di kelas VIIIA SMP Negeri 2 Bangsalsari Jember tahun pelajaran 2020-2021 semester 2. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (classroom action research) dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari sampai Februari 2021. Metode pengumpulan datanya menggunakan metode tes dan observasi. Hasil penelitian yang dilaksanakan ini menyimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial setelah diterapkan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *Zoom Meeting* di kelas VIIIA SMP Negeri 2 Bangsalsari Jember tahun pelajaran 2020-2021 Semester 2, sebesar 20,83% dari ketuntasan hasil belajar secara klasikal, yaitu persentase ketuntasan siklus I sebesar 75% meningkat menjadi 95,83% pada siklus II. Sedangkan nilai rata-rata siswa sebesar 13,75 dari rata-

rata siklus I sebesar 74,79 meningkat menjadi 88,54. Selain itu, pembelajaran PBL yang dilaksanakan juga meningkatkan aktivitas siswa dari kategori cukup pada siklus I meningkat pada siklus II dengan kategori tinggi.

Kata kunci : Hasil Belajar IPS, Model Pembelajaran Berbasis Masalah, Zoom Meeting

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah berdampak pada masalah pendidikan di Indonesia. Pembelajaran di sekolah harus dilaksanakan secara daring antara guru dengan siswanya. Walaupun demikian pembelajaran di sekolah harus menumbuhkan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya dan mengemukakan pendapatnya. Belajar merupakan proses aktif siswa dalam membangun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima ceramah dari seorang guru tentang pengetahuan. Guru sebagai pengelola pembelajaran harus membangkitkan berbagai aktivitas belajar siswa, agar potensi yang ada dalam diri siswa dapat berkembang. Guru hendaknya membimbing dan mengarahkan siswa agar dapat mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki. Siswa yang harus aktif mencari dan menemukan sendiri pengetahuannya, sehingga ia mampu memahami materi dengan baik, bukan hanya sekedar hafalan.

Permasalahan pembelajaran secara daring merupakan gambaran umum permasalahan pembelajaran IPS yang terjadi di SMP Negeri 2 Bangsalsari Jember ini, Dari data hasil pembelajaran di kelas VIIIA SMP Negeri 2 Bangsalsari Jember khususnya di kelas A yang dalam hal ini peneliti sebagai guru mendapatkan beberapa permasalahan pembelajaran IPS pada materi Keunggulan dan Keterbatasan antar ruang serta peran pelaku Ekonomi dalam suatu perekonomian yaitu kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti masih kurang optimal. Permasalahan juga terjadi pada siswa yaitu kurangnya keaktifan siswa dalam bertanya dan mengemukakan pendapat, kurangnya aktivitas siswa dalam diskusi sehingga kurang melibatkan diri dalam diskusi kelompok, kurangnya ketertarikan siswa mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga kurang memperhatikan penjelasan guru, dan siswa cepat merasa bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran IPS. Permasalahan tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Data hasil belajar mata pelajaran IPS pada siswa VIIIA SMP Negeri 2 Bangsalsari Jember menunjukkan sekitar 41,67% dari siswa keseluruhan yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Data hasil belajar juga menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas 57,92.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada guru, siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di VIII A SMP Negeri 2 Bangsalsari Jember, maka kualitas pembelajaran IPS perlu ditingkatkan. Salah satu upaya yang dilakukan peneliti sebagai guru di kelas ini yaitu melakukan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning*.

Hmelo-Silver dkk (dalam Eggen dkk, 2012: 307) menyatakan bahwa Problem Based Learning adalah seperangkat model mengajar yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, materi, dan pengaturan diri. Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) memiliki keuntungan yaitu (1) Menjanjikan ingatan tentang penguasaan materi lebih besar, (2) Mengembangkan keterampilan belajar dalam memadukan antara informasi, pengetahuan dan ruang belajar (penalaran), (3) Mengembangkan keterampilan belajar seumur hidup meliputi cara mengatasi masalah dan berkomunikasi dalam kelompok yang heterogen, (3) Menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kooperatif, berpusat pada siswa dengan efektivitas tinggi, (4) Meningkatkan motivasi dan kepuasan siswa, interaksi siswa-siswa, dan interaksi siswa-guru.

Dengan demikian diharapkan kekurangan yang terdapat pada masa observasi tadi dapat ditangani dengan menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Dari beberapa kelebihan dari Problem Based Learning di atas dapat diyakini bahwa Problem Based Learning dapat digunakan untuk mengatasi kesulitan belajar pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas VIIIA SMP Negeri 2 Bangsalsari Jember karena merupakan model mengajar yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, materi, dan pengaturan diri dengan tanggung jawab dalam pembelajaran ada pada siswa sendiri, sehingga keuntungan yang mereka dapat lebih luas cakupannya dan mereka bisa menyalurkan serta menambah kemampuannya seperti kemampuan berkomunikasi, kerja tim serta memecahkan masalah. Pembelajaran dengan model PBL ini diharapkan akan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang sengaja dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut dilakukan melalui proses yang benar. Proses yang tepat dalam pembelajaran menunjukkan kualitas yang baik. Dalam penelitian ini pembelajaran yang dilaksanakan melibatkan aktivitas siswa dan hasil belajar. Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar-mengajar, sebab pada dasarnya belajar adalah berbuat. Sehubungan dengan hal ini, Piaget (dalam Sardiman,

2012: 96-100) menerangkan bahwa seorang anak itu berpikir sepanjang berbuat. Tanpa perbuatan berarti anak tidak berpikir. Oleh karena itu, agar anak berpikir sendiri maka harus diberi kesempatan untuk berbuat sendiri. Aktivitas belajar yang dilakukan sendiri oleh siswa akan menjadikan pengetahuan yang diperoleh lebih bermakna, oleh karena itu guru diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Indikator aktivitas siswa yang akan digunakan untuk melengkapi data perilaku siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melalui model Problem Based Learning (PBL) meliputi: mental activities, motor activities, visual activities, oral activities, dan writing activities.

Menurut Sudjana (2011: 45) dalam proses belajar mengajar, hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai siswa penting diketahui guru, agar guru dapat merancang/mendesain pengajaran secara tepat dan penuh arti. Setiap proses belajar mengajar keberhasilannya diukur dari berapa hasil belajar yang dicapai siswa. Bloom (dalam Rusmono, 2012:8) mengemukakan bahwa hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Hasil belajar tersebut digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam menilai, apakah tujuan pendidikan telah tercapai atau malah belum tercapai. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

Jadi bisa dikatakan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau fikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan (afektif), pengetahuan (kognitif) dan kecakapan dasar (psikomotor) yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan, sehingga kesemuanya tadi dapat digunakan siswa dalam berbagai aspek, sehingga nampak pada diri individu perubahan tingkah laku secara kualitatif maupun kuantitatif. Dalam penelitian ini yang digunakan untuk merumuskan tujuan pembelajaran difokuskan pada kognitif.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Indonesia banyak dipengaruhi dari perkembangan Social Studies di negara barat. Social Studies adalah sebutan mata pelajaran IPS yang ada di sekolah luar negeri seperti di Amerika. Sapriya (2009: 34) menyatakan bahwa “sejumlah teori dan gagasan Social Studi setelah banyak mempengaruhi perkembangan mata pelajaran IPS sebagai bagian dari sistem kurikulum di Indonesia”. Salah satu lembaga di luar negeri yang berasal dari Amerika Serikat yang terkenal dengan nama National Council for Social Studies (NCSS) mendefinisikan dan merumuskan pengertian Social Studies sebagai berikut: *Social Studies is the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, Social Studies provides coordinated, systematic*

study drawing upon such disciplines as anthropology, archaeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriated content from the humanities, mathematics, and natural sciences. (Savage, 1996: 9). Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka tujuan mata pelajaran IPS di tingkat Sekolah Menengah Pertama di Indonesia, untuk mengembangkan kemampuan berpikir, inkuiri, keterampilan sosial, pemecahan masalah dan membangun nilai-nilai kemanusiaan yang majemuk baik skala lokal, nasional, dan global.

Supinah (2010:17) mengemukakan bahwa Problem Based Learning sebagai pendekatan pembelajaran yang diawali dengan pemberian masalah kepada siswa dimana masalah tersebut diawali dengan pemberian masalah kepada siswa dimana masalah tersebut dialami atau merupakan pengalaman sehari-hari siswa. Selanjutnya siswa menyelesaikan masalah tersebut untuk menemukan pengetahuan baru. Menurut Smith dalam (Amir, 2010:27) manfaat Problem Based Learning bagi siswa yaitu: meningkatkan kecakapan dalam pemecahan masalah, membuat siswa menjadi lebih mudah mengingat, meningkatkan pemahaman dan pengetahuan, mendorong siswa untuk berpikir secara penuh, membangun kemampuan kepemimpinan dan kerjasama, kecakapan belajar, dan memotivasi siswa untuk belajar. Hasil Problem Based Learning menurut Arends (2008:43) terutama membantu siswa untuk: Meningkatkan keterampilan anak untuk belajar secara mandiri, Meningkatkan keterampilan berpikir, terutama dalam penyelidikan dan keterampilan mengatasi masalah, Memperbaiki perilaku dan meningkatkan keterampilan sosial sesuai peran orang dewasa.

Aplikasi Zoom Cloud Meeting merupakan aplikasi meeting online dengan konsep screen sharing. Aplikasi ini memungkinkan penggunanya bertatap muka dengan lebih dari 100 orang partisipan dan terhubung dengan peserta langsung ke dalam ruangan yang sama dan melakukan proses pembelajaran. Aplikasi Zoom sebagai salah satu aplikasi yang dapat digunakan dengan cara melakukan pembelajaran secara virtual. Aplikasi zoom dapat mempertemukan peserta didik dengan pendidik dengan menggunakan video sehingga proses pembelajaran dapat tersampaikan secara baik (Meda Yuliani, dkk. 2020:18).

Aplikasi Zoom dapat memberikan kontrol penuh bagi pengguna dengan memberikan akses menelpon berbagi control dengan mengadakan rapat dengan peserta lain dan juga dapat melakukan rapat dalam form video. Layanan konferensi rapat pada aplikasi Zoom juga memiliki beberapa fitur dan beberapa opsi yang tersembunyi bagi pengguna yang menggunakan menggunakan layanan tingkat premium. Aplikasi Zoom ini memberikan kemudahan kepada

setiap pengguna untuk tetap bertemu tatap muka, berbagi informasi, dan tetap terhubung satu sama lain meskipun dilakukan dengan jarak jauh (Ahmadi & Aulia, 2020: 108).

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan ini merupakan penelitian tindakan kelas. Menurut Kemmis dan Taggart (Hopkins, 2008: 51) prosedur penelitian tindakan kelas merupakan suatu siklus spiral dari penyusunan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi. Pelaksanaan penelitian ini dirancang dengan tahapan penelitian tindakan kelas.

Siklus 1 dimulai dengan menyusun RPP secara daring melalui zoom meeting dengan langkah-langkah Problem Based Learning dengan materi Keunggulan dan Keterbatasan antar ruang serta peran pelaku Ekonomi dalam suatu perekonomian. Menyiapkan lembar kerja dan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran secara daring melalui zoom meeting. Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis untuk akhir pertemuan kedua. Menyiapkan lembar observasi berupa instrumen pengamatan dalam pembelajaran secara daring melalui zoom meeting.

Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua kali pertemuan. Secara garis besar kegiatan yang dilaksanakan sebagai berikut: Guru membuka room melalui Zoom Meeting, memastikan seluruh siswa berada di dalam room. Memberikan aturan dan kesepakatan tentang pembelajaran yang akan dilakukan pada hari itu. Melakukan pengamatan terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan Problem Based Learning secara daring melalui zoom meeting. Melakukan pengamatan terhadap perilaku pembelajaran siswa / aktivitas siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan Problem Based Learning. Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran pada siklus 1. Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus 1. Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus 1. Merencanakan pelaksanaan tindak lanjut untuk siklus 2.

Teknik yang akan digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Teknik tes berupa tes tertulis yang diberikan di setiap akhir siklus. Tes adalah seperangkat tugas yang harus dikerjakan atau sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaannya terhadap cakupan materi dan sesuai dengan tujuan pengajaran tertentu (Poerwanti, 2008:1.5). tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan Problem Based Learning berbantuan media pembelajaran yaitu peta.

Observasi merupakan kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat (Arikunto, 2009:19). Agar lebih efektif, pengamat hendaknya membuat aspek-aspek yang akan diamati, dan untuk memudahkan dalam pengisian dibuat pedoman terlebih dahulu. Dalam penelitian ini pedoman observasi yang akan digunakan adalah lembar observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan langkah Problem Based Learning . Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, dan sebagainya (Arikunto, 2010:274). Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data siswa serta untuk memperoleh bukti aktivitas siswa yang berupa foto.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II. Peningkatan aktivitas siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dari siklus I ke siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa siklus I dan siklus II

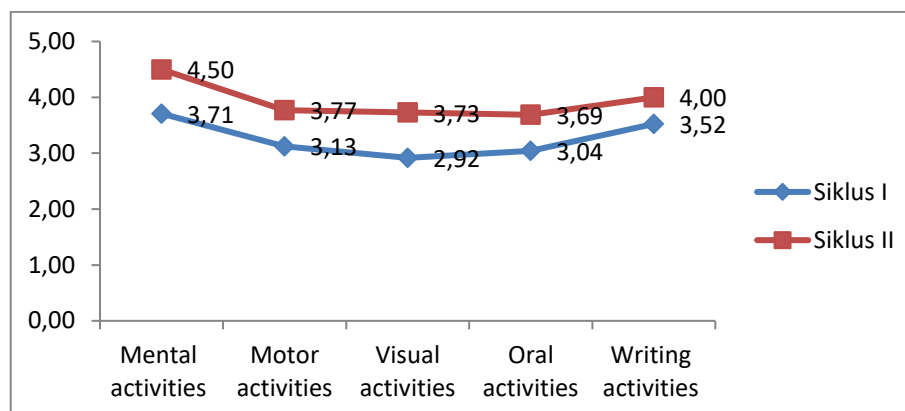
No	Indikator	Siklus I	Siklus II
1	Mental activities	3,71	4,50
2	Motor activities	3,13	3,77
3	Visual activities	2,92	3,73
4	Oral activities	3,04	3,69
5	Writing activities	3,52	4,00

Dari tabel di atas dapat direkapitulasi nilai secara keseluruhan pada tabel berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi skor Aktivitas Siswa siklus I dan siklus II

No	Kriteria	Siklus I	Siklus II
1	Jumlah Skor	16,58	20,75
2	Rata-rata skor	3,3	3,9
3	Kriteria	cukup	tinggi

Berdasarkan tabel di atas terlihat adanya peningkatan aktivitas siswa. Hal ini terbukti bahwa pada siklus I mendapat jumlah skor rata-rata 16,58 dengan kriteria cukup dan pada siklus II meningkat dengan jumlah skor rata-rata 20,75 dengan kriteria tinggi. Peningkatan aktivitas siswa selengkapnya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Peningkatan Aktivitas Siswa Siklus I ke Siklus II

Berdasarkan gambar terlihat peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Peningkatan aktivitas siswa dapat dilihat berdasarkan *Mental activities*, *Motor activities*, *Visual activities*, *Oral activities*, dan *Writing activities*. Pada indikator mental activities terjadi peningkatan, dari skor 3,71 pada siklus I menjadi 4,50 pada siklus II. Pada saat menanggapi pertanyaan yang diberikan guru, hampir semua siswa terlihat telah memberikan kontribusinya, hal ini terlihat setelah semua siswa melakukan kegiatan seperti menanyakan ulang pertanyaan dari guru. Pada deskriptor siswa mengingat permasalahan yang diberikan oleh guru mengerti, karena hampir tidak melakukan apa-apa. Setelah itu siswa menganalisis permasalahan yang diberikan guru, pada deskriptor ini kebanyakan siswa telah terlihat aktivitasnya, dikarenakan mereka telah banyak yang mencatat permasalahan yang sebelumnya diberikan, diantaranya yang belum terlihat aktivitasnya. Untuk deskriptor memecahkan permasalahan yang diberikan guru, ternyata telah banyak siswa yang telah mengerti dengan apa yang harus dilakukan dengan permasalahan tersebut, karena materi yang diberikan merupakan pengembangan dari materi sebelumnya, Kegiatan yang tampak pada saat penelitian sesuai dengan salah satu penggolongan aktivitas siswa oleh Paul B. Dierich (dalam Sardiman, 2004: 101) diantaranya adalah mental activities, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan.

Pada indikator motor activities tidak terjadi peningkatan skor, dari 3,13 pada siklus I menjadi 3,77 pada siklus II. Ada seorang siswa yang tidak melakukan penyelidikan terhadap informasi yang diperoleh. Sedangkan untuk deskriptor memanfaatkan media secara daring melalui zoom meeting yang tersedia semua siswa antusias, terlihat asyik mengobrol sendiri, tetapi setelah ditegur guru akhirnya mereka kembali fokus ke pelajaran. Kemudian siswa mencatat hasil penyelidikan sebagai persiapan diskusi, ada siswa yang benar-benar menyelidiki

dengan mencoba menghitung dulu, ada yang berdiskusi dengan teman sebangku. Setelah itu siswa menguji solusi permasalahan. Kegiatan siswa pada penelitian sesuai dengan pendapat Whiple (dalam Hamalik, 2007:173) yaitu mempelajari masalah misalnya mengorganisasi bahan untuk persiapan diskusi, menjawab pertanyaan, membuat catatan sebagai persiapan diskusi dan laporan. Kegiatan siswa ini juga sesuai pendapat Diedrich (dalam Sardiman, 2004: 101) yaitu motor activities, yang termasuk di dalamnya antara lain melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi.

Pada indikator visual activities juga terdapat peningkatan skor dari 2,92 pada siklus I menjadi 3,73 pada siklus II. Pada deskriptor siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tata cara menggunakan media secara daring dalam zoom meeting pembelajaran hampir semua siswa memperhatikan. Setelah itu siswa memperhatikan materi pembelajaran melalui media pembelajaran yang disiapkan guru, pada deskriptor ini semua siswa memperhatikan saat media pembelajaran ditayangkan. Kemudian siswa melakukan penyelidikan dengan memanfaatkan media secara daring dalam zoom meeting pembelajaran, pada saat ini semua siswa telah melakukan.

Kegiatan siswa pada penelitian sesuai dengan aktivitas siswa dalam pemecahan masalah menurut Polya (dalam Wardhani, 2010:35) yaitu memahami masalah. Dalam memahami masalah, setiap masalah yang tertulis harus dibaca berulang kali, informasi yang ada dalam masalah dipelajari dengan seksama, siswa menyatakan dalam pemahamannya sendiri serta membayangkan situasi masalah dalam pikiran. Kegiatan siswa ini juga sesuai pendapat Diedrich (dalam Sardiman,2004:101) yaitu visual activities, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.

Pada indikator oral activities mengalami peningkatan skor dari siklus I sebesar 3,04 pada siklus I menjadi 3,69 pada siklus II. Beberapa siswa belum menyampaikan pendapat yang berkaitan dengan permasalahan, di lain pihak teman-temannya terlihat sibuk melakukan kegiatan pada deskriptor bertanya pendapat orang lain atau bertanya tentang sesuatu yang belum dipahami hal itu terlihat dari aktivitas siswa yang bertanya satu sama lain bahkan kepada guru, kemudian guru memberi pertanyaan pancingan. Saat siswa saling berdiskusi bertukar pikiran untuk menyatukan pendapat kelompok. Pada deskriptor merumuskan solusi dari permasalahan yang telah diselidiki siswa terlihat beberapa siswa asyik bermain sendiri mereka tidak merumuskan solusi yang mereka temukan, sedangkan yang lain melakukan karena pendapat saat diskusi digunakan sebagai alternatif pemecahan masalah. Dalam kegiatan ini dipusatkan pada kemampuan siswa untuk mengemukakan pendapat. Diharapkan siswa lebih

berani dalam memberi saran, mengeluarkan pendapat, maenytakan, merumuskan, bertanya dan saling diskusi. Kegiatan siswa ini juga sesuai pendapat Diedrich (dalam Sardiman, 2004:101) yaitu oral activities, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, dan memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.

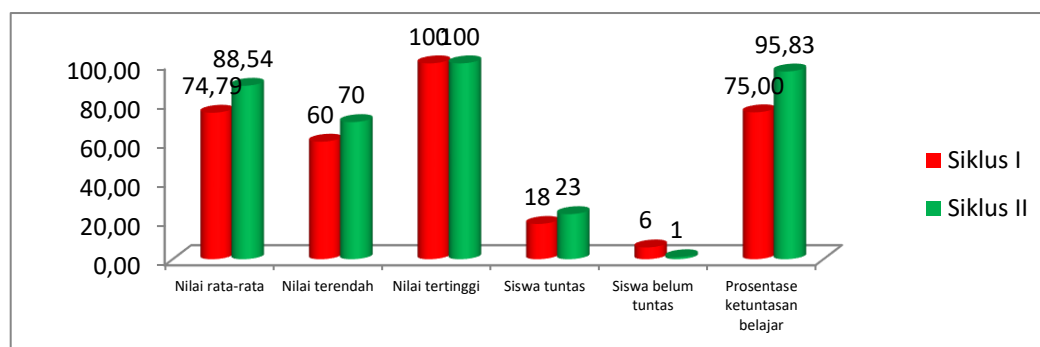
Pada indikator writing activities terjadi peningkatan skor, dari 3,52 pada siklus I menjadi 4,0 pada siklus II. Pada deskriptor menyiapkan laporan yang akan disajikan semua siswa sudah menyiapkan, yaitu dari menyalin dari hasil pekerjaan kelompok mereka masing-masing. Semua siswa telah menulis laporan yang akan disampaikan. Saat membagi tugas dalam menyampaikan laporan dalam kelompok. Kemudian saat menyampaikan hasil diskusi di depan kelas semua siswa telah menyampaikan karena pada pertemuan terakhir tersebut guru meminta semua anggota kelompok untuk maju menyampaikan hasil pekerjaan mereka. Kegiatan siswa pada penelitian sesuai dengan pendapat Whiple (dalam Hamalik, 2007:173) yaitu ilustrasi dan kontruksi yang meliputi membuat ilustrasi, menyusun rencana, serta membuat artikel untuk pameran. Aktivitas siswa ini juga sesuai pendapat Diedrich (dalam Sardiman, 2004: 101) yaitu writing activities, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.

Kegiatan yang dilakukan siswa juga sesuai dengan konsepsi siswa dalam pembelajaran Problem Based Learning. Menurut Soucisse dkk (dalam baden & wilkie 2004:28) yang mengatakan bahwa Problem Based Learning adalah sebuah cara untuk membuat siswa mengambil alih tanggung jawab dalam pembelajaran mereka sendiri, sehingga keuntungan yang mereka dapat lebih luas cakupannya dan mereka bisa menyalurkan serta menambah kemampuannya seperti kemampuan berkomunikasi, kerja tim serta memecahkan masalah. Hal itu ditandai dengan siswa menggunakan masalah sehari-hari siswa untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam keterampilan memecahkan masalah, menganalisis materi, dan kemampuan berkomunikasi.

Kesemuanya terlihat dari bagaimana siswa menyelesaikan masalah pada LKK dengan strategi pemecahan masalah dan masalah yang digunakan merupakan masalah-masalah umum yang terjadi di sekitar siswa, dengan menyelesaikan masalah mereka telah menganalisis materi yang telah diberikan. Siswa saling berkoordinasi dengan anggota kelompoknya atau saat bertanya dengan guru saat menemui hal yang belum diketahui. Selain itu lingkungan belajar juga semakin hidup, tidak hanya sepi seperti jika menggunakan metode ceramah, aktivitas siswa sangat efektif. Dengan membuat kelompok siswa juga telah difasilitasi untuk melakukan penyelidikan dan inkuiri. Sedangkan hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan seperti pada tabel berikut

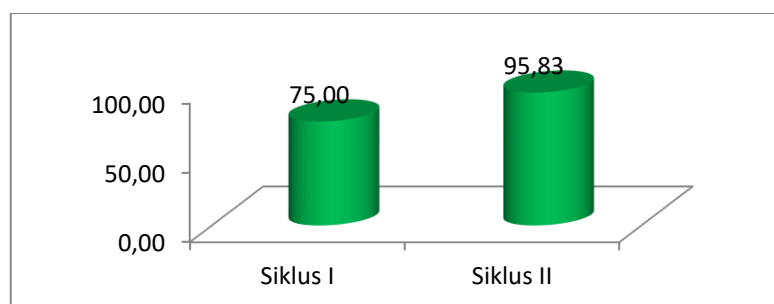
Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Data hasil belajar	Siklus I	Siklus II
1	Nilai rata-rata	74,79	88,54
2	Nilai terendah	60	70
3	Nilai tertinggi	100	100
4	Siswa tuntas	18	23
5	Siswa belum tuntas	6	1
6	Prosentase ketuntasan belajar	75,00%	95,83%



Gambar 2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa siklus I dan siklus II

Berdasarkan tabel dan gambar di atas menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melalui Problem Based Learning (PBL) berbantuan Media Peta secara daring di Zoom Meeting. Hasil belajar kognitif pada siklus I nilai rata-ratanya 74,79 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60. Setelah melaksanakan tindakan pada siklus I, guru melakukan refleksi dan revisi untuk diterapkan pada siklus II. Hal ini mengakibatkan pada siklus II pertemuan pertama, terjadi peningkatan. Pada siklus II nilai rata-ratanya 88,54 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70. hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini terlihat pada nilai rata-ratanya. Persentase ketuntasan klasikal meningkat dari siklus I sebesar 75% selanjutnya pada siklus II mengalami peningkatan, sebesar 95,83%. Untuk peningkatan ketuntasan belajar klasikal dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3. Peningkatan Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan selama penelitian, meningkatnya hasil belajar dari siklus I ke siklus II disebabkan aktivitas siswa, serta karena adanya perbaikan-perbaikan dari siklus I dan melaksanakan perbaikan itu di siklus II. Pada siklus I prosentase ketuntasannya sebesar 75% meningkat menjadi 95,83% pada siklus II, menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar klasikal pada akhir siklus II mencapai indikator yang ditetapkan sehingga penelitian tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya. Hasil ini juga menunjukkan penelitian yang dilakukan selama dua siklus ini dapat dinyatakan telah berhasil, terlihat dari aktivitas dan prosentase ketuntasan belajar siswa yang mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial setelah diterapkan pembelajaran dengan model Problem Based Learning (PBL) berbasis Zoom Meeting di kelas VIIIA SMP Negeri 2 Bangsalsari Jember tahun pelajaran 2020-2021 Semester 2, sebesar 20,83% dari ketuntasan hasil belajar secara klasikal yaitu prosentase ketuntasan siklus I sebesar 75% meningkat menjadi 95,83% pada siklus II. Sedangkan nilai rata-rata siswa sebesar 13,75 dari rata-rata siklus I sebesar 74,79 meningkat menjadi 88,54. Selain itu pembelajaran PBL yang dilaksanakan juga meningkatkan aktivitas siswa dari kategori cukup pada siklus I meningkat pada siklus II dengan kategori tinggi.

DAFTAR RUJUKAN

- A.M. Sardiman. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers
- Amir, M. T. (2010). *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*. Jakarta. Kencana
- Aqib, Z. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Satu Nusa
- Arends, L. R. (2008). *Learning To Teach Seven Edition*. Penterjemah: Soetjipto dan Soetjipto. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Arikunto, S, dkk. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Eggen, Paul dan Kauchak, Don. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran : Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berpikir*. Jakarta: Indeks
- Fajar, A. (2005). *Portofolio Dalam Pembelajaran IPS*. Bandung Remaja. Rosdakarya.
- M. Numan Somantri (2001), *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

- Murti, B. (Tanpa Tahun). *Problem Based Learning*. Universitas Sebelas Maret. Tidak diterbitkan
- Rusmono. (2012). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu. Perlu*. Bogor: Ghalia
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Savage, T. V. (1996). *Effective Teaching In Elementary Social Studies*. New Jersey: Prentice-Hall Inc
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Supardi. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara