

PROCEEDINGS

“Literasi dalam Pendidikan di
Era Digital untuk Generasi Millennial”

C.E.S
2020

Conference of Elementary Studies



Diselenggarakan oleh:
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Muhammadiyah Surabaya

STRUKTUR KEPANITIAAN
PROSIDING “CES” (CONFERENCE OF ELEMENTARY STUDIES)
TAHUN 2020

Penasehat	: Endah Hendarwati, SE., M.Pd Drs. Yarno, M.Pd Ratno Abidin, S.Pd., M.Pd
Penanggung Jawab <i>Organizing Commite</i>	: Fitroh Setyo Putro Pribowo, S.Pd., M.Pd :
Ketua	: Meirza Nanda Faradita, S.Pd., M.Pd.
Sekretaris	: Kunti Dian Ayu Afiani, S.Si., S.Pd., M.Pd.
Kesekretariatan	: Sulistiani Rumlah Vebri Anita Regy Agatha Valent Fabriya
Sie Acara	: Dra. Badruli Martati, SH., Ma., M.Pd. Ishmatun Naila, ST Wardatul Izzah Heppy Tria M. M. Dwi Firmansyah Fatimatus Sahroh
Sie Perlengkapan	: Fajar Setiawan, S.Pd, M.Pd. M. Fajar Gemilang M. Ichlasul Asror Fani Afni
Sie Konsumsi	: Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.I., M.Pd. Rizky Bagus Amiruddin Fissilmi Asyifah Anggun Rizky Purwita Putri
Sie Publikasi dan Dokumentasi	: Deni Adi Putra, S.Pd., M.Pd. Isabela Fa'izahanjali Eva Adi Fernanda

SUSUNAN TIM REDAKSI
PROSIDING “CES” (CONFERENCE OF ELEMENTARY STUDIES)
TAHUN 2020

Ketua Editor : Deni Adi Putra, S.Pd., M.Pd

Editor Bagian : 1. Ludfi Arya Wardana, S.Pd., M.Pd (UPM
Probolinggo)
2. Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, S.Pd., M.Pd (UMSIDA)
3. Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.I., M.Pd (UMSurabaya)
4. Meirza Nanda Faradita, S.Pd., M.Pd (UMSurabaya)
5. Arief Rahman Hakim, S.Pd., M.Pd (UNIKAMA)

Reviewer : 1. Fitroh Setyo Putro Pribowo, S.Pd., M.Pd (UMSurabaya)
2. Prof. Dr. Wahyu Sukartiningsih, M.Pd (UNESA)
3. Dra. Badruli Martati, S.H., M.A., M.Pd (UMSurabaya)
4. Dr. Endang Poerwanti, M.Pd (UM Malang)
5. Dr. Agus Muji Santoso, S.Pd., M.Si (UNP Kediri)
6. Fajar Setiawan, S.Pd., M.Pd (UMSurabaya)
7. Sandha Soemantri, S.Pd., M.Pd (UMSurabaya)

Editor Layout : Kunti Dian Ayu Afiani, S.Si., S.Pd., M.Pd (UMSurabaya)

PENGANTAR REDAKSI

Prosiding CES merupakan prosiding Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surabaya yang mengkaji tentang pendidikan dan pembelajaran di sekolah dasar pada khususnya dan pada jenjang pendidikan dasar, menengah, dan tinggi pada umumnya. Prosiding ini terbit dalam kurun waktu satu tahun satu kali yaitu pada bulan Februari.

Redaksi mengucapkan terima kasih kepada para penulis Prosiding CES, segala kritik dan saran sangat kami harapkan untuk penyempurnaan prosiding ini kedepannya. Akhirnya semoga amal baik para penulis senantiasa mendapatkan pahala dan ridho dari ALLAH Swt. dan menambah khazanah ilmu pengetahuan terutama pada perkembangan anak sekolah dasar.

Redaksi

SAMBUTAN
KETUA PROGRAM STUDI PGSD
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA

Bismillahirrahmanirrohim

Assalamualaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Swt. berkat taufiq, rahmat, dan hidayah-Nya Prosiding CES (*Conference of Elementary Studies*) Tahun 2020 telah hadir dan kini sudah berada di tangan para pembaca. Shalawat serta salam semoga senantiasa tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad Saw.

Prosiding CES terbit satu kali dalam satu tahun, terbitan ini sebagai wahana aktualisasi karya dosen, alumni, mahasiswa, dan masyarakat. Harapan kami artikel atau tulisan ilmiah yang disajikan dapat dijadikan acuan dan rujukan sehingga dapat menambah wawasan keilmuan khususnya tentang Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Semoga prosiding ini dapat bermanfaat bagi para pembaca. Segala kritik dan saran serta masukan sangat kami harapkan untuk kesempurnaan prosiding ini kedepannya. Kepada seluruh redaksi dan penulis kami sampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

Surabaya, Februari 2020

Kaprosdi PGSD

Fitroh Setyo Putro Pribowo, S.Pd., M.Pd

DAFTAR ISI

1. Bahan Ajar Digital dalam Materi Pembelajaran Sejarah Lokal Perjuangan Laskar Rakyat Hizbullah untuk Menanamkan Nilai Nasionalisme Generasi Milenial 01-10
Agus Mastrianto, Sariyatun, Nunuk Suryani
2. Konsistensi Logis Filsafat Umum Eksistensialisme dengan Tujuan Pendidikan: Bagaimana Proses Pencapaiannya di Sekolah? 11-24
Agustien Dwi Dayanty, Pupun Nuryani
3. Layanan Informasi Melalui Audio Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Bahaya Merokok di SMPN 276 Jakarta Selatan 25-38
Ahiruddin, Harun Rasjid
4. Multimedia: Media Pembelajaran IPA untuk Siswa Sekolah Dasar..... 39-46
Ahmad Habib, I Made Astra, Erry Utomo
5. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di SMPN 28 Kota Tangerang 47-54
Aria Setia Ningrum, Suyitno Muslim, Eveline Siregar
6. Pengembangan Materi Online pada Mata Diklat Analisis dan Pemanfaatan Data di Pusdiklat BKKBN 55-85
Armen Ma'ruf, Nurdin Ibrahim, Zulfiati Syahrial
7. Relevansi Metode Pembelajaran dengan Konsep Diri Siswa Kelas IV Sekolah Dasar..... 87-96
Badruli Martati, Maruf Akbar, M. Syarif Sumantri
8. Analisis Kebutuhan Pembelajaran Sejarah di Era Digital..... 97-108
Bahtiar Afwan, Nunuk Suryani, Deny Tri Ardianto
9. Diskursus Nilai Pemikiran Ekonomi Kerakyatan Mohammad Hatta dalam Pembentukan Karakter Siswa 109-115
Bangun Hutama Winata, Sunardi, Djono
10. Pendapat Guru Pelajaran Sejarah Terhadap Pemanfaatan Media Ajar Flipbook pada Pengajaran Sejarah di Kelas..... 117-126
Bayu Astawa Purba, Sariyatun, Triana Rejekiningsih

11. A Translation Analysis of Parables of English Matthew to Indonesian..... 127-137
Boni Stefen Surbakti, Muhizar Muchtar, Umar Mono

12. Pengembangan Modul Fisika Berbasis Inkuiri Terbimbing untuk
Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi (Hots) pada Materi
Momentum Impuls 139-149
Dea Ivonia S., Widha Sunarno, Agus Supriyanto

13. Pengembangan Software Computer Based Test untuk Mahasiswa PGSD
FKIP Universitas Muhammadiyah Surabaya 151-161
Deni Adi Putra

14. Peran Mahasiswa Milenial dalam Era Revolusi Industri untuk
Indonesia Maju 163-170
Dera Karisma N., Endang Sri Mujiwati, Bagus Amirul Mukmin

15. Lelo Ledhung: Representasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam
Tembang Jawa Pengantar Tidur untuk Anak 171-180
Dewi Puspa Arum

16. Penerapan Model Cooperative Integrated Reading and Composition dalam
Pembelajaran Menulis Puisi Kelas VIII SMP Negeri 1 Salem
Kabupaten Brebes..... 181-187
Dina Noviana Prihandini

17. Penggunaan Video untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara dalam
Bahasa Inggris Mahasiswa Bidang Studi Keperawatan 189-197
Eka Wulandari, Yuyun Putri Mandasari

18. Penerapan Model Pembelajaran Examples Non-Examples untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I SD GMIM Tempang
Desa Tempang I Kabupaten Minahasa..... 199-207
Eunike Mandolang

19. Persepsi Guru SD Muhammadiyah Terhadap Penggunaan Gawai dalam
Pembelajaran di Kelas 209-219
Fitroh Setyo Putro Pribowo

20. Pengaruh Pembelajaran Sentra Agama Terhadap Perkembangan
Nilai Moral Agama Pada Anak Di RA. Darul Ulum Pandean Kec. Rembang .. 221-227
Gusmaniarti, Wardah Suweleh

21. Validitas Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Scaffolding untuk Siswa Sekolah Dasar 229-246
Ishmatun Naila, Qaulan Sadida
22. Membentuk Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab melalui Keteladanan Guru terhadap Siswa SD Negeri Bambong..... 247-254
Khaidir
23. Implementasi Kultur Literasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III di Era Revolusi Industri 4.0..... 255-261
Kunti Dian Ayu Afiani
24. Proses Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif dengan Menggunakan Mind Mapping dalam Pembelajaran Menulis Narasi di SD..... 263-270
Lilik Binti Mirnawati, Wardatul 'Izzah, Fitri Hamidah
25. Habitiasi Salamsaling Doa Sebagai Upaya Penguatan Pendidikan Karakter di SD Negeri 3 Panderejo 271-283
Lina Kamalin
26. Model Kooperatif Tipe STAD (Students Team Achivement Division) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Kelas V Materi Tentang Ekosistem di SDN Oro-Oro Dowo Malang..... 285-297
Lita Ariyanti, Galih Majesty Erawan
27. Penanaman Nilai Pendidikan Karakter Peserta Didik melalui Budaya Sekolah (Culture School) 299-307
Muhammad Soleh Hapudin
28. Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar IPA di SD Tawang Sari 309-317
Meirza Nanda Faradita
29. Penguatan Pendidikan Karakter melalui Budaya Sekolah di SD Negeri 1 Sigli 319-328
Miswar Saputra, Nanda Saputra
30. The Owners' Preference in Using English as Culinary Trademark Branding in Magelang Street Food and Café..... 329-334
Muhammad Rauuf Oktavian Nur, Febriana Aminatul Khusna

31. Kualitas Kinerja Guru di Sekolah Dasar Negeri XXX Petang Cengkareng
Jakarta Barat 335-345
Nadhifah Rahmadini Hidayat, Rohita

32. Pemanfaatan Komputer pada Pembelajaran Seni di TK Islam
Raudlatul Azhar..... 347-354
Nila Fitria, Vitasya Putri Zahrawanny

33. Kinerja Program Pembinaan Gelandangan & Pengemis terhadap Ketercapaian
Tujuan Program Pondok Sosial Kabupaten Jember 355-364
Niswatul Imsiyah, Wahono

34. Penerapan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division dalam
Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Kelas V
SD GP Berea Tondano 365-371
Patrisia Hana Supit

35. Gambaran Kualitas Kantin Sekolah Dasar (Studi Deskripsi pada
Sekolah Dasar di Wilayah Depok dan Tangerang Selatan) 373-383
Putri Wimbi Tria Rizky, Rohita

36. Analisis Virtual Market Tamam.Id dalam Perkuliahan Digital Entrepreneurship
pada Era Revolusi Industri 4.0 385-393
Qurota Yunus Syafidah, Trisno Martono, Khresna Bayu Sangka

37. Implementasi Manajemen Sekolah Berbasis Karakter Siswa SD Muhammadiyah 9
Surabaya 395-409
Ratno Abidin, Asy'ari

38. Implementasi Hidden Curriculum dalam Pembentukan Karakter
Peserta Didik 411-432
Regy Prasetya, Budi Febriyanto, Ari Ryanto

39. Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dan Media Digital Pada
Pembelajaran Teks Deskripsi Di SMPIT Ar-Raihan Bantul 433-440
Riswanda Himawan, Luluk Mahdhuroh, Ludviana Eka Purnami

40. Optimalisasi Hasil Belajar IPA Materi Sifat-Sifat Cahaya melalui Model Sains
Teknologi Masyarakat di Kelas IV SDN Lerepkebumen
Tahun Ajaran 2019/2020..... 441-451
Rodatus Sofiah, Suhartono, Ratna Hidayah

41. Pendidikan Karakter Berbasis Tugas Perkembangan pada Siswa Sekolah Dasar dalam Perspektif Islam..... 453-465
Sandy Husein Abdullah

42. Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Belajar Bahasa Mandarin di SMP Swasta Sultan Agung Pematang Siantar..... 467-476
Sherly, Edy Dharma, Saut Purba

43. Peran Guru dan Pustakawan dalam Gerakan Literasi Sekolah Ditinjau dari Tahap Pengembangan di SD Muhammadiyah Sumbermulyo 477-492
Shopyan Jepri Kurniawan, Ragil Dian Purnama Putri

44. Penerapan Model Think Pair Share Berbantuan Media Film Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa 493-501
Siti Arafat, Adi Neneng Abdullah

45. Implementasi Pendidikan Ekonomi pada Wanita Pekerja Industri Rumah Tangga di Kota Malang..... 503-516
Tin Agustina Karnawati

46. Andragogi: Paradigma Pembelajaran Orang Dewasa pada Era Literasi Digital..... 517-527
Wahono, Niswatul Imsiyah, Aris Setiawan

47. Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Ditinjau dari Curiosity, Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi, dan Kompetensi Peserta Didik..... 529-537
Windha Setyaningrum, Asri Laksmi Riani, Dewi Kusuma Wardani

**BAHAN AJAR DIGITAL DALAM MATERI PEMBELAJARAN
SEJARAH LOKAL PERJUANGAN LASKAR RAKYAT HIZBULLAH
UNTUK MENANAMKAN NILAI NASIONALISME
GENERASI MILENIAL**

Agus Mastrianto¹, Sariyatun², Nunuk Suryani³

^{1,2,3} Universitas Sebelas Maret

E-mail: ¹⁾ agus.mastrianto93@gmail.com, ²⁾ sariyatun@staff.uns.ac.id,
³⁾ nunuksuryani@fkip.uns.ac.id

Abstrak: Tulisan ini bertujuan untuk memberikan solusi dalam menanamkan nilai-nilai nasionalisme kepada generasi muda Indonesia atau yang saat ini sering disebut sebagai generasi milenial melalui bahan ajar digital ke dalam materi pembelajaran sejarah lokal. Metodologi yang digunakan dalam tulisan ini adalah metode kualitatif dengan analisis deskriptif dan teknik pengumpulan data berupa studi kepustakaan, wawancara dan observasi partisipatoris. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dewasa ini, generasi milenial tengah dihadapkan pada lemahnya rasa nasionalisme sebagai akibat dari kuatnya pengaruh masyarakat global, sehingga menyebabkan perubahan pola perilaku dan pola pikir masyarakat. Oleh sebab itu diperlukan suatu solusi untuk menanamkan dan memperkuat nilai-nilai nasionalisme generasi muda Indonesia, yaitu melalui pembelajaran sejarah yang berbasis kearifan lokal. Melalui pembelajaran sejarah lokal, pendidik dapat mengintegrasikan nilai-nilai nasionalisme ke dalam materi sejarah yang memuat peristiwa perjuangan masyarakat di suatu daerah. Salah satu peristiwa perjuangan masyarakat yang dapat dijadikan pedoman untuk menanamkan nilai-nilai nasionalisme adalah perjuangan Laskar Rakyat Hizbullah yang ada di wilayah Lampung. Laskar Rakyat Hizbullah merupakan bukti perjuangan para ulama dan santri dalam mencapai kemerdekaan Indonesia. Mengingat bahwa Indonesia kini tengah berada pada era revolusi industri, 4.0 maka kecanggihan teknologi saat ini harus dapat disinergisitkan dengan dunia pendidikan. Bentuk sinergisitas teknologi dengan pembelajaran ialah dalam bentuk bahan ajar digital.

Kata Kunci: Bahan Ajar Digital, Pembelajaran Sejarah Lokal, Laskar Rakyat Hizbullah, Nilai-nilai Nasionalisme

Abstract: This paper aims to provide solutions in instilling the values of nationalism to the young generation of Indonesia or what is now often referred to as millennial generation, through digital teaching materials into local history learning materials. The methodology used in this paper is a qualitative method with descriptive analysis and data collection techniques in the form of literature studies, interviews, and participatory observation. The results show that today, the millennial generation is being faced with a weak sense of nationalism as a result of the strong influence of the global community, thus causing changes in people's behavior patterns and mindset. Therefore a solution is needed to instill and strengthen the nationalism values of Indonesia's young generation, namely through the learning of history based on local wisdom. Through the learning of local history, educators can integrate the values of nationalism into historical material that contains events of community struggle in an area. One of the events in the community struggle that can be used as a guideline for instilling nationalist values is the struggle of the Hezbollah People's Army in the Lampung region. The Hezbollah People's Army is a testament to the struggle of the ulama and santri in achieving Indonesian independence. Considering that Indonesia is now in the era of the industrial revolution, 4.0 the current technological sophistication must be able to be synergized with the world of education. The form of technology synergy with learning is in the form of digital teaching materials.

Keywords: Digital Teaching Material, Local History Learning, Hezbollah People's Warriors, Nationalism Values

PENDAHULUAN

Era globalisasi pada saat ini menunjukkan perkembangan yang sangat cepat di bidang teknologi dan pendidikan. Perkembangan teknologi ini mempengaruhi perkembangan pendidikan, khususnya di bidang mata pelajaran sejarah. Hal ini membuktikan bahwa seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat dapat memberikan pengaruh di dalam proses belajar dan pembelajaran (Prasetyo, 2017).

Arti penting pembelajaran ini memberikan penjelasan bahwa pembelajaran merupakan proses yang tidak bisa dianggap remeh dalam proses kemajuan bangsa. Dalam pembelajaran sejarah, peran penting pembelajaran terlihat jelas bukan hanya sebagai proses transfer ide, akan tetapi juga proses pendewasaan peserta didik untuk memahami identitas, jati diri dan kepribadian bangsa melalui pemahaman terhadap peristiwa sejarah (Prasetyo, 2017).

Pemanfaatan teknologi mendukung arus informasi global yang mudah diakses lewat internet. Kondisi ini bertolak belakang dengan minimnya akses informasi tentang sejarah lokal. Padahal peristiwa sejarah lokal di lingkungan peserta didik memiliki peran mengaktualisasikan unsur pembelajaran dan pendidikan. Unsur pertama adalah pembelajaran (*instruction*) dan pendidikan intelektual (*intellectual training*), sedangkan unsur kedua adalah pembelajaran dan pendidikan moral bangsa serta *civil society* yang demokratis dan bertanggung jawab kepada masa depan bangsa (Leo Agung S., 2009).

Pembelajaran sejarah merupakan sebuah wacana intelektual yang kritis dan rasional, yang dicapai melalui tiga tahapan, yakni (1) memupuk kesadaran atas lingkungan sosial, rasa keakraban (*sense of intimacy*); (2) memperkenalkan siswa pada makna dari dimensi waktu dalam dinamika kehidupan (*sense of actuality*); dan (3) rasa hayat sejarah (*sense of history*) (Abdullah & Aini, 2007).

Kedekatan emosional siswa dengan lingkungan sekitar merupakan sumber belajar sejarah yang berharga bagi terjadinya proses pembelajaran di kelas. Sebagaimana diungkapkan Beck (Supriyatna Nana, 2008), setiap individu atau kelompok masyarakat memiliki keunggulan dan *local genius (center of a scholarship)*, dan menjadi pusat keunggulan (*central tradition of scholarship*). Salah satu pembelajaran sejarah yang ada lingkungan sosial peserta didik adalah Sejarah Laskar Rakyat Hizbullah di Lampung.

Sejarah Laskar Rakyat Hizbullah di Lampung akan menjadi bahan pembelajaran sejarah lokal yang menarik apabila dikemas dalam bentuk buku digital. Buku digital atau *electronic book* adalah buku dalam bentuk digital, yang terdiri dari teks, gambar, atau keduanya. Dengan demikian, maka perlu dikembangkan buku digital Sejarah Laskar

Rakyat Hizbullah di Lampung sebagai upaya mewujudkan pembelajaran sejarah yang memiliki unsur pendidikan intelektual (*intellectual training*), serta pendidikan moral bangsa dan *civil society*.

Pemanfaatan buku digital Sejarah Laskar Rakyat Hizbullah di Lampung ini akan dapat menumbuhkan nilai-nilai nasionalisme, diantaranya yaitu nilai kesatuan dan persatuan, nilai solidaritas, nilai kemandirian, dan nilai rela berkorban.

METODE PENELITIAN

Metodologi yang digunakan dalam tulisan ini adalah metode kualitatif dengan analisis deskriptif. Bogdan dan Taylor (Moleong, 2002) mendefinisikan pendekatan kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan pelaku yang dapat diamati. Metode ini digunakan untuk mendiskripsikan penanaman nilai-nilai nasionalisme dalam pembelajaran sejarah lokal dengan menggunakan bahan ajar digital berupa *ebook* digital. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan berupa studi kepustakaan, wawancara dan observasi partisipatoris. Wawancara mendalam dilakukan dengan pihak-pihak yang terkait seperti kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang kurikulum, guru mata pelajaran sejarah, dan siswa. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini dengan memperhatikan desain materi pembelajaran yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan tindak lanjut pembelajaran. Observasi dilakukan dengan pengamatan langsung yang meliputi aspek kognitif seperti hasil ulangan dan tugas-tugas siswa, serta aspek psikomotorik yang diamati adalah perilaku siswa di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pentingnya Pembelajaran Sejarah Lokal untuk Generasi Milenial

Sejarah lokal menurut, (Brooks, 2008) yaitu sejarah yang lebih banyak berbicara tentang masyarakat kecil, tempat, institusi, komunitas dan biasanya objek sejarah lokal sangat dekat dengan kehidupan masyarakat di dalam satu arena. Sejarah lokal memuat berbagai macam peristiwa yang mencerminkan sifat-sifat dan kehidupan masyarakat lokal karena didalamnya mengandung nilai-nilai yang meliputi: (1) nilai moral; (2) nilai adat/ tradisi (3) nilai religi; (4) nilai historis; dan (5) nilai kepahlawanan/ *local heroes* (Syaiful Amin, 2010).

Di era globalisasi, dibutuhkan pengetahuan dan keterampilan agar siswa mampu memberdayakan dirinya untuk menemukan, manafsirkan, menilai serta melahirkan

gagasan kreatif untuk mengambil sikap dalam keputusan (Purnamasari, 2011). Pembelajaran sejarah yang ada di sekolah-sekolah saat ini sangat monoton dan membosankan dikarenakan guru yang tidak memiliki kecakapan yang baik dalam memberikan sebuah pemahaman dalam memaknai peristiwa dan dinamika perubahan yang terjadi disekitar lingkungan peserta didik. Maka wajar apabila siswa atau peserta didik menjadi tidak mengerti dan kurang memahami sebuah peristiwa yang pernah terjadi di daerahnya.

Sementara itu sejarah lokal begitu penting bagi kehidupan masyarakat terutama masyarakat modern saat ini. Pada dasarnya mempelajari sejarah lokal sangat bermanfaat, yakni sebagai sumber kreativitas dan pandangan optimis masyarakat lokal. Dengan pengertian bahwa masyarakat tradisional mungkin hanya berbuat sesuai dengan tantangan seketika yang mereka temukan, tetapi masyarakat modern tidak bisa terpaku pada kekinian (Kusnoto & Minandar, 2012). Untuk itulah sejarah lokal memberikan pelajaran untuk menghadapi tantangan yang akan datang (Abdullah, 2005).

Sejarah lokal ini akan menjadi solusi yang sangat inovatif apabila dikemas dengan cara-cara milenial atau modern dalam bentuk tulisan-tulisan yang dapat dibagikan melalui media internet, seperti karya ilmiah, buku digital yang dapat di akses oleh setiap siswa maupun bacaan-bacaan santai yang dapat dibagikan melalui jejaring sosial.

Bahan Ajar Digital sebagai Inovasi dalam Pembelajaran Sejarah Lokal

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas (Depdiknas, 2017). Bahan ajar yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Bahan ajar juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang digunakan guru atau siswa untuk memudahkan belajar serta meningkatkan pengetahuan dan pengalaman. Pengetahuan dan pengalaman tersebut dapat berasal dari lokasi lain atau dari tempat sekitar siswa belajar. (Dick, Walter ; Carey, Lou & Carey, 2009), menyatakan bahwa bahan ajar terdiri dari bahan tertulis, bermedia atau yang difasilitasi oleh seorang guru yang akan digunakan oleh seorang siswa untuk mencapai tujuan-tujuan. Hal ini meliputi bahan-bahan untuk tujuan utama dan tujuan akhir, serta semua bahan untuk mrningkatkan ingatan dan transfer.

Tujuan penyusunan bahan ajar berdasarkan (Depdiknas, 2017) antara lain: (1) menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, sekolah, dan daerah; (2) membantu siswa dalam memperoleh alternatif bahan ajar; dan (3) memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Sedangkan

penulisan bahan ajar memiliki lima manfaat penting sebagai berikut: (1) membantu guru dalam proses pembelajaran; (2) memudahkan penyajian materi di kelas; (3) membimbing siswa belajar dalam waktu yang lebih banyak; (4) siswa tidak tergantung kepada guru sebagai satu-satunya sumber informasi; (5) dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk mengembangkan diri dalam mencerna dan memahami pelajaran.

Proses penyusunan bahan ajar (Prastowo, 2011) terdiri atas tiga tahapan yaitu sebagai berikut:

- 1) Melakukan analisis kebutuhan, langkah-langkahnya meliputi menganalisis:
 - a. Kurikulum (KI, KD, indikator, materi pokok, pengalaman belajar);
 - b. Sumber belajar (ketersediaan, kesesuaian, kemudahan);
- 2) Memilih dan menentukan bahan ajar.
- 3) Memahami kriteria pemilihan sumber belajar.
 - a. Kriteria umum (ekonomis, praktis, mudah didapat, dan fleksibel);
 - b. Kriteria khusus (memotivasi peserta didik dalam belajar, mendukung KBM, penelitian, memecahkan masalah, dan presentasi).

Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh (Fuada, 2018), menyatakan bahwa buku ajar digital sejarah merupakan terobosan baru bagi media pembelajaran dengan penggunaan animasi di dalamnya untuk pokok bahasan sejarah, sehingga buku-buku teks sejarah tampil lebih komunikatif tanpa meninggalkan sisi edukasi. Kedekatan siswa terhadap teknologi menjadi sebuah peluang agar buku ajar digital sejarah ini dapat dengan mudah mereka gunakan. Buku ajar digital sejarah ini mengintegrasikan animasi serta ilustrasi sehingga mengangkat visualisasi dengan lebih optimal bila hanya dibandingkan dengan buku ajar. Buku digital ini diharapkan dapat menjadi media yang dapat membantu siswa belajar. Diharapkan buku sejarah ini dapat membuat informasi dalam pembelajaran menjadi lebih konkret.

Apabila buku sejarah lokal perjuangan laskar Hizbullah ini dikemas dengan menarik dalam bentuk bahan ajar digital yang disertai animasi-animasi yang inovatif dan kreatif tentunya akan menjadi sebuah terobosan baru dalam pembelajaran sejarah tanpa meninggalkan sisi edukasi dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Terlebih lagi, di era modern saat ini kedekatan siswa akan teknologi seharusnya menjadi sebuah peluang bagi bahan ajar digital agar dapat lebih mudah diterima dan digunakan oleh siswa.

Hal tersebut senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Syifaul Fuada, dkk (Fuada, 2018) yang menyatakan bahwa buku ajar digital sejarah dirancang dengan konsep buku digital sehingga secara komunikatif mengajak siswa untuk memilih bagian-bagian

pokok bahasan yang ingin diakses. Buku digital memiliki perwajahan seperti sebuah buku (dengan lembaran yang dapat dibolak-balik) dalam teknologi digital yang akan mempermudah siswa untuk membaca materi-materi sejarah karena di *layout* dengan mempertimbangkan kemampuan baca siswa meski dalam bentuk buku non cetak. Pemilihan setiap unsur dalam *pelayoutan* buku digital ini, baik warna, *font*, dokumentasi sejarah, gambar animasi serta komposisi tata letaknya mempertimbangkan aspek kelayakan estetika serta fungsional agar memberi kemudahan bagi siswa dalam menggunakannya sebagai media baca. Buku ajar digital sejarah ini diharapkan akan menjadi salah satu referensi media pembelajaran di sekolah-sekolah dan sangat tepat guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

Nilai-nilai Nasionalisme Laskar Rakyat Hizbullah dan Implementasinya

a. Nilai-nilai Nasionalisme Laskar Rakyat Hizbullah

Nasionalisme merupakan sikap dan tingkah laku siswa yang merujuk pada loyalitas dan pengabdian terhadap bangsa dan negara. Nilai nasionalisme merupakan nilai-nilai yang bersumber pada semangat kebangsaan yang diharapkan dapat menjadi standar perilaku warga negara dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Penanaman nilai-nilai nasionalisme berkaitan dengan pembelajaran sejarah yang didasarkan pada kurikulum 2013. Melalui penanaman nilai nasionalisme pada kurikulum pendidikan ini akan mampu membuat siswa lebih mudah memahami tujuan dari pembelajaran sejarah. Hal ini disebabkan karena dalam esensi materi yang disampaikan terkandung nilai-nilai karakter sikap nasionalisme di dalamnya.

Guru, orang tua dan masyarakat setidaknya dapat menanamkan motivasi kepada siswa agar memiliki semangat belajar yang tinggi hingga akhirnya dapat menggunakan ilmu mereka kelak untuk mencerdaskan generasi selanjutnya, bersamaan dengan penanaman nilai-nilai kejujuran, toleransi, disiplin, dan mementingkan kepentingan bersama dibandingkan kepentingan pribadi atau golongan tertentu, serta menghargai orang lain. Hal-hal tersebut juga dapat dikatakan sebagai indikator dari nasionalisme.

Penanaman nilai-nilai nasionalisme dapat dilakukan melalui pelaksanaan pembelajaran sejarah lokal dengan materi peristiwa Perjuangan Laskar Rakyat Hizbullah dalam mempertahankan kemerdekaan yang didalamnya terdapat nilai-nilai cinta tanah air, nilai kesatuan dan persatuan, nilai solidaritas, nilai kemandirian, dan nilai rela berkorban. Hal ini seperti di ungkapkan dalam hasil penelitian (Sri Uji Lestari, Ufi Saraswati, 2018) bahwa:

“Penanaman nilai-nilai nasionalisme dapat tercapai melalui pelaksanaan pembelajaran sejarah. Peristiwa perjuangan rakyat Sukorejo dalam mempertahankan kemerdekaan seperti cinta tanah air dan bangsa, rela berkorban demi bangsa, bangga sebagai bangsa Indonesia, menghargai jasa para pahlawan, dan menerima kemajemukan dapat digali melalui proses pembelajaran sejarah sebelum dikembangkan”.

Adapun nilai-nilai nasionalisme yang terdapat dalam perjuangan Laskar Rakyat Hizbullah adalah sebagai berikut :

1. Nilai Kesatuan

Nilai ini menunjukkan bahwa setiap masyarakat ingin bersatu karena persamaan nasib yang mereka rasakan. Dalam hal ini para santri dan juga kyai yang berasal dari kalangan rakyat ikut bergabung dengan para pejuang lainnya untuk bertempur dalam mempertahankan kemerdekaan dari jajahan Belanda. Tentara dan laskar-laskar rakyat yang terbentuk di Lampung mengambil bagian yang besar dalam mempertahankan kemerdekaan Republik Indonesia, dan salah satunya yaitu Laskar Hizbullah.

2. Nilai Solidaritas

Nilai solidaritas atau kesetiakawanan atau kekompakan ini tidak dapat dihitungkan dengan harta benda karena nilai solidaritas bersifat kemanusiaan. Nilai ini ditunjukkan ketika kapal-kapal Belanda beserta pasukan Belanda masuk ke Lampung pada tanggal 1 Januari 1949 di Pelabuhan Panjang. Kemudian ALRI (Angkatan Laut Republik Indonesia) bersama-sama dengan Laskar Hizbullah Telukbetung yang diketuai oleh R. Soebroto dan pasukannya, serta laskar-laskar lain berusaha untuk mencegah masuknya pasukan Belanda ke Telukbetung. Semasa bergerilya ke Kedondong, banyak terjadi perlawanan oleh Laskar Hizbullah Telukbetung. Saat itu Laskar Hizbullah Telukbetung bergabung dengan pasukan Letnan CPM Alimudin Umar dan Letnan II Suparman, dengan senjata seadanya. Laskar Hizbullah Telukbetung beserta tentara dan laskar yang lain melakukan aksi perlawanan terhadap Belanda dengan semangat berkobar demi mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

3. Nilai Kemandirian

Nilai kemandirian merupakan keinginan dan tekad untuk melepaskan diri dari belenggu kekuasaan yang absolut dan juga mendapatkan hak-haknya secara wajar. Hal ini ditunjukkan oleh para kyai dan santri-santri yang mencoba mengusir tentara Belanda yang mencoba memasuki wilayah Lampung. Mereka melakukan pertempuran selama 5 hari 5 malam bersama ALRI untuk mengusir Belanda dari wilayah mereka. Siasat perang gerilya

dan pembumihangusan dilakukan dengan tujuan Belanda tidak menduduki daerah Lampung terutama tempat-tempat sebagai pusat pemerintahan,

4. Reli Berkorban

Nilai reli berkorban merupakan kesediaan dengan ikhlas memberikan sesuatu (tenaga, harta, atau pemikiran) untuk kepentingan orang lain atau masyarakat walaupun dengan berkorban dan menimbulkan cobaan. Dalam hal ini nilai reli berkorban yang ditunjukkan dalam perjuangan Laskar Rakyat Hizbullah adalah atas kesadaran rakyat dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia, mereka dengan sukarela masuk ke dalam organisasi Laskar Rakyat Hizbullah untuk ikut berjuang bersama mengusir penjajah Belanda dengan mengobarkan harta, tenaga dan pemikiran mereka untuk mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

b. Implementasi Nilai-nilai Nasionalisme dalam Kehidupan Sehari-hari

Implementasi nilai-nilai nasionalisme di dalam pembelajaran sejarah lokal dapat dilakukan oleh guru melalui materi peristiwa perlawanan Laskar Rakyat Hizbullah. Dengan demikian diharapkan siswa akan mampu mengimplementasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-harinya, baik dalam lingkungan sekolah maupun di masyarakat. Bentuk implementasi nilai-nilai nasionalisme ini tentunya disesuaikan dengan kehidupan masa kini, yaitu sebagai berikut:

1. Nilai Kesatuan

Indonesia telah melalui proses yang panjang dan penuh dengan perjuangan hingga dapat menjadi negara yang merdeka dan berdaulat seperti saat ini. Implementasi nilai kesatuan saat ini dapat dilakukan dengan mengenang serta menghormati jasa para pejuang yang gugur dalam perjuangan merebut serta mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Bentuk penghormatan ini dapat dilakukan melalui Upacara Bendera, memperingati Hari Pahlawan, mengikuti kegiatan Pramuka, menyanyikan Lagu Kebangsaan Indonesia Raya dengan khidmat sebelum memulai pembelajaran. Sedangkan implementasi di masyarakat dapat diwujudkan melalui kegiatan lomba HUT RI, selektif dalam menyeleksi informasi sehingga tidak mudah tertipu oleh berita bohong (*hoax*), dan sebagainya.

2. Nilai Solidaritas

Nilai solidaritas/ kesetiakawanan/ kekompakan dapat diwujudkan melalui gotong royong dan tindakan kolaboratif antar siswa. Gotong royong dapat ditanamkan sejak dini kepada siswa melalui kegiatan rutin membersihkan sekolah, pembagian piket untuk membersihkan kelas, serta kegiatan menghias sekolah pada saat HUT RI. Serupa dengan gotong royong yang ada di lingkungan sekolah, dalam kehidupan bermasyarakat apabila

sudah terbiasa melakukan hal ini maka akan dapat mendorong anak untuk lebih peka terhadap lingkungan serta dapat menjadikan akan lebih aktif dalam berkegiatan dalam berorganisasi di lingkungan masyarakat, seperti misalnya kegiatan karang taruna desa. Sedangkan tindakan kolaboratif siswa dapat tercermin pada proses pembelajaran di kelas ketika siswa sedang melakukan kegiatan diskusi kelompok.

3. Nilai Kemandirian

Implementasi nilai kemandirian pada siswa dapat di amati melalui proses pembelajaran. Siswa dikatakan memiliki sikap mandiri apabila dapat bertanggungjawab menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan, baik individu maupun kelompok dengan baik dan tepat waktu. Kemudian dapat menyelesaikan Ulangan Harian maupun UTS (Ujian Tengah Semester) dan UKK (Ujian Kenaikan Kelas) tanpa mencontek. Kemandirian juga dapat dilihat dari sikap siswa yang memiliki kebijaksanaan dalam memilih pergaulan di sekolah dan di lingkungan tempat tinggal nya. Nilai kemandirian juga dapat di amati dari aspek kedisiplinan siswa dalam menaati peraturan yang berlaku, mampu membedakan antara hal-hal baik dan yang buruk, serta dapat bersosialisasi dengan baik.

4. Rela berkorban

Nilai rela berkorban dapat dimanifestasikan dalam sikap peduli terhadap sesama manusia. Di lingkungan sekolah, nilai ini dapat diwujudkan dalam bentuk kepedulian menjenguk teman yang sakit, menyisihkan uang jajan untuk membantu teman yang kesusahan, mengikuti kegiatan donor darah, meningkatkan prestasi dengan mengikuti lomba di berbagai bidang, dsb. Sedangkan dalam lingkungan sosial masyarakat, anak yang memiliki nilai nasionalisme dalam bentuk sikap rela berkorban ini, maka ia akan dengan senang hati aktif mengikuti kegiatan bakti sosial.

KESIMPULAN DAN SARAN

Di era globlisasi saat ini pengetahuan dan keterampilan sangat dibutuhkan oleh siswa untuk mengembangkan dirinya dalam menemukan, dan melahirkan sebuah ide kreatif dalam pengambilan sikap dan keputusan. Sejarah lokal akan menjadi solusi yang sangat inovatif apabila dikemas dengan cara-cara milenial atau modern dalam bentuk tulisan-tulisan yang dapat dibagikan melalui media internet, seperti buku digital yang dapat di akses oleh setiap siswa.

Pembelajaran sejarah sebagai pelajaran yang mampu memberikan tauladan pada para siswa diharapkan dapat mengubah sudut pandang siswa dalam melihat dan mengerti akan bangsa dan negaranya. Oleh karena itu pembelajaran sejarah harus dikemas

sedemikian rupa sehingga menjadi pembelajaran yang menarik dan inovatif. Bahan ajar digital sejarah lokal Perjuangan Laskar Rakyat Hizbullah diharapkan dapat berguna bagi peningkatan kualitas pembelajaran sejarah khususnya dalam penanaman nilai-nilai nasionalisme.

DAFTAR PUSTAKA

Dari Buku

Abdullah, T. (2005). *Sejarah Lokal di Indonesia*. Yogyakarta : Gajah Mada University Press.

Brooks, P. (2008). *How To Research Local History*. Oxford: How To Books.

Depdiknas. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas.

Dick, Walter ; Carey, Lou & Carey, J. O. (2009). *The systematic design instructional*. New Jersey : Pearson Education Upper Saddle River.

Moleong, L. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.

Prastowo. (2011). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta : Rajawali Press.

Dari Jurnal

Abdullah & Aini, H. (2007). Empati Sejarah dalam Pengajaran dan Sejarah. (Versi Elektronik). *Jurnal Pendidik Dan Pendidikan, Jilid 22; 61-74*.

Fuada, S. (2018). Pengembangan Buku Ajar Ips-Sejarah Digital Smp. *Jurnal Teknik Informatika, 10(1), 37–48*. <https://doi.org/10.15408/jti.v10i1.6969>

Kusnoto, Y. F., & Minandar. (2012). *Pembelajaran Sejarah Lokal. 4(1), 125–137*.

Leo Agung S., M. A. (2009). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL SEJARAH LOKAL BERBASIS TOPONIMI DI VORSTELANDEN SURAKARTA*. 281–282.

Prasetyo, A. A. (2017). *Prosiding Seminar Pendidikan Nasional Komik Digital Berbasis Android (M- Learning) Dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Kesadaran Budaya Prosiding Seminar Pendidikan Nasional*. 316–327.

Purnamasari, I. & W. (2011). Pengembangan Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Situs Sejarah Lokal di SMA Negeri Kabupaten Temanggung. *Jurnal Paramita, 21 (2): Semarang: Universitas Negeri Semarang*.

Sri Uji Lestari, Ufi Saraswati, A. M. (2018). Penanaman Nilai-Nilai Nasionalisme Dalam Pembelajaran Sejarah Di Sma Negeri 2 Wates, Kulon Progo. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah, 13(2), 205–215*. <https://doi.org/10.21831/istoria.v13i2.17736>

KONSISTENSI LOGIS FILSAFAT UMUM EKSISTENSIALISME DENGAN TUJUAN PENDIDIKAN: BAGAIMANA PROSES PENCAPAIANNYA DI SEKOLAH?

Agustien Dwi Dayanty¹, Pupun Nuryani²

^{1,2}SPs Universitas Pendidikan Indonesia

E-mail: ¹agustin.dwidayanti@gmail.com, ²pupunnuryani@upi.edu

Abstrak: Pada dasarnya penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan konsistensi logis filsafat umum eksistensialisme dengan konsep pendidikan yang terfokus kepada tujuan pendidikan, serta proses pencapaiannya dalam suatu lembaga pendidikan formal seperti sekolah. Tentunya sekolah yang dimaksud adalah sekolah yang mengusung konsep pendidikan humanisme. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode studi kepustakaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karena pada hakikatnya realitas dalam sudut pandang eksistensialisme merupakan suatu persoalan eksistensi individu, maka hakikat manusia dari sudut pandang eksistensialisme adalah dualisme, dengan menekankan kepada aspek jiwa yaitu kesadaran untuk bereksistensi sebagai "*I'etre-pour-soi*". Dengan demikian, eksistensi yang dimaksud adalah eksistensi dalam wujud "*I*" bukan dalam wujud "*it*". Implikasinya, tujuan pendidikan bagi eksistensialisme adalah membantu individu berkembang sebagaimana hakikatnya sebagai manusia. Pada dasarnya manusia dapat berkembang sebagaimana hakikatnya apabila ia memiliki pengalaman dan informasi yang luas serta komprehensif mengenai makna kehidupan dan apa yang menjadi pilihannya. Sebab, pengalaman dan informasi tersebut dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk menentukan apa yang penting dan apa yang bermakna bagi eksistensinya. Di sekolah, hal ini dapat dicapai melalui dialog filosofis antar setiap individu. Sebab, setiap individu berada dalam kesulitan yang sama dan dalam kemungkinan yang sama pula.

Kata Kunci: Filsafat Eksistensialisme, Tujuan Pendidikan Eksistensialisme

Abstract: Basically this research aims to describe the logical consistency of the general philosophy of existentialism with the concept of education that is focused on educational goals, as well as the process of achieving them in a formal educational institution such as school. Of course, the school in question is a school that carries the concept of humanism education. This research is qualitative research using the literature study method. The results showed that because in reality in the standpoint of existentialism is a matter of individual existence, human nature from the standpoint of existentialism is dualism, by emphasizing the aspect of the soul that is awareness to exist as "*I'etre-pour-soi*". Thus, the existence referred to is existence in the form of "*I*" not in the form of "*it*". The implication, the goal of education for existentialism is to help individuals develop as they really are as humans. Basically humans can develop as they really are if they have extensive and comprehensive experience and information about the meaning of life and what they choose. Because experience and information can be used as material for consideration to determine what is important and what is meaningful for its existence. At school, this can be achieved through philosophical dialogue between individuals. Because every individual is in the same difficulty and in the same possibility.

Keywords: Philosophy of Existentialism, Existentialism Education Purpose

PENDAHULUAN

Pada dasarnya spektrum perangkat kajian disiplin pedagogik terdiri dari lima komponen. Abin Syamsuddin Makmun (2004) menyatakan bahwa komponen itu sendiri terdiri dari peserta didik, tujuan pendidikan, pendidik, proses praksis pendidikan, dan lingkungan pendidikan. Mengacu kepada ke lima komponen tersebut, sejatinya pendidikan adalah usaha pendidik mengantarkan peserta didik yang apa adanya kepada keadaan apa yang seharusnya, yaitu tujuan pendidikan yang sifatnya normatif. Melalui suatu proses praksis pendidikan, yang mana dalam pelaksanaannya dipengaruhi oleh lingkungan pendidikan. Dalam rangka mengantarkan peserta didik yang apa adanya kepada keadaan apa yang seharusnya, yaitu tujuan pendidikan maka diperlukan adanya keterhubungan yang baik diantara setiap komponen pendidikan. Jika tidak terjalin keterhubungan yang baik dari setiap komponen, maka akan menimbulkan berbagai permasalahan pendidikan. Permasalahan pendidikan pada dasarnya bersumber dari komponen-komponen pendidikan itu sendiri, yang berakibat terhadap keterhubungan setiap komponen, sehingga tidak tercapainya tujuan pendidikan.

Penanganan permasalahan dalam pendidikan tidak cukup jika dipecahkan dengan menggunakan pendekatan deskriptif, yaitu ilmu pengetahuan. Sebab, pendidikan bersifat normatif sebagaimana tujuannya. Atas dasar itu, perlu digunakan pendekatan yang bersifat normatif pula, salah satunya melalui pendekatan filosofis yaitu filsafat pendidikan (Waini Rasyidin, dkk., 2013). Stella van Petten Henderson (1959) mengemukakan bahwa *"Philosophy of education is the application of philosophy to the study of problems of education"*. Adapun yang diaplikasikan dalam pendidikan adalah filsafat umumnya, baik itu metode maupun hasil berpikirnya. Dengan demikian, pada saat kita mempelajari filsafat pendidikan maka akan terlihat konsistensi logis antara pikiran-pikiran (teori) filsafat umum yang meliputi metafisika, epistemologi dan aksiologi dengan pikiran-pikiran (teori) mengenai pendidikan yang meliputi tujuan pendidikan, kurikulum, metode, peranan pendidik dan peserta didik, dsb. (Tatang Syaripudin & Kurniasih, 2013).

Pada dasarnya kebanyakan permasalahan pendidikan seperti halnya tentang pencapaian tujuan diselesaikan melalui pendekatan deskriptif, yaitu melalui penerapan ilmu pengetahuan. Padahal penggunaan pendekatan filosofis dalam menyelesaikan masalah pendidikan sama pentingnya. Dalam uraian ini penulis berusaha menggambarkan bagaimana permasalahan pendidikan seperti halnya dalam pencapaian tujuan diselesaikan melalui sebuah pendekatan filosofis, yaitu melalui penerapan filsafat pendidikan

eksistensialisme. Tentunya, tujuan yang dimaksud adalah tujuan pendidikan dalam sudut pandang eksistensialisme.

Dengan demikian, pertama-tama penulis akan mendeskripsikan filsafat umum eksistensialisme yang meliputi metafisika, epistemologi dan aksiologi. Baru kemudian penulis akan mendeskripsikan konsistensi logis antara pikiran-pikiran (teori) filsafat umum eksistensialisme dengan pikiran-pikiran (teori) mengenai pendidikan yang terfokus kepada tujuan pendidikan, dan bagaimana proses pencapaiannya pada suatu lembaga pendidikan formal seperti sekolah. Tentunya sekolah yang dimaksud adalah sekolah yang mengusung konsep pendidikan humanisme. Hal ini dikarenakan dalam konsep humanisme, pendidikan bertujuan membantu manusia untuk mendapatkan eksistensi kemanusiaannya secara utuh. Adapun prinsip yang diusungnya adalah memperdayakan setiap manusia sebagai individu yang bebas untuk mengembangkan potensinya (Saifullah Idris & Tabrani.ZA, 2017).

METODE PENELITIAN

Pada dasarnya penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode studi kepustakaan. Mestika Zed (2008, hlm. 3) mengungkapkan bahwa “Apa yang disebut dengan riset kepustakaan atau sering juga disebut studi pustaka, ialah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian”.

Mengacu kepada hemat tersebut, dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data untuk mendeskripsikan konsistensi logis filsafat umum eksistensialisme dengan tujuan pendidikan dan proses pencapaiannya di sekolah melalui kegiatan mengumpulkan bahan yang relevan baik berupa buku maupun jurnal. Kemudian bahan penelitian tersebut dibaca dan dicatat serta di olah sehingga mampu menjawab persoalan penelitian. Pada dasarnya penggunaan metode kepustakaan ini digunakan dengan alasan (1) pada dasarnya persoalan penelitian dapat dijawab menggunakan metode kepustakaan (2) data yang diperoleh menggunakan metode kepustakaan cukup andal digunakan dalam menjawab persoalan penelitian (Mestika Zed, 2008).

Adapun ciri-ciri dari metode studi kepustakaan adalah sebagai berikut:

1. Peneliti berhadapan langsung dengan teks, dengan demikian teknik membaca teks merupakan bagian fundamental dalam studi kepustakaan.
2. Data pustaka yang digunakan merupakan data yang siap pakai.

3. Data pustaka pada umumnya merupakan sumber data sekunder. Maksudnya bahwa bahan-bahan yang digunakan peneliti seperti buku dan jurnal merupakan hasil tulisan orang lain baik itu yang dipublikasikan maupun yang tidak dipublikasikan.
4. Kondisi data kepastakaan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Maksudnya bahwa data tersebut tidak akan berubah karena merupakan data mati yang tersimpan dalam rekaman tertulis baik dalam buku maupun jurnal, dll. (Mestika Zed, 2008).

Selanjutnya, langkah-langkah metode studi kepastakaan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan alat perlengkapan yang diperlukan. Pada dasarnya pada tahap ini peneliti menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan di dalam penelitian. Adapun perlengkapan yang digunakan adalah bahan-bahan penelitian seperti buku dan jurnal yang relevan, dan laptop.
2. Menyiapkan bibliografi kerja. Pada dasarnya pada tahap ini peneliti melakukan penyusunan bibliografi kerja.
3. Mengorganisasikan waktu. Pada dasarnya pada tahap ini peneliti mengorganisasikan waktu kapan penelitian dimulai dan kapan penelitian harus berakhir.
4. Kegiatan membaca dan mencatat bahan penelitian. Pada dasarnya pada tahap ini peneliti membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian dalam rangka menyelesaikan persoalan penelitian (Mestika Zed, 2008).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Filsafat Umum Eksistensialisme

1. Hakikat Metafisika
 - a. Hakikat Metafisika Umum (Ontologi)

Pada dasarnya ontologi mempersoalkan mengenai hakikat ada-nya segala sesuatu secara komprehensif. Apakah realitas itu bersifat material atau ideal? Tunggal, dua, atau plural? Menetap atau bahkan berubah? (Tatang Syaripudin & Kurniasih, 2013). Dalam sudut pandang eksistensialis, Edward J. Power (dalam Waini Rasyidin, dkk., 2009, hlm. 68) mengungkapkan bahwa hakikat realitas merupakan “Sesuatu yang bersifat independen, bahwa dunia fisik ada, dan ini dapat merupakan ancaman bagi realisasi dari tujuan personal. Realitas spiritual mungkin ada atau tidak ada”. Berdasarkan hemat tersebut, jelas kiranya bahwa eksistensialisme mengakui adanya realitas yang bersifat material, dan realitas yang bersifat spiritual mungkin ada bagi para filsuf eksistensialis theistik dan mungkin pula tidak ada bagi para filsuf eksistensialis atheistik. Hakikat

realitas yang bersifat material oleh Heidegger (dalam Tatang Syaripudin & Kurniasih, 2013) disebut sebagai “*yang berada*” (*Seiende*). Sedangkan, Jean Paul Sartre (dalam Tatang Syaripudin & Kurniasih, 2013) menyebutnya sebagai “*berada dalam diri*” (*I’etre-en-soi*). Namun, Martin Heidegger (dalam Tatang Syaripudin & Kurniasih, 2013) menyatakan bahwa manusia tidak termasuk kedalam “*yang berada*”, melainkan manusia “*berada*”. Adapun Jean Paul Sartre (dalam Tatang Syaripudin & Kurniasih, 2013) menyebutnya sebagai “*I’etre –pour-soi*”.

Callahan and Clark (dalam Tatang Syaripudin & Kurniasih, 2013, hlm. 89) mengungkapkan bahwa “Realitas merupakan suatu persoalan eksistensi individu (*Reality is a matter of individual existence*)”. Dengan demikian, eksistensialisme merupakan aliran filsafat kontemporer yang menekankan kepada persoalan individu, yaitu eksistensi manusia sebagai “*I’etre –pour-soi*”.

b. Hakikat Metafisika Khusus (Antropologi)

Gerakan protes merupakan salah satu sifat dari eksistensialisme (Titus, dkk.1984). Kemunculan eksistensialisme salah satunya dilatarbelakangi oleh gerakan protes terhadap filsafat sebelumnya, yaitu filsafat pada abad ke-19 (materialisme dan idealisme). Mahmudah (2009) menyatakan bahwa eksistensialisme menentang materialisme sebab menempatkan kedudukan manusia sama dengan benda-benda, yaitu sebagai objek. Materialisme melupakan bahwa manusia memiliki kesadaran dan pikiran. Kesalahan materialisme adalah ia lupa bahwa segala sesuatu menjadi objek karena ada subjek. Eksistensialisme juga menentang idealisme sebab manusia hanya dipandang memiliki kesadaran dan pikiran, yaitu sebagai subjek. Idealisme melupakan bahwa manusia hanya bisa berdiri sebagai manusia karena menyatu dengan realitas yang ada disekitarnya. Kesalahan idealisme adalah menafikan suatu kenyataan bahwa manusia hanya dapat berfungsi sebagai subjek karena adanya objek.

Dengan demikian, materialisme dan idealisme pada dasarnya hanya memfokuskan pada satu aspek untuk menggambarkan manusia secara utuh. Berbeda halnya dengan eksistensialisme. Sebagaimana yang dikemukakan Edward J. Power (dalam Waini Rasyidin, dkk. 2009) bahwa hakikat manusia (pribadi) adalah “Dualisme mengenai tubuh dan jiwa, dengan perhatian utama kepada jiwa”. Berdasarkan hemat tersebut, pada dasarnya hakikat manusia (pribadi) adalah dualisme, dengan menekankan kepada aspek jiwa, yaitu kesadaran untuk bereksistensi sebagai “*I’etre-pour-soi*”.

Dalam sudut pandang eksistensialisme membicarakan hakikat manusia maka secara tidak langsung membicarakan mengenai hakikat pribadi. Berdasarkan uraian di atas, jelas

kiranya hakikat pribadi adalah bereksistensi sebagai “*I’etre-pour-soi*”. Artinya, wujud eksistensi manusia adalah sebagai “*I*” bukan sebagai “*it*” (Titus, dkk. 1984). Sebab, beradanya manusia berbeda dengan beradanya benda-benda. Manusia keberadaannya adalah ada yang disadari, ia bertanggung jawab atas keberadaannya, ia memiliki hubungan dengan sesamanya, dan ia adalah yang memberikan makna kepada benda-benda yang lain. Atas dasar itu, manusia dikatakan bereksistensi dan benda-benda berada.

Hakikatnya realitas bersifat independen, dan realitas dalam sudut pandang eksistensialis adalah persoalan tentang eksistensi individu. Dengan demikian, eksistensi individu pun bersifat independen. Artinya, individu memiliki kebebasan untuk bereksistensi sebagai “*I’etre-pour-soi*”. Konsekuensinya, individu bertanggung jawab terhadap kebebasan yang dipilihnya. Sebagaimana sifat eksistensialisme yang mengakui kemerdekaan dan pertanggung jawaban (Titus, dkk. 1984).

Karena hakikat individu adalah bereksistensi, maka ia senantiasa merencanakan, berbuat, dan menjadi apa yang diinginkannya. Namun, Firdaus M. Yunus (2011, hlm. 273) menyatakan bahwa:

“Menurut Sartre manusia secara individual mempunyai kebebasan untuk mencipta dan memberi makna kepada keberadaannya dengan merealisasikan kemungkinan-kemungkinan yang ada dengan merancang dirinya sendiri. Namun, ia tidak bisa sendirian, atau tidak bisa dilakukan perseorangan saja, tetapi harus berlangsung dalam konteks intersubjektivitas, yaitu bersama dengan yang lain”.\

Dengan demikian, apa yang direncanakan, diperbuat untuk menjadi apa yang diinginkan akan bermakna apabila dilakukan melalui hubungan dengan sesamanya, yaitu hubungan antara *Aku* dan *Engkau*. *Aku* sebagai subjek, yang senantiasa menganggap *Engkau* sebagai objeknya. Dengan demikian, adanya hubungan intersubjektif sebagai syarat eksistensi individu pada dasarnya telah mengantarkan individu sendiri kepada sebuah konflik. Sebagaimana yang dikatakan P. A. van der Weij (dalam Firdaus M. Yunus, 2011, hlm. 274) menyatakan bahwa “Namun demikian, hakikat setiap relasi antar manusia ternyata adalah *konflik*; sebab orang lain membuat saya –kata Sartre- menjadi objek atau ‘saya’ membuat hal yang sama terhadap orang lain”. Selanjutnya Firdaus M. Yunus (2011, hlm. 275) menyatakan bahwa “Bagi Sartre, relasi dengan sesama merupakan ‘neraka’ bagiku”.

Selanjutnya, Jean Paul Satre (dalam Allan C. Ornstein & Daniel U. Levine, 2008, hlm. 173) menyatakan bahwa ‘*Existence precedes essence*’. Berdasarkan hemat Jean Paul Sartre individu pada dasarnya bereksistensi terlebih dahulu, baru kemudian merumuskan

esensinya. Allan C. Ornstein & Daniel U. Levine (2008, hlm. 174) yang menyatakan bahwa *“We create our own definition and make our own essence. We are what we choose to be”*. Artinya, setiap individu mendefinisikan siapa dirinya dan menggambarkan bagaimana esensinya melalui pilihan-pilihan yang diambilnya. Sebagaimana menurut Allan C. Ornstein & Daniel U. Levine (2008, hlm. 174) yang menyatakan bahwa *“Each can choose to be free, inner-directed, authentic person who realizes that every choice is an act of personal value creation”*. Konsekuensinya, definisi tentang diri dan rumusan esensi individu dapat berubah-ubah, bergantung kepada pilihan yang diambilnya.

Firdaus M. Yunus (2011, hlm. 279) menyatakan bahwa “Menurut Sartre makna dari eksistensi mendahului esensi manusia adalah bahwa manusia yang hidup di dunia ini harus memikul tanggung jawab yang besar untuk dirinya dan masa depannya”. Artinya, setiap individu bertanggung jawab terhadap penciptaan nilai pribadi/definisi tentang diri dan masa depannya. Sehubungan dengan hal ini. Firdaus M. Yunus (2011, hlm. 280) menyatakan bahwa:

“Kendatipun demikian manusia yang sadar adalah manusia yang bertanggung jawab dan memikirkan masa depannya, inilah inti ajaran utama dari filsafat eksistensialisme. Bila manusia bertanggung jawab atas dirinya sendiri, bukan berarti ia hanya bertanggung jawab pada dirinya sendiri, tetapi juga kepada seluruh manusia”.

Dengan demikian, pada dasarnya individu tidak hanya bertanggung jawab terhadap dirinya, namun juga kepada seluruh manusia. Selanjutnya, Firdaus M. Yunus (2011, hlm. 274) menyatakan bahwa:

“Dalam konteks ini, Sartre berusaha membuat suatu aturan moral baru. Karena setiap orang terkait dengan orang lain, maka kebebasannya sebagai manusia harus memperhitungkan juga kebebasan orang lain. Manusia tidak dapat membuat kebebasan, tanpa serentak juga membuat hal yang sama dengan kebebasan orang lain”.

Pada dasarnya salah satu syarat eksistensi individu adalah adanya hubungan intersubjektif, yaitu bersama dengan sesamanya. Atas dasar itu, karena individu memikul tanggung jawab atas dirinya dan seluruh manusia, maka dalam eksistensinya ia perlu memperhatikan aturan moral yang disarankan oleh Jean Paul Sartre. Meskipun demikian, pada hakikatnya hubungan intersubjektif sebagai salah satu syarat eksistensi telah mengantarkan individu kepada suatu konflik.

2. Hakikat Epistemologi

Salah satu sifat eksistensialisme selanjutnya adalah penekanan kepada pengalaman subjektif manusia (Titus, dkk, 1984). Artinya, eksistensialisme menekankan akan pentingnya pengalaman individu. Sebab, melalui pengalaman manusia mengetahui berbagai hal. Sebagaimana menurut Tatang Syaripudin & Kurniasih (2013, hlm. 89) yang mengemukakan bahwa “Manusia hanya mengetahui melalui pengalaman”. Implikasinya, sumber pengetahuan bagi individu adalah pengalamannya sendiri.

Berdasarkan uraian sebelumnya, eksistensialis mengakui kemerdekaan dan pertanggung jawaban. Dengan demikian, individu memiliki kebebasan untuk menentukan pengetahuan apa yang ingin dia ketahui. Sebagaimana menurut Allan C. Ornstein & Daniel U. Levine (2008, hlm.174) “*Epistemologically, the individual chooses the knowledge that he or she wishes to appropriate into his or her life*”. Selain itu, pengetahuan yang ia pilih merupakan bagian dari bentuk pertanggung jawaban atas kebebasan memilihnya. Sebagaimana menurut Waini Rasyidin dkk. (2009, hlm.68) yang menyatakan bahwa “Epistemologi kaum eksistensialisme mengasumsikan bahwa individu dapat bertanggung jawab terhadap pengetahuannya”.

Pada dasarnya pengetahuan bersumber dari pengalaman individunya. Dengan demikian, pengetahuan setiap individu berbeda dengan individu yang lainnya, bersifat subjektif. Atas dasar itu, tidak ada kebenaran suatu pengetahuan yang absolut. Hal ini dikarenakan kebenaran suatu pengetahuan selalu bersifat relatif bagi setiap pertimbangan individu. Sebagaimana menurut Callahan and Clark (dalam Tatang Syaripudin & Kurniasih, 2013, hlm. 89) yang mengungkapkan bahwa “Kebenaran selalu relatif bagi setiap pertimbangan individu. Kebenaran absolut tidaklah ada. Setiap pribadi harus memutuskan apa yang benar dan apa yang penting untuk dirinya”.

Selanjutnya, Edwar J. Power (dalam Waini Rasyidin, dkk., 2009, hlm. 68) mengungkapkan bahwa hakikat pengetahuan adalah “Cenderung kepada skeptisisme, tetapi tetap mengakui kemungkinan mencapai kebenaran”. Artinya, bagi kaum eksistensialisme kemungkinan mengetahui bersifat ragu-ragu terhadap kemungkinan memiliki pengetahuan. Tetapi tetap mengakui kemungkinan mencapai kebenaran.

3. Hakikat Aksiologi

Dalam eksistensialisme berlaku teori eksistensi. Redja Mudyahardjo (1995, hlm. 192) mengemukakan bahwa:

“Teori eksistensi. Nilai-nilai mempunyai suatu eksistensi dalam kebenarannya sendiri yang tergantung kepada siapa yang menggunakan dan kepentingannya. Nilai-nilai bukan kualitas atau azas-azas tanpa dasar dalam pemunculannya; nilai-nilai adalah azas-azas yang ditampilkan dalam perbuatan”.

Dengan demikian, nilai pada dasarnya bersifat subjektif. Hal ini dikarenakan kebenaran suatu nilai tergantung kepada siapa yang menggunakannya dan dalam konteks apa nilai tersebut digunakan. Konsekuensinya, nilai dipilih secara bebas oleh setiap individu. Sebagaimana menurut Allan C. Ornstein & Daniel U. Levine (2008, hlm. 163) menyatakan bahwa hakikat aksiologi adalah “*Value should be freely chosen*”. Implikasinya standar nilai yang digunakan oleh setiap individu tidak bersifat tunggal, melainkan bersifat majemuk. Sebagaimana menurut Edward J. Power (dalam Waini Rasyidin dkk, 2009, hlm. 68) yang mengemukakan bahwa “Standar moral bersifat majemuk. Seseorang bebas memilih standar moral, tetapi ada beberapa standar moral yang bersifat imperatif”. Pada dasarnya, standar moral imperatif digunakan bagi para filsuf eksistensialis theistik.

Selanjutnya, Waini Rasyidin, dkk. (2009, hlm. 69) menyatakan bahwa “Baik, bagi para eksistensialis adalah selalu dalam pernyataan positif tentang diri. Jahat, melekat pada gerombolan manusia”. Dengan demikian, karena eksistensialis mengakui kemerdekaan individu maka setiap individu memiliki kebebasan untuk menentukan pilihannya terhadap perbuatan baik atau bahkan perbuatan buruk. Dengan konsekuensi setiap perbuatan yang dipilihnya akan ia pertanggung jawabkan. Meskipun demikian, pada dasarnya individu senantiasa memilih nilai-nilai yang baik untuk dirinya. Sebagaimana menurut Waini Rasyidin, dkk. (2009, hlm. 69) menyatakan bahwa:

“Pandangan aksiologi eksistensialisme terhadap pendidikan, menyatakan bahwa nilai-nilai bukanlah sesuatu hal yang terpisah dari pilihan yang bebas dari manusia untuk berbuat. Perbuatan tidak harus diramalkan dengan konsepsi-konsepsi, dia tidak dapat memilih nilai yang jahat, dia harus memilih yang baik, karena pilihannya itu selalu didasarkan kepada nilai-nilai yang baik”.

Tujuan Pendidikan Eksistensialis dan Proses Pencapaiannya di Sekolah

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu usaha yang tidak lepas dari tujuan, yaitu mengantarkan peserta didik yang apa adanya kepada keadaan apa yang seharusnya. Persoalannya, apa maksud dari pernyataan “*keadaan apa yang seharusnya?*”. Dalam uraian ini, penulis akan menafsirkan pernyataan tersebut dari sudut pandang eksistensialisme, yang merupakan konsistensi logis dari filsafat umumnya.

Pada dasarnya, tujuan pendidikan bagi kaum eksistensialis dibedakan menjadi dua, yaitu tujuan utama dan tujuan khusus. Waini Rasyidin, dkk., (2009, hlm.70) yang mengungkapkan bahwa “Oleh karena itu, tujuan utama pendidikan adalah membantu individu untuk mampu mewujudkan dirinya sebagai manusia”. Selanjutnya, Tatang Syaripudin & Kurniasih (2008, hlm. 90) yang mengungkapkan bahwa tujuan utama pendidikan bagi para penganut eksistensialisme adalah sebagai berikut:

“Untuk membantu manusia secara individual. Artinya, untuk membimbing manusia ke dalam suatu kesadaran diri dan pengembangan (*to promote*) komitmen yang berhasil mengenai sesuatu yang penting dan bermakna bagi eksistensinya”.

Berdasarkan hemat tersebut, tujuan utama dari pendidikan adalah membantu individu mengembangkan kesadaran diri untuk memilih apa yang penting dan apa yang bermakna bagi dirinya. Sehingga, individu berkembang sebagaimana hakikatnya sebagai manusia. Hal ini sebagaimana menurut Allan C. Ornstein & Daniel U. Levine (2008, hlm. 174) mengungkapkan bahwa:

“Thus, existentialists believe that knowledge about the human condition and the personal choices we make is most important and education’s most significant goals are to awaken human consciousness to the freedom to choose and to create a sense of self-awareness that contributes to our authenticity”.

Berdasarkan hemat tersebut, eksistensialis menekankan bahwa tujuan pendidikan yang paling penting adalah membangkitkan kesadaran manusia akan kebebasannya untuk memilih dan mengembangkan *self-awareness* yang berkontribusi kepada keautentikan diri sebagai manusia.

Selanjutnya, Callahan & Clark (dalam Tatang Syaripudin & Kurniasih, 2013, hlm. 91) menyatakan bahwa tujuan-tujuan khusus pendidikan yang penting bagi penganut eksistensialisme adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan kesadaran diri secara individual
2. Menyediakan kesempatan-kesempatan kepada individu untuk bebas menentukan pilihan-pilihan etis.
3. Mendorong pengembangan pengetahuan diri (*self knowledge*)
4. Mengembangkan rasa tanggung jawab diri pribadi (*self responsibility*).
5. Membangun rasa komitmen individual

Jadi, dapat disimpulkan bahwa tujuan-tujuan khusus pada dasarnya membantu tercapainya tujuan utama pendidikan eksistensialisme. Persoalannya bagaimana proses pencapaian tujuan pendidikan eksistensial di sekolah?

Allan C. Ornstein & Daniel U. Levine (2008, hlm. 163) menyatakan bahwa:

“At school, existentialists say, individuals should pursue discussion about their own lives and choices. Because we are all in the same predicament and have the same possibilities, we all should have opportunities for schooling. In the school, both teachers and students should have the chance to ask questions, suggest answers, and engage in dialogue”.

Berdasarkan hemat tersebut jelas kiranya bahwa kaum eksistensialisme menekankan akan pentingnya setiap individu memiliki kesempatan untuk bersekolah. Melalui sekolah setiap individu dapat melakukan dialog untuk mengajukan pertanyaan dan menyarankan jawaban. Dialog ini sangat penting bagi setiap individu, sebab setiap individu dengan individu lainnya berada dalam kesulitan yang sama dan dalam kemungkinan yang sama pula. Sehingga, setiap individu dapat saling bertukar pengalaman dan informasi tentang kehidupan dan apa yang menjadi pilihannya.

Dengan demikian, melalui sekolah setiap individu dapat memperoleh pengalaman dan informasi yang luas serta komprehensif mengenai kehidupan dan pilihannya, dan inilah yang menjadi tujuan pendidikan eksistensial sebenarnya. Sehubungan dengan hal tersebut, Edward J. Power (dalam Waini Rasyidin, dkk., 2009, hlm. 71) mengungkapkan bahwa yang menjadi tujuan pendidikan kaum eksistensialisme adalah “Menyediakan pengalaman yang luas dan komprehensif dengan segala bentuk kehidupan”. Pernyataan tersebut sejalan dengan apa yang dinyatakan oleh Tatang Syaripudin & Kurniasih (2009, hlm. 91) yang menyatakan bahwa:

“Dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan menurut Eksistensialisme adalah agar siswa memperoleh pengalaman hidup yang luas dan komprehensi dalam segala bentuknya sehingga dengan kebebasannya ia mampu mewujudkan diri pribadinya sebagai manusia”.

Dengan demikian, di sekolah setiap peserta didik melakukan dialog sehingga memperoleh pengalaman dan informasi yang luas serta komprehensif mengenai kehidupan dan pilihannya, yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi peserta didik untuk membuat keputusan apa yang penting dan apa yang bermakna bagi eksistensinya. Sehingga ia dapat berkembang sebagaimana hakikatnya sebagai manusia.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa melalui dialog yang dilakukan peserta didik dengan peserta didik yang lain tujuan pendidikan eksistensialis akan tercapai. Persoalannya bagaimana agar setiap individu terlibat dalam dialog?

Allan C. Ornstein & Daniel U. Levine (2008, hlm. 175) yang menyatakan bahwa :

“An existentialist teacher would encourage students to philosophize, question, and participate in dialogues about the meaning of life, love, and death. The answer to these questions would be personal and subjective, not measurable by standardized tests. An existentialist curriculum would consist of whatever might lead to philosophical dialogue”.

Berdasarkan hemat tersebut, jelas kiranya bahwa peserta didik dapat terlibat dalam dialog tidak luput dari peranan pendidik. Dimana pendidik berperan mendorong peserta didik untuk berfilsafat, bertanya, dan berpartisipasi dalam dialog mengenai makna hidup, cinta dan kematian. Dimana jawaban yang diajukan oleh peserta didik bersifat subjektif, dan tidak dapat diukur dengan tes standar. Sehubungan dengan hal tersebut, kurikulum eksistensialis akan terdiri dari apapun yang mengarah kepada dialog filosofis.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pernyataan *“keadaan apa yang seharusnya”* dari sudut pandang eksistensialisme ditafsirkan sebagai, bahwa setiap individu harus berkembang sebagaimana hakikatnya sebagai manusia. Manusia dapat berkembang sebagaimana hakikatnya apabila ia memiliki pengalaman dan informasi yang luas serta komprehensif mengenai kehidupan dan apa yang menjadi pilihannya. Sehingga ia dapat menentukan apa yang penting dan apa yang bermakna bagi eksistensinya, dan hal tersebut di sekolah dapat diperoleh melalui dialog filosofis yang dilakukan oleh setiap individu, yaitu peserta didik dengan peserta didik yang lainnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada dasarnya filsafat pendidikan akan memperlihatkan bagaimana konsistensi logis antara filsafat umumnya, yaitu metafisika, epistemologi dan aksiologi dengan pemikiran-pemikiran mengenai pendidikan yang meliputi tujuan pendidikan, kurikulum, metode, peranan pendidik dan peserta didik, dsb. Dalam penelitian ini persoalan difokuskan kepada konsistensi logis filsafat umum eksistensialisme dengan tujuan pendidikan. Sebagaimana telah dijelaskan di muka bahwasannya hakikat realitas dalam sudut pandang eksistensialisme mempersoalkan tentang eksistensi individu. Dengan demikian, hakikat manusianya adalah dualisme, dengan menekankan kepada aspek jiwa yaitu kesadaran untuk bereksistensi sebagai *“I’etre-pour-soi”*. Dengan demikian, eksistensi

yang dimaksud adalah eksistensi dalam wujud “I” bukan dalam wujud “it”. Implikasinya, tujuan pendidikan bagi eksistensialisme adalah membantu individu berkembang sebagaimana hakikatnya sebagai manusia.

Di sekolah tujuan pendidikan eksistensialisme dapat dicapai melalui dialog filosofis yang membicarakan persoalan mengenai makna kehidupan dan pilihan setiap individu. Hal ini dikarenakan setiap individu berada dalam kesulitan yang sama dan dalam kemungkinan yang sama pula. Sehingga, mereka dapat saling bertukar informasi dan pengalaman yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan apa yang penting dan apa yang bermakna bagi eksistensinya. Sehingga, setiap individu dapat mencapai apa yang menjadi tujuannya.

Tentunya pencapaian tersebut tidak luput dari peranan seorang pendidik. Sebab, pendidik berperan mendorong setiap peserta didik untuk terlibat dalam dialog filosofis. Atas dasar itu, penulis menyarankan agar pendidik senantiasa memiliki rasa tanggung jawab terhadap peserta didiknya untuk bersedia membantu mereka terlibat dalam dialog filosofis. Sebab, apabila pendidiknya tidak memiliki rasa tanggung jawab maka tidak menutup kemungkinan tujuan pendidikan yang seharusnya tidak tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Henderson, Stella van Petten. 1959. *Introduction to Philosophy of Education*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Idris, Saifullah & ZA, Tabrani. 2017. Realitas Konsep Pendidikan Humanisme Dalam Konteks Pendidikan Islam. *Jurnal Edukasi Bimbingan Konseling*. 3:96-113.
- Makmun, Abin Syamsuddin. 2014. *Kebutuhan Penelitian di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Seminar PDD HEDS Ditjen Dikti Depdiknas Senin 23 Agustus 2004.
- Mahmudah. 2009. Filsafat Eksistensialisme: Telaah Ajaran dan Relevansinya dengan Tujuan Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Tarbiyah STAIN Purwokerto*. 14:336-447.
- Mudyahardjo, Redja. 1995. *Filsafat Pendidikan*. Bandung: Jurusan filsafat dan sosiologi pendidikan fakultas ilmu pendidikan institut keguruan dan ilmu pendidikan.
- Ornstein, Allan C. & Levine, Daniel U. 2008. *Foundations of Education*. United States of America: Houghton Mifflin Company.
- Rasyidin, Waini. dkk., 2009. *Filsafat Pendidikan*. Bandung: UPI PRESS.
- Rasyidin, Waini. dkk., 2013. *Landasan Pendidikan*. Bandung: UPI PRESS.

Syaripudin, Tatang & Kurniasih. 2013. *Filsafat Pendidikan*. Bandung: Percikan Ilmu.

Titus, dkk. 1984. *Persoalan-Persoalan Filsafat*. Jakarta: Bulan Bintang.

Yunus, M. firdaus. 2011. Kebebasan dalam Eksistensialisme Jean Paul Sartre. *Jurnal Al-Ulum*. 11:267-282.

Zed, Mestika. 2008. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

LAYANAN INFORMASI MELALUI AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN BAHAYA MEROKOK DI SMPN 276 JAKARTA SELATAN

Ahiruddin¹, Harun Rasjid²

^{1,2}Universitas Indraprasta PGRI Jakarta

E-mail: ¹kielgokiel29@gmail.com, ²harunrasyid0556@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemahaman siswa/i kelas VII A SMPN 276 Jakarta Selatan Tahun Ajaran 2018/2019 tentang bahaya merokok sebelum diberikan perlakuan atau *treatment*, untuk mengetahui proses pelaksanaan layanan informasi melalui audio visual terhadap peningkatan pemahaman bahaya merokok pada siswa/i kelas VII A SMPN 276 Jakarta Selatan Tahun Ajaran 2018/2019 dan untuk mengetahui layanan informasi melalui audio visual efektif dapat meningkatkan pemahaman bahaya merokok pada siswa/i kelas VII A SMPN 276 Jakarta Selatan Tahun Ajaran 2018/2019. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan *pre-experimental design* melalui *One-Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini terdapat *pretest* yang diberikan kepada siswa sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya, *posttest* yang diberikan kepada siswa setelah mendapat perlakuan. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 10 siswa di kelas VII A SMPN 276 Jakarta Selatan Tahun Ajaran 2018/2019 yang ditentukan dengan teknik pengambilan sampling *purposive*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan instrumen angket pemahaman bahaya merokok. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah *Wilcoxon Signed Ranks Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan layanan informasi melalui audio visual efektif untuk meningkatkan pemahaman bahaya merokok pada kelas VII A SMPN 276 Jakarta Selatan Tahun Ajaran 2018/2019.

Kata Kunci: Layanan Informasi, Audio Visual, Pemahaman Bahaya Merokok

Abstract: The purpose of this study was to determine the understanding of student of class VII A SMPN 276 South Jakarta Academic Year 2018/2019 about the dangers of smoking before being given treatment, to determine the process of implementing information services through audio-visual towards increasing the understanding of the dangers of smoking in student/i class VII A SMPN 276 South Jakarta Academic Year 2018/2019 and to find out information service through audio visual can effectively improve the understanding of the dangers of smoking on student of class VII A SMPN 276 South Jakarta Academic Year 2018/2019. The research method used in this study is a quatitative approach to the pre-experimental design through One-Group Pretest-Posttest Design. In this design there are pretest given to student before being given further treatment, posstest given to student after receiving treatment. The sample in this study consisted of 10 student in class VII A SMPN 276 South Jakarta Academic Year 2018/2019 which was determined by purposive sampling technique. Data collection technique used were using questionnaire instrument to understand the danger of smoking. The data analysis technique used in this study is the Wilcoxon Signed Rank Test. The result showed that the information service through audio visual was effective to increase the understanding of the danger of smoking in class VII A SMPN 276 South Jakarta Academic Year 2018/2019.

Keywords: Information Services, Audio Visual, Understanding the Danger of Smoking

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang secara sistematis melaksanakan program bimbingan, pengajaran, dan latihan dalam rangka membantu siswa agar mampu mengembangkan potensinya, baik yang menyangkut aspek moral-spiritual, intelektual, emosional, maupun sosial. Menurut Havighurs (dalam Yusuf 2006: 95) “sekolah mempunyai peranan atau tanggung jawab penting dalam membantu para siswa mencapai tugas perkembangannya. Sehubungan dengan hal ini, sekolah seyogyanya berupaya untuk menciptakan suasana yang kondusif atau kondisi yang dapat memfasilitasi siswa (yang berusia remaja) untuk mencapai perkembangannya”.

Masa remaja bertepatan dengan masa usia sekolah menengah. Anak-anak yang berusia 12 atau 13 tahun sampai dengan 19 tahun sedang berada dalam pertumbuhan yang mengalami masa remaja. Masa remaja termasuk masa yang sangat menentukan karena pada masa ini anak-anak mengalami banyak perubahan pada psikis dan fisiknya. Terjadinya perubahan kejiwaan menimbulkan kebingungan di kalangan remaja, karenanya mereka mengalami penuh gejolak emosi dan tekanan jiwa sehingga mudah menyimpang dari aturan dan norma-norma sosial yang berlaku di kalangan masyarakat.

Menurut Darajat (dalam Zulkifli 2006: 65) menjelaskan bahwa:

Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa anak ke masa dewasa, yaitu saat-saat ketika anak tidak mau lagi diperlakukan sebagai anak-anak, tetapi dilihat dari pertumbuhan fisiknya ia belum dapat dikatakan orang dewasa. Remaja sebetulnya tidak mempunyai tempat yang jelas. Mereka sudah tidak termasuk golongan anak-anak, tetapi belum juga dapat diterima secara penuh untuk masuk ke dalam golongan orang dewasa. Remaja masih belum mampu untuk menguasai dan memberfungsikan secara penuh dan maksimal fungsi-fungsi fisik maupun psikisnya. Namun, yang perlu ditekankan disini adalah bahwa fase remaja merupakan fase perkembangan yang amat potensial, baik dilihat dari aspek kognitif, emosi maupun fisik.

Masa remaja seharusnya diisi dengan kegiatan-kegiatan yang bersifat positif. Masa remaja sedang masih dan harus berkembang. Menurut Konopka (dalam Yusuf 2006: 71) “Masa remaja merupakan segmen kehidupan yang penting dalam siklus perkembangan individu, dan merupakan masa transisi yang dapat diarahkan kepada perkembangan masa dewasa yang sehat”. Masa remaja masih berada dalam proses menjadi dewasa. Hal-hal yang mempengaruhi perkembangan itu ada didalam dan disekitar mereka baik lingkungan keluarga, sekolah, maupun pergaulan didalam masyarakat. Begitu juga tindakan individu untuk merokok muncul dari dalam diri individu itu sendiri yang disebabkan oleh beberapa

faktor baik dari dalam (internal) maupun dari luar (eksternal). Hal mengenai tindakan merokok juga disebabkan oleh salah satunya faktor pemahaman tentang bahaya merokok yang masih kurang sekali dikalangan para remaja.

Terkait faktor pemahaman tentang bahaya merokok yang sangat kurang dikalangan para remaja peneliti telah melakukan studi pendahuluan dengan mendapatkan informasi yang bersumber dari wawancara dengan guru bimbingan dan konseling di SMPN 276 Jakarta Selatan. Berdasarkan program bimbingan dan konseling yang telah dilakukan selama ini pelaksanaan pengetahuan tentang pemahaman terhadap bahaya rokok di sekolah masih belum optimal melalui angket Analisa Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) yang diberikan dan diolah didapatkan hasil bahwa terdapat dua kategori siswa/i yang memiliki pengetahuan tentang pemahaman terhadap bahaya rokok yaitu siswa/i yang pengetahuan tentang pemahaman terhadap bahaya rokok kategori baik 71,4 % atau sebanyak 25 orang peserta didik sedangkan siswa/i yang pengetahuan tentang pemahaman terhadap bahaya rokok kategori kurang baik 28,6 % atau sebanyak 10 orang peserta didik dari jumlah siswa/i sebanyak 35 orang peserta didik yang dalam pelaksanaan tentang pemahaman terhadap bahaya atau dampak rokok yang diberikan melalui sosialisasi maupun program bimbingan dan konseling dengan format layanan informasi bertipe klasikal meliputi ceramah, diskusi, dan tanya jawab.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti akan mengadakan penelitian di SMPN 276 Jakarta Selatan Tahun Ajaran 2018/2019 di kelas VII A dengan memberikan layanan informasi melalui audio visual untuk meningkatkan pemahaman bahaya merokok bagi siswa. Peneliti merasa permasalahan masih sangat kurangnya pemahaman bahaya merokok bagi siswa dapat diselesaikan dengan berbagai format layanan bimbingan dan konseling, yang diduga efektif untuk menyelesaikan masalah tersebut salah satunya adalah format layanan informasi dengan melalui audio visual. Adanya permasalahan tentang sangat kurangnya pemahaman bahaya merokok bagi siswa, peneliti berusaha untuk membantu meningkatkan persepsi pemahaman bahaya merokok bagi siswa.

Salah satu layanan bimbingan dan konseling yang akan dilaksanakan oleh peneliti yaitu menggunakan layanan informasi dengan melalui audio visual khususnya menggunakan slide gambar juga suara maupun video yang menayangkan tentang pengetahuan pemahaman bahaya merokok bagi siswa, yang diyakini dapat menyelesaikan permasalahan mengenai pemahaman bahaya merokok bagi siswa. Bentuk Informasi dalam layanan informasi sangat bervariasi baik dalam materi maupun acuannya. Acuan yang

dimaksud itu berkaitan dengan persepsi siswa tentang pemahaman bahaya merokok bagi siswa.

Menurut Prayitno dan Amti (2013:259-260) mengungkapkan bahwa :

Layanan informasi merupakan sebuah kegiatan pemberian pemahaman kepada individu-individu yang berkepentingan tentang berbagai hal yang diperlukan untuk menjalani suatu tugas atau kegiatan, atau untuk menentukan arah suatu tujuan atau rencana yang dikehendaki. Layanan Informasi merupakan perwujudan dari fungsi pemahaman pelayanan bimbingan dan konseling. Layanan Informasi akan dapat menunjang pelaksanaan fungsi-fungsi bimbingan dan konseling lainnya dalam kaitan antara bahan-bahan informasi itu dengan permasalahan individu.

Layanan pemberian informasi diadakan untuk membekali para siswa dengan pengetahuan tentang data dan fakta khususnya dalam bidang pemahaman bahaya merokok bagi siswa, supaya mereka dengan belajar tentang pemahaman bahaya merokok bagi siswa mereka lebih menjaga kesehatan daripada terlambat dan harus mengobati untuk memulihkan kesehatannya.

Menurut Winkel dan Hastuti (2006: 317) mengungkapkan bahwa:

Ada tiga alasan pokok mengapa layanan pemberian informasi merupakan usaha vital dalam keseluruhan program bimbingan yang terencana dan terorganisasi. Pertama, siswa membutuhkan informasi yang relevan sebagai masukan dalam mengambil ketentuan mengenai pendidikan lanjutan sebagai persiapan untuk dirinya masuk dalam ruang lingkup masyarakat. Apabila siswa memiliki pengetahuan yang tepat mungkinlah bahwa jumlah pilihan yang dapat mereka pertimbangkan bertambah. Kedua, pengetahuan yang tepat dan benar membantu siswa untuk berpikir lebih rasional tentang perencanaan masa depan dan tuntutan penyesuaian diri daripada mengikuti sembarang keinginan saja tanpa memperhitungkan kenyataan dalam lingkungan hidupnya. Informasi yang relevan dapat membebaskan siswa dari keterikatan pada pola berpikir yang kaku, dan sekaligus memperluas cakrawala pandangannya. Ketiga, Informasi yang sesuai dengan daya tangkapnya menyadarkan siswa akan hal-hal yang tetap dan stabil, serta hal-hal yang akan berubah dengan bertambahnya umur dan pengalaman.

Menurut Cahyo (2011: 27) mengungkapkan bahwa :

Media audio visual adalah sebuah alat bantu seseorang dalam menerima suatu pesan sehingga dapat memperoleh ilmu dan pengalaman yang bermanfaat untuk meraih tujuan yang dicapai. penyebutan audio visual sebenarnya mengacu pada indra yang menjadi sasaran dari media tersebut. Media audio visual mengandalkan pendengaran dan penglihatan dari khalayak sasaran.

Menurut Azhar Arsyad (2017: 91) menjelaskan bahwa :

Media audio visual merupakan media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya dan juga merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Media audio visual merupakan media yang memungkinkan seseorang tidak hanya melihat atau mengamati sesuatu melainkan sekaligus dapat mendengar sesuatu yang divisualisaikan.

Oleh karena layanan pemberian informasi merupakan usaha vital dalam keseluruhan program bimbingan yang terencana dan terorganisasi, peneliti menggunakan layanan informasi untuk meningkatkan persepsi siswa tentang pemahaman bahaya merokok bagi siswa dengan menggunakan bantuan audio visual, karena penekanan utama dalam pengajaran audio visual adalah pada nilai belajar yang diperoleh melalui penalaran yang disajikan dalam tayangan konkret, tidak hanya didasarkan atas kata-kata belaka.

Upaya meningkatkan pemahaman bahaya merokok melalui media audio-visual berkaitan dengan materi bahaya merokok dengan menggunakan layanan informasi melalui audio-visual, hal ini sesuai dengan pendekatan layanan informasi format klasikal. Penyelenggara layanan (konselor) secara aktif menyajikan bahan materi, memberikan contoh, merangsang, mendorong dan menggerakkan peserta untuk aktif mengikuti dan menjalani materi dan kegiatan layanan dengan baik.

Layanan informasi dengan media audio-visual dapat diartikan sebagai suatu media dalam layanan bimbingan konseling dengan menggunakan ragam audio-visual maupun video atau film untuk menyampaikan informasi atau pesan-pesan tertentu yang dianggap penting dan bermanfaat untuk siswa, kemudian mencari ragam audio-visual maupun video atau film yang didalamnya terdapat materi bahaya merokok, agar mendapatkan pengetahuan dan pemahaman baru.

Asumsi dalam penelitian ini adalah memberikan layanan informasi melalui media audio-visual dengan menyampaikan materi tentang bahaya merokok. Disini peneliti memberikan pengetahuan melalui ragam audio-visual maupun video atau film yang berisi materi “bahaya merokok” setelah siswa menyaksikan dan menganalisa video atau film selanjutnya diadakan diskusi mengenai ragam audio-visual video atau film yang disaksikan tersebut.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka layanan informasi melalui audio visual diharapkan dapat berjalan dengan baik, sehingga dapat mengubah pemahaman siswa kelas VII A SMPN 276 Jakarta Selatan Tahun Ajaran 2018/2019 tentang bahaya merokok,

sehingga siswa mampu untuk menjaga dan memelihara kesehatan tubuh sendiri juga ikut menjaga dan memelihara kesehatan orang lain. Oleh karena itu pelaksanaan layanan informasi melalui audio visual bahaya merokok sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa terhadap bahaya merokok.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan *pre-experimental design (non design)*. Menurut Sugiyono (2017: 111) “dikatakan *pre-experimental design*, karena desain ini bukan merupakan eksperimen sungguh-sungguh”. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara *random/acak*.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan bentuk penelitian *pre-experimental design* melalui *One-Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini terdapat *pretest* yang diberikan kepada siswa sebelum diberikan perlakuan, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman bahaya merokok sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya, *posttest* yang diberikan kepada siswa setelah mendapat perlakuan, dengan tujuan mengetahui ada atau tidaknya perubahan dalam tingkat pemahaman bahaya merokok pada siswa setelah diberikannya perlakuan/*treatment* yang berupa layanan informasi melalui audio visual.

Dengan demikian hasil perlakuan/*treatment* dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Adapun desain *One-Group Pretest-Posttest Design* dapat digambarkan seperti berikut :



Gambar 3.1. One-Group Pretest-Posttest Design

Keterangan :

O_1 : *Pre Test* (Test Awal)

X : *Treatment* (Layanan Informasi Melalui Audio Visual)

O_2 : *Post Test* (Tes Akhir)

Berdasarkan teori diatas untuk mengetahui ada atau tidaknya perubahan tingkat pemahaman bahaya merokok pada siswa, adalah setelah diberikannya perlakuan yang berupa layanan informasi melalui audio visual, hasil dari *pretest* dan *posttest* yang sudah

diberikan kemudian dibandingkan. Pengumpulan data dilakukan dengan sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) dan setelah mendapat perlakuan (*post-test*).

Melalui metode tersebut peneliti berupaya mengumpulkan data selengkap mungkin beserta faktor-faktor yang erat hubungannya dengan masalah yang akan diteliti, yaitu tentang layanan informasi melalui audio visual untuk meningkatkan pemahaman bahaya merokok pada kelas VII A SMPN 276 Jakarta Selatan Tahun Ajaran 2018/2019.

Menurut Sugiyono (2016: 142) “angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”. Prinsip penulisan angket menyangkut beberapa faktor, yaitu : isi dan tujuan pertanyaan, bahasa yang digunakan disesuaikan dengan kemampuan berbahasa responden, pertanyaan tertutup-terbuka negatif dan positif, pertanyaan tidak mendua, tidak menanyakan hal-hal yang sudah lupa, pertanyaan tidak mengarahkan, panjang pertanyaan, dan urutan pertanyaan.

Berdasarkan pendapat di atas maka alat pengumpul data utama yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket yang dikembangkan sendiri oleh peneliti dengan model skala *likert*. Angket terdiri dari sejumlah pertanyaan yang dirumuskan dalam bentuk pertanyaan atau pernyataan dengan lima pilihan alternative jawaban dalam bentuk skala frekuensi yang disesuaikan dengan tujuan pernyataan angket yang disusun, yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), RG (Ragu-Ragu), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat tidak setuju). Untuk teknis analisis data peneliti menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

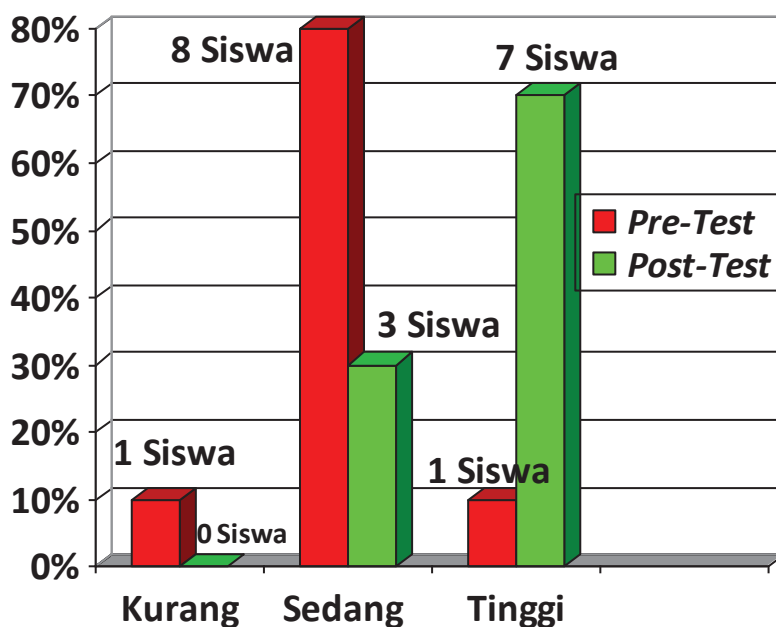
Tabel 1. Hasil Angket Perbandingan *Pre-test* dan *Post-test* Pemahaman Bahaya Merokok Kelas VII A SMP N 276 Jakarta Selatan Tahun Ajaran 2018/2019

NO	RESOPONDEN	JENIS KELAMIN	SKOR <i>PRE-TEST</i>	KET	SKOR <i>POST-TEST</i>	KET
1	EMC	L	119	BAIK	119	BAIK
2	MKD	L	102	CUKUP	102	CUKUP
3	MRA	L	107	CUKUP	113	BAIK
4	MTA	L	100	CUKUP	103	CUKUP
5	PRG	P	97	CUKUP	99	CUKUP
6	RAP	L	105	CUKUP	118	BAIK
7	SS	P	100	CUKUP	117	BAIK
8	TZO	L	105	CUKUP	119	BAIK
9	YCP	L	94	BURUK	111	BAIK
10	ZD	P	105	CUKUP	114	BAIK

NO	RESOPONDEN	JENIS KELAMIN	SKOR PRE-TEST	KET	SKOR POST-TEST	KET
	Jumlah Skor		1034		1115	

Tabel 2. Kondisi Perbandingan Pemahaman Bahaya Merokok Pre-Test Dan Post-Test

No	Kategori	Rentang Skor	PRE-TEST		POST-TEST	
			Frekuensi	%	Frekuensi	%
1	Kurang	< 96,6	1	10 %	0	0 %
2	Sedang	96,6 – 110,2	8	80 %	3	30 %
3	Tinggi	> 110,2	1	10 %	7	70 %
	Jumlah		10	100 %	10	100 %



Gambar 1. Diagram Hasil Perbandingan Angket Pre-test dan Post-test kelas VII A SMPN 276 Jakarta Selatan

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statisti c	Df	Sig.	Statisti c	df	Sig.
PRETEST	.207	10	.200 [*]	.903	10	.237
POSTTE ST	.179	10	.200 [*]	.865	10	.088

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi *Asymp.sig* data *pre-test* sebesar 0,200 dan *Asymp.sig* data *post-test* sebesar 0,200 lebih besar dari 0,05. Maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*, dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.558	1	18	.465

Berdasarkan output di atas Pada analisis uji homogenitas ini didapatkan hasil *Asymp.sig* data *pre-test* dan *Asymp.sig* data *post-test* sebesar 0,465 lebih besar dari 0,005. Dari hasil tersebut, maka dapat dikatakan data homogeny.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Test Statistics ^a	
	POSTTEST –PRETEST
Z	-2.524 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.012
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Berdasarkan tabel di atas, hasil pengujian *Wilcoxon Signed Ranks Test* diketahui nilai probabilitas *Asymp.Sig. (2-tailed)* sebesar 0,012 atau probabilitas di bawah *alpha* 0,05 ($0,012 < 0,05$). Maka dapat dikatakan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan H_a dapat diterima. Hal ini menyatakan bahwa menandakan layanan informasi melalui audio visual efektif untuk meningkatkan pemahaman bahaya merokok pada siswa kelas VII A SMP Negeri 276 Jakarta Selatan.

Pembahasan

1. Profil Pemahaman Bahaya Merokok

Gambaran hasil penelitian pada saat *pre-test* kondisi pemahaman bahaya merokok dari 10 siswa/i di kelas VII A SMP N 276 Jakarta Selatan menunjukkan bahwa 1 siswa berada pada kategori rendah, dan 1 siswa yang berada pada kategori tinggi sedangkan sebanyak 8 siswa berada pada kategori sedang.

Hal tersebut didasari dengan peneliti yang telah melakukan studi pendahuluan dengan mendapatkan informasi yang bersumber dari wawancara dengan guru bimbingan

dan konseling didasari juga oleh angket Analisa Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) yang diberikan di SMP N 276 Jakarta Selatan. Didapatkan hasil pemahaman tentang bahaya merokok yang sangat kurang dikalangan para remaja yang ada berada pada siswa/i kelas VII A SMP N 276 Jakarta Selatan Tahun Ajaran 2018/2019.

Program bimbingan dan konseling yang dilakukan selama ini terkait layanan informasi tentang pemahaman bahaya merokok oleh siswa telah diberikan oleh Guru Bimbingan dan Konseling di SMP N 276 Jakarta Selatan. Namun pelaksanaan layanan informasi tentang pemahaman terhadap bahaya merokok dirasa masih belum optimal. Diperlukan cara atau metode yang inovatif juga variatif dalam penyampaian informasi agar layanan informasi yang disampaikan dapat berjalan dengan efektif. Layanan informasi melalui audio visual salah satu cara atau metode yang efektif dalam memberikan penyampaian informasi terkait pemahaman bahaya merokok.

Pemahaman bahaya merokok merupakan suatu hal yang perlu diketahui sebanyak-banyaknya oleh semua orang tanpa terkecuali, terutama pemahaman bahaya merokok sejak dini perlu ditanamkan. Menghindari bahaya merokok bukan hanya mendapatkan keuntungan bagi diri sendiri melainkan bagi orang-orang lain di sekitar kita juga karena dengan menghindari bahaya merokok kesehatan tubuh kita juga orang-orang lain disekitar kita dapat terjaga dan terpelihara. Menurut Sholeh (2017: 38) “merokok berdampak tidak baik dan berbahaya bagi kesehatan organ tubuh manusia. Selain bahaya rokok bagi kesehatan organ tubuh seperti yang telah disebutkan, merokok juga dapat membuat pikiran mengalami stress”.

2. Proses Pelaksanaan Layanan Informasi Melalui Audio Visual

Layanan informasi memberikan pengetahuan kepada individu-individu mulai dari individu yang tidak tahu menjadi tahu juga individu yang tahu menjadi memiliki banyak pengetahuan. Pelaksanaan layanan informasi juga memiliki metode yang beragam mulai dari ceramah, diskusi panel, wawancara, karyawisata, alat-alat peraga dan alat-alat bantu lainnya. Penilaian terbaik terhadap metode yang diberikan pada layanan informasi yaitu jika responden atau peserta didik dapat merekam, memahami, dan melaksanakan apa yang disampaikan dari informasi yang telah didapatkan dari layanan informasi tersebut.

Penelitian dilakukan sebanyak lima kali pertemuan. Pada pertemuan pertama yang dilakukan adalah pemberian *pre-test* yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman bahaya merokok yang ada diri pada siswa sebelum diberikannya perlakuan berupa layanan informasi melalui audio visual. Dalam pengisian angket siswa antusias dalam pengisiannya, sikap tersebut terlihat dari rasa keingintahuan siswa dari tujuan pengisian

angket pre-test. Namun didapatkan beberapa siswa/i yang masih kurang memahami tentang istilah asing yaitu *nikotin*. Hal tersebut bisa disebabkan siswa/i belum mendapatkan pengetahuan tentang istilah *nikotin* maupun peneliti yang belum dapat menyampaikan angket dengan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti oleh siswa/i.

Setelah diberikan *pre-test*, dilanjutkan dengan penelitian kedua menjelaskan tentang informasi terkait menjaga dan memelihara kesehatan juga mengetahui kandungan zat kimia yang berbahaya pada rokok. Kegiatan diisi dengan menampilkan baik tayangan berupa slide/gambar/visual maupun tayangan/video/audio visual kemudian dilakukannya diskusi dan sesi tanya jawab. Kegiatan tersebut bertujuan memberikan informasi dan pemahaman kepada siswa mengenai kandungan zat kimia pada rokok dapat merusak tubuh agar menjaga dan memelihara kesehatan tubuh dari bahaya pada rokok. Hambatan yang dialami pada saat ini yaitu keterbatasan waktu yang mengakibatkan layanan informasi melalui audio visual dilanjutkan kembali dipertemuan yang akan datang.

Penelitian ketiga, melanjutkan materi pada pertemuan sebelumnya dilanjutkan dengan pemberian informasi terkait mengetahui dan memahami faktor yang memengaruhi seseorang dalam merokok maupun memiliki keluarga perokok. Kegiatan diisi dengan menampilkan baik tayangan berupa slide/gambar/visual maupun tayangan/video/audio visual kemudian dilakukannya diskusi dan sesi tanya jawab. Penyampain informasi menggunakan media seperti video lebih dapat menarik perhatian siswa dalam proses pemberian informasi dibandingkan hanya dengan metode ceramah.

Penelitian keempat, pemberian informasi terkait mengetahui dan memahami dalam pemilihan teman bergaul juga memahami dan dapat menjelaskan bahaya merokok bagi orang di sekitarnya. Kegiatan diisi dengan menampilkan baik tayangan berupa slide/gambar/visual maupun tayangan/video/audio visual kemudian dilakukannya diskusi dan sesi tanya jawab. Pemberian informasi melalui penggunaan media berupa audio visual lebih dapat menghidupkan suasana dalam proses layanan informasi. Selama proses pemutaran video siswa merespon dengan sangat baik. Banyak siswa yang bertanya dan berdiskusi setelah ditayangkan informasi melalui audio visual. Penelitian kelima, peneliti melakukan pelaksanaan *post-test* yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman bahaya merokok pada siswa setelah diberikannya perlakuan berupa layanan informasi melalui audio visual.

Secara keseluruhan kendala dan masalah yang dihadapi selama proses layanan informasi melalui audio visual berlangsung adalah terdapat istilah-istilah asing yang belum diketahui siswa/i yang belum disederhanakan menjadi bahasa yang mudah dipahami oleh

peneliti dan juga keterbatasan waktu yang mengakibatkan layanan informasi melalui audio visual menjadi dilanjutkan kembali dipertemuan yang akan datang.

Namun layanan informasi melalui audio visual yang diberikan pada subyek penelitian di kelas VII A SMP N 276 Jakarta Selatan juga efektif karena ditunjang oleh sarana dan prasarana yang memadai yang terdapatnya *infocus projector* pada setiap kelas dan disediakannya laptop maupun pengeras suara (*speaker*) untuk menayangkan konten-konten informasi secara audio visual. Sehingga tidak khawatir dan tidak perlu untuk mencari-cari ruangan kelas yang dapat melaksanakan layanan informasi melalui audio visual.

3. Keefektifan Layanan Informasi Melalui Audio Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Bahaya Merokok

Berdasarkan hasil uji hipotesis penelitian ini pada tabel 5, menyatakan bahwa hasil analisis *Wilcoxon Signed Ranks Test* dengan nilai probabilitas (*Asymp.Sig*) pemahaman bahaya merokok sebesar 0,012 atau menunjukkan nilai probabilitas *Asymp.Sig. (2-tailed)* < *alpha* ($\alpha = 0,05$) $0,012 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan kondisi pemahaman bahaya merokok pada siswa/i kelas VII A SMPN 276 Jakarta Selatan sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diberikan perlakuan/*treatment*. Hal tersebut dapat dilihat juga pada tabel 1. perbandingan pemahaman bahaya merokok pada saat *pre-test* dan *post-test*, pada tabel tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada beberapa siswa.

Keunggulan lain juga didapatkan dari keefektifan layanan informasi melalui audio visual untuk meningkatkan pemahaman bahaya merokok yang ditunjukkan dari adanya peningkatan kategori rendah dan sedang, yang berarti pemahaman bahaya merokok pada siswa/i meningkat secara signifikan. Hal tersebut dikarenakan tidak terpengaruhnya siswa/i terhadap faktor-faktor yang memengaruhi seseorang untuk merokok. Menurut Sarafino (dalam Aula 2010: 38) “faktor-faktor yang memengaruhi perilaku merokok ada tiga, yaitu faktor sosial, psikologi, dan genetik. Ketiga faktor inilah yang bisa berdiri sendiri ataupun saling memengaruhi faktor lainnya, sehingga menyebabkan seseorang berperilaku merokok”.

Hasil penelitian ini juga didukung penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nory Natalia, Firman & Daharnis pada tahun 2015 berjudul, “Efektivitas Layanan Informasi dengan Menggunakan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Sikap Siswa terhadap Kedisiplinan Sekolah”. Penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dan perbedaan yang signifikan tentang sikap siswa terhadap kedisiplinan sekolah pada

siswa SMP Muhammadiyah Padang Panjang, sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diberikan perlakuan/*treatment*. Hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis *Wilcoxon Signed Ranks Test* dengan nilai probabilitas (*Asymp.Sig*) sikap siswa terhadap kedisiplinan sekolah sebesar 0,000 atau menunjukkan nilai probabilitas *Asymp.Sig. (2-tailed) < alpha* ($\alpha = 0,05$) $0,000 < 0,05$. Maka dapat dikatakan bahwa layanan informasi melalui audio visual juga efektif untuk meningkatkan pemahaman bahaya merokok.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang, “Layanan Informasi melalui audio visual untuk meningkatkan pemahaman bahaya merokok pada kelas VII A SMP N 276 Jakarta selatan Tahun Ajaran 2018/2019”, yang berupa hasil angket dan hasil layanan informasi melalui audio visual peneliti dapat mengemukakan beberapa simpulan, sebanyak 10 siswa/i menunjukkan sebagian besar berada pada kategori pemahaman bahaya merokok sedang dan sebagian kecil pada kategori pemahaman bahaya merokok rendah pada saat *pre-test* maupun sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) berupa layanan informasi melalui audio visual. Setelah mendapatkan perlakuan berupa layanan informasi melalui audio visual pemahaman bahaya merokok meningkat pada kategori rendah dan sedang, yang berarti pemahaman bahaya merokok pada siswa/i meningkat secara signifikan. Layanan Informasi melalui audio visual efektif untuk meningkatkan pemahaman bahaya merokok pada kelas VII A SMP N 276 Jakarta selatan Tahun Ajaran 2018/2019, hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* yaitu bahwa nilai probabilitas *Asymp.Sig. (2-tailed) < alpha* ($\alpha = 0,05$) $0,012 < 0,05$.

Saran

Berdasarkan hasil-hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah dikemukakan peneliti, ada beberapa saran yang dapat diajukan sebagai bahan tindak lanjut dari penelitian ini. Beberapa saran yang diajukan adalah untuk kepala sekolah diharapkan untuk lebih dapat bekerjasama, mengawasi, dan memfasilitasi layanan bimbingan dan konseling di sekolah khususnya layanan informasi melalui audio visual dengan guru bimbingan dan konseling di sekolah agar siswa dapat mencapai tugas perkembangannya dengan baik. Bagi guru Bimbingan dan Konseling dapat mengaplikasikan layanan informasi yang telah ada dan dikombinasikan dengan audio visual secara benar dan efektif dalam rancangan program bimbingan dan konseling sehingga dapat tercapainya tujuan bimbingan dan konseling. Guru bimbingan dan konseling disarankan lebih sering lagi

melaksanakan layanan informasi melalui audio visual untuk meningkatkan pemahaman bahaya merokok siswa di sekolah kepada siswa sedini mungkin. Sehingga terjaga dan terpeliharanya kesehatan siswa dan lingkungan yang sehat juga. Bagi siswa dari pengalaman kegiatan layanan informasi melalui audio visual yang telah didapat diharapkan siswa mendapatkan pemahaman dan informasi yang diperoleh, siswa dapat terhindar dari bahaya merokok dan menjaga maupun memelihara kesehatannya juga orang-orang disekitarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Cahyo, Agus N. 2011. *Berbagai Cara Latihan Otak Dan Daya Ingat Dengan Menggunakan Ragam Media Audio Visual*. Jogjakarta: Diva Press.
- Prayitno, & Amti, Erman. 2013. *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Sholeh, Asrorum Ni'am. 2017. *Panduan Anti Merokok Untuk Pelajar, Guru, & Orang Tua*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Winkel, W.S., & Hastuti, Sri M.M. 2006. *Bimbingan Dan Konseling Di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Yusuf, Syamsu. 2006. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zulkifli, L. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

MULTIMEDIA: MEDIA PEMBELAJARAN IPA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Ahmad Habib¹, I Made Astra², Erry Utomo³

^{1, 2, 3}Universitas Negeri Jakarta

E-mail: ¹ahmadhabib_pd17s2@mahasiswa.unj.ac.id, ²imadeastra@gmail.com,
³erry30.utomo@gmail.com

Abstrak: Teknologi hadir bukan untuk menggantikan guru sebagai pendidik, melainkan untuk membantu guru dalam membelajarkan siswa. Guru harus mampu menggunakan dan mengembangkan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Tujuan penelitian ini adalah membuat produk multimedia berbasis *powerpoint*. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D), dengan 4 tahapan utama yaitu: 1) Perencanaan, 2) Pengembangan, 3) Evaluasi Produk, 4) Revisi Produk. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner. Responden penelitian ini adalah ahli media dan ahli materi serta guru dan siswa SDN Sumber Merakurak Tuban. Hasilnya didapatkan nilai rata-rata presentase kuesioner yang digunakan memvalidasi oleh ahli media sebesar 79,99%, rata-rata presentase uji validitas ahli materi sebesar 78,24%, rata-rata presentase penilaian guru sebesar 80,95%, dan rata-rata presentase tanggapan siswa terhadap multimedia adalah sebesar 84,02% yang dikategorikan sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian maka, multimedia berbasis *powerpoint* pada materi struktur bumi dapat dijadikan media pendukung pembelajaran IPA.

Kata Kunci: Multimedia, *Powerpoint*, Pembelajaran IPA, Sekolah Dasar

Abstract : Technology exists not to replace teachers as educators, but to help teachers teach students. Teachers must be able to use and develop technology as learning aids according to students' needs. The purpose of this research is to create multimedia products based on *powerpoint*. The method used is Research and Development (R&D), with 4 main stages, namely: 1) Planning, 2) Development, 3) Product Evaluation, 4) Product Revision. Data collection techniques in this study used a questionnaire. Data collection techniques in this study used a questionnaire. The respondents of this study were media experts and material experts as well as teachers and students of SDN Sumber Merakurak Tuban. The results obtained an average value of the percentage of questionnaires used to validate by media experts by 79.99%, the average percentage of material expert validity tests was 78.24%, the average percentage of teacher ratings was 80.95%, and the average the percentage of students' responses to multimedia is 84.02% which is categorized very well. Based on the results of the study, *powerpoint*-based multimedia on the material of the earth's structure can be used as a supporting medium for learning science.

Keywords: Multimedia, *Powerpoint*, Science Learning, Elementary School

PENDAHULUAN

Teknologi memicu perkembangan dalam setiap aspek kehidupan manusia, begitupun pendidikan tidak terlepas dari dampak perkembangan teknologi. Teknologi sebagai alat bantu dalam proses dan pengelolaan pendidikan, mengharuskan setiap guru mampu memanfaatkan teknologi secara optimal. Hal tersebut sebenarnya sudah tertera dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008, menjelaskan bahwa “salah satu kompetensi pedagogik yang harus dikuasai guru dalam pengelolaan

pembelajaran adalah pemanfaatan teknologi belajar”. Bagaimana pun guru harus mampu menggunakan dan memanfaatkan, terlebih lagi dapat mengembangkan teknologi secara optimal dalam pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi menjadi sebuah keharusan yang ada dalam setiap pembelajaran. Selain dapat menarik minat siswa, teknologi juga dimanfaatkan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan konsep-konsep ilmu pengetahuan. Karena, tidak semua konsep dapat diajarkan hanya dengan ceramah dan diskusi.

Salah satunya, dalam mengajarkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) terutama di Sekolah Dasar perlu memperhatikan tingkatan perkembangan siswa. Sesuai dengan tahap perkembangan kognitif menurut Piaget (dalam Crain, 2014), “anak usia 7-11 tahun (usia sekolah dasar) yakni pada tahap *concrete operational*, anak berfikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang *konkret* dan mengklasifikasikan benda-benda kedalam bentuk-bentuk yang berbeda.” Pemahaman anak terhadap konsep abstrak masih terbatas, dimana anak mempelajari konsep dari penglihatan dan pendengaran yang anak rasakan dan lakukan.

Anak membentuk atau menyusun pengetahuan pada saat mereka menyesuaikan pikirannya sebagaimana terjadi ketika mereka mengeksplorasi lingkungan dan kemudian tumbuh secara kognitif terhadap pemikiran-pemikiran yang logis. Kondisi anak yang belum bisa memahami konsep logis sepenuhnya, membuat guru harus mampu dan mau untuk berinovasi mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Pembelajaran yang dapat meningkatkan kreatifitas dan memberikan pengembangan daya nalar siswa, sehingga dengan sendirinya dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.

Untuk membangkitkan pemikiran logis siswa, guru dapat menggunakan media yang sesuai dengan materi pelajaran dan perkembangan teknologi, sehingga anak lebih mudah memahami apa yang disampaikan. Saat ini tersedia berbagai macam bentuk media pembelajaran, bahkan telah terjadi pembaharuan untuk mengembangkan terutama yang mengandung nilai edukasi, akan memberi inovasi baru terhadap proses pembelajaran hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Banyaknya *softwere multimedia* yang padat dirancang menjadi media pembelajaran antara lain, *powerpoint*, *flash*, dan *movie maker*. *Powerpoint* merupakan *softwere* yang mudah dikembangkan dengan berprinsip multimedia serta mudah disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran dan perkembangan siswa.

“Media *Powerpoint* memiliki kemampuan untuk mengelola presentasi dengan memasukkan obyek teks, grafik, video, suara dan obyek-obyek lainnya dalam halaman

yang disebut *slide*” (Arsyad,2014). Multimedia berbasis *powerpoint* akan lebih bermanfaat, jika memberikan informasi dengan sifat hafalan dengan bentuk yang menarik perhatian siswa, sehingga siswa menikmati pembelajaran. Siswa dengan latar belakang pengetahuan rendah cenderung memerlukan bantuan untuk menangkap konsep materi yang disampaikan.

Dari teks, grafik, video, suara dan obyek-obyek lainnya yang dibuat dalam multimedia berbasis *powerpoint* dapat membantu siswa menyerap informasi lebih baik, karena mengedepankan penggunaan indera penglihatan dan pendengaran. “Semakin banyak indra yang digunakan dalam mendapatkan informasi, maka semakin banyak juga informasi yang akan diserap” (Nunuk, Setiawan, Aditin, & Putria, 2018). Semakin banyak informasi yang dapat diterima dapat membuat siswa membentuk pengetahuannya sendiri.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan di kelas V SD Se-Kecamatan Merakurak Tuban, didapat data nilai hasil belajar 65,45% yang masih di bawah KKM. Dalam proses pembelajaran masih menggunakan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) atau buku paket IPA terpadu sebagai alat bantu untuk proses belajar siswa. Penggunaan LKS atau buku paket IPA terpadu yang umumnya berisi ringkasan materi, lembar kerja, dan latihan soal yang terkadang membuat siswa cenderung jenuh dan bosan, serta kurang menarik perhatian peserta didik. Hal seperti itu mempengaruhi hasil belajar siswa sehingga prestasi yang di harapkan akan menurun. Selain itu, guru lebih banyak ceramah dalam menyampaikan pembelajaran membuat peserta didik menjadi bosan. Bahkan, sebagian besar guru masih kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran terutama berbasis teknologi komputer.

Hasil penelitian Rahman, M., & Mahmud, N. (2018) menunjukkan, penggunaan *powerpoint* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, pengembangan *powerpoint* yang dilakukan Jalil, M., Ngabekti, S., & Mulyani Endang Susilowati, S. (2016) menunjukkan, perangkat dinyatakan valid, praktis, dan efektif dengan aktivitas siswa dengan kategori baik dan sangat baik. Penggunaan media komputer bentuk *powerpoint* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan Fitrotun, Nisa Ana (2012); Asmadji (2012) menunjukkan, penerapan multimedia pembelajaran *powerpoint* dapat meningkatkan aktivitas siswa selama pembelajaran. Artinya, multimedia berbasis *powerpoint* efektif digunakan dalam pembelajaran. Beberapa multimedia yang ditemukan oleh peneliti, masih jarang yang mengembangkan multimedia berbasis *powerpoint* dengan memasukkan lembar proyek.

Dari analisis kebutuhan dan studi pendahuluan yang telah dilakukan, untuk memfasilitasi guru dan siswa dalam pembelajaran perlu dikembangkan multimedia berbasis *powerpoint* dengan fitur soal (berupa *game*) dan lembar proyek sebagai media pembantu pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

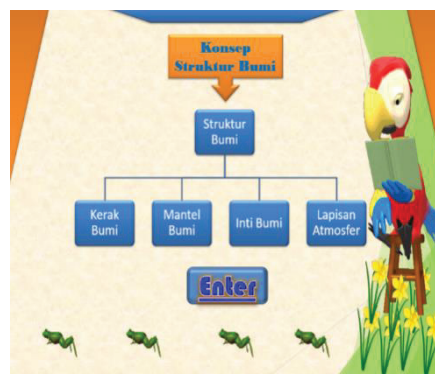
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2008), metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) merupakan jenis metode yang digunakan untuk menciptakan dan menilai produk. *Research and development* mempunyai 4 tahapan pokok, yaitu 1) Perencanaan, 2) Pengembangan, 3) Evaluasi Produk, dan 4) Revisi Produk. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner. Kuesioner menggunakan *rating scale*. Responden dalam penelitian ini, adalah : ahli media dan ahli materi berasal dari dosen Unirow Tuban. Responden guru adalah guru SDN Sumber Merakurak Tuban, sedangkan responden siswa adalah siswa kelas V SDN Sumber Merakurak Tuban.

HASIL DAN PEMBAHASAN

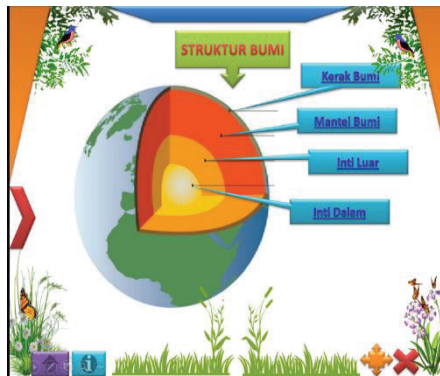
Dalam pembuatan multimedia berbasis *powerpoint*, peneliti menggunakan *Microsoft Powerpoint 2016* serta pemanfaatan *software* lain seperti *format factory*, *movie maker*, dan *sound recorder*. Berikut ini beberapa tampilan menu multimedia berbasis *powerpoint*:



Gambar 1. Tampilan pembuka



Gambar2. Peta konsep materi struktur bumi



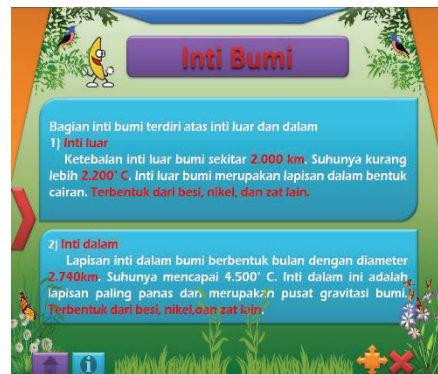
Gambar 3. Materi Struktur Bumi



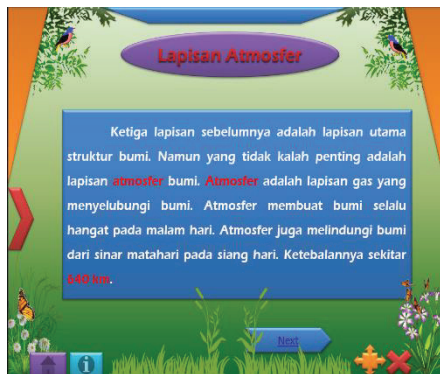
Gambar 4. Materi Kerak Bumi



Gambar 5. Materi Mantel Bumi



Gambar 6. Materi Inti Bumi



Gambar 7. Materi Lapisan Atmosfer



Gambar 8. Materi Lapisan Udara Atmosfer



Gambar 9. Lembar Proyek



Gambar 10. Game Mencocokkan

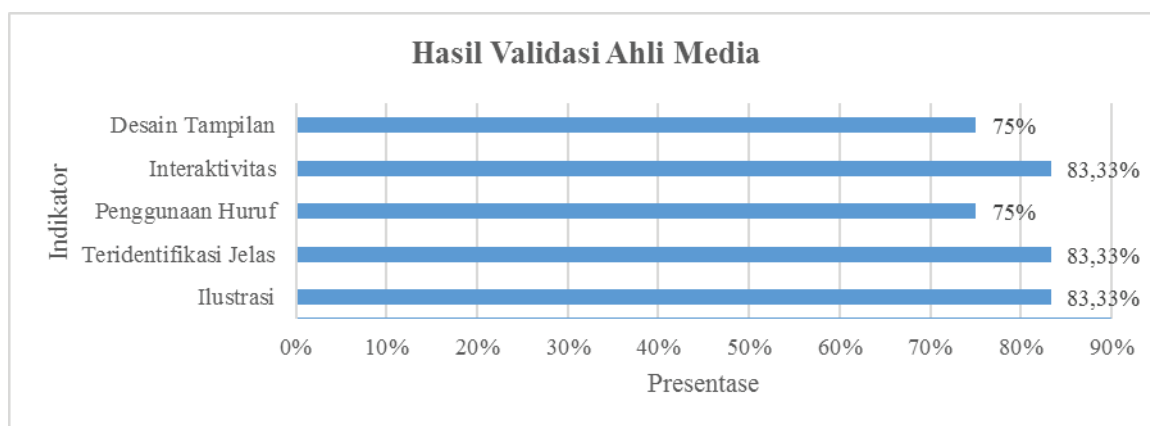


Gambar 11. Soal Evaluasi

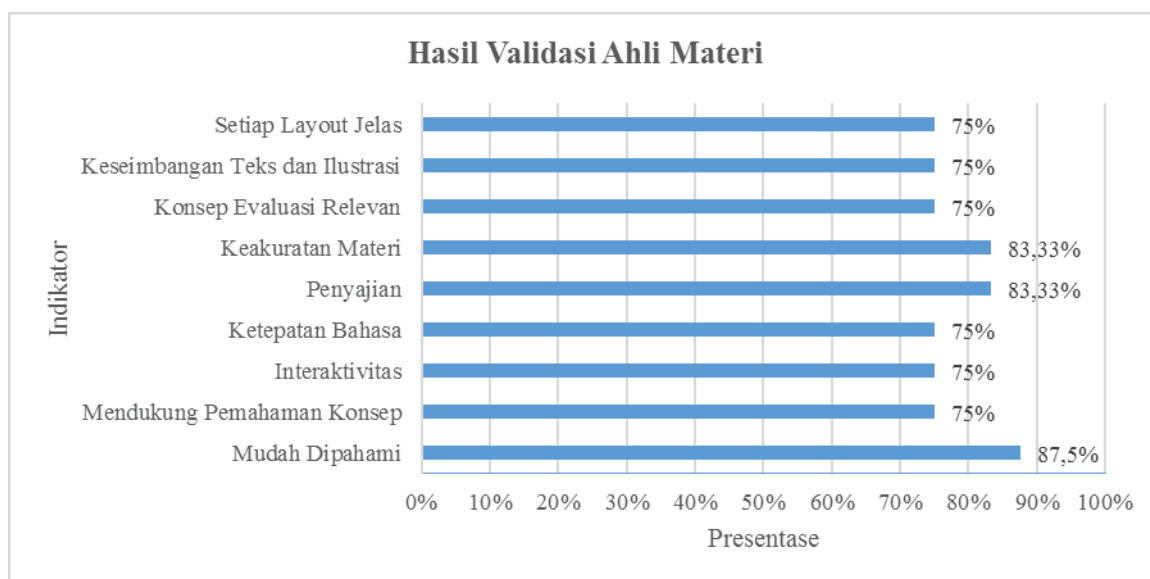


Gambar 12. Video Pembelajaran

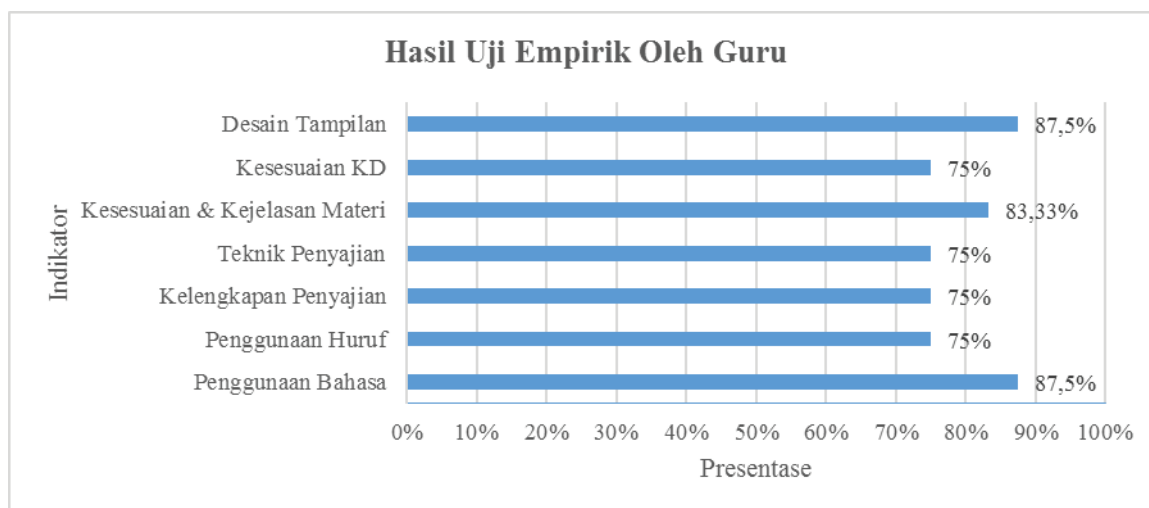
Deskripsi hasil penelitian ini merupakan penjabaran dari validasi ahli media dan ahli materi, serta ujicoba guru dan siswa di SDN Sumber Merakurak Tuban. Hasil penelitian tersebut dijadikan data acuan analisis pengembangan multimedia ini.



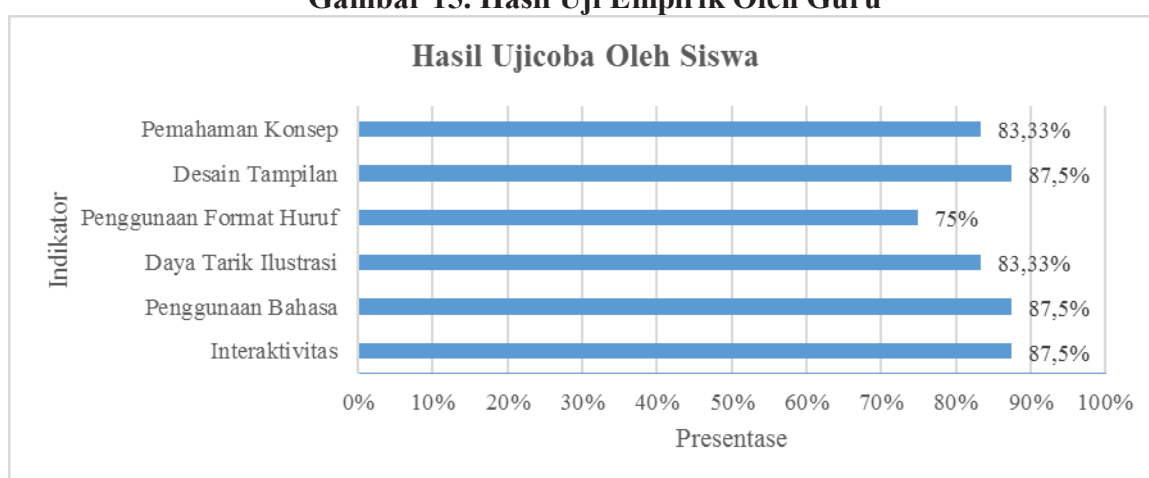
Gambar 13. Hasil Validasi Ahli Media



Gambar 14. Hasil Validasi Ahli Materi



Gambar 15. Hasil Uji Empirik Oleh Guru



Gambar 16. Hasil Ujicoba Oleh Siswa

Berdasarkan hasil data yang didapatkan, multimedia yang dibuat termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini, didukung dengan nilai rata-rata hasil validasi oleh ahli media sebesar 79,99%, nilai rata-rata hasil validasi oleh ahli materi sebesar 78,24%, nilai rata-rata hasil uji empirik oleh guru sebesar 80,95%, serta nilai rata-rata hasil ujicoba oleh siswa sebesar 84,02%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa multimedia yang dibuat dapat digunakan sebagai media pendukung dalam pelajaran IPA. Berdasarkan penelitian dan hasil penelitian, peneliti memberikan saran sebagai berikut: 1) Pengembangan multimedia berbasis *powerpoint* sebaiknya lebih mengeksplor lagi *slide master*, *hyperlink*, serta beberapa fitur di *Microsoft Powerpoint*. 2) Pengembangan multimedia sebaiknya lebih menggunakan animasi, gambar, video pembelajaran yang

sesuai dengan materi dan lebih variatif. 3) Pengembangan multimedia sebaiknya mempertimbangkan jenis evaluasi yang akan digunakan dalam multimedia.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran (IX)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asmadji, Heri. 2012. *Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Pesawat Sederhana Siswa Kelas V C SDN Ketabang I Surabaya*. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/784>.
- Crain, W. (2014). *Psikologi Perkembangan : Konsep, Teori & Praktik*. Yogyakarta: Pusaka Pelajar.
- Fitrotun, Ana Nisa. 2012. *Media powerpoint dalam peningkatan hasil belajar pada pembelajaran sains di kelas IV MI Ma'had Islamy Kotagede Yogyakarta*. <http://digilib.uin-suka.ac.id/10914/4/BAB%20I,%20IV,%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>.
- Jalil, M., Ngabekti, S., & Mulyani Endang Susilowati, S. (2016). *PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN TIPS POWERPOINT INTERAKTIF PADA MATERI*. 6(2), 130–137.
- Nunuk, S., Setiawan, A., Aditin, & Putria. (2018). *Media Pembelajaran Inovasi dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008.
- Rahman, M., & Mahmud, N. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 3 Majene*. (1), 83–92.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kaulitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU DI SMPN 28 KOTA TANGERANG

Aria Setia Ningrum¹, Suyitno Muslim², Eveline Siregar³

^{1, 2, 3}Universitas Negeri Jakarta

E-mail: ¹aria.setianingrum@gmail.com, ²yitno.muslim@yahoo.com,
³evelinesiregar@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi guru di SMPN 28 Kota Tangerang, Provinsi Banten. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian ini adalah guru SMPN 28 Kota Tangerang yang berjumlah 19 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan memberikan kuesioner kepada para subjek penelitian. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh guru memiliki perangkat laptop dan sebanyak 78,9% guru selalu menggunakan perangkat laptop saat pembelajaran di sekolah dan memiliki kompetensi menggunakan aplikasi *Microsoft Powerpoint* untuk membuat materi pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan wakil kepala sekolah, fasilitas yang terdapat di sekolah berupa 105 unit komputer namun hanya 47,4% guru yang menggunakan laboratorium komputer untuk menyampaikan materi pelajaran. Hal tersebut dikarenakan laboratorium komputer hanya dipersiapkan untuk pelaksanaan Ujian Nasional Berbasis Komputer dan digunakan untuk pelatihan para siswa dengan mengundang lembaga kursus komputer yang pelaksanaannya di luar jam pelajaran sekolah. Sebanyak 36,8% guru melakukan kegiatan pembelajaran hanya di ruang kelas, selebihnya sudah mulai melakukan pembelajaran di luar kelas dengan menggunakan media pembelajaran yang ada di sekitar sekolah. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka para guru SMPN 28 Kota Tangerang memerlukan sebuah aktifitas belajar berbasis elektronik berupa portofolio elektronik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kompetensi Guru, Portofolio Elektronik

Abstract: The present research aims to analyze the need of learning media development in improving teachers' competence in SMPN 28 Tangerang, Banten. This qualitative research involves 19 teachers from SMPN 28 Tangerang. Data collection were conducted by means of observation, interview and questionnaire for the participants. Analysis of the data is presented in descriptive explanation. The researchers find that all teachers have laptops and 78,9% of them always use the electronic device in learning activities that means they all are able to operate Microsoft Powerpoint to develop their learning material. Based on the interview result with the Vice Headmaster, available facilities in this school are 105 computers. However, only 47,4% teachers use the computer laboratory to conduct the class. This condition is caused by the fact that the facilities are primarily prepared for national exam and multimedia course for the students delivered by computer course institution as afterschool activity. Teachers who conduct indoor learning activities are about 36,8%, while the rests start to conduct the outdoor class by means of learning media available in their environment outside the classroom. Based on those results, the teachers of SMPN 28 Tangerang need electronic-based learning activities in form of electronic portofolio.

Keywords: Learning Media, Teacher's Competency, Electronic Portofolio

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang signifikan pada pola interaksi guru dan siswa. Siswa yang memiliki literasi teknologi sangat baik cenderung lebih cepat bosan ketika pembelajaran berjalan secara konvensional. Paradigma *teacher centered* cenderung kurang efektif saat digunakan untuk mengkaji pengetahuan yang membutuhkan interaksi siswa, perlu adanya inovasi guru dalam memilih media yang digunakan agar menarik perhatian siswa (Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, 2018).

Seiring dengan perkembangan teknologi berikut infrastruktur penunjangnya, upaya peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan melalui pemanfaatan teknologi tersebut dalam suatu sistem yang dikenal dengan pembelajaran digital (*digital learning*). Munir (2017) menyatakan bahwa "pembelajaran digital merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi pembelajar belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi. Materi pembelajaran yang dipelajari tidak hanya dalam bentuk verbal, melainkan lebih bervariasi seperti teks, visual, audio, dan gerak".

Berdasarkan UU No 20, 2003 salah satu kewajiban pendidik adalah menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis. Agar proses pembelajaran berlangsung dengan optimal, maka dalam pelaksanaan pembelajaran digital diperlukan komunikasi antara siswa dan guru dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi seperti media komputer dengan internetnya maupun *mobile phone* dengan berbagai aplikasinya.

Peran guru dalam memfasilitasi siswa agar terpenuhinya kebutuhan yang berdampak pada hasil belajar sangatlah besar. Pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan oleh guru sebagai aktualisasi dari kemampuan yang dimiliki, sebagaimana tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru dijelaskan bahwa guru harus memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran. Guru juga memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri (Suryani et al., 2018).

Berdasarkan UU Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, pada pasal 10 ayat (1) menyatakan bahwa "Kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi".

Penjelasan atas pasal 10 ayat (1) tersebut yaitu:

“Yang dimaksud dengan kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik. Yang dimaksud dengan kompetensi kepribadian adalah kemampuan kepribadian yang mantap, berakhlak mulia, arif dan berwibawa serta menjadi teladan peserta didik. Yang dimaksud dengan kompetensi profesional adalah kemampuan penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam. Yang dimaksud dengan kompetensi sosial adalah kemampuan guru untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan efisien dengan peserta didik, sesama guru, orangtua/wali peserta didik, dan masyarakat sekitar”.

Bagi sekolah yang telah memiliki fasilitas lengkap berupa media komputer dan jaringan internet sangatlah mudah untuk melakukan pembelajaran digital. Tetapi pembelajaran tidak dapat berlangsung secara optimal apabila guru tidak memiliki kemampuan untuk menyiapkan dan melaksanakan pembelajaran menggunakan media tersebut.

Menurut Sukoco, Arifin, Sutiman dan Wakid (2014), pembelajaran merupakan proses komunikasi yang dilakukan guru kepada peserta didik dalam rangka menyampaikan pesan tertentu. Komunikasi dalam pembelajaran tersebut memerlukan alat bantu belajar yang disebut media pembelajaran. Association of Education and Communication Technology (AECT) membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Gagne (1970) dalam Sukoco. et al. (2014) yang menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan kondisi yang ada di sekolah, terdapat perangkat komputer dalam jumlah yang cukup banyak tetapi belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru dalam proses pembelajaran. Sebagian besar guru sudah menggunakan laptop untuk membuat bahan ajar tetapi dengan adanya fasilitas yang sangat memadai diharapkan guru dan siswa dapat sama-sama memanfaatkan perangkat komputer yang ada di sekolah untuk pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui ketersediaan fasilitas yang mendukung pembelajaran di sekolah, (2) mengetahui kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran, dan (3) mengetahui media pembelajaran apa saja yang telah digunakan oleh guru.

Sebagian besar guru telah memanfaatkan aplikasi yang tersedia seperti *edmodo*, *schoolology*, *kahoot*, *moodle* serta aplikasi lainnya yang dapat dimanfaatkan dalam

pembelajaran. Berdasarkan kemampuan yang telah dimiliki para guru tersebut, peneliti telah mendapatkan data dari penelitian terdahulu berkaitan dengan portofolio elektronik yang dimanfaatkan oleh guru/dosen dan peserta didik dalam pembelajaran.

Menurut ahli portofolio David Niguidula dalam Ibrahim & Wargahadibrata (2016), *e*-portofolio adalah perangkat lunak yang membantu siswa untuk menyajikan penguasaan dan keterampilan mereka dalam cara yang lebih kaya dengan menggunakan bantuan teknologi.

Menurut Chang dan Tung dalam Ibrahim & Wargahadibrata (2016), penggunaan utama portofolio dalam pembelajaran adalah untuk merekam kinerja dan kemajuan peserta didik selama proses pembelajaran. Guru juga dapat menggunakan portofolio untuk membangun profil siswa agar mendapatkan pemahaman tentang siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran berbasis portofolio tidak semata-mata untuk kepentingan guru dalam mengevaluasi siswa, tetapi juga memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan diri dan sebagai alat evaluasi diri.

Menurut Ibrahim & Wargahadibrata (2016), portofolio konvensional dan *e*-portofolio memiliki kesamaan tujuan, hanya dengan *e*-portofolio kesempatan dan dukungan teknologi dapat memberikan nilai lebih dalam proses pembelajaran.

Yein, Ket, Othman, Ismail dan Aralas (2018) menyatakan bahwa aplikasi portofolio digital memungkinkan guru untuk berkolaborasi dengan siswa dalam menciptakan portofolio digital untuk ruang kelas yang berbeda di iPad, *smartphone*, dan laptop. Guru dapat membuat dokumen seperti jurnal atau mengunggah materi untuk dibagikan kepada siswa melalui aplikasi. Siswa dapat menambahkan artefak berbagai bentuk ke dalam portofolio digital. Dengan aplikasi portofolio digital, guru dapat memeriksa tugas siswa dan memberikan komentar juga. Siswa juga dapat memberikan umpan balik kepada guru dengan menuliskan apa yang telah mereka pelajari dan komentar mereka untuk pelajaran.

Ibrahim & Wargahadibrata (2016) memetakan 3 (tiga) *platform* untuk dimanfaatkan sebagai *e*-portofolio, diantaranya *elgg*, *moodle* dan *mahara*. Berdasarkan penilaian para ahli, dari ketiga platform tersebut disimpulkan bahwa *platform mahara* yang sesuai untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian Wijayanti & Basyar (2017) menyatakan bahwa hasil penerapan media *e*-portofolio tematik terpadu berbasis *web blog* menunjukkan bahwa media *e*-portofolio tematik terpadu berbasis web blog yang dikembangkan dapat menumbuhkan karakter kritis dan kreatif mahasiswa calon guru SD.

Fernando, Anharudin, dan Fadli (2018) mengembangkan rancang bangun aplikasi *e*-portofolio menggunakan metode scrum dan dibutuhkan bahasa pemrograman *Web* dan perancangannya menggunakan *UML* serta diperlukan koneksi internet beserta *template website HTML5 bootstrap responsive* sehingga aplikasi tersebut dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

Optiana & Muchlas (2019) mengembangkan *e*-portofolio dalam pembelajaran praktikum fisika untuk SMA menggunakan edmodo. Hasil penelitian menunjukkan *e*-portofolio tersebut layak digunakan sebagai panduan praktikum yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun.

Berdasarkan penelitian terdahulu, peneliti akan mengembangkan portofolio elektronik berbasis *seesaw.me*. Melalui *seesaw.me* guru dapat mengirimkan materi kepada siswa sebelum pembelajaran dimulai dan siswa dapat mengirimkan tugas setelah pembelajaran selesai kedalam portofolio elektronik tersebut dimana saja dan kapan saja. Guru dapat langsung memberikan penilaian dan komentar terhadap tugas-tugas siswa dan siswa dapat langsung merespon dengan memberikan komentar di tugas tersebut. Selain itu, orangtua pun memiliki akses untuk dapat bergabung kedalam portofolio elektronik tersebut. Pengiriman materi atau tugas dapat menggunakan *smart phone*, laptop maupun komputer.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan memberikan kuesioner kepada para guru SMPN 28 Kota Tangerang. Subjek penelitian ini adalah guru SMPN 28 Kota Tangerang yang berjumlah 19 orang. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kunjungan peneliti di SMPN 28 Kota Tangerang, sekolah tersebut memiliki perangkat komputer yang lengkap serta jaringan internet. Dari hasil wawancara dengan wakil kepala sekolah dan pengisian kuesioner oleh 19 guru diperoleh data sebagai berikut.

1. Terdapat 105 unit komputer di sekolah dan hanya 47,4% guru yang menggunakan laboratorium komputer untuk menyampaikan materi pelajaran.
2. Seluruh guru memiliki laptop dan sebagian besar dapat menggunakan aplikasi Microsoft Powerpoint untuk membuat materi pembelajaran.

3. Sebanyak 78,9% guru selalu menggunakan perangkat komputer atau laptop saat pembelajaran di sekolah.
4. Sebanyak 36,8% guru melakukan kegiatan pembelajaran hanya di ruang kelas, selebihnya sudah mulai melakukan pembelajaran di luar kelas. Lokasi yang digunakan di luar kelas diantaranya perpustakaan, halaman sekolah, aula, laboratorium IPA dan lapangan sekolah.
5. Selain buku paket mata pelajaran, media lainnya yang digunakan oleh guru antara lain alat musik, paparan materi dalam bentuk Microsoft Powerpoint, koran, film pendek, video, artikel, alat peraga, *google*, Al-qur'an terjemah, kertas karton dan media lainnya.
6. Sebanyak 63,2% guru telah memanfaatkan aplikasi *youtube*, *edmodo*, *schoolology*, *kahoot* dan moodle untuk pembelajaran.

Menurut para guru, terdapat beberapa kendala yang dirasakan dalam proses pembelajaran di kelas, diantaranya yaitu:

1. Kurangnya perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.
2. Waktu pembelajaran yang kurang efektif.
3. Beragamnya kemampuan yang dimiliki siswa untuk memahami pelajaran.
4. Kurangnya media pembelajaran.

Berdasarkan kendala tersebut, peneliti pun telah mendapatkan data mengenai hal-hal yang dilakukan oleh guru untuk mengatasi kendala tersebut, diantaranya yaitu:

1. Mengatur strategi pembelajaran yang tepat pada setiap materi yang disajikan.
2. Memberikan motivasi kepada siswa.
3. Mengefektifkan waktu pembelajaran.
4. Pendekatan dan diskusi secara personal.

Selain itu, para guru pun memberikan pendapat mengenai hal-hal yang perlu diperhatikan dan ditingkatkan dalam proses pembelajaran di sekolah, diantaranya yaitu:

1. Disiplin dan kerjasama antara guru dengan guru dan guru dengan siswa.
2. Memanfaatkan lingkungan sebagai media pembelajaran.
3. Keaktifan guru dan siswa dalam pembelajaran.
4. Penambahan fasilitas pembelajaran.
5. Guru memperbanyak sumber materi untuk dikuasainya saat menyiapkan materi pelajaran.
6. Perlu adanya inovasi dalam teknologi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

SMPN 28 Kota Tangerang menerapkan aturan yang diberlakukan oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Tangerang untuk tidak mengizinkan siswa menggunakan *mobile phone* di kelas. Sehingga penggunaan *mobile phone* untuk membantu pembelajaran hanya digunakan di luar jam sekolah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Analisis kebutuhan merupakan kegiatan-kegiatan yang diupayakan untuk mencari dan mengetahui kesenjangan antara kondisi nyata dengan kondisi ideal. Dengan adanya analisis kebutuhan ini, diharapkan guru dapat lebih kreatif menyiapkan dan memanfaatkan media komputer untuk pembelajaran sehingga kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan langsung oleh guru dan siswa baik di sekolah maupun di luar sekolah tanpa dibatasi oleh waktu. Penyampaian materi oleh guru dapat disampaikan kepada siswa sebelum pembelajaran dimulai dan pengumpulan tugas pun dapat langsung dikirimkan oleh siswa di manapun mereka berada. Untuk memenuhi kebutuhan media tersebut dan melihat hasil kuesioner yang menyatakan bahwa fasilitas komputer di sekolah sangat memadai maka peneliti akan mengembangkan sebuah portofolio elektronik (*e-portofolio*) bagi guru dan siswa.

Pengembangan portofolio elektronik ini diharapkan dimanfaatkan secara optimal oleh guru dan siswa sehingga terjadi peningkatan kompetensi guru dalam menyiapkan materi pembelajaran dan keaktifan serta kreatifitas siswa pun menjadi meningkat karena penyajian materi dan penugasan melalui aplikasi *seesaw.me* menjadi salah satu daya tarik bagi siswa dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Fernando, D., Anharudin, A., & Fadli, F. (2018). Rancang Bangun Aplikasi E-Portofolio Hasil Karya Mahasiswa Unsera Menggunakan Metode Scrum. *JSiI (Jurnal Sistem Informasi)*, 5(1), 7–12. <https://doi.org/10.30656/jsii.v5i1.579>.
- Ibrahim, Nurdin & Wargahadibrata, H. (2016). Pemetaan Fungsi Platform E-Portofolio Untuk Perkuliahan di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(3), 202–214. <https://doi.org/10.21009/jtp1803.5>.

- Khairul Basyar, A. W. M. A. (2017). Pengembangan E-portofolio Tematik-Terpadu Berbasis Web Blog untuk Menanamkan Karakter Kritis dan Kreatif melalui Pembelajaran IPA. *Phenomenon : Jurnal Pendidikan MIPA*, 7(1), 30. <https://doi.org/10.21580/phen.2017.7.1.1499>.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: CV Alfabeta.
- Optiana, N., & Muchlas. (2019). *Pengembangan Panduan Penilaian Berbasis E-Portofolio Menggunakan Edmodo dalam pembelajaran praktikum fisika untuk Sekolah Menengah Atas*. <https://doi.org/10.12928/jrpkf.vxix.xxxx>.
- Sukoco, Arifin, Z., Sutiman, & Wakid, M. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan (Yogyakarta)*, 22(2), 215–226. <https://doi.org/10.21831/jptk.v22i2.8937>.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- UU No 20. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum*. Retrieved from http://stpi-binainsanmulia.ac.id/wp-content/uploads/2013/04/Lamp_2_UU20-2003-Sisdiknas.doc.
- Yein, L. X., Ket, A. M. E., Othman, M., Ismail, L., & Aralas, D. (2018). Digital Portfolios Application: A Tool to Become a Reflective ESL Teacher. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 7(14). <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v7-i14/3681>.

PENGEMBANGAN MATERI ONLINE PADA MATA DIKLAT ANALISIS DAN PEMANFAATAN DATA DI PUSDIKLAT BKKBN

Armen Ma'ruf¹, Nurdin Ibrahim², Zulfiati Syahrial³

^{1, 2, 3}Pascasarjana TP, Universitas Negeri Jakarta

E-mail: ¹armenmaruf_tp17s2@mahasiswa.unj.ac.id, ²nurdin_ibrahim@unc.ac.id,
³zulfiati@unj.ac.id

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D). Penelitian ini bertujuan mengembangkan materi *online* mata diklat Analisis dan Pemanfaatan Data KKBPK di Pusdiklat BKKBN. Penelitian dilaksanakan di BKKBN Pusat dengan sasaran peserta Diklat Teknis Operasionalisasi Kampung KB. Metode penelitian mengacu pada model pengembangan Allan Jolliffe. Hasil pengembangan materi *online* mata diklat analisis dan pemanfaatan data dapat diakses pada URL <http://www.annangguru.com/elearning>. Pengembangan materi *online* menggunakan *Software* aplikasi *moodle* dengan model *moove*. Prosedur pengembangan produk dilakukan sesuai acuan model pengembangan Allan Jolliffe. Proses review bertahap dilakukan pada para ahli yaitu kepada ahli materi, ahli media, dan ahli desain instruksional. Kepada sasaran penelitian dilakukan uji satu-satu, uji kelompok kecil, dan uji lapangan. Evaluasi dilakukan hingga tahap evaluasi sumatif dengan penghitungan *N-Gain Score*. Hasil evaluasi sumatif menyatakan bahwa Materi *Online* Mata Diklat Analisis dan Pemanfaatan Data KKBPK efektif meningkatkan hasil belajar peserta pelatihan di Pusdiklat BKKBN.

Kata Kunci: Web-Based Course, Studi Pengembangan, Materi Online

Abstract: This research is a research and development (R&D). The purpose of this research is to develop online material for the Analysis and Data Utilization Subject Course in the NFPPB Training Center. The study was conducted at the NFPPB with the aim of participants of the Family Planning Village Operationalization Technical Training. The research method refers to the Allan Jolliffe development model. The results of the development of online material for Analysis and Data Utilization can be accessed at URL <http://www.annangguru.com/elearning>. Online material developed using Moodle application software with moove model. The product development procedure is carried out according to the reference model of the Allan Jolliffe development. The step-by-step review process is carried out by material experts, media experts, and instructional design experts. To the target of the study conducted one-on-one test, small group test, and field test. Evaluation is carried out until the summative evaluation stage by calculating the N-Gain Score. The results of the summative evaluation stated that the online material for the analysis and data utilization was effective in improving the learning outcomes of trainees in the NFPPB Training Center.

Keywords: Web-Based Course, Development Studies, Online Materials

PENDAHULUAN

Teknologi Pendidikan adalah studi dan praktek etis dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan, memanfaatkan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat (Prawiradilaga, 2012:31). Salah satu landasan munculnya konsep teknologi pendidikan adalah karena perlunya usaha-usaha untuk mengidentifikasi hal-hal yang belum jelas atau belum terpecahkan dan mencari cara-cara baru yang inovatif sesuai dengan perkembangan

budaya dan hasrat manusia untuk memperbaiki dirinya. Gagasan utama teknologi pendidikan adalah agar setiap orang mampu mengembangkan diri secara optimal dengan memperoleh kesempatan belajar melalui berbagai proses dan sumber. (Miarso, 2016:104, 125, 126).

Banyak upaya yang telah dilakukan untuk mengelola potensi sumber belajar. Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan (AECT) menjabarkan sumber belajar sebagai semua sumber (baik berupa data, orang atau benda) yang dapat digunakan untuk memberi fasilitas (kemudahan) belajar bagi pebelajar. Sumber belajar itu meliputi pesan, orang, bahan, peralatan, teknik dan lingkungan/latar (AECT, 1977:9).

Teknologi Pendidikan dapat membuat proses belajar dan mengajar menjadi efektif dan efisien. Sangat penting untuk membuat pembelajaran termasuk pelatihan menjadi bermotivasi, menarik, dan menyenangkan. Hal ini tentunya dapat dilakukan dengan memanfaatkan berbagai teknologi baru yang memungkinkan peserta didik maupun peserta pelatihan mendapatkan akses kepada kualitas pendidikan dan mengadopsi belajar mandiri untuk meningkatkan potensi dan kompetensi mereka.

Sesuai dengan amanat Undang-Undang No. 5 tahun 2014 tentang Aparatur Sipil Negara (UU ASN, 2014), Pegawai Negeri Sipil memiliki hak dan kesempatan untuk memperoleh pengembangan kompetensi (Pasal 21:15 dan Pasal 70:42). Kompetensi adalah kemampuan dan karakteristik yang dimiliki oleh seorang PNS berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap perilaku yang diperlukan dalam melaksanakan tugas jabatannya. Kompetensi itu meliputi; kompetensi teknis, manajerial, dan sosial kultural (Pasal 69:41).

Sekaitan dengan dengan Undang-Undang Aparatur Sipil Negara ini, Deputy Bidang Inovasi Administrasi Negara, Lembaga Administrasi Negara (LAN), Tri Widodo menyatakan bahwa sesuai dengan amanat UU ASN, setiap PNS berhak mendapat pengembangan kompetensi bagi dirinya selama 80 jam dalam satu tahun (Widodo, 2018:1). Sehubungan dengan hal ini apabila dikaitkan antara jumlah pegawai, beban kerja, dan anggaran yang dibutuhkan untuk melakukan pelatihan secara konvensional, setiap Instansi Pemerintah tentunya akan kesulitan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan dan pelatihan setiap pegawainya.

Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) contohnya, berdasarkan data internal, jumlah Pegawai BKKBN sampai dengan bulan Juni 2019 berjumlah 17.079 orang, dimana 84,99% atau sebanyak 14.514 pegawai merupakan tenaga lapangan yang disebut Penyuluh Keluarga Berencana (PKB) atau Petugas Lapangan

Keluarga Berencana (PLKB) (Kepegawaian, 2019). Jumlah ini tersebar di Kantor Perwakilan BKKBN Provinsi seluruh Indonesia.

Pengembangan kompetensi pegawai diantaranya dapat dilakukan melalui pendidikan dan pelatihan, seminar, kursus, dan penataran. Dalam rangka menunjang pengembangan kompetensi pegawainya, BKKBN memiliki sebuah Pusdiklat yang berada di kantor pusat BKKBN, 33 buah Balai Pelatihan dan Pengembangan (Balatbang) di 33 Provinsi, ditambah 8 Balai Pendidikan dan Pelatihan (Balai Diklat) yang berada di Pulau Jawa. Akan tetapi banyaknya jumlah lembaga pelatihan yang dimiliki tersebut dirasa belum mencukupi untuk memberikan peningkatan kompetensi kepada seluruh pegawainya. Apalagi dengan banyaknya pendidikan dan pelatihan yang harus dilakukan untuk memenuhi amanat UU ASN. Hal ini dikarenakan; 1) Pengembangan kompetensi umumnya masih dilakukan secara konvensional melalui tatap muka seperti magang, diklat, seminar dan kursus, 2) Terbatasnya biaya dan waktu untuk memberikan kesempatan pengembangan kompetensi kepada seluruh pegawai BKKBN, terutama apabila menggunakan metode konvensional, dan 3) Belum adanya media pelatihan yang dapat diakses secara *online* dalam pelaksanaan diklat di BKKBN.

Salah satu pelatihan dengan metode konvensional yang saat ini gencar dilakukan oleh BKKBN adalah Diklat Teknis Operasionalisasi Kampung KB. Diklat ini merupakan pelatihan yang dilakukan oleh Pusdiklat BKKBN dengan tujuan mensinergikan dan menambah kompetensi Tim KB dalam pelaksanaan Kampung KB di daerahnya. Kampung KB menjadi program unggulan untuk dapat mengimplementasikan kegiatan-kegiatan prioritas Program KKBPK di lini lapangan dan merupakan salah satu bentuk/model miniatur pelaksanaan total Program KKBPK secara utuh yang melibatkan seluruh bidang di lingkungan BKKBN, dan bersinergi dengan Kementerian/Lembaga, mitra kerja, stakeholders instansi terkait sesuai dengan kebutuhan dan kondisi wilayah, serta dilaksanakan di tingkatan pemerintahan terendah di seluruh kabupaten dan kota.

Berdasarkan pengalaman, serta observasi awal yang dilakukan di Pusdiklat KKBPK, pelatihan yang dilakukan selama ini selalu dalam bentuk pertemuan tatap muka, yaitu dengan mendatangkan peserta diklat ke dalam kelas-kelas pelatihan. Cara ini tidak sepenuhnya salah, akan tetapi bila melihat jumlah pegawai BKKBN yang saat ini berjumlah 17.079 orang, maka dapat dipastikan tidak semua pegawai mendapat kesempatan untuk mengikuti pelatihan ini. Apalagi bagi PKB/PLKB sebagai petugas inti BKKBN di lapangan, mengikuti Diklat Teknis Operasionalisasi Kampung KB sudah menjadi suatu keharusan karena para PKB/PLKB harus dapat mengimplementasikan

kegiatan-kegiatan prioritas Program KKBPK secara utuh di lini lapangan. Oleh sebab itu bila pelatihan hanya dilakukan dengan metode konvensional tatap muka, maka dapat dipastikan tidak semua PKB/PLKB dapat mengikuti diklat ini.

Sementara itu berdasar penelusuran yang dilakukan ternyata telah banyak instansi pemerintah yang melakukan pelatihan secara *online*. Beberapa instansi pemerintah yang telah melakukan pelatihan secara *online* dapat terlihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Instansi yang Telah Melaksanakan Diklat Secara Online

No	Instansi	Alamat Web
1	Lembaga Kebijakan Pengadaan Barang/Jasa Pemerintah (LKPP)	https://ppsdmlkpp.go.id/
2	Badan Standardisasi Nasional (BSN)	http://diklat.bsn.go.id/
3	Kementerian Agama RI	https://pta.kemenag.go.id/
4	Badan Koordinasi Penanaman Modal (BKPM)	https://pusdiklat.bkpm.go.id/
5	Badan Pengawasan Keuangan Pembangunan (BPKP)	http://pusdiklatwas.bkpp.go.id/
6	Kementerian Komunikasi dan Informasi RI	https://pusdiklat.kominfo.go.id/
7	Badan Narkotika Nasional (BNN)	http://diklat.bnn.go.id/
8	Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan	https://pusdiklat.kemdikbud.go.id/
9	Lembaga Administrasi Negara (LAN)	https://peh-lan.diklat.id/
10	Kementerian Hukum dan HAM	http://e-learning.kemenkumham.go.id/

Dari hasil penelusuran serta beberapa hasil penelitian yang telah disajikan di atas, dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa *online learning* sebenarnya telah banyak dilakukan dalam pembelajaran, baik di sekolah maupun di lembaga-lembaga pelatihan. Banyak manfaat yang diperoleh dari pembelajaran yang dilakukan secara *online*, namun secara umum *online learning* diharapkan meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran maupun pelatihan, sehingga layak dijadikan salah satu solusi alternatif dalam pelaksanaan pelatihan.

Seperti yang telah di kemukakan sebelumnya, untuk menjawab tantangan yang di hadapi oleh BKKBN perlu dikembangkan suatu materi *online* pada mata diklat yang disampaikan melalui website sebagai salah satu sumber belajar bagi peserta pelatihan. Setelah melalui proses penelusuran, observasi, identifikasi, dan analisis di Pusdiklat BKKBN, sebagai tahap awal akan dikembangkan materi online dalam Diklat Teknis Operasionalisasi Kampung KB. Tentunya tidak semua materi mata diklat dikembangkan secara *online*, tetapi disesuaikan dengan tingkat kesulitan mata diklat serta jam pelajaran atau lamanya waktu penyampaian suatu mata diklat. Berdasarkan hasil analisis yang

dilakukan terhadap Diklat Teknis Operasionalisasi Kampung KB di Pusdiklat KKBPK maka ditentukanlah Mata Diklat Pemanfaatan dan Analisis Data KKBPK sebagai mata diklat yang akan dikembangkan materi *onlinenya*.

Studi tentang pelatihan dan pembelajaran *online* telah banyak dilakukan. Penelitian yang dilakukan Keengwe menunjukkan bahwa model pelatihan integrasi teknologi dapat memengaruhi persepsi pengajar secara positif (Keengwe & Georgina, 2012:377). Para pengajar tidak hanya merasa bahwa mereka memiliki pengaruh yang lebih kuat mengenai teknologi, tetapi juga mereka merasa lebih percaya diri dalam merancang pelatihan *online*. Pelatihan *online* terbukti dapat menjadi alternatif yang efektif selain pelatihan tatap muka (Chamberlain & Taylor, 2011:665). Miguel menyatakan bahwa portal adalah alat yang efektif membantu meningkatkan kualitas dan efisiensi studi (Serrano-lopez et al., 2010:1). Kursus web yang terstruktur dengan baik, forum untuk berdiskusi, dan sistem bimbingan *online* sangat membantu meningkatkan hasil belajar peserta pelatihan (Nilsook, 2017:19). Selama ini banyak peneliti menganggap bahwa *online learning* hanya sebatas memindahkan pembelajaran konvensional ke dalam kelas maya (Ozdamli, Bicen, Ercag, Demirbilek, & Ceker, 2010:5871), (Behrend & Foster, 2011:1026). Namun Park menunjukkan bahwa *online learning* tidak hanya sebatas memindahkan pembelajarans konvensional ke dalam kelas maya, akan tetapi pelatihan *online* sangat membantu bagi peserta didik bila diberikan berbagai jenis media, dan dengan materi otentik yang dapat diterapkan ke tempat kerja mereka dengan segera (Park, Kim, & Yu, 2011:40).

Penelitian tentang pengembangan materi *online* belum pernah dilakukan di BKKBN oleh karena itu penelitian ini perlu dilakukan sebagai salah satu upaya untuk menerapkan kawasan pengembangan teknologi pendidikan dalam dunia kerja. Proses pembelajaran dalam diklat berbeda dengan pembelajaran di sekolah, sehingga layak untuk dilihat bagaimana implementasi materi *online* di Pusdiklat BKKBN. Penelitian ini juga mencoba untuk melihat bagaimana tingkat efektivitas materi *online* mata diklat Analisis dan Pemanfaatan Data dalam Diklat Teknis Operasionalisasi Kampung KB di Pusdiklat BKKBN.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan maka masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah bagaimanakah mengembangkan materi *online* mata diklat Analisis dan Pemanfaatan Data dalam Diklat Teknis Operasionalisasi Kampung KB. Penelitian ini juga untuk melihat kelayakan dan efektivitas materi *online* mata diklat Analisis dan Pemanfaatan Data dalam Diklat Teknis Operasionalisasi Kampung KB di Pusdiklat BKKBN.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan produk berupa materi pelatihan *online* yang layak digunakan untuk kegiatan pelatihan. Menurut Borg dan Gall, metode penelitian dan pengembangan adalah "*Process used to develop and validate educational products*" (Borg, Walter R., & Gall, 1983), yakni suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Pendekatan yang digunakan untuk pengembangan materi *online* menggunakan prosedur dan langkah-langkah Alan Jolliffe.

Kegiatan penelitian Pengembangan Materi *Online* Mata Diklat Analisis dan Pemanfaatan Data KKBPK dilaksanakan di Pusdiklat BKKBN Pusat, Jakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2019. Sasaran penelitian ini adalah pegawai BKKBN yang akan mengikuti pelatihan Diklat Teknis Operasionalisasi Kampung KB. Penelitian ini dikembangkan pada mata diklat Analisis dan Pemanfaatan Data, dengan materi pokok Analisis Data, Data KKBPK, dan Pemanfaatan Data KKBPK. Melalui pengembangan materi *online* ini peserta pelatihan diharapkan dapat lebih memahami cara-cara dan teknik melakukan analisis data KKBPK.

Penelitian Pendahuluan

Pengembangan materi *online* di Pusdiklat BKKBN Pusat sangat memungkinkan mengingat potensi yang mendukung seperti infrastruktur dan lingkungan kantor BKKBN baik di pusat maupun provinsi secara umum telah memiliki akses ke internet melalui layanan titik *wifi* gratis bagi seluruh pegawai, baik di dalam maupun di luar ruangan kantor. Kecepatan akses yang mencapai 100Mbps membuat aksesibilitas internet pegawai menjadi semakin mudah. Ketersediaan akses internet gratis dengan *wifi* yang dapat diakses dengan mudah memberi kenyamanan bagi pegawai untuk melakukan penelusuran sumber belajar dalam rangka melaksanakan pelatihan secara *online*.

Lingkungan dan modalitas belajar pegawai yang merupakan individu dewasa dengan kemampuan ekonomi yang cukup, dapat mendukung kebutuhan belajar secara mandiri baik di dalam maupun diluar kantor. Para pegawai mampu memfasilitasi diri dengan komputer, laptop, modem internet, maupun smartphone canggih sehingga dapat terkoneksi internet setiap saat. Hal ini merupakan modal yang cukup bagi model pembelajaran *online learning*. Banyaknya potensi tersebut membuat pemanfaatan *websited* dalam proses pelatihan sangat mungkin untuk dilakukan.

Observasi awal yang dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada 47 Pegawai BKKBN Pusat dan Provinsi, didapatkan hasil kesimpulan bahwa 100% pegawai

menyatakan bahwa Pusdiklat BKKBN membutuhkan model pembelajaran yang bervariasi. 27,66% pegawai merasa belum dapat memahami keseluruhan materi pelatihan dengan model pembelajaran yang digunakan saat ini. Sebesar 93,62% pegawai menyatakan membutuhkan model pelatihan *online* dalam pelatihan. *Web-based learning* pun dipandang akan memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran dimana 91,49% pegawai menyatakan hal tersebut. Hampir seluruh pegawai (97,87%) merasa sangat antusias bila model *web-based learning* dapat digunakan untuk melaksanakan pelatihan di Pusdiklat BKKBN, hanya satu pegawai (2,13%) yang menyatakan tidak setuju.

Hasil survei menyatakan 65,96% pegawai meyakini pelatihan *online* tidak akan memberikan beban tambahan dalam pelatihan. Begitupun dengan fasilitas dan akses terhadap internet. Berdasar hasil survei yang dilakukan, aksesibilitas terhadap internet telah dimiliki oleh sebanyak 82,98% pegawai.

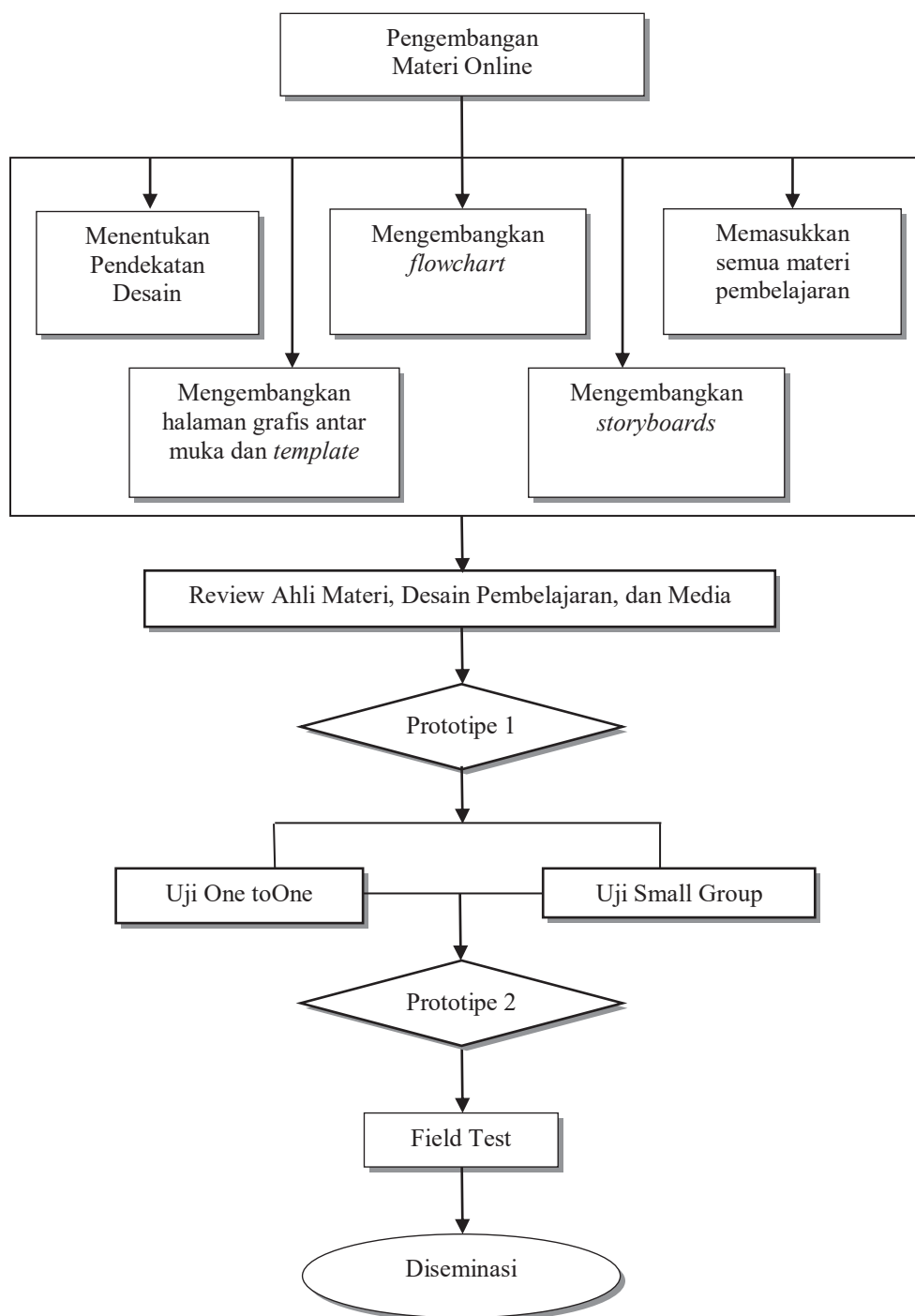
Secara khusus ketika ditanyakan mengenai Mata Diklat Analisis dan Pemanfaatan Data KKBPK yang dilakukan dalam pelatihan secara konvensional, sebanyak 38,30% pegawai merasa belum memahami materi, yang artinya diperlukan metode bervariasi dalam menyampaikan mata diklat tersebut. Model pelatihan *online* dinyatakan cocok oleh 85,11% pegawai untuk digunakan dalam Mata Diklat Analisis dan Pemanfaatan data KKBPK. Terlepas dari respon yang didapatkan dari pegawai, selama ini Pusdiklat BKKBN belum pernah menerapkan pelatihan *online*. Oleh karena itu keberadaan pelatihan secara *online* ini diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan kompetensi para pegawai BKKBN.

Perencanaan Pengembangan Materi Online

Pada tahap ini mulai dilakukan analisis instruksional untuk mata diklat yang dikembangkan. Bersama dengan ahli materi dirumuskan tujuan pembelajaran, standar kompetensi, dan indikator yang ingin dicapai berdasarkan kurikulum pelatihan. Analisis instruksional yang dikembangkan akan menjadi dasar untuk mengembangkan Rancang Bangun Pengembangan Mata Diklat (RBPMD), Alur Pembelajaran Asinkronous, serta Bahan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk materi pelatihan.

Setelah merumuskan rancangan tersebut, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah melakukan persiapan produksi *website* pelatihan. pada tahap ini mulai dirancang produk *website* pelatihan *online*. Terdapat beberapa proses yang dilakukan untuk membuat produk web ini, dimana semuanya dilakukan secara bertahap dan sistematis.

Prosedur pengembangan materi online dapat dilihat pada alur di bawah ini:



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Materi Online

Pedoman yang digunakan dalam mengembangkan instrumen analisis kebutuhan mengacu pada *selection checklist for web-based learning* yang dikembangkan oleh Jolliffe (Jolliffe, Allan; Ritter, Jonathan; and Stevens, 2001:121).

Langkah selanjutnya adalah membuat rancangan awal produk yang berupa desain konseptual pengembangan website pelatihan. Desain konseptual pada pengembangan web ini lebih menekankan pada pengembangan web. Langkah berikutnya adalah mengembangkan desain visual, pemilihan logo, nama penyelenggara, pemilihan warna, jenis dan ukuran huruf. Jenis dan ukuran huruf pada isi materi menggunakan huruf Gisha berukuran 13. Setelah itu ditentukan struktur navigasi atau *flowchart* yang disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan program pelatihan.

Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah mengembangkan *storyboard*. *Storyboards* digunakan sebagai panduan agar materi pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan spesifikasi/tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Setelah semua tahap dilakukan, langkah selanjutnya adalah memasukkan semua materi pembelajaran ke dalam *web*. Pada tahap ini peneliti memasukkan seluruh materi ke dalam *website* sesuai dengan *storyboards* yang sudah dikembangkan pada tahapan sebelumnya.

Validasi, Evaluasi, dan Revisi Produk

Validasi dilakukan dengan melibatkan praktisi ahli sesuai dengan bidang terkait. Validasi terhadap pengembangan materi *online* dilakukan dalam beberapa tahap yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif yang digunakan dalam pengembangan ini adalah *expert review* terdiri dari ahli media, ahli materi dan ahli desain pembelajaran. Pada evaluasi ini juga digunakan evaluasi satu-satu (*one to one evaluation*). Evaluasi formatif bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk secara teoritis dan empirik agar dapat diujicobakan lebih lanjut pada responden yang lebih besar.

a) Telaah Pakar (*Expert Judgement*)

Pengembangan model pelatihan ini sejak awal disusun dengan melibatkan para ahli. Setelah desain program materi *online* ini selesai dibuat, dilakukan review dan evaluasi oleh ahli. Review dan evaluasi program *website* pelatihan meliputi komponen pembelajaran, muatan materi, tampilan, dan aksesibilitas program. Ahli yang terlibat yaitu ahli materi untuk mereview materi pelatihan yang dikembangkan, Ahli desain pembelajaran untuk mereview aspek pembelajaran, dan ahli media untuk mereview tampilan media dan aksesibilitas program yang dikembangkan.

Proses review dan evaluasi adalah proses menyediakan dan menggunakan informasi untuk dijadikan dasar pengambilan keputusan untuk meningkatkan kualitas program materi *online*. Data dan informasi dari para ahli didapat dengan menggunakan instrumen dalam bentuk skala nilai dan saran perbaikan (Djaali & Pudji, 2008). Indikator yang dikembangkan mengacu pada komponen evaluasi program *CAI* yang terdiri dari

komponen pembelajaran, komponen materi, komponen tampilan dan komponen aksesibilitas. Penghitungan data dari seliap komponen dilakukan dengan menggunakan skor rata-rata dengn rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum \bar{x}}{n}$$

Dimana : \bar{x} = skor rata-rata komponen
 $\sum \bar{x}$ = total skor rata-rata indikator
 n = banyak soal

Sementara itu untuk melihat skala nilai dari review yang dilakukan para ahli digunakan tabel kualifikasi sebagai berikut:

Tabel 2. Kualifikasi Skala Penilaian Instrumen Review Ahli

Skala Penilaian			
4	3	2	1
Sesuai	Cukup Sesuai	Kurang Sesuai	Tidak Sesuai
Jelas	Cukup Jelas	Kurang Jelas	Tidak Jelas
Menarik	Cukup Menarik	Kurang Menarik	Tidak Menarik
Mudah	Cukup Mudah	Kurang Mudah	Tidak Mudah
Tepat	Cukup Tepat	Kurang Tepat	Tidak Tepat

Sudjana(Sudjana, 2002) menginterpretasikan hasil penilaian dari setiap ahli dapat diambil dengan menggunakan kriteria berikut:

3,26 – 4,00 = sangat baik
 2,50 – 3,25 = baik
 1,76 – 2,49 = Kurang baik
 1 – 1,75 = Buruk

b) Uji coba satu-satu (*One to one evaluation*)

Evaluasi satu-satu dilakukan kepada tiga orang pegawai secara individual yaitu evaluasi mengenai komponen pembelajaran, komponen materi, komponen tampilan dan komponen aksesibilitas. Saran perbaikan program dari uji coba satu-satu dijaring melalui angket dan wawancara terbuka kepada pegawai yang dijadikan responden uji coba. Responden akan dimintai komentar tentang komponen tersebut yang digunakan untuk perbaikan desain penelitian dan pengembangan. Uji coba satu-satu merupakan uji kelayakan produk yang bersifat empiris.

c) Uji Kelompok Kecil (*small group*)

Uji kelompok kecil atau *Small group* dilakukan setelah dilakukan revisi pada tahap review ahli dan evaluasi satu-satu. Uji kelompok kecil dilakukan kepada 9 (sembilan) pegawai yang diberikan angket dan saran masukan untuk perbaikan media. Angket tersebut digunakan untuk mengukur kelayakan materi *online* yang dikembangkan.

d) Uji coba Lapangan (*Field try out*)

Uji coba lapangan akan dilakukan kepada pegawai yang berada di beberapa biro secara *online*, dengan jumlah 20 orang. Uji coba lapangan dilakukan pada pegawai yang belum pernah mengikuti Diklat Teknis Operasionalisasi Kampung KB. Uji coba lapangan merupakan langkah yang dilakukan untuk melihat efektifitas model yang dikembangkan.

1. Implementasi Model

Implementasi program materi *online* pada Mata Diklat Analisis dan Pemanfaatan Data ini akan dilaksanakan di Pusdiklat BKKBN. Program ini akan digunakan sebagai program pelatihan tambahan dengan sistem *blended* dari pelatihan tatap muka yang akan dilakukan dalam Diklat Teknis Operasionalisasi Kampung KB yang diterapkan oleh instansi.

Peneliti mengambil sampel peserta yang belum pernah mengikuti pelatihan Diklat Teknis Operasionalisasi Kampung KB dengan Mata Diklat Analisis dan Pemanfaatan Data. Peserta pelatihan diberi penjelasan bahwa mereka akan mengikuti pelatihan secara *online*. Waktu yang disediakan untuk mengikuti pelatihan ini adalah 1 (satu) minggu. Dalam mengikuti pelatihan *online* peserta harus mempelajari materi dalam setiap sesi dan mengerjakan soal diakhir setiap sesi sebelum bisa lanjut mempelajari materi berikutnya. peserta dapat mempelajari materi secara berulang-ulang, mengatur kecepatan belajarnya secara mandiri, dan mengikuti pelatihan *online* dimana saja. pada pelaksanaan pelatihan *online* ini peneliti bertindak sebagai fasilitator, dan dibantu oleh seorang instruktur yang bertindak sebagai tutor.

Setelah pelaksanaan pelatihan secara *online*, dilakukan pertemuan tatap muka sebagai sarana evaluasi terhadap produk yang telah dikembangkan. Untuk menguji efektifitas produk yang dikembangkan peneliti menggunakan uji *normalized gain score* dengan melakukan analisis hasil pre tes dan pos tes. *Normalized gain* atau N-gain score bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan suatu metode atau perlakuan tertentu dalam penelitian *one group pretest posttest design*. Uji N-gain score dilakukan dengan cara

menghitung selisih antara nilai pre tes dan nilai pos tes. Dengan menghitung selisih antara nilai pre tes dan pos tes atau gain score tersebut dapat diketahui apakah penggunaan suatu metode tertentu dapat dikatakan efektif atau tidak (Sundayana, 2016). Adapun N-gain dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Kategorisasi penilaian nilai N-gain score dapat ditentukan berdasarkan nilai N-gain yang diperoleh. Adapun pembagian kategori perolehan N-gain dapat mengacu pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Pembagian Skor N-Gain

Persentase (%)	Tafsiran
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Melzer dalam Syahfitri, 2008

Sementara itu pembagian kategori perolehan N-gain dalam bentuk persen (%) dapat mengacu pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Kategorisasi Tafsiran Efektifitas N-Gain

Persentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
55 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber: Hakke, R. R. 1999

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan

Pengembangan materi *online* ini didasari atas kebutuhan yang ada di lapangan. Hasil dari analisis kebutuhan ditemukan bahwa belum tersedianya materi *online* khusus yang dapat digunakan untuk Pelatihan Diklat Teknis Operasionalisasi Kampung KB, terutama dengan menggunakan metode *Blended Learning*. Pada sisi lain ketersediaan fasilitas jaringan internet di tempat kerja, dukungan positif dari instansi untuk

pembelajaran berbasis *online*, fasilitas perangkat, dan jaringan internet yang dimiliki peserta pelatihan di rumah, serta sudah terbiasanya peserta pelatihan dalam mengakses bahan belajar melalui internet mendukung untuk dapat dilaksanakannya pembelajaran berbasis *online*.

Hasil penelitian pendahuluan yang diperoleh dari lapangan melalui observasi dan wawancara dengan berbagai sumber diperoleh hasil sebagai berikut; Pertama, peneliti melakukan observasi di Pusdiklat BKKBN Pusat. Observasi dilakukan untuk mengetahui sumber belajar, sarana prasarana pembelajaran yang tersedia, metode pembelajaran yang dilakukan di Pusdiklat BKKBN Jakarta, serta ketersediaan fasilitas yang dimiliki peserta pelatihan untuk melakukan pembelajaran *online*.

Kedua, peneliti mencari informasi pada kegiatan analisis kebutuhan dengan membagikan kuesioner dan pertanyaan terbuka kepada pihak manajemen pusdiklat, pengelola diklat, dan pegawai yang pernah mengikuti pelatihan di Pusdiklat BKKBN, tetapi belum pernah mengikuti Diklat Teknis Operasionalisasi Kampung KB. Adapun jumlah responden manajemen pusdiklat yang bersedia menjawab kuesioner berjumlah 6 (enam) orang, pengelola diklat 10 (sepuluh) orang, dan peserta pelatihan sebanyak 20 (dua puluh) pegawai. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran yang sering digunakan oleh widyaiswara dalam menyampaikan materi adalah ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Bahan belajar yang digunakan adalah buku teks dan slide presentasi. Peserta pelatihan merasa mata diklat Analisis dan Pemanfaatan Data KKBPK adalah mata diklat yang sangat padat karena banyaknya materi yang harus diselesaikan. Terutama bagi peserta pelatihan yang tidak memiliki latar belakang sebagai petugas lapangan yang belum pernah mengikuti mata diklat tersebut sebelumnya. Hal lain yang cukup positif didapat dari analisis kebutuhan adalah banyaknya peserta pelatihan yang sudah terbiasa mengakses internet untuk mencari referensi pembelajaran.

Dari hasil analisis kebutuhan juga diperoleh informasi tentang ketersediaan fasilitas sumber belajar untuk tiap mata diklat yang masih kurang. Pada pelatihan yang dilakukan sudah tersedia bahan belajar cetak, namun masih belum lengkap. Peserta pelatihan dan widyaiswara sudah aktif menggunakan media pembelajaran elektronik yang bisa digunakan sebagai alat pembelajaran seperti laptop, smartphone, komputer, dan sebagainya. Selain itu fasilitas Kantor BKKBN yang sudah menyediakan wifi sangat mendukung untuk dikembangkannya pelatihan *online*.

Kesimpulan dari hasil penelitian pendahuluan adalah adanya kebutuhan untuk menyediakan bahan belajar dan pelatihan *online* yang dapat membantu peserta pelatihan mengatasi masalah belajarnya, mengatasi keterbatasan waktu yang dimiliki oleh widyaiswara untuk mengadakan kegiatan pembelajaran, meningkatkan hasil belajar peserta pelatihan, sekaligus mendorong kemandirian dan memotivasi peserta pelatihan dalam mata diklat Analisis dan Pemanfaatan Data KKBPK.

B. Hasil Langkah-Langkah Pengembangan

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengembangan materi online mata diklat analisis dan pemanfaatan data adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan dokumen informasi rancangan materi online

Pengembangan materi online dilakukan pada Mata Diklat Analisis dan Pemanfaatan Data KKBPK dalam Diklat Teknis Operasionalisasi Kampung KB. Mata diklat ini mempelajari tentang Konsep Dasar Analisis Data, Analisis Data KKBPK, dan Pemanfaatan Data. Setelah mengikuti mata diklat ini peserta diklat diharapkan mampu mempraktikkan analisis dan pemanfaatan data KKBPK.

Penyiapan dokumen informasi rancangan web yang dilakukan disesuaikan dengan kebutuhan pencapaian tujuan pelatihan, sehingga materi *online* yang dikembangkan tetap mengacu pada perangkat kediklatan yang sudah ada di Pusdiklat BKKBN.

2. Mengembangkan profil dan sub profil peserta didik

Profil peserta didik adalah diagram yang menguraikan topik-topik yang harus dipelajari agar peserta dapat menyelesaikan pembelajaran dengan sukses. Adapun topik materi yang harus dipelajari agar peserta diklat dapat menyelesaikan pelatihan adalah sebagai berikut:

- a. Konsep dasar analisis data
- b. Analisis data KKBPK
- c. Pemanfaatan data

Sub profil adalah perpanjangan dari profil peserta didik dan memberikan detail yang lebih besar mengenai apa yang harus dicapai oleh peserta dan standar yang diperlukan. Kompetensi Dasar (KD) dikembangkan selama langkah ini dan sudah memasukkan pencapaian minimal kinerja peserta diklat. Kompetensi Dasar dan pada mata diklat Analisis dan Pemanfaatan Data KKBPK adalah sebagai berikut:

Kompetensi Dasar : Setelah mengikuti mata diklat ini peserta pelatihan mampu memahami analisis dan pemanfaatan data KKBPK

3. Mengembangkan Tujuan Pembelajaran

a. Analisis tujuan

Analisis yang dilakukan pada tahap ini untuk merumuskan tujuan pembelajaran dalam bentuk Capaian Pembelajaran Mata Diklat(CPMD). Proses perumusan CPMD dimulai dari menganalisis CPMD sebelumnya yang terdapat pada RBPM mata diklat Analisis dan Pemanfaatan Data KKBPK. Langkah selanjutnya dilakukan diskusi dengan widyaiswara pengampu mata diklat Analisis dan Pemanfaatan Data KKBPK guna merumuskan CPMD pada penelitian ini, setelah itu dilakukan perbaikan atau revisi sesuai saran dan masukan dari widyaiswara pengampu mata diklat.

Hasil dari pelaksanaan analisis tujuan menghasilkan capaian pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Menjelaskan konsep dasar analisis data.
- 2) Menjelaskan analisis data KKBPK.
- 3) Menjelaskan pemanfaatan data KKBPK.

b. Analisis Konten

Pada tahap ini, dilakukan analisis dan dirumuskan materi yang akan di pelajari oleh peserta diklat dalam pelatihan. Hasil analisis CPMD sebelumnya yang telah dibuat, diolah dan dirumuskan kedalam Sub-CPMD dan materi-materi yang akan di sampaikan pada mata diklat Analisis dan Pemanfaatan Data KKBPK. Berdasarkan rumusan CPMD dan hasil diskusi dengan widyaiswara pengampu mata diklat, tersusunlah sub capaian pembelajaran pada mata diklat Analisis dan Pemanfaatan Data KKBPK beserta materi yang akan di ajarkan seperti yang terlihat dalam tabel berikut:

Tabel 5. Analisis Konten

NO	MATERI POKOK	SUB MATERI POKOK
1	Konsep dasar analisis data	1) Pengertian analisis data 2) Tujuan melakukan analisis data 3) Ruang lingkup analisis data
2	Data KKBPK	1) Potensi wilayah 2) Data kependudukan 3) Data keluarga berencana

		4) Data pembangunan keluarga
3	Pemanfaatan Data KKBPK	1) Pemanfaatan data KKBPK 2) Mekanisme pemanfaatan data KKBPK internal BKKBN 3) Mekanisme pemanfaatan data KKBPK eksternal BKKBN

c. Analisis Peserta Diklat

Tahap selanjutnya dari kegiatan analisis adalah menganalisis peserta pelatihan. pada tahap ini pengembang mengumpulkan informasi melalui wawancara dan kuesioner terhadap pegawai yang belum pernah mengikuti Diklat Teknis Operasionalisasi Kampung KB. Kuesioner yang disebar berisikan pertanyaan yang digunakan untuk mendapatkan informasi peserta diklat, pengalaman belajar *online*, dan perangkat yang sering digunakan untuk pembelajaran.

Rata-rata usia pegawai berada pada rentang 20-40 tahun. Usia tersebut sudah dapat dikatakan dewasa, sehingga dapat dianggap memiliki kemampuan belajar mandiri yang cukup tinggi dibandingkan usia yang lebih muda. Jarak rumah pegawai dengan lokasi kantor terbilang cukup jauh, ditambah kemacetan jalan yang membuat banyak waktu terbuang untuk melakukan perjalanan pulang pergi ke kantor. Selain itu, kesibukan pegawai yang sudah berkeluarga membuat pengaturan waktu dan partisipasi dalam pelatihan sering terabaikan. Hal lainnya pegawai BKKBN dianggap sudah dapat menerapkan pembelajaran secara *online* karena sarana dan prasarana baik itu secara institusi maupun pribadi sudah memenuhi syarat, seperti kepemilikan laptop dan smartphone ditambah dengan koneksi internet yang sudah memadai.

d. Analisis Teknologi/Sumber Belajar

Analisis berikutnya adalah sarana dan prasarana yang mendukung untuk dilakukannya pelatihan secara *online*. Proses analisis pada tahap ini dilakukan melalui wawancara dengan pejabat struktural yang diwakili oleh Kasubag Data dan Informasi. Hasil wawancara yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa hampir seluruh kantor BKKBN Pusat dan Perwakilan memiliki fasilitas yang mendukung untuk dilakukan pelatihan *online* melalui *website*. Ketersediaan fasilitas jaringan Wifi juga disediakan diseluruh kantor BKKBN di bawah tanggung jawab Direktorat Teknologi Informasi dan Dokumentasi. Dari hasil analisis terhadap sarana teknologi dan sumber

belajar dapat disimpulkan bahwa sarana dan prasarana yang tersedia sangat mendukung dalam kelancaran proses pembelajaran materi *online* yang dikembangkan oleh peneliti.

e. Penentuan Online dan Offline

Analisis materi *online* dan *offline* dilakukan dengan cara berkonsultasi dengan widyaiswara pengampu mata diklat Analisis dan Pemanfaatan Data KKBPK. Peneliti menganalisis dan menentukan materi berdasarkan RBPMD yang ada. Analisis materi dilakukan untuk mengetahui indikator pembelajaran apa saja yang akan dikembangkan menjadi *online* dan *offline* pada *web course* ini. Setelah berkonsultasi dengan widyaiswara pengampu, dalam pengembangan pelatihan *online* ditetapkan bahwa dari 4 (empat) indikator belajar, peneliti mengambil 3 (tiga) indikator dengan bahasan yang bersifat kognitif dalam mata diklat Analisis dan Pemanfaatan Data. Pada tahap ini peneliti juga diberikan materi berupa bahan ajar dan powerpoint.

4. Menentukan Pendekatan Desain

Pada tahap ini ditentukan hal-hal yang diperlukan untuk membantu peserta diklat menyelesaikan berbagai kegiatan yang ditetapkan sebagai bagian dari materi pembelajaran. Adapun langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

a. Desain Outline Pembelajaran

Pada tahap ini peneliti menggambarkan *outline* dan memilah topik pembelajaran yang akan disampaikan dalam pelatihan *online*. Tahap ini diambil dari hasil analisis CPMD dan materi yang sudah dilakukan sebelumnya, kemudian mendistribusikannya ke dalam bentuk *outline*. Hasil *outline* ini akan memperlihatkan materi-materi apa saja yang akan dipelajari pada mata diklat Analisis dan Pemanfaatan Data. *Outline* yang berisi topik-topik pembelajaran ini dapat dilihat di silabus mata diklat terlampir pada halaman 124.

b. Desain Strategi Pembelajaran

Pada tahap ini ditentukan strategi berupa penentuan pola pembelajaran untuk melaksanakan kelas *online* dan tatap muka berdasarkan langkah sebelumnya. Topik-topik yang sudah ada di tentukan strategi untuk pelaksanaannya, pada bagian materi *online* digunakan pembelajaran mandiri, sedangkan untuk pembelajaran tatap muka digunakan *collaborative learning*.

c. Desain Aktivitas Tatap Muka

Tahap ini menentukan aktivitas pembelajaran tatap muka. Berdasarkan analisis yang sudah dilakukan sebelumnya, pada materi dengan aktivitas pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka, peserta pelatihan diharuskan mempelajari materi secara mandiri

secara *online*. Kegiatan ini dilakukan untuk membentuk pemahaman awal peserta didik sebelum masuk ke dalam kelas. Selanjutnya para peserta pelatihan akan menjawab soal yang telah di siapkan sebagai alat ukur seberapa jauh pemahaman peserta diklat dan apa saja yang perlu di pelajari ketika berada dalam kelas. Dalam kelas tatap muka widyaiswara memberikan ceramah, tanya jawab, dan praktik mengenai materi tersebut, terutama pemahaman/konsep apa saja yang perlu lebih di perkuat lagi berdasarkan hasil tes kemampuan sebelum masuk dalam kelas.

d. Desain Aktivitas *Online*

Pada tahap ini ditentukan aktivitas pembelajaran *online*. Berdasarkan analisis sebelumnya pada materi yang aktivitas pembelajarannya akan dilakukan secara *online*, peserta didik hanya akan mempelajari materi secara mandiri pada *website*. Peserta difasilitasi dengan berbagai macam media pembelajaran. Selanjutnya para peserta pelatihan diharuskan melakukan diskusi sebagai tahap pendalaman materi serta dapat bertanya kepada tutor mengenai hal yang kurang jelas tentang materi tersebut. Setelah melalui proses tersebut, peserta diberi latihan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman mereka tentang materi tersebut. Lebih jelasnya dapat dilihat pada RBPMD terlampir halaman 124.

e. Desain Evaluasi Pembelajaran

Pada tahap ini berdasarkan tujuan yang ditetapkan dalam tahap analisis, peneliti menentukan bagaimana hasil belajar peserta pelatihan akan dievaluasi. Peneliti menyusun evaluasi yang akan dilakukan secara *online*, berupa pilihan ganda sebagai ujian akhirnya.

5. Meninjau dan memilih sumber belajar

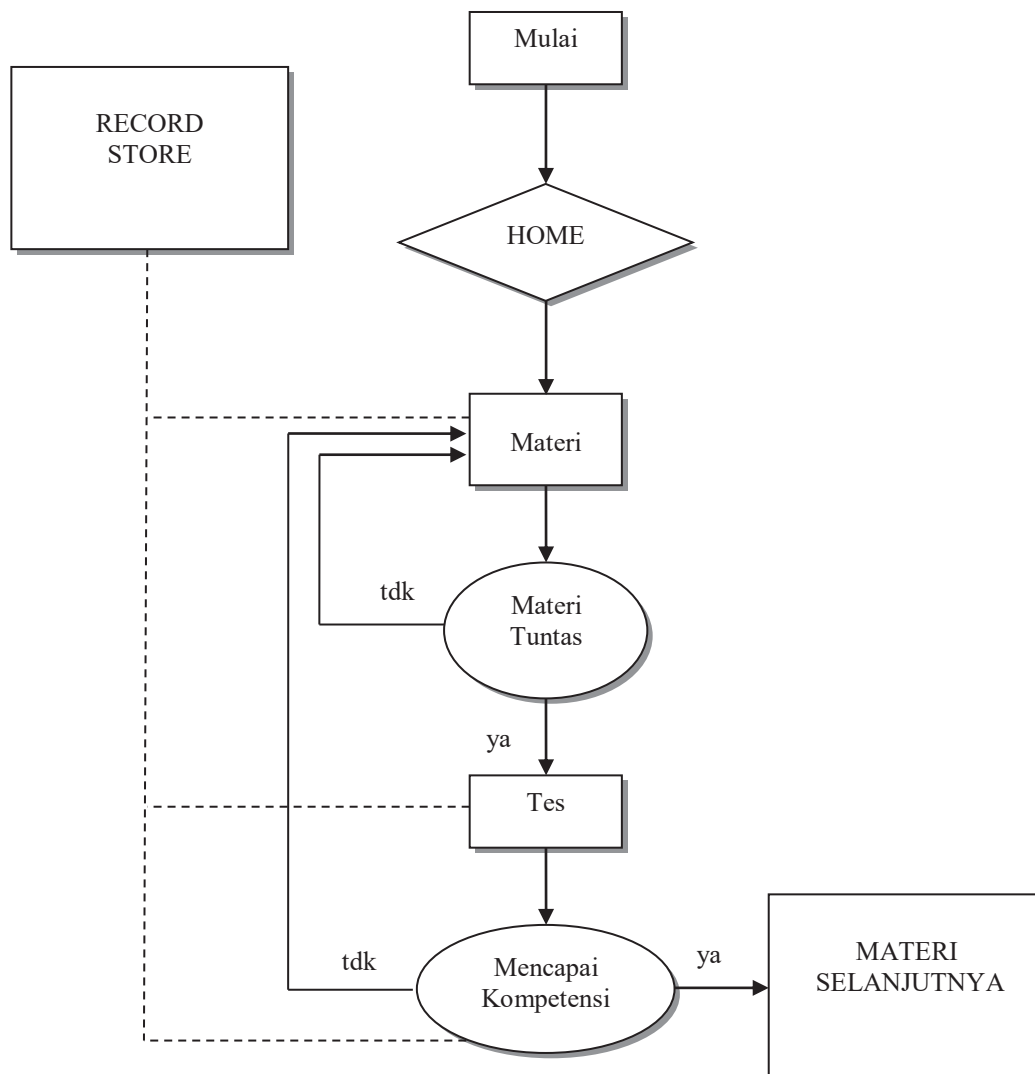
Peneliti memilih bahan dan sumber belajar berdasarkan materi yang telah ditetapkan sebelumnya. Bahan ini berupa teks, audio, video, serta berbagai macam bahan/sumber belajar digital untuk digunakan dalam web course. Pemilihan media dibuat beragam agar dapat membantu peserta pelatihan lebih cepat memahami materi.

6. Mengembangkan tampilan halaman grafis antar muka dan template

Peneliti menetapkan *authoring tools* Moodle sebagai LMS yang digunakan untuk membuat *web course*. Setelah mendaftarkan dan mendapatkan hosting di hostinger, peneliti melakukan instalasi Moodle dengan mendownload software Moodle yang disediakan oleh jasa penyedia hosting. Kemudian memilih nama domain untuk alamat akses materi *online*. Bahan belajar *online* untuk kegiatan ini bisa diakses di alamat [website http://www.annangguru.com/elearning](http://www.annangguru.com/elearning).

Mengembangkan Flowchart

Flowchart adalah peta tempat di mana perjalanan proses pembelajaran dimulai dan berakhir. *Flowchart* dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengembangan materi *online*, adapun *flowchart* yang dikembangkan adalah sebagai berikut:



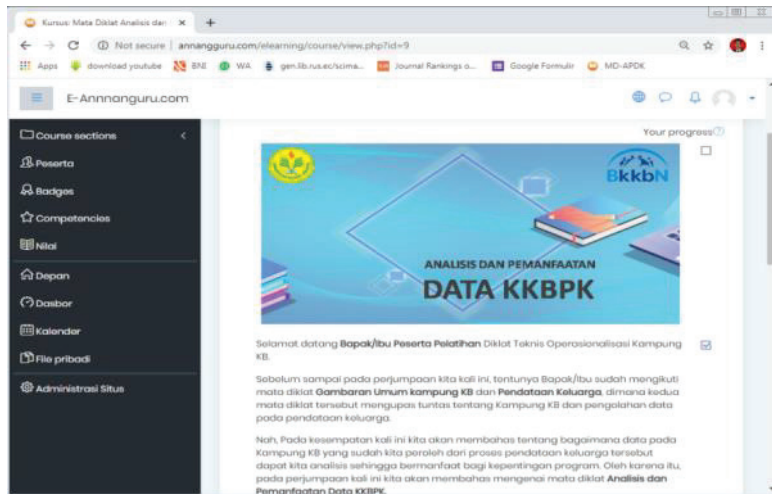
Gambar 2. Flowchart Materi Online

7. Mengembangkan Storyboard

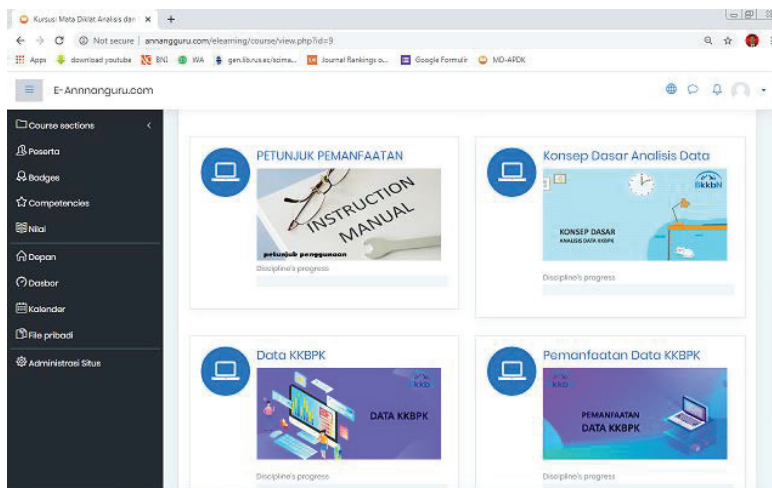
Pada tahap ini dikembangkan *storyboard* rancangan *web course* untuk memudahkan dalam mengembangkan *web course*. *Storyboard* digunakan sebagai panduan agar materi pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan spesifikasi/tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. *Storyboard* membantu memastikan materi pembelajaran dikembangkan sesuai dengan spesifikasi atau alur yang benar.

8. Memasukkan semua materi pembelajaran

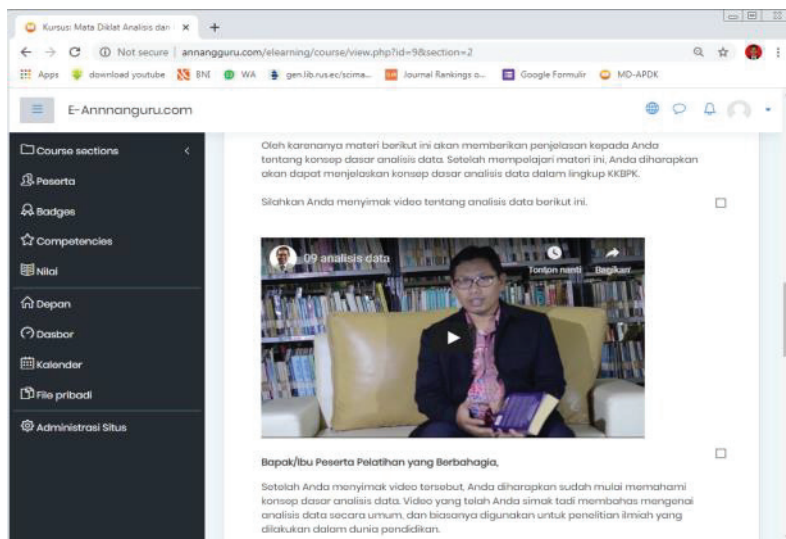
Pada tahap ini peneliti memasukkan seluruh materi kedalam website <http://www.annangguru.com/elearning> sesuai dengan storyboard yang sudah dikembangkan pada tahap sebelumnya. Materi pada *web course* dilengkapi dengan media berupa *link* video youtube, media presentasi powerpoint, dan *link* ke halaman sumber belajar untuk menambah pengetahuan peserta pelatihan.



Gambar 3. Tampilan Awal Webcourse Mata Diklat



Gambar 4. Tampilan List Materi dalam web



Gambar 5. Tampilan Bahan Pembelajaran dalam web

9. Evaluasi dan Implementasi

Sebelum produk ini diujicobakan atau diimplementasikan kepada peserta pelatihan, produk terlebih dahuludireview kepada para ahli, yakni ahli desain pembelajaran, ahli materi, dan ahli media. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan masukan serta saran perbaikan terhadap produk yang dikembangkan sehingga dapat diperoleh hasil yang maksimal terhadap pengembangan produk *online course* ini. Adapun hasil review dari para ahli adalah sebagai berikut:

a. Hasil Review Ahli

1) Review Ahli Desain Pembelajaran

Review produk yang dilakukan oleh ahli desain pembelajaran dimaksudkan untuk menilai aspek pembelajaran yang terdapat dalam *onlinecourse*. Masukan dan penilaian ahli desain pembelajaran ditampilkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Rekomendasi Ahli Desain Pembelajaran

No.	Saran	Tindakan
1	Pendahuluan dilengkapi agar lebih mudah dipahami maksudnya	Memperbaiki pendahuluan dan menam-bahkan gambaran apa yang akan di pelajari dalam media.
2	Terdapat kata yang salah dalam penulisan	Memeriksa kembali media dan meperbaiki kesalahan dalam pengetikan.
3	Suara dalam video diperjelas lagi	Video di ambil dari youtube sehingga kualitas suara bisa tergantung dari speaker yang digunakan. Untuk mengatasi hal ini peserta disarankan untuk menggunakan headset.
4	Cara <i>log uut</i> dipermudah	Sudah ditambahkan dalam petunjuk pemanfaatan.

Hasil penghitungan penilaian ahli desain berdasar hasil masukan dan rekomendasi didapatkan nilai rata-rata 3,74 yang berarti “Sangat Baik”. Artinya dalam aspek desain pembelajaran, media yang dikembangkan layak digunakan untuk penelitian.

2) Review Ahli Media

Review produk yang dilakukan oleh ahli media dimaksudkan untuk menilai produk dari segi aspek media yang terdapat dalam *online course*. Beberapa masukan dan penilaian ahli media pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Rekomendasi Ahli Media Pembelajaran

No.	Saran	Tindakan
1	Gunakan prinsip pembelajaran Gagne dalam pembuatan media	Memperbaiki isi dalam online course dengan mengintegrasikan 9 (sembilan) prinsip pembelajaran Gagne.
2	Perhatikan kualitas diskusi	Memperbaiki pengantar dan topik diskusi dalam online course. Diskusi dibuat pro dan kontra, serta dikaitkan dengan keadaan yang sebenarnya terjadi.
3	Segera migrasi ke web instansi	Belum bisa dilaksanakan. Sudah coba di diskusikan dengan tim IT instansi, akan tetapi untuk saat ini belum bisa di realisasikan.
4	Lengkapi fitur pembelajaran (quiz, dll)	Sudah ditambahkan quis yang digunakan sebagai alat evaluasi akhir (tes sumatif).
5	Tambahkan panduan pemanfaatan	Menambahkan panduan pemanfaatan dalam online course, dan diletakkan di bagian pertama/awal.
6	Perhatikan literasi IT peserta diklat, buat materi pembelajaran dalam bentuk tercetak	Sudah dibuatkan materi dalam bentuk buku yang berisi bahan cetak pengembangan materi online.

3) Review Ahli Materi

Review produk yang dilakukan oleh ahli materi pembelajaran dimaksudkan untuk menilai aspek materi yang terdapat dalam *onlinecourse*. Masukan dan penilaian ahli materi pembelajaran ditampilkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 8. Rekomendasi Ahli Materi

No.	Saran	Tindakan
1	Materi pada topik Analisis Indikator Data KB perlu dilengkapi	Topik Analisis Indikator Data KB sudah dilengkapi sesuai arahan ahli materi.
2	Tambahkan indikator persentase PUS peserta KB terhadap jumlah PUS	Sudah ditambahkan indikator persentase PUS peserta KB terhadap jumlah PUS (pada nomor enam bagian topik tsb).
3	Tambahkan indikator persentase PUS peserta KB MKJP terhadap jumlah PUS peserta KB	Sudah ditambahkan indikator persentase PUS peserta KB MKJP terhadap jumlah PUS peserta KB (pada nomor 12 bagian topik tsb).
4	Tambahkan indikator persentase PUS peserta KB Non MKJP terhadap jumlah PUS peserta KB	Sudah ditambahkan indikator persentase PUS peserta KB Non MKJP terhadap jumlah PUS peserta KB (pada nomor 13 bagian topik tsb)

b. Hasil Uji Coba Peserta didik

Ujicoba dilakukan kepada peserta didik melalui *one-to-one evaluation* (individu) dan *small group evaluation* (kelompok kecil), dimana *one-to-one evaluation* dilakukan dengan menggunakan responden sebanyak 3 (tiga) orang, dan *small group evaluation* diujicobakan kepada 9 (sembilan) orang responden. Alur dari kedua ujicoba tersebut adalah peserta didik diminta untuk mengakses *online course* yang sudah dikembangkan di portal yang disediakan, Setelah mempelajari materi dengan mengakses portal tersebut, peserta didik diminta untuk mengisi form kuesioner serta memberikan saran di kolom yang disediakan setelahnya.

1) Uji Coba *One To One*

Pada tahap ini pengembang melakukan uji coba terhadap 3 (tiga) peserta pelatihan yang diambil dari pegawai BKKBN yang dijadikan sampel, dimana pegawai ini belum pernah mengikuti mata diklat Analisis dan Pemanfaatan Data KKBPK. Penilaian yang diperoleh dari uji coba *one to one* adalah sebagai berikut.

Tabel 9. Rekapitulasi Uji One To One

No.	Nama	Biro	Rata-Rata Penilaian
1	Responden 1	Pusdiklat	3,0
2	Responden 2	Dittdok	3,1
3	Responden 3	Ditvokkom	2,8
Rata-rata			2,9

Berdasarkan data yang diperoleh melalui *ujicobaone to one*, maka produk dikategorikan “baik“ yang ditunjukkan dengan rata-rata hasil *ujicoba* sebesar 2,9.

2) Uji Coba *Small Group*

Pada tahap ini pengembang melakukan uji coba terhadap 9 (sembilan) pegawai BKKBN yang dijadikan sampel, dimana pegawai ini belum pernah mengikuti mata diklat Analisis dan Pemanfaatan Data KKBPK. Responden diminta untuk melakukan pembelajaran secara *online* lalu mengisi kuisioner yang telah disediakan. Penilaian yang diperoleh dari uji coba *small group* adalah sebagai berikut:

Tabel 10. Rekapitulasi Uji *Small Group*

No.	Nama	Biro	Rata-Rata Penilaian
1	Responden 1	Ditbinhub	3,0
2	Responden 2	Ditbinlap	2,5
3	Responden 3	Ditvokkom	3,5
4	Responden 4	Pusdu	2,6
5	Responden 5	Dittifdok	3,0
6	Responden 6	Pusdiklat	3,5
7	Responden 7	Ditrenduk	2,9
8	Responden 8	Ditlaptik	3,6
9	Responden 9	Pusna	3,5
Rata-rata			3,1

Berdasarkan data yang diperoleh melalui *ujicobasmall group*, produk yang dikembangkan dikategorikan “baik“ yang ditunjukkan dengan rata-rata hasil *ujicobasmall group* sebesar 3,1.

3) *Field Test*

Pada tahap ini pengembang melakukan uji coba terhadap 20 pegawai BKKBN yang bersedia dijadikan responden, dimana para pegawai ini belum pernah mengikuti mata diklat Analisis dan Pemanfaatan Data KKBPK. Responden diminta untuk mengikuti kegiatan pelatihan yang diawali dengan mengisi pre test secara *online*, mempelajari materi melalui *online course* selama 3 (tiga) hari, kemudian mengikuti pelatihan tatap muka yang diselenggarakan di Pusdiklat BKKBN. Pada tahap akhir responden diminta untuk mengisi post test yang telah disediakan.

Secara umum, ketika *field test* dilakukan dapat dilihat responden merasa termotivasi dan sangat terbantu dengan dikembangkannya materi *online* untuk mata diklat Analisis dan Pemanfaatan Data ini. Pengamatan yang dilakukan selama melakukan uji

coba *field test* juga memperlihatkan sikap responden yang antusias dalam mengikuti pelatihan ini. Sementara itu hasil dari pre tes dan pos tes dianalisis untuk melihat efektivitas produk yang dikembangkan.

4) Analisis Data Pre Tes dan Pos Tes

Analisis data pre tes dan post tes merupakan analisis untuk menguji efektivitas produk pengembangan materi *onlineterhadap* proses pembelajaran pada Mata Diklat Analisis dan Pemanfaatan Data. Pretest dan posttesdiberikan kepada 20 orang pegawai yang menjadi responden pada saat *field test*. Pre tes dilakukan sebelum menggunakan materi *online* dan post tes dilakukan setelah menggunakan materi *onlineserta* pertemuan tatap muka oleh tutor mata diklat yang bertujuan untuk melihat perbedaan atau peningkatan hasil belajar peserta pelatihan. Nilai pre tes dan post tes merupakan nilai pengetahuan peserta dalam menggunakan materi *online* pada Mata Diklat Analisis Dan Pemanfaatan Data. Hasil analisis pre tes dan pos tes ditampilkan dalam tabel N-Gain Score sebagai berikut:

Tabel 11. Analisis Pre Tes – Pos Tes

No.	Responden	Pre-Test	Post-Test	N-Gain
1	Responden 1	55	80	0,56
2	Responden 2	60	90	0,75
3	Responden 3	40	75	0,58
4	Responden 4	55	80	0,56
5	Responden 5	40	70	0,50
6	Responden 6	45	75	0,55
7	Responden 7	50	75	0,50
8	Responden 8	50	70	0,40
9	Responden 9	55	75	0,44
10	Responden 10	50	70	0,40
11	Responden 11	60	85	0,63
12	Responden 12	50	75	0,50
13	Responden 13	35	70	0,54
14	Responden 14	45	75	0,55
15	Responden 15	65	85	0,57
16	Responden 16	55	75	0,44
17	Responden 17	70	90	0,67
18	Responden 18	65	90	0,71
19	Responden 19	55	80	0,56
20	Responden 20	50	85	0,70

Rata-rata	52,5	78,5	0,55
-----------	------	------	------

Hasil analisis data pre tes dan post tes menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar 2 orang peserta pelatihan berada pada kategori tinggi, 18 orang peserta pelatihan pada kategori sedang, dan tidak ada peserta pelatihan pada kategori rendah dalam menggunakan materi *online*. Sehingga dapat disimpulkan pengembangan materi *online* pada Mata Diklat Analisis dan Pemanfaatan Data KKBPK dapat meningkatkan hasil belajar peserta pelatihan secara efektif.

C. Pembahasan

Materi *online* sangat dibutuhkan di Pusdiklat BKKBN karena adanya kendala dan keterbatasan dalam pelaksanaan pelatihan. Kendala tersebut antara lain kurangnya bahan belajar yang disediakan dan keterbatasan waktu pelaksanaan. Oleh karena itu pelatihan melalui *web course* dengan metode *blended* bisa dijadikan solusi dalam mengatasi kendala tersebut. Materi yang digunakan dengan karakteristik belajar mandiri memungkinkan peserta pelatihan untuk dapat mempelajari kembali materi-materi yang ada. Pelatihan dengan menggunakan *web course* juga memberikan kesempatan kepada peserta pelatihan untuk belajar menurut cara dan kemampuan belajarnya masing-masing.

Pelatihan *online* dapat melampaui batas ruang kelas, meningkatkan pengalaman belajar *online* dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri, pada tempat dan waktu, serta kecepatan yang ditentukan sendiri (Miharso, 2015). Belajar menurut teori konstruktivisme adalah proses mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman (Sanjaya, 2013). Pengetahuan bukanlah hasil pemberian dari orang lain seperti guru, akan tetapi hasil dari proses mengkonstruksi hal-hal yang dilakukan setiap individu. Dengan menggunakan *web course* peserta pelatihan dapat mengkonstruksi sendiri pengetahuannya melalui pengalaman belajar *online* sehingga dapat menambah pengetahuan tentang materi yang belum tercapai tujuannya.

Kelayakan materi dilihat dari mampu tidaknya materi tersebut memenuhi standar penilaian kelayakan dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP) yang terdiri atas kelayakan isi, kelayakan bahasa, kelayakan penyajian, dan kelayakan kegrafikan (Siregar, Yusuf, & Silaban, 2018). Kelayakan dalam penelitian ini telah diuji melalui berbagai review, diantaranya ahli desain yang memberikan penilaian 3,74 yang berarti sangat baik. Ahli media memberikan penilaian 3,64 yang berarti sangat baik, dan ahli materi memberikan penilaian 3,73 yang berarti sangat baik.

Kelayakan produk selanjutnya dilihat dari review materi online oleh peserta pelatihan, review ini terbagi menjadi dua yaitu uji satu-satu dan uji kelompok kecil. Dari uji satu-satu didapatkan penilaian 2,9 yang dapat dikategorikan baik, sedangkan untuk kelompok kecil didapatkan hasil rata-rata 3,1 yang dapat di kategorikan baik. Dari kedua hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa materi *online* yang dikembangkan layak untuk digunakan dan tidak terdapat kendala berarti ketika digunakan oleh user/peserta pelatihan.

Efektifitas produk dilihat dari *field test* yang dilakukan kepada 20 orang peserta pelatihan serta hasil analisis pre tes dan pos tes. Hasil analisis data pre tes dan post tes menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar kepada seluruh peserta pelatihan dalam menggunakan materi *online*. Berdasar hasil analisis ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan materi *online* pada Mata Diklat Analisis dan Pemanfaatan Data KKBPK efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta pelatihan.

Pembelajaran di era revolusi industry 4.0 seharusnya mendorong peserta pelatihan untuk berinovasi dan bagaimana sumber pengetahuan dan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja (Maria, Shahbodin, & Pee, 2018). Sementara itu *web course* dapat diakses melalui browser apa saja dengan menggunakan komputer, laptop, tablet, dan perangkat pintar yang terhubung jaringan internet. Kondisi tersebut tentunya dapat membuat peserta pelatihan mendapatkan sumber belajar yang layak dapat digunakan kapanpun, dimanapun serta dapat memudahkan peserta pelatihan dalam proses belajar.

Web course sebagai salah satu metode pembelajaran jarak jauh, dapat digunakan untuk mengadaptasi kebutuhan-kebutuhan pembelajaran yang mendukung pembelajaran konvensional, seperti kemampuannya untuk dapat belajar dimana saja dan kapan saja (Winarno & Setiawan, 2013). Dengan adanya materi *online* ini, peserta pelatihan dapat belajar sesuai cara dan kecepatan masing-masing sesuai dengan kemampuan mereka. *Web course* ini dilaksanakan dan dipadukan dengan tatap muka sehingga mampu meningkatkan pengalaman belajar mandiri bagi peserta pelatihan, hasil akhirnya adalah tercapainya hasil belajar sesuai dengan kemampuan belajar peserta pelatihan.

Pada proses pelaksanaannya, dengan keterlibatan dan partisipasi dalam proses pembelajaran peserta pelatihan, *blended learning* dapat meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik. Selain itu, adanya interaksi dalam pelatihan *online* menciptakan motivasi kepada peserta didik untuk berkompetisi dalam belajar (Usman, 2018). Motivasi ini juga dapat di pengaruhi oleh fleksibilitas dari *blended learning* yang didukung oleh bahan belajar yang relevan memungkinkan fleksibilitas dari sudut pandang partisipasi studi bagi

peserta pelatihan pekerja atau orang dewasa dengan berbagai macam aktivitas (Laine, Myllymaki, & Hakala, 2015). Hal ini sangat sesuai dengan karakteristik peserta pelatihan Pusklat BKKBN yang semuanya adalah pegawai. Sehingga tingkat partisipasi peserta pelatihan akan menjadi lebih tinggi karena mampu belajar dimana saja dan kapan saja, serta dapat mengulang pembelajaran tanpa perlu mengganggu proses belajar peserta diklat lainnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan di Pusklat BKKBN Pusat menyatakan bahwa permasalahan yang ditemukan peneliti adalah belum tersedianya materi *online* khusus yang dapat digunakan untuk Pelatihan Diklat Teknis Operasionalisasi Kampung KB. Metode pembelajaran yang sering digunakan oleh widyaiswara dalam menyampaikan materi adalah ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Bahan belajar yang digunakan adalah buku teks dan slide presentasi. Peserta pelatihan merasa mata diklat Analisis dan Pemanfaatan Data KKBPK adalah mata diklat yang sangat padat karena banyaknya materi yang harus diselesaikan. Oleh karena itu, pengembangan materi *online* sebagai bahan belajar mandiri dapat dijadikan solusi untuk memfasilitasi kegiatan belajar peserta pelatihan sebagai upaya untuk meningkatkan kemudahan proses belajar peserta pelatihan. Pengembangan materi *online* dilakukan dengan menggunakan model pengembangan *web based design* dan *flipped classroom*. Pengembangan dimulai dari tahap perencanaan, tahap pengembangan, sampai tahap evaluasi.

Hasil validasi menurut ahli desain pembelajaran, ahli materi, dan ahli media diperoleh kesimpulan bahwa materi *online* yang dikembangkan dari segi desain pembelajaran, kelayakan isi, dan media memiliki kategori sangat baik sehingga layak digunakan dalam pelatihan pada Mata Diklat Analisis dan Pemanfaatan Data.

Berdasarkan hasil penghitungan N-Gain Score yang dilakukan terhadap hasil pre tes dan post tes peserta pelatihan diperoleh hasil peningkatan belajar berada pada kategori sedang dan tinggi. Hal ini berarti terdapat perbedaan hasil belajar peserta pelatihan yang signifikan. Sehingga disimpulkan bahwa materi *online* pada Mata Diklat Analisis dan Pemanfaatan Data KKBPK efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta pelatihan.

Rekomendasi yang dapat diberikan dalam penelitian ini di antaranya, *Webcourse* yang telah dikembangkan harus diintegrasikan pada web instansi sehingga penggunaanya dapat lebih maksimal. Perlu dikembangkan materi *online* untuk mata diklat lainnya sehingga dapat memudahkan proses pelatihan yang dilaksanakan di Pusdiklat BKKBN. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat meningkatkan kualitas materi online agar lebih baik lagi. Peningkatan kualitas dari segi materi, dan kemudahan akses bagi pengguna dalam mengakses materi secara *online*.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. (1977). *AECT*. Jakarta: CV Rajawali. Retrieved from <https://www.aect.org/>.
- Anderson, T. (2008). *The Theory and Practice of Online Learning Second Edition*. Athabasca University: AU Press.
- Basri, Hasan & Rusdiana, A. (2015). *Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Behrend, T. S., & Foster, L. (2011). Computers in Human Behavior Similarity effects in online training : Effects with computerized trainer agents. *Computers in Human Behavior*, 27(3), 1201–1206. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.12.016>.
- Borg, Walter R., & Gall, M. (1983). *Educational Research An Introduction*. New York: Longman Inc.
- Brock, T. R. (2009). Enter the HPT Backyard Researcher, 22(3), 37–48. <https://doi.org/10.1002/piq>.
- Carliner, S. (2004). *Overview of Online Learning Second Edition*. Amherst, MA: Human Resource Development Press.
- Chamberlain, S., & Taylor, R. (2011). Online or face-to-face? An experimental study of examiner training _1062 665..675, 42(4), 665–675. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2010.01062.x>.
- Dabbagh, Nada & Rithland, B. B. (2005). *Online Learning: Concepts, Strategies and Application*. New Jersey: Pearson Prentice Hall.
- Djaali, & Pudji, M. (2008). *Pengukuran dalam bidang pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Dousay, T. A., & Walling, D. R. (2015). *Survey of Instructional Development Models*.

New York: Center for Science and Technology.

Jolliffe, Allan; Ritter, Jonathan; and Stevens, D. (2001). *The Online Learning Handbook: Developing and Using Web-Based-Learning*. London: Kogan Page Limited.

Keengwe, J., & Georgina, D. (2012). The digital course training workshop for online learning and teaching, 365–379. <https://doi.org/10.1007/s10639-011-9164-x>.

Kepegawaian, B. (2019). *No Title*. Jakarta. Retrieved from www.bkkbn.go.id.

Klein, J. D. (2014). *Design and Development Research: A Rose by Another Name*. AERA.

Laine, S., Myllymaki, M., & Hakala, I. (2015). the Role of the Learning Styles in Blended Learning. In *Edulearn15: 7th International Conference on Education and New Learning Technologies* (pp. 5016–5025).

Maria, M., Shahbodin, F., & Pee, N. C. (2018). Malaysian higher education system towards industry 4.0 - Current trends overview. *AIP Conference Proceedings, 2016*(October). <https://doi.org/10.1063/1.5055483>.

Miarso, Y. (2016). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Miharso, Y. H. (2015). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Pranada Media Group.

- Nilsook, P. (2017). A Web-based Learning System using Project-based Learning and Imagineering A Web - based Learning System using Project - based Learning and Imagineering, (May). <https://doi.org/10.3991/ijet.v12i05.6344>
- Ozdamli, F., Bicen, H., Ercag, E., Demirbilek, E., & Ceker, E. (2010). Secondary Education Teachers ' training needs towards web based collaborative learning in TRNC, 2, 5870–5874. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.959>
- Park, S., Kim, M., & Yu, D. (2011). Literature review, 42(2), 37–41. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2010.01163.x>
- Prawiradilaga, D. S. (2009). *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Prawiradilaga, D. S. (2012). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Prawiradilaga, Dewi Salma; & Siregar, E. (2004). *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Punaji, S. (2013). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2005). Developmental Research Methods: Creating Knowledge from Instructional Design and Development Practice, 16(2), 23–38.
- Riyana, R. D. K. & C. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. (1999). *Media Pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali.
- Sanjaya, W. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Serrano-lopez, M., Lopez-colina, C., & Lopez-gayarre, F. (2010). A Web-Based Training Steel Design, 1–11. <https://doi.org/10.1002/cae.20490>
- Siregar, A. D., Yusuf, M., & Silaban, R. (2018). Analysis of Feasibility Teaching Material on Molecular Shape Topic Based on Criteria Board of National Education Standards in Indonesia, 200, 53–56. <https://doi.org/10.2991/aisteel-18.2018.11>
- Siregar, Eveline; Nara, H. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (G. Indonesia, Ed.). Bogor.
- Sudjana. (2002). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Susilo. (2009). *Prinsip dan Teori Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Poliyama Widya Pustaka.
- Usman. (2018). Komunikasi Pendidikan Berbasis Blended Learning dalam Membentuk Usman Kemandirian Belajar. *Jurnalisa*, 04(No. 1), 136–150.
- UU ASN, Pub. L. No. NOMOR 5 TAHUN 2014 (2014). INDONESIA.
- Valle, N., Brishke, J., Ritzhaupt, A. D., Evans, C., Nelson, D. R., & Shenkman, E. (2018). Using Instructional Design to Support Community Engagement in Clinical and Translational Research : a Design and Development Case, 20–35.
- Widodo, T. (2018). No Title. Retrieved October 23, 2018, from <http://ppid.lan.go.id/?p=1188>
- Winarno, W., & Setiawan, J. (2013). Penerapan Sistem E-Learning pada Komunitas Pendidikan Sekolah Rumah (Home Schooling). *Jurnal ULTIMA InfoSys*, 4(1), 45–51. <https://doi.org/10.31937/si.v4i1.241>

RELEVANSI METODE PEMBELAJARAN DENGAN KONSEP DIRI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Badruli Martati¹, Maruf Akbar², M. Syarif Sumantri³

¹Universitas Muhammadiyah Surabaya, ^{2,3}Universitas Negeri Jakarta

E-mail: ¹badruli.martati@fkip.um-surabaya.ac.id, ²maruf.akbar@unj.ac.id,

³syarifsumantri@unj.ac.id

Abstrak: Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh interaksi Metode pembelajaran dan Konsep Diri terhadap Sikap Tanggung Jawab siswa. Untuk membantu perkembangan jiwa, manusia perlu didukung dengan pendidikan yang esensinya berupa arahan dan tuntunan kepada siswa sesuai pertumbuhan dan perkembangan masyarakat sekitar. Adanya *bullying* atau kekerasan adalah problema dari sikap tanggung jawab siswa yang kurang dalam melaksanakan hak dan kewajiban. Penelitian eksperimen menggunakan desain faktorial 2x2. Hasil penelitian menunjukkan pengaruh interaksi sebesar 70,8% yang dapat diartikan bahwa siswa yang memiliki Konsep Diri tinggi ($B_1=79,45$) relevan jika siswa dalam proses belajar mengajar dengan Metode pembelajaran Teknik Klarifikasi Nilai ($A_1=93,55$) yang akan berdampak pada Sikap Tanggung Jawab yang baik atau positif. Misalnya, konsep diri-psikologis individu: "Saya senang bisa membantu teman lain" dan internalisasi nilai dari hasil dalam proses belajar mengajar dengan TKN memberikan pengaruh pada afektif verbal-sikap tanggung jawab siswa dengan "Mengajak teman untuk kerja kelompok dengan gembira". Proses pembelajaran dapat dipergunakan oleh guru untuk mengendalikan interaksi sosial di sekolah. Peran guru sebagai fasilitator untuk menumbuh- kembangkan sikap tanggung jawab siswa yang dituangkan melalui "Rencana pelaksanaan pembelajaran". Dengan demikian sosialisasi kepada guru PPKn sangat diperlukan, dalam upaya implementasi "Penguatan Pendidikan Karakter" di sekolah.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran, Konsep Diri, Teknik Klarifikasi Nilai, Ekspositori, *Bullying*

Abstract: The purpose of this study was to determine the effect of the interaction of learning methods and self-concepts on students' attitude of responsibility To help the development of the soul, humans need to be supported with education in the form of directives and guidance to students according to the growth and development of the surrounding community. Bullying or violence is a problem of the lack of responsibility of students in carrying out their rights and obligations. This experimental research uses a 2x2 factorial design. The results showed an interaction effect of 70.8% which can be interpreted that students who have a high Self-Concept ($B_1 = 79.45$) are relevant if they used the learning method of Value Clarification Techniques (VCT) in the teaching and learning process ($A_1 = 93.55$) and will have an impact on the attitude of good or positive responsibility. For example, the individual's psychological self-concept: "I am happy to help other friends" and the internalization of the value of results in teaching and learning with VCT has an effect on affective verbal-attitude of student responsibility by "Inviting friends for group work happily". The learning process can be used by teachers to control social interaction at school. The teacher's role as a facilitator is to foster attitudes of student responsibility as outlined in the "lesson plan". Thus, socialization to Civics teachers is needed, in an effort to implement "Strengthening Character Education" in schools.

Keywords: Learning Methods, Self-Concept, Value Clarification Techniques, Expository, *Bullying*

PENDAHULUAN

Menjadi manusia yang beradab adalah tujuan dari penyelenggaraan pendidikan. Individu terdiri jasmani dan rohani, diberikan akal dan hati nurani agar dapat memberikan manfaat bagi hidup makhluk lain. Untuk membantu perkembangan jiwa, manusia perlu didukung dengan pendidikan yang esensinya berupa arahan dan tuntunan kepada siswa sesuai pertumbuhan dan perkembangan masyarakat sekitar. Contohnya suka menolong, sayang kepada yang muda dan hormat kepada yang tua, memiliki etika pergaulan yang baik, bergotong royong di lingkungan dan lain-lain. Secara umum pendidikan yang dilaksanakan berlandaskan praktek dan pengalaman. Dengan demikian: (1) untuk melakukan kegiatan pendidikan, syaratnya harus berpengetahuan, mampu bersikap dan berbuat sesuai pengalamannya; (2) peran kegiatan pendidik dalam pendidikan yaitu menginformasikan, memberikan jawaban, memberikan penjelasan, memberikan penilaian dan lain-lain; (3) dilakukan dengan kesadaran dan terus menerus dengan pembudayaan dan kebiasaan agar anak tumbuh dewasa; (4) pesan agar sampai kepada peserta didik dilaksanakan dengan berbagai cara seperti alat bantu dan bahasa tubuh guru; (5) dilakukan bersama antara peserta didik dan guru berdasarkan pada tujuan dan harapan yang ditetapkan; (6) tersedia materi dalam kegiatan belajar (Sanusi, 2017).

Tujuan pendidikan tersebut, belum sepenuhnya dipahami oleh pelaku *bullying*. Peristiwa *bullying* banyak terjadi di Jawa Timur, contohnya mulai bulan Januari hingga Juli 2015, ada 263 kejadian. Dapat dikatakan sebagai daerah rawan *bullying*, dan tertinggi kota Surabaya 74 kasus (Kurniawan, 2015). Adanya *bullying* atau kekerasan adalah problema dari sikap tanggung jawab siswa yang kurang dalam melaksanakan hak dan kewajiban.

Pelaku *bullying* artinya tidak paham akan sikap baik yang harus dimiliki seorang manusia dalam kehidupan bermasyarakat. Seharusnya manusia memiliki karakter atau watak baik agar mampu memberikan manfaat dalam kehidupan di dunia dan akhirat. Kekerasan adalah akibat pendidikan nilai yang tidak terinternalisasi oleh siswa dengan baik. Menurut Hakam dalam melakukan pembudayaan nilai berdasarkan moral kepada anak, sangat penting untuk menghindari kesalahan dalam metode pembelajaran yang digunakan, karena dapat berakibat sepanjang hayatnya. Hakam mengembangkan model pendekatan dalam pendidikan nilai berikut: melalui kegiatan ekstrakurikuler, kondisi sekolah yang mendukung dan pengintegrasian dalam mata pelajaran (Hakam, 2011). Hal tersebut berdampak positif terhadap peserta didik, maka sesuai dijadikan rujukan untuk mengembangkan dan membudayakan nilai, khususnya moral Pancasila.

Interaksi metode pembelajaran dan konsep diri pada siswa sekolah dasar, khususnya dalam sikap tanggung jawab menjadi tujuan dalam penelitian. Penelitian yang relevan dari Parmiti, yang mendapatkan perbedaan yang signifikan dari belajar dengan Metode pembelajaran TKN dan konvensional pada mata pelajaran ilmu sosial (Parmiti, 2018). Subjek adalah siswa SD, namun berbeda mata pelajaran yang diteliti yaitu ilmu sosial dengan PPKn. Fahyuni & Bandono meneliti dengan metode R&D dalam mata pelajaran Islam dan ditanggapi positif oleh siswa sejumlah 94% (Fahyuni & Bandono, 2017). Perbedaannya dalam penerapan metode penelitian R&D dengan kuantitatif. Metode pembelajaran Teknik Klarifikasi Nilai relatif kurang dikenal dan diterapkan oleh guru sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran PPKn dalam mendukung Penguatan Pendidikan Karakter di sekolah.

METODE PENELITIAN

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh interaksi Metode pembelajaran dan Konsep Diri terhadap Sikap Tanggung Jawab siswa. Sebuah penelitian eksperimen yang dilaksanakan di kelas IV A dan IV B SDN Sedati Gede II – 495 Sidoarjo. Pada semester Gasal 2017/2018, bulan Juli - Desember 2017, menggunakan desain faktorial 2x2. Menurut Dantes desain faktorial adalah: “Sebuah struktur penelitian dimana dua variabel bebas atau lebih saling diperhadapkan untuk mengkaji akibat-akibatnya yang mandiri dan yang interaktif terhadap satu atau lebih variabel terikat” (Dantes, 2017).

Teknik analisis data

Populasi dengan distribusi normal adalah data yang dihasilkan dan dianalisis dengan statistik uji ANAVA sifat faktorial desain 2x2. Menurut Ruseffendi konsep varians dari skor yang bertumpah pada dua sumber merupakan konsep yang mendasari ANAVA. Perbedaan yang terjadi antar kelompok yaitu varians yang disebabkan oleh perlakuan (varian pertama) dan varians yang disebabkan oleh kekeliruan pada pemilihan sampel (varian kedua) (Kadir, 2015).

Hipotesis statistik dirumuskan sebagai berikut :

$$H_0 : \text{INT. A x B} = 0$$

$$H_1 : \text{INT. A x B} \neq 0$$

Keterangan :

“ H_0 : Tidak terdapat pengaruh interaksi Metode pembelajaran dan Konsep Diri terhadap Sikap Tanggung Jawab siswa

H_1 : Terdapat pengaruh interaksi Metode pembelajaran dan Konsep Diri terhadap Sikap Tanggung Jawab siswa”

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Hasil Perhitungan ANAVA Dua Jalur

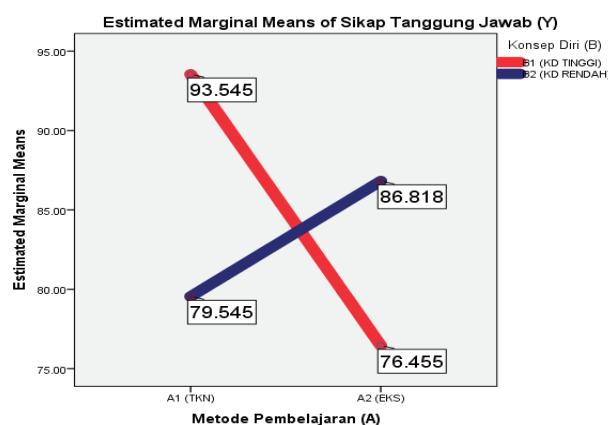
“Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Sikap Tanggung Jawab (Y)

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	1933.818 ^a	3	644.606	16.877	.000
Intercept	311136.364	1	311136.364	8145.900	.000
A	265.091	1	265.091	6.940	.012
B	36.364	1	36.364	.952	.335
A * B	1632.364	1	1632.364	42.737	.000
Error	1527.818	40	38.195		
Total	314598.000	44			
Corrected Total	3461.636	43			

a. R Squared = .559 (Adjusted R Squared = .526)”

Faktor interaksi dari $F_{hitung} = 42,737 > F_{tabel} = 4,26$ pada taraf $\alpha = 0.05$ merupakan hasil perhitungan ANAVA. Artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan terjadi interaksi dari Metode pembelajaran dan konsep diri siswa, khususnya dalam sikap tanggung jawab. Dapat dilihat dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik Interaksi Metode pembelajaran dan Konsep Diri terhadap Sikap Tanggung Jawab siswa

Hasil hitung ANAVA yang dapat dilihat dari gambar Grafik Interaksi tersebut dapat dimaknai bahwa Siswa dengan Konsep diri Tinggi relevan belajar dengan Metode pembelajaran Teknik Klarifikasi Nilai dan siswa dengan konsep diri rendah relevan belajar dengan Ekspositori. Pengaruh interaksi sebesar 70,8% (R.Squared=0,708). Hipotesis penelitian membuktikan adanya pengaruh interaksi antara Metode pembelajaran TKN, Ekspositori dan Konsep Diri terhadap siswa, yaitu Sikap Tanggung Jawab.

Pengaruh interaksi tersebut membawa arti bahwa siswa yang memiliki Konsep Diri tinggi ($B_1 = 79,45$) relevan jika siswa dalam proses belajar mengajar dengan Metode pembelajaran TKN ($A_1 = 93,55$) yang akan berdampak pada Sikap Tanggung Jawab yang

baik atau positif. Misalnya, konsep diri-psikologis individu: “Saya senang bisa membantu teman lain” dan internalisasi nilai dari hasil dalam proses belajar mengajar dengan Metode pembelajaran TKN memberikan pengaruh pada afektif verbal-sikap tanggung jawab siswa dengan “Mengajak teman untuk kerja kelompok dengan gembira”. Dengan kalimat lain, “Mengajak teman untuk kerja kelompok dengan gembira” (y) merupakan akibat pengaruh senang bisa membantu teman (B₁) dan internalisasi nilai dalam metode pembelajaran (A₁). Sedangkan peserta didik dengan Konsep Diri rendah (B₂=86,82) relevan jika belajar menggunakan Teknik pembelajaran Ekspositori (A₂=76,55) yang berpengaruh pada Sikap Tanggung Jawab siswa (y).

Peserta didik akan aktif jika belajar dengan pendekatan “*Student-Centered Approaches* (SCL),” oleh karena mereka bisa membuat strategi, tujuan atau target bahkan mengidentifikasi kegagalan dan keberhasilan dalam pembelajaran dengan kemampuan yang dimilikinya. Metode pembelajaran TKN adalah realisasi praktis dari pendekatan SCL, sintaks-sintaks/fase atau tahap-tahap pembelajaran didalamnya memberikan peluang pada siswa dalam bertanya dan pengembangan kompetensi pribadi. Di dalam pendekatan SCL terdapat internalisasi nilai, isi ilmu pengetahuan, serta pengembangan etika dan sikap siswa (Ngadiman et al., 2014). Metode pembelajaran bermanfaat untuk menata interaksi guru dan siswa dalam proses belajar mengajar (Sumantri, 2015). Siswa perlu berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran. Guru tidak boleh kaku dalam mengintruksi siswa dalam belajar, dengan memperhatikan kemampuan dan pemberian pengalaman langsung dalam bertindak.

Teori belajar Konstruktivisme dari John Dewey, Burner serta Piaget adalah landasan SCL. Ciri-ciri khusus dari SCL yaitu peserta didik harus aktif secara kelompok ataupun individu dalam mengembangkan pengetahuan dengan cara mencari, menggali dan menemukan teknologi dan informasi. Guru memberikan fasilitas dengan penataan, pengaksesan dan mentranfer dalam penemuan solusi dari problema hidup; peserta didik memiliki kompetensi ilmu pengetahuan dan dalam belajar; sepanjang hayat belajar bermakna, serta teknologi dimanfaatkan secara maksimal dalam menumbuhkan dan pengembangan keterampilan intelektual, emosional dan psikomotorik (Budiyanto, 2016).

Teknik Klarifikasi Nilai di dalam kegiatan proses belajar mengajar, siswa berupaya menemukan, melakukan pilihan, menganalisis, mengambil keputusan dan menetapkan sendiri sari dari perjuangan hidup yang dilaksanakan secara mandiri. Dilaksanakan dalam tiga proses yaitu: “eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi (Sutaryanto, 2015). Siswa memperoleh pemahaman nilai dengan menemukan “nilai-nilai dalam masyarakat” melalui proses belajar eksplorasi tersebut. Dengan cara diberikan kasus dilema “moral”

dalam masyarakat, selanjutnya dengan dasar pengalaman dan pengetahuannya mereka melakukan identifikasi, analisis dan menetapkan pilihan nilai. Harapannya diperoleh rasa senang dan kebanggaan dan secara tegas memberikan pengakuan terhadap pilihan nilainya. Guru memiliki tugas dalam melaksanakan elaborasi dan memberikan konfirmasi “agar dapat terjadi penerapan perilaku yang dilakukan berulang-ulang sehingga menjadi pola hidup.” Pendidikan nilai perlu dilaksanakan di sekolah, oleh karena nilai sebagian terlihat dalam kesadaran dan sebagian tidak disadari atau tersembunyi dalam diri pemilikinya. “Sesungguhnya segala sesuatu yang dilakukan dan dikatakan seseorang adalah cermin dari nilai hidupnya” (Solihatin, 2014). Siswa perlu dibantu dalam memberikan kajian dan perilakunya. Terdapat hal yang perlu mendapat perhatian yaitu kekurangan dari nilai sebagai masalah abstrak yang sulit diungkapkan dengan konkret. Selain itu juga terdapat perbedaan pendapat yang tidak dapat dihindarkan tentang nilai, yaitu hal yang dicita-citakan adalah “normatif” tetapi ada kesenjangan dalam kenyataan yang diterima (Muhaimin, 2015). Penerapan Metode pembelajaran Teknik Klarifikasi Nilai dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PPKn pada siswa kelas satu (Suganti, 2017). Terbukti efektifitas Metode pembelajaran TKN dari hasil belajar PPKn dalam kegiatan belajar mengajar berbasis kognitif moral (Prihandoko & Wasitohadi, 2015). Siswa yang belajar dengan TKN dan konvensional didapatkan perbedaan sikap sosial dan prestasi belajar ilmu sosial (Parmiti, 2018). Dapat disimpulkan untuk penanaman sikap Tanggung Jawab siswa dan mengembangkan konsep diri peserta didik relevan dipergunakan Metode pembelajaran Teknik Klarifikasi Nilai.

Berbeda dengan Ekspositori sebagai pendekatan pembelajaran TCL yang dibutuhkan untuk memberikan sugesti dan motivasi yang positif, informasi tujuan belajar mengajar, membangkitkan keinginan-tahuan dan menciptakan keterbukaan iklim belajar, pemakaian Bahasa yang baik, joke segar, intonasi suara, pandangan mata, memberikan hubungan pengalaman dan materi ajar siswa, menyimpulkan dan pemberian tugas (Safriadi, 2017). Penerapan Ekspositori dapat memberikan motivasi siswa dalam belajar Ilmu pengetahuan Sosial (Rumbrawer, Laka, & Korwa, 2018).

Metode pembelajaran TKN dan Ekspositori memberikan dampak dalam membentuk dan mengembangkan konsep diri siswa. Konsep diri tinggi yang dimiliki siswa jika tinggi maka mereka akan dapat mengendalikan diri secara baik, dalam interaksi sosial mentaati aturan atau tidak agresif. Sebagai wujud kualitas diri individu dari ciri-ciri kusus organisasi maka di dalam konsep diri terkandung juga “sifat ekspresif dan persepsi diri” individu terhadap peran seseorang (Sarbin, 1954). Sebagai motivator utama dari semua

perilaku diperlukan konsistensi konsep diri (Campbell, n.d.) yang digunakan sebagai semangat untuk menetapkan target nilai dalam kehidupnya. Seluruh faktor tentang “keberaannya” dan jadi pengalaman pada “kesadaran seseorang” disebut Konsep Diri. Misalnya bohong, kebohongan yang dilakukan individu menyebabkan dirinya selalu khawatir jika hal tersebut diketahui orang lain. Dari pengalaman tersebut, maka individu akan melakukan perubahan pada diri meskipun sulit secara signifikan (Feist, Feist, & Robert, 2013). Adapun siswa yang memiliki akademik rendah gampang cemas saat ikut ujian dan pada anak wanita lebih tinggi tingkat kecemasannya, hal tersebut merupakan akibat dari konsep diri rendah dari siswa (Lohbeck, Nitkowski, & Petermann, 2016). Hal tersebut dapat diartikan bahwa siswa dengan konsep diri rendah, dalam menilai diri sendiri memiliki perasaan “tidak mampu” atau kurang memiliki kepercayaan terhadap kemampuan dirinya sendiri saat menghadapi ujian atau tes. Anak wanita umumnya memiliki kepekaan emosi yang tinggi, yang dapat diartikan sebagai sifat emosional wanita menjadi mudah cemas saat menghadapi ujian. Individu melakukan kegiatan reflektif sebagai upaya penempatan diri baik sosial, spiritual, fisik maupun moral maka produknya disebut sebagai Konsep Diri (Gecas, 1982). Oleh karena merupakan hasil refleksi diri maka individu mempunyai “kesadaran” tentang kondisi dirinya menyangkut kekuatan dan kelemahan yang dimilikinya. Misal seseorang memiliki suara merdu, maka ia belajar bernyanyi atau ikut mengaji “Qiroah”. Bisa jadi memiliki keberanian dengan ikut berbagai lomba yang ada. Sebaliknya seseorang yang memiliki kesadaran bahwa suaranya “cemplang” atau tidak merdu, maka ia tidak akan mau ikut lomba menyanyi. Bisa saja ada kesadaran diri bahwa suaranya tidak merdu, tetapi memiliki fisik yang kuat maka individu tersebut ikut kegiatan bela diri dengan penuh percaya diri bahkan melibatkan dalam berbagai perlombaan yang ada. Contoh lainnya, individu yang terlahir dalam keluarga kaya dan terpandang memiliki kesadaran diri atas kelebihan yang dimilikinya, maka dengan senang hati membantu teman yang kurang beruntung secara ekonomi. Hal tersebut dapat terjadi jika tumbuh kesadaran sosial dalam jiwa individu, yaitu kesadaran untuk peduli kepada sesama manusia. Agresivitas anak dapat diredam dengan afiliasi kelompok, perhatian dari ayah dan ibu (keluarga) serta iklim sekolah yang diciptakan merupakan bukti hasil penelitian (Basuki, 2013). Untuk itu guru perlu menciptakan strategi dalam pengembangan konsep diri siswa dengan cara (1) menciptakan suasana agar siswa merasa mampu, (2) membuat suasana dukungan bagi siswa, (3) menerapkan tanggung jawab pada siswa, (4) memberikan pengarahan untuk realitis dalam mencapai tujuan, (5) mengajak

siswa realitis dalam menilai diri sendiri, (6) memberikan dorongan agar realitis terhadap rasa bangga pada diri sendiri (Hosnan, 2016).

Sikap tanggung jawab siswa dapat dipengaruhi dalam interaksi pembelajaran. Sebagai pelaksanaan terhadap hak dan kewajiban pada keluarga, diri sendiri, negara, lingkungan sosial dan alam serta Tuhan YME. Pemenuhan hak dan kewajiban perlu didukung konsep diri yang tinggi dari siswa, oleh karena baik secara langsung maupun tidak langsung berdampak terhadap keberhasilan atau kegagalan dalam hidup manusia. Sebagai contoh siswa dengan konsep diri “Saya suka membantu kesulitan teman”, setelah mendapatkan internalisasi nilai dalam proses pembelajaran Teknik Klarifikasi Nilai maka sikap tanggung jawab siswa diwujudkan dengan “Saya mengajak teman untuk kerja kelompok” dengan tujuan teman yang mengalami kesulitan memahami materi dapat dibantu. Membantu kesulitan teman dengan kerja kelompok merupakan kesadaran pada kewajiban untuk peduli pada lingkungan sosial sebagai informasi yang didapatkan dari proses belajar di sekolah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Konsep diri dan metode pembelajaran memiliki pengaruh interaksi pada sikap tanggung jawab siswa sebesar “70,8% (R.Squared=0,708).” Dengan demikian pengujian hipotesis membuktikan bahwa konsep diri dapat dipengaruhi dalam pembelajaran dengan Teknik Klarifikasi Nilai dan Ekspositori. Dapat diartikan juga bahwa siswa dengan konsep diri rendah relevan belajar dengan Ekspositori, sebaliknya siswa yang memiliki konsep diri tinggi relevan belajar dengan Metode pembelajaran Teknik Klarifikasi Nilai.

Proses pembelajaran dapat dipergunakan oleh guru untuk mengendalikan interaksi sosial yang terjadi di sekolah. Peran guru sebagai fasilitator dapat menumbuhkan sikap tanggung jawab siswa yang dituangkan melalui “Rencana pelaksanaan pembelajaran”. Teknik Klarifikasi Nilai dapat dipergunakan sebagai metode pembelajaran dalam internalisasi nilai moral bagi siswa. Dengan demikian sosialisasi khususnya kepada guru PPKn sangat diperlukan. Hal ini sejalan dengan fungsi PPKn sebagai “mata pelajaran yang sarat nilai”, dalam upaya implementasi “Penguatan Pendidikan Karakter” di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Basuki, H. (2013). *Hubungan Konsep Diri, Perhatian Orang Tua, Afiliasi Kelompok, dan Iklim Sekolah Dengan Agretivitas Siswa SLTA di Jakarta*. Disertasi: PPS Universitas Negeri Jakarta.
- Budiyanto, M. A. K. (2016). *Sintaks 45: Model Pembelajaran dalam Student Centered Learning (SCL)* (1st ed.). Malang: UMM Press.
- Campbell, P. B. (n.d.). *School and Self-Concept*. Diakses dari <https://sites.google.com>
- Dantes, N. (2017). *Desain Eksperimen dan Analisis Data* (1st ed.). Depok: Raja Grafindo Persada.
- Fahyuni, E. F., & Bandonno, A. (2017). The Use of Value Clarification Technique-Based-Picture Story Media As An Alternative Media to Value Education in Primary School. *HARMONIA : Journal of Arts Research and Education*, 17(1). Diakses dari <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/harmonia/article/view/7469/6532>
- Feist, J., Feist, G. J., & Robert, T.-A. (2013). *Theories of Personality* (8th ed.). Singapore: McGraw-Hill Education (Asia).
- Gecas, V. (1982). The Self-Concept. *Annual Review of Sociology*, 8, 1–33. Diakses dari https://www.jstor.org/stable/2945986?origin=JSTOR-pdf&seq=1#page_scan_tab_contents
- Hakam, K. A. (2011). Pengembangan Model Pembudayaan Nilai-moral dalam Pendidikan Dasar di Indonesia: Studi Kasus Di Sekolah Dasar Negeri Bandungrejosari 1 Kota Malang. *Sosio Humanika: Jurnal Pendidikan Sains Sosial Dan Kemanusiaan*, 4(2), 159–165.
- Hosnan. (2016). *Psikologi Peserta Didik: Kiat Sukses Pendidikan Anak dalam Era Modern*. (Y. Sartika, Ed.) (1st ed.). Bogor.
- Kadir. (2015). *Statistik Terapan: Konsep, Contoh dan Analisis data dengan Program SPSS/Lisrel dalam Penelitian* (1st ed.). Jakarta: Rajawali Pers.
- Kurniawan, D. (2015). Terjadi 263 Kasus Kekerasan Anak Di Jawa Timur.
- Lohbeck, A., Nitkowski, D., & Petermann, F. (2016). A Control-Value Theory Approach: Relationships Between Academic Self-Concept, Interest, and Test Anxiety in Elementary School Children. *Child Youth Care Forum*, 45, 887. <https://doi.org/DOI 10.1007/s10566-016-9362-1>
- Muhaimin. (2015). Implementasi Model Klarifikasi Nilai Dalam Menembangkan Kompetensi Meneladani Perilaku Masa Kanak-Kanak Nabi Muhammada SAW. *Jurnal Pendidikan Dan Pranata Islam. SYAIKHUNA*, 10(2), 80–97. Diakses dari ejournal.kopertais4.or.id
- Ngadiman, A., Maliki, Z., Hadi S, I., Susilo, A., Suryani, T., Sawitri, D., ... Nadeak, R. R.

- (2014). *Modul Pelatihan Applied Approach (AA)*. Surabaya: Koordinasi Perguruan Tinggi Swasta Wilayah VII.
- Parmiti, D. P. (2018). The Effect of Value Clarification Technique (VCT) Using Contextual Problem Content on Social Attitude and Social Science Learning Achievement of The Elementary School Students. In *SHS Web of Conferences 42, 00092*. <https://www.edpsciences.org/en/>. Diakses dari https://www.shs-conferences.org/articles/shsconf/abs/2018/03/shsconf_gctale2018_00092/shsconf_gctale2018_00092.html
- Prihandoko, Y., & Wasitohadi. (2015). Efektifitas Pembelajaran Berbasis Kognitif Moral Melalui Model Value Clarification Technique (VCT) Ditinjau Dari Hasil Belajar PKn Dengan Mempertahankan Moral Judgement. *Satya Widya, 31*(1). Diakses dari <https://ejournal.uksw.edu/satyawidya/article/view/615>
- Rumbrawer, Y., Laka, B. M., & Korwa, M. (2018). Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV SD Negeri Saribi. *Metodik Didaktik, 14*(1), 8–16. Diakses dari <http://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/article/view/10702>
- Safriadi, S. (2017). Prosedur Pelaksanaan Strategi Pembelajaran Ekspositori. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam, 7*(1). Diakses dari <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/mudarrisuna/article/view/1908>
- Sanusi, A. (2017). *Sistem Nilai: Alternatif Wajah-Wajah Pendidikan* (Cetakan II). Bandung: Penerbit Nuansa.
- Sarbin, T. R. (1954). *Role theory*. (G. Lindzey, Ed.). Cambridge, Mass Addison-Wesley Publishing. Diakses dari <http://jstor.org>
- Solihatin, E. (2014). *Strategi Pembelajaran PPKn* (3rd ed.). Jakarta: Bumi Aksara.
- Suganti, S. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Value Clarification Technique Permainan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *JUPIIS: JURNAL PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL, 9*(2). Diakses dari <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jupiis/article/view/8283>
- Sumantri, M. S. (2015). *Strategi Pembelajaran: Teori Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar* (1st ed.). Jakarta: Rajawali Pers.
- Sutaryanto. (2015). Penerapan Model Value Clarification Technique (VCT) Berbantuan Film Dokumenter Dalam Menanamkan Nilai Nasionalisme Dan Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran, 5*(02), 237–252. Diakses dari <http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/PE/article/view/287/259>

ANALISIS KEBUTUHAN PEMBELAJARAN SEJARAH DI ERA DIGITAL

Bahtiar Afwan¹, Nunuk Suryani², Deny Tri Ardianto³

^{1,2,3})Universitas Sebelas Maret

E-mail: ¹)bahtiarafwan@student.uns.ac.id, ²)nunuksuryani@fkip.uns.ac.id,
³)denytri@staff.uns.ac.id

Abstrak: Era digital saat ini memudahkan manusia dalam penyampaian informasi. Hal ini juga berpengaruh dalam lingkup pendidikan khususnya pembelajaran sejarah di sekolah. Pembelajaran sejarah harus menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi pada era digital saat ini agar tujuan dari proses pembelajaran sejarah dapat tercapai. Pembelajaran sejarah saat ini masih dianggap sebagai mata pelajaran membosankan yang menyebabkan partisipasi peserta didik juga cenderung pasif. Sehingga hal ini dapat berdampak pada rendahnya kompetensi peserta didik dalam mata pelajaran sejarah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis perkembangan media interaktif sebagai kebutuhan pembelajaran sejarah di era digital. Penelitian ini melibatkan 1 guru mata pelajaran sejarah dan 20 siswa pada salah satu sekolah menengah atas di Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah disebabkan oleh terbatasnya penggunaan media digital yang digunakan dalam proses pembelajaran. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa pengembangan multimedia interaktif sangat dibutuhkan untuk mendukung pembelajaran sejarah dalam meningkatkan kompetensi peserta didik di era digital.

Kata Kunci: Pembelajaran Sejarah, Multimedia Interaktif, Era Digital, Analisis Kebutuhan

Abstract: The current digital era makes it easy for humans to deliver information. This also influences the scope of education, especially learning history in schools. Learning history must adapt to technological advances in the current digital era so that the objectives of the history learning process can be achieved. Learning history at this time is still considered as a boring subject that causes the participation of students also tends to be passive. So, this can have an impact on the low competence of students in history subjects. The purpose of this study is to analyze the development of interactive media as a necessity for learning history in the digital age. This study involved 1 history teacher and 20 students at one of Indonesia's high schools. The method used in this research is descriptive qualitative data collection techniques using observation, interviews, and questionnaires. The results showed that the low motivation of students to study history subjects was caused by the limited use of digital media used in the learning process. The implication of this research is that interactive media is quite needed to improve the quality of the learning process of history subject in the digital era.

Keywords: History Learning, Interactive Multimedia, Digital Era, Needs Analysis

PENDAHULUAN

Pada saat ini kita telah memasuki zaman yang identik dengan perkembangan teknologi dan informasi. Kemampuan teknologi dalam mengakses informasi yang tidak terbatas akan ruang dan waktu merupakan ciri dari era digital. Era digital sangat mempengaruhi kehidupan manusia dalam berbagai aspek kehidupan salah satunya adalah

pendidikan. Pada hakikatnya pendidikan adalah suatu usaha sadar untuk mengembangkan potensi peserta didik dengan cara mendorong dan memberikan fasilitas pada proses belajar mengajar. Pendidikan harus dapat menyesuaikan dengan pendidikan di era digital sehingga dapat mencetak peserta didik sesuai dengan kompetensi yang dimiliki dengan melibatkan peran sekolah dan guru dalam pembelajarannya (Noor & Wangid, 2019; Shidiq & Yamtinah, 2019; Triyono, 2017).

Salah satu pendidikan yang perlu diperhatikan adalah pembelajaran sejarah di sekolah. Pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang penting dan menarik untuk dikaji. Pembelajaran sejarah mempunyai peran yang sangat penting dalam membangun karakter peserta didik (Sirnayatin, 2017; Jumardi, 2015). Selain itu pembelajaran sejarah juga berkontribusi dalam pembentukan identitas suatu bangsa (Amri, 2015; Abrar, 2015). Pengetahuan mengenai masa lampau harus berisi nilai-nilai kearifan yang berguna untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi. Sehingga melalui pembelajaran sejarah peserta didik dapat mempelajari nilai-nilai kehidupan masyarakat di masa lampau dan diharapkan peserta didik dapat melakukan seleksi terhadap nilai-nilai kompleks yang berkembang di masyarakat di masa kini maupun yang akan datang.

Kedudukan posisi pembelajaran sejarah menunjukkan peranan yang penting dalam membina peserta didik sebagai generasi muda penerus bangsa (Sardiman, 2015: 2). Namun faktanya paradigma negatif terhadap pembelajaran sejarah tidak dapat dihilangkan. Implementasi dan pemaknaan pembelajaran sejarah masih sering disalah artikan oleh kebanyakan orang pada saat ini. Problematika pembelajaran sejarah sejak dulu hingga saat ini tidak terlepas dari pembelajaran yang bersifat konvensional (Suryani, 2013: 211). Pembelajaran sejarah yang bersifat hafalan tidak mengaitkan nilai karakter di dalamnya sehingga melahirkan kebiasaan berpikir praktis pragmatis.

Pembelajaran sejarah harus dapat melihat secara umum proses perubahan secara menyeluruh. Hasil belajar merupakan sebuah indikator untuk dapat melihat kualitas dan kuantitas peserta didik (Winkel, 2009: 104). Banyak permasalahan yang dihadapi pembelajaran sejarah saat ini diantaranya yaitu mencakup lemahnya penggunaan teori, miskinnya imajinasi, acuan buku teks dan kurikulum yang *state oriented*, rendahnya motivasi dan minat peserta didik serta kecenderungan acuh terhadap fenomena globalisasi dan juga latar belakang historisnya (Subakti, 2010). Pembelajaran sejarah seharusnya tidak hanya mampu membangun kerangka kesadaran masa lalu dalam memahami nilai yang

terkandung dalam peristiwa sejarah namun juga harus sudah pada level melihat sisi lain yang mendalam yaitu perkembangan teknologi agar pembelajaran sejarah mampu menjawab tantangan sebuah perubahan yang tidak dapat dihindarkan. Hal ini disebabkan perkembangan teknologi informasi saat ini, memudahkan ilmu pengetahuan lebih fleksibel dalam menembus dimensi ruang dan waktu (Sanaky, 2013: 215).

Paradigma pembelajaran konvensional dengan menggunakan metode dan media pembelajaran selama ini perlu dirubah menjadi pembelajaran sejarah yang inovatif sesuai dengan era digital saat ini. Penggunaan media pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, meningkatkan semangat dan minat siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Suryani *et al.*, 2018: 5). Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang dinilai relevan pada kondisi saat ini. Selain itu juga multimedia interaktif berguna dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Multimedia interaktif dapat membuat pembelajaran yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan media tersebut sehingga pembelajaran lebih menarik. Multimedia interaktif merupakan penggabungan dari berbagai media seperti video, audio, foto, grafis, animasi, dan teks yang dikemas secara terintegrasi dan interaktif. Pembelajaran yang efektif dapat ditingkatkan apabila guru dapat mengkombinasikan gaya belajar antara visual, auditori, dan kinestetik (Silberman, 2014: 28). Penelitian menunjukkan bahwa imajinasi peserta didik dalam pembelajaran sejarah dapat ditingkatkan dengan penggunaan multimedia (Supriatna, 2019). Melalui imajinasi, peserta didik mendapatkan pembelajaran yang bermakna sesuai dengan tujuan pembelajaran sejarah (Yilmaz, 2007).

Penelitian multimedia interaktif dalam pembelajaran telah banyak dikembangkan seperti, penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan sikap cinta tanah air dan peduli lingkungan (Nugroho dan Surjono, 2019), pengembangan multimedia interaktif model ADDIE untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas X-1 semester genap di SMAN 1 Sukasada, Buleleng, Bali (Budiarta, *et al.*, 2014), penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis web terhadap motivasi belajar mahasiswa (Priyambodo *et al.*, 2012), Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *construct 2* pada mata pelajaran sejarah Indonesia materi Hindu Budha untuk SMA Negeri 1 Semarang kelas X (Pujiono, 2017).

Akan tetapi, pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran sejarah di era digital saat ini, masih minim dikembangkan. Sekolah menengah atas dalam hal ini belum banyak menggunakan multimedia interaktif yang berdasarkan silabus dan RPP

dalam proses pembelajaran. Tujuan dari mata pelajaran sejarah adalah membangun karakter peserta didik dan juga berkontribusi membentuk identitas suatu bangsa melalui kecakapan guru dalam menerapkan metode dan media di dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan uraian di atas maka kebutuhan era digital pada saat ini perlunya inovasi pembelajaran sejarah pada jenjang sekolah menengah atas. Penelitian dan pengembangan multimedia interaktif telah banyak diteliti, tetapi pengembangan multimedia interaktif *flipbook digital* dalam pembelajaran sejarah masih sangat minim. Sehingga, tujuan dari penelitian ini adalah (1) menjabarkan urgensi dari pengembangan multimedia interaktif sebagai salah satu penunjang untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah, (2) sebagai pedoman pendidik di dalam proses pembelajaran sejarah ketika menggunakan multimedia interaktif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan angket kuisioner. Penelitian ini dilaksanakan pada salah satu sekolah SMA di Indonesia. Adapun subjek dalam penelitian adalah peserta didik kelas XI dengan jumlah 20 siswa dan salah satu guru mata pelajaran sejarah.

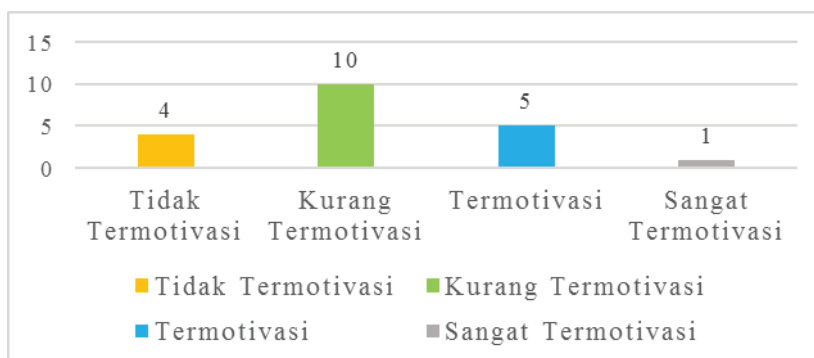
Tahapan pelaksanaan dalam penelitian ini adalah, (1) melakukan pengumpulan data observasi motivasi peserta didik dalam pembelajaran sejarah, metode dalam pembelajaran sejarah, media pembelajaran yang dipakai oleh guru sejarah, serta tanggapan peserta didik mengenai pengembangan media interaktif dalam proses pembelajaran agar mengetahui pelaksanaan dan media yang digunakan dalam pembelajaran sejarah selama ini, (2) melakukan wawancara guru mengenai pelaksanaan dan permasalahan pembelajaran sejarah yang dilakukan selama ini, (3) melakukan dokumentasi peserta didik yaitu Silabus, RPP, dan nilai hasil belajar, dan (4) melakukan interpretasi berdasarkan analisis permasalahan dan kebutuhan serta menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian melalui 4 aspek yang dinilai pada angket kuisioner analisis kebutuhan peserta didik dengan jumlah 20 siswa di salah satu SMA di Indonesia pada proses pembelajaran sejarah akan dijabarkan dan ditampilkan pada diagram batang berikut.

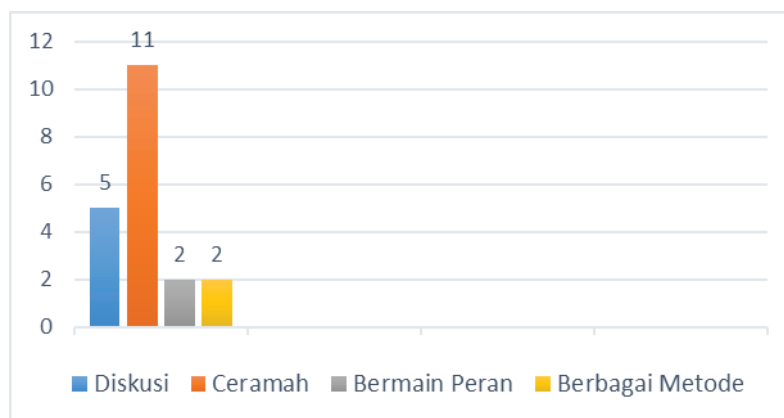
Motivasi peserta didik terhadap pembelajaran sejarah

Hasil identifikasi angket kebutuhan peserta didik yang berjumlah 20 siswa menunjukkan 4 siswa tidak termotivasi dengan persentase 20%, peserta didik kurang termotivasi berjumlah 10 siswa dengan persentase 50%, peserta didik termotivasi berjumlah 5 siswa dengan persentase 25%, dan peserta didik sangat termotivasi dengan persentase 5% terhadap proses pembelajaran sejarah. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran sejarah yang selama ini dilakukan di sekolah kurang memotivasi peserta didik.



Gambar 1. Tingkatan Motivasi Peserta Didik dalam Pembelajaran Sejarah
Metode yang Diterapkan Guru Sejarah dalam Pembelajaran

Identifikasi hasil angket kuisisioner kebutuhan peserta didik dengan jumlah 20 siswa menunjukkan penerapan metode pembelajaran oleh guru sejarah selama ini dalam proses pembelajaran menjawab menggunakan metode diskusi dengan jumlah 5 siswa dengan persentase 25%, metode ceramah dengan jumlah 11 siswa dengan persentase 55%, metode bermain peran dengan jumlah 2 siswa dengan persentase 10% dan peserta didik yang menjawab menggunakan bermacam-macam metode dalam pembelajaran berjumlah 2 siswa dengan persentase 10%. Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa metode yang sering digunakan guru dalam proses pembelajaran sejarah di SMA tersebut menggunakan metode pembelajaran ceramah dengan persentase tanggapan peserta didik yaitu 55%.

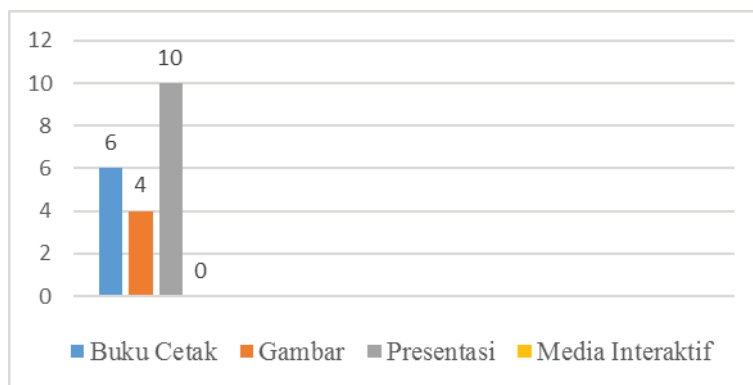


Gambar 2. Metode yang Sering Diterapkan Guru Sejarah dalam Pembelajaran

Hal ini tidak sepadan dengan strategi pembelajaran sejarah yang menekankan pada paradigma konstruktivisme. Paradigma konstruktivisme menggunakan berbagai pendekatan dan metode untuk tercapainya proses kegiatan belajar mengajar. Sehingga pembelajaran sejarah harus mampu merangsang siswa dalam berpikir secara rasional mengaitkan peristiwa masa lalu dan melakukan konstruksi di masa sekarang dalam melakukan pemecahan masalah yang dihadapi saat ini (Slavin, 1994).

Jenis media yang diterapkan guru sejarah dalam proses pembelajaran

Berdasarkan hasil identifikasi angket kuisioner kebutuhan peserta didik dengan jumlah 20 siswa menyatakan guru menggunakan buku cetak dalam pembelajaran dengan jumlah 6 siswa dengan persentase 30%, media gambar dengan jumlah 4 siswa dengan persentase 20%, media presentasi berjumlah 10 siswa dengan persentase 50%, dan tidak ada siswa yang menjawab penggunaan media interaktif dengan persentase 0%. Hasil ini menunjukkan bahwa guru dalam proses pembelajaran sejarah di SMA tersebut sering menggunakan media presentasi, buku cetak, dan gambar. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang memahami materi pembelajaran sejarah karena media buku cetak dan media presentasi kurang efektif memotivasi minat siswa dalam peristiwa sejarah yang dipelajari. Berdasarkan wawancara pada guru mata pelajaran sejarah media pembelajaran yang inovatif berupa media interaktif sangat dibutuhkan guru dan peserta didik. Hal ini karena keunggulan dari media interaktif yang mampu memudahkan penyampaian materi dengan jelas sehingga pembelajaran sejarah lebih menarik dan bermakna.

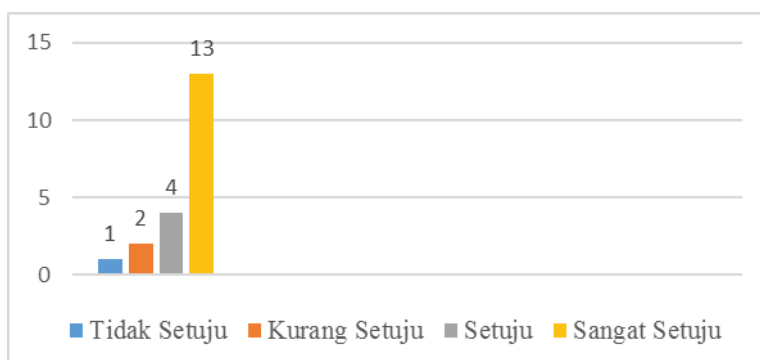


Gambar 3. Media yang Sering Diterapkan Guru Sejarah dalam Pembelajaran

Pembelajaran yang dilakukan guru dalam mata pelajaran sejarah cenderung satu arah menyebabkan interaksi dalam kegiatan belajar menjadi pasif. Akibatnya, peserta didik tidak dapat membangun pengetahuannya mengenai peristiwa sejarah yang hanya diceritakan oleh guru (Umamah, 2014). Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam kemampuan memahami materi sejarah karena interaksi pembelajaran dua arah dan guru sebagai fasilitator sesuai dengan teori konstruktivisme (Wang, *et al.*, 2018).

Tanggapan peserta didik mengenai pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran sejarah

Berdasarkan hasil identifikasi angket kuisioner kebutuhan peserta didik dengan jumlah 20 siswa tanggapan mengenai pengembangan multimedia interaktif antara lain 1 siswa menjawab tidak setuju dengan persentase 5%, 2 siswa menjawab kurang setuju dengan persentase 10%, 4 siswa menjawab setuju dengan persentase sebanyak 20%, dan 13 siswa menjawab sangat setuju dengan persentase 65%.



Gambar 4. Tanggapan Peserta Didik Mengenai Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah

Penggunaan multimedia interaktif *flipbook* digital dapat memberikan pembelajaran yang lebih bermakna sehingga jika diterapkan dalam pembelajaran sejarah dapat lebih memotivasi peserta didik dalam memahami materi pelajaran sejarah. Penelitian yang dilakukan oleh Karla V. K, Randall B. (2008) yang berjudul “*Effects of Multimedia Software on Achievement of Middle School Students in an American History Class*”. Penelitian ini menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik dalam materi sejarah Amerika mengalami peningkatan setelah menggunakan multimedia interaktif. Multimedia interaktif yang dirancang dan dipadukan audio, video, animasi, teks, dan lainnya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Akan tetapi, pengembangan multimedia interaktif yang sesuai berdasarkan kebutuhan peserta didik masih sangat minim pada mata pelajaran sejarah di jenjang pendidikan menengah atas

Adapun hasil wawancara guru pelajaran sejarah di SMA tersebut bahwa buku cetak dan media presentasi dengan aplikasi power point merupakan media pembelajaran yang sering digunakan dan tersedia di sekolah. Selain itu kemampuan guru masih terbatas dalam mengembangkan media digital yang inovatif seperti multimedia interaktif. Guru masih menggunakan metode pembelajaran yang terkesan monoton dengan metode diskusi, ceramah, dan bermain peran dalam proses pembelajaran sejarah. Hal ini berdampak pada kurangnya motivasi serta pemahaman materi pelajaran sejarah peserta didik. Sehingga ditemukan rata-rata nilai kompetensi mata pelajaran sejarah masih dibawah nilai KKM 75 yaitu 72.

Pembelajaran sejarah perlu melakukan beradaptasi dengan era digital saat ini yaitu dengan melakukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif. Salah satu solusi dalam menjawab permasalahan pembelajaran sejarah adalah dengan mengembangkan media pembelajaran sehingga pembelajaran sejarah lebih menarik dan bermakna. Berdasarkan hal tersebut, inovasi pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif bagi peserta didik dan guru di SMA tersebut sangat dibutuhkan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran sejarah. Pengembangan multimedia interaktif merupakan solusi dalam kebutuhan proses pembelajaran. Hal ini disebabkan penerapan multimedia interaktif memiliki keunggulan dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien, sehingga guru diharapkan mampu kreatif dan inovatif dalam menciptakan proses pembelajaran yang dapat menggabungkan antara teks, gambar, audio, video dalam satu kesatuan demi tercapainya tujuan dari pembelajaran sejarah. Selain itu juga proses pembelajaran lebih memberikan motivasi peserta didik

karena mampu memvisualisasikan materi yang sulit untuk diterangkan dengan media konvensional serta melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan tanpa harus selalu dibimbing oleh guru sehingga tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan (Rachmadtullah, 2018; Zarshenas *et al.*, 2017). Pengembangan multimedia interaktif *flipbook digital* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat memudahkan guru dan peserta didik untuk meningkatkan minat dan hasil belajar dalam proses pembelajaran sejarah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah masih sangat kurang hal ini dilihat dari hasil angket kuisioner kebutuhan peserta didik. Selain itu, rendahnya hasil belajar peserta didik yang masih di bawah KKM 75 yaitu 72, sehingga peserta didik dan guru mengharapkan adanya solusi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran sejarah yang terjadi. Pengembangan media inovatif menjadi salah satu solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut sehingga motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah dapat ditingkatkan.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah di salah satu SMA di Indonesia mengharapkan adanya inovasi pembelajaran khususnya multimedia interaktif sebagai penunjang proses pembelajaran sejarah dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini menjadi solusi bagi guru dalam menjawab permasalahan pembelajaran sejarah di era digital. Sehingga guru diharapkan mampu lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pelajaran sejarah.

Implikasi analisis kebutuhan dalam penelitian ini adalah membutuhkan pengembangan multimedia interaktif sebagai salah satu penunjang proses pembelajaran sejarah dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran sejarah membutuhkan fasilitas pendukung antara lain, proyektor, layar, komputer atau laptop, dan sound sistem. Sebelum proses pembelajaran sejarah dilakukan fasilitas tersebut perlu dipersiapkan guru ataupun sekolah. Sebagai saran untuk penelitian yang akan datang diperlukan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar sejarah peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrar. 2015. *Pembelajaran Sejarah dan Teacherpreneur*. Jurnal Pendidikan Sejarah, 1 -12.
- AM, Sardiman. 2015. Menakar Posisi Sejarah Indonesia pada Kurikulum 2013. *Istoria*. Volume XI, No.1/2015. Hlm. 1-13.
- Amri, S. 2015. Pembelajaran Sejarah: Masalah dan Solusinya. *Jurnal Edukasi Musi Rawas*, 150-171.
- Barry, Kevin and King L. 2004. *Beginning Teaching, A Development Text for Effective Teaching*. New York : Social Science Press.
- Budiarta I.W, Margi I.K. & Sudarma, I.K. 2014. pengembangan multimedia interaktif model ADDIE untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas X-1 semester genap di SMAN 1 sukasada, buleleng, bali. *Widya Winayata : Jurnal Pendidikan Sejarah*. Vol 2, No 1.
- Jumardi. 2015. Public History: Suatu Tinjauan Pendahuluan. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 58-62.
- Karla V. K, Randall B. 2008. Effects of Multimedia Software on Achievement of Middle School Students in an American History Class. *Journal of Research on Technology in Education* Volume 41, 2008, Issue 2, Pages 203-221. DOI 10.1080/15391523.2008.10782529.
- Noor, A. F., & Wangid, M. N. 2019. Interaksi energetik guru dan siswa pada pembelajaran abad 21. *Anterior Jurnal*, 18(2), 107–112. <https://doi.org/10.33084/anterior.v18i2.456>.
- Nugroho I.A., Surjono H.D. 2019. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video materi sikap cinta tanah air dan peduli lingkungan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. Vol 6, No 1. DOI 10.21831/jitp.v6i1.15911.
- Priyambodo E, Wiyarsi A, Lis P. 2012. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Kependidikan Penelitian Inovasi Pembelajaran*. Vol 42, No 2. Pp 99-109. DOI 10.21831/Jk.V42i2.2236.
- Pujiono, E. 2017. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Construct 2 pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Hindu Budha untuk SMA Negeri 1 Semarang Kelas X. *Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik*. Vol 3, No 1. DOI 10.26877/jp3.v3i1.2204.
- Rachmadtullah, R. 2018. Development of computer - based interactive multimedia : study on learningin elementary education. *International Journal of Engineering and Technology*, 7(4), 2051–2054. DOI 10.14419/ijet.v7i4.16384.
- Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

- Shidiq, A. S., & Yamtinah, S. 2019. Pre-service chemistry teachers ' attitudes and attributes toward the twenty-first century skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1157(042014), 1–8. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1157/4/042014>.
- Silberman, M. L. 2014. *Active Learning; 101 cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Sirnayatin, T. A. 2017. Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran-Sejarah. *Jurnal SAP*, 312 - 321.
- Slavin, R. 1994. *Educational Psychology: Theories and Practice*. Fourth Edition. Massachusetts: Allyn and Bacon Publisher.
- Sulistyo, W. D., Nafiáh, U., & S. 2019. Analisis Kebutuhan Dan Tantangan Paradigma Baru Pembelajaran Sejarah Di Era Revolusi Industri 4.0. *DOI 10.31227/Osf.Io/Etmz7*.
- Supriatna, N. 2019. Pengembangan Kreativitas Imajinatif Abad Ke-21 dalam Pembelajaran Sejarah. *Historia Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*. Vol 2, No 2. p. 73-82. *DOI 10.17509/historia.v2i2.16629*.
- Suryani, N. 2013. Pengembangan Model Internalisasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Model Value Clarification Technique, Paramita. *Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*, Vol. 23, No.2, Juli, Semarang, hlm. 209-219.
- Suryani N, Setiawan A, Putri A. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Tilaar, H.A.R. 2000. *Paradigma Baru Pendidikan Nasional*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Triyono, M. B. 2017. Tantangan revolusi industri ke 4 bagi pendidikan vokasi. *Semnasvotek*, 4, 1–5.
- Umamah, N. 2014. Kurikulum 2013 dan Kendala yang Dihadapi Pendidik dalam Merancang Desain Pembelajaran Sejarah. *Prosiding: Seminar Nasional Pembelajaran Sejarah ditengah Perubahan*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Wang F., Li W., Mayer, R. E., and Liu, H. 2018. Animated pedagogical agents as aids in multimedia learning: Effects on eye-fixations during learning and learning outcomes., *J. Educ. Psychol.*, vol. 110, no. 2, pp. 250–268.
- Winkel,W.S. 2009. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Yilmaz, K. 2007. Historical Empathy and Its Implications for Classroom Practices in Schools. *Journal Society for History Education*. Vol. 40, No. 3 pp. 331-337.
- Y.R. Subakti .2010. Paradigma Pembelajaran Sejarah Berbasis Konstruktivisme. *Spps*, Vol. 24, No. 1, April 2010.

Zarshenas, L., Keshavarz, T., Momennasab, M., & Zarifsanaiey, N. 2017. Interactive multimedia training in osteoporosis prevention of female high school students : An interventional study. *Acta Medica Iranica*, 55(8), 514–520.

DISKURSUS NILAI PEMIKIRAN EKONOMI KERAKYATAN MOHAMMAD HATTA DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA

Bangun Hutama Winata¹, Sunardi², Djono³

^{1,2,3}Universitas Sebelas Maret Surakarta

**E-mail: ¹bangunhutamawinata@gmail.com, ²nardi_ip@uns.ac.id,
³djono_sk@yahoo.com**

Abstrak: Pendidikan merupakan sebagai tranformasi ilmu pengetahuan tetapi juga nilai luhur sehingga siswa tidak hanya dibekali kecerdasan tetapi juga ahlak dan karakter pada dirinya. Pada penelitian ini bertujuan untuk menjadi rujukan dalam membentuk karakter siswa melalui pemikiran tokoh Mohammad Hatta. Pemikiran ekonomi kerakyatan Mohammad Hatta merujuk kepada era globalisasi yang semakin berkembang dalam membentangi karakter siswa. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Secara pemikiran Mohammad Hatta ingin membangun nilai-nilai luhur melalui pemikiran ekonomi kerakyatan. Melalui mempelajari pemikiran ekonomi kerakyatan yang di dalamnya mengandung nilai-nilai karakter:solidaritas, jujur, kerjasama, percaya diri, diharapkan siswa dapat meneladani karakter pemikiran salah satu tokoh pendiri bangsa.

Kata Kunci: Pendidikan Karakter, Mohammad Hatta, Pemikiran Mohammad Hatta

Abstract: Education is a transformation of knowledge but also a noble value so that students are not only equipped with intelligence but also character and character in themselves. In this study aims to be a reference in shaping the character of students through the thinking of Mohammad Hatta. Mohammad Hatta's popular economic thinking refers to the era of globalization which is increasingly developing in spreading the character of students. The method used in this study uses descriptive qualitative. In thought Mohammad Hatta wants to build noble values through democratic economic thinking Through studying democratic economic thinking which contains character values: solidarity, honesty, cooperation, self-confidence, it is expected that students can emulate the thinking character of one of the founding fathers of the nation.

Keywords: Character Education, Mohammad Hatta, Mohammad Hatta's Thought

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter pada era globalisasi ini mulai gencar dikumandangkan di Indonesia, jika dilihat banyaknya keluhan masyarakat mengenai memudarnya etika, tatakrama, moral dan nilai luhur lainnya yang sudah ada sejak dahulu. Memudarnya karakter tersebut pada masyarakat Indonesia bisa kita lihat dilingkungan kita sendiri maupun di berita yang ada di media televisi dan koran mengenai semakin meningkatnya kasus kekerasan, tindak kriminal, dan masalah lainnya yang masih berkaitan dengan memudarnya nilai karakter itu sendiri, dan lebih parahnya lagi sebagian besar dilakukan oleh kalangan remaja. Tomas Lickona dalam Mansur Muclish (2011: 35) mengatakan tanda-tanda suatu bangsa mengalami kehancuran, antara lain: (1) meningkatnya kekerasan di kalangan remaja, (2) penggunaan bahasa dan kata-kata yang buruk, (3) pengaruh *peer-*

group, (4) meningkatnya perilaku merusak diri, seperti menggunakan narkoba, alkohol dan seks bebas, (5) semakin kaburnya pedoman moral baik dan buruk, (6) menurunnya etos kerja (7) semakin rendahnya rasa hormat kepada orang tua dan guru, (8) rendahnya rasa tanggung jawab individu dan warga negara, (9) membudayanya ketidakjujuran, dan (10) adanya rasa saling curiga dan kebencian antar sesama. Maka dari itu karakter bangsa merupakan aspek penting, untuk menentukan kemajuan suatu bangsa. Karakter bangsa yang kuat mesti dibangun dalam diri peserta didik melalui pendidikan karakter, sebab karakter menentukan lemah dan kuatnya seseorang individu, untuk membangun karakter pada siswa perlu mendapat dukungan dan inisiatif kritis dengan mengemukakan ide-ide baru.

Gagasan terbaru untuk menumbuhkan nilai karakter sudah tentu banyak dilakukan mengenai pendidikan karakter dan salah satu yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan nilai karakter adalah dengan mengusung peran para pahlawan Indonesia. Menanamkan nilai karakter melalui pahlawan tidak harus dilakukan pada pembelajaran di kelas tetapi juga bisa dilakukan seperti setiap upacara bendera, sebelum masuk materi pelajaran, atau banyak cara lain untuk mengintegrasikan pendidikan karakter, sehingga peserta didik selain mendapatkan materi sesuai materi pelajaran yang diajarkan tetapi juga mendapatkan pendidikan karakter. Melalui peran pahlawan Indonesia diharapkan mampu menyampaikan pesan moral untuk siswa. Mohammad Hatta atau dikenal sebagai Bung Hatta merupakan salah seorang *The Founding Father* dan tokoh proklamator bersama Sukarno (Anwar Abbas, 2010:1). Mohammad Hatta dilahirkan di Bukit Tinggi 12 Agustus 1902 dari keluarga pemuka agama. Sejak kecil Mohammad Hatta sudah dibekali ilmu agama baik dari keluarga maupun ketika belajar mengaji di daerah Surau selain itu juga Mohammad Hatta bersekolah di sekolah rakyat pada waktu itu (Mohammad Hatta, 2011: 35), hingga di lanjutkan studinya ke Negeri Belanda.

Mohammad Hatta memiliki banyak pandangan atau gagasan antara lain tentang demokrasi, konsep kenegaraan, dan ekonomi. Khusus untuk ekonomi, dikenal dengan ekonomi kerakyatan. Ekonomi kerakyatan yang dimaksudkan ini adalah ekonomi yang membahas mengenai perjalanan kehidupan ekonomi dalam sejarah bukan mengenai hukum-hukum statistika dan mengenai pertukaran (Mohammad Hatta, 2002: 9). Mohammad Hatta dalam pidatonya pada konferensi Ekonomi di Yogyakarta pada tanggal 3 Februari 1946 dengan tema Ekonomi Indonesia di Masa Datang, menyampaikan tentang bagaimana perekonomian suatu Negara ditentukan tiga hal: *Pertama*, kekayaan tanahnya, *kedua* kedudukannya terhadap Negara lain, *ketiga* sifat dan kecakapan rakyat dan cita-citanya,

dan mengenai Indonesia harus ditambah satu pasal lagi, yaitu sebagai Negara jajahan Belanda (Mohammad Hatta, 2015: 169-170). Mohammad Hatta ingin mengembalikan keadaan perekonomian sesuai dengan cita-cita luhur yang mengedepankan gotong-royong yang sebelumnya pernah ada. Nilai luhur tersebut antara lain adalah solidaritas, jujur, kerjasama, dan percaya diri.

Banyak minat penulis mengenai kajian tentang gagasan atau pemikiran Mohammad Hatta, pertama kita dapat mengemukakan kajian tentang Islam dan pendidikan studi pemikiran Mohammad Hatta tulisan Ahmad Syauqi Fuady dimulai dengan uraian riwayat Mohammad Hatta sejak kecil dan pengaruh islam sendiri pagi Mohammad Hatta. Islam bagi Mohammad Hatta menjadi dasar hidup atau tidak hanya terbatas sebagai nilai pribadi tetapi juga sebagai sumber nilai bagi pelaksanaan kehidupan bernegara dan bermasyarakat. Sedangkan pendidikan sebagai investasi penting bagi kemajuan bangsa dan negara (Ahmad Syauqi Fuady, 2019).

Ibnu Asqory Pohan dkk (2018) mencoba menguraikan tentang rekonstruksi kembali ide-ide ekonomi kerakyatan yang diformulasikan mohammad Hatta. Studi yang menggunakan metode deskriptif eksploratif penulis mencoba menjelaskan ekonomi dan keekonomi demokrasi sejak zaman Plato, Aristoteles, dan Xenophone hingga era pemikiran fisiokratis, kapitalisme dan sosialisme. Pemikirannya yang sosialis Mohammad Hatta kerap kali di integrasikan dengan ajaran islam. Selain itu penulis juga menjelaskan demokrasi ekonomi menurut Mohammad Hatta bahwa demokrasi ekonomi dengan kedaulatan rakyat pada bidang ekonomi salah satunya, ekonomi kerakyatan. Merupakan salah satu refleksi dari sebuah turunan dari paradigma-paradigma ekonomi dunia dan sebagai bentuk keprihatinan Mohammad Hatta tentang ekonomi masyarakat Indoensia adalah koperasi yang di dalamnya terdapat nilai-nilai luhur semangat gotong-royong tolong-menolong dan kolektivitas.

METODE PENELITIAN

Pada Artikel ini penulis ingin menguraikan pemikiran ekonomi kerakyatan Mohammad Hatta dengan nilai-nilai yang terkandung didalamnya untuk membentuk karakter siswa atau pelajar yang diharapkan siswa mampu meneladaninya. Penelitian ini menggunakan studi pustaka dengan pendekatan deskriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Mohammad Hatta (2002: 8-9) ekonomi kerakyatan merupakan yang memiliki tujuan kemakmuran manusia. Mohammad Hatta menyatakan bahwa lebih penting dan lebih berharga mencari keterangan tentang perjalanan penghidupan ekonomi dalam sejarah. Sejarah yang dimaksudkan disini adalah jalan sejarah perekonomian yang ditempuh suatu masyarakat dalam perkembangannya dari dulu sampai sekarang, tujuan manusia untuk mencapai penghidupannya lebih baik, dan mencapai kemakmuran. Hal yang sama juga di nyatakan oleh Fadli Zon (2009: 104-107) ekonomi kerakyatan merupakan konsep mengenai politik perekonomian, dalam hal ini Mohammad Hatta menepatkan manusia sebagai poros. Politik ekonomi yang dimaksudkan adalah menguraikan masalah-masalah sebagai mana mestinya dan berusaha menguraikan mengenai sebab akibat yang mempengaruhi kemakmuran atau rakyat. Berdasarkan uraian diatas dapat dipahami bahwa ekonomi kerakyatan Mohammad Hatta sebagai bentuk gagasannya mengenai ekonomi untuk masyarakat untuk mencapai kemakmurannya, bagaimana jika dilihat sejarahnya masyarakat pada waktu itu mengalami penjajahan dan monopoli perekonomian yang sangat lama mengakibatkan penderitaan rakyat itu sendiri.

Konsep koperasi merupakan bukti keprihatinan Muhammad Hatta akan kondisi ekonomi masyarakat di Indonesia dan koperasi ditawarkan guna menunjukkan semangat kolektivitas dan gotong royong serta tolong menolong (Ibnu Asqori Pohan, 2018: 28). Menurut Mohammad Hatta (2015:151) koperasi adalah syarat utama untuk membangun ekonomi rakyat. Nilai-nilai dari pemikiran ekonomi kerakyatan tersebut antara lain: solidaritas,

Pertama solidaritas, solidaritas menurut Mohammad Hatta solidaritas masyarakat Indonesia sudah ada sejak dahulu lebih khusus dilingkungan pedesaan, melalui gotong-royong dan tolong-menolong. Durkheim dalam George Ritzer (2012:145) solidaritas sosial yang paling menarik adalah bentuk perubahan yang menyatukan dan bagaimana para anggotanya melihat dirinya sebagai bagian dari suatu keseluruhan. Keterkaitan solidaritas dengan peserta didik membantu peserta didik untuk meminimalisir konflik di lingkungan sekolah, saat sekolah peserta didik akan bertemu dengan peserta didik lain yang berbeda etnis, ras, dan budaya, manum mereka memiliki tujuan yang sama yaitu pengetahuan. Pada penerapannya peserta didik nantinya akan hidup dilingkungan masyarakat yang kebudayaan, agama, dan suku yang berbeda-beda sehingga mereka lebih menyatu dengan lingkungannya.

Kedua, Individualita atau percaya diri menurut Mohammad Hatta Individualita tidak sama dengan Individualisme. Individualisme merupakan pandangan hidup yang mendahulukan orang-perorang, sedangkan Individualita adalah sifat orang insaf akan dirinya sendiri atau percaya diri. Kepercayaan pada diri sendiri itu menimbulkan keyakinan dan kesanggupan untuk memperbaiki nasibnya sendiri (Mohammad Hatta 2015: 86). Percaya diri adalah keyakinan bahwa orang mempunyai kemampuan untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu yang nantinya mereka akan mampu memutuskan jalannya suatu tindakan yang dituntut untuk mengurus situasi yang dihadapi (Mohammad Mustari, 2011: 61), selain itu Taylor dkk dalam Siska dkk (2003: 69) mengatakan orang yang percaya diri memiliki sikap positif terhadap dirinya sendiri. Sehingga ciri-ciri orang percaya diri antara lain: mandiri, tidak mementingkan diri sendiri, cukup toleran, ambisius, optimis, tidak pemalu, yakin dengan pendapatnya sendiri dan tidak berlebihan (Lauster dalam Siska dkk, 2003: 68-69). Menumbuhkan karakter percaya diri kepada peserta didik diharapkan mereka mampu melakukan sesuatu atau dalam menyelesaikan suatu pekerjaan mereka kemungkinan besar mereka bisa melakukan dengan baik dan tanpa ragu, manun seandainya terjadi kegagalan peserta didik nantinya tidak mudah menyerah atau merasa gagal mereka akan terus mencoba lagi. Ketika di lingkungan masyarakat diharapkan mereka untuk mampu mandiri, tidak mementingkan diri sendiri dan mampu bersikap toleran dengan ketika berada di lingkungan masyarakat yang suku, agama, berbeda.

Ketiga, Jujur dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995: 440) adalah tidak berbohong, lurus hati, dapat dipercaya, dan tidak berkhianat. Mohammad Hatta (2015: 83) menyatakan apakah arti pengakuan Ketuhanan Yang Maha Esa, apa bila kita tidak bersedia berbuat dalam kehidupan sehari-hari menurut sifat yang dipujikan Tuhan seperti kebenaran, keadilan, kejujuran, kebaikan, dll. Maka kejujuran merupakan usaha yang penting, selain itu jujur kepada diri sendiri merupakan ciri manusia sebagai manusia yang beradap. Salah satu tujuan utama pendidikan adalah membentuk kejujuran, karena kejujuran adalah modal dasar dalam kehidupan bersama dan kunci menuju keberhasilan, melalui kejujuran kita dapat memahami, mempelajari, mengerti tentang keseimbangan dan keberhasilan (Juliana Batubara, 2015: 6). Salah satu tujuan utama pendidikan yaitu kejujuran akhir-akhir ini sering diperbincangkan. Maraknya kasus korupsi merupakan salah satu bukti lemahnya nilai karakter kejujuran sedang terjadi di negeri ini, sehingga diharapkan penanaman karakter jujur nantinya peserta didik akan memulai belajar untuk lebih jujur mulai di tingkat lebih kecil yaitu sekolah seperti tidak menyontek pekerjaan

teman, mengembalikan buku atau peralatan sekolah tepat waktu, mengakui kesalahan kepada guru saat melakukan kesalahan, dan tidak berbohong kepada teman perihal pekerjaan rumah atau tugas dari guru. Sedangkan dalam tingkat yang lebih besar yaitu dalam masyarakat ataupun dunia kerja peserta didik diharapkan lebih jujur, tidak melakukan kecurangan saat berdagang, tidak membohongi masyarakat yang ada di lingkungan sekitarnya, dan tidak melakukan tindakan korupsi dan tindakan-tindakan yang bertentangan lainnya.

Empat kerjasama, Arikunto (1995: 161) menyatakan kerjasama dapat memberikan keuntungan bagi suatu organisasi dan pengaruh baik bagi para anggotanya, kerjasama dapat mempertinggi produktivitas dibandingkan bila bekerja secara individu, dengan demikian kerjasama dapat menciptakan keselarasan hubungan antar manusia, kelompok, dan organisasi, serta dengan kerjasama yang baik maka dapat memberikan manfaat bagi semua anggotanya. Mohammad Hatta (2015:86) melalui pemikiran ekonomi kerakyatan mendidik setiap orang dalam menjalankan kepentingan bersama dan bekerjasama untuk keperluan bersama. Pada dunia pendidikan kerjasama merupakan hal penting untuk membantu mempercepat proses belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, kerjasama juga dapat mengembangkan kepercayaan diri, menambah pengalaman hidup serta meningkatkan interaksi sosial yang akan membantu siswa dalam menjalani kehidupan kelak (M. Soleh Hamid, 2011:66).

Artikel ini sebagai bentuk tambahan dan memanfaatkan dari pemikiran tokoh pahlawan bangsa Mohammad Hatta. Perbedaan dengan penelitian yang sudah ada, tidak membahas pemikiran ekonomi kerakyatan Mohammad Hatta sebagai pembentukan karakter. Penulis-penulis sebelumnya lebih menekankan pemikiran Mohammad Hatta sebagai teori ekonomi. Ibnu Asqory Pohan dkk (2018) membahas ekonomi kerakyatan Mohammad Hatta menguraikan tentang rekontruksi kembali ide-ide ekonomi kerakyatan yang diformulasikan Mohammad Hatta. Pada dasarnya pemikiran ekonomi Mohammad Hatta juga dapat di implementasikan dalam pendidikan karakter melalui nilai-nilai yang sudah di terangkan di atas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penanaman pendidikan karakter juga bisa dilakukan melalui tokoh pahlawan bangsa dengan mempelajari nilai-nilai perjuangan maupun melalui pemikiran-pemikirannya. Mohammad Hatta sebagai salah satu tokoh pahlawan bangsa yang dapat diteladani pemikiran-pemikirannya untuk menanamkan karakter pada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, A. 2010. *Bung Hatta dan Ekonomi Islam*. Kompas: Jakarta.
- Arikunto, S. 2008. *Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta: Aditya Media F Ilmu Pendidikan UNY.
- Batubara, J. 2015. *Pengembangan Karakter Jujur Melalui Pembiasaan*. Jurnal Konseling dan Pendidikan. Volume 3 no 1 2015.
- Depdikbud. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indoensia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Fuady, A S. 2019. *Islam dan Pendidikan Studi Pemikiran Mohammad Hatta*. AT- Tuhfah: Jurnal Keislaman. Vol. 7 No. 1 2019.
- Hamid, M S. 2011. *Metode Edutainment*. Jogjakarta: Diva Press.
- Hatta, M. 2002. *Pengantar ke Jalan Ekonomi Sosiologi*. Jakarta: PT. Toko Gunung Agung Tbk.
- Hatta, M. 2011. *Untuk Negeriku Bukit Tinggi-Rotterdam Lewat Betawi*. Jakarta: Kompas.
- Hatta, M. 2015. *Membangun Koperasi dan Koperasi Membangun*. Jakarta: Kompas.
- Muclish, M. 2011. *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mustari, M. Nilai. 2011. *Karakter Refleksi untuk Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Lasbang Pressindo.
- Pohan, Ibnu A dkk. *Rekontruksi Pemikiran Ekonomi Kerakyatan Mohammad Hatta*. JIPP, Vol 4 No 1 2018.
- Ritzer, G. 2012. *Teori Sosiologi dari sosiologi klasik sampai perkembangan terakhir Postmodern*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Siska, Dkk. 2003. *Kepercayaan Diri dan Kecemasan Komunikasi Interpersonal Pada Mahasiswa*. Jurnal Psikologi No 2, 67-71 2003.
- Zon, F.2016. *Pemikiran Ekonomi Mohammad Hatta Jalan Politik Kemakmuran Indoensia*. Jakarta: Fadli Zon Library.

PENDAPAT GURU PELAJARAN SEJARAH TERHADAP PEMANFAATAN MEDIA AJAR *FLIPBOOK* PADA PENGAJARAN SEJARAH DI KELAS

Bayu Astawa Purba¹, Sariyatun², Triana Rejekiningsih³

^{1, 2, 3}Universitas Sebelas Maret Surakarta

E-mail: ¹bayuastawa94@gmail.com, ²sari_fkipp_uns@yahoo.co.id,
³triana_rizq@staff.uns.ac.id

Abstrak: Minat siswa terhadap materi ajar adalah salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pengajaran. Keadaan ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam menyiapkan media ajar yang sesuai dengan minat siswa. Menyampaikan materi ajar yang terintegrasi dengan teknologi menjadi sebuah ketertarikan bagi siswa sebagai generasi milenial. Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pendapat guru tentang pemanfaatan media ajar *flipbook* pada pengajaran sejarah di kelas. Partisipan pada penelitian ini adalah sepuluh guru pelajaran sejarah di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Data diperoleh melalui penyebaran angket dan wawancara terhadap partisipan. Data kemudian diolah dengan metode interative model yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman (2014). Dari hasil penelitian ditemukan bahwa guru memberikan pendapat positif terhadap pemanfaatan media ajar berupa *flipbook* pada pengajaran sejarah di kelas. Guru lebih termotivasi dan siswa lebih termotivasi dalam proses belajar-mengajar dengan adanya integrasi teknologi. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi bagi guru sejarah dalam mengajarkan pelajaran sejarah secara efektif.

Kata Kunci: *Flipbook*, Generasi Milenial, Pendapat Guru

Abstract: Student interest in teaching material is one of the factors that determine the success of teaching. This situation becomes a challenge for teachers in preparing teaching materials that are in accordance with students' interests. Delivering teaching materials that are integrated with technology becomes an interest for students as millennial generation. This study aims to investigate the opinions of teachers about the use of flipbook teaching media in teaching history in the classroom. Participants in this study were ten history teachers in Indonesia. This study uses a qualitative method. Data obtained through questionnaires and interviews with participants. The data is then processed using the interative model method developed by Miles and Huberman (2014). From the results of the study found that the teacher gave a positive opinion on the use of teaching media in the form of a flipbook on teaching history in class. Both teachers and students are more motivated in the teaching-learning process with the integration of technology. This research can be used as a reference for history teachers in teaching history lessons effectively.

Keywords: Flipbook, Millennial Generation, Teachers' Opinion

PENDAHULUAN

Teknologi merupakan kebutuhan setiap orang. Dengan kemajuan teknologi membantu mempermudah urusan manusia. Teknologi banyak ditemukan dalam kehidupan sehari-hari dalam berbagai aspek kehidupan. Perubahan teknologi yang cepat berpengaruh terhadap aspek pendidikan (Erkhan, 2013). Dalam aspek pendidikan, teknologi bermanfaat untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang efektif. Sehingga penguasaan teknologi menjadi salah satu syarat terwujudnya efektifitas belajar mengajar. Karena pentingnya

penguasaan teknologi dalam pendidikan, dalam kurikulum 2013 ditetapkan sebuah aturan untuk mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran supaya siswa mengenal dan menguasai teknologi dengan baik.

Membangun komunikasi yang baik antara guru dan siswa dapat mendukung efektifitas pelaksanaan belajar mengajar. Dengan terciptanya suasana akrab antara guru dan siswa dalam proses pengajaran, akan membangkitkan ikatan emosi yang kuat antara keduanya. *Connection* pada satu pihak bercirikan akademis sesuai tingkat pendidikan sekolahnya dan pada pihak lain bercirikan emosional (Semiawan, 2017: 34). Peranan guru sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Sebagai pihak yang mendampingi dan memotivasi dan berhubungan langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas, guru memberikan pengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran siswa. Oleh karena itu, upaya meningkatkan kualitas pendidikan harus lebih banyak dilakukan para guru dalam melaksanakan tugas dan tanggungjawabnya sebagai pendidik dan pengajar (Sudjana & Rivai, 2009:5).

Pengajaran sejarah untuk siswa SMA sebagian masih menggunakan bahan ajar yang bersumber dari buku teks. Dengan menampilkan banyak tulisan disertai dengan beberapa gambar, siswa merasa kurang tertarik dan cenderung bosan. Ditambah dengan cara penyampaian materi yang pada umumnya dalam bentuk pemberian ceramah, siswa mengalami kesulitan untuk konsentrasi dan memahami materi yang sedang dipelajari. Sebuah pembelajaran menjadi tidak efektif jika hanya dilakukan berdasarkan teks (Jaedun, 2010). Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan penerapan media *flipbook* yang dimanfaatkan untuk bahan ajar pelajaran sejarah di SMA.

Kegiatan belajar mengajar di sekolah merupakan rutinitas yang dilakukan setiap hari. Jika penyampaian materi ajar dilakukan dengan cara yang monoton, mengakibatkan berkurangnya minat siswa dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator harus mencari media ajar inovatif yang menarik minat siswa sehingga mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Tehnologi merupakan bagian tidak terpisahkan dari kehidupan siswa yang berusia setara dengan siswa tingkat SMA. Dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, siswa dapat dikenalkan dengan pemanfaatan tehnologi melalui penggunaan media ajar yang terintegrasi dengan tehnologi. Dengan penerapan media ajar berbasis tehnologi di kelas, maka kegunaan alat-alat elektronik yang biasa dibawa oleh siswa seperti laptop dan handphone bisa bermanfaat dalam proses belajar siswa.

Segala sesuatu yang bermanfaat bagi peserta didik dan pendidik untuk mempelajari bahan dan pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai dinamakan dengan istilah sumber belajar (Sanjaya, 2006: 172). Sedangkan media pembelajaran merupakan alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Azhar, 2011). Media yang merupakan alat penyampai informasi mengenai pembelajaran memiliki beberapa manfaat. Menurut Daryanto (2013, p. 5-6) manfaat dari media adalah sebagai berikut: (1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra, (3) menumbuhkan semangat belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, (4) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetik, (5) memberi rangsangan, pengalaman, dan persepsi yang sama, (5) proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru sebagai komunikator, bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa sebagai komunikan, dan tujuan pembelajaran.

Dari penjelasan tentang manfaat media yang disampaikan oleh Daryanto tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa media bermanfaat untuk memotivasi siswa aktif dalam belajar dengan melibatkan komunikasi aktif antara guru sebagai komunikator dan siswa sebagai komunikan, memberikan pemahaman bahwa dengan adanya media pembelajaran dapat berlangsung dengan mudah, menyenangkan dan memiliki kemungkinan yang besar dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Penggunaan media ajar dalam pembelajaran sejarah dapat mewujudkan tujuan utama pendidikan sejarah. Media ajar dalam pembelajaran sejarah dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi pelajaran dengan melihat tampilan media ajar yang menarik dan menyenangkan. Media ajar sejarah juga membuat sejarah menjadi hidup, gamblang, dan relevan dengan kehidupan para pelajar yang berorientasi masa kini atau masa depan (Kochhar, 2008: 210). Dengan demikian, pemanfaatan media ajar sejarah mampu meningkatkan hasil belajar sejarah. Penggunaan media ajar pada sekolah harus disesuaikan dengan kondisi sekolah tersebut, apakah sarana dan prasarana yang ada di sekolah tersebut mendukung atau tidak.

Salah satu teknologi yang terintegrasi dalam media ajar untuk siswa SMA adalah pemanfaatan media ajar dalam bentuk *flipbook*. Media ajar *flipbook* dapat berisi materi berupa slide teks yang dilengkapi dengan video maupun audio. Bahan ajar *flipbook* dapat diakses secara online dan offline sehingga dapat digunakan di mana saja tanpa tergantung

pada ketersediaan jaringan internet. Media ajar ini tentunya akan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan diharapkan dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Media ajar ini menggantikan model buku yang pada umumnya terdiri atas kumpulan kertas yang dapat berisikan teks atau gambar, buku ini berisikan informasi digital yang juga dapat berbentuk teks atau gambar (http://id.wikipedia.org/wiki/Buku_elektronik diunduh pada 01/06/2015). Selain teks dan gambar, *flipbook* juga menyediakan fasilitas untuk menyisipkan audio dan video.

Banyak peneliti yang memanfaatkan media ajar digital pada pengajaran di sekolah. Salah satu peneliti adalah Akhyar (2018) yang melakukan investigasi tentang persepsi guru sejarah SMP dalam pengembangan media ajar digital book. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa guru menanggapi positif terhadap pengembangan media ajar *digital book*. Akan tetapi, dalam hasil penelitian juga ditemukan beberapa kendala yang dihadapi oleh guru, yaitu keterbatasan waktu dan sarana akses teknologi.

Pada penelitian ini, peneliti membahas tentang pemanfaatan media ajar dalam bentuk *flipbook* untuk mengajarkan pelajaran sejarah pada sekolah SMA. Kemudian peneliti mengambil satu pokok persoalan yaitu pada sudut pandang pendapat dari guru pelajaran sejarah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menginvestigasi pendapat para guru sejarah terhadap pemanfaatan media ajar dalam bentuk *flipbook* pada kegiatan belajar mengajar di SMA.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Dalam penelitian ini, sembilan guru sejarah di Surakarta, Indonesia menjadi partisipan. Peneliti melakukan pengumpulan data melalui dua instrumen. Yang pertama adalah berupa angket yang disebarakan dalam bentuk google form. Yang kedua adalah wawancara yang dilakukan terhadap dua guru sejarah dengan menggunakan metode pemilihan purposive sampling. Angket terdiri dari sepuluh butir pertanyaan dengan jawaban “Ya” atau “Tidak”. Butir-butir pertanyaan tersebut merupakan hasil adaptasi dari angket pendapat guru pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi pada proses pengajaran sejarah yang dibuat oleh Suryadi dan Akhyar (2018). Angket tersebut dikembangkan oleh peneliti menjadi angket pertanyaan tentang pendapat guru sejarah terhadap pemanfaatan media ajar *flipbook* pada sekolah SMA. Selanjutnya, wawancara dilakukan untuk memperkuat data hasil pengisian angket.

Data hasil pengisian angket dan wawancara kemudian dianalisa dengan menggunakan metode interaktif yang diusulkan oleh Miles, Huberman, dan Saldana

(2014). Dalam model analisa data ini, langkah-langkah yang dilakukan adalah dimulai dari tahap mengumpulkan data, mengkonsdensasi data, menampilkan data, dan menarik kesimpulan atau verifikasi. Selanjutnya, untuk menjamin kesahihan data yang dikumpulkan, peneliti menerapkan triangulasi data, yaitu triangulasi metode dan triangulasi teori.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Angket Pendapat Guru terhadap Pemanfaatan Media Flipbook pada Pengajaran Sejarah di Kelas

Item nomor satu adalah tentang penggunaan media ajar berupa buku teks pada pengajaran sejarah di kelas. Hasil angket menunjukkan bahwa delapan (88,9%) dari sembilan partisipan masih menggunakan buku teks sebagai media ajar di kelas. Item nomor dua adalah tentang penggunaan teknologi apakah mendukung metode pengajaran di kelas atau tidak. Dalam angket terlihat bahwa 100% guru menjawab iya. Item nomor tiga yang berbunyi, “Apakah siswa perlu diberikan pelajaran dengan menggunakan media ajar digital?” Jawaban dari seluruh partisipan adalah iya. Hal ini sesuai dengan pernyataan partisipan pada angket nomor dua, bahwa tehnologi sangat diperlukan dalam pendidikan. Kemudian fokus pertanyaan item empat adalah pada pemanfaatan media flipbook. Item pertanyaan adalah apakah penggunaan media ajar flipbook dapat meningkatkan komunikasi antara guru dan siswa. Respon partisipan dari pertanyaan nomor empat tersebut adalah iya. Guru berpendapat bahwa media ajar dalam bentuk *flipbook* dapat membuat komunikasi antara guru dan siswa lebih terjalin. Item pertanyaan nomor lima adalah apakah penggunaan media ajar *flipbook* penting untuk menyampaikan materi ajar. Jawaban partisipan adalah iya. Item pertanyaan nomor enam adalah apakah penggunaan media ajar digital membantu siswa memahami konsep materi pelajaran sejarah dengan cepat. Seluruh partisipan menjawab iya. Item pertanyaan nomor tujuh adalah apakah penggunaan media ajar flipbook dalam pelajaran sejarah membuat siswa lebih tertarik dengan pelajaran sejarah. Seluruh partisipan menjawab iya. Item pertanyaan nomor delapan adalah apakah penggunaan media ajar *flipbook* dalam pelajaran sejarah membuat siswa lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Sebanyak 88,9% partisipan setuju dengan pertanyaan tersebut. Selanjutnya pertanyaan nomor sembilan tentang kenyamanan penggunaan tehnologi sebagai media dalam kegiatan pembelajaran bagi guru, lima partisipan menjawab iya, sedangkan empat lainnya menjawab tidak. Hampir setengah dari

jumlah partisipan merasa tidak nyaman dengan pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Pertanyaan yang terakhir adalah apakah guru mengalami kesulitan untuk menggunakan media ajar flipbook dalam kegiatan pembelajaran. Sebanyak lima partisipan menjawab iya, sedangkan empat partisipan menjawab tidak.

Dari hasil pembahasan angket di atas, berikut disajikan tabel rangkuman dari kuantitas respon guru terhadap pemanfaatan media ajar *flipbook* pada pengajaran sejarah di kelas.

Tabel 1. Pendapat Guru Tentang Pemanfaatan Media Ajar *Flipbook* pada Pengajaran Sejarah

No.	Indikator	Jumlah Jawaban		Jumlah Jawaban -----%-----	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Guru masih menggunakan <i>textbook</i> sebagai media ajar.	8	1	88.9	11.1
2	Penggunaan teknologi mendukung metode pengajaran.	9	0	100.0	0.0
3	Siswa perlu diberikan pelajaran dengan menggunakan media ajar digital.	9	0	100.0	0.0
4	Penggunaan media ajar <i>flipbook</i> bisa meningkatkan komunikasi antara guru dan siswa.	9	0	100.0	0.0
5	Penggunaan media ajar <i>flipbook</i> penting untuk menyampaikan materi ajar.	9	0	100.0	0.0
6	Penggunaan media ajar digital membantu siswa memahami konsep materi pelajaran sejarah dengan cepat.	9	0	100.0	0.0
7	Penggunaan media ajar <i>flipbook</i> dalam pelajaran sejarah membuat siswa lebih tertarik dengan pelajaran sejarah.	9	0	100.0	0.0
8	Penggunaan media ajar <i>flipbook</i> dalam pelajaran sejarah membuat siswa lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.	8	1	88.9	10.1
9	Guru merasa nyaman menggunakan teknologi sebagai media dalam kegiatan pembelajaran.	5	4	55.5	44.4
10	Guru mengalami kesulitan untuk menggunakan media ajar <i>flipbook</i> dalam kegiatan pembelajaran.	5	4	55.5	44.4

Hasil Wawancara Guru terhadap Pemanfaatan Media Flipbook pada Pengajaran Sejarah di Kelas

Setelah memperoleh hasil dari angket yang disebarkan ke sembilan guru sejarah, peneliti kemudian memilih dua guru sejarah tersebut untuk diwawancarai guna mengklarifikasi hasil dari angket. Wawancara dimulai dengan menanyakan pendapat guru terhadap penggunaan *textbook* dalam pengajaran sejarah. Guru A berpendapat sebagai berikut:

Menurut saya bisa digunakan untuk mengajar siswa karena siswa juga perlu mempunyai ketrampilan untuk membaca. Tapi kalau belajarnya hanya menggunakan textbook, menurut saya siswa menjadi bosan. Pelajaran sejarah itu banyak cerita tentang masa lalu, jadi memang banyak membaca.

Menurut guru A, pembelajaran sejarah dengan hanya menggunakan *textbook* akan membuat siswa menjadi bosan. Kemudian guru B menyarankan untuk menggunakan sumber internet untuk mencari materi ajar daripada menggunakan *textbook*.

Pengaruh teknologi pada penerapan media ajar pembelajaran sejarah akan membuat siswa tertarik. Pernyataan ini disampaikan oleh guru A dalam wawancara. Sedangkan guru B berpendapat bahwa teknologi akan memudahkan siswa untuk mencari sumber belajar, misalnya dengan mencari materi pelajaran melalui internet. Dan siswa bisa belajar mandiri, tidak tergantung dari materi-materi yang diberikan oleh guru. Selanjutnya guru memberikan pendapat tentang penerapan media ajar digital untuk pengajaran sejarah di kelas. Guru A berpendapat sebagai berikut:

Jika sekolah menggunakan media ajar digital, siswa menjadi menikmati pelajaran. Mereka tidak bosan dengan kegiatan pembelajaran. Siswa menjadi lebih semangat belajar.

Kemudian guru B menyatakan pendapat juga sebagai berikut:

Saya setuju kalau dalam pengajaran sejarah menggunakan media ajar digital. Siswa pasti akan tertarik belajar dengan media ajar digital daripada dengan menggunakan buku teks.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media ajar digital memberikan pengaruh yang baik untuk siswa dalam belajar. Menurut guru A, pengenalan terhadap media ajar berupa *flipbook* akan membuat siswa tertarik karena mereka suka dengan teknologi. Sedangkan guru B berpendapat bahwa siswa lebih tertarik untuk belajar. Guru A berpendapat bahwa respon siswa terhadap pemanfaatan *flipbook* adalah siswa tertarik dan senang belajar menggunakan *flipbook*. Penyajian materi di *flipbook* membuat siswa semangat untuk belajar. Guru B menambahkan bahwa siswa tidak merasa bosan karena media ajarnya menarik.

Hasil wawancara tentang pengaruh positif bagi guru dan siswa terhadap penerapan media ajar *flipbook* pada pengajaran sejarah di kelas adalah dengan menggunakan media ajar *flipbook* guru lebih mengenal teknologi. Hal tersebut disampaikan oleh guru A. Guru B berpendapat bahwa selain guru semakin mengenal teknologi dalam pengajaran, guru lebih siap dalam memberikan materi pelajaran. Sedangkan siswa juga menjadi mengenal teknologi, aktif dalam belajar, senang, tidak merasa bosan dengan pelajaran sejarah. Selain itu, siswa menjadi termotivasi untuk belajar karena mereka merasa penasaran dengan isi materi yang ada dalam *flipbook*.

Terdapat kendala yang dihadapi guru ketika memanfaatkan media ajar menggunakan *flipbook*. Menurut guru A, Kendala dalam menerapkan media *flipbook* untuk pelajaran sejarah adalah ketersediaan laptop yang terbatas. Dan biasanya siswa harus pindah ke laboratorium bahasa yang menyediakan fasilitas laptop. Berikut pernyataan dari guru A:

Kendala dalam menerapkan media flipbook untuk pelajaran sejarah mungkin ketersediaan laptop yang terbatas. Dan biasanya siswa harus pindah ke laboratorium bahasa yang menyediakan fasilitas laptop.

Selanjutnya guru B menambahkan:

Kalau fasilitas seperti laptop dan audio belum tersedia, guru harus mencari dulu perlengkapan tersebut sebelum pelajaran dimulai. Dan ini mungkin menyita waktu belajar mengajar.

Keterbatasan fasilitas seperti laptop dan audio membuat guru harus mempersiapkan perlengkapan tersebut sebelum pelajaran. Dan menurut guru, hal ini menyita waktu.

Pembahasan

Dari hasil data yang ditampilkan pada bagian hasil di atas, peneliti merumuskan beberapa penemuan yang dapat dijadikan sebagai teori yang mendukung penelitian-penelitian pada topik yang relevan dengan hal yang dibahas pada penelitian ini.

Buku teks merupakan media ajar yang bersifat konvensional. Buku teks menjadi buku pokok untuk pengajaran bagi para guru. Sedangkan dalam era digital, siswa akan lebih tertarik dengan penyampaian pelajaran dengan menggunakan teknologi. Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam penerapan pengajaran di kelas, memberikan pengaruh pada belajar siswa. Media ajar digital membantu mempererat komunikasi antara guru dengan siswa. Media ajar juga membantu siswa memahami konsep belajar dengan mudah karena minat siswa untuk belajar muncul. Siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar. Penemuan ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Buket dan Erkhan (2013) di Akhyar dan Leo (2018) yang menyebutkan bahwa salah satu manfaat penggunaan teknologi adalah untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.

Walaupun banyak guru yang berpendapat bahwa guru merasa nyaman menggunakan media digital dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, akan tetapi banyak juga guru yang merasa tidak nyaman. Faktor yang mempengaruhi kenyamanan guru dalam

pemanfaatan media ajar pelajaran sejarah adalah kemampuan guru menguasai teknologi. Keterbatasan pengetahuan guru terhadap teknologi membuat guru mengalami kesulitan untuk mengoperasikan media ajar *flipbook* yang akan mereka gunakan untuk kegiatan belajar mengajar. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Mugara yang menemukan bahwa sejauh ini masih banyak guru yang belum memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan pengajaran masih dilakukan secara konvensional.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penemuan dan pembahasan tentang pendapat guru sejarah terhadap pemanfaatan media ajar *flipbook* pada pengajaran sejarah di kelas, peneliti merumuskan beberapa kesimpulan. Teknologi mempunyai peranan penting dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Guru dan siswa dituntut untuk menguasai teknologi dalam rangka menciptakan suasana belajar mengajar yang efektif. Pengintegrasian teknologi dalam pengajaran di sekolah memberikan pengaruh positif terhadap proses belajar mengajar siswa. Untuk mencapai keberhasilan pembelajaran sejarah di kelas, guru dituntut untuk menguasai teknologi sehingga kendala-kendala yang diakibatkan dari ketidakmampuan guru mengoperasikan teknologi akan teratasi.

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi para guru untuk lebih mengaktifkan kegiatan belajar mengajar di kelas dengan memanfaatkan teknologi. Bagi peneliti-peneliti lain yang bekerja di bidang pendidikan terutama pengajaran sejarah, penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk mengembangkan media ajar sejenis *flipbook* yang menarik bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhyar, M. & S. Leo, A. (2018). Teachers' perception on the development of local history digital teaching material in Surakarta. *4th International Conference on Teacher Training and Education (ICTTE 2018): Advances in social science, education and humanities research*. Vol. 262 (35-39).
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Jaedun, A. (2010). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sumber belajar alternatif. *Diklat pemanfaatan sumber belajar yang kreatif* (pp. 1-14). Yogyakarta: Jogya Cendekia.
- Kochhar, S. K. (2008). *Pembelajaran sejarah*. Jakarta: Grasindo.

Mugara, R. (..). Meningkatkan kompetensi guru melalui penguasaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). *jurnal.upi.edu*.

Sanjaya, W. (2006). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Semiawan, C. (2017). *Strategi pengembangan otak dari revolusi biologi ke revolusi mental*. Jakarta: Gramedia.

Sudjana, N. & Rivai, A. (2009). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.

A TRANSLATION ANALYSIS OF PARABLES OF ENGLISH MATTHEW TO INDONESIAN

Boni Stefen Surbakti¹, Muhizar Muchtar², Umar Mono³

^{1, 2, 3}University of Sumatera Utara

E-mail: ¹Boni.stefen@gmail.com, ²muhizarm@yahoo.com,
³umar.mono@usu.ac.id

Abstrak: Skripsi yang berjudul, “*Analisis Terjemahan Perumpamaan Matius dalam Alkitab dari Bahasa Inggris ke Bahasa Indonesia*” bertujuan untuk mengetahui teknik penerjemahan yaitu; Peminjaman, Kalke, Literal, Transposisi, Modulasi, Ekuivalen dan Adaptasi, yang digunakan dalam perumpamaan Matius dalam Alkitab. Teknik terjemahan diperkenalkan oleh Vinay dan Darbelnet yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kualitatif. Total data adalah 19 perumpamaan yang terbagi menjadi 120 ayat diperoleh dengan membaca perumpamaan Matius dalam Alkitab. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada 5 teknik yang digunakan dalam data. Teknik tersebut adalah *Ekuivalen* dengan 46 temuan (29.87%), diikuti oleh Modulasi dengan 43 temuan (27,92%), Transposisi dengan 35 temuan (22,72%), Terjemahan Literal dengan 29 temuan (18.83%), dan adaptasi dengan 1 temuan (0,64%). Sebagai hasil dari penelitian ini, teknik yang paling dominan digunakan dalam menerjemahkan perumpamaan Matius dalam Alkitab adalah *Ekuivalen*.

Kata Kunci: Alkitab, Perumpamaan, Terjemahan, Teknik Terjemahan

Abstract: This thesis entitled, “*A Translation Analysis of Parables of Matthew in The Bible from English to Indonesian*” aims to find out translation techniques namely; Borrowing, Calque, Literal Translation, Transposition, Modulation, Equivalence and Adaptation, that used in the parables of Matthew in The Bible. The translation techniques introduced by Vinay and Darbelnet are used in this study. This research is classified into descriptive qualitative research. The total data are 19 parables which consists of 120 verses gained by reading the parables of Matthew in the Bible. The result of the study shows that there are 5 techniques used in the data. They are *Equivalence* with 46 occurrences (29.87%), followed by Modulation with 43 occurrences (27.92%), Transposition with 35 occurrences (22.72%), Literal Translation with 29 occurrences (18.83%), and Adaptation with 1 occurrence (0.64%). As the result of this research, the most dominant technique used in translated the parables of Matthew in The Bible is *Equivalence*.

Keywords: Bible, Parable, Translation, Translation Techniques

PENDAHULUAN

Bible is a wise book with the universal content on it. It is not addressed to the Christians only, so the non-Christian may read the Bible like they read other literary book. Actually, there are so many people believe the existence of Bible as the religious book that is the way God's words, especially the Christians. They do not only use it as the source of norms but also the way for them to get the philosophies of Bible as an instrument to get salvation. In the means of understanding the content of Bible, so translation has the important role of it. It is also about the greatest development of translation ever. Today everyone can read the Bible with every different languages easily. But before it, there are so many complicated process of the creating the equivalent from the original language, those are

Hebrew, Aramaic, and Greek, to many languages that written around 40 authors in the different continents; Asia, Africa and Europe.

In understanding of the Bible, especially in the English-Indonesian Bible, there are so many differences of arrangement of words, phrases, clauses and sentences. So it will make people confused why the both of them is different, even though it is believed that it comes from the same original authors. Evidently, the differences of it is not big problem that affect the real meaning of it. It is just the author's way in translating from source language into target language. Actually the differences of translation techniques are useful to help people more understand about the meaning of source language that is translated into target language which has different culture.

To help people understand book especially English Bible, people who understand English use translation for it. As we know that translation is very important for knowledge and communication that will help us to understand information from the first language into the target language. For example, from English text into Indonesian text. So it will be more understood well by Indonesian people. In *Journal of English Language Teaching* by Dewi Maulud Diati (2016) Newmark (1988:7) states: "Translation is a craft consisting in the attempt to replace a written message statement in one language by the same message or statement in another language". It doesn't have to be the same all, but from translating it will be the closest meaning. According to Nida and Taber (1982:12), "Translating consists of reproducing in the receptor language, the closest natural equivalent of the source language message, first in terms of meaning and secondly in terms of style." (The Theory and Practice of Translation).

In translating text, there are some techniques of translation by Vinay and Darbelnet, such as borrowing, calque, literal translation, transposition, modulation, equivalence, and adaptation. Borrowing means that the source language (SL) word is transferred directly to the target language (TL). For example, the word *sate* in Indonesian is used directly in English. Calque is a special kind of borrowing where the SL expression or structure is transferred in a literal translation. A Literal translation is a word-for-word translation, which Vinay and Darbelnet describe as being most common between languages of the same family and culture. Transposition means changing one part of speech without changing the sense. Modulation means changing the semantic and the point of view of SL. Equivalence means that the languages are described in the same situation. Adaptation means changing cultural reference.

A parable is one of the many literary forms in the Bible, but it is especially seen in the gospels of the New Testament. In *A Study of the Parables of Jesus* (Gene Taylor 1995:2), parable defined as an earthly story with a heavenly meaning, but such a definition is not broad enough to include all the parables. In other words, it is defined as, "literally denotes a placing beside, (akin to *paraballo*, to throw or lay beside, to compare). It signifies a placing of one thing beside another with a view to the comparison." (W.E. Vine, *Vine's Expository Dictionary of New Testament Words*, p.840).

In this research, the author chooses the translation of the Bible of the New Testament based on LAI (Lembaga Alkitab Indonesia) which is published in 2013. Indonesian text is the New Testament LAI 1974 and English text is The New King James Bible, New Testament 1979 by Thomas Nelson, Inc. It is because the version of this Bible is distributed over 1.3 billion Bible and New Testament by Gideons to everyone in hotels, motels, hospitals, penal instruction, members of the armed forces, school students and those in the public nursing field. In this study, the author finds the techniques of translation in some parables that written in Matthew, based on Vinay and Darbelnet theory (in Venutti, 2000:84).

There are many researcher who discuss the translation strategy (Ria Aresta (2018), in *The Influence of Translation Techniques on the Accuracy and Acceptability of Translated Utterances that Flout the Maxim of Quality*, this journal investigates how translation technique may effect the quality of a translation. The majority of the data was classified as accurate and acceptable, while the rest was considered less accurate and inaccurate due to the application of the translation technique amplification (addition), discursive creation and literal translation. Some data was also found to be less acceptable due to literal translation and pure borrowing. Bena Yusuf Pelawi (2015), in *The Translation Of The Gospel According To Matthew Into An Indonesian Language Text*. The findings of this journal are as follows. First, there are nine translation techniques, i.e.: (a) modulation, (b) transposition, (c) amplification, (d) literal translation, (e) addition, (f) omission, (g) natural borrowing, (h) reduction, and (i) generalization. Second, there are four translation methods, i.e.: (a) free translation, (b) communicative translation, (c) adaptation, and (d) literal translation. Third, there are two translation ideologies, i.e.: (a) foreignization oriented to the source language and culture, and (b) domestication oriented to the target language and culture. In general, the translation tends to employ techniques, methods, and ideologies oriented to the target language and culture. The orientation to the target language and culture can result in a translation which is accurate, acceptable, and highly readable. Naufal Purnama Satriadi (2014), in *An Analysis Of Translating Procedures On Sony Ericsson Live With Walkman*

Series Startup Guide, the findings of this journal as follows. There are six translation procedures found in the text: Borrowing or Transference (54 items or 27%), Calque or Through Translation (12 items or 6%), Literal or Word for Word Translation (31 items or 15.5%), Transposition (42 items or 21%), Adaptation or Naturalization (43 items or 21.5%), and Reduction (18 items or 9%).

By the means of the three of the previous studies, the author uses these to be references. It will be used to help the author in understanding to apply the theory of translation techniques by Vinay and Darbelnet in analyzing the parables of Matthew in this study.

METODE PENELITIAN

Qualitative method will be used to analyze the data in this study. It is explained descriptively. The author analyses words, phrases, and sentences. In *Research Design*, Creswell (2009:4) states that “Qualitative research is a means for exploring and understanding the meaning individuals or groups ascribe to a social or human problem. The process of research involves emerging questions and procedures, data typically collected in the participant’s setting, data analysis inductively building from particulars to general themes, and the researcher making interpretations of the meaning of the data. The final written report has a flexible structure. Those who engage in this form of inquiry support a way of looking at research that honors an inductive style, a focus on individual meaning, and the importance of rendering the complexity of a situation”.

The author analyses words, phrases, and sentences as data in the parables of Matthew in the Bible both in English and Indonesian. The source data is the Bible of the New Testament based on LAI (Lembaga Alkitab Indonesia) which is published in 2013. Indonesian text is the New Testament LAI 1974 and English text is The New King James Bible, New Testament 1979 by Thomas Nelson, Inc. The source data would be limited by the parables, in the Matthew 5 : 13-16, 7 : 3-5, 7 : 24-27, 9 : 16-17, 11 : 16-19, 13 : 3-23, 13 : 24-30, 13 : 31-32, 13 : 33, 13 : 44, 13 : 45-46, 13 : 47-50, 15 : 14, 18 : 12-14, 18 : 22-35, 20 : 1-16, 21 : 28-32, 21 : 33-44, 22 : 1-14.

The author uses a qualitative method that involves collecting and working with text. So the author collects the data from a Bible and finds data or information by library research such as from books, newspaper, magazines, journals, websites, the dictionaries to consult the meaning of words, etc.

The author adopts the framework developed by Miles and Huberman in *Qualitative Data Analysis* (1994:10) to describe the major procedures of data analysis method, namely: *data reduction, data display, and conclusion drawing and verification*. Data reduction refers to the process of selecting, focusing, simplifying, abstracting, and transforming the data that appear in written up field notes or transcriptions. Data display goes a step beyond data reduction to provide an organized, compressed assembly of information that permits conclusion drawing. A display can be an extended piece of text or a diagram, chart, or matrix that provides a new way of arranging and thinking about the more textually embedded data. Conclusion drawing involves stepping back to consider what the analyzed data mean and to assess their implications for the questions at hand. Verification, integrally linked to conclusion drawing, entails revisiting the data as many times as necessary to cross-check or verify these emergent conclusions. In analyzing data, the author applies some steps, they are collected the data by choosing and sorting the parables of the gospel of Matthew that have been specified. The data will be arranged consecutively from the English and Indonesian version. The data will be analyzed by the use of translation techniques are used in translating the parables of Matthew in the Bible. The author categorizes translation techniques based on the theory of Vinay and Darbelnet. The total number and percentages of each translation technique and the major technique will be calculated. The author makes a conclusion based on the finding of the study.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Borrowing

The writer does not find the translation technique Borrowing in the data.

2. Calque

The writer does not find the translation technique Calque in the data.

3. Literal Translation

Literal, or word for word, translation is the direct transfer of a SL text into a grammatically and idiomatically appropriate TL text in which he translators' task is limited to observing the adherence to the linguistic servitudes of the TL (Vinay and Darbelnet, in Venuti and Baker, 2000:86). The using of literal procedure can be found in: Data no. : 26c, 13f, 16f, 18f, 29g, 30g, 32h, 45k, 49l, 50l, 14m, 12n, 23o, 24o, 25o, 27o, 12p, 13p, 14p, 28q, 38r, 39r, 40r, 43r, 44r, 2s, 6s, 8s, 14s. Total Data : 29

Tabel 1. Example 1 : Data no. 16f

Source Language	Target Language
But blessed are your eyes for they see, and your ears for they hear;	Tetapi berbahagialah matamu karena melihat dan telingamu karena mendengar.

Tabel 2. Example 2 : Data no. 14s

Source Language	Target Language
“For many are called, but few are chosen.”	“Sebab banyak yang dipanggil, tetapi sedikit yang dipilih.”

In the tables above, the author finds Literal Translation in these data. It is translated word for word or directly translate. So the component of word and also the arrangement of them does not change at all. It is clearly same between source language and target language if it is translated literally based on the general English-Indonesia dictionary.

4. Transposition

The method called transposition involves replacing one word class with another without hanging the meaning of the message. In translation there are two distinct types of transposition: (i) obligatory transposition, and (ii) optional transposition (Vinay and Darbelnet, in Venuti and Baker, 2000:88). The using of Transposition can be found in :
 Data no. : 14a, 15a, 4b, 5b, 24c, 25c, 27c, 16d, 17d, 17e, 19e, 4f, 5f, 8f, 12f, 15f, 17f,19f, 25g, 28o, 29o, 30o, 31o, 3p, 5p, 6p, 14p, 15p, 31q, 32q, 33r, 34r, 37r, 1s, 5s. Total Data : 35

Tabel 3. Example 1 : Data no. 14 a

Source Language	Target Language
“You are the light of the world. A city that is set on a hill cannot be hidden.	Kamu adalah terang dunia. Kota yang terletak di atas gunung tidak mungkin tersembunyi.

From the table above, the writer finds the phrase **set on** as the Transposition which is to change a grammatical category. In this case, it is from phrase into word, **terletak**.

Tabel 4. Example 2 : Data no. 5p

Source Language	Target Language
Again he went out about the sixth and the ninth hour , and did likewise.	Kira-kira pukul dua belas dan pukul tiga petang ia keluar pula dan melakukan sama seperti tadi.

In this example, the writer finds the Transposition from the **sixth and the ninth hour** as the cardinal number becomes **dua belas dan pukul tiga petang** as the ordinal number. Based on theory, the technique is to change grammatical category.

5. Modulation

Modulation is a variation of the form of the message, obtained by a change in the point of view. This change can be justified when, although a literal, or even transposed, translation results in a grammatically correct utterance, it is considered unsuitable, unidiomatic or awkward in the TL (Vinay and Darbelnet, in Venuti and Baker, 2000:89). The using of Modulation can be found in :

Data no. : 13a, 3b, 25c, 27c, 5f, 6f, 7f, 9f, 11f, 20f, 21f, 22f, 23f,24g, 27g, 28g, 31h, 33i, 46k, 48l, 49l, 13n, 14n, 22o, 26o, 32o, 33o, 34o, 35o, 7p, 8p, 10p, 15p, 16p, 29q, 30q, 35r, 36r, 41r, 42r, 9s, 10s, 13s. Total Data :43

Tabel 5. Example 1: Data no. 11f

Source Language	Target Language
<i>He answered and said to them</i> , “Because it has been given to you to know the mysteries of the kingdom of heaven, but <i>to them it has not been given</i> .”	<i>Jawab Yesus</i> : “Kepadamu diberi karunia untuk mengetahui rahasia Kerajaan Sorga, tetapi <i>kepada mereka tidak</i> .”

In this example, it is about Modulation, a shift in point of view. There are different focus in translating the data from different translator. In the source language, *He answered and said to them*, becomes *Jawab Yesus*. It is same meaning but just has different focus, because the Indonesian translator just makes the word *Jawab Yesus*,he/she believes that if people have answered the question, they also say the answer of the question. The second is *to them it has not been given*, becomes *kepada mereka tidak*. So it is just different point of view, because the translator make it simple with the omitting the word *given*.

Tabel 6. Example 2 : Data no. 22o

Source Language	Target Language
Jesus said to him, “ <i>I do not say to you</i> , up to seven times, but up to seventy times seven.”	Yesus berkata kepadanya: “ <i>Bukan! Aku berkata kepadamu</i> : Bukan sampai tujuh kali, melainkan sampai tujuh puluh kali tujuh kali.”

The modulation in this example is “*I do not say to you* becomes *Bukan! Aku berkata kepadamu*”. It is the shift in point of view because it is about the using of the one word *do not* or negation into two word *bukan*. They still have same meaning.

6. Equivalence

We have repeatedly stressed that one and the same situation can be rendered by two texts using completely different stylistic and structural methods. In such cases we are dealing with the method which produces equivalent texts (Vinay and Darbelnet, in Venuti and Baker, 2000:90). The using of Equivalence can be found in:

Data no. : 16a, 25c, 27c, 16e, 18e, 3f, 6f, 7f, 8f, 10f, 12f, 14f, 17f, 19f, 21f, 22f, 26g, 30g, 44j, 45k, 46k, 47l, 48l, 50l, 14m, 24o, 30o, 31o, 33o, 34o, 1p, 2p, 4p, 8p, 9p, 10p, 11p, 31q, 34r, 35r, 36r, 1s, 3s, 4s, 7s, 11s. Total Data : 46

Tabel 7. Example 1 : Data no. 17e

Source Language	Target Language
and saying: 'We <i>played</i> the flute for you, And you did not dance; We mourned to you, <i>And</i> you did not lament.'	Kami <i>meniup</i> seruling bagimu, tetapi kamu tidak menari, kami menyanyikan kidung duka, <i>tetapi</i> kamu tidak berkabung.

Tabel 8. Example 2 : Data no. 47l

Source Language	Target Language
" <i>Again</i> , the kingdom of heaven is like a dragnet that was cast into the sea <i>and</i> gathered some of every kind,	" <i>Demikian pula</i> hal Kerajaan Sorga itu seumpama pukat yang dilabuhkan di laut, <i>lalu</i> mengumpulkan berbagai-bagai jenis ikan.

From the table above, the writer finds the using completely different phrase or term for the same situation. It is the using of common phrase or term based on the first meaning in the source language with appropriate situation. The word, *and*, becomes the word *dan* and *lalu*. If it is translated literally by dictionary, it should be *dan*, but with this technique the meaning of the source language can be more understood easily.

7. Adaptation

Adaptation can, therefore, be described as a special kind of equivalence, a situational equivalence (Vinay and Darbelnet, in *The Translation Studies Reader* by Venuti and Baker, 2000:90).

Tabel 9. Example : Data no. 12s

Source Language	Target Language
<i>So</i> he said to him, ' <u>Friend</u> , how did you come in here without a wedding garment?' And he was speechless.	Ia berkata kepadanya: <u>Hai saudara</u> , bagaimana engkau masuk ke mari dengan tidak mengenakan pakaian pesta? Tetapi orang itu diam saja.

The technique from this example is adaptation, it means a shift in cultural environment. The word friend becomes Hai saudara, if it is translated literally by dictionary, it refers to teman or kawan. But in this case, it is hai saudara because the translator understands about the Indonesian culture, it should be more polite than just call friend.

FINDINGS

Tabel 10. The Frequency of Translation Technique

No.	Translation Technique	Variant of Technique			Total	Percentage
		Single	Couplet	Triplet		
1.	Borrowing	-	-	-	-	-
2.	Calque	-	-	-	-	-
3.	Literal Translation	22	7	-	29	18.83%
4.	Transposition	20	12	3	35	22.72%
5.	Modulation	26	15	2	43	27.92%
6.	Equivalence	19	25	2	46	29.87%
7.	Adaptation	1	-	-	1	0.64%
	Total	88	59	7	154	100%

In the formula of calculating every translation technique and the dominant of the parable of Matthew in the Bible, the author finds the percentage of every technique, such as Literal Translation, Transposition, Modulation, Equivalence, and Adaptation. Where the rest of techniques such as borrowing and calque is not found in this translation from the source language into the target language. In this case, the author follows every instruction of the theory of translation technique by Vinay and Darbelnet. In this study, the result of translating the parables of Matthew in the bible, Equivalence is the dominant translation technique found in the translation of the Bible. So there are 19 parables which are divided by 120 verses and there is 154 total of translation techniques. By the means of the formula, the author finds the frequency of translation technique in the table above.

So the meaning of the frequency of translation technique is Equivalence as the dominant technique, it means that the words, phrases, clauses and sentences of the parables of Matthew in the Bible is easy to understand and also accepted by Indonesian people who read the English-Indonesian Bible. The Equivalence refers to use the completely different term for the same situation, in the other word, it is about the using of more prevalent term of source language as the equivalent of the target language.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

The author has analyzed the translation technique of the parables of Matthew in the Bible. So it can be concluded with :

1. There are five translation techniques applied out of seven translation techniques by Vinay and Darbelnet. The five of them are Literal Translation, Transposition, Modulation, Equivalence, and Adaptation.
2. The most dominant technique used in the translation of parable of Matthew in the Bible is *Equivalence* with 46 occurrences (29.87%), followed by Modulation with 43

occurrences (27.92%), Transposition with 35 occurrences (22.72%), Literal Translation with 29 occurrences (18.83%), and Adaptation with 1 occurrence (0.64%).

Saran

1. For students, hopefully, they can improve and enlarge the knowledge about translation studies, especially for translation techniques.
2. For translators, hopefully, they can deliver messages or intended meaning to the readers from SL to TL appropriately with appropriate translation technique.
3. For researchers, hopefully, they can do more researches related to translation techniques in other fields.

DAFTAR PUSTAKA

- Aresta, R. 2018. "Jurnal Humaniora" in *The Influence of Translation Techniques on the Accuracy and Acceptability of Translated Utterances that Flout the Maxim of Quality*, 30, 176-191.
- Bessie, P.A. 2017. *Metode Penelitian Linguistik Terjemahan*. Jakarta: Indeks
- Catford, J.C. 1965. *A Linguistic Theory of Translation*. London: Oxford University Press.
- Copeland, M. A. 2006. *The Parables of Jesus*. https://executableoutlines.com/pdf/pa_so.pdf.
- Creswell, J. W. 2009. *Research Design*. London. SAGE Publications.
- Diati, D.M. 2016. "Journal of English Language Teaching" in *Word Level Equivalence In The Indonesian Translation Of The Dialogues In The Lightning Thief*. *ELT Forum* 5 (1).
- Kumar, R. 2011. *Research Methodology*. London. SAGE Publications.
- Lembaga Alkitab Indonesia. 2013. *Perjanjian Baru/New Testament*. Jakarta: The Indonesian Bible Society for The Gideons International.
- Lubis, M. 2015. *Translation from Theory to Practice*. Medan: Mitra.
- Miles, M.B., A. Michael Huberman. 1994. *Qualitative Data Analysis*. California. SAGE Publications.
- Molina, L., Albir, A. H. 2002. *Translation Techniques Revisited: A Dynamic and Functionalist Approach*. *Meta*, XLVII(4), 498-512.
- Muchtar, M. 2016. *Translation: Theory, Practice, dan Study*. Medan: Bartong Jaya.
- Nababan, M.R. 2003. *Teori Menerjemahkan Bahasa Inggris*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.

- Newmark, P. 1988. *A Textbook of Translation*. London: Prentice Hall.
- Nida, E.A., Charles R.Taber. 1982. *The Theory and Practice of Translation*. Leiden: E.J. Brill.
- Pelawi, B.Y. 2014. “Jurnal Litera Oktober” in *The Translation Of The Gospel According To Matthew Into An Indonesian Language Text*, 13(2) : 378 397.
- Reza, M. 2018. *An Analysis of Translation Procedures in Translated Thesis Abstracts of Students of Faculty of Social and Political Sciences*. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Satriadi, N.P. 2014. An Analysis Of Translating Procedures On Sony Ericsson Live With Walkman Series Startup Guide. *Journal of English and Education*. 2(1), 39-48.
- Taylor,G. 1995. *A Study of The Parable of Jesus*.
<https://www.padfield.com/acrobat/taylor/parables.pdf>.
- Venutti, L., Mona Baker. 2000. *The Translation Studies Reader*. London: Routledge.
- Xian, H. 2008. *Language, culture and roles of translator incross cultural management research*. *Qualitative Research in Organizations and Management: An International Journal*, 3(3), 231-24.

**PENGEMBANGAN MODUL FISIKA
BERBASIS INKUIRI TERBIMBING UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERFIKIR TINGKAT TINGGI (HOTS)
PADA MATERI MOMENTUM IMPULS**

Dea Ivonia S.¹, Widha Sunarno², Agus Supriyanto³

^{1,2,3}Universitas Negeri Sebelas Maret

E-mail: ¹deaivonia1204@gmail.com, ²widhasunarno@staff.uns.ac.id,
³agusf22@staff.uns.ac.id

Abstrak: Penelitian ini memiliki tujuan untuk: 1) mengetahui kelayakan modul pembelajaran fisika berbasis inkuiri terbimbing 2) meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa pada materi momentum impuls, dan 3) mengetahui pengaruh modul berbasis inkuiri terbimbing untuk meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi. Metode yang digunakan adalah RnD (*Research and Development*) Penelitian dalam pengembangan modul ini mengacu pada model 4-D (Four-D Model) yang dikemukakan oleh Thiagarajan yang terdiri dari pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*). Hasil penelitian modul ini 1). Modul masuk kategori layak digunakan dengan presentase aspek materi 76,19%, aspek bahasa 77,86% dan aspek media 78,39%. 2). Modul ini hanya dapat meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa sebanyak 8,41%. 3) modul ini tidak memiliki pengaruh untuk meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS).

Kata Kunci: Modul, RnD, HOTS

Abstract: This study aims to: 1) determine the feasibility of guided inquiry-based physics learning modules 2) improve students' high order thinking skill on impulse momentum material, and 3) to determine the effect of guided inquiry-based modules to improve students' high order thinking skills. The method used is RnD (Research and Development) Research in the development of this module refers to the 4-D model (Four-D Model) proposed by Thiagarajan which consists of define, desig, develop and disseminate. The results of this module research 1). Modules are categorized as suitable for use with a percentage of material aspects 76.19%, language aspects 77.86% and media aspects 78.39%. 2). This module can only improve students' high order thinking skills by 8.41%. 3) this module has no influence to improve high order thinking skills (HOTS).

Keywords: Modul, RnD, HOTS

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang penting untuk meningkatkan kemajuan bangsa. Di dalam UU RI No. 20 tahun 2003 pasal tentang pendidikan menyampaikan bahwa pendidikan nasional memiliki fungsi dapat mengembangkan kemampuan, mampu membentuk watak, merubah peradaban bangsa dan mampu mencerdaskan kehidupan bangsa. Selain itu pendidikan nasional juga bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar dapat menjadi manusia yang berilmu, beriman, bertaqwa kepada Tuhan TME, memiliki akhlak yang mulia, cakap, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab. Selain itu, tujuan utama pendidikan yang lain disampaikan oleh Malathi Balakrishnan *et.al*, (2016: 3940) bahwa kebanyakan negara mempersiapkan warga

negaranya untuk menghadapi tantangan hidup. Dari perspektif ini, dapat diartikan juga bahwa salah satu tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan individu dengan pemecahan masalah yang efektif dan kemampuan berfikir kritis.

Berdasarkan pernyataan yang telah disampaikan Malathi ketrampilan berfikir tingkat tinggi sangat penting dan relevan untuk mendidik siswa Abad ke 21 yang menghadapi masalah kehidupan nyata yang kompleks, yang sering menganggap solusi kompleks. Selain itu, sistem pendidikan paling banyak dari negara-negara tersebut menggunakan HOTS sebagai komponen utama dalam mengembangkan siswa yang kritis dan kreatif dalam berfikir secara global. Heong *et.al* (2011: 121) juga menyampaikan bahwa kemampuan berfikir kreatif merupakan hal yang pokok ataupun utama dalam proses pembelajaran di sekolah. Oleh karenanya, perlu adanya upaya dalam menumbuhkannya. Yei Mei (2011) berpendapat bahwa ketrampilan berfikir tingkat tinggi ini adalah salah satu komponen dari kemampuan berfikir kreatif dan berfikir kritis. Abdul (2015) memaparkan bahwa kemampuan berfikir tingkat tinggi merupakan proses berfikir yang tidak sekedar menghafal dan menyampaikan kembali informasi yang diketahui yang diperlukan dalam pembelajaran fisika. Pemikiran tingkat tinggi menuntut seseorang untuk menerapkan informasi atau pengetahuan baru yang dia dapatkan dan memanipulasi informasi untuk mencapai kemungkinan jawaban dalam situasi baru (Dhewa: 2017).

Taxonomi Bloom (Anderson, 2001) membagi kemampuan berfikir tingkat tinggi menjadi dua, yaitu lower order thinking skill (LOTS) dan high order thinking skill (HOTS). HOTS terdiri dari 3 aspek yaitu analisis (C4), evaluasi (C5) dan mencipta (C6). Nurris (2015) memaparkan kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) tidak hanya sekedar menganalisa, mengevaluasi serta mencipta saja namun juga mencakup proses menemukan (*inquiry*), berfikir kritis (*critical thinking*), serta pemecahan masalah (*problem solving*). Dua dimensi perspektif Anderson dan Krathwol untuk *Higher Order Thinking* dan kasifikasi kata kerjanya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Komponen HOTS

Kategori	Komponen HOTS
<i>Pemahaman</i>	Mempelajari ilmu baru
<i>Analisis</i>	<i>Melakukan kemampuan analisis terbaru</i>
<i>pemahaman</i>	Perencanaan pengambilan keputusan mengintegrasikan
<i>pengetahuan sosial</i>	pengetahuan – menerapkan dan menganalisis
<i>desain percobaan</i>	Mengevaluasi, merencanakan dan pelaksanaan.

Di adaptasi dari (G. V Madhuri, 2013: 121)

Berdasarkan hasil penelitian Jefta dan Amaria (2013), menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran inkuiri dapat melatih high order thinking skill yang dimiliki siswa. Menurut Trianto (2009) model pembelajaran inkuiri termasuk dalam model

pemrosesan informasi. Berikut tahapan model pembelajaran inkuiri disertai dengan kegiatan guru dan siswa.

Tabel 2. Model Pembelajaran Inkuiri

Tahapan Model Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan siswa
Ekplorasi dan orientasi	Menyajikan/ mendemonstrasikan permasalahan	Mengidentifikasi masalah
Merumuskan masalah	Memberi kesempatan siswa untuk menyusun rumusan masalah	Merumuskan masalah
Mengembangkan hipotesis	Memberi kesempatan siswa untuk menyusun hipotesis	Merumuskan hipotesis
Merancang dan melaksanakan percobaan	Memberi kesempatan siswa untuk menyusun rancangan percobaan. Memberi kesempatan siswa untuk melakukan percobaan	Menyusun rancangan percobaan Melakukan percobaan
Menganalisis data	Memberi kesempatan siswa untuk mengelompokkan data dan menganalisis data hasil percobaan	Mengelompokkan data dan menganalisis data hasil percobaan
Mengkomunikasikan	Memberi kesempatan siswa untuk mempresentasikan hasil percobaan	Mempresentasikan hasil percobaan.

Diadaptasi dari Scott, et.al (2010)

Siswa-siswa yang masih sekolah saat ini adalah calon pemimpin di masa depan, sehingga kesejahteraan mereka di masa depan bergantung pada jenis kurikulum pendidikan yang diajarkan kepada mereka saat ini. Kemajuan kurikulum dapat terlaksana dengan adanya buku yang memadai. Melalui bukunya Daryanto (2013: 9) mengemukakan pendapatnya tentang pengertian modul. Ia berpendapat bahwa modul merupakan sebuah bahan ajar yang dikemas secara utuh, sistematis dan memuat suatu pengalaman belajar yang telah didesain untuk membantu siswa menguasai tujuan belajar. Joyce dan Weil (Wena, 2009: 76) menyampaikan pendapatnya bahwa model inkuiri adalah sebuah model pembelajaran yang ikut serta melibatkan siswa ke dalam sebuah permasalahan, juga menghadapkan siswa pada sebuah penyelidikan, mengidentifikasi konseptual atau metode pemecahan masalah yang terdapat dalam penyelidikan, dan mengarahkan siswa mencari jalan keluar dari masalah itu.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan di SMA Ar Rosyidah dalam proses belajar mengajar 84,4% buku yang digunakan LKS dan 15,6% modul, 84,4% siswa mengatakan belum memiliki modul, Pembelajaran yang diterapkan oleh guru diantaranya yaitu: 78,1% Pembelajaran dilakukan dengan ceramah, 34,4% diskusi, 28,1 % PBL, 6,3% proyek, 59,4% simulasi, 46,9% demonstrasi, 6,3% inkuiri, 34,4% saintifik Buku ajar sudah memenuhi kurikulum K-13, 75% Modul inkuiri belum ada, 87,5%. SMA Ar Royidah belum memiliki buku modul suatu pelajaran, sehingga dalam proses pembelajarannya kadang kala terhambat dalam mencari sumber buku. Hal inilah yang

menjadikannya dasar untuk mengembangkan modul fisika berbasis inkuiri untuk meningkatkan *High Order Thinking Skill* (HOTS). Adapun tujuan dari penelitian ini ialah; 1) mengetahui kelayakan modul pembelajaran fisika berbasis inkuiri terbimbing 2) meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa pada materi momentum impuls, dan 3) mengetahui pengaruh modul berbasis inkuiri terbimbing untuk meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian dan pengembangan serta metode diskriptif kuantitatif. Biasanya kita mengenalnya dengan RnD atau *Research and Development*. Penelitian dan pengembangan diartikan sebagai suatu proses mengembangkan dan memvalidasi suatu produk (Punaji, 2013). Pengembangan modul mengacu pada model 4D yang disampaikan oleh Thiagarajan. Model ini, terdiri dari; tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*).

Validasi menggunakan angket tertutup. Skor perhitungan angket menggunakan skor skala likert, seperti pada tabel 1.1.

Tabel 3. Skor Skala Likert Angket Validasi

Likert penilaian	Nilai/skor
Sangat baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1
Kurang sekali	0

(dimodifikasi dari Riduwan, 2010)

Rumus yang digunakan dalam perhitungan hasil validasi dari masing-masing kriteria yaitu kesesuaian materi, bahasa dan penyajian untuk memperoleh persentasenya adalah:

$$P (\%) = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor kriteria}} \times 100\%$$

Tabel 4. Interpretasi Skor (Riduwan, 2010)

Presentase	Kategori
0%-20%	Sangat kurang
21%-40%	Kurang
41%-60%	Cukup
61%-80%	Baik/layak
81%-100%	Sangat baik/ sangat layak

Dalam pelaksanaan uji coba skala besar dilakukan penilaian HOTS, dengan cara memberikan soal pre-test dan post-test. Data hasil penilaian dianalisis menggunakan skor

gain ternormalisasi (N-gain) (Meltzer, 2002) yang mana dapat ditentukan melalui persamaan:

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum yang mungkin} - \text{skor pretest}}$$

Hasil perhitungan diinterpretasikan dengan menggunakan gain ternormalisasi yang disajikan pada tabel 3.3

Tabel 5. Kriteria Tingkat Gain

G	Keterangan
$0,7 < g < 1$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$0 < g < 0,3$	Rendah

(Diadaptasi dari Melzer, 2002: 184)

Tahapan lanjutan setelah melakukan uji skala besar, diperoleh hasil revisi draf III. setelah draf III direvisi, maka modul siap untuk disebar ke beberapa sekolah. Tahap akhir ialah penyebarluasan. Tahap diseminasi merupakan tahap penyebaran produk akhir yang telah melalui beberapa pengujian dan revisi berdasarkan masukan para ahli, praktisi maupun pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Mengetahui kelayakan modul pembelajaran fisika berbasis inkuiri terbimbing

Di bagian awal penelitian dilakukan sebuah observasi di sekolah, untuk mengetahui kebutuhan sekolah atas bahan pengajaran. Yang mana, aktivitas observasi dan analisis kebutuhan tersebut masuk dalam tahapan *define*. Analisis kebutuhan guru dan siswa menggunakan angket. Tujuan dari *define* ialah untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa dalam proses pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah. Tahap lanjutan dari *define* ialah *design*. Pada tahap *design*, modul di desain sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan. Tahap selanjutnya yaitu tahap *develop*, yang mana pada tahap ini modul disusun draf nya kemudian divalidasi kepada tim ahli, yang mana terdiri dari ahli bahasa, ahli materi, ahli media, guru.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, dengan menetapkan 3 indikator di dalamnya yang terdiri atas aspek kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, keakuratan materi dan mendorong keingin tahuan diperoleh presentase validasi 79,17% dan masuk dalam kategori layak. Hasil validasi ahli media dilakukan kepada dosen di UNS dengan menggunakan angket tertutup yang terdiri dari 2 indikator (tampilan modul dan gambar/symbol/bagan) dan 10 butir pertanyaan, diperoleh persentase rata-rata 92,5% dengan kategori sangat baik/sangat layak. Validasi ahli bahasa dilakukan kepada dosen di

STAIN PONOROGO yang berkualifikasi Doktor. Dengan menggunakan angket terbuka yang terdiri dari 2 indikator dan 8 butir pertanyaan didapatkan hasil presentase rata-rata 85,42% dengan kategori sngat baik/sangat layak.

Validator guru dalam pengembangan ini adalah dua orang guru yang telah berpengalaman mengajar lebih dari 10 tahun. Kedua guru ini mengajar di SMA area Madiun dan area Magetan. Angket yang digunakan adalah angket tertutup dengan 11 indikator materi, 10 indikator media, 8 indikator bahasa. Didapatkan persentase rata-rata 82,29% dan masuk kategori sangat baik. Setelah produk dan instrumen divalidasikan kepada ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan guru maka perlu lanjut untuk revisi I. Selanjutnya revisi I diperoleh hasil draf II. Draft II siap diujikan pada skala kecil (10 peserta didik di SMA Ar Rosyidah). Berikut tabel respon siswa terhadap draf II modul pembelajaran fisika.

Tabel 6. Respon Siswa Terhadap Draft II Modul Pembelajaran Fisika

No.	Aspek	Persentase Skor Rata-rata	Kategori
1.	Isi/Materi	76,14	Baik/Layak
2..	Bahasa	73,33	Baik/Layak
3.	Media	79,38	Baik/Layak
Rata-rata		76,28	Baik/Layak

Setelah dilakukan uji skala kecil, diperoleh Revisi draf II berdasarkan tanggapan 10 siswa. Revisi pada tahap ini menghasilkan draf III yang siap untuk diuji lapangan/skala besar dengan siswa berjumlah 35 orang siswa kelas X SMA Ar Rosyidah. Setelah modul diberikan kepada siswa sebagai bentuk percobaan, siswa memberikan respon dan tanggapan. Siswa menilai respon melalui angket yang telah dibagikan. Angket termasuk dalam angket tertutup dengan 26 poin penilaian. Angket diberikan kepada siswa kelas eksperimen sejumlah 35 siswa. Pemberin angket diberikan setelah pemelajaran selesai dilakukan. Hasil dari analisis angket dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Respon Siswa Skala Besar

No.	Aspek	Persentase Skor	Kategori
1.	Isi/Materi	76,19	Baik/Layak
2..	Bahasa	77,86	Baik/Layak
3.	Media	78,39	Baik/Layak
Total		77,48	Baik/Layak

Berdasarkan hasil tabel 5, terlihat bahwa presentase skor respon siswa menunjukkan 77,48%. Artinya modul ini masuk dalam kategori baik/layak untuk digunakan. Ada beberapa masukan yang diberikan oleh siswa, beberapa diantaranya masih adanya tulisan yang salah dalam pengetikannya, pertanyaan di dalam modul

membbingungkan. Tahap selanjutnya setelah uji skala besar ialah tahap *Disseminasi*. Penyebaran dilakukan pada beberapa guru MGMP kabupaten Magetan. Analisa data hasil *disseminasi* secara lebih detail dapat dilihat pada lampiran 39 dan secara ringkas disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 8. Hasil Respon Guru Terhadap Modul

No.	Aspek	Persentase Skor	Kategori
1.	Isi/Materi	75,00	Baik/Layak
2..	Bahasa	81,25	Baik/Layak
3.	Media	82,50	Baik/Layak
Total		79,58	Baik/Layak

Berdasarkan tabel di atas, aspek isi/materi modul, bahasa dan media memiliki persentase 79,58% dan masuk dalam kategori Baik/Layak. Artinya modul ini sudah layak untuk dijadikan bahan ajar fisika utamanya materi momentum impuls, namun tetaplah perlu perbaikan materi agar lebih baik lagi. Aspek yang memiliki persentase tertinggi dalam modul ini ialah aspek media yang memiliki persentase 82,50%. Aspek terendah terdapat pada aspek materi 75,00%, namun masih dalam kategori baik/layak. Pada tahap diseminasi kepada tiga guru ini juga memberikan tanggapan dan saran terhadap pmodul pembelajaran yang dikembangkan. Tanggapan dan saran guru ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 9. Tanggapan dan Saran Guru Fisika pada Modul Pembelajaran Fisika

Kode guru	Tanggapan dan saran
G1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Glosarium perlu ditambahi 2. Soal-soal yang diberikan perlu ditambahi lagi 3. Modul cukup baik 4. Rubrik penilaian perlu diberikan
G2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Modul dapat digunakan oleh siswa 2. Latihan soal hots perlu diperbanyak 3. Kisi-kisi soal HOTS perlu diberikan untuk pegangan guru 4. Indikator pencapaian materi disesuaikan dengan latihannya
G3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Langkah-langkah percobaan untuk modul guru lebih baik diberikan 2. Rubrik penilaian kognitif, sikap dan ketrampilan kalau bisa juga disediakan pada modul 3. Aplikasi materi impuls dan momentum dapat ditambahkan yang lebih mudah dijangkau 4. Warna dari modul jangan terlalu mencolok 5. Langkah-langkah pembelajaran inkuiri perlu diberi kunci jawaban 6. Ada beberapa soal yang masih ambigu 7. Tambahkan soal konseptual dan penerapan

Berdasarkan tabel di atas, maka akan dilakukan perbaikan kembali untuk menyempurnakan modul pembelajaran agar modul dapat dijadikan bahan pembelajaran yang baik untuk materi momentum dan impuls.

2) Meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa pada materi momentum impuls

Dalam modul ini *High Order Thinking Skill* dilihat dari 4 indikator soal yaitu penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Diawal pertemuan siswa pada skala besar diberikan pre-test terlebih dahul utuk mengetahui kemampuan berfikir tingkat tingginya dalam setiap indiktor. Hasil pre-test terlihat pada tabel 1.8.

Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Rata-rata HOTS *Pre-test*

Kategori	Indikator penilaian	Jumlah siswa	Rata-rata <i>Pre-test</i>	STD	Kriteria
C3	Aplikasi	35,00	98,57	0,1195	Sangat Baik
C4	Analisis	35,00	72,57	0,4474	Sangat Baik
C5	Evaluasi	35,00	74,29	0,4383	Baik
C6	Sintesis	35,00	43,81	0,4985	Cukup
Rata-rata		35,00	72,31	0,4549	

Setelah modul diterapkan kepada siswa, siswa diberika post-test untuk mengetahui peningkatan kemampuan berfikir tingkat tinggi di setiap indikator (tertera pada tabel 1.9). Berikut tabel rekapitulasi hasil rata-rata HOTS *pre-test* dan *post-test*

Tabel 11. Rekapitulasi Hasil Rata-rata HOTS *Post-test*

Kategori	Indikator penilaian	Jumlah siswa	Rata-rata <i>Post-test</i>	STD	Kriteria
C3	Aplikasi	35,00	100	5,6266	Sangat Baik
C4	Analisis	35,00	92,57	0,2630	Sangat Baik
C5	Evaluasi	35,00	78,86	0,4095	Baik
C6	Sintesis	35,00	51,43	0,4958	Cukup
Rata-rata		35,00	80,71	0,3838	

Hasil nilai *pre-test* dan *post-test* perlu dihitung N-gain nya untuk mengetahui keefektifan modul untuk meningkatkan ketiga indikator. Dari keempat indikator terlihat sekali bahwa ada 2 indikator yang peningkatan nilainya sangat kecil. Indikator tersebut adalah sintesis dan evaluasi. Kedua indikator mengalami kenaikan nilai yang kecil. Hal ini dikarenakan modul memberikan soal-soal yang lebih banyak pada kategori aplikasi dan analisis. Materi pendukung untuk meningkatkan kategori sintesis dan evaluasinya pun belum dimaksimalkan dalam penerapannya.

Tabel 12. Rekapitulasi Hasil kategori N-Gain

Kategori	Indikator penilaian	Pre-Test	Post-Test	N-Gain	Kategori N-Gain
C3	Aplikasi	98,57	100	1,0	Tinggi
C4	Analisis	72,57	92,57	0,73	Tinggi
C5	Evaluasi	74,29	78,86	0,18	Rendah
C6	Sintesis	43,81	51,43	0,14	Rendah
Nilai Rata-rata		72,31	80,71	0,30	Cukup

Modul pembelajaran fisika berbasis inkuiri terbimbing dapat meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa (HOTS) hanya sebesar 8,41%.

3) Mengetahui pengaruh modul berbasis inkuiri terbimbing untuk meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi.

Setelah mendapatkan hasil pre-test dan post-test di setiap indikator maka lanjut dilakukan uji prasyarat normalitas. Setelah dilakukan uji normalitas di dapat hasil seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 13. Hasil Uji Normalitas HOTS

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statisti c	df	Sig.	Statisti c	df	Sig.
Pre_test	.255	4	.	.955	4	.747
Post_tes t	.215	4	.	.926	4	.570

Berdasarkan data di atas maka dapat dilihat bahwa nilai signifikan untuk *Pre-test* dan *Post-Test* masing-masing 0,747 dan 0,570. Hasil signifikansi ini memiliki nilai lebih dari 0,05, sehingga H_0 diterima artinya kelas tersebut berdistribusi normal di dua keadaan. Uji lanjutan yang digunakan setelah diketahui data terdistribusi normal yaitu uji statistik parametrik dengan menggunakan *paired sample t-test*. Hal ini digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan nilai pada kelas eksperimen setelah menggunakan modul dan sebelum menggunakan modul. Berdasarkan hasil *paired sample t-test* menunjukkan bahwa sign. (*2-tailed*) $0,131 > 0,05$ artinya hipotesis H_0 diterima. Artinya tidak ada perbedaan yang signifikan nilai *pre-test* dan *post-test* kemampuan berfikir tingkat tinggi. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan modul, dibutuhkan waktu yang cukup lama untuk setiap kegiatan pembelajaran, sehingga ketika proses pembelajaran sintesis dan evaluasi tidak sedikit siswa yang belum selesai saat waktu berakhir. Hal ini senada dengan yang dipaparkan oleh Duffy dan Azevedo (2015), bahwa kelemahan dari model pembelajaran inkuiri terbimbing ialah keterbatasan waktu untuk melakukan karya

ilmiah/ praktikum dalam pembelajaran IPA. Siswa dengan kemampuan rendah akan sulit untuk mengikuti siswa yang memiliki kemampuan tinggi, karena keterbatasan waktu.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berikut ini kesimpulan dari penelitian pengembangan modul fisika berbasis inkuiri terbimbing yang dilakukan:

1. Modul pembelajaran fisika berbasis inkuiri terbimbing terintegrasi utamanya pada materi momentum impuls yang telah dikembangkan layak untuk digunakan sebagai bahan ajar materi momentum impuls.
2. Modul pembelajaran fisika berbasis inkuiri terbimbing dapat meningkatkan High Order Thinking Skill dapat meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa (HOTS) hanya sebesar 8,41%.
3. Berdasarkan uji paired sample t-test menunjukkan signifikansi (2-tailed) sebesar 0,131 yang mana nilai ini lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa modul ini tidak memiliki pengaruh untuk meningkatkan *High Order Thinking Skill*.

Berikut ini saran yang peneliti peroleh dari hasil diseminasi dan dari beberapa ahli:

1. Materi yang dikembangkan dalam modul pembelajaran fisika berbasis inkuiri terbimbing perlu ditambahkan lagi.
2. Perlu ditambahkan lagi soal-soal *High Order Thinking skill* yang sesuai dengan level-levelnya utamanya level C4, C5 dan C6.
3. Ditambahkan pula soal-soal level 1 dan level 2 pada kategori (C1, C2 dan C3).

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Malik. 2015. *Deskripsi Kebutuhan Hots Assessment Pada Pembelajaran Fisika Dengan Metode Inkuiri Terbimbing*. Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Jurnal) Snf2015. P-ISSN: 2339-065, E-ISSN:B2476-998, Vol. Iv.
- Anderson, L. W. & Krathmohl, D. R. 2001. *A Taxonomy For Learning, Teaching And Assessing: A Revision Of Bloom's Taxonomy Of Educational Objectives*. New York: Addison Wesley Longman Inc.
- Daryanto. 2013. *Menyusun Modul: Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Mengajar*. (S. Darmiatun, Ed). Yogyakarta: Gava Media.
- Duffy, M. C, & Azeveda, R. (2015) Motivation Matters: Interaction between Achievement Goals and Agent Scaffolding for Self-Regulated Learning within an Intelligent Tutoring System. *Computers in Human Behavior*, 52, 338-348.

- Jefta, H. (2013) Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri untuk Melatih Kemampuan Berfiir Tingkat Tinggi Siswa pada Materi Pokok Laju Reaksi. *Journal of Chemical Education (Unesa)*, 2(2).
- Nurris, S., P. (2015) Studi Pelaksanaan Pembelajaran Fisika Berbasis High Order Thinking (HOTS) Pada Kelas X di SMA Negeri Kota Yogyakarta. Prosiding Seminar Nasional Fisika dan Pendidikan Fisika (SNFPF), Vol. 6, NO. 1. ISSN: 2302-7827.
- Made, Wena. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Malathi. 2016. Enhancement Of Higher Order Thinking Skill Among Teacher Trainer By Fun Game Learning Approach. *International Journal Of Social, Behavioral, Education, Economic, Bussinesss And Industrial Engineering*. Vol: 10, No: 12.
- Maduri, G.V And V. S. S. N Kantamreddi. 2012. Promoting Higher Order Thinking Skill Using Inquiry-Based Learning. *European Journal Of Engineering Education*, 37: 2, 117-123.
- Meltzer, D.E. (2002). The Relationship between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains in Physics: a Possible “Hidden Variable”in Diagnostic Pretest Scores. *Am. J. Phys.* 70 1259.
- Merta Dhewa K. 2017. The Develompment Of Higher Order Thinking Skills (Hots) Instrument Assessment In The Pysics Study. *IOSR Journal Of Research & Method In Educationa (IOSR-JRME)*. Vo. 7, Issue 1 Ver. Iii. E-ISSN: 2320-7388, P-ISNN-737x.
- Riduwan. (2010). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfa Beta.
- Scott, B. C., Tomasek, T, Matthews, C.E. (2010). Thinking Like a Scientist! Fear of Snake Inspires a Unit on Science ad Inquiry. *Science and Children*, 1(48), 38-42.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Yee Mei Heong. 2011. The Level Of Marzano Higher Order Thinking Skills Among Technical Education Students. *International Journal Of Social Science And Humanity*, Vol. 1 No. 2.

**PENGEMBANGAN *SOFTWARE COMPUTER BASED TEST*
UNTUK MAHASISWA PGSD FKIP
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA**

Deni Adi Putra

Universitas Muhammadiyah Surabaya

E-mail: deniadiputra@fkip.um-surabaya.ac.id

Abstrak: Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui validitas *Software Computer Based Test*, efektifitas *Software Computer Based Test* dan kepraktisan *Software Computer Based Test* yang dikembangkan. Metode yang digunakan adalah RnD (*Research and Development*). Penelitian dalam pengembangan ini mengacu pada model Borg & Gall yang telah disederhanakan menurut Gall dkk, dimana prosesnya menjadi enam langkah yakni: 1) mengkaji pustaka yang relevan tentang produk yang akan dibuat, 2) merencanakan tujuan masing-masing bab atau bagian, 3) mengembangkan draf awal, 4) melakukan uji coba terhadap draf awal pada subjek dengan jumlah terbatas, 5) melakukan revisi terhadap draf awal berdasarkan hasil uji coba, dan 6) menguji kembali draf yang telah direvisi berdasarkan hasil uji coba pertama pada subjek dengan jumlah yang lebih besar. Hasil dalam penelitian ini yaitu 1) validitas produk mencapai 87,75% dari ahli materi dan 85,5% dari ahli desain, 2) efektifitas produk diperoleh dari jumlah mahasiswa yang tuntas sebanyak 22 orang dan secara klasikal 84,6%, dan 3) kepraktisan produk diperoleh dari keterlaksanaan pembelajaran menggunakan CBT yang mencapai 4,1 dan hal tersebut masuk dalam kategori tinggi. Saran dari penelitian ini yaitu agar produk dapat dikembangkan pada mata kuliah yang lainnya.

Kata Kunci: *Software Computer Based Test*, Penelitian dan Pengembangan

Abstract: This study aims to determine the validity of Computer Based Test Software, the effectiveness of Computer Based Test Software and the practicality of Computer Based Test Software developed. The method used is RnD (Research and Development). Research in this development refers to the simplified Borg & Gall model according to Gall et al, where the process is six steps namely: 1) reviewing relevant literature about the product to be made, 2) planning the objectives of each chapter or section, 3) developing initial draft, 4) testing the initial draft on a limited number of subjects, 5) revising the initial draft based on the results of the trial, and 6) retesting the revised draft based on the results of the first trial on a larger number of subjects. The results in this study are 1) the product validity reaches 87.75% of the material experts and 85.5% of the design experts, 2) the effectiveness of the product is obtained from the number of students who complete as many as 22 people and classically 84.6%, and 3) the practicality of the product is obtained from the implementation of learning using CBT which reaches 4.1 and it is included in the high category. Suggestions from this research are so that the product can be developed in other subjects.

Keywords: Computer Based Test Software, Research and Development

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam peningkatan kualitas SDM, karena pendidikan merupakan lingkup pengembang bakat, minat, dan kemampuan peserta didik secara optimal. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan yang berfungsi sebagai pengembang potensi yang dimiliki peserta didik sehingga peserta didik mampu bersaing di era global. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 ayat 2 menyatakan bahwa

Standar Nasional Pendidikan berfungsi untuk pengembangan kurikulum, tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan, dan pembiayaan. Pendidikan nasional juga bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar dapat menjadi manusia yang berilmu, beriman, bertaqwa kepada Tuhan YME, memiliki akhlak yang mulia, cakap, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab.

Lebih lanjut menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan di Indonesia terbagi menjadi tiga jenis secara garis besar yaitu pendidikan akademik, pendidikan vokasi, dan pendidikan profesi. Pendidikan akademik yaitu sistem pendidikan yang menjurus kepada hal-hal penguasaan disiplin ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan akademik mencakup program sarjana, magister, dan doktor. Pendidikan vokasi menjurus kepada keahlian penguasaan keahlian tertentu. Pendidikan vokasi mencakup program diploma I, diploma II, diploma III, dan diploma IV. Pendidikan profesi hanya dapat ditempuh setelah menyelesaikan program sarjana untuk dapat menguasai keahlian secara spesifik.

Program studi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Surabaya merupakan salah contoh pendidikan akademik yang termasuk program sarjana (S1). Melalui program studi ini, mahasiswa yang sedang mengemban ilmu di dalamnya dituntut untuk agar dapat menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman. Lima bidang studi yaitu Bahasa Indonesia, IPA, IPS, Matematika, dan PKn merupakan pengetahuan pokok yang harus dikuasai oleh mahasiswa PGSD. Selain itu, mahasiswa PGSD juga perlu untuk menguasai teknologi yang perkembangannya sangat cepat.

Menurut Kemdikbud (2014) yang dikutip dari Unesco mengemukakan asas-asas dalam pengembangan pendidikan yaitu 1) empat pilar pendidikan (*learning to know, learning to do, learning to be, dan learning to live together*), dan belajar sepanjang hayat (*learning throughout life*). Berdasarkan pernyataan tersebut sudah seyogyanya pembelajaran dalam pendidikan tinggi harus dapat belajar dan menemukan, untuk memahami lingkungan seseorang, untuk berfikir secara rasional dan kritis, untuk mencari pengetahuan dengan metode ilmiah, mengembangkan kebebasan dalam mengambil suatu keputusan, mempraktikan apa yang sudah dipelajari, mengembangkan mutu imajinasi dan kreativitas, menghormati keragaman, serta memahami dan mengerti diri seseorang.

Pembelajaran yang baik tentu salah satunya tidak terlepas dari peran pengatur pembelajaran yaitu dosen. Dosen perlu mengembangkan pembelajaran secara maksimal agar proses dan hasil yang diperoleh dapat menjadi maksimal pula. Menurut Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen menyatakan bahwa dosen adalah

pendidik profesional dan ilmuwan dengan tugas utama mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Berdasarkan undang-undang tersebut lebih lanjut dijelaskan bahwa dosen berkewajiban untuk merencanakan, melaksanakan proses pembelajaran, serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti, penggunaan alat evaluasi yang digunakan kepada mahasiswa PGSD FKIP UMSurabaya masih berbasis kertas. Hal ini tentunya masih kurang sesuai dengan perkembangan zaman yang sudah masuk ke revolusi industry 4.0 dimana sesuatu hal yang berbasis kertas sudah mulai ditinggalkan. Oleh karena itu perlu dikembangkannya sebuah alat evaluasi yang sesuai dengan perkembangan zaman yaitu salah satunya aplikasi CBT yang dibuat dari *software* Borland Delphi 7.

Menurut (Sutopo, 2009) *Computer-Based Testing* (CBT) adalah ujian atau evaluasi pembelajaran yang dilakukan menggunakan komputer. *Computer Based Test* merupakan ujian yang dikerjakan di computer sehingga tidak memerlukan kertas, pena maupun pensil untuk menjawab pertanyaannya. Semua soal tertulis dan lembar jawabannya juga disediakan di komputer sehingga kita hanya tinggal mengklik jawaban yang benar maupun salah atau tinggal mengetik kalau menjawab pertanyaan *essay*. CBT sebagai alat atau perantara yang diciptakan dengan tujuan agar pengguna dapat lebih mudah dalam mengerjakan sesuatu atau tercapainya tujuan tertentu.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (*research and development*). Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model penelitian dan pengembangan Borg & Gall (1983). Borg & Gall (1983:772) menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang dikembangkan. Lebih lanjut, Borg & Gall (1983:775) menyarankan untuk menggunakan sepuluh langkah dalam mengembangkan produk, yaitu (1) *research and information collecting* (penelitian dan pengumpulan data), (2) *planning* (perencanaan), (3) *develop preliminary form of the product* (pengembangan awal draf produk), (4) *preliminary field testing* (uji coba lapangan awal), (5) *main product revision* (revisi hasil uji coba lapangan awal), (6) *main field testing* (uji coba lapangan), (7) *operational product revision* (penyempurnaan hasil uji coba lapangan), (8) *operational field testing* (uji pelaksanaan lapangan), (9) *final product*

revision (penyempurnaan produk akhir), (10) *dissemination and distribution* (diseminasi dan distribusi).

Dalam penelitian ini digunakan model pengembangan Borg & Gall yang telah disederhanakan menurut Gall dkk, dimana prosesnya menjadi enam langkah yakni: (1) mengkaji pustaka yang relevan tentang produk yang akan dibuat, (2) merencanakan tujuan masing-masing bab atau bagian, (3) mengembangkan draf awal, (4) melakukan uji coba terhadap draf awal pada subjek dengan jumlah terbatas, (5) melakukan revisi terhadap draf awal berdasarkan hasil uji coba, (6) menguji kembali draf yang telah direvisi berdasarkan hasil uji coba pertama pada subjek dengan jumlah yang lebih besar.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *software Computer Based Test* (CBT) yang valid, efektif, dan praktis. Validitas produk diperoleh dari hasil validasi para ahli materi dan ahli desain, sedangkan keefektifan produk diperoleh dari data hasil belajar mahasiswa. Kepraktisan produk diperoleh dari data keterlaksanaan pembelajaran menggunakan produk yang dikembangkan.

Subjek penelitian ini yaitu mahasiswa PGSD FKIP UMSurabaya semester I tahun ajaran 2018/2019 yang sedang menempuh mata kuliah Konsep Dasar Bilangan dan Logika Matematika. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini dapat disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Instrumen Pengumpulan Data

Tujuan	Aspek yang dinilai	Instrumen	Data yang diamati	Responden
Kelayakan produk CBT	Validitas produk	Lembar validasi	Kevalidan CBT	<ul style="list-style-type: none"> • Ahli materi/isi • Ahli pendidikan/desain
	Keefektivan produk	Soal tes	Hasil belajar	Mahasiswa
	Kepraktisan	Lembar observasi	Keterlaksanaan pembelajaran	Observer

Teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisa data berupa catatan, saran atau komentar berdasarkan lembar penilaian yang terdapat pada lembar validasi dan lembar observasi. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa skor/angka-angka dari hasil lembar validasi dan lembar observasi.

Data kevalidan produk akan dianalisis dengan deskriptif prosentase, dengan rumus sebagai berikut.

$$V = \frac{TSEV}{S - \max} \times 100\%$$

Keterangan :

V = Validitas

TSEV = Total Skor Empirik Validator

S-max = Skor maksimal

Tabel 2. Konversi Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi

No.	Kriteria	Tingkat Validitas
1	75,01% - 100,00%	Sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi)
2	50,01% - 75,00%	Cukup valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
3	25,01% - 50,00%	Tidak valid (tidak dapat digunakan)
4	00,00% - 25,00%	Sangat tidak valid (dilarang digunakan)

(Diadaptasi dari Akbar dan Sriwiyana, 2011:207).

Efektivitas produk diperoleh dari data hasil belajar mahasiswa. Hasil analisis ini diperoleh dari soal tes yang diberikan kepada mahasiswa, selanjutnya analisis akan dilakukan dengan rumus:

$$E = \frac{\sum x}{\sum x_s} \times 100$$

Keterangan:

E = Nilai tes mahasiswa

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan jawaban benar mahasiswa

$\sum x_s$ = Jumlah keseluruhan skor ideal

100 = Konstanta

Ketuntasan belajar mahasiswa dinyatakan tuntas jika telah mencapai skor “AB”. Secara klasikal dinyatakan tuntas apabila banyaknya siswa tuntas belajar lebih besar atau sama dengan 75% dari jumlah mahasiswa yang mencapai skor “AB”.

Data kepraktisan/keterlaksanaan produk diperoleh dari uji coba lapangan menggunakan lembar observasi selama uji coba lapangan. Kriteria keterterapan produk diinterpretasikan dengan tabel dibawah ini.

Tabel 3. Keterlaksanaan Produk

Nilai	Keterangan
$4,0 \leq x \leq 5,0$	Tinggi (hanya revisi kecil)
$2,00 \leq x \leq 3,99$	Sedang (kurang dapat diterapkan)
$1,00 \leq x \leq 1,99$	Rendah (tidak dapat diterapkan)

(Diadaptasi dari Siswovo. 2012).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Validitas Produk

Produk yang telah dikembangkan divalidasi oleh dua orang ahli materi dan dua orang ahli desain. Ahli materi yang melakukan validasi adalah dosen dari Program Studi Pendidikan Matematika FKIP UMSurabaya. Berikut ini disajikan persentase rekapitulasi hasil validasi dari dua orang ahli materi.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Persentase Nilai
Ahli materi I	86,5 %
Ahli materi II	89 %

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh data hasil validasi oleh ahli materi I sebesar 86,5%, sedangkan ahli materi II memberikan nilai 89%. Jika di rata-rata maka hasil validasi materi mencapai 87,75%. Berdasarkan analisis data maka dapat dikategorikan “sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi”.

Ahli desain yang melakukan validasi adalah dosen lulusan Program Studi Teknologi Pendidikan yang mengajar di lingkungan FKIP UMSurabaya. Berikut ini disajikan persentase rekapitulasi hasil validasi dari dua orang ahli desain.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Desain

Validator	Persentase Nilai
Ahli desain I	84 %
Ahli desain II	87 %

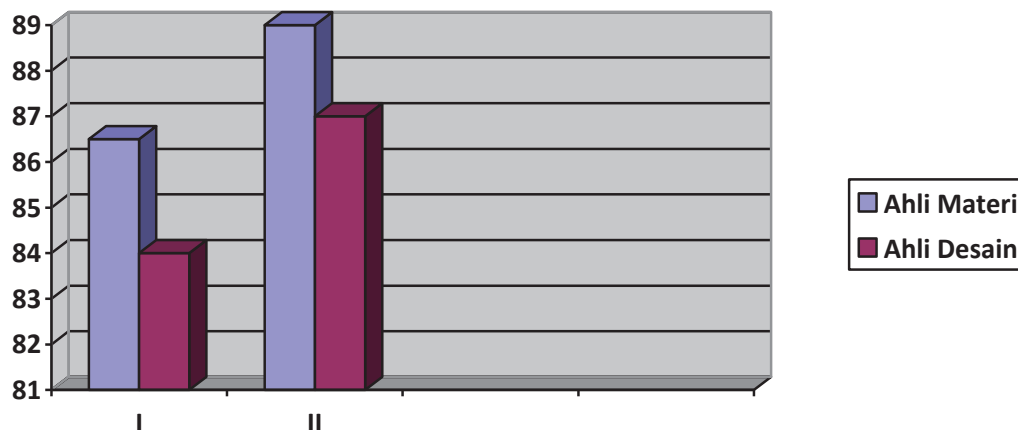
Berdasarkan tabel di atas, diperoleh data hasil validasi oleh ahli desain I sebesar 84%, sedangkan ahli desain II memberikan nilai 87%. Jika di rata-rata maka hasil validasi desain mencapai 85,5%. Berdasarkan analisis data maka dapat dikategorikan “sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi”.

Dari hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan mendapatkan rata-rata 87,75% dari ahli materi dan 85,5% dari ahli desain. Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria “sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi”. Berikut ini disajikan rekapitulasi rata-rata hasil validasi materi dan validasi desain.

Tabel 6. Rekapitulasi Rata-Rata Validator

Validator	Rata-rata
Ahli materi	87,75%
Ahli desain	85,5%

Berikut ini disajikan grafik hasil validasi dari dua orang ahli materi dan dua orang ahli desain.



Gambar 1. Hasil Validasi Materi dan Desain

Data Keefektifan Produk

Produk yang telah dikembangkan diujicobakan kepada mahasiswa PGSD FKIP UMSurabaya untuk memperoleh data keefektifan produk. Efektifitas produk diperoleh dari hasil tes mahasiswa dalam mengerjakan soal-soal yang di dalam *software* CBT. Adapun jumlah mahasiswa yang mengerjakan soal CBT sebanyak 26 orang. Berikut ini disajikan data tes hasil belajar mahasiswa.

Tabel 7. Data Hasil Belajar Mahasiswa

No.	NIM	Nama	Nilai
1	20181115001	LADIYAH MAULINA ISLAMIA	AB
2	20181115030	NUR FATIMATUZ ZAHRO	AB
3	20181115031	MUSVITA SARI	A
4	20181115032	RIZKA TRIMITHA JULIA KANTHIANA	AB
5	20181115034	AFIYANTI IZZAH NADIA	B
6	20181115035	MONICA DEWI AMALIA	AB
7	20181115036	DWI ARIANI ANJARA SAMUDRA	AB
8	20181115037	MOCH ICHLASUL ASROR	AB
9	20181115038	FERDI KUNIAWAN`	B
10	20181115039	ALNA ANZHALNA RAHMA	B
11	20181115040	REGY AGATHA VALENT FABRIYA	A
12	20181115043	MILLATUR ROSIDAH	AB
13	20181115044	NOR HASANAH	AB
14	20181115045	VEBRI ANITA	A
15	20181115046	AHMAD HASYIM ANWARI	AB
16	20181115047	EVA AYU CAHYATI	B

No.	NIM	Nama	Nilai
17	20181115048	ANGGUN RIZKY PURWITA PUTRI	AB
18	20181115049	FADIYAH NUR DIYANA	AB
19	20181115050	REZA DWI AGUSTINE	A
20	20181115051	CINDY APRILIA TRI ANINDA	AB
21	20181115052	MARIYAH	AB
22	20181115053	ULFA AQIAS STABITA	AB
23	20181115054	LAHMIRZA NUR SAFIRA	AB
24	20181115056	SITA NURINTAN	AB
25	20181115058	YULI AYU ASHARI	AB
26	20181115060	ISABELLA FA'IZAHANJALI	A

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa mahasiswa yang memperoleh nilai “A” sebanyak 5 orang, nilai “AB” sebanyak 17 orang, dan nilai “B” sebanyak 4 orang. Jika dianalisis maka mahasiswa yang tuntas yaitu sebanyak 22 orang dan 4 orang belum tuntas. Secara klasikal presentasi ketuntasan hasil belajar mencapai 84,6%, yang berarti ada 15,4% mahasiswa belum mencapai ketuntasan. Berikut ini disajikan tabel rekapitulasi hasil belajar mahasiswa.

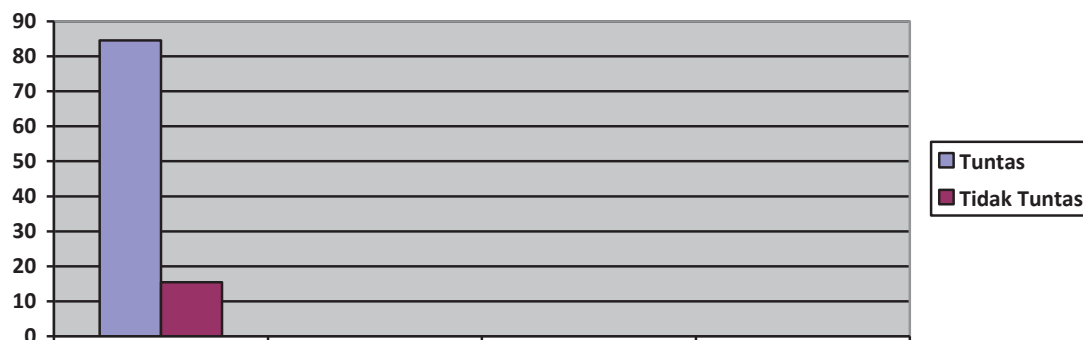
Tabel 8. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Mahasiswa

No.	Nilai	Jumlah	Ket.
1	A	5	Tuntas
2	AB	17	Tuntas
3	B	4	Tidak Tuntas
Jumlah		26	

Tabel 9. Rekapitulasi Ketuntasan Klasikal

No.	Kategori	Presentase
1	Tuntas	84,6%
2	Tidak Tuntas	15,4%
Jumlah		100%

Berikut ini disajikan grafik rekapitulasi nilai hasil belajar mahasiswa dan rekapitulasi ketuntasan secara klasikal.



Gambar 2. Efektifitas Produk

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan telah mencapai kriteria efektif untuk digunakan dengan skor ketuntasan individual mencapai 22 orang dan secara klasikal 84,6%.

Data Kepraktisan Produk

Untuk mengetahui kepraktisan produk, diperoleh dari data keterlaksanaan CBT yang dikembangkan maka digunakanlah lembar observasi, sehingga dapat diketahui apakah produk CBT yang dikembangkan mudah diterapkan atau tidak. Keterlaksanaan produk pada uji coba lapangan akan disajikan sebagai berikut.

Tabel 10. Hasil Observasi Keterlaksanaan Produk

No	Aspek yang Dinilai	Hasil Penilaian	Rata-rata Aspek
I. KEGIATAN PENDAHULUAN			
	Memberikan apersepsi dengan mengaitkan pengetahuan sebelumnya.	4	4
	Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai	4	
	Memberikan motivasi kepada siswa pentingnya materi yang diberikan	4	
II KEGIATAN INTI			
	Menyediakan alat, media dan sumber belajar	4	3,8
	Membimbing dan mengarahkan mahasiswa menyelesaikan masalah	4	
	Guru membimbing siswa melakukan kegiatan sesuai dengan petunjuk yang ada.	4	
	Berkeliling memeriksa hasil pekerjaan siswa, dan membimbing siswa yang mengalami kesulitan	3	
	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.	4	
	Memberikan membimbing siswa untuk menyimpulkan hasil penyelesaian masalah	4	
VI KEGIATAN PENUTUP			
	Mengarahkan dan membimbing mahasiswa membuat rangkuman	4	4,7
	Mendorong siswa mengungkapkan kesan-kesan berkaitan dengan pembelajaran yang dilaksanakan	5	
	Memberikan tindak lanjut	5	
	Rata-rata		4,2

Secara keseluruhan rata-rata keterlaksanaan produk adalah 4,2 sehingga menurut kriteria yang telah ditentukan, keterlaksanaan produk yang dikembangkan masuk kategori tinggi. Berikut ini disajikan rekapitulasi tabel keterlaksanaan pembelajaran.

Tabel 11. Rekapitulasi Keterlaksanaan Produk

No.	Tahap	Nilai
1	Kegiatan awal	4
2	Kegiatan inti	3,8
3	Kegiatan penutup	4,7
Jumlah		12,5
Rata-rata		4,2

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa produk CBT yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid dari pada validator, memenuhi kriteria efektif berdasarkan hasil belajar mahasiswa, dan memenuhi kriteria praktis berdasarkan observasi keterlaksanaan pembelajaran. Validitas produk mencapai 87,75% dari ahli materi dan 85,5% dari ahli desain. Efektifitas produk diperoleh dari jumlah mahasiswa yang tuntas sebanyak 22 orang dan secara klasikal 84,6%. Kepraktisan produk diperoleh dari keterlaksanaan pembelajaran menggunakan CBT yang mencapai 4,1 dan hal tersebut tersebut masuk dalam kategori tinggi.

Produk pengembangan ini sudah dilakukan revisi-revisi kecil sesuai dengan saran ahli. Namun, untuk lebih meningkatkan kualitas pembelajaran, bila hendak dikembangkan lebih lanjut, sebaiknya dikembangkan pada materi yang lainnya dalam satu mata kuliah atau dikembangkan pada mata kuliah yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. dan Sriwiyana, H. 2011. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. 1983. *Education Research An Introduction* (Fourth ed.). New York: Longman Inc.
- Siswoyo, A.A. 2012. *Pengembangan perangkat pembelajaran matematika berbasis Realistic Matematc Education (RME)*. Tesis Tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang Program Pascasarjana Prodi Dikdas.
- Sutopo, H. (2009). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Multimedia dengan Flash, PHP, dan MySQL. *Jurnal Informatika*. 10(2), 79-85.
- Tim Kurikulum dan Pembelajaran Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan. 2014. *Buku Kurikulum Pendidikan Tinggi*. Jakarta: Kemdikbud.
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. Jakarta: Lembaran Negara RI.
- Undang-Undang Pendidikan No. 20 Tahun 2003*. Jakarta: Lembaran Negara RI.

PERAN MAHASISWA MILENIAL DALAM ERA REVOLUSI INDUSTRI UNTUK INDONESIA MAJU

Dera Karisma N.¹, Endang Sri Mujiwati², Bagus Amirul Mukmin³

^{1, 2, 3}Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri

E-mail: ¹derakarisma@gmail.com, ²endangsri@unpkediri.ac.id,

³bagus.am@unpkediri.ac.id

Abstrak: Berdasarkan survei yang diadakan *Centre For Strategic and international studies* rilis dan konferensi pers "Survei Nasional CSIS 2017" di Jakarta pada 02 Novemver 2017 dengan jumlah respon 600 sampel dengan pengumpulan data menggunakan wawancara tatap muka di 34 provinsi Indonesia yang memaparkan hasil riset bahwa mahasiswa milenial terdapat 94,8% mereka optimis akan masa depan mereka yang berkaitan dengan kemajuan di dalam bidang pendidikan. Pendidikan yang terus di sesuaikan dengan berbagai macam perubahan globalisasi semakin dapat meningkatkan suatu pola pikir yang terdapat pada mahasiswa milenial demi terciptanya indonesia maju. Peran mahasiswa di sini tak hanya sekedar menjadi pelaku pasif namun perlu menjadi pelaku aktif yang masuk di dunia pendidikan. Mahasiswa milenial yang dapat memberikan sebuah perubahan guna menjadikan indonesia menjadi lebih baik lagi. Berdasarkan peringkat pendidikan di dunia. Indonesia jauh tertinggal dari negara Malaysia dan Bruei Darussalam. Dengan adanya peran mahasiswa yang diiringi dengan kemajuan pendidikan di era revolusi industri yang semakin berkembang , Indonesia dapat di arahkan menjadi negara di dunia pendidikan yang lebih baik lagi dan dapat membuat peringkat pendidikan indonesia naik. Penelitian disini dapat menciptakan suatu peran mahasiswa yang nyata tak hanya menjadi pelaku pasif namun menjadi pelaku aktif. Kami disini menggunakan metode penelitian eksploratif yang dapat memperluas berbagai macam informasi yang sudah berkembang di dunia pendidikan.

Kata Kunci: Mahasiswa Milenial, Revolusi Industri, Indonesia Maju

Abstract: Based on a survey conducted by the Center for Strategic and International Studies release and press conference "National Survey CSIS 2017" in Jakarta on November 2, 2017 with 600 sample responses with data collection using face-to-face interviews in 34 provinces of Indonesia which presented the results of research that millennial students are present 94.8% they are optimistic about their future related to progress in the field of education. Education that continues to be adapted to various changes in globalization can increasingly enhance a mindset found in millennial students for the sake of creating advanced Indonesia. The role of students here is not just being a passive actor but it is necessary to be an active actor entering the world of education. Millennial students who can provide a change to make Indonesia better. Based on education rank in the world. Indonesia is far behind Malaysia and Bruei Darussalam. With the role of students accompanied by the advancement of education in the era of the growing industrial revolution, Indonesia can be directed to be a country in the world of education that is even better and can make Indonesia's education rankings rise. Research here can create a real student who is not only a passive actor but an active actor. We use explorative research methods here that can expand the range of information that has developed in the world of education.

Keywords: Millennial Students, Industrial Revolution, Advanced Indonesia

PENDAHULUAN

Perubahan atau bisa di sebut dengan nature (pembawaan ilmiah) yang yang mulai ada ada dalam proses perjalanan kehidupan manusia beserta peradabannya sesuai perkembangan dari zaman ke zaman manusia tersebut. Perubahan disini bisa melalui ide atau teknologi yang seiring dengan berkembang pesatnya zaman akan revolusi-revolusi industri yang mulai terjadi bermanfaat untuk memastikan agar tercapainya tujuan yang menjadi penghubung antara sumber perubahan yang ada dengan tujuan masyarakat yaitu berupa sasaran dari suatu perubahan melalui kebijakan atau teknologi baru yang berkembang. Perubahan pada setiap revolusi industri dapat diiringi dengan perubahan-perubahan baru seiring dengan kemajuan teknologi yang berkembang.

Revolusi industri di sini setiap perubahan-perubahan di Indonesia dalam berbagai aspek. Aspek tersebut memiliki suatu proses di mana akan menambah kualitas serta kuantitas suatu negara tersebut. Apalagi di Indonesia ini haruslah di sesuaikan dengan berbagai macam keadaan nyata yang ada di Indonesia.

Data mengenai adanya revolusi industri di sini mulai dari revolusi industri 1.0 yang pertama terjadi sekitar abad ke-18 di tandai dengan penemuan mesin uap yang di gunakan untuk proses produksi barang. Revolusi industri 2.0 yang terjadi sekitar awal abad ke-20. Revolusi ini di tandai dengan penemuan tenaga listrik. Revolusi 3.0 yang mana pada revolusi industri ini di tandai adanya mesin yang dapat bergerak dan berpikir secara otomatis yaitu, komputer dan robot. Dan revolusi industri saat ini adalah revolusi industri 4.0 yang menggabungkan teknologi otomatisasi dengan teknologi siber. Istilah industri 4.0 ini berasal dari sebuah proyek dalam strategi teknologi canggih pemerintah Jerman yang mengutamakan komputerisasi pabrik, meliputi tren otomatisasi dan pertukaran data mencakup sistem siber-fisik,internet of things (IOT),cloud computing, dan cognitive computing.

Teori tentang perbedaan generasi atau perbedaan individu dari tahun ke tahun di kemukakan oleh *Neil Howe dan william strauss* sekitar tahun 1991. Menurut mereka generasi dibagi atas beberapa hal,yaitu berupa persamaan waktu atau tahun kelahiran dan terdapat persamaan cerita-cerita yang terjadi pada tahun tersebut. Peneliti-peneliti lain juga melakukan pembagian generasi dengan label yang berbeda-beda, namun secara *generalisasi* memiliki arti yang sama. Selanjutnya menurut peneliti Kopperschmidt (2000) generasi adalah adalah sekumpulan individu yang mengetahui kesamaan berdasarkan tahun kelahiran, usia, tempat dan kejadian cerita yang terjadi pada tahun-tahun tersebut dalam kehidupan bersama individu tersebut yang memiliki pengaruh yang sangat besar dalam

tahapan ini. Generasi milenial adalah generasi yang istimewa karena generasi ini lahir pada masa perkembangan teknologi yang semakin maju. Salah satu lingkup generasi disini adalah mahasiswa milenial.

Mahasiswa merupakan pengantar layak nya jembatan yang menghubungkan antara masyarakat dengan pemerintah. Aspirasi ,kritik bahkan saran dari masyarakat untuk pemerintah adalah peran dari mahasiswa itu sendiri. Disin peran mahasiswa sangatlah berpengaruh pula demi tercapainya suatu Indonesia yang maju.

Dalam perkembangannya disini berkaitan dengan revolusi industri yang sekarang sedang kita jalani di Indonesia khususnya. Berkaitan dengan hal tersebut menjadikan adanya peran mahasiswa di dalam era revolusi industri ini.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksploratif salah satu jenis penelitian sosial yang bertujuan untuk memberikan definisi atau penjelasan mengenai konsep atau pola yang digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti belum memiliki gambaran akan definisi atau konsep penelitian. Sifat dari penelitian ini adalah kreatif, fleksibel, terbuka, dan semua sumber dianggap penting sebagai sumber informasi.

Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah mahasiswa di UN PGRI Kediri dan masyarakat sekitar yang ada di kota Kediri yang sesuai kriteria yaitu mahasiswa milenial yang aktif dan kritis dan masyarakat yang sadar akan lingkungan sekitar.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data di lakukan dalam 3 bentuk yaitu : wawancara,observasi dan studi dokumentasi. Ketiga bentuk teknik pengumpulan data tersebut dalam penggunaanya saling melengkapi dan menunjang sehingga diperoleh informasi yang diperlukan.

1. Teknik pengumpulan data melalui wawancara

Pengumpulan data melalui wawancara ini,narasumber akan mendapatkan pertanyaan-pertanyaan yang akan mereka jawab. Teknik pengumpulan data melalui wawancara tersebut dapat memperoleh informasi sebagaimana mestinya sesuai dengan pernyataan dengan kejadian yang ada.

2. Teknik pengumpulan data melalui observasi

Observasi ini sesuai apa yang terjadi di lapangan dengan kondisi yang sesuai. Teknik observasi yang dilakukan ini sebagai penunjang atau melengkapi terhadap pengumpulan data wawancara. Dengan teknik observasi ini, dapat memperoleh data yang tidak terjangkau oleh teknik wawancara, sehingga data yang di peroleh betul-betul dapat melengkapi informasi yang diperlukan dalam penelitian.

3. Teknik pengumpulan data melalui studi dokumentasi

Adapun data yang di kumpulkan melalui teknik atau studi dokumentasi adalah :

- a. Data yang berkaitan dengan esensi mahasiswa dalam bentuk perannya di lapangan.
- b. Data yang berkenaan dengan kegiatan yang tengah marak-maraknya terjadi di kehidupan mahasiswa.

Instrumen Pengumpulan Data

- 1. Untuk pengumpulan data menggunakan teknik pertama menggunakan lembar wawancara tentang perihal peran mahasiswa di kalangan sekitarnya. Adapun pertanyaan untuk mahasiswa sebagai berikut :

No.	Pertanyaan
1.	Bagaimana pendapat anda peran mahasiswa milenial yang seharusnya?
2.	Apa manfaat kalian yang langsung beraksi tak hanya sebuah omongan saja?
3.	Apa keuntungan kalian dalam persoalan ini?
4.	Apakah pihak orang tua mendukung kegiatan kalian?
5.	Bagaimana jika terjadi resiko dari setiap persoalan ?
6.	Apakah kalian siap menghadapi untuk Indonesia yang maju?
7.	Bagaimana keadaan masyarakat yang ada di Indonesia?
8.	Apa tanggapan mahasiswa melihat kondisi yang ada di masyarakat?
9.	Bagaimana peran mahasiswa dalam meyikapi hal-hal yang terkait Indonesia maju?
10.	Bagaimana ciri-ciri Indonesia maju di kalangan mahasiswa milenial?

Adapun pertanyaan untuk masyarakat sekitar:

No.	Pertanyaan
1.	Bagaimana tanggapan masyarakat dalam melihat aksi mahasiswa?
2.	Apa peran masyarakat untuk membantu mahasiswa milenial?
3.	Bagaimana menghadapi resiko setiap persoalan bagi masyarakat?
4.	Apakah masyarakat merasa terbantu akan aksi mahasiswa yang aktif untuk Indonesia maju?
5.	Apa manfaat dari masyarakat akan peran mahasiswa milenial?

- 2. Untuk pengumpulan data berupa teknik observasi di dukung melalui data-data adanya peran mahasiswa yang terdapat di dalam suatu permasalahan tersebut.
- 3. Untuk pengumpulan data berupa dokumentasi terdapat bukti secara konkret yang dapat membangun peran mahasiswa tersebut.

Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data disini dapat diuraikan melalui teknik wawancara yang terdapat lembar pertanyaan yang terdapat di dalamnya perihal berbagai macam tanggapan peran mahasiswa. Peneliti disini memberikan pertanyaan yang terdapat di dalam daftar atau bida lebih kemudian mahasiswa menjabar segala tanggapannya dan peneliti menuliskan secara rinci pernyataan yang di ajukan kepada narasumber.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sering kita mendengar adanya *agent of changes* dan *agent of conversation* di kalangan mahasiswa, apalagi di kalangan mahasiswa milenial yang membahas hal yang berhubungan dengan upaya organisasi dalam mempengaruhi diri dalam kejadian atau situasi untuk menghadapi setiap perubahan yang ada di lingkungan sekitar. Setiap perubahan - perubahan membutuhkan individu yang akan menjadi pemuat terjadinya proses perubahan yang akan terjadi dalam suatu organisasi maupun perubahan dalam masyarakat, sehingga tercapai berbagai tujuan yang sebagaimana di harapkan.

“Berilah aku 10 pemuda (mahasiswa) akan kugoncangkan dunia,” merupakan sepenggal kalimat pidato yang di sampaikan oleh Soekarno, *founding father* negara ini, yang mengisyaratkan bahwa sangatlah penting peran mahasiswa saat ini apalagi bagi mahasiswa milenial dalam mengubah kehidupan bangsa ini untuk ke depannya untuk menjadi yang lebih baik lagi. Mahasiswa merupakan individu yang belajar di perguruan tinggi namun pada dasarnya pengertian tersebut bukan lah pengertian yang sesempit itu. Meskipun mahasiswa terdaftar sebagai syarat administratif menjadi mahasiswa, namun disini mahasiswa memiliki arti dan makna yang sangatlah luas tak hanya sekedar syarat administratif dalam menjadi mahasiswa tersebut. Dalam hal ini tak hanya sebuah gelar yang di dapat namun mendapatkan berupa berbagai macam tantangan karena disini mahasiswa memiliki tanggung jawab yang sangat besar.

Sudah bukan zamannya lagi menjadi mahasiswa hanya sekedar untuk menjadi pelaku yang pasif atau hanya pendiam akan perubahan sosial yang sekarang terjadi namun mahasiswa harus memberi pola warna perubahan tersebut dengan warna masyarakat yang akan di tuju dari perubahan tersebut yaitu masyarakat yang adil dan makmur. Mahasiswa haruslan menjadi agent pemberdayaan setelah adanya perubahan-perubahan yang sekarang berperan dalam pembanguana fisik maupun non fisik di negara kita. Peran mahasiswa milenial sebagai pembelajar sekaligus pemberdaya yang di topan dalam tiga peran : *agent of change, social control*, dan *iron stock*. Sehingga masa yang akan

datang, mahasiswa benar-benar mampu untuk memberikan kontribusinya yang besar kepada masyarakat dan mampu membangun Indonesia menjadi lebih baik lagi.

Karakter mahasiswa yang ada pada ide ataupun gagasan yang benar dalam memberikan solusi atas masalah-masalah yang ada sekarang. Menjadi agen bagi perubahan sosial, budaya, paradigma, ekonomi dan politik masyarakat secara luas. Dengan demikian, kepentingan masyarakat menjadi ukuran utama dalam keberhasilan suatu masalah sosial yang dilakukan oleh mahasiswa. Mahasiswa dituntut tidak hanya berhasil membawa ijazah, tetapi juga di haruskan membawa perubahan dari ilmu dan pengalamannya. Mahasiswa milenial di harapkan menjadi *agent of change* dan *agent of conversation* di mana akan di persiakan berbagai macam-jenis permasalahan seiring dengan berkembang pesatnya suatu IPTEK pada suatu negara apalagi negara Indonesia. Mahasiswa di sini tidak hanya sekedar memikirkan kepentingan dari akademisnya saja melainkan arti dan kualitas hidup pribadi yang mampu mengabdikan kepada masyarakat. Pribadi disini di harapkan mampu melihat permasalahan-permasalahan yang ada di sekitar serta menjadi bagian penentu dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

Revolusi industri merupakan terjadinya perubahan di bidang pertanian, teknologi, manufaktur, pertambangan, transportasi yang memiliki dampak mendalam pada ekonomi, sosial dan budaya di negara tersebut. *Agent of change* yang ada pada jati diri mahasiswa saat ini, yang tak hanya sebuah slogan-slogan demonstrasi saja. Di sini peran mahasiswa sebagai *agent of changes* dan *agent of conversation* pada setiap revolusi industri mampu membawa perubahan berupa action. Karna dasar dari sebuah aksi adalah perubahan alur pikir yang menjadi kritis lagi. Dengan adanya perubahan alur berpikir yang kritis membuat mahasiswa milenial sadar akan peran sertanya sebagai mahasiswa dalam setiap revolusi industri yang terjadi. Mungkin untuk saat ini kita menjalani revolusi industri 4.0. Mahasiswa yang cakap tak hanya pandai dalam berargumentasi, memberikan kritik namun mahasiswa yang cakap juga mampu memberikan saran, solusi demi tercapainya suatu perubahan yang baik lagi. Perubahan yang mampu membawa kita ke kancah yang lebih luas lagi. Mahasiswa milenial haruslah mampu membawa gerakan perubahan tersebut karna mereka juga harapan bangsa untuk menjadikan diri mereka lebih berkualitas lagi.

Hasil wawancara dan observasi pada mahasiswa di UN PGRI Kediri terdapat berbagai macam perubahan yang signifikan yaitu, mereka mampu untuk lebih beraksi dari pada hanya sekedar omongan saja. Mereka dapat menjadi pelaku aktif dari pada pelaku pasif. Mahasiswa haruslah melatih *soft skill* nya dan kemampuan prestasi lainnya demi

tercapainya atau memumpuni agar kita bisa mengikuti era pada setiap revolusi industri. *Soft skill* ini juga termaksud kesiapan dari mahasiswa milenial agar apa yang di miliki sesuai dengan kemajuan dari IPTEK nantinya. Berkaitan dengan masyarakat mahasiswa milenial juga berperan menjadi contoh masyarakat pula dalam menerima setiap era revolusi industri tersebut, sehingga kita mampu menjadi negara yang terus berkembang di setiap revolusi industri bertumpu pada mahasiswanya. Menjadi mahasiswa milenial haruslah membawa perubahan sesuai dengan fungsi dan manfaatnya dalam mengikuti revolusi industri.

Demi tercapainya Indonesia yang maju kini haruslah ada peran mahasiswa di dalamnya. Di sinilah peran mahasiswa, sebagai generasi muda yang bersinergi dan berdedikasi di harapkan mampu menjadi agen perubahan yang bergerak dan berusaha untuk menjadikan Indonesia lebih baik. Mahasiswa dapat memiliki ide-ide yang cemerlang demi Indonesia maju khususnya pemikiran-pemikiran kreatif dengan menggunakan metode *thinking out of the box* yang inovatif dan variatif. Mahasiswa milenial untuk Indonesia maju menjadi pihak yang mendorong terjadinya transformasi Indonesia ke arah yang lebih baik lagi melalui efektifitas, perbaikan dan pengembangan.

Dengan adanya peran mahasiswa yang berjalan dengan baik di harapkan Mahasiswa milenial mampu membawa setiap revolusi industri menjadi berkembang lebih baik, guna demi tercapainya Indonesia maju serta dapat mensejahterakan masyarakat Indonesia pula. Peran mahasiswa yang mampu membawa Indonesia menjadi negara berkembang atau bahkan menuju negara maju menjadi lebih baik lagi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian pada pembahasan tulisan ini, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa Negara Indonesia sangat memerlukan berbagai macam peran mahasiswa karena mahasiswa mampu menjadi jembatan dengan masyarakat. Oleh karena itu, kita sebagai mahasiswa milenial yang mampu membawa perubahan-perubahan di era revolusi industri ini mampu membawa Indonesia menjadi negara yang lebih baik lagi. Mampu menjadi jembatan bagi seluruh masyarakat agar tercapai Indonesia yang maju. Maju dari segi kuantitas namun juga dari kualitas seluruh masyarakat Indonesia.

Agar Indonesia menjadi lebih baik lagi maka di perlukan peran mahasiswa yang sesuai, maka dari itu disini sebagai mahasiswa haruslah sadar bahwa dia menjadi *agent of change* . Dari sini pula mahasiswa mampu menjadi jembatan yang baik bagi masyarakat dan pemerintah.

DAFTAR PUSTAKA

Purwono Dini Shanti, 2017. *Peran dan tantangan pemuda di era generasi milenial*. Di akses pada 01 januari 2020. Tersedia di <https://serikatnewa.com/peran-dan-tantangan-pemuda-di-era-generasi-milenial>.

Prasetyo Banu,Umi Trisyanti. 2019 . *Revolusi Industri 4.0 dan Tantangan Perubahan Sosial. Proceeding SEMATEKSOS 3 "Strategi Pembangunan Nasional Menghadapi Revolusi Industri 4.0"*

Survei Nasional CSIS, 2017. *Centre for strategic and international studies*. Jakarta.

Universitas Pendidikan Indonesia, 2020. *Metode penelitian*. Di akses pada 19 Januari 2020. Tersedia dari repository.upi.edu.

Wiwid widya, 2018. *Peran Mahasiswa*. Di akses pada 02 Januari 2020. Tersedia dari <https://www.kompasiana.com/peran-mahasiswa/>

LELO LEDHUNG: REPRESENTASI NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM TEMBANG JAWA PENGANTAR TIDUR UNTUK ANAK

Dewi Puspa Arum
Fakultas Pertanian, UPN Veteran
E-mail: dewiarum.agrotek@upnjatim.ac.id

Abstrak: Pendidikan karakter diawali dengan pendidikan budi pekerti pada anak yang dapat disampaikan melalui bermacam-macam media, salah satunya melalui tembang jawa pengantar tidur. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan makna tembang “*Lelo Ledhung*” dan mendeskripsikan nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung di dalamnya. Artikel ini merupakan penelitian pustaka dengan menggunakan metode hermeneutika. Tahapan dalam penelitian ini, yaitu mengumpulkan data yang menunjukkan nilai karakter pada lirik-lirik tembang jawa tersebut, menganalisis data secara sistematis dengan teknik analisis isi, dan menyimpulkan hasil analisis. Hasil yang dicapai dari penelitian ini, yaitu penjelasan makna tembang “*Lelo Ledhung*” sehingga mudah dipahami dan nilai-nilai karakter yang terdapat di dalamnya. Nilai-nilai karakter yang terdapat dalam tembang “*Lelo Ledhung*”, yaitu religiusitas, kesabaran, kasih sayang, dan kebijaksanaan.

Kata Kunci: Nilai-Nilai, Pendidikan Karakter, Tembang Jawa, Hermeneutika

Abstract: Character education begins with character education in children which can be conveyed through various media, one of them through Javanese lullaby. This study aims to explain the meaning of the song "Lelo Ledhung" and describe the values of character education contained therein. This article is a literature study using the hermeneutics method. The stages in this research are collecting data that shows the value of characters in the lyrics of the Javanese song, analyzing the data systematically with content analysis techniques, and summarizing the results of the analysis. The results achieved from this study, namely the explanation of the meaning of the song "Lelo Ledhung" so that it is easy to understand and the character values contained therein. Character values contained in the song "Lelo Ledhung", namely religiosity, patience, affection, and wisdom.

Keywords: Values, Character Education, Javanese Song, Hermeneutics

PENDAHULUAN

Era disrupsi merupakan masa terjadinya perubahan yang mendasar, tidak terduga, berlangsung cepat, dan mengubah hampir semua aspek kehidupan manusia. Tatanan kehidupan yang baru hadir dan menggantikan tatanan kehidupan lama yang sudah tidak relevan dengan perkembangan zaman (Bashori, 2018). Era disrupsi juga telah mempengaruhi dunia pendidikan dalam segala lini. Dunia pendidikan telah bergerak mengikuti perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin maju. Perkembangan teknologi yang semakin pesat jika tidak diimbangi dengan pengembangan pendidikan karakter akan berdampak pada degradasi moral generasi *millennial*. Untuk itu, diperlukan cara, strategi, dan media dalam pendidikan karakter agar lebih mudah diterima oleh

generasi *millennial*, utamanya generasi *millennial* yang masuk dalam kategori usia sekolah dasar.

Pendidikan karakter merupakan bagian dari pendidikan nasional seperti yang tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 13 Ayat 1 yang menyebutkan bahwa jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya. Hal ini didukung pula oleh GBHN 1978 yang menyatakan bahwa pendidikan berlangsung seumur hidup dan dilaksanakan di lingkungan rumah tangga, sekolah, dan masyarakat sehingga pendidikan seumur hidup merupakan tanggung jawab keluarga, masyarakat dan pemerintah (Hasbullah, 2009:63).

Pendidikan karakter dimulai dari lingkungan keluarga dan berlangsung seumur hidup. Keluarga merupakan lingkungan pertama anak dalam mempelajari nilai-nilai karakter dan nilai-nilai kehidupan. Hal ini senada dengan yang disampaikan Syarbini (2014:12) bahwa pendidikan karakter dalam lingkungan keluarga merupakan upaya menanamkan nilai-nilai karakter kepada anak yang meliputi komponen pengetahuan (kognitif), perasaan (afektif), dan tindakan (psikomotorik) untuk melakukan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, maupun lingkungan sekitar. Oleh karena itu, sudah seharusnya orang tua memiliki peran dan tanggung jawab yang besar dalam membentuk karakter anak.

Tidak hanya peran orang tua dan masyarakat saja, pemerintah juga memiliki peranan yang penting dalam membantu membangun karakter anak bangsa. Kementrian Pendidikan Nasional menetapkan 18 nilai karakter dalam rangka membangun karakter bangsa. Nilai-nilai pendidikan karakter tersebut, yaitu (1) religius, (2) jujur, (3) toleransi, (4) disiplin, (5) kerja keras, (6) kreatif, (7) mandiri, (8) demokratis, (9) rasa ingin tahu, (10) semangat kebangsaan atau nasionalisme, (11) cinta tanah air, (12) menghargai prestasi, (13) komunikatif, (14) cinta damai, (15) gemar membaca, (16) peduli lingkungan, (17) peduli sosial, dan (18) tanggung jawab (Suyadi, 2013: 8-9).

Pendidikan karakter dapat diajarkan melalui berbagai jenis media. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengajarkan pendidikan karakter yakni tembang Jawa pengantar tidur yang berjudul "*Lelo Ledhung*". Tembang merupakan bagian dari sastra Jawa yang berupa puisi Jawa tradisional. Sementara itu, bentuk lainnya adalah puisi Jawa modern. Salah satu bentuk puisi Jawa tradisional adalah puisi yang digunakan di kalangan anak-anak. Puisi Jawa yang digunakan anak-anak saat bermain biasanya dibacakan dalam bentuk nyanyian/tembang. Tembang anak-anak ini juga sering dibawakan oleh pesinden

dan diiringi gamelan. Meskipun puisi anak-anak merupakan puisi bebas, kebebasan puisi tersebut tidak sebebaskan puisi Jawa modern. Ketradisionalitas masih terasa di dalam puisi anak-anak (Hutomo 1975:23-25).

Tembang Jawa "*Lelo Ledhung*" merupakan jenis tembang dolanan yang ditujukan untuk anak-anak. Tembang Jawa "*Lelo Ledhung*" mengandung kearifan lokal dan secara tersirat menggambarkan konsep-konsep hidup yang ada dalam budaya Jawa. Tembang ini biasa digunakan oleh masyarakat Jawa sebagai tembang pengantar tidur bagi anak. Secara tersurat, lirik yang ada dalam tembang tersebut mengandung makna doa dan harapan orang tua terhadap anak-anak mereka. Tembang ini juga mengandung penggambaran situasi atau budaya pola pikir masyarakat Jawa dahulu kala yang menjelaskan bahwa melalui tembang tersebut orang tua mengekspresikan doa dan harapan kepada sang buah hatinya supaya kelak menjadi manusia yang berguna serta dikemas dalam sebuah alunan nada yang bisa membuat terlelap yang sedang ditimang (Supanggih, 2017). Hal ini senada dengan yang disampaikan oleh Danandjaja (2002: 141) yang menyatakan bahwa tembang ini termasuk tembang dolanan kategori *lullaby* (nyanyian kelonan), yaitu nyanyian yang memiliki lagu dan irama yang halus, tenang, berulang-ulang, ditambah kata-kata kasih sayang sehingga menimbulkan rasa santai, sejahtera, dan rasa kantuk bagi anak yang mendengarkannya.

Tembang "*Lelo Ledhung*" dipilih sebagai media pendidikan karakter bagi anak karena di dalam tembang tersebut terkandung nilai-nilai karakter yang baik untuk diteladani oleh anak-anak. Kajian filosofi terhadap nilai-nilai pendidikan karakter dalam tembang dolanan pengantar tidur "*Lelo Ledhung*" dapat dikaji menggunakan teori hermeneutika. Teori hermeneutika dapat digunakan sebagai pedoman dalam memaknai tembang "*Lelo Ledhung*" dilihat dari sisi filosofi. Hermeneutika merupakan salah satu model cara berpikir filosofis untuk mengungkapkan makna dibalik simbol, sehingga hermeneutika memiliki peranan yang sangat penting dalam studi pemaknaan simbol.

Berdasarkan uraian sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan makna tembang "*Lelo Ledhung*" dan mendeskripsikan nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung di dalamnya. Untuk tujuan tersebut, perlu adanya penelitian pustaka tentang makna dalam tembang "*Lelo Ledhung*" dan kaitannya dengan nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung di dalamnya. Penelitian pustaka ini dapat dilakukan dengan teori hermeneutika, sehingga dapat menghasilkan analisis makna yang tepat atas lirik tembang tersebut. Penelitian pustaka tentang tembang "*Lelo Ledhung*" ini dapat melengkapi penelitian hermeneutika yang sudah ada.

Berkaitan dengan penelitian terdahulu, penelitian tentang tembang dolanan pengantar tidur untuk anak pernah dilakukan oleh Farida dkk.(2012) dengan judul “*Refleksi Filosofi Jawa dalam Tembang Dolanan*”. Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa tembang “*Lelo Ledhung*” merupakan tembang pengantar tidur anak yang di dalamnya terkandung makna kasih sayang dan harapan orang tua terhadap anaknya. Selanjutnya, penelitian terdahulu yang relevan dengan pemilihan tembang “*Lelo Ledhung*” sebagai tembang pengantar tidur adalah penelitian Setyaningsih (2014) yang berjudul “*Makna Budaya Tembang Tak Lela-Lela Ledhung: Sebuah Tinjauan Etnolinguistik*”. Hasil penelitian tersebut menjelaskan makna budaya yang ditemukan dalam tembang “*Tak Lela Lela Ledhung*” berkenaan dengan bagaimana seharusnya manusia berlaku sebagai orang tua, anak, maupun sebagai anggota masyarakat. Setiap lirik dalam tembang tersebut sarat dengan makna budaya Jawa. Tembang tersebut merupakan bentuk doa dan harapan orang tua terhadap anak-anak mereka.

Selain itu, penelitian terdahulu yang berkaitan dengan nilai-nilai pendidikan karakter terdapat dalam penelitian Supanggih (2017) yang berjudul “*Nilai Religiositas dalam Tembang “Tak Lela-Lela Ledhung”*”. Hasil penelitian yang didapat menyebutkan bahwasanya tembang Tak Lela-Lela Ledhung sebagai objek penelitian banyak menghadirkan peristiwa yang mengaitkan antara nilai-nilai religiusitas dan unsur doa yang terdapat di dalam tembang Tak Lela-Lela Ledhung serta harapan-harapan orang tua terhadap anaknya

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pustaka dengan menggunakan metode hermeneutika. Berdasarkan mitos Yunani, kata “hermeneutik” diartikan sebagai “proses mengubah sesuatu atau situasi ketidaktahuan menjadi mengerti”, terutama proses ini melibatkan bahasa sebab bahasa merupakan mediasi paling sempurna dalam proses (Palmer, 2003:15). Selanjutnya, Palmer (2003:15-36) menjelaskan bahwa hermeneutika memiliki tiga bentuk makna, yaitu *to express* (menyatakan), *to explain* (menjelaskan), dan *to translate* (menerjemahkan). Oleh sebab itu, “hermeneutika” selalu berurusan dengan tiga unsur dalam aktivitas penafsirannya, yaitu : (1) tanda, pesan atau teks yang menjadi sumber atau bahan dalam penafsiran yang diasosiasikan dengan pesan yang dibawa oleh Hermes; (2) perantara atau penafsir (Hermes); (3) penyampaian pesan itu oleh sang Perantara agar bisa dipahami dan sampai kepada yang menerima (Faiz, 2003:21).

Interpretasi atas tembang “Lelo Ledhung” dapat digunakan sebagai cara untuk membuka bias makna yang terkandung di dalamnya. Hermeneutika dapat digunakan sebagai metode dan pedoman berpikir secara filosofis untuk mengungkapkan makna yang terkandung di balik bahasa, pengalaman hidup sehari-hari, sejarah, seni, bahkan fenomena mitologi dan religi. Oleh karena itu, hermeneutika merupakan teori yang cocok untuk merepresentasikan nilai-nilai karakter yang terdapat dalam tembang “*Lelo Ledhung*”.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tembang *dolan* pengantar tidur anak berbahasa Jawa yang berjudul “*Lelo Ledhung*”. Data dalam penelitian ini merupakan lirik yang terdapat dalam tembang “*Lelo Ledhung*” yang berkaitan dengan fokus penelitian, yaitu yang mengandung representasi nilai-nilai pendidikan karakter. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis isi untuk mendeskripsikan dan menggambarkan nilai-nilai karakter yang terdapat dalam tembang “*Lelo Ledhung*”. Tahapan dalam penelitian ini, yaitu mengumpulkan data yang menunjukkan nilai karakter pada lirik-lirik tembang Jawa tersebut, menganalisis data secara sistematis dengan teknik analisis isi, dan menyimpulkan hasil analisis. Teknik uji validitas data menggunakan triangulasi teori dan triangulasi sumber.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dicapai dari penelitian ini, yaitu penjelasan makna tembang “*Lelo Ledhung*” sehingga mudah dipahami dan nilai-nilai karakter yang terdapat di dalamnya. Berikut ini adalah penjelasan makna tembang “*Lelo Ledhung*” berdasarkan lirik-lirik yang terdapat di dalam tembang tersebut.

Lirik Tembang :

“*Tak Léla-Léla Lédhung*”

Tak-léla, léla, léla, lédhung
Cep menenga, aja pijer nangis
Anakku sing ayu rupané
Yèn nangis ndhak ilang ayuné
Tak-gadhang bisa urip mulya
Dadia wanita utama
Ngluhurké asmané wong tuwa
Dadia pendhékaring bangsa
Wis cep menenga anakku
Kaé mbulané ndhadhari
Kaya ndhas buta nggilani
Lagi nggolèki cah nangis
Tak lelo lelo lelo ledung

*Cep menengo anakku cah ayu/bagus
Tak emban slendang batik kawung
Yen nangis mundhak ibu bingung*

Terjemahan:

“Tak Lela-Lela Ledhung”

Mari kutimang-timang anakku sayang
Cup, diamlah jangan menangis terus
Anakku yang cantik rupawan
Kalau menangis terus nanti hilang cantiknya
Kuharap kelak bisa memiliki kehidupan yang baik
Jadilah wanita yang memiliki keutamaan
Mengharumkannama orang tua
Jadilah pahlawan bangsa
Sudahlah diamjangan menangis anakku
Lihatlah bulan purnamasedang bersinar terang
Sepertikepala raksasa yang menakutkan
Sedang mencari anak yang menangis
Kutimang-timang anakku sayang
Diamlah anakku yang rupawan
Kugendong denganselendang batik kawung
Kalau menangis nanti ibu bingung

Tembang *Lelo Ledhung* memiliki makna yang penuh dengan nilai-nilai pendidikan karakter. Nilai-nilai tersebut dapat diuraikan melalui teori hermeneutika berdasarkan makna kata-kata yang ada di dalamnya. Berikut ini dijabarkan nilai-nilai karakter yang terdapat dalam tembang *Lelo Ledhung*.

1. Religiusitas

Nilai religiusitas cukup banyak tergambar dalam tembang *Lelo Ledhung* seperti dalam lirik berikut.

*Tak-gadhang bisa urip mulya
Dadia wanita utama
Ngluhurké asmané wong tuwa
Dadia pendhékaring bangsa*

Penggambaran nilai religiusitas dalam tembang *Lelo Ledhung* ini berkaitan dengan nilai-nilai religi yang digambarkan pada setiap lirik tembang tersebut. Lirik yang sarat dengan doa-doa selalu diselipkan dalam tembang ini. Frasa *Tak-gadhang* bermakna kuharap yakni harapan seorang ibu terhadap anaknya, frasa *bisa urip mulya* bermakna memiliki kehidupan yang baik. Kata *dadio* bermakna doayakni jadilah, frasa *wanita utama* memiliki makna bahwa sang Ibu mengharapkan sang anak menjadi seorang wanita

yang memiliki keutamaan/keberhasilan dalam kehidupannya. Selain itu, kata *nghlurké* mengandung pengajaran bahwa sang anak dapat meluhurkan atau menjaga, frasa *asmané wong tuwa* bermakna nama baik orang tua. Kata *dadia* bermakna doa yakni jadilah, frasa *pendhékaring bangsa* bermakna pendekar bangsa yakni orang yang berguna bagi bangsa.

Tujuan dari lirik yang mengandung doa-doa tersebut adalah sebuah permohonan seorang ibu agar anaknya menjadi pribadi yang baik (*Tak-gadhang bisa urip mulya*), harapan agar anaknya dapat membanggakan orangtua (*Nghlurké asmané wong tuwa*), berbakti kepada negara (*Dadia pendhékaring bangsa*), dan menjadi orang yang berguna untuk bangsa dan negaranya ketika ia dewasa (*Dadia wanita utama*).

2. Kesabaran

Nilai-nilai karakter kesabaran tergambar dalam tembang *Lelo Ledhung* seperti dalam lirik berikut.

Cep menenga, aja pijer nangis
Anakku sing ayu rupané
Yèn nangis ndhak ilang ayuné

Penggambaran nilai kesabaran dalam tembang *Lelo Ledhung* ini berkaitan dengan sikap orang tua dalam menghadapi anak yang sedang menangis dan tidak mau berhenti. Hal ini tampak pada penggunaan lirik *cep menenga, aja pijer nangis* yang diulang sebanyak dua kali pada bagian awal dan akhir tembang. Lirik yang sarat dengan kesabaran diselipkan dalam tembang ini. Frasa *cep menenga* bermakna tolong diamlah, frasa *aja pijer nangis* bermakna jangan menangis terus. Dalam konteks ini, orang tua berusaha menenangkan sang anak yang sedang menangis. Setelah itu, lirik *anakku sing ayu rupané* merupakan kalimat pujian kepada sang anak yang bermakna anakku yang cantik rupawan. Harapan dari lirik ini adalah agar dengan pujian tersebut, sang anak berhenti menangis. Lirik *Yèn nangis ndhak ilang ayuné* bermakna jika terus menangis nanti hilang cantiknya. Lirik ini merupakan bentuk negasi dari lirik sebelumnya yang berupa pujian.

Tujuan dari lirik-lirik tersebut agar sang anak dapat memahami pesan yang disampaikan sang ibu dan segera berhenti menangis. Lirik-lirik tersebut merupakan wujud nilai kesabaran yang dicontohkan orang tua dalam menenangkan sang anak yang sedang menangis menggunakan tembang dengan penuh kedamaian.

3. Kasih Sayang

Nilai-nilai karakter kasih sayang tergambar dalam tembang *Lelo Ledhung* seperti dalam lirik berikut.

Tak-léla, léla, léla, lédhung

Tembang *Lelo Ledhung*, secara tersurat, menggambarkan bentuk kasih sayang ibu (orang tua) kepada anaknya. Penggambaran kasih sayang tersebut merupakan sejenis pesan yang harus diperhatikan dari orang tua kepada anaknya. Orang tua memiliki kewajiban menyayangi anak. Wujud kasih sayang ini antara lain memperlakukan anak dengan penuh cinta, mendidik anak-anaknya agar menjadi orang yang berhasil, dan memberikan rasa damai pada anaknya. Bentuk menyayangi anak terlihat dalam lirik *tak-léla, léla, léla, lédhung*. Lirik tersebut seperti tidak bermakna. Hal ini dikarenakan makna kasih sayang yang terkandung di dalamnya tidak dapat diungkapkan dengan kata-kata. Makna ungkapan tersebut dapat ditelusuri dari kata per kata yang menyusun lirik tersebut. Kata *lela* bermakna *ubahe tangan kang endah* 'gerakan tangan yang indah' (Kamus Indonesia-Jawa: 1991). Kata ini dapat dimaknai sebagai gerakan timang/menimang 'menaruh anak di tangan lalu diayun-ayunkan sambil dinyanyikan'. Kata *ledhung* merupakan permainan bunyi untuk mengakhiri suatu lirik dalam musik, yaitu bunyi '-dhung'. Jadi, *Tak léla léla léla ledhung* mengandung makna marikutimang-timang anakku sayang. Seorang ibu sebagai orang tua yang menyanyikan tembang ini menimang anaknya dengan lembut dan penuh kasih sayang.

4. Kebijaksanaan

Nilai-nilai karakter kebijaksanaan tergambar dalam tembang *Lelo Ledhung* seperti dalam lirik berikut.

Tak emban slendang batik kawung

Yen nangis mundhak ibu bingung

Pendidikan yang paling utama dan penting untuk diajarkan kepada anak adalah pendidikan moral, yakni tentang kebijaksanaan. Nilai kebijaksanaan ditunjukkan pada bagian terakhir tembang *Lelo Ledhung*. Setyaningsih (2015:165) menyatakan bahwa batik kawung memiliki motif geometris sebagai perlambang konsep keselarasan atau keseimbangan antara dunia dan surga serta bumi. Rizali dalam Setyaningsih (2015:165) menyatakan bahwa motif batik kawung yang terdiri dari empat bulatan lonjong dengan

titik pusatnya di tengah merupakan lambang persatuan seluruh rakyat, alam, dan kepercayaan, serta gabungan semua unsur yang selaras. Pemilihan motif batik kawung didasari oleh pohon aren yang buahnya disebut kolang-kaling dan bunga teratai yang memiliki buah dengan bentuk lonjong.

Lirik *tak emban slendang batik kawung* menyiratkan makna mengasuh anak dengan penuh kasih sayang. Penggunaan *batik kawung* pada lirik tersebut mengandung makna bahwa dalam proses mengasuh anaknya, orang tua akan selalu mengajarkan tentang keseimbangan dalam hidup. Orang tua memiliki harapan agar anaknya kelak ketika dewasa dapat menjalani kehidupan yang seimbang. Seimbang dalam hal ini dapat diartikan seimbang antara bekerja, beribada, bermasyarakat, keseimbangan hidup di dunia, dan keseimbangan hidup di akhirat. Agar anak dapat menjalani kehidupan yang seimbang tersebut, diperlukan ajaran tentang kebijaksanaan yang dapat diajarkan oleh orang tua sejak anak masih di dalam kandungan hingga dewasa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Secara keseluruhan, tembang *Lelo Ledhung* merupakan bentuk doa dan harapan orang tua kepada anak-anaknya ketika sudah dewasa kelak. Selain itu, terdapat beberapa nilai-nilai pendidikan karakter yang sangat fundamental bagi anak. Nilai-nilai tersebut sangat perlu dan penting untuk diajarkan kepada anak sejak dini. Nilai-nilai pendidikan karakter tersebut, yaitu (1) religiusitas, (2) kesabaran, (3) kasih sayang, dan (4) kebijaksanaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bashori, Khoiruddin. 2018. *Pendidikan Politik di Era Disrupsi*. Sukma: Jurnal Pendidikan. Volume 2 Issue 2, Jul-Dec 2018, pp. 287-310.
- Danandjaja, James. 2002. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng dan lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Faiz, Fakhruddin. 2002. *Hermeneutika al-Qur'an*. Yogyakarta: Qolam, Cet. III. Hadi W.M., Abdul. 2004. *Hermeneutika, Estetika, dan Religiusitas*. Yogyakarta: Mahatari.
- Palmer, Richard E. 2003. *Hermeneutika, Teori Baru Mengenai Interpretasi*, terj. Musnur Hery. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Farida, dkk. 2012. *Refleksi Filosofi Jawa dalam Tembang Dolanan*. Semarang: Balai Bahasa Provinsi Jawa Tengah.
- Hasbullah. 2009. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Hutomo, Suripan Sadi. 1975. *Telaah Kesusastraan Jawa Modern*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Depdikbud.
- Presiden Republik Indonesia. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Rizali, Nanang. 2001. “*Tinjauan Filosofis dan Semiotik Batik Kawung: Suatu Pendekatan Awal*” dalam *Wacana Seni Rupa: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, Volume 2, 1 Maret 2001. Bandung: P3M STISI.
- Setyaningsih, Nur Ramadhoni. 2015. *Makna Budaya Tembang Tak Lela-Lela Ledhung: Sebuah Tinjauan Etnolinguistik*. Prosiding Lokakarya Hasil Penelitian Kebahasaan dan Kesastraan UIN Sunan Kalijaga. Yogyakarta, 7—9 Oktober 2015.
- Sudaryanto et al. (Penyunting). 1991. *Tata Bahasa Baku Bahasa Jawa*. Cetakan ke-1. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Supanggih, Eka Aprillia Maharani. 2017. *Nilai Religiositas dalam Tembang “Tak Lela-Lela Ledhung”*. SATWIKA: Kajian Ilmu Budaya dan Perubahan Sosial. Volume 1, Nomor 2, Oktober 2017.
- Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Syarbini, Amirulloh. 2014. *Model Pendidikan Karakter dalam Keluarga*. Elex Media Komputindo. Jakarta: Depdiknas.

PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE INTEGRATED READING AND COMPOSITION* DALAM PEMBELAJARAN MENULIS PUISI KELAS VIII SMP NEGERI 1 SALEM KABUPATEN BREBES

Dina Noviana Prihandini
Universitas PGRI Semarang
E-mail: dinaprihandini1@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi tidak tepatnya pendidik SMP Negeri 1 Salem saat menerapkan model pembelajaran dalam pembelajaran menulis puisi. Model yang sering diterapkan ialah ceramah. Hal ini membuat pembelajaran membosankan, selain itu membuat peserta didik sulit menjadi aktif dan berkembang saat di kelas, dan juga materi kurang dapat tersampaikan. Sehingga hasil pembelajaran belum maksimal. Melihat kondisi tersebut perlu diupayakan penerapan model tertentu guna menunjang pembelajaran menulis puisi pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Salem. Model yang diterapkan ialah model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition*. Rumusan masalahnya bagaimana penerapan model *Cooperative Integrated Reading and Composition* dalam pembelajaran menulis puisi pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Salem tahun pelajaran 2019/2020? Adapun tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan model *Cooperative Integrated Reading and Composition* dalam pembelajaran menulis puisi pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Salem tahun pelajaran 2019/2020. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini ialah metode kualitatif. Penelitian dilakukan di kelas VIII SMP Negeri 1 Salem berjumlah 28 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan nontes. Teknik tes berupa tes tertulis menulis puisi, sedangkan teknik nontes berupa observasi dan angket mengenai respon peserta didik terhadap pembelajaran menulis puisi menggunakan model *cooperative integrated reading and composition*. Teknik penyajian hasil analisis data dilakukan secara kualitatif yakni menganalisis dan mendeskripsikan penerapan model *cooperative integrated reading and composition* dalam pembelajaran menulis puisi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 tahun pelajaran 2019/2020. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menulis puisi menggunakan model *cooperative integrated reading and composition* mampu merangsang kreatif peserta didik dalam mengembangkan pemikirannya dalam bentuk tulisan, sedangkan dari data menulis puisi diperoleh nilai tertinggi, yaitu nilai 85—100 ada 8 peserta didik dengan kategori sangat baik, nilai 75—84 ada 19 peserta didik dengan kategori baik, dan nilai 40—59 ada 1 peserta didik dengan kategori kurang.

Kata Kunci: *Model Cooperative Integrated Reading and Composition, menulis Puisi*

Abstract: This research is motivated by the inaccuracy of the educators of SMP Negeri 1 Salem when applying the learning model in learning to write poetry. The model that is often applied is lecture. This makes learning boring, in addition to making it difficult for students to be active and develop while in the classroom, and also the material can not be conveyed. So the learning outcomes are not optimal. Seeing these conditions, it is necessary to work on the application of certain models to support learning to write poetry to students of class VIII SMP Negeri 1 Salem. The model applied is the Cooperative Integrated Reading and Composition learning model. The formulation of the problem is how to apply the Cooperative Integrated Reading and Composition model in learning to write poetry to students of class VIII of SMP Negeri 1 Salem in the academic year 2019/2020? The purpose of this study is to describe the application of the Cooperative Integrated Reading and Composition model in learning to write poetry to students of class VIII SMP Negeri 1 Salem in the academic year 2019/2020. Data collection methods used in this study are qualitative methods. The study was conducted in class VIII of SMP Negeri 1

Salem totaling 28 students. Data collection techniques using test and non-test techniques. The test technique is in the form of a written test for writing poetry, while the non-test technique is in the form of observation and questionnaire about students' responses to learning to write poetry using the cooperative integrated reading and composition model. The technique of presenting the results of the data analysis was carried out qualitatively by analyzing and describing the application of the cooperative integrated reading and composition models in learning to write poetry in class VIII students of SMP Negeri 1 in the academic year 2019/2020. The results showed that learning to write poetry using the cooperative integrated reading and composition model was able to stimulate students' creativity in developing their thoughts in written form, while the poetry writing data obtained the highest value, which is a value of 85-100 there were 8 students with excellent categories, grades 75-84 there are 19 students with good categories, and grades 40-59 there are 1 students with less categories.

Keywords: Cooperative Integrated Reading and Composition Model, Writing Poetry

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses atau cara yang dilakukan peserta didik dengan pendidik untuk mencapai tujuan menggunakan model yang telah ditentukan. Pembelajaran merupakan pendekatan secara sistematis dalam perencanaan dan pengembangan serta alat untuk mencapai kebutuhan dan tujuan intruksional (Ngatmini dkk., 2012:7).

Model dalam pembelajaran merupakan bagian dari alat pembelajaran. Alat pembelajaran membantu pendidik dalam melatih dan mengoptimalkan kemampuan peserta didik serta berfungsi memodifikasi pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan tidak monoton bagi peserta didik.

Berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran yang dilaksanakan bergantung pada pendidik, peserta didik serta model yang diterapkan. Ketepatan dalam memilih model pembelajaran akan memberikan dampak pada situasi kelas yang menjadi kondusif, aktif, kreatif, serta peserta didik yang berkarakter. Ketidaktepatan pendidik dalam memilih model pembelajaran yang sesuai tentunya akan menjadikan pembelajaran menjadi tidak menarik bagi peserta didik, kondisi kelas kurang kondusif, peserta didik cenderung pasif, serta penyampaian materi yang tidak dapat disampaikan dengan baik.

Hasil observasi dan informasi dari pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia SMP N 1 Salem (Rabu, 6 Maret 2019) pembelajaran di SMP N 1 Salem selama ini masih menerapkan model ceramah yang kurang disukai peserta didik. Pendidik hanya mengajarkan peserta didik menulis puisi tanpa disertai model untuk memudahkan peserta didik dalam menemukan ide, gambaran, dan imajinasi yang baik. Model yang digunakan pendidik kurang mampu memaksimalkan kemampuan peserta didik dan kegiatan

pembelajaran dikelas kurang kondusif, sehingga nilai peserta didik kurang dari KKM. Nilai KKM di SMP N 1 Salem adalah 68 untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil dari penugasan peserta didik kebanyakan nilainya kurang dari KKM. Keterampilan menulis merupakan pembelajaran yang sangat penting disekolah. Pembelajaran menulis puisi di sekolah merupakan pembelajaran yang sangat penting karena dapat melatih peserta didik untuk berfikir aktif, imajinasi, dan kreatif.

Pemilihan model pembelajaran yang kreatif dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi dengan baik dan peserta didik dapat menerima materi semaksimal mungkin. Dengan pemilihan model pembelajaran yang baik oleh pendidik akan menumbuhkan daya tarik peserta didik untuk terus mengembangkan bakat serta minatnya dalam menulis puisi. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran menulis puisi adalah model *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC).

Beberapa penelitian yang membahas mengenai penelitian media *cooperative integrated reading and composition* diantaranya yaitu Fitri Ariantika (2014) dalam artikel yang berjudul “Penerapan Model *Cooperative Integrated Reading and Composition* dalam Pembelajaran Menulis Teks Pengumuman pada Siswa Kelas VII SMP N 32 Semarang Tahun Ajaran 2013/2014”. Dalam penelitian tersebut proses pembelajaran peserta didik dikelompokkan menjadi dua sampai enam anggota. Selanjutnya pendidik meminta peserta didik untuk berpasangan dan mendiskusikan tentang tema yang mereka pilih dan apa yang telah mereka peroleh. Pendidik memberi waktu tidak lebih 4 atau 5 menit untuk berpasangan, tiap kelompok akan diberi tugas untuk membuat teks pengumuman. Proses pembelajaran yang diterapkan peneliti yaitu dengan memberikan suatu permasalahan, peserta diminta memberikan informasi dalam berbagai bentuk paragraf (naratif, deskriptif, ekspositif) permasalahan dalam materi pembelajaran menulis puisi.

Penelitian berikutnya oleh Disnia Rahadini Putri (2018) dengan judul “Penerapan Model *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC) dalam Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi pada Siswa Kelas VII SMP N 1 Pecangaan Jepara Tahun Ajaran 2017/2018”. Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan hasil siswa lebih semangat ketika mengikuti pembelajaran. Dalam proses pembelajaran kegiatan mengamati, peserta didik membaca dan mengamati teks deskripsi yang disiapkan pendidik dengan cermat. Hal ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman peserta didik tentang teks deskripsi. Selanjutnya, dalam kegiatan menanya, peserta didik menanyakan pada pendidik tentang hal-hal yang berkaitan dengan pengertian teks

deskripsi, tujuan teks deskripsi, menentukan pokok-pokok teks deskripsi, menyusun kerangka teks deskripsi, dan jenis-jenis teks deskripsi. Saat kegiatan mengumpulkan informasi, peserta didik bertanya jawab tentang bentuk atau struktur teks deskripsi dari hasil membaca dan mengamati teks deskripsi. Dengan sikap tanggung jawab, peduli, responsif, dan santun, peserta didik secara berkelompok membaca dan memahami soal teks deskripsi secara tepat dengan berpedoman pada pokok-pokok deskripsi yang sudah ditentukan oleh pendidik. Peserta didik menuliskan teks deskripsi yang telah disusun menjadi sebuah teks deskripsi yang menarik.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Alasan digunakannya pendekatan deskriptif kualitatif dalam penelitian ini yaitu untuk memberikan penjelasan mengenai penerapan model *cooperative integrated reading and composition* dalam pembelajaran menulis puisi pada kelas VIII SMP Negeri 1 Salem tahun pelajaran 2019/2020. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP N 1 Salem tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 260 peserta didik. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII E SMP N 1 Salem tahun pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 28 peserta didik. Rincian jumlah peserta didik tersebut yaitu 14 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik perempuan. Dalam penentuan sampel, digunakan teknik *simple random sampling* karena pengambilan anggota sampel dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut. Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan yaitu, teknik Tes dan teknik Non Tes. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian Tes dan Non Tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dengan menganalisis dan mendeskripsikan hasil penerapan media *cooperative integrated reading and composition* dalam pembelajaran menulis puisi pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Salem.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data tes yaitu nilai kemampuan peserta didik dalam menulis puisi dengan penerapan model *cooperative integrated reading and composition*. Bentuk nilai peserta didik diketahui bahwa peserta didik yang mendapat nilai sangat baik adalah peserta didik yang pada saat pembelajaran berlangsung aktif, selalu menanggapi, dapat mengerjakan soal dengan baik, serta fokus pada saat pembelajaran berlangsung. Data tes dalam

penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan tes kepada peserta didik berupa soal menulis puisi dengan menerapkan model *cooperative integrated reading and composition*.

Dari tes diperoleh nilai tertinggi kelas VIII E yaitu 90, nilai terendah 55, dan nilai rata-rata 81 dan jumlah nilai keseluruhan yang didapat yaitu 2270. Pada pembelajaran menulis puisi yang dilakukan menggunakan model pembelajaran *cooperative integrated reading and composition*. Dalam pembelajaran diperoleh nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 90, nilai terendah 55 dan nilai rata-rata 81. Nilai rata-rata menulis puisi pada peserta didik kelas VIII E masuk antara baik dengan rentang 74—84 dan kategori baik.

Nilai tertinggi = 90

Nilai terendah = 55

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\text{Frekuensi} \times 100\%}{N} \\ &= \frac{2270 \times 100\%}{28} \\ &= 81\% \\ &= 81 \end{aligned}$$

Jadi rata-rata nilai peserta didik yakni 81.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Hasil Menulis Puisi Menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition*

Kelas Interval	Kriteria	Frekuensi	Persentase
85—100	Sangat baik	8	28,57%
75—84	Baik	19	67,85%
60—74	Cukup	0	0%
40—59	Kurang	1	3,57%
0—39	Sangat kurang	0	0%
		28	100%

Pada tabel data penilaian kemampuan menulis puisi dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative integrated reading and composition* pada peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 1 Salem memperoleh nilai pada rentang 85—100 terdapat 8 peserta didik yakni sebesar 28,57% dengan kriteria sangat baik, rentang 75—84 terdapat 19 peserta didik sebesar 67,85% dengan kriteria baik, tidak terdapat peserta didik yang mendapat nilai pada rentang nilai 60-74 sebesar 0% dengan kriteria cukup. Selain itu terdapat 1 peserta didik yang mendapat nilai pada rentang 40—59 sebesar 3,57% dengan kriteria kurang, dan tidak terdapat peserta didik yang mendapat nilai pada rentang 0—39 sebesar 0% dengan sangat kurang. Tabel tersebut merupakan penilaian kemampuan menulis puisi dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative integrated reading*

and composition. Data hasil persentase penilaian pembelajaran menulis puisi pada peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 1 Salem yang berjumlah 28 peserta didik nilai rata-rata 81% atau 81.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari pembelajaran menulis puisi dengan penerapan model *cooperative integrated reading and composition* diperoleh hasil belajar berupa nilai peserta didik yaitu 8 atau 28,57% peserta didik memperoleh nilai dengan rentang 85—100 termasuk kategori sangat baik, ada 19 atau 67,85% peserta didik memperoleh nilai dengan rentang 75—84 termasuk kategori baik, ada 0 atau tidak ada peserta didik atau 0% kategori cukup dengan rentang 65—74, rentang 50—63 ada 1 peserta didik yang berada pada kategori kurang, dan tidak ada peserta didik yang berada pada rentang 0—49 atau kategori sangat kurang. Dari hasil tersebut diperoleh nilai rata-rata 81 nilai tersebut termasuk kategori baik. Dengan demikian, dapat dikatakan semua peserta didik sudah tuntas dalam menulis puisi karena nilainya sudah melampaui nilai KKM 68.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *cooperative integrated reading and composition* digunakan dalam pembelajaran menulis puisi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Salem tahun pelajaran 2019/2020. Karena dengan menggunakan model *cooperative integrated reading and composition* peserta didik menjadi bersemangat dalam menulis puisi serta peserta didik mampu mengeluarkan ide kreatif pada saat menulis puisi. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil tes kemampuan menulis puisi peserta didik serta hasil nilai peserta didik dapat didapat sangat maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini. 2002. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bungin, Burhan. 2001. *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Jamaluddin. 2013. *Pembelajaran yang Efektif*. Jakarta: Mekar Jaya.
- Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Mulyadi, Mohammad. 2010. *Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Serta Praktek Kombinasinya dalam Penelitian Sosial*. Jakarta: Publica Institute.

- Ngatmini, dkk. 2012. *Perencanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Semarang: IKIP PGRI Semarang PRESS.
- Slavin, E. Robert. 2008. *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*. Bandung; Nusa Media.
- Ariantika, Fitri. 2013. “*Penerapan Model Cooperative Integrated Reading and Composition dalam Pembelajaran Menulis Teks Pengumuman pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 32 Semarang Tahun Ajaran 2013/2014*”. Skripsi. Semarang: Universitas PGRI Semarang.
- Putri, Disnia Rahadini. 2017. “*Penerapan Model Cooperative Integrated Reading and Composition dalam Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Pecangaan Jepara Tahun Ajaran 2017/2018*”. Skripsi. Semarang: Universitas PGRI Semarang.

PENGGUNAAN VIDEO UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA DALAM BAHASA INGGRIS MAHASISWA BIDANG STUDI KEPERAWATAN

Eka Wulandari¹, Yuyun Putri Mandasari²

Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang

E-mail: ¹ekawulan09@gmail.com, ²yuyunputri1984@gmail.com

Abstrak: Mengajar bahasa Inggris untuk tujuan khusus (*English for Specific Purposes/ESP*) berbeda dengan mengajar bahasa Inggris untuk tujuan umum atau akademik, dan biasanya diterapkan pada mahasiswa pendidikan vokasi, salah satunya adalah pada mahasiswa keperawatan. Bahasa Inggris ESP memiliki tantangan tersendiri dalam hal pengembangan keterampilan bahasa terutama dalam pengembangan keterampilan berbicara yang akan menjadi sangat penting ketika harus diaplikasikan dan disesuaikan dengan kebutuhan komunikasi perawat di dunia kerja. Untuk mencapai tujuan penguasaan keterampilan ini, penggunaan teknologi dalam pembelajaran bisa menjadi salah satu alternative. Salah satunya adalah penggunaan video untuk media pembelajaran yang dipandang efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Penggunaan video sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, artikel ini bertujuan untuk mengkaji beberapa strategi bagaimana video bisa digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa keperawatan dalam bahasa Inggris

Kata Kunci: ESP, Keterampilan Berbicara, Media Pembelajaran, Video

Abstract: Teaching ESP is different from teaching EGP and EAP. ESP is based on students' need with an aim to equip students with English competencies to deal with real-life tasks. ESP may occur in various vocational studies learning. One of them is for nursing students. ESP for nursing students has its own challenges in developing four language skills. One of the language skills that must be mastered by the nursing students is the speaking skill. It is considered as the most important skill of oral communication and it becomes a crucial thing to meet the target situation for nursing students in real life. To lead the students to a particular state of knowledge, using technology can be an option. One of the possible media equipped with technology is video. It has lots of advantages to enhance nursing students' speaking skill. It can be used as teaching media to teach speaking and make students practice the language more. At the end, it may enhance students' speaking skill to meet the target situation of nursing field. Through video, the students can strongly engage in the process of learning and make it as a more meaningful learning experience for them. To maximize its advantage, teachers' ideas are also needed to design good classroom activities with the use of video based on the students' needs. Based on the background ideas mentioned above, this article is going to review some strategies or techniques on how video can enhance nursing students' speaking skill.

Keywords: ESP, Speaking Skill, Teaching Media, Video

PENDAHULUAN

Memiliki keterampilan komunikasi berbahasa Inggris yang baik menjadi satu persyaratan penting dalam bursa kerja di era globalisasi, tetapi fakta menyatakan bahwa kemampuan komunikasi bahasa Inggris mahasiswa keperawatan dianggap masih belum berkembang secara signifikan. Di sisi lain, jumlah lulusan keperawatan terus meningkat

setiap tahunnya dan kondisi seperti ini tentu saja meningkatkan persaingan diantara lulusan-lulusan tersebut (Latief & Sismiati, 2012). Latief & Sismiati juga menyatakan bahwa salah satu persyaratan untuk mendapatkan pekerjaan sebagai perawat di rumah sakit internasional adalah dengan memiliki keterampilan berkomunikasi secara lisan dalam bahasa Inggris. Hasil penelitian lain juga menyatakan bahwa sebelum melamar pekerjaan untuk menjadi seorang perawat di Australia, pelamar harus memiliki sertifikat keterampilan berbicara dalam bahasa Inggris dari Asosiasi Perawat Australia Selatan (Hussin, 2002). Mempertimbangkan kondisi seperti ini, keterampilan berbicara dianggap sebagai keterampilan inti dalam pembelajaran bahasa asing dan keterampilan inilah yang diharapkan bisa dikuasai oleh para pelajar (Broady, 2005).

Meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris untuk mahasiswa di Indonesia merupakan hal yang tidak mudah karena bahasa Inggris dianggap sebagai bahasa asing dalam percakapan sehari-hari, selain itu banyak sekali permasalahan atau kendala yang dihadapi baik oleh guru maupun mahasiswa, khususnya mahasiswa bidang studi keperawatan. Kurniadewi dkk (2017) berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, menemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran dan pengajaran kemampuan berbicara bahasa Inggris. Pertama adalah konteks institusional dan bahasa asli penutur. Permasalahan kedua adalah berkaitan dengan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru tanpa penggunaan media yang menarik. Ketiga, mahasiswa cenderung takut untuk membuat kesalahan ketika harus berbicara dalam bahasa Inggris sehingga kepercayaan diri mahasiswa sangat menurun. Permasalahan terakhir adalah berkaitan dengan aktifitas yang dilakukan mahasiswa dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara.

Berkaitan dengan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Inggris di kelas, kegiatan yang dilakukan kurang bervariasi sehingga tidak bisa secara maksimal melibatkan mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Untuk itu, guru atau dosen sebaiknya memberikan kegiatan pembelajaran yang bisa meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Salah satu alternatif penyelesaian masalah tersebut adalah penggunaan teknologi video (Arroyani, 2018).

Untuk bisa bertahan dalam karir keperawatan di era globalisasi seperti sekarang ini, baik itu untuk tujuan spesifik atau umum, menjadi perawat yang professional atau berkesempatan bisa bekerja menjadi perawat di luar negeri maka mahasiswa keperawatan harus menguasai bahasa Inggris lisan maupun tulisan (Hadi, 2019). Selain itu, jika lulusan perawat Indonesia bisa bekerja di luar negeri secara professional maka hal ini bisa menjadi

solusi dari permasalahan jumlah lulusan keperawatan yang terus bertambah setiap tahunnya. Keterampilan berkomunikasi merupakan kunci dalam aktualisasi dan pengembangan personal dalam menjaga hubungan yang berkualitas antara petugas kesehatan dan pasien (Badrov T. et.al, 2017).

Berdasarkan pemaparan di atas, artikel ini akan mengkaji tentang bagaimana keterampilan berbicara mahasiswa keperawatan bisa meningkat dengan menggunakan video.

Bahasa Inggris untuk Tujuan Khusus (ESP)

Smoak (2003, 27) berdasarkan pengalaman pribadi sebagai guru ESP, menyimpulkan bahwa ESP merupakan pembelajaran bahasa Inggris yang disesuaikan dengan kebutuhan dunia kerja mahasiswa keperawatan. Smoak juga menyatakan bahwa pengajaran ESP membutuhkan usaha dan waktu yang besar untuk tiap-tiap kelompok mahasiswa. Seorang guru bahasa Inggris harus memahami karakteristik mahasiswa dari masing-masing kelas yang memiliki strategi belajar, ketertarikan atau motivasi yang berbeda-beda. Dia juga menyimpulkan empat poin penting berkaitan dengan ESP: (1) ESP tidak mengajarkan daftar kosakata; (2) asumsi dan intuisi penggunaan bahasa bisa jadi tidak akurat; (3) analisis kebutuhan sebaiknya disertakan dalam observasi penggunaan bahasa sesuai dengan konteks; (4) bahan materi harus sesuai dan autentik. Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa merancang pembelajaran bahasa Inggris yang disertai dengan strategi/metode yang sesuai merupakan pertimbangan penting bagi guru ESP.

Andriani (2014, 33) juga menyimpulkan bahwa ESP ditujukan lebih kepada kebutuhan mahasiswa dalam mencapai tujuan di dalam dunia kerja nyata. Selain itu, ESP menurut Hutchinson dan Waters (1987) didefinisikan sebagai sebuah pendekatan pengajaran bahasa yang mana desain/rancangan pembelajaran didasarkan pada latar belakang mahasiswa dalam mengikuti kelas bahasa Inggris. Rancangan pembelajaran yang dimaksud meliputi deskripsi bahasa, model pembelajaran, dan analisis kebutuhan, selanjutnya ketiga hal ini dijadikan acuan dalam menyusun silabus, materi, evaluasi, dan metodologi pembelajaran. Sebagaimana yang ditulis oleh Susilowati (2008, 68) dan Richards & Rogers (2001) bahwa ESP merupakan sebuah bentuk layanan mahasiswa yang membutuhkan bahasa Inggris untuk tujuan tertentu, salah satunya adalah mahasiswa keperawatan. Hal ini dimaksudkan dalam rangka mempersiapkan mahasiswa keperawatan untuk memiliki kemampuan membaca buku-buku referensi atau jurnal keperawatan berbahasa Inggris, dokumen asuhan keperawatan atau laporan pasien, dan membuat presentasi keperawatan menggunakan bahasa Inggris.

Proses pengajaran ESP memiliki tantangan tersendiri dan beberapa permasalahan telah dipaparkan oleh para ahli ESP melalui berbagai studi dan penelitian. Salah satu permasalahan yang muncul dalam ESP adalah bagaimana membekali mahasiswa keperawatan dengan kompetensi komunikasi bahasa Inggris yang baik untuk menghadapi kehidupan sebenarnya setelah lulus. Poedjiastuti & Oliver (2017) menyimpulkan bahwa salah satu tujuan pendidikan tinggi adalah mempersiapkan mahasiswa untuk bisa bersaing dalam bursa kerja yang mana bahasa Inggris dinyatakan sebagai salah satu persyaratan yang harus dimiliki oleh pelamar, termasuk dalam perekrutan tenaga perawat. Banyak perusahaan atau rumah sakit internasional meminta sertifikat kemampuan berbahasa Inggris sebagai bukti bahwa pelamar memiliki kualifikasi kompetensi bahasa Inggris secara lisan dan tulis. Tetapi mengetahui fakta kebutuhan di lapangan kerja saat ini, Sismiati & Latief (2012) menyatakan bahwa keterampilan komunikasi bahasa Inggris mahasiswa keperawatan masih belum bisa berkembang secara signifikan. Untuk menyelesaikan permasalahan ini, guru ESP seharusnya menyamakan persepsi tentang bagaimana mempersiapkan mahasiswa keperawatan untuk bisa bersaing dalam bursa kerja dan menjadikan kompetensi ini sebagai tujuan utama pengajaran bahasa Inggris (Poedjiastuti & Oliver, 2017).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pengkajian beberapa teori. Penulis mengumpulkan data melalui berbagai referensi untuk kemudian ditarik sebuah kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Video

Penggunaan video dinilai sangat bermanfaat dan bisa memberikan hasil yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris mahasiswa keperawatan dengan asumsi bahwa teknologi informasi dan komunikasi sangat mempengaruhi hasil dari proses pembelajaran di pendidikan tinggi. Banyak peneliti meyakini bahwa video bisa menjadi salah satu media dalam proses belajar mengajar (Kaniadewi, dkk, 2017). Menurut Stemplesky (2002, 364) video bisa meningkatkan motivasi mahasiswa, digunakan untuk latihan keterampilan mendengarkan dengan sumber yang lebih autentik, merangsang penggunaan bahasa, dan melatih mahasiswa untuk bisa mengenali aspek-aspek kebahasaan. Selain itu, Erban dkk (2009, 82) juga menyatakan

bahwa materi yang berasal dari video bisa membantu mahasiswa dalam memahami makna atau pesan melalui ekspresi yang terlihat, gesture, dan kebahasaan yang digunakan. Dengan kata lain, penggunaan video tidak hanya memberikan input penggunaan bahasa Inggris yang autentik dan mudah dipahami, tetapi juga membantu mahasiswa untuk menguasai kemampuan berbicara dalam konteks linguistik dan budaya.

Berdasarkan uraian paragraf di atas, Smaldino dkk (2012, sebagaimana dikutip oleh Kuniadewi dkk, 2017) mengungkapkan beberapa alasan mendasar mengapa video digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Menurut Smaldino, video bisa menggambarkan konsep sebuah proses, memberi kesempatan mahasiswa untuk mengamati interaksi dan kepribadian manusia, mengarahkan mahasiswa untuk berlatih keterampilan problem solving, menampilkan budaya, dan melibatkan mahasiswa dalam sebuah kelompok diskusi yang mendorong mereka untuk melatih kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris satu sama lain. Cakir (2006: 67 – 68) menambahkan beberapa kelebihan penggunaan video yaitu bahwa guru bahasa asing bisa dengan mudah menentukan bagaimana mengatur pemutaran video sesuai dengan kebutuhan atau target kegiatan pembelajaran kemampuan berbicara. Dengan mengaplikasikan video sebagai media pembelajaran kemampuan berbicara bahasa Inggris, mahasiswa akan bisa lebih terbiasa dengan aspek-aspek kebahasaan yang digunakan. Selain itu, melalui video mahasiswa yang belajar bahasa Inggris sebagai bahasa asing bisa mengamati pesan verbal, budaya, dan pengalaman belajar dalam komunikasi lisan.

Berkaitan dengan pengalaman belajar, Irawati (2016, 50) menyimpulkan bahwa mahasiswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan, berbeda, dan berkesan dengan belajar menggunakan video. Kelebihan dari penggunaan video ini bisa menjadi salah satu alternatif solusi terhadap berbagai tantangan yang dihadapi oleh mahasiswa keperawatan dalam berlatih keterampilan berbicara bahasa Inggris. Nuraeni (2018) juga berpendapat bahwa penggunaan materi audio visual dianggap lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris daripada menggunakan metode konvensional. Untuk lebih bisa membuat mahasiswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran kemampuan bahasa Inggris dengan menggunakan video, para guru sebaiknya memilih isi video sesuai dengan konteks atau kebutuhan perawat dalam berkomunikasi di dunia kerja, sehingga tujuan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Inggris bisa tercapai secara maksimal.

Beberapa penelitian yang dikaji oleh Forbes dkk (2016) berkaitan dengan video sebagai media pembelajaran menyimpulkan bahwa video bisa mendukung proses belajar

mengajar dalam pendidikan keperawatan, khususnya kemampuan berbicara bahasa Inggris. Mereka meyakini bahwa video bisa secara optimal digunakan sebagai media pembelajaran dengan memperhatikan empat (4) kunci utama, yaitu keefektifan, keefisienan, penggunaan, dan kualitas video. Dengan ini bisa dikatakan bahwa para guru sebaiknya memperhatikan empat kunci utama tersebut ketika mengaplikasikan video sebagai media pembelajaran di dalam kelas.

Penggunaan Video

Dalam praktiknya, penggunaan video sangat sering dan umum digunakan dalam kegiatan pengajaran bahasa Inggris. Untuk menghindari kejenuhan dan suasana yang monoton selama kegiatan di dalam kelas, guru memaksimalkan kelebihan dan meminimalkan kekurangan dari penggunaan video. Beberapa pendekatan dan teknik yang bisa diaplikasikan oleh guru berkaitan dengan penggunaan video antara lain sebagai berikut:

a. Putar-Penuh-Video

Dengan teknik ini video diputar secara penuh dan ditampilkan kepada mahasiswa. Proses komunikasi dalam video film tersebut disajikan sehingga mahasiswa bisa mengamati sumber belajar yang autentik (King, 2002). King juga menyatakan bahwa mahasiswa bisa lebih merasa percaya diri dan termotivasi dengan melihat video secara keseluruhan dan bisa memahami pesan yang disampaikan secara keseluruhan.

b. Video-Diputar-Berurutan

Dengan teknik ini, guru memilih salah satu atau beberapa adegan dari video untuk disajikan kepada mahasiswa dengan pertimbangan penghematan waktu jika dibandingkan dengan pemutaran video secara penuh. Meskipun demikian, teknik ini masih bisa menjadi sumber yang kaya akan berbagai ide kegiatan untuk berlatih kemampuan berbicara mahasiswa di dalam kelas (Parisi dan Andon, 2016). Adegan-adegan video yang dipilih untuk disajikan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Karena durasi teknik ini singkat maka guru bisa meminta mahasiswa untuk memutar adegan tersebut secara berulang-ulang untuk pemahaman secara lebih mendalam.

Cakir (2006) menyatakan bahwa untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran bahasa dengan penggunaan video sebagai media, ada beberapa teknik yang bisa dimaksimalkan baik oleh guru maupun mahasiswa. Teknik tersebut antara lain sebagai berikut.

1. *Active-Viewing*. Di kegiatan ini mahasiswa aktif mengamati video yang dimainkan sambil mereka mengerjakan lembar kerja yang telah diberikan oleh guru berkaitan

dengan isi video atau informasi rinci lainnya. Kegiatan ini terbukti bisa meningkatkan minat, fokus, dan perhatian mahasiswa terhadap materi yang disajikan.

2. *Freeze Framing and Prediction*. Di kegiatan ini guru menghentikan gambar video selama beberapa waktu dan mahasiswa diminta untuk memprediksi apa yang sedang terjadi sambil mahasiswa mengamati pesan verbal dari gambar tersebut. Guru juga bisa menambahkan pertanyaan berkaitan dengan isi video.
3. *Silent Viewing*. Dalam kegiatan ini mahasiswa mengamati video tanpa suara kemudian menebak apa yang sebenarnya terjadi dalam gambar video tersebut dan memprediksi kata/kalimat yang diucapkan, dan sebagainya.
4. *Sound On and Vision Off Activity*. Di kegiatan ini mahasiswa diminta untuk merekonstruksi apa yang terjadi berdasarkan suara yang didengar dan tanpa gambar video.
5. *Repetition and Role-Play*. Di kegiatan ini mahasiswa mengulang adegan tertentu pada video untuk memahami bahasa lisan yang digunakan dalam komunikasi dan mempraktikkan adegan tersebut dalam bentuk bermain peran.
6. *Reproduction Activity*. Mahasiswa diminta untuk mereproduksi apa yang diucapkan dalam video dengan cara mendeskripsikan, menulis, atau bercerita.
7. *Dubbing Activity*. Mahasiswa diminta untuk mengisi atau melengkapi dialog rumpang secara lisan setelah menonton episode video tanpa suara.
8. *Follow-Up Activity*. Kegiatan ini memberi kesempatan mahasiswa untuk berdiskusi secara aktif dalam rangka mencapai tujuan kompetensi komunikatif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kajian pustaka dengan bukti empiris dan teori yang telah diuraikan tersebut bisa disimpulkan bahwa penggunaan video dalam pengajaran bisa meningkatkan keterampilan atau kemampuan berbicara bahasa Inggris mahasiswa bidang studi keperawatan. Melalui video, mahasiswa keperawatan bisa mempelajari materi yang autentik untuk memenuhi kebutuhan berkomunikasi dalam dunia kerja. Untuk memaksimalkan kelebihan yang dimiliki video sebagai media pembelajaran, para guru sebaiknya merancang kegiatan dan isi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan target pembelajaran bahasa.

Guru bisa memilih jenis video pembelajaran sesuai dengan silabus untuk program keperawatan dan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal sehingga mahasiswa bisa mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna untuk bisa diaplikasikan dalam dunia

kerja. Selain itu, penggunaan video diharapkan bisa memberikan kontribusi yang signifikan dalam proses pembelajaran mahasiswa jurusan keperawatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Gita. (2014). *Problems in Teaching English for Specific Purposes (ESP) in Higher Education*. Journal of Literature, Language, and Language Teaching, 5(1). 30 – 40.
- Arroyani, Risa. ((2018). *Improving Students' Speaking Skill Through You Tube Video Project for Nursing Department*. JELLT. 2 (2). 5 – 18.
- Badrov, Tatjana & Jurkovic, Ivana. (2017). *Attitudes of Nursing Students toward the Importance of Communication Skills in the English Language*. J. appl. health sci. 3 (2). 265 – 271.
- Broady, E. 2005. *The four language skills or 'juggling simultaneous constraints'* In James A, C & John, K (Eds.), *Effective Learning and Teaching in Modern Languages*. Oxon: Routledge.
- Cahyono, B. Y. 1997. *Pengajaran Bahasa Inggris: Teknik, Strategi, dan Hasil Penelitian*. Malang: IKIP Malang.
- Çakir, İ. 2006. *The Use of Video as an Audio-Visual Material in Foreign Language Teaching Classroom*. The Turkish Online Journal of Educational Technology –TOJET, 5 (4):67-72.
- Erben, T., Ban, R., & Castaneda, M. 2009. *Teaching English Language Learners through Technology*. NewYork: Routledge.
- Forbes, Helen et.al. (2016). *Use of Videos to Support Teaching and Learning of Clinical Skills in Nursing Education: A Review*. Nurse Education Today Journal. 42. 53 –56.
- Hadi, Zufri. (2019). *Peluang Bagi Perawat Bersertifikasi Indonesia di Bursa Tenaga Kerja AS*. Retrieved June 14th, 2019 from <https://kumparan.com/>.
- Harmer, J. 2001. *The Practice of English Language Teaching*. Essex: Pearson Education.
- Hussin, Virginia. (2002). *An Esp Program for Students Of Nursing*. Flexible Learning Centre: University of South Australia. Retrieved July 10th, 2019 from <https://www.researchgate.net/publication>.
- Hutchinson, Tom & Waters, Alan. (1987). *English for Specific Purposes. A Learning-Centred Approach*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Irawati, Dini. (2016) *Supporting Student's English Speaking Achievement Using Video*. International Journal of EFL. 1 (1). 45 – 59.
- Kaniadewi, S, Sundayana, W & Purnawarman, P. (2017). *Improving Students' Speaking Ability in Reporting Procedural Text by Using Videos*. UPI Journal. 5 (1). 13 – 19.
- King, J. (2002). *Using DVD feature films in the EFL classroom*. *ELT Newsletter*. <http://www.eltnewsletter.com/back/February2002/art882002.htm>. Retrieved February 12th, 2017.

- Nuraeni. (2018). Using Audio Visual Material to Enhance Student's Speaking Skill. TEFLIN International Conference. 132 – 140.
- Parisi, L. L., & Andon, N. (2016). *The use of film-based material for an adult English language course in Brazil. Trab. Ling. Aplic., Campinas, n(55.1):101-128*. Retrieved January 25, 2017 from <http://www.scielo.br/pdf>.
- Poedjiastuti, Dwi & Oliver, Rhonda. (2017). *English Learning Needs of ESP Learners: Exploring Stakeholder Perceptions at An Indonesian University*. Teflin Journal. 28 (1). 1 – 21.
- Sismiati & Latief, Adnan. (2012). *Developing Instructional Materials on English Oral Communication for Nursing Schools*. TEFLIN Journal. 23 (1). 44 – 56.
- Smoak, Rebecca. 2003. *What is English for Specific Purposes?* Tunisia: English Teaching Forum.
- Stempleski, S. 2002. *Video in the ELT Classroom: The Role of the Teacher*. In J. C. Richards, & W. A. Renandya (Eds.), *Methodology in Language Teaching An Anthology of Current Practice (pp.364-367)*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Susilowati, Endang. (2008). *ESP as an Approach of English Language Teaching in ITS*. Jurnal Sosial Humaniora, 1 (1). 66 – 74.

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
EXAMPLES NON-EXAMPLES UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS I SD GMIM
TEMPANG DESA TEMPANG I KABUPATEN MINAHASA**

Eunike Mandolang

Universitas Katolik De La Salle Manado

E-mail: emandolang@unikadelasalle.ac.id

Abstrak: Penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada siswa kelas I SD GMIM Tempang, Desa Tempang I yang menemukan bahwa pembelajaran hanya berpusat pada guru sedangkan siswa hanya mendengarkan pembelajaran tematik cenderung membosankan, kurang menantang, itu tidak bermakna dan kurang relevan dengan kehidupan anak-anak sepanjang hari. Hasil yang diperoleh di siklus I baru mencapai 33,33%. Penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas I SD GMIM Tempang yang menemukan bahwa pembelajaran hanya berpusat pada guru sedangkan siswa hanya mendengarkan pembelajaran tematik cenderung membosankan, kurang menantang, tidak bermakna dan kurang relevan untuk kehidupan anak-anak sepanjang hari. Hasil yang diperoleh di siklus I baru mencapai 33,33%. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran tematik *Example Non-Example* siswa kelas I SD GMIM Tempang. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas dari Kemmis dan Mc. Taggart (Zainal Aqib, 2006: 31) dilakukan dengan dua siklus dari tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Hasil belajar yang diperoleh, pada siklus I mencapai 33,33% dan siklus II 93,33%. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Example Non-Example* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas tematik 1 SD GMIM Tempang.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Example Non-Example*, Hasil Belajar, Matematika

Abstract: This study was conducted based on the results of observations conducted in the students of class I SD GMIM Tempang, Tempang I Village which found that simply learning centered on the teacher while the students simply listen to thematic learning tend to be boring, less challenging, it is not meaningful and less relevant to the lives of children all day. The results obtained in siklus I just reached 33,33%. This study was conducted based on the results of observations conducted in class I SD GMIM Tempang which found that simply learning centered on the teacher while the students simply listen to thematic learning tend to be boring, less challenging, it is not meaningful and less relevant to the lives of children all day. The results obtained in siklus I just reached 33,33%. This study aims to improve learning outcomes through the application of thematic learning model examples non-example student class I SD GMIM Tempang. This study uses the design of classroom action research from Kemmis and Mc. Taggart (Zainal Aqib, 2006: 31) were conducted with two cycles of the stages of planning, action, observation and reflection. The learning result obtained, in the first cycle reaches 33,33% and 93,33% second cycle. Based on the results of the study concluded that the application of learning model examples non- examples can improve student learning outcomes thematic class 1 SD GMIM Tempang.

Keywords: Examples Non-Example Learning Model, Result Study, Mathematics

PENDAHULUAN

UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1, mengungkapkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Di sisi lain, kegunaan dari suatu konsep dapat menimbulkan keingintahuan bagi siswa. Dalam hal ini, siswa sadar bahwa bahan pelajaran yang dipelajari dapat berguna diwaktu sekarang maupun diwaktu kemudian. Artinya, kegunaan tersebut dapat dirasakan saat siswa belajar.

Penggunaan konteks yang beragam dalam pembelajaran matematika bertalian dengan keadaan keseharian yang dialami siswa ditengah-tengah lingkungannya, yaitu di rumah maupun di sekolah. Dengan demikian, agar prinsip kebermaknaan dan kegunaan benar-benar dialami dan dirasakan oleh siswa, maka informasi yang hendak disampaikan oleh guru, hendaknya dikemas dalam konteks yang relevan dengan keseharian dan pengalaman siswa.

Matematika adalah salah satu cabang ilmu yang diajarkan di sekolah mulai dari taman kanak-kanak (TK) dan sangat dibutuhkan siswa karena kegunaannya bagi kehidupan dan dalam pembelajaran matematika sering kali didapatkan bahwa siswa masih sukar menerima dan mempelajari matematika bahkan banyak yang mengatakan bahwa pelajaran matematika membosankan, tidak menarik dan susah untuk dipahami.

Yang menjadi focus objek penelitian disini adalah siswa kelas 1 SD GMIM Tempang Desa Tempang I Kecamatan Langowan Utara Kabupaten Minahasa dengan jumlah siswa 12 orang. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran tematik pada siswa, ditemukan masalah khususnya pada pembelajaran matematika tepatnya materi mengurutkan banyak benda yang masih sangat memperhatikan, hal ini disebabkan karena guru hanya berceramah dan menjelaskan tidak dengan menggunakan contoh, sehingga materi yang diberikan sulit untuk serap dan dimengerti siswa.

Penggunaan model pembelajaran yang tidak efektif dari pihak guru mengakibatkan pembelajaran kurang maksimal. Dalam pengamatan yang dilakukan, ditemukan beberapa siswa yang hanya bermain saat proses belajar mengajar berlangsung, juga terdapat siswa yang hanya mengganggu temanya yang lain.

Dari pengamatan yang dilakukan, terdapat 32% siswa yang mengerti tentang materi yang disampaikan dan sisanya 68% siswa yang belum mengerti tentang apa yang diajarkan.

Penggunaan model yang kurang tepat dapat menyebabkan anak mengalami kebosanan dan kurang memperhatikan materi yang diberikan. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk selalu berinovasi dan kreatif dalam memberikan materi pembelajaran, salah satu caranya adalah dengan menggunakan model yang tepat. Selain penggunaan model yang tepat juga membutuhkan aspek yang lain seperti pengelolaan kelas, penyajian materi, media bantu dalam pembelajaran dll. Apalagi kalau menggunakan kurikulum 2013, guru mengajar dengan mengaitkan dengan mata pelajaran yang lain. Ini juga mengakibatkan kurangnya pemahaman matematika untuk anak kelas 1. Dari pengamatan yang dilakukan maka saya berpikir untuk menerapkan model pembelajaran *examples non-examples* yang cocok diterapkan kepada siswa kelas I

Penerapan model pembelajaran *examples non-example* merupakan model yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mengurutkan banyak benda karena konsep dari model *examples non-examples* adalah pembelajaran dengan menggunakan contoh dan cocok dalam materi mengurutkan banyak benda pada mata pelajaran matematika khususnya.

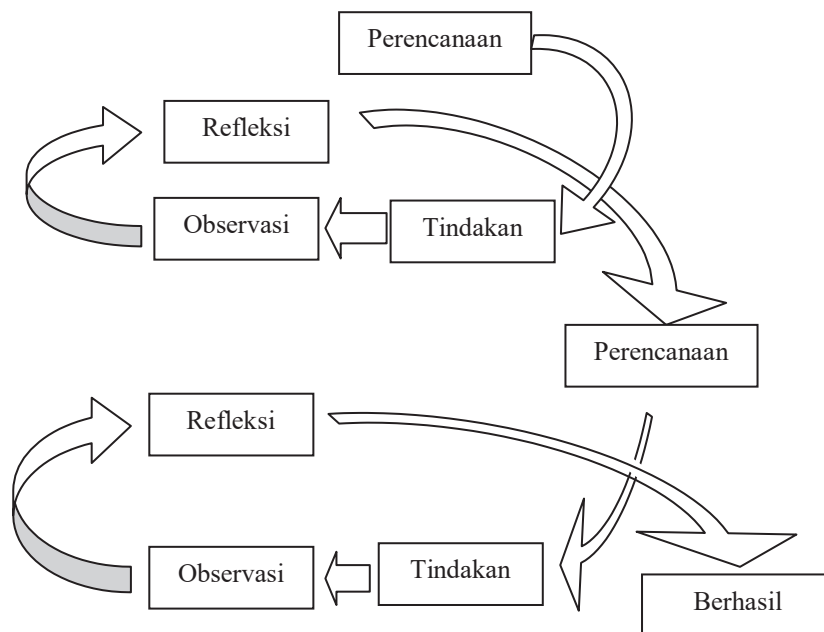
Tujuan penelitian ini adalah untuk menerapkan model pembelajaran *examples non-example* di padukan dengan model pembelajaran *make a match* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas I SD serta dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan berkualitas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang mengacu pada desain penelitian yang dikemukakan oleh Stephen Kemmis dan Robin Mc. Taggart (Zainal Aqib, 2006:31), dimana 1(satu) siklus terdiri atas 4 langkah yaitu:

1. Perencanaan;
2. tindakan;
3. observasi; dan
4. refleksi.

Berdasarkan keempat langkah PTK tersebut dapat dijabarkan melalui gambar berikut.



Gambar 1. Spiral Tindakan Kelas Kemmis dan Mc Taggart (Zainal Aqib, 2006:31)

Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas I SD GMIM Tempang Desa Tempang I Kabupaten Minahasa dengan jumlah siswa 12 orang yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan.

Data dianalisis dengan perhitungan presentase ketuntasan hasil belajar yang dicapai siswa. Peningkatan kemampuan dan keterampilan dalam pelaksanaan pembelajaran serta hasil belajar ini, dilakukan dengan membandingkan hasil pencapaian belajar pada setiap siklus dengan menggunakan rumus:

$$KB = \frac{T}{Tt} \times 100\%$$

Dimana KB = Ketuntasan belajar
 T = Jumlah skor yang diperoleh siswa
 Tt = Jumlah skor total

Setelah dilakukan perhitungan terhadap persentase ketuntasan hasil belajar yang dicapai siswa, maka selanjutnya di lihat apabila ketuntasan belajar secara klasikal $\geq 85\%$ maka, suatu kelas dapat dikatakan tuntas belajarnya (Depdikbud dalam Trianto, 2007:171).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada pembelajaran tematik dengan menggunakan model pembelajaran *examples non example* di padukan dengan model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran matematika dikelas 1 SD GMIM Tempang Desa Tempang I Kabupaten Minahasa, dilakukan oleh peneliti sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Berikut ini deskripsi tindakan model pembelajaran *examples non-example* dipadukan dengan model pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran tematik pada mata pelajaran matematika siswa kelas 1 SD GMIM Tempang Desa Tempang I Kabupaten Minahasa.

a. Hasil Penelitian Siklus I

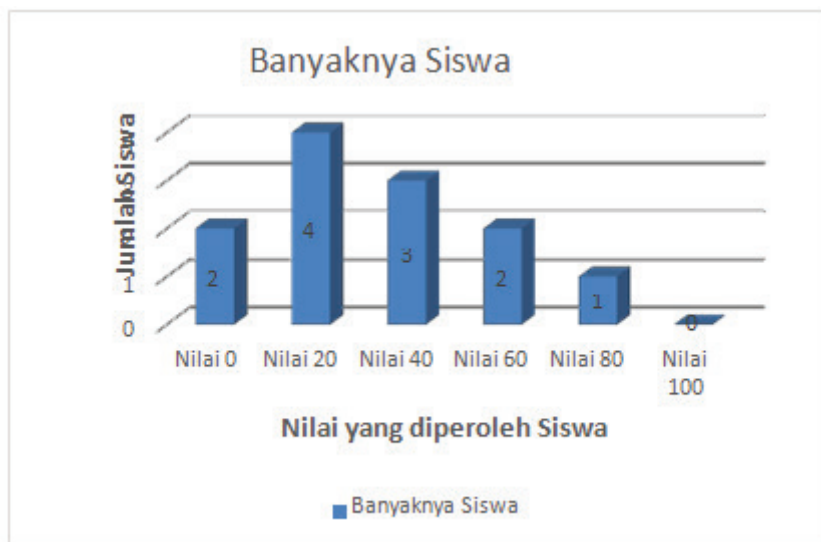
Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan april 2019 dengan jumlah siswa 12 orang, dan pelaksanaan tindakan ini dilakukan melalui 4 alur atau tahapan yaitu perencanaan, aksi/tindakan, observasi dan refleksi.

Hasil pembelajaran matematika khususnya dalam pengenalan bilangan bulat ini dikembangkan dari hasil evaluasi yang diberikan pada saat diberlakukannya model *Examples Non-Examples*.

Dalam penelitian siklus I ini masih terdapat beberapa siswa yang belum paham atau belum mengerti betul mengenai materi yang disampaikan bahkan ada yang bingung dengan menggunakan model pembelajaran *examples non-examples* karena baru pertama kali diterapkan dalam pembelajaran di kelas mereka. Tetapi ada juga siswa yang senang dan cepat paham mengenai apa yang disampaikan guru karena langsung dengan menggunakan contoh gambar- gambar.

Setelah selesai mengajar peneliti memberikan lembar kerja siswa (LKS) yang berisi pertanyaan untuk menguji kemampuan pemahaman materi siswa sampai dimana. Dan ketika LKS yang dibagikan selesai dijawab siswa, peneliti memeriksa hasil dan melakukan evaluasi. Adapun hasil yang didapat yaitu: dari 12 siswa hanya 5 siswa yang mendapat nilai diatas 60 sedangkan siswa yang lainnya hanya mendapat nilai 20 bahkan ada yang mendapat nilai 0.

Adapun hasil yang diperoleh siswa dalam siklus I ini dapat dilihat dalam grafik di bawah ini.



Gambar 1. Grafik Hasil Belajar Siswa Siklus I

Dari hasil di atas, dapat dilihat prestasi pencapaiannya adalah:

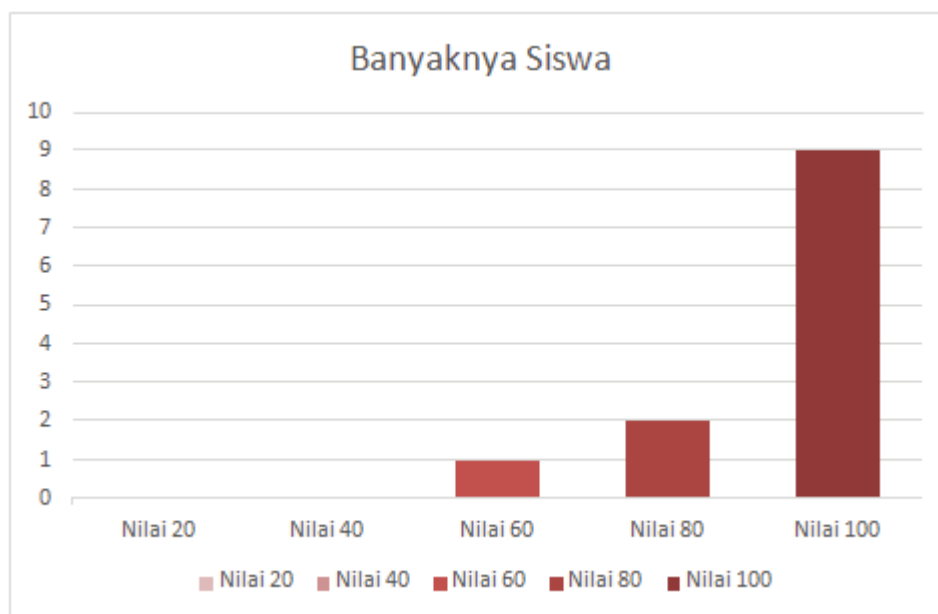
$$KB = \frac{400}{1200} \times 100\% = 33,33\%$$

Kegiatan pada tahap ini meliputi kegiatan menganalisis hasil pembelajaran yang sudah dilakukan, sekaligus menyusun upaya perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II. Berdasarkan hasil tes pada siklus pertama, dapat dilihat bahwa hasil yang dicapai belum begitu memuaskan, dimana dari 12 siswa yang hadir hanya terdapat 10 siswa yang berhasil menyelesaikan tugas dan mendapat nilai tuntas, sedangkan 12 siswa lainnya belum berhasil mendapat nilai baik (belum tuntas), dan hal ini dikarenakan konsep yang diajarkan belum terlalu dipahami oleh siswa. Selain itu, kemampuan siswa dalam belajar dengan mengikuti pola penggunaan model pembelajaran *Examples Non-Examples* masih kurang maksimal, dimana terlihat sebagian siswa belum mampu menangkap konsep pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam hal penggunaan gambar. Untuk itu, perlu dibuat perencanaan yang baru agar kemampuan siswa dalam memahami konsep meningkat melalui proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Examples Non-Examples* yang sudah disiapkan pada siklus II.

b. Hasil Penelitian Siklus II

Pelaksanaan Siklus II dilakukan pada Bulan Juni 2019, dengan jumlah siswa yang hadir 12 orang dan pelaksanaan tindakan ini juga dilakukan melalui 4 alur atau tahapan yaitu perencanaan, aksi/tindakan, observasi dan refleksi.

Dalam pelaksanaan siklus II ini, penerapan model pembelajaran *examples non example* dipadukan dengan model pembelajaran *make a match*.



Gambar 2. Grafik Hasil Belajar Siswa Siklus II

Dari hasil di atas, dapat dilihat prestasi pencapaiannya adalah:

$$KB = \frac{1120}{1200} \times 100\% = 93,33\%$$

Setelah melakukan kegiatan pembelajaran pada siklus II dengan menggunakan model pembelajaran *examples non example* dipadukan dengan model pembelajaran *make a match*, maka tampaklah perbedaan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Dimana pada kegiatan pembelajaran ini sebagian besar siswa tampak sangat aktif mengikuti alur pembelajaran yang disajikan guru, pembelajaran aktif dan menyenangkan sangat terasa dalam pelaksanaan pembelajaran disiklus ke II ini, sehingga pada evaluasi akhir pembelajaran para siswa yang memperoleh hasil yang memuaskan, jika pada siklus I ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 33,33% maka untuk siklus ke II secara keseluruhan ketuntasan belajar siswa mencapai 93,33%.

Pembahasan

Dalam kegiatan belajar mengajar selalu diupayakan tercapainya tujuan pembelajaran. Namun dengan melihat kondisi dan kenyataan yang ada, seringkali tujuan pembelajaran tersebut tidak berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian ini dilaksanakan untuk menghasilkan produk dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas I SD GMIM Tempang. Penelitian ini dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *examples non example*

dipadukan dengan model pembelajaran *make a match*. Dari perpaduan antara model *examples non example* dengan *make a match* menghasilkan satu produk model *Narrating Picture*.

Model *Narrating picture* merupakan model pembelajaran perpaduan antara model *examples non example* yang menggunakan gambar sebagai media, dan model *make a match* menggunakan kartu sebagai medianya. Model *narrating picture* merupakan salah satu inovasi dari model pembelajaran yang digunakan disekolah.

Produk yang dihasilkan dari perpaduan antara model pembelajaran *examples non example* dengan *make a match* terbukti efektif setelah dilakukan uji coba pada siswa kelas I SD GMIM Tempang Desa Tempang I Kabupaten Minahasa. Keefektifan produk tersebut dapat dilihat pada hasil belajar matematika dalam pembelajaran tematik siswa yang telah meningkat. Berdasarkan hasil belajar yang dicapai siswa pada siklus I 33,33% dan hasil belajar pada siklus II meningkat menjadi 93,33%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran *Examples Non-Examples* sangat berpengaruh positif terhadap hasil belajar yang dicapai oleh para siswa yang mencakup semua ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Selain itu, dengan menggunakan model tersebut dapat mengembangkan kreativitas mengajar dari guru (peneliti). Dengan hasil penelitian yang diperoleh dari hasil belajar siswa siklus I 33,33%, dan mengalami peningkatan pada siklus II yaitu 93,33%. Dengan diterapkannya model pembelajaran *examples non examples* dipadukan dengan model pembelajaran *make a match* dapat menghasilkan produk model *Narrating Picture* yang cocok dan layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka ada beberapa hal yang dapat disarankan oleh peneliti kepada setiap pembaca, yaitu:

1. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan maka diperlukan kreatifitas dari seorang guru agar materi yang diajarkan dapat dimegerti dengan baik oleh para peserta didik sehingga tujuan pembelajaran pun dapat tercapai dengan maksimal. Dan untuk mata pelajaran matematika khususnya pengenalan bilangan bulat, perpaduan model pembelajaran *Examples Non-Examples* dan model *make a match* sangatlah cocok digunakan untuk dapat mengembangkan kreativitas mengajar dari seorang guru.

2. Demi penyempurnaan Penelitian tentang model pembelajaran *Examples Non-Examples* pada matematika di SD khususnya pada pengenalan bilangan bulat. Diharapkan kepada semua pihak yang ingin melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Examples Non-Examples* agar dapat mengembangkan penelitian ini dengan jumlah data yang lebih luas dan akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib Zainal, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- . 2006. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru*. Jakarta: Yrama Widya.
- Buehl. 2013. *Model Pembelajaran Examples Non-Examples*. <http://riensuciati99.blogspot.co.id/2013/04/model-pembelajaran-examples-non-examples.html>. (diakses 29 Agustus 2016).
- Rahmadi Widdiharto. (2006). *Model-model Pembelajaran Matematika*. Makalah diklat guru pengembang matematika SMP. Yogyakarta: PPPG Matematika.
- Rien Suciati (2013). *Model Pembelajaran Examples Non-Examples*. <http://riensuciati99.blogspot.co.id/2013/04/model-pembelajaran-examples-non-examples.html>. diakses 29 Agustus 2016.
- Sanjaya Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana. *Hasil Belajar*. <http://www.sarjanaku.com/2011/03/pengertian-definisi-hasil-belajar.html>, (diakses 27 agustus 2016 pukul 20.30).
- Sukmadinata. 2004. *Pembelajaran tematik dan aplikasinya di SD*. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pembelajaran-tematik-dan-aplikasinya-di-sekolah-dasar-SD-catur-tunggal.pdf>. (diakses 20 Desember 2016).
- Suyitno H. Iman. 2011. *Memahami Tindakan Pembelajaran*. Bandung: Retika Aditama.
- Tennyson dan Pork (Salvin 1994). *Pembelajaran kooperatif*. Bandung: Yrama Widya.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Undang-Undang R.I Nomor 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS*. Bandung: Citra Umbara.

PERSEPSI GURU SD MUHAMMADIYAH TERHADAP PENGUNAAN GAWAI DALAM PEMBELAJARAN DI KELAS

Fitroh Setyo Putro Pribowo

Program Studi PGSD

Universitas Muhammadiyah Surabaya

Email: fitrohsetyo@fkip.um-surabaya.ac.id

Abstrak: Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat tidak diterima dengan mudah begitu saja oleh semua kalangan khususnya pada bidang pendidikan. Dampak positif dan negatif penggunaan gawai menjadi topik yang belum usai dalam penentuan kebijakan penggunaan gawai di sekolah khususnya sekolah dasar. Adanya pandemi covid-19 yang mewajibkan siswa untuk belajar di rumah mau tidak mau harus diterima sebagai realita jika gawai, teknologi informasi dan komunikasi sangat dibutuhkan sehingga perlu penyesuaian khusus dalam pelaksanaannya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi guru di SD Muhammadiyah terhadap penggunaan gawai dalam pembelajaran di kelas khususnya dalam persepsi pemahaman dan kesiapan. Metode penelitian ini menggunakan survey deskriptif menggunakan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian menyebutkan bahwa sebagian besar atau sebanyak 60,35% guru Muhammadiyah se Kota Surabaya menyatakan pentingnya penggunaan dan penguasaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. Bahkan secara spesifik 100% guru menyetujui jika teknologi informasi memudahkan guru dalam menemukan sumber belajar. Selain itu 92% guru menyatakan media teknologi informasi menyediakan perangkat pembelajaran yang lebih menarik, variatif, dan komunikatif.

Kata Kunci: Gawai, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Pembelajaran Daring

Abstract: The rapid development of information technology and communication is not easily accepted by all groups, especially in the field of education. The positive and negative impacts of the use of devices are a topic that has not yet ended in determining the policy for the use of devices in schools, especially primary schools. The existence of a co-19 pandemic that requires students to study at home inevitably has to be accepted as a reality if the device, information and communication technology is needed so that special adjustments need to be implemented. The purpose of this study was to determine the perceptions of teachers in Muhammadiyah Elementary School on the use of devices in learning in specific classes in the perception of understanding and readiness. This research method uses descriptive survey using a quantitative approach. The results of the study stated that the majority or as much as 60.35% of Muhammadiyah teachers throughout Surabaya stated the importance of the use and mastery of information and communication technology in education. Even specifically 100% of teachers agree that information technology makes it easy for teachers to find learning resources. In addition, 92% of teachers stated that information technology media provided learning tools that were more interesting, varied, and communicative.

Keywords: Devices, Information and Communication Technology, Online Learning

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mengalami peningkatan setiap harinya. Perkembangan tersebut meliputi perkembangan dibidang alat komunikasi, sistem komunikasi, perangkat pendukung, hingga aplikasi yang tersedia secara gratis maupun

berbayar. Perkembangan teknologi informasi tersebut diimbangi juga dengan berkembangnya sistem komunikasi dari kabel meningkat ke fiber optik, dari penggunaan jaringan GPRS meningkat ke 2G, 3G, 4G hingga 4.5G. Merespon perkembangan tersebut manusia juga merubah cara berinteraksi secara sosial, niaga, karya, bahkan sistem pendidikan dan pemerintahan tidak luput terkena imbasnya. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah ada pada setiap lini kehidupan manusia Indonesia.

Riset menkominfo dan UNICEF mengenai perilaku anak dan remaja dalam menggunakan internet mencatat sebanyak 84 persen dari jumlah total seluruh rakyat Indonesia adalah pengguna telepon seluler. Sebanyak 52 persen dari seluruh pengguna telepon seluler tersebut adalah anak – anak dan remaja. Studi ini juga menemukan bahwa 98 persen dari anak-anak dan remaja yang disurvei tahu tentang internet dan bahwa 79,5 persen diantaranya adalah pengguna internet (KOMINFO : 2014).

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi memiliki peran positif dan negatif pada pembangunan kualitas sumber daya manusia. Menkominfo (2014) menyatakan Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi harus dapat dimanfaatkan untuk kesejahteraan masyarakat. Teknologi adalah alat untuk mewujudkan bangsa yang cerdas dan maju. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi juga terjadi di dunia pendidikan. Rosenberg (2001), dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini ada lima pergeseran dalam proses pembelajaran yaitu : (1) dari pelatihan ke penampilan, (2) dari ruang kelas ke tempat dimana dan kapan saja, (3) dari kertas ke “online” atau saluran, (4) fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja, (5) dari waktu siklus ke waktu nyata.

Namun perkembangan tersebut tidak selalu disambut positif dalam dunia pendidikan khususnya pendidikan dasar. Penggunaan gawai dan pemanfaat teknologi informasi dan komunikasi dianggap sebagai sesuatu yang masih tabu jika diterapkan di jenjang pendidikan sekolah dasar. Alasan mendasar yang digunakan sebagai bahan penlakan adalah banyaknya aspek negatif yang timbul diakibatkan oleh penggunaan gawai serta perkembangan yang mengikutinya. Pendapat itu bukan tanpa dasar, penelitian Abimanyu (2020) menyebutkan semakin rendah intensitas penggunaan gawai (*gadget*) maka semakin tinggi prestasi belajar anak dan semakin tinggi intensitas penggunaan gawai (*gadget*) maka semakin rendah prestasi belajar anak. Agar intensitas penggunaan gawai (*gadget*) tidak berdampak negatif terhadap prestasi belajar anak, maka perlu diperhatikan

hal-hal pendukungnya. Hal-hal pendukung tersebut meliputi pemahaman orang tua mengenai perkembangan teknologi serta manfaat teknologi yang baik dan benar bagi anak.

Terlebih lagi jika mengacu pada hasil penelitian di atas, tidak semua orang tua bahkan guru memberikan pemahaman tentang pemanfaatan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Orang tua cenderung hanya memberikan gawai kepada anak tanpa memberi arahan bagaimana menggunakan gawai yang sesuai dengan perkembangan psikologis dan usia mereka. Di sisi lain guru disekolah cenderung melarang siswa menggunakan gawai dalam kegiatan pembelajaran di sekolah tanpa memberikan alasan yang jelas dan dimengerti oleh siswa. maka tarik ulur pemahaman ini semakin menepi. Orang tua memberikan gawai tanpa memahamkan sedangkan guru melarang penggunaan gawai dengan alasan aspek negatif.

Selain dampak negatif dalam pendidikan, sebenarnya gawai juga memberikan pengaruh positif dalam pembelajaran Santoso (2020) menyebutkan bahwa Gadget memiliki banyak keunggulan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung untuk sarana membaca dan pembelajaran bagi peserta didik. Dengan penggunaan gadget, peserta didik lebih tertarik dan kegiatan pembelajaran lebih bervariasi, efektif dan menyenangkan. Penelitian lain adalah Kurniawan (2019) menyatakan bahwa hasil pengembangan menunjukkan bahwa Komik Android Catatan Harian sebesar 88% dari ahli media dan 85,33% dari ahli materi. Uji coba pertama menunjukkan hasil sebesar 76,67% meningkat pada uji coba kedua sebesar 83,33% dan uji coba ketiga meningkat menjadi 90%. Hasil belajar IPA siswa kelas V SD kedungpring menggunakan komik android rata-ratanya adalah 85. Selain itu Wijayanti, Dkk (2020) menyatakan bahwa bahwa nilai kelas eksperimen lebih baik daripada nilai kelas kontrol. Jadi, dapat disimpulkan bahwa *Mobile Learning Media* bermuatan *Ethnoscience* efektif untuk digunakan di sekolah dasar.

Berdasarkan beberapa kajian dari hasil penelitian di atas, gawai memiliki dampak positif dan negatif. Dalam hal ini pendidikan memiliki tugas untuk meramu dan merumuskan bagaimana penggunaan gawai bisa berdampak positif dalam perkembangan dan pendidikan siswa. karena suka dan tidak suka gawai sudah menjadi kebutuhan primer pada perkembangan sosial masa kini.

SD Muhammadiyah di kota Surabaya merupakan sekolah dasar yang terletak dipusat ibu kota provinsi Jawa Timur sebagai ibukota terbesar ke dua di Indonesia. Secara tidak langsung kondisi ini memberikan tekanan khusus kepada sekolah untuk memperhatikan masalah di atas. Penggunaan gawai di kota terbesar ke dua di Indonesia ini pasti lebih besar jika dibandingkan dengan kota lain yang ada di Jawa Timur. Posisi yang

strategis sebagai pusat pemerintahan, perkantoran dan industri menyumbang berkembangnya sarana prasarana komunikasi yang sangat baik. kondisi ini memberi pengaruh juga terhadap perkembangan penggunaan gawai di wilayah kota Surabaya.

Pada pertengahan bulan maret 2020 pandemi covid-19 di Indonesia berkembang semakin mengkhawatirkan. Berangkat dari hal tersebut berdasarkan surat edaran nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease (Covid-19)* yang telah ditandatangani oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yaitu Nadiem Anwar Makarim pada hari Selasa, 24 Maret 2020 dalam (Subarto, 2020: 14) menyatakan 6 poin penting, yaitu:

1. Ketentuan pelaksanaan UN Tahun 2020
2. Ketentuan proses belajar dari rumah
3. Ketentuan Ujian Sekolah
4. Ketentuan Kenaikan kelas
5. Ketentuan Penerimaan Peserta Didik Baru
6. Dana Bantuan Operasional Sekolah

Meskipun Indonesia mengalami situasi yang tidak diinginkan seperti ini, pembelajaran harus tetap berjalan. Kebijakan yang telah tercantum menyatakan bahwa proses belajar tetap berjalan di rumah dengan pembelajaran daring. Adanya kebijakan tersebut menimbulkan adanya kebiasaan baru. Jika selama ini ketika pembelajaran lebih sering berinteraksi dan bertatap muka dengan teman-teman maupun guru, kini beralih kebiasaan menjadi lebih berinteraksi dan bertatap muka dengan keluarga. Selama wabah pandemi *Covid-19* anak belajar membutuhkan interaksi sosial dengan keluarga. Menurut Subarto (2020: 16) keluarga merupakan pengaruh utama dalam perilaku anak ketika belajar di rumah (*study from home*).

Berpijak dari masalah ini maka seluruh sekolah baik dari jenjang anak usia dini hingga perguruan tinggi melakukan belajar di rumah dengan memanfaatkan pembelajaran daring. Baik sekolah yang sudah menerapkan atau belum pernah menerapkan pembelajaran daring kali ini semua harus mau menerapkan pembelajaran daring. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mencari informasi bagaimana persepsi guru SD Muhammadiyah terhadap penggunaan gawai dalam pembelajaran di kelas. Tujuan penelitian ini adalah ingin mengetahui persepsi dan kesiapan guru di SD Muhammadiyah Kota Surabaya terhadap pembelajaran menggunakan gawai terkepas dari situasi Covid-19 yang mengaruskan siswa belajar di rumah dengan sistem daring. Sehingga rumusan masalah utamanya adalah

apakah guru – guru di SD muhammadiyah Kota Surabaya telah siap terhadap penggunaan gawai dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei deskriptif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif memungkinkan penulis untuk memahami suatu gejala dengan lebih mendalam dengan cara setiap hal yang diteliti harus dapat diidentifikasi, dikategorisasikan, dan didefinisikan secara jelas untuk kemudian dapat diukur melalui cara-cara yang tepat, Pendit (2003). Penelitian dengan menggunakan metode survey deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran yang lebih detail mengenai suatu gejala atau fenomena. Menurut Sevilla (1993) metode penelitian survey deskriptif dimaksudkan guna mengukur gejala-gejala yang ada tanpa menyelidiki kepana gejala tersebut ada. Penelitian ini, tidak memperhitungkan hubungan antara variabel. Tujuannya adalah menggunakan data yang diperoleh untuk memberikan gambaran kemudian memecahkan masalah, daripada untuk menguji hipotesis. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru SD Muhammadiyah se Kota Surabaya. Sedangkan sampel penelitian ini Sudjana (2001) menyebutkan bahwa sampel adalah sebagian dari populasi yang memiliki sifat dan karakteristik yang sama sehingga betul – betul terwakili populasinya. Berkenaan dengan sampel Arikunto (1996) mengemukakan apabila subjek penelitian kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subjeknya besar dapat diambil 10-15%, atau 20-25% lebih. Berdasarkan pendapat di atas peneliti akan menentukan jumlah sampel menggunakan sampel populasi atau sampel sebagian tergantung jumlah guru yang ada di SD Muhammadiyah se Kota Surabaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket tertutup. Angket tertutup menggunakan skala likert. Pertanyaan pada angket dikembangkan berdasarkan persepsi guru terhadap penggunaan gawai dalam pembelajaran dengan meliputi beberapa indikator: (1) gawai sebagai perangkat pembelajaran, (2) gawai alat dan bahan ajar, (3) gawai sebagai media pembelajaran, dan (4) gawai sebagai alat evaluasi belajar. Adapun kisi-kisi instrumen angket secara rinci dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Kisi – Kisi Angket Persepsi Penggunaan Gawai dalam Pembelajaran

ASPEK	INDIKATOR
Gawai Sebagai Perangkat Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • sumber-sumber pengetahuan • Sumber Belajar • Penyusunan Silabus • Penyusunan RPP
Gawai alat dan bahan ajar	<ul style="list-style-type: none"> • perangkat pemecahan masalah • perangkat simulasi • perangkat tutorial • perangkat drill • perangkat kolaborasi
Gawai sebagai media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • media interaksi • Media presentasi • Media kreatifitas • Media komunikasi
Gawai sebagai alat evaluasi pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Analisis penilaian hasil belajar • Analisis perkembangan pembelajaransiswa • Pelaporan hasil belajar

Sumber: Olahan peneliti

Selain itu, kuisisioner juga dibuat untuk mengetahui permasalahan yang timbul pada penguasaan gawai dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi bagi guru sekolah dasar Muhammadiyah se Kota surabaya. Adapun Aspek yang dikembangkan pada angket tentang permasalahan yang timbul pada penguasaan teknologi informasi dan komunikasi bagi guru sekolah dasar Muhammadiyah se Kota surabaya Kota surabaya akan dijelaskan pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Aspek Pengembangan Instrumen Kuisisioner atau Angket Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi Bagi Guru Sekolah Dasar Muhammadiyah se Kota Surabaya

ASPEK	INDIKATOR
Profil Akses terhadap TIK dan Internet	<ol style="list-style-type: none"> 1. memiliki komputer sendiri 2. memiliki akses ke internet broadband di rumah 3. memiliki akses ke perangkat komputasi mobile seperti ponsel 3G atau iPhone/Android 4. di sekolah terdapat akses Internet
Minat dan Sikap terhadap Penggunaan TIK	<ol style="list-style-type: none"> 1. tertarik menggunakan TIK untuk keperluan pribadi 2. tertarik menggunakan TIK untuk keperluan belajar mengajar 3. percaya bahwa TIK dapat meningkatkan hasil belajar siswa 4. menggunakan TIK dengan siswa untuk belajar dan mengajar
Penguasaan Aplikasi/Piranti Lunak	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Microsoft Office</i> (contoh: <i>Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft Powerpoint</i>) 2. Pengolah Grafis (contoh: <i>Paint, IrfanView, Adobe Photoshop, Paint Shop Pro</i>) 3. Aplikasi Multimedia (contoh: dengan <i>Kamera Digital, Scanner, Adobe Photoshop, Movie maker, Vegas</i>) 4. Pemetaan Pikiran/Konsep (contoh: <i>Inspiration, MindMapple, MindJet</i>) 5. Penjelajah Internet dan Sosmed (<i>Outlook, Gmail, Lotus, Yahoo, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome, Facebook, Twitter</i>) 6. Penerbitan Online (<i>Wordpress, blogspot, podcast, publikasi</i>)

ASPEK	INDIKATOR
	video di YouTube)
	7. Pencetakan (menggunakan printer)
	Penggunaan LCD proyektor untuk presentasi

1. Uji Validitas dan reliabilitas angket Persepsi Penggunaan Gawai dalam Pembelajaran

Dari hasil uji validitas kuesioner mengenai pentingnya teknologi informasi dan komunikasi di bidang pendidikan yakni sebanyak 18 butir pertanyaan, seluruh pertanyaan setelah diuji dapat dipertanggungjawabkan kesahihannya seperti terlihat pada tabel 4.4. Secara statistik, angka korelasi yang diperoleh harus dibandingkan dengan r tabel Product Moment, untuk sampel sebanyak 25 orang dengan $\alpha=5\%$ adalah sebesar 0,396. Jika r hitung memiliki hasil yang lebih besar dari pada r tabel, maka seluruh instrumen pernyataan dinyatakan valid. Sebaliknya jika r hitung memiliki hasil yang lebih kecil dari pada r tabel, maka instrumen pernyataan dinyatakan tidak valid.

Dari hasil perhitungan angka korelasi seluruh pertanyaan lebih besar dari angka r tabel, maka pertanyaan tersebut adalah signifikan (valid). Hal ini berarti bahwa pertanyaan- pertanyaan yang diajukan dalam kuesioner memiliki validitas konstruk atau istilah statistiknya terdapat konsisten internal ; yang artinya pertanyaan- pertanyaan tersebut mengukur aspek yang sama.

Tabel 3. Hasil Analisis Angket Persepsi Penggunaan Gawai dalam Pembelajaran

No Item	Nilai r hitung (Koefisien Korelasi)	Nilai r Tabel (<i>Product Moment</i>) N: 25 α : 5%	KEPUTUSAN
1	0,413	0,396	Valid
2	0,525	0,396	Valid
3	0,496	0,396	Valid
4	0,749	0,396	Valid
5	0,611	0,396	Valid
6	0,590	0,396	Valid
7	0,476	0,396	Valid
8	0,684	0,396	Valid
9	0,748	0,396	Valid
10	0,744	0,396	Valid
11	0,787	0,396	Valid
12	0,675	0,396	Valid
13	0,754	0,396	Valid
14	0,853	0,396	Valid
15	0,833	0,396	Valid
16	0,748	0,396	Valid
17	0,849	0,396	Valid
18	0,838	0,396	Valid
VALUE	1	0,396	Valid

Sumber : Hasil Pengolahan Data oleh Peneliti, 2020

Pengukuran reliabilitas dilakukan dengan menggunakan *Cronbach's Alpha*, yang menunjukkan bagaimana tingginya pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner berkorelasi dan berhubungan. Reliabilitas yang baik untuk indikator peneliti menurut Maholtra adalah diatas 0,6. Pengujian dilakukan pada tiap variabel sehingga dapat diketahui konstruk variabel mana yang tidak reliable. Berikut ini adalah hasil perhitungan reliabilitas dengan bantuan SPSS v. 20 pada variable yaitu pentingnya teknologi informasi dan komunikasi di bidang pendidikan. Hasil hasil uji reliabilitas terhadap variabel pentingnya teknologi informasi dan komunikasi dibidang pendidikan, dapat dilihat bahwa nilai Cronbach's Alpha dimensi *Tangibles* yang didapat adalah sebesar **0.935**. Nilai Cronbach's Alpha dari variabel kualitas pelayanan (dimensi *Tangibles*) lebih besar dari 0.600, sehingga dapat disimpulkan bahwa variable tersebut adalah reliabel. Hasil perhitungan analisa tingkat reliabilitas kuesioner dapat dilihat pada Tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Hasil Analisis Reliabilitas Angket Persepsi Penggunaan Gawai dalam Pembelajaran

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item_1	72,20	61,500	,378	,936
item_2	72,52	59,593	,476	,934
item_3	72,80	58,667	,428	,936
item_4	72,60	57,750	,718	,930
item_5	72,84	57,557	,554	,933
item_6	72,96	58,290	,538	,934
item_7	72,88	59,527	,417	,936
item_8	73,00	57,000	,638	,932
item_9	72,80	55,333	,702	,930
item_10	72,64	57,823	,713	,931
item_11	73,20	55,000	,748	,929
item_12	72,92	57,243	,629	,932
item_13	73,04	54,707	,706	,930
item_14	72,84	55,807	,831	,928
item_15	72,96	53,207	,797	,928
item_16	72,56	57,757	,717	,930
item_17	72,88	53,193	,816	,927
item_18	72,72	54,710	,809	,928

Sumber : Hasil Pengolahan Data oleh Peneliti, 2020

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,935	18

2. Uji Validitas dan Reliabilitas Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Hasil uji validitas kuesioner mengenai penguasaan teknologi informasi dan komunikasi yakni sebanyak 15 butir pertanyaan, seluruh pertanyaan setelah diuji dapat dipertanggungjawabkan kesahihannya seperti terlihat pada tabel 4.6. Secara statistik, angka korelasi yang diperoleh harus dibandingkan dengan r tabel Product Moment, untuk sampel sebanyak 25 orang dengan $\alpha=5\%$ adalah sebesar 0,396. Jika r hitung memiliki hasil yang lebih besar dari pada r tabel, maka seluruh instrumen pernyataan dinyatakan valid. Sebaliknya jika r hitung memiliki hasil yang lebih kecil dari pada r tabel, maka instrumen pernyataan dinyatakan tidak valid.

Dari hasil perhitungan angka korelasi seluruh pertanyaan lebih besar dari angka r tabel, maka pertanyaan tersebut adalah signifikan (valid). Hal ini berarti bahwa pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam kuesioner memiliki validitas konstruk atau istilah statistiknya terdapat konsisten internal ; yang artinya pertanyaan-pertanyaan tersebut mengukur aspek yang sama.

Tabel 5. Hasil Analisis Tingkat Validitas Angket Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi

No Item	Nilai r hitung (Koefisien Korelasi)	Nilai r Tabel (<i>Product Moment</i>) N: 25 α : 5%	KEPUTUSAN
1	0,523	0,396	Valid
2	0,550	0,396	Valid
3	0,624	0,396	Valid
4	0,295	0,396	Valid
5	0,768	0,396	Valid
6	0,627	0,396	Valid
7	0,803	0,396	Valid
8	0,790	0,396	Valid
9	0,742	0,396	Valid
10	0,840	0,396	Valid
11	0,835	0,396	Valid
12	0,831	0,396	Valid
13	0,722	0,396	Valid
14	0,739	0,396	Valid
15	0,753	0,396	Valid
VALUE	1	0,396	Valid

Sumber : Hasil Pengolahan Data oleh Peneliti, 2020

Pengukuran reliabilitas dilakukan dengan menggunakan *Cronbach's Alpha*, yang menunjukkan bagaimana tingginya pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner berkorelasi dan berhubungan. Reliabilitas yang baik untuk indikator peneliti menurut Maholtra adalah diatas 0,6. Pengujian dilakukan pada tiap variabel sehingga dapat diketahui konstruk variabel mana yang tidak reliable. Berikut ini adalah hasil perhitungan reliabilitas dengan bantuan SPSS v. 20 pada variable yaitu pentingnya teknologi

informasi dan komunikasi di bidang pendidikan. Hasil uji reliabilitas terhadap variabel pentingnya teknologi informasi dan komunikasi dibidang pendidikan, dapat dilihat bahwa nilai Cronbach's Alpha dimensi *Tangibles* yang didapat adalah sebesar **0.925**. Nilai Cronbach's Alpha dari variabel kualitas pelayanan (dimensi *Tangibles*) lebih besar dari 0.600, sehingga dapat disimpulkan bahwa variable tersebut adalah reliabel. Hasil perhitungan analisa tingkat reliabilitas kuesioner dapat dilihat pada Tabel 6 berikut ini.

Tabel 6. Hasil Analisis Tingkat Reliabilits Angket Penguasaan Tekhnologi Informasi dan Komunikasi

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
kuisiomer 1	49,60	87,750	,487	,925
kuisiomer 2	50,56	82,840	,474	,925
kuisiomer 3	50,12	83,027	,568	,922
kuisiomer 4	49,72	89,210	,238	,929
kuisiomer 5	50,24	78,440	,720	,918
kuisiomer 6	50,08	80,993	,556	,923
kuisiomer 7	50,20	80,000	,769	,917
kuisiomer 8	50,52	76,927	,742	,917
kuisiomer 9	50,96	78,957	,690	,919
kuisiomer 10	51,40	77,667	,807	,915
kuisiomer 11	51,52	79,010	,804	,916
kuisiomer 12	51,60	78,083	,797	,915
kuisiomer 13	51,32	80,893	,674	,919
kuisiomer 14	51,64	81,407	,697	,919
kuisiomer 15	51,00	75,250	,686	,920

Sumber : Hasil Pengolahan Data oleh Peneliti, 2020

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,925	15

Nilai Cronbach's Alpha dari variabel kualitas pelayanan (dimensi *Tangibles*) lebih besar dari 0.600, sehingga dapat disimpulkan bahwa variable tersebut adalah reliabel. Hasil perhitungan analisa tingkat reliabilitas kuesioner dapat dilihat pada Tabel 4.7 berikut ini. Berdasarkan uji validitas dan reliabilitas angket yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan valid dan reliabel sehingga hasil penelitian dapat dipertanggung jawabkan.

Berdasarkan hasil analisis angket jawaban responden didapatkan bahwa sebesar 65,15 % responden angat setuju jika penggunaan gawai dapat mempermudah dalam penyusunan perangkat pembelajaran. Sedang 67,08 % responden juga setuju jika gawai sangat membantu sebagai alat dan bahan ajar namun pernyataan penting dari poin ini adalah

guru memiliki keterbatasan dalam menyusun dan mengembangkan alat dan bahan ajar jika tidak ada tim ahli atau khusus yang membantu untuk mengembangkan alat dan bahan ajar berbasis gawai. Selain itu 75, 80% guru sangat setuju penggunaan gawai sebagai media pembelajaran karena secara umum guru sudah sering menggunakannya baik berbentuk power poin, grup wa, ataupun di unggah di website sekolah. Terakhir adalah 70, 32% guru sangat setuju jika gawai bisa membantu kegiatan evaluasi pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisa dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagian besar atau sebanyak 60,35% guru Muhammadiyah se Kota Surabaya menyatakan pentingnya penggunaan dan penguasaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. Bahkan secara spesifik 100% guru menyetujui jika teknologi informasi memudahkan guru dalam menemukan sumber belajar. Selain itu 92% guru menyatakan media teknologi informasi menyediakan perangkat pembelajaran yang lebih menarik, variatif, dan komunikatif. Namun pernyataan tersebut tidak sejalan dengan penguasaan guru dalam mengoperasikan dan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. Tercatat 60,35% guru cukup menguasai teknologi informasi dan komunikasi dan 39,65% guru tidak menguasai teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. Suharsmi (2010) *Prosedur Penelitian*. Jakarta : PT Renika Cipta.
- Herman Wasito. (1992). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Mirfani Aceng Muhtaram (2009) *manfaat dan kendala teknologi informasi pendidikan*. Bandung : UPI.
- Nana Sudjana. (2010). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru algesindo.
- Pendit, Nyoman S. 2003 *Pengantar Ilmu*. Jakarta : Padnya Paramitha.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen.
- Wina Sanjaya. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media.
- Yamin, Martinis. 2007. *Profesionalisasi Guru & Implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung. Persada Press.

**PENGARUH PEMBELAJARAN SENTRA AGAMA
TERHADAP PERKEMBANGAN NILAI MORAL AGAMA
PADA ANAK DI RA. DARUL ULUM PANDEAN KEC. REMBANG**

Gusmaniarti¹, Wardah Suweleh²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Surabaya

E-mail: ¹gusmaniarti01@gmail.com, ²wardah Suweleh@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini mengangkat pengaruh sentra Agama terhadap perkembangan nilai moral dan agama anak usia 4-5 tahun di kelompok A, dimana masih banyak anak-anak usia dini yang belum bisa memahami konsep agama yang di aplikasikan pada kehidupan sehari-hari. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pembelajaran sentra agama terhadap perkembangan nilai moral dan agama anak usia dini pada RA. Darul Ulum Pandean. Sehingga para pendidik khususnya Peneliti sendiri dapat mengetahui perkembangan nilai moral dan agama pada anak usia dini karena berkembangnya jaman dan berubahnya kemampuan berfikir anak. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen kuantitatif yaitu regresi linier sederhana. Dimana Peneliti dapat mengetahui pengaruh sentra agama terhadap perkembangan nilai moral dan Agama anak pada RA. Darul Ulum Pandean Rembang. Sebagai sampel siswa Kelompok A dengan Jumlah siswa 30 anak. Pengumpulan data, peneliti menggunakan observasi dan dokumentasi yang dilengkapi dengan instrument yang berupa daftar checklist antara indikator dengan pencapaian perkembangan Nilai Moral dan agama anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan yang signifikan mencapai 0,975 dibuktikan dengan hasil perhitungan uji t sebesar 3,214, sedangkan pada t_{tabel} adalah 2,010 pada taraf signifikansi 5% yang berarti bahwa H_a diterima. Selain itu juga diperoleh persamaan regresi $Y=29,409+0,748X$ yang artinya seluruh pernyataan cukup reliabel terhadap anak didik tentang perkembangan moral agama anak pada kegiatan disentra Agama melalui uji Validitas. hal itu menunjukkan bahwa sentra Agama memiliki pengaruh terhadap perkembangan nilai Agama dan Moral anak.

Kata Kunci: Pembelajaran Sentra Agama, Perkembangan Nilai Agama dan Moral

Abstract: This study raises the influence of religious centers on the development of moral and religious values of children aged 4-5 years in group A, where there are still many young children who have not been able to understand the concept of religion that is applied to everyday life. This study was conducted aiming to determine how much influence the learning of religious centers on the development of moral values and early childhood religion in RA. Darul Ulum Pandean. So that educators, especially researchers themselves, can find out the development of early childhood moral and religious values. This research uses quantitative experimental research that is simple linear regression. Where researchers can find out the influence of religious centers on the development of moral values and children's religion on RA. Darul Ulum Pandean Rembang. As a sample of Group A students with 30 students. Data collection, researchers used observations and documentation that were equipped with instruments in the form of a checklist of indicators with the achievement of the development of Moral Values and early childhood religion. The results showed a significant change reaching 0.975 as evidenced by the results of the t test calculation of 3.214, while the t_{table} was 2.010 at a significance level of 5% which means that H_a was accepted. It also obtained a regression equation $Y = 29.409 + 0.748X$ which means that all statements are quite reliable towards students about the moral development of children's religion in the activities of religious centers through the Validity test. it shows that the center of religion has a distortion of the development of children's religious and moral values.

Keywords: Learning of Religious Centers, The Development of Religious and Moral Values

PENDAHULUAN

Makhluk kecil yang di namakan anak merupakan penerus bangsa yang harus mendapatkan perhatian dan pendidikan yang cukup untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Anak seyogyanya sdh mendapatkan stimulus pendidikan dari di lahirkan ke dunia sampai ajal menjemputnya. Fenomena pendidikan moral yang di berikan sebaiknya di lakukan dari usia dini, semua itu harus didukung oleh kehidupan dirumah, dilingkungan dan disekolah. Menurut UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 28 yaitu Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk taman kanak – kanak , Raudhatul Atfal (RA), atau berbentuk lain sederajat. Jenjang pendidikan anak usia dini merupakan cikal bakal dalam pembentukan moral anak selain pendidikan yang didapat dirumah dan dilingkungan, baik tidaknya moral anak berawal dari stimulus yang di berikan pada ia berusia dini. Peran orang dalam membimbing pertumbuhan dan perkembangan anak menjadi sangat penting bagi modal kehidupannya kelak.

Melihat perlunya keseimbangan antara pendidikan moral anak dan kebebasan yang harus dimiliki untuk berfantasi, Maka lembaga pendidikan anak usia dini memiliki peran penting untuk memberikan stimulus dan pengalaman pengalaman yang baik untuk bisa di tangkap oleh anak sebagai bentuk pembelajaran yang nyata. Indikator suatu negara yang memiliki sumberdaya manusia yang pemahaman moral agama yang baik terlihat dari Generasi yang akan datang jauh lebih baik dari generasi saat ini.

Pendekatan yang sedang dikembangkan dalam penyelenggaraan pembelajaran di lembaga PAUD yaitu pendekatan sentra. Pembelajaran sentra merupakan pembelajaran yang di rancang untuk menstimulus berbagai aspek perkembangan pada anak usia dini melalui bermain yang terencana dan terarah serta dukungan pendidik dalam bentuk 4 jenis pijakan. Kelebihan pembelajaran model BCCT salah satunya yaitu pembelajaran menjadi menyenangkan dan penuh makna (Joyfull Learning), anak tidak bosan dengan pembelajarannya karena secara reguler bergantian belajar dalam sentra berbeda, anak sangat antusia, apresiatif dan dinamis dalam pembelajaran yang sedang dilangsungkan; Anak dapat mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan pengalamannya; anak dapat mandiri dalam melakukan satu pekerjaan; anak bertanggung jawab terhadap pekerjaannya; anak bersosialisasi karena permainan kolaboratif dalam sentra; Guru menjadi fokus dan mendalam menguasai proses pembelajaran satu sentra dimana ia ditugaskan. Kegiatan pembelajaran sentra yang peneliti amati adalah sentra Agama yang menghubungkan dengan pemahaman nilai agama dan moral pada anak.

Banyak murid di RA. Darul Ulum Pandean –Rembang yang masih belum banyak perkembangannya dalam hal perkembangan nilai agama dan moral. Ketika anak sedang melaksanakan kegiatan bermain sambil belajar di sentra agama, ada beberapa anak yang kurang mampu mengembangkan sikap nilai agama dan moralnya. Salah satu kegiatan dalam sentra agama yaitu menjaga kebersihan dimana anak-anak setelah memakan makanannya mereka membuang sampah dengan sembarangan dan sulit sekali mengajak mereka untuk membuang sampah pada tempatnya, pada kegiatan berdoa masih banyak anak yang bergurau sendiri. Bahkan ada perilaku yang suka mengejek hasil karya temannya.

Melihat dari permasalahan di atas, di mana model pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini mulai berkembang dengan model pembelajaran sentra maka penulis akan melihat pengaruh pembelajaran sentra agama terhadap perkembangan moral agama anak di RA. Darul Ulum Pandean –Rembang.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian yang kami gunakan pada penelitian ini berjenis penelitian kuantitatif eksperimen atau biasa disebut dengan penelitian hubungan sebab akibat yang diberikan perlakuan dengan menunjukkan pengaruh terhadap variabel yang menjadi sebab atau variabel bebas yaitu penggunaan sentra agama (X) dengan satu variabel terikat yaitu nilai agama dan moral (Y). Eksperimen penelitian ini menggunakan one group pre test post test design. Penggunaan metode ini dengan tujuan untuk melihat seberapa besar pengaruh sentra agama terhadap perubahan moral agama anak. Arikunto (2006: 169) instrumen merupakan alat ukur untuk menentukan kevalitan data, oleh karena itu validitas merupakan alat ukur yang menentukan tingkat kevalitan suatu instrumen. Instrumen yang valid dapat di gunakan untuk mengukur apa saja yang harus di ukur.

Penelitian eksperimen kuantitatif ini, peneliti membentuk dua kelompok kegiatan yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, kedua kelompok ini memiliki sifat dan karakteristik yang sama atau mendekati hampir sama. Populasi pada penelitian ini adalah siswa yang berusia TK dengan sampel dari 30 siswa kelompok A. Kegiatan-kegiatan yang di berikan pada pengembangan nilai moral agama anak antara lain mengajarkan kepada anak tentang huruf hijaiyah, kitab suci, hafalan ayat-ayat, tata cara shalat, puasa, mengenal Allah, mengenal nabi dan malaikat. Pada kelompok eksperimen (yang diberikan perlakuan), anak-anak berada pada pembelajaran sentra agama dengan diberikan kegiatan 1 kali tiap minggu selama 4 minggu. Kegiatan pembelajaran keagamaan baik pada kelompok

perlakuan maupun kelompok kontrol dilakukan selama 20 menit menggunakan tema yang sama. Kegiatan yang dilakukan dengan mengumpulkan anak di runag kelas dan peneliti mengamati kegiatan tersebut. Sementara kelompok kontrol (yang tidak diberi perlakuan) mengikuti pembelajaran rutin sesuai dengan yang dijadwalkan oleh guru. Pada penelitian ini menggunakan tehnik pengumpulan data dengan menggunakan tehnik observasi dengan mengamati aktifitas secara langsung yang dilakukan oleh siswa baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, tehnik observasi akan ditunjang dengan sebuah instrumen yang di uji validitas nya

Tabel 1. Instrumen Penelitian Pengaruh Pembelajaran Agama terhadap Nilai – Nilai Agama dan Moral Anak Kelompok A Dengan perlakuan

Variabel	Indikator	Instrument	Penilaian
X Pembelajaran sentra Agama	- Meletakkan dasar-dasar keimanan	1. Anak mengetahui tuhan itu ALLAH	
		2. Anak Mengetahui ALLAH itu satu	
		3. Anak Mengetahui ALLAH maha pencipta	
	- Meletakkan kebiasaan ibadah sesuai dengan kemampuan anak.	4. Anak Mengetahui meminta itu kepada ALLAH	
		5. Anak Mengetahui pahala dan dosa	
		6. Anak mengetahui sholat 5 waktu	
		7. Anak mampu menyebutkan nama sholat 5 waktu	
		8. Anak mengetahui rumah ibadah masing-masing agama	
		9. Anak mengetahui kewajiban sholat	
Y Nilai Nilai Agama dan Moral	- Mmempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanya	1. Anak mampu menyebutkan ciptaan Tuhan	
		2. Anak mampu mengucapkan kalimat thoyibah	
		3. Anak mampu menyebutkan rukun islam	
	- Mencerminkan perilaku yang mencerminkan sikap jujur	4. Anak mampu berbicara sesuai fakta	
		5. Anak mampu malakukan kegiatan sesuai aturan	
	- Mengenal dan melakukan kegitan beribadah sehari – hari dengan tuntunan orang dewasa	6. Anak mampu mengungkapkan doa sehari - hari	
		7. Anak mampu menyebutkan tempat ibadah	
		8. Anak mampu menirukan gerakan wudlu	
		9. Anak mampu melakukan gerakan sholat	
	- Mengenal perilaku baik sebagai cermin akhlaq mulia	10. Anak mampu mengungkapkan keinginan dengan santun	
		11. Anak mampu bersikap baik dan santun	

**Tabel 2. Instrumen Penelitian menggunakan Pembelajaran klasikal
(pembelajaran tidak berbasis sentra)
Tidak mendapat perlakuan**

Instrument	Penilaian
1. Anak mampu menyebutkan ciptaan Tuhan	
2. Anak mampu mengucapkan kalimat thoyibah	
3. Anak mampu menyebutkan rukun islam	
4. Anak mampu berbicara sesuai fakta	
5. Anak mampu malakukan kegiatan sesuai aturan	
6. Anak mampu mengungkapkan doa sehari - hari	
7. Anak mampu menyebutkan tempat ibadah	
8. Anak mampu menirukan gerakan wudlu	
9. Anak mampu melakukan gerakan sholat	
10. Anak mampu mengungkapkan keinginan dengan santun	
11. Anak mampu bersikap baik dan santun	

Teknik pengumpulan data selanjutnya menggunakan teknik dokumentasi dengan cara melihat, mencatat data yang di butuh kan serta mengumpulkan dalam suatu file. Data dokumentasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini berupa RKH yang berisi langkah-langkah pembelajaran. Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang keberhasilan penelitian yang dilakukan dengan melihat hasil karya anak melalui kegiatan yang di terapkan peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari interpretasi hasil analisa uji t diketahui bahwa ada pengaruh yang signifikan variabel (X) sentra agama dan variabel (Y) perkembangan nilai agama dan moral Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan uji t sebesar 3,214, sedangkan pada t_{tabel} adalah 2,010 pada taraf signifikansi 5% yang berarti bahwa H_a diterima. Selain itu juga diperoleh persamaan regresi $Y=29,409+0,748X$. Persamaan tersebut sesuai dengan rumus regresi linier sederhana yaitu $Y=a+bX$, dimana Y merupakan lambang dari variabel terikat, a konstanta, b koefisien regresi untuk variabel bebas (X). sehingga dapat disimpulkan dari hasil uji t, terdapat pengaruh antara variabel Y terhadap Variabel X, dengan kata lain menerima H_a yaitu : Adanya pengaruh kegiatan pembelajaran sentra Agama Terhadap perkembangan nilai agama dan moral pada siswa Ra kelompok A RA. Darul Ulum dan menolak H_o , yaitu Tidak Ada pengaruh sentra agama Terhadap perkembangan Nilai agama dan moral pada siswa Ra kelompok A RA. Darul Ulum. Dengan demikian dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa sentra agama cukup mempengaruhi perkembangan Nilai agama dan moral, dimana dengan menggunakan sentra Agama membuktikan siswa siswi

tersebut mempunyai perkembangan nilai agama dan moral yang cukup tinggi. Sentra Agama terhadap nilai agama dan moral siswa RA.DARUL ULUM Pandean – Rembang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Memahami konsep keagamaan pada anak-anak berarti memahami sifat agama pada anak-anak. Maka bentuk dan sifat anak dalam memahami agama berbeda-beda antara lain Anak tidak mendalami yang disebut *Unreflective*. anak memahami konsep agama sesuai pengalaman yang didapat sehingga timbul pemahaman *Egosentris*, konsep anak yang terbentuk dalam pikiran mereka dan menganggap bahwa perikeadaan Tuhan itu sama dengan manusia, Pekerjaan Tuhan memberi pahala dan menghukum orang yang berbuat pemahaman ini disebut *Anthromorphis*. pengembangan moral dan nilai-nilai agama AUD diharapkan memiliki kemampuan melakukan ibadah, mengenal dan percaya akan ciptaan Tuhan dan mencintai sesama manusia. Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan kesimpulan dalam penelitian ini, maka ada beberapa implikasi yang dapat ditemukan adanya pengaruh yang cukup signifikan antara pembelajaran sentra agama dengan perkembangan nilai agama dan moral terlihat dari hasil analisis uji t diketahui bahwa ada pengaruh yang signifikan variabel (x) sentra Agama dan variabel (Y) perkembangan nilai agama dan moral dengan hasil perhitungan uji t sebesar 3,214, sedangkan pada t_{tabel} adalah 2,010 pada taraf signifikansi 5% yang berarti bahwa H_0 diterima. penelitian ini merupakan informasi yang sangat berarti bagi siswa, guru, dan pihak sekolah dalam upaya untuk meningkatkan prestasi hasil belajar. Upaya tersebut dapat dilakukan dengan seringnya guru mengembangkan sentra agama agar bisa meningkatkan perkembangan Nilai agama dan moral. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan bahwa adanya sentra agama dalam proses pembelajaran kelas bersentra sangat tepat untuk meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi.1998. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmawati, Luluk.2015. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Hair, dkk.2009. *Multivariate Data Analysis*. Seventh Edition. Person Education. New Jersey. Diakses dari. <http://books.google.co.id/books=hair+et+al+sampel+for+regression>. Pada tanggal 5 Maret 2017. Pukuln13.36WIB.

- Hildayani, Rini.2015. *Psikologi Perkembangan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Jo Ann Brewer, (2007). *Early Childhood Education; Preschool Through Primary Grades*.
- J. Wantah, Maria, (2005) *Pengembangan Disiplin dan Pembentukan Moral*, Jakarta: Dep. DIKNAS.
- Mahyudin, Neni.2015. *Dasar –Dasar Pendidikan TK*. Tangerang selatan: Universitas Terbuka.
- Musfiroh, Takdiroatun.2015. *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sugiyono.2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Banfung: Alfa Beta.
- Suryana, Dadan.2015. *Dasar – Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Syaodih, Nana.2007. *Metode Peneletian*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.

VALIDITAS PERANGKAT PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS *SCAFFOLDING* UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Ishmatun Naila¹, Qaulan Sadida²

¹Universitas Muhammadiyah Surabaya, ²Universitas Airlangga

E-mail: ¹nailaishma@gmail.com, ²qaulansadida1@gmail.com

Abstrak: Matematika merupakan disiplin ilmu yang mengutamakan penalaran logika untuk memecahkan persoalan-persoalan yang kompleks. Hal tersebut membutuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *higher order thinking skill* yang melibatkan ketrampilan yang kritis, analitis, kreatif, dan sistematis sehingga model pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) menghambat upaya siswa dalam melatih kemampuan kognitifnya. Metode *scaffolding* yang dicetuskan oleh psikolog Lev Vygotsky adalah salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika serta memenuhi persyaratan pendidikan Kurikulum 2013. Metode *scaffolding* mengintegrasikan upaya dua pihak dalam kegiatan belajar mengajar yakni guru dan murid secara optimal dan bertahap untuk mencapai hasil yang maksimal. Guru dapat memberikan bantuan kepada murid berupa pengetahuan dasar, petunjuk, dorongan dan peringatan pada tahap awal untuk memungkinkan murid belajar mandiri di tahap selanjutnya. Pembelajaran menggunakan metode *scaffolding* bertujuan meningkatkan hasil belajar dan keterampilan siswa sekolah dasar dalam mata pelajaran matematika.

Kata Kunci: Matematika, *Scaffolding*, Metode Pembelajaran, Pendidikan Sekolah Dasar

Abstract: Mathematics is a scientific discipline that prioritizes logical reasoning to solve complex problems. This requires higher order thinking skills that involve critical, analytical, creative, and systematic skills and thus teacher-centered learning models hinder students' efforts to practice their cognitive abilities. The scaffolding method proposed by psychologist Lev Vygotsky is one of the methods that can be applied in mathematics learning and fulfills the educational requirements of the 2013 curriculum. The scaffolding method integrates the efforts of two parties in teaching and learning activities, namely the teacher and students, optimally and gradually to achieve maximum results. The teacher can provide assistance to students in the form of basic knowledge, instructions, encouragement and warnings in the early stages to enable students to learn independently in the later stages. Learning using the scaffolding method aims to increase the knowledge, insight and skills of elementary school students in mathematics.

Keywords: Mathematics, *Scaffolding*, Learning Methods, Elementary School Education

PENDAHULUAN

Matematika merupakan suatu disiplin ilmu yang berbagai cabangnya telah dimanfaatkan dan diaplikasikan tidak hanya sekedar untuk penambahan wawasan namun juga kemudahan menjalani kehidupan sehari-hari sejak ribuan tahun yang lalu. Menurut Sudrajat (2008), matematika memiliki peran yang cukup signifikan dalam pertumbuhan dan perkembangan peradaban manusia mulai dari penerapan geometri dalam pertanian di zaman Mesir kuno (Dwi Mulyo, 2000 dalam Arrifada, Rofiqoh, & Kusaeri, 2016), penemuan sistem dan aturan bilangan Hindu-Arab (Pramono, 2018) hingga pemecahan

teorema Konjektur Poincare (Perelman, 2002). Pengaruh matematika juga dapat ditemukan secara luas dalam bidang-bidang pengetahuan seperti ekonomi, kedokteran, sains, psikologi, dan lain-lain (Widodo, 2011) serta perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (Hidayat, 2019). Besarnya dampak matematika dalam kehidupan manusia mendorong pemerintah Indonesia untuk menetapkan matematika sebagai mata pelajaran wajib di kurikulum pendidikan sekolah dasar, menengah bahkan beberapa jurusan tertentu perguruan tinggi. Matematika sebagai ilmu pengetahuan yang mengedepankan logika memerlukan kemampuan berpikir yang kritis, analitis, sistematis, dan kreatif dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang dihadapi; seperangkat kemampuan yang diharapkan terasah sejak dini dalam rangka menciptakan pribadi yang berkompeten dan mampu bersaing di era globalisasi, sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika pada Kurikulum 2013 yang menitikberatkan model pembelajaran saintifik dan bermakna dengan kegiatan 5-M yakni mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar/mengasosiasikan, dan mengomunikasikan. Namun, data yang dilansir oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia pada tahun 2018 menunjukkan sebanyak 77,13 persen siswa sekolah dasar masih belum cakap dalam matematika, suatu hal yang juga dapat dijumpai di kalangan usia 15 tahun ke atas (Abdulsalam, 2018). Fakta bahwa pada masing-masing tahun 2007 dan 2011 sebanyak 53 persen dan 64 persen dari populasi pelajar Indonesia berada pada tahap sangat rendah dalam mata pelajaran matematika (Kemendikbud, 2014) menunjukkan tidak adanya kemajuan ataupun perbaikan strategi pembelajaran meski telah terjadi perubahan kurikulum pendidikan selama beberapa waktu. Studi yang dilakukan oleh Wahyudi (1999 dalam Fuadi dkk, 2016) mengidentifikasi lima titik lemah pada siswa, diantaranya: 1) kurang wawasan dalam materi prasyarat matematika, 2) kurang kemampuan untuk memahami konsep-konsep dasar matematika yang vital dalam pokok-pokok bahasan yang diajarkan, 3) kurang mampu menyimak dan mengenali persoalan matematika dalam beberapa pokok bahasan tertentu, 4) kurang dalam menelaah kembali jawaban yang diperoleh, dan 5) kurang dalam kemampuan penalaran logis untuk menuntaskan soal-soal matematika.

Sejumlah faktor lain seperti paradigma pembelajaran pusat kepada guru (*teacher-centered*) yang diterapkan sejak zaman kolonial belanda menyebabkan murid terbiasa pasif dan hanya menerima informasi yang diberikan oleh pendidik sehingga kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skill*) mustahil untuk dilatih, kepercayaan (*belief*) yang tertanam dari generasi ke generasi bahwa matematika adalah subjek yang membosankan, rumit, dan tidak memiliki fungsi dalam kehidupan nyata serta tuntutan

memahami pentingnya matematika tidak sejalan dengan kualitas pendidikan yang ada mengakibatkan ketertinggalan dalam bidang matematika yang memprihatinkan di Indonesia.

Seperti halnya ilmu-ilmu pengetahuan lain, matematika mempunyai aturan-aturan atau fondasi dasar (Schreiner, 2017). Aturan-aturan tersebut meliputi fakta, prinsip, konsep, dan prosedur yang berperan sebagai landasan atau batu pijakan bagi individu untuk mengeksplorasi, mempelajari, dan menyelesaikan persoalan-persoalan matematis dengan bekal kemampuan kognitif pada diri. Matematika membutuhkan kemampuan penalaran yang kompleks dan logis sehingga penting untuk melatih diri menguasai konsep dan premis secara bertahap. Hal ini memerlukan kerja sama pihak-pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran, implementasi model dan strategi belajar yang tepat, serta lingkungan yang kondusif dan mendukung kegiatan belajar mengajar. Konstruksi *scaffolding* yang ditawarkan oleh psikolog Rusia Lev Vygotsky dalam teori sosiokultural dan *Zone of Proximal Development* (ZPD) miliknya mengakomodasi tuntutan-tuntutan tersebut, dimana *scaffold* memfasilitasi kemampuan siswa dalam membangun berdasarkan pengetahuan awal yang telah ada dan internalisasi informasi baru (Van Der Stuyf, 2002) serta mampu memenuhi persyaratan *observation based learning* dan *collaborative learning* pada Kurikulum Pendidikan 2013 (Kemendikbud, 2014). Vygotsky (dalam Raymond, 2000) mendefinisikan *scaffolding* sebagai “*role of teachers and others in supporting the learner’s development and providing support structures to get to that next stage or level*”, suatu persepsi yang didukung oleh Piaget yang menyatakan anak memiliki rasa keingintahuan yang mendorongnya berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan pengalaman dan mengembangkan kemampuan (Sari & Surya, 2017). Teknik *scaffolding* dilandaskan pada beberapa premis, yakni : 1. Dalam mengembangkan kemampuan kognitif, individu membutuhkan bantuan dari lingkungan sekitar (Chang, Chen, & Sung, 2002), 2. Bantuan yang bersifat sementara akan dilenyapkan selaras dengan bertambahnya kecerdasan dan kemampuan yang didapatkan (Bransford, Brown, & Cocking, 2000) dan 3. Guru memiliki peran utama sebagai fasilitator dan mediator pembelajaran (Chairani, 2015). Menurut Margaret E. Gredler (2013), *scaffolding* memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut: 1) tanya jawab saat siswa menemukan masalah, 2) tanya jawab saat siswa mencanang penyelesaian masalah, 3) tanya jawab saat siswa memecahkan masalah, dan 4) mendorong keaktifan siswa menyimak kembali jawaban yang ditemukan, di sisi lain Applebee & Langer (1983) membagi tahapan *scaffolding* ke dalam lima langkah yaitu:

1. *Intentionality*/Intensi, mengkategorikan suatu subyek yang kompleks ke dalam bagian-bagian yang spesifik dan jelas.
2. *Appropriateness*/Kelayakan, memfokuskan pemberian bantuan di area yang belum dikuasai siswa secara maksimal.
3. *Structure*/Struktur, pemberian model awal agar siswa dapat memahami terlebih dahulu pokok bahasan yang diajarkan.
4. *Collaboration*/Kolaborasi, guru mulai melenyapkan bantuan dan menjadi kolaborator dalam proses pemecahan masalah dan akuisisi pengetahuan.
5. *Internalization*/Internalisasi, pemantapan wawasan yang telah diterima dan penyimpanan dalam memori siswa.

Penelitian-penelitian mengenai efektivitas penerapan scaffolding dalam pembelajaran ilmu pengetahuan telah banyak dilakukan (Berk & Laura, 1995; Raymond, 2000; Sanders & Welk, 2005; Ulfya, 2017) terutama dalam matematika. Penelitian yang dilaksanakan oleh Sugeng Sutriarso (dalam Ulfya, 2017) membuktikan peningkatan kemampuan siswa dalam mata pelajaran matematika menggunakan metode scaffolding, hasil yang serupa didapatkan oleh Sari & Surya (2017). Penemuan Julia Anghileri (2006) juga menunjukkan peningkatan performa siswa sekolah dasar dan menengah di bidang geometri dan aritmetika.

Salah satu Kompetensi Dasar (KD) pada K-13 untuk siswa kelas III SD adalah memecahkan masalah perhitungan termasuk yang berkaitan dengan uang. Berdasarkan latar belakang dan hasil-hasil penelitian terdahulu, penulis tertarik untuk mengembangkan perangkat pembelajaran matematika untuk siswa kelas III sehingga diperlukan adanya penelitian mengenai “Validitas Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis *Scaffolding* untuk Siswa Sekolah Dasar”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *scaffolding* yang mengacu pada Model 4D untuk pembelajaran matematika di kelas III SD KD memecahkan masalah perhitungan termasuk yang berkaitan dengan uang. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah perangkat pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Perangkat pembelajaran terdiri atas Silabus, RPP, bahan ajar yang terdiri atas buku ajar dan lembar kegiatan siswa, dan lembar instrument tes.

Subjek penelitian ini adalah perangkat pembelajaran berbasis *scaffolding* yang diuji cobakan pada siswa kelas III SD Muhammadiyah 29 Surabaya. Uji coba terbatas ini dilakukan di kelas IIIA, IIIB pada 40 siswa yang dipilih secara acak.

Data validasi isi dan konstruk berupa angket *checklist* dengan rentang skor 1-4 yang dilakukan oleh pakar. Data angket validitas diperoleh dengan mencari nilai modus hasil penilaian tiga validator untuk mengetahui tingkat validitas perangkat pembelajaran yang disusun (silabus, RPP, BAS, LKS, dan Lembar Instrumen Tes). Analisis validitas perangkat pembelajaran meliputi silabus, RPP, BAS, dan LKS. Data yang diperoleh dianalisis dengan mempertimbangkan saran dari validator. Hasil analisis digunakan sebagai pedoman untuk merevisi perangkat pembelajaran. Skala penilaian validasi adalah 1 sampai 4 untuk masing-masing komponen yang dapat dideskripsikan berdasarkan adaptasi dari Ratumanan dan Laurens (2006):

- 1,00 ≤ SV ≤ 1,50 : sangat tidak valid
- 1,51 ≤ SV ≤ 2,50 : tidak valid
- 2,51 ≤ SV ≤ 3,50 : valid
- 3,51 ≤ SV ≤ 4,00 : sangat valid

Keterangan: SV = Skor Validasi

Draft rancangan awal yang divalidasi oleh para pakar dikatakan valid jika rata-rata skor yang diberikan berkategori minimal valid. Sedangkan tingkat reliabilitas instrumen dihitung dengan rumus:

$$r_{ac} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

(Trijono, 2015)

Keterangan:

r_{ac} = Reliabilitas *Cronbach alfa* (instrumen dikatakan reliabel jika $R \geq 0,7$)

k = banyak butir/item pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah/total varians per butir/item pertanyaan

σ_b^2 = jumlah atau total varians

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi perangkat pembelajaran bertujuan untuk menilai kelayakan beberapa aspek dalam bahan ajar oleh pakar/ahli sebelum digunakan pada pembelajaran. Kemudian perangkat pembelajaran direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari pakar/ahli dan

diharapkan perbaikan tersebut dapat menghasilkan perangkat pembelajaran yang valid. Perangkat pembelajaran yang divalidasi adalah silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Bahan Ajar Siswa (BAS), Lembar Kegiatan Siswa (LKS), dan instrumen tes. Uraian hasil validasi perangkat pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran

Perangkat	Modus	Reliabilitas	Kategori
Silabus	4	0,85	Sangat valid & reliabel
RPP	4	0,88	Sangat valid & reliabel
Bahan Ajar Siswa	4	0,92	Sangat valid & reliabel
LKS	4	0,91	Sangat valid & reliabel
Instrumen Tes	4	0,83	Sangat valid & reliabel

Keterangan :

$3.6 \leq P \leq 4$ Sangat valid

$2.6 \leq P \leq 3.5$ Valid

$1.6 \leq P \leq 2.5$ Kurang valid

$1 \leq P \leq 1.5$ Tidak valid

(Ratumanan & Laurens, 2006)

1. Hasil Validasi Silabus

Penilaian validasi silabus menggunakan skala likert yang berisi skor 1 – 4 dengan keterangan nilai 1 yaitu tidak valid, nilai 2 berarti kurang valid, nilai 3 adalah valid, dan nilai 4 sangat valid. Adapun hasilnya berdasarkan tabel 1, modus dari validasi silabus adalah 4 yang termasuk kategori sangat valid dan berarti silabus layak digunakan untuk ujicoba.

2. Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Berdasarkan tabel 1, modus dari validasi RPP adalah 4 atau sangat valid yang termasuk dalam kategori reliabel sehingga RPP dapat digunakan.

3. Hasil Validasi Bahan Ajar Siswa (BAS)

Berdasarkan tabel 1, modus dari validasi BAS adalah 4 atau sangat valid yang termasuk dalam kategori reliabel sehingga BAS dapat digunakan.

4. Hasil Validasi Lembar Kegiatan Siswa (LKS)

Berdasarkan tabel 1, modus dari validasi LKS adalah 4 atau sangat valid yang termasuk dalam kategori reliabel sehingga LKS dapat digunakan.

5. Hasil Validasi Instrumen Tes

Berdasarkan tabel 1, modus dari validasi instrument tes adalah 4 atau sangat valid yang termasuk dalam kategori reliabel sehingga instrumen tes dapat digunakan.

Pengembangan perangkat pembelajaran pada penelitian ini meliputi silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Buku Ajar Siswa (BAS), Lembar Kegiatan Siswa (LKS), dan tes keterampilan kolaborasi. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan berbasis *scaffolding* untuk meningkatkan keterampilan berhitung siswa SD. Seluruh perangkat pembelajaran yang telah melalui tahap validasi digunakan pada ujicoba lapangan. Tujuan dari validitas perangkat pembelajaran ini adalah untuk mengetahui seberapa besar ketepatan alat ukur penelitian terhadap isi sebenarnya yang akan diukur. Berikut ini adalah diskusi hasil validitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan.

1. Silabus

Pada Tabel 1 tentang hasil validasi silabus, skor yang diperoleh dapat dikategorikan sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Sangat valid disini diperoleh karena a) silabus yang dikembangkan termasuk kategori baik dan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Saran dari validator selanjutnya adalah untuk mencantumkan seluruh alat dan bahan yang diperlukan dalam setiap pertemuan (baik itu untuk percobaan maupun kegiatan pembelajaran); b) modus validasi silabus dari ketiga validator adalah 4 dengan kategori sangat valid (Ratumanan dan Laurens, 2006) dengan reliabilitas sebesar 0,85 yang merupakan kategori reliabel (Trijono, 2015).

2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan panduan dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa agar tercipta pembelajaran yang efektif, efisien, interaktif, menyenangkan, dan dapat memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif secara kolaboratif. RPP pada pembelajaran ini mengacu pada Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, komponen RPP terdiri atas identitas sekolah, tujuan, materi, metode, dan media pembelajaran, sumber belajar, langkah-langkah pembelajaran dan penilaian hasil belajar. Pengembangan RPP dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran berbasis proyek berorientasi entrepreneurship dengan langkah-langkah pembelajaran: 1) memulai dengan pertanyaan mendasar, 2) menyusun perencanaan proyek berorientasi entrepreneurship, 3) merencanakan jadwal, 4) monitoring pelaksanaan kegiatan proyek, 5) menguji hasil pengerjaan proyek, 6) mengevaluasi pengalaman/refleksi (*The George Lucas Educational Foundation, 2005*).

Hasil validasi RPP pada tabel 1 dapat dikategorikan sangat valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran. RPP dikatakan sangat valid karena: a) berdasarkan penilaian ketiga validator, RPP yang dikembangkan termasuk kategori baik dan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Saran dari validator adalah untuk merevisi tujuan pembelajaran agar dicantumkan semua dalam kegiatan pembukaan, serta menambah poin pengayaan dan remedi pada RPP; b) Modus validasi RPP dari validator adalah 4 dengan kategori sangat valid (Ratumanan dan Laurens, 2006). Tingkat kepercayaan nilai dari kedua validator mencapai 0,92 yang termasuk kategori reliabel (Triyono, 2015).

3. Lembar Kegiatan Siswa (LKS)

Lembar Kegiatan Siswa (LKS) yang dikembangkan berdasarkan metode *scaffolding* bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Tugas-tugas yang diberikan kepada siswa dapat berupa teori dan praktik atau percobaan (Depdiknas, 2006). Sebelum diujicobakan, LKS yang dikembangkan divalidasi terlebih dahulu oleh validator. Hasil validasi disajikan pada Tabel 1 yang menunjukkan skor modus hasil validasi sebesar 4 dengan kategori sangat valid (Ratumanan dan Laurens, 2006). Untuk mengetahui tingkat kepercayaan dihitung reliabilitasnya dan hasilnya sebesar 0,91 dan termasuk kategori reliabel (Triyono, 2015).

Penyusunan LKS membutuhkan waktu yang cukup lama, karena harus melakukan beberapa langkah dalam pengerjaannya. Pertama adalah analisis materi dan penyesuaian indikator pada RPP. Setelah didapatkan hasil analisis tersebut disusunlah LKS. LKS yang telah tersusun kemudian dikonsultasikan kepada pembimbing dengan beberapa kali revisi lalu divalidasi oleh validator.

Selain hasil validasi yang berupa nilai, validator juga memberikan beberapa saran dan masukan agar LKS yang dikembangkan menjadi lebih baik. Saran yang diberikan oleh validator yaitu a) LKS sebaiknya dipisah dari bahan ajar siswa (BAS) agar dapat digunakan oleh guru lain, b) LKS perlu disusun secara runtut dan berisi tujuan, alat dan bahan, prosedur, hasil analisis, quiz, dan kesimpulan.

4. Bahan Ajar Siswa (BAS)

Bahan Ajar Siswa (BAS) yang dikembangkan berbasis *scaffolding* bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui materi-materi dan kegiatan latihan yang ada di dalamnya. Menurut Widodo & Jasmadi dalam Lestari (2013) bahan ajar merupakan penyusunan bahan/materi untuk proses pembelajaran secara sistematis yang dapat membantu siswa belajar sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Buku ini memuat materi tentang lingkungan seperti konsep siklus air, perbedaan kenampakan alam di pegunungan

dan lautan yang dapat mengakibatkan perbedaan curah hujan, dampak dari ketidakseimbangan lingkungan, dan proses pengolahan sampah organik dan non organik. Komponennya adalah uraian materi, contoh yang relevan, penjelasan berupa ilustrasi dan gambar, kegiatan yang melatih kolaborasi, checklist aspek kolaborasi yang telah tercapai, dan beberapa fakta baru dan menarik untuk anak Sekolah Dasar (SD).

Hasil validasi BAS disajikan pada Tabel 1 dan mendapat modus skor dari ketiga validator sebesar 4 untuk aspek kelayakan isi dan kelayakan kegrafikaan, 4 untuk aspek kelayakan penyajian, dan 3 untuk aspek kelayakan bahasa menurut BNSP. Masing-masing termasuk dalam kategori sangat valid untuk aspek kelayakan isi dan penyajian, sedangkan valid untuk aspek kelayakan Bahasa (Ratumanan dan Laurens, 2006). Valid dalam hal ini karena a) berdasarkan penilaian validator, BAS yang dikembangkan berkategori baik dan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Adapun saran yang diberikan adalah 1) dalam memberikan contoh tempat atau benda sebaiknya yang ada disekitar kita dalam hal ini Surabaya, Jawa Timur, 2) gunakan kata “kamu atau kalian” daripada “Anda” untuk anak SD. B) Tingkat kepercayaan nilai validasi mencapai 0,92 untuk ketiga aspek. Keempatnya termasuk dalam kategori reliabel (Triyono, 2015).

5. Lembar Penilaian Hasil Belajar

Lembar Penilaian (LP) disusun berdasarkan indikator yang telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Hasil validasi LP dalam tabel validasi 4.8 menunjukkan hasil yang valid. Aspek isi mencakup soal sesuai dengan tujuan, petunjuk pengerjaan soal jelas, pertanyaan dirumuskan dengan singkat dan jelas. Sedangkan aspek bahasa mencakup penggunaan dengan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, kalimat pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda, dan bahasa yang digunakan mudah dipahami. Menurut Anggriawan (2016) sebagai alat ukur dalam proses evaluasi, tes perlu memiliki kriteria validitas dan realibilitas, validitas tinggi menunjukkan bahwa lembar penilaian/tes dapat mengukur apa yang hendak diukur. Hasil validasi dikatakan valid karena: a) berdasarkan penilaian validator, LP yang dikembangkan berkategori baik dan layak digunakan dengan sedikit revisi; b) modus validasi LP dari ketiga validator adalah 4 yang berarti sangat valid dengan reliabilitas 0,83 yang termasuk kategori reliabel (Triyono, 2015).

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan definisi operasional dan temuan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran memenuhi kriteria valid dengan penjabaran sebagai berikut.

Perangkat pembelajaran matematika berbasis *scaffolding* telah memenuhi syarat kevalidan, antara lain.

- a. Perangkat pembelajaran matematika berbasis *scaffolding* telah memenuhi syarat valid ditinjau dari validitas dan reliabilitas konten dan konstruk
- b. Perangkat pembelajaran matematika berbasis *scaffolding* telah memenuhi syarat valid ditinjau dari validitas dan reliabilitas kebahasaan dan kegrafikaan sesuai standar Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP)

Saran

Dari hasil penelitian ini beberapa saran yang dapat peneliti kemukakan antara lain:

- a. Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan, maka dirumuskan saran berikut:
- b. Untuk menggunakan perangkat pembelajaran matematika berbasis *scaffolding* sebaiknya guru mendapat briefing dan pelatihan terlebih dahulu agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.
- c. Guru perlu lebih proaktif dan kreatif dalam memicu keterampilan maupun hasil belajar dalam siswa demi tercipta hasil akhir yang diinginkan dan sesuai harapan.
- d. Pada penelitian selanjutnya perlu diuji efisiensi perangkat pembelajaran agar perangkat yang digunakan efisien dan dapat dijangkau guru pada daerah manapun.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulsalam, H. (2018, Nov 18). *Indonesia Tak Cakap Berhitung karena Matematika Dianggap Sulap*. Retrieved from tirta.id: <https://tirta.id/indonesia-tak-cakap-berhitung-karena-matematika-dianggap-sulap-dacn>.
- Anghileri, J. (2006). SCAFFOLDING PRACTICES THAT ENHANCE MATHEMATICS LEARNING. *Journal of Mathematics Teacher Education*, 33-52.
- Applebee, A., & Langer, J. (1983). Instructional Scaffolding: Reading and Writing as Natural Language Activities. *Languange Arts*, 168-175.
- Arrifada, Y., Rofiqoh, D., & Kusaeri. (2016). Dinamika Perkembangan Matematika Abad Pertengahan Hingga Munculnya Gerakan Renaissance (Implikasinya Terhadap Pembelajaran Matematika di Sekolah). *Jurnal Fourier*, 49-56.

- Berk, & Laura, E. (1995). *Scaffolding Children's Learning: Vygotsky and Early Childhood Education*. Washington DC: National Association for the Education of Young Children.
- Bransford, J., Brown, A., & Cocking, R. (2000). *How People Learn: Brain, Mind, and Experience & School*. Washington DC: National Academy Press.
- Chairani, Z. (2015). SCAFFOLDING DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Math Didactic : Jurnal Pendidikan Matematika*, 39-44.
- Chang, K., Chen, I., & Sung, Y. (2002). The effect of concept mapping to enhance text comprehension and summarization. *The Journal of Experimental Education*, 5-23.
- Fuadi, R., Johar, R., & Munzir, S. (2016). Peningkatkan Kemampuan Pemahaman dan Penalaran Matematis melalui Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Didaktika Matematika*, 47-54.
- Gredler, M. E. (2013). *Learning and Instruction: Teori dan Aplikasi Edisi keenam*. Jakarta: Kencana.
- Hidayat, T. (2019, July 1). *Matematika dalam Perkembangan Teknologi*. Retrieved from kompasiana:
<https://www.kompasiana.com/taufikhidayat0039/5d1961d7097f36351a3a1b09/matematika-dalam-perkembangan-teknologi>.
- Kemendikbud. (2014, Jan 14). *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013*. Retrieved from kemendikbud.go.id:
[https://www.kemdikbud.go.id/kemdikbud/dokumen/Paparan/Paparan%20Wamen dik.pdf](https://www.kemdikbud.go.id/kemdikbud/dokumen/Paparan/Paparan%20Wamen%20dik.pdf).
- Perelman, G. (2002, Nov 11). *The entropy formula for the Ricci flow and its geometric applications*. Retrieved from arxiv.org: <https://arxiv.org/abs/math/0211159>
- Pramono, N. W. (2018). PERAN MATEMATIKA DALAM MEMBANGUN PERADABAN ISLAM. *Al-Tadabbur*, 1-14.
- Raymond, E. (2000). Learners with Mild Disabilities. *Cognitive Characteristics*, 169-201.
- Sanders, D., & Welk, D. (2005). Strategies to Scaffold Student Learning: Applying Vygotsky's Zone of Proximal Development. *Nurse Educator*, 203-207.
- Sari, N., & Surya, E. (2017). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN TEKNIK SCAFFOLDING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA SMP SWASTA AL-WASHLIYAH MEDAN. *Edumatica*, 1-10.
- Schreiner, E. (2017, April 24). *Basic Concepts in Mathematics*. Retrieved from sciencing:
<https://sciencing.com/basic-concepts-mathematics-6159112.html>.
- Sudrajat. (2008). PERANAN MATEMATIKA DALAM PERKEMBANGAN ILMU PENGETAHUAN DAN TEKNOLOGI. *The Power of Mathematics for all Applications* (pp. 1-12). Bandung: Pustaka Unpad.

- Ulfya, A. (2017, Feb 3). *Penerapan Strategi Scaffolding Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa di Kelas XI MAN 2 Banda Aceh*. Retrieved from repository.ar-raniry : <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/1278/1/AMIRA%20ULFYA.pdf>.
- Van Der Stuyf, R. (2002, November 17). *Scaffolding as a Teaching Strategy*. Retrieved from [semanticscholar.org: https://pdfs.semanticscholar.org/4cca/0aa813c2b329e309721bffe4c30613416bb5.pdf](https://pdfs.semanticscholar.org/4cca/0aa813c2b329e309721bffe4c30613416bb5.pdf).
- Widodo. (2011). *Matematika, Karakter Bangsa, Dan Perannya Dalam Pengembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi . Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika* (pp. 1-19). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Achmad, Sanusi. 1994. *Strategi Operasional Peningkatan Mutu Wajar 9 Tahun dan Pendidikan Luar Sekolah di Desa Tertinggal*. Bandung: IKIP Bandung.
- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Alma, Buchari. 2009. *Kewirausahaan*. Bandung: Alfabeta.
- Anderson dan Krathwohl, 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Diterjemahkan oleh Agung Prihantoro. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Anggriawan, H.S. 2016. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Terintegrasi KIT Cahaya untuk Melatihkan Penguasaan Konsep, Kemampuan Berpikir, dan Keterampilan di Sekolah Dasar*. Tesis. Universitas Negeri Surabaya.
- Arends, R I. 2012. *Learning to Teach Ninth Edition*. New York: McGraw-Hill.
- Arifin, N. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Barkley, Elizabert E. K. Patricia Cross, dan Claire Howell Major. 2012. *Collaborative Learning Techniques*. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Borrero, F., Hess, F.S., Hsu, J., Kunze, G., Leslie, S. A., Letro., S., Manga, M., Sharp, L., Snow, T., Zike, D., (2008). *Earth Science: Geology, the Environment, and the Universe*. New York: McGrawHill Glencoe.
- Borich, Gary D. 1994. *Observation Skills for Effective Teaching*. The University of Texas: USA.
- Bundu, Patta. 2006. *Penilaian Ketrampilan Proses dan Sikap Ilmiah Dalam Pembelajaran IPA SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Binkley, M., et al. (2012). *Defining twenty-first century skills dalam P. Griffin, B. McGaw, & E. Care (Eds). Assesment and Teaching of 21st Century Skills (hal. 17-65)*. Dordrecht. Springer.

- Borich, G.D. 2003. *Observation Skill for Effective Teaching: Reaching Based Practice. Seventh Edition*. New York: MM Publishing Company.
- Bowen, J, and Shoemaker, S. 1998. Loyalty: A Strategy Commitment, Cornell H.R.A, *Quarterly, Vol 2. pp. 12-25*.
- C. L. Chiang and H. Lee. 2016. The Effect of Project-Based Learning on Learning Motivation and Problem-Solving Ability of Vocational High School Students. *International Journal of Information and Education Technology, Vol. 6, No. 9, September 2016*.
- Calaprice, Alice. 2010. *The Ultimate Quotable Einstein, Edited, Section: On Education, Students, Academic Freedom, Quote Page 100*. Princeton, New Jersey: Princeton University Press.
- Cook, L. & Friend, M. 2010. The state of the art of collaboration on behalf of students with disabilities. *Journal of Educational and Psychological Consultation, 20, 1-8*.
- Dananjaya, Utomo, 2013. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Daud, A. P. M. & Dewanto, 2016. *Implementasi Pendekatan Ilmiah (Scientific Approach) dalam Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi dan Hasil Belajar Ssiswa di SMK Negeri 5 Surabaya*. Implementasi Pendekatan Ilmiah (Science Approach), pp. 123-129.
- Dole, Sharon. 2017. Engaged Learning: Impact of PBL and PjBL with Elementary and Middle Grade Students. *Interdisciplinary Journal of Problem-based Learning, v11 n2 Article 9 Sep 2017*.
- Ebru Z. Mugaloglu, Zerrin Doganca. 2009. *Environmental Experiments at the Primary School Level*. Umwelt und Gesundheit Online, 2009; 2, p. 3-7. <http://www.gugk.de/umwelt>.
- Elena Ruskovaara & Timo Pihkala. 2014. Entrepreneurship Education in Schools: Empirical Evidence on the Teacher's Role, *The Journal of Educational Research, DOI: 10.1080/00220671.2013.878301*.
- Fortner, R-W, Lee, J., Corney, JR, Romanello, S., Bonnell, J., Luthy, B. et al., 2000. *Public understanding of climate change: Certainty and willingness to act*. Environmental Education Research, 6, 127-141.
- Frank, M, and A. Barzilai. 2004. Project-based Technology, Instructional Strategy for Developing Technological Literacy. *Journal of Technology Education. 18(1)39-53*.
- Gerlach dan Ely. 1971. *Teaching & Media: A Systematic Approach*. Second Edition, by V.S. Gerlach & D.P. Ely, 1980, Boston, MA: Allyn and Bacon. Copyright 1980 by Pearson Education.
- Goddard, Y. L., Goddard, R. D. 2015. A Theoretical and Empirical Investigation of Teacher Collaboration for School Improvement and Student Achievement in

- Public Elementary Schools. Teachers College Record Volume 109, Number 4, April 2007, pp. 877–896.
- Grant, Michael M. 2002. Getting a Grip on Project-Based Learning: Theory, Cases and Recommendations. Meridian: A Middle School Computer Technologies Journal a Service of NC State University, Raleigh, NC Volume 5, Issue 1, Winter 2002.
- Greenstein, L. 2012. Assessing 21st Century Skills: A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning. California: Corwin A Sage Company.
- Gültekin, M., 2005. The Effect of Project Based Learning on Learning Outcomes in the 5th Grade Social Studies Course in Primary Education. Educational Sciences: Theory & Practice. Nov 2005, Vol. 5 Issue 2, p548-556. 9p.
- Hake, R. 1998. Interactive-Engagement versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics. Test Data for Introductory Physics Courses. Am. J. Phys., 66(1), 64-74.
- Hassi, Abderrahman. 2016. Effectiveness of Early Entrepreneurship Education at the Primary School Level: Evidence from a Field Research in Morocco. Journal Citizenship, Social and Economic Education, v15 n2 p83-103 Aug 2016.
- Heilbrunn, Sibylle, 2010. Advancing Entrepreneurship in an Elementary School: A Case Study. International Education Studies Vol. 3, No. 2; May 2010.
- Hendro, Darmojo dan Jenny R. F. Kaligis. 1992. Pendidikan IPA II. Jakarta: Depdikbud, Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Hermawan, Siahaan, P., Suhendi, E., Kaniawati, I., Samsudin, A., Setyadin, A. H., Hidayat, S. R. 2017. Desain Rubrik Kemampuan Berkolaborasi Siswa SMP dalam Materi Pemantulan Cahaya. JPPPF - Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika., Vol 3 No. 2 Hal 167.
- Isriani Hardini dan Dewi Puspitasari. 2012. Strategi Pembelajaran Tepadu. Yogyakarta: Familia.
- Jauharoti, Alfin, Ah. Zakki Fuad, Mohamad Nur, Leny Yuanita, Binar Kurnia Prahani, 2018. Development of Group Science Learning (GSL) Model to Improve the Skills of Collaborative Problem Solving, Science Process, and Self Confidence of Primary Schools Teacher Candidates. International Journal of Instruction January 2019. Vol.12, No.1 pp.147-164.
- Jihad, Asep dan Abdul Rais. 2010. Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Johnson, D.W., Johnson, R.T., & Smith, K.A. 1998. Cooperative learning returns to college: What evidence is there that it works? Change, 30 (4), 26-35.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. 1999. Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning (5th ed.). Boston, MA: Allyn and Bacon.

- Joseph S. Krajcik, Phyllis C. Blumenfeld, Ronald W. Marx, and Elliot Soloway, 1994. A Collaborative Model for Helping Middle Grade Science Teachers Learn Project-Based Instruction. *The Elementary School Journal* 94, no. 5 (May, 1994): 483-497. <https://doi.org/10.1086/461779>.
- Jufri, A. W. 2010. *Belajar dan Pembelajaran Sains*. Mataram Lombok: Arga Puji Press
- Kalyuga, S. 2010. Schema Acquisition and Source of Cognitive Load. Dalam Plass, J. L., Moreno, R., & Brunken, R. (Eds), *Cognitive Load Theory* (hlm. 48-64). Cambridge: Cambridge University Press.
- Kemendikbud. 2013. *Kerangka Dasar Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar.
- Kemendikbud. 2013. *Modul Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Kingsley, Howard. 1999. *The Nature and Conditions of Learning*, New Jersey: Prentice Hall Ings Engliwood Clifts.
- Khanifah, Lindra Nur. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Project-Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya. Tesis Tidak Dipublikasi.
- Kruger, C., Summers, M. & Childs, A. 2001. Understanding the science of environmental issues: Development of a subject knowledge guide for primary teacher education. *International Journal of Science Education*, 23(1), 33-53.
- Lane, J., Wilke, R., Champeau, R., & Shivek, D. 1995. Strengths and weaknesses of teacher environmental education preparation in Wisconsin. *Journal of Environmental Education*, 27(1), 36-45.
- Mahasneh, Ahmad. 2018. The Effect of Project-Based Learning on Student Teacher Self-efficacy and Achievement. *International Journal of Instruction* 11(3):511-524 · July 2018.
- Marx, P. C., Ronald, W., Blumenfeld, J. S., Krajcik, E. Soloway, 2016. Enacting Project-Based Science. *The Elementary School Journal* Volume 97, Number 4.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2016. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan. (Online) (https://bsnp-indonesia.org/wp-content/uploads/2009/09/Permendikbud_Tahun2016_Nomor023.pdf diakses tanggal 23 Juli 2019).
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2016. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. (Online) (https://bsnp-indonesia.org/wp-content/uploads/2009/09/Permendikbud_Tahun2016_Nomor022.pdf diakses tanggal 23 Juli 2019).

- Miao, Yongwu et.al. 2007. PBL-protocols: Guiding and Controlling Problem Based Learning Process in Virtual Learning Environment. GMD: Darmstad. [online]. Tersedia: <http://> [22-03-2007 diakses tanggal 5 Mei 2019].
- Mulyasa, E. 2006. Kurikulum yang Di Sempurnakan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurif, M. 2015. Technopreneurship. Surabaya: ITS Press.
- Panitz, T. 1999. Collaborative versus Cooperative Learning: A Comparison of the Two Concepts Which Will Help Us Understand the Underlying Nature of Interactive Learning. Cape Cod Community College, Peninsula, Massachusetts; USA.
- Partnership for 21st Century Learning. 2015. P21 Framework Definition. [Online]. Tersedia: http://www.p21.org/storage/documents/docs/P21_Framework_Definitions_New_Logo_2015.pdf [Diakses 20 Desember 2018].
- Paschalis, Giorgos. 2017. A Compound Lams-Moodle Environment to Support Collaborative Project-Based Learning: A Case Study with The Group Investigation Method. Turkish Online Journal of Distance Education, v18 n2 Article 11 p134-150 Apr 2017.
- Phyllis C. Blumenfeld, Elliot Soloway, Ronald W. Marx, Joseph S. Krajcik, Mark Guzdial, and Annernarie Palincsar. 2011. Motivating Project-Based Learning: Sustaining the Doing, Supporting the Learning. Educational, Psychologist Journal, 26(3 & 4), 369-398.
- Powler, (dalam Winaputra, U. 1992). Strategi Belajar Mengajar IPA. Jakarta: Universitas Terbuka (UT).
- Pramesti, G. 2011. Aplikasi SPSS dalam Penelitian. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Quint, J., Condliffe, B. 2018. Project-Based Learning A Promising Approach to Improving Student Outcomes. New York: mdrc.org.
- Ratumanan, T., Laurens, T. 2006. Evaluasi Belajar yang Relevan dengan KBK. Surabaya: Unesa University Press.
- Read Write Read Write Think. 2005. Collaborative Work Skills Rubric, International Reading Association/Ncte.
- Roberts, Timothy S. 2004. Online Collaborative Learning: Theory and Practice. London: Idea Group Inc.
- Ronstadt, R. 1985. The Educated Entrepreneurs: A New Era of Entrepreneurial Education is beginning. American Journal of Small Business 10(1): 7-23.
- Rosyadi, Slamet. 2018. Revolusi Industri 4.0: Peluang Dan Tantangan Bagi Alumni Universitas Terbuka. Jakarta: UT Press.
- Rubrica, Richard Dean. 2018. An Action Research on Project-Based Learning and Understanding by Design and Their Effects on the Science Achievement and Attitude of Science Students. Philippines, Thesis.

- Samatowa, Usman. 2010. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Jakarta: PT Indeks.
- Schwab, K. 2017. The fourth industrial revolution. Crown Business Press.
- Sharifah, N. R., Faaizah, S., Hanipah, H., Norasiken, B., 2015. Online Collaborative Learning Elements to Propose An Online Project Based Collaborative Learning Model. *Jurnal Teknologi (Sciences & Engineering)* 77:23 (2015) 55–60.
- Sudewi, N. L., Subagia, I. W., & Tika, I. N. 2014. Studi Komparasi Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dan Kooperatif Tipe Group Investigation (Gi) Terhadap Hasil Belajar Berdasarkan Taksonomi Bloom. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 4. [Tersedia Online]: <https://media.neliti.com/media/publications/122538-ID-studi-komparasipenggunaan-model-pembela.pdf>. (Diakses tanggal 13 Mei 2018).
- Suharti, P. 2019. Model Pembelajaran Investigation Based Scientific Collaborative (IBSC) untuk Melatihkan Keterampilan Komunikasi dan Kolaborasi Siswa. (Disertasi yang tidak dipublikasikan). Universitas Negeri Surabaya.
- Srinivas, H. 2012. What is Collaborative Learning? Diakses dari <http://www.gdrc.org/kmgmt/c-learn/what-is-cl.html>, pada tanggal 06 Januari 2019 Pukul 18.09 WIB.
- Stephanie, Bell. 2010. Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future, *The Clearing House*, 83:2, 39-43, DOI: 10.1080/00098650903505415.
- Subana, M., Sudrajat. 2011. Dasar – Dasar Penelitian Ilmiah. Bandung: Pustaka Setia.
- Sugiyono, 2012. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto, 2009. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sundayana, R. 2015. Statistika Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Suyono dan Hariyanto, 2014. Belajar dan Pembelajaran, Teori dan Konsep Dasar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Taryono, 2016. Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek dan Pembelajaran Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran Fisika untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 (4C) Siswa SMP. Universitas Pendidikan Indonesia. Jakarta. Skripsi.
- The George Lucas Educational Foundation. 2005. Edutopia Modules. Dikutip April 7, 2019, dari Instructional Module Project Based Learning: The George Lucas Educational Foundation. (2005) Instructional <http://www.edutopia.org/modules/PBL/whatpbl.php>.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S. & Semmel, M. I., 1974. Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children, Minneapolis, Minnesota. Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.

- Toharudin, Uus. Hendrawati, Sri. dan Rustaman, Andrian. 2011. *Membangun Literasi Sains Peserta Didik*. Bandung: Humaniora.
- Tolmie, Andrew Kenneth, et al., 2010. *Social Effects of Collaborative Learning in Primary Schools*. Elsevier Journal Learning and Instruction 20 (2010) 177-191.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi Dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trijono, R. 2015. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Penerbit Papas Sinar Sinanti.
- Trilling and Fadel. 2009. *21st century skills: learning for life in our times*. Jossey Bass: USA.
- Voyiatzaki E. and Avouris N. 2010. *Teaching Algorithms using a collaborative learning environment: Studies and findings*, 5th Hellenic Conference of Didactics of Informatics, Athens, April 2010, 91-100. (in Greek), available from <http://hci.ece.upatras.gr/>.
- Virginia Barba-Sánchez, Carlos Atienza-Sahuquillo, 2016. *The development of entrepreneurship at school: the Spanish experience*. Education & Training, Vol. 58 Iss 7/8 pp. <http://dx.doi.org/10.1108/ET-01-2016-0021>.
- Warsono dan Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Widiasworo, Erwin. 2017. *Strategi dan Metode Mengajar di Luar Kelas (Outdoor Learning)*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Woolfolk, Anita. 2007. *Educational Psychology: Active Learning Edition*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Edisi kesepuluh. Cetakan pertama.
- Xiaoqing Gu, Shan Chen, Wenbo Zhu, Lin Lin. 2015. *An Intervention Framework Designed to Develop the Collaborative Problem-Solving Skills of Primary School Students*. Education Tech Research Dev. DOI 10.1007/s11423-014-9365-2.
- Young Hoan Cho and Kenneth Y. T. Lim. 2015. *Effectiveness of collaborative learning with 3D virtual worlds*. British Journal of Educational Technology. doi:10.1111/bjet.12356.

MEMBENTUK KARAKTER DISIPLIN DAN TANGGUNG JAWAB MELALUI KETELADANAN GURU TERHADAP SISWA SD NEGERI BAMBONG

Khaidir

IAI Al-Aziziyah

E-mail: khaidirsulaiman1@gmail.com

Abstrak: Keteladanan guru sangat dibutuhkan sebagai upaya dalam menanamkan serta membentuk karakter disiplin dan tanggung jawab siswa. Tujuan penelitian adalah; (1) mendeskripsikan bentuk-bentuk keteladanan guru dalam menanamkan pembentukan karakter disiplin; (2) mendeskripsikan bentuk-bentuk keteladanan guru dalam menanamkan pembentukan karakter tanggung jawab; (3) mendeskripsikan hambatan dan solusi guru dalam menanamkan karakter disiplin dan tanggung jawab. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan metode observasi, wawancara, dokumentasi. Keabsahan data dengan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik analisis data dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; (1) bentuk keteladanan guru dalam menanamkan karakter disiplin siswa kelas tinggi dengan cara pembiasaan dan pendekatan; (2) bentuk keteladanan guru dalam menanamkan karakter tanggung jawab kelas tinggi dengan cara pembiasaan dan pendekatan; (3) masih terjadi hambatan dari lingkungan keluarga dan masyarakat dalam menanamkan karakter disiplin dan tanggung jawab siswa kelas tinggi; (4) solusi untuk meminimalisir hambatan dalam menanamkan pembentukan karakter dengan cara pembiasaan dan pendekatan.

Kata Kunci: Karakter Disiplin, Karakter Tanggung Jawab, Keteladanan Guru

Abstract: Teachers' exemplary are needed as an effort to instill and to compose the character of discipline and student responsibility. The objectives of the research are; (1) to describe the exemplary forms of teachers in instilling the character of the discipline; (2) to describe the teacher's exemplary forms in instilling the character of responsibility; (3) to describe the teacher's obstacles and solutions in instilling the character of discipline and responsibility. The type of research used is qualitative research. The methods of collecting data, researcher uses observation, interviewing study, and documentation. In this research, the researcher uses triangulation of source and method to take the data is valid. The researcher analyzes the data by applying the following procedures reduction data, presented data, and drawing conclusion. The result of the research shows that (1) the form of exemplary teachers in instilling the discipline character of high class student with the habituation and approach; (2) the teacher exemplary form in instilling the character of high class responsibility by way of habituation and approach; (3) inculcate the character of discipline and responsibility of high-class students; (4) solutions to minimize barriers by way of habituation and approach.

Keywords: Character of Discipline, Character of Responsibility, Model of Teacher

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pelatihan dan pengembangan pengetahuan, keterampilan, pikiran, karakter, dan seterusnya, khususnya lewat persekolahan formal. Sebagai makhluk sosial di samping melatih keterampilan, kompetensi dan mengembangkan pengetahuan

sesuai bidang ilmu yang diminatinya, maka peserta didik juga dilatih mengembangkan kemampuan berpikir yang akhirnya dapat membentuk karakter dilandasi etika moral yang tinggi.

Desain dan proses pendidikan dirancang untuk membentuk peserta didik memiliki karakter jujur, suka menolong, menghargai perbedaan, memiliki komitmen untuk berbuat yang terbaik, disiplin, bekerja keras dengan cara-cara yang sportif dan benar untuk mencapai tujuan dan sebagainya.

Pendidikan itu dapat dipahami sebagai proses melatih peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan melalui sejumlah pengalaman belajar sesuai bidangnya dan pikiran, sehingga peserta didik memiliki karakter unggul menjunjung tinggi nilai etis dalam berinteraksi dengan masyarakat sebagai bagian dari pengabdianannya dan dalam memenuhi kebutuhan hidup dirinya maupun keluarganya (Syaiful, 2013: 42-43).

Setiap peserta didik pasti memiliki karakter yang berbeda-beda dengan teman yang lainnya, karena karakter merupakan sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan orang lain. Karakter juga dikatakan sebagai kepribadian seseorang yang menunjukkan perbuatan yang terpuji ataupun perbuatan yang tercela.

Menurut Syafaruddin dkk, bahwa karakter adalah sebagai pendidikan nilai, budi pekerti, moral dan pendidikan watak yang bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik buruk, memelihara apa yang baik, dan mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati (Syafaruddin, 2015: 178).

Pendidikan karakter adalah segala sesuatu yang dilakukan oleh guru untuk mempengaruhi karakter peserta didik. Guru membantu dan membentuk watak peserta didik dengan cara memberikan keteladanan, cara berbicara atau menyampaikan materi yang baik, toleransi, dan berbagai hal yang terkait lainnya

Pendidikan karakter dapat dilakukan dengan berbagai metode sebagaimana dinyatakan oleh Komalasari (2017: 6) yang dikelompokkan menjadi empat, yaitu penanaman nilai, keteladanan nilai, fasilitasi nilai, dan keterampilan nilai. Setiap metode mempunyai berbagai strategi untuk pelaksanaannya. Keteladanan menjadi sangat penting untuk mengatasi masalah karakter dan memiliki kontribusi yang sangat besar dalam mendidik dan membina karakter. Keteladanan lebih mengedepankan aspek perilaku dalam bentuk tindakan nyata daripada sekedar berbicara.

Pendidikan karakter di sekolah sangat dipengaruhi oleh perilaku guru, karena guru berhadapan langsung dengan peserta didiknya. Perilaku guru yang negatif dapat

membunuh karakter anak (pemarah/galak, kurang peduli, membuat anak merasa rendah diri, mempermalukan anak di depan kelas, dan lain-lain). Adapun perilaku guru yang positif, misalnya sering memberikan pujian, kasih sayang, adil, bijaksana, ramah, dan santun.

Dunia pendidikan saat ini berupaya mengevaluasi sistem pembelajaran untuk menghasilkan manusia yang berkarakter yang pada akhirnya memiliki akhlakul karimah sebagai pola hidup, menjalankan nilai-nilai dan norma-norma yang semestinya untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pendidikan Nasional sebagaimana yang tercantum dan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3: Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Undang-Undang Sisdiknas, 2003: 6).

Agar tercapainya tujuan pendidikan maka harus terjalin hubungan *holostic* yang baik antara guru dan peserta didik. Adapun tugas dan tanggung jawab guru adalah menanamkan akidah yang benar dan memantapkan kualitas iman siswa pada saat proses belajar mengajar, memberikan nasehat kepada anak didik, bersikap lembut kepada anak didik dan mengajarnya dengan metode yang sesuai, tidak menyebut nama secara langsung ketika memberi teguran, memberi salam kepada anak didik sebelum dan setelah pembelajaran, menerapkan sistem sanksi pada saat pembelajaran dan memberikan penghargaan kepada anak didik (Fuad, 2011: 1).

Dari tugas dan kewajiban tersebut dapat dipahami bahwa pembentukan karakter siswa dapat melalui keteladanan yang di tampilkan pendidik. Keteladanan memiliki arti penting dalam proses pendidikan, idealnya jika guru memiliki perangai yang baik maka peserta didik juga memiliki akhlak yang baik, begitu pula sebaliknya. Seorang guru harus bisa menjadi teladan bagi para muridnya, tidak saja memberikan materi pelajaran tetapi juga mampu menunjukkan perilaku yang baik sehingga dapat dijadikan contoh dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah.

Upaya guru dalam mendidik peserta didik yang berkarakter tidak terlepas dari kepribadian yang dimiliki oleh guru. Untuk itu guru tidak hanya sebagai fasilitator sumber ilmu saja, melainkan sebagai pendidik yang seharusnya membimbing, memotivasi siswa,

membantu siswa dalam membentuk kepribadian, pembinaan karakter di samping menumbuhkan dan mengembangkan keimanan dan ketakwaan para siswa melalui keteladanan dan contoh yang baik yang ditampilkan guru baik melalui ucapan, perbuatan, dan penampilan.

Dari peneliti awal yang peneliti lakukan di SDN Bambong, guru-guru sudah berupaya untuk menanamkan nilai-nilai moral untuk membentuk karakter siswa, sehingga para siswa di SDN Bambong memiliki sikap yang hormat kepada guru dan memiliki sikap kepedulian sosial, mematuhi tata tertib sekolah, berpakaian sesuai aturan sekolah, memanfaatkan waktu pembelajaran seoptimal mungkin, memiliki rasa empati dan simpati kepada teman, bertutur kata yang baik, walaupun masih ada sebagian kecil siswa belum menunjukkan karakter yang baik saat berada di lingkungan sekolah.

Adapun kepribadian guru secara umum di SDN Bambong mengindikasikan kepribadian guru yang dapat dijadikan suri teladan bagi peserta didik. Peneliti melihat keadaan guru yang dapat menjadi *role model* kepada peserta didik, memiliki pengetahuan yang luas, memiliki kompetensi profesional, kompetensi pedagogik, dan kompetensi sosial yang cukup baik.

Tujuan dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana peran keteladanan keteladanan guru dalam menanamkan karakter disiplin siswa kelas tinggi SDN Bambong, 2) Bentuk keteladanan guru dalam menanamkan karakter tanggung jawab siswa kelas tinggi SDN Bambong, 3) Hambatan dan solusi guru dalam menanamkan karakter disiplin dan tanggung jawab siswa kelas tinggi SDN Bambong.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Menurut Tohirin (2013: 2) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan naturalistik untuk mencari dan menemukan pengertian tentang fenomena dalam suatu latar yang khusus. Tempat penelitian adalah SD Negeri Bambong Kecamatan Delima Kabupaten Pidie.

Subjek penelitian ini yaitu guru kelas IV, V, VI serta siswa kelas tinggi SD Negeri Bambong Tahun ajaran 2019/2020. Data penelitian dibedakan menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer dalam penelitian yaitu wawancara kepala sekolah, guru kelas tinggi, dan siswa kelas tinggi.

Sedangkan data sekunder dalam penelitian melalui dokumentasi berupa profil sekolah, visi dan misi serta nama siswa kelas tinggi. Teknik pengumpulan data yang

digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik triangulasi, yang terdiri dari triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keteladanan Guru Dalam Menanamkan Karakter Disiplin Siswa Kelas Tinggi SD Negeri Bambang

Bentuk keteladanan guru dalam menanamkan karakter disiplin siswa kelas tinggi SD Negeri Bambang sudah dilaksanakan dengan baik, dalam hal ini guru melaksanakannya dengan cara pembiasaan dan pendekatan kepada siswa untuk dapat menanamkan dan membentuk karakter disiplin siswa.

Selain itu, guru juga memberikan teladan menanamkan kejujuran pada indikator karakter disiplin yaitu dalam hal menyelesaikan tugas, keteladanan mengajari anak sopan santun dalam indikator karakter disiplin yaitu hal berpakaian rapi dan sopan, keteladanan keberanian dalam karakter disiplin yaitu hal ketepatan masuk kelas, keteladanan mengajari etika berbicara dan menghormati yang lebih tua pada karakter disiplin yaitu dalam hal patuh pada tata tertib di kelas dan sekolah.

Upaya-upaya guru dalam menanamkan pembentukan karakter disiplin kepada siswa tersirat didalam pembelajaran maupun di luar pembelajaran. Karakter disiplin sangat penting dimiliki oleh manusia agar kemudian muncul nilai-nilai karakter baik yang lainnya (Hartini, 2017: 39), seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa karakter disiplin sangat penting ditanamkan kepada siswa, apabila siswa memiliki karakter disiplin yang baik maka siswa dapat menerapkan di kehidupannya dengan baik, begitu juga sebaliknya. Sehingga keteladanan guru dalam pembentukan karakter disiplin saling berkaitan satu sama lain.

Keteladanan Guru Dalam Menanamkan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas Tinggi SDN Bambang

Bentuk keteladanan guru dalam menanamkan karakter tanggung jawab siswa kelas tinggi SDN Bambang sudah dilaksanakan dengan baik. Hal ini tampak ketika guru memberikan teladan menggunakan waktu secara efektif pada indikator karakter tanggung jawab dalam hal menggunakan waktu secara efektif, keteladanan akhlak mulia pada indikator karakter tanggung jawab dalam hal melakukan persiapan sebelum pembelajaran, keteladanan menanamkan kejujuran pada karakter tanggung jawab dalam hal

melaksanakan tugas individu yang diterima dengan baik, serta 5 keteladanan keberanian pada indikator karakter tanggung jawab dalam melaksanakan proses diskusi pada saat pembelajaran.

Upaya-upaya guru dalam menanamkan pembentukan karakter tanggung jawab kepada siswa tersirat didalam pembelajaran maupun di luar pembelajaran. Menurut Fatchul (2011:18) penanaman karakter tanggung jawab adalah proses menumbuhkan atau menanamkan pada siswa untuk selalu melaksanakan tugas dan kewajibannya yang harus dilakukan.

Hal tersebut berkaitan dengan penelitian peneliti bahwa karakter tanggung jawab di SDN Bambong sudah dilaksanakan dengan cara tersisat pada saat pembelajaran, sehingga secara tidak langsung guru sudah menanamkan karakter tanggung jawab pada siswa, dengan karakter tanggung jawab yang sudah diberikan oleh guru di SDN Bambong, maka siswa dapat menerapkannya dengan baik.

Hambatan Dan Solusi Guru Dalam Menanamkan Karakter Disiplin Dan Tanggung Jawab Siswa Kelas Tinggi SDN Bambong

Hambatan	Solusi
	Lingkungan Keluarga
Siswa mengalami <i>broken home</i>	Guru memberikan pembiasaan dalam menanamkan pembentukan karakter disiplin dan tanggung jawab kepada siswa yang tersirat didalam pembelajaran serta melakukan pendekatan kepada siswa.
Siswa kurang perhatian	Guru melakukan pendekatan yang lebih kepada siswa yang dirasa kurang mendapatkan perhatian di lingkungan keluarga
Siswa hanya dititipkan kepada nenek atau saudaranya	Guru melakukan pembiasaan-pembiasaan pada saat pembelajaran yang dapat menanamkan karakter disiplin dan tanggung jawab serta guru dalam melakukan pendekatan dengan siswanya lebih insentif lagi.
Siswa bermain dengan orang yang lebih dewasa darinya.	Guru melakukan pendekatan kepada siswa dan juga kepada wali muridnya.
Kurangnya pengamatan dari orang tua yang menyebabkan siswa lebih nyaman bergaul dengan orang yang lebih dewasa di lingkungan tempat tinggalnya.	Guru melakukan pendekatan kepada siswa serta memberikan motivasi dan menasihatinya. Selain itu, guru juga melakukan pendekatan dengan orang tua maupun walinya untuk memberikan masukan kepada orang tua maupun walinya.

KESIMPULAN

Bentuk keteladanan guru dalam menanamkan karakter disiplin siswa kelas tinggi SDN Bambong sudah dilaksanakan dengan baik, dalam hal ini guru melaksanakannya dengan cara pembiasaan dan pendekatan kepada siswa untuk dapat menanamkan dan membentuk karakter disiplin siswa. Selain itu, guru juga memberikan teladan menanamkan

kejujuran, keteladanan mengajari anak sopan santun, keteladanan keberanian, keteladanan mengajari etika berbicara dan menghormati yang lebih tua dalam upaya pembentukan karakter disiplin kepada siswa yang tersirat didalam pembelajaran maupun di luar pembelajaran.

Bentuk keteladanan guru dalam menanamkan karakter tanggung jawab siswa kelas tinggi SDN Bambong sudah dilaksanakan dengan baik, dalam hal ini guru melaksanakannya dengan cara pembiasaan dan pendekatan kepada siswa untuk dapat menanamkan dan membentuk karakter tanggung jawab siswa. Selain itu, guru juga memberikan teladan menggunakan waktu secara efektif, keteladanan akhlak mulia, keteladanan menanamkan kejujuran, serta keteladanan keberanian dalam upaya pembentukan karakter tanggung jawab kepada siswa yang tersirat didalam pembelajaran maupun di luar pembelajaran.

Hambatan guru dalam menanamkan karakter disiplin dan tanggung jawab siswa kelas tinggi SDN Bambong, yaitu dari faktor lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat. Solusi guru dalam meminimalisir hambatan yang ada yaitu dengan cara pembiasaan dan pendekatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Fuad bin Abdul Aziz Asy-Syalhub. 2011. *“Begini Seharusnya Menjadi Guru”* Terjemah *“Al-Mua'allim al awwal (Qudwah likulli Mu'allim wa Mu'allimah)”*, Jakarta: Darul Haq.
- Hartini, Sri. 2017. *“Pendidikan Karakter Disiplin Siswa di Era Modern Sinergi Orang Tua dan Guru di MTS Negeri Kabupaten Klaten”*. Journal Basic of Education ISSN: 2548-9992. <http://www.researchgate.net> (Diakses pada 20 Desember 2019, pukul 11:55).
- Komalasari, Kokom dkk. 2017. *Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Mu'in, Fatchul. 2011. *Pendidikan Karakter Konstruksi Teoritik dan Praktik*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media.
- Sagala, Syaiful. 2013. *Etika dan Moralitas Pendidikan Peluang dan Tantangan*. Jakarta: Kencana.
- Syafaruddin. 2015. *Inovasi Pendidikan (Suatu analisis Terhadap Kebijakan Baru Pendidikan)*. Medan: Perdana Publishing.
- Tohirin. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan dan Bimbingan Konseling*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Undang-Undang Sisdiknas RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
Bandung: Fokus Media.

IMPLEMENTASI KULTUR LITERASI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Kunti Dian Ayu Afiani

Universitas Muhammadiyah Surabaya

E-mail: kuntidianayu@fkip.um-surabaya.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika kelas III setelah menerapkan kultur literasi matematika. Revolusi Industri 4.0 yang berkembang saat ini menuntut adanya perubahan dalam pembelajaran saat ini. Salah satu perubahan yang dapat dilakukan yaitu melalui literasi, karena melalui literasi siswa dapat memperkaya wawasan pengetahuan. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar matematika setelah adanya penerapan Literasi matematika di kelas III SDN Airlangga 1 Surabaya. Dari Siklus I sebesar 48% menjadi meningkat di Siklus 2 Sebesar 88%. Hasil tersebut membuktikan jika Implementasi kultur literasi di sekolah dapat menumbuhkan kesadaran bahwa matematika ada dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari terutama pada era revolusi industri 4.0. Sebab, penerapan kultur literasi matematika di era revolusi industri 4.0 di sekolah merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan tenaga pendidik untuk meningkatkan kemampuan dasar literasi dengan cara melakukan inovasi pembelajaran matematika.

Kata Kunci: Literasi Matematika, Revolusi Industri 4.0, Hasil Belajar Matematika

Abstract: This research aims to determine the improvement in learning outcomes in class III mathematics after applying mathematics literacy culture. The 4.0 Industrial Revolution that is developing now demands a change in learning today. One of the changes that can be done is through literacy, because through literacy students can enrich the insights of knowledge. Based on the results of the study showed that there was an increase in mathematics learning outcomes after the application of mathematics literacy in class III SDN Airlangga 1 Surabaya. From Cycle I by 48% to increase in Cycle 2 by 88%. These results prove that the implementation of literacy culture in schools can foster awareness that mathematics exists and is used in everyday life, especially in the era of the industrial revolution 4.0. Therefore, the application of the culture of mathematical literacy in the era of the industrial revolution 4.0 in schools is one of the efforts that can be made by educators to improve basic literacy skills by innovating mathematics learning.

Keywords: Mathematical literacy, Industrial revolution 4.0, Mathematics learning outcomes

PENDAHULUAN

Saat ini teknologi dan informasi semakin berkembang, hal ini menyebabkan banyak perubahan yang terjadi di berbagai kehidupan. Perkembangan teknologi dan informasi juga memberikan perubahan di dunia Pendidikan. Salah satu perubahan yang saat ini sering diperbincangkan oleh pakar pendidikan yakni revolusi industri 4.0. Saat ini, kita tengah memasuki era revolusi industri 4.0, yaitu era dimana dunia industri digital telah menjadi suatu paradigma dan acuan dalam tatanan kehidupan. Era revolusi industri 4.0 hadir bersamaan dengan era disrupsi, sehingga dalam menghadapi revolusi industri atau era

disrupsi diperlukan “literasi baru” selain literasi lama. Literasi lama yang ada saat ini digunakan sebagai modal untuk berkiprah di kehidupan masyarakat.

Kemampuan awal yang harus dimiliki oleh setiap individu untuk menjalani hidup di masa yang akan datang dari literasi. Literasi tidak hanya kemampuan membaca dan menulis, oleh karena itu perkembangan literasi perlu diperhatikan. Literasi lama adalah kompetensi calistung, sedangkan literasi baru terdapat banyak hal seperti literasi data, literasi teknologi dan literasi manusia. Menurut Nasir dalam (Meilanova, 2019) <https://kabar24.bisnis.com/read/> menyatakan bahwa literasi data adalah literasi yang terkait dengan kemampuan membaca, menganalisis dan membuat konklusi berpikir berdasarkan data. Literasi teknologi adalah literasi yang terkait dengan teknologi yakni kemampuan memahami cara kerja mesin. Sedangkan literasi manusia terkait dengan kemampuan komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, kreatif dan inovatif

Literasi matematika merupakan sebuah pengetahuan untuk mengetahui dan menerapkan dasar matematika dalam kehidupan sehari-hari. Literasi matematika tidak menyiratkan pengetahuan rinci seperti kalkulus, persamaan diferensial, topologi, analisis, aljabar linear, aljabar abstrak dan formula matematika yang kompleks dan canggih, melainkan sebuah pengertian secara luas tentang pengetahuan dan apresiasi matematika yang mampu dicapai (Ojose, 2011: 89),

Menurut Mendikbud Muhadjir Effendy dalam Lubis (2018: 602), bidang pendidikan perlu merevisi kurikulum dengan menambahkan lima kompetensi peserta didik dalam memasuki era revolusi industri 4.0 yakni : (1) memiliki kemampuan berpikir kritis, (2) memiliki kreatifitas dan kemampuan yang inovatif, (3) memiliki kemampuan dan keterampilan berkomunikasi, (4) bisa bekerjasama dan berkolaborasi, (5) memiliki kepercayaan diri

Semua pihak dapat memperoleh informasi dengan cepat dan mudah dari berbagai negara di dunia, dikarenakan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini. Pembelajaran matematika pun tidak hanya sekedar belajar dan memahami saja, akan tetapi dari pembelajaran matematika siswa dituntut untuk bisa menyelesaikan masalah. Berdasarkan perkembangan tersebut, penguasaan materi matematika bagi siswa menjadi suatu keharusan yang tidak bisa ditawar lagi di dalam penataan nalar dan pengambilan keputusan dalam era persaingan yang semakin kompetitif pada saat ini. Siswa perlu memiliki kemampuan memperoleh, memilih dan mengolah informasi untuk bertahan pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif. Kemampuan ini membutuhkan kemampuan berpikir kritis, sistematis, logis, kreatif dan kemampuan bekerjasama yang

efektif. Cara berpikir seperti ini dapat dikembangkan melalui belajar matematika, karena matematika memiliki struktur dan keterkaitan yang kuat dan jelas antar konsepnya sehingga memungkinkan siswa terampil berpikir rasional (Depdiknas, 2003)

Menurut (Kemendikbud, 2013) bahwa tujuan pembelajaran matematika menurut kurikulum 2013 menekankan pada pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan *scientific*. Dalam pembelajaran matematika kegiatan yang dilakukan agar pembelajaran bermakna yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji dan mencipta. Pendekatan *scientific* memiliki karakteristik (1) berpusat kepada siswa, (2) melibatkan keterampilan proses sains dan mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip dan (3) melibatkan proses kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan intelek, khususnya keterampilan berfikir tingkat tinggi siswa.

Melalui implementasi kultur literasi, guru memberikan fasilitas yang nyaman pada peserta didik dengan menciptakan suasana kelas yang kondusif untuk kegiatan membaca dan menyiapkan pojok baca yang terdiri dari buku bacaan yang menyenangkan dan dapat meningkatkan kreativitas belajar serta kemampuan peserta didik dalam meningkatkan keterampilan berhitung dan memahami pembelajaran matematika, Sedangkan kenyataan di lapangan tepatnya di SDN Airlangga 1 Surabaya bahwa saat ini kultur literasi matematika belum diimplementasikan sehingga dapat di lihat juga hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika masih kurang.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan literasi matematika sangatlah penting di era revolusi industri 4.0 karena selain dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menerapkan dasar matematika dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, peneliti beranggapan penerapan kultur literasi matematika di era revolusi industri 4.0 di sekolah merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan tenaga pendidik untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa dengan cara melakukan inovasi pembelajaran matematika.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan melalui proses kerja kolaborasi guru kelas III, peneliti, dan kepala sekolah serta tenaga pendidik dan kependidikan lain yang bersangkutan. Tempat yang digunakan untuk melaksanakan penelitian ini adalah SDN Airlangga 1 Surabaya. Waktu yang digunakan peneliti dalam

melaksanakan penilaian tindakan kelas ini selama 2 siklus, yaitu pada tanggal 1 November 2019 (Siklus I) dan 15 November 2019 (Siklus II)

Penelitian Tindakan Kelas menurut Kunandar (2011, 45) satu *action research* yang dilakukan di kelas. *Classroom action research* diawali dari istilah *action research*. maka berikut akan diuraikan pengertian tiga unsur atau konsep yang terdapat dalam penelitian tindakan kelas yakni (1) Penelitian adalah aktivitas mencermati suatu objek tertentu melalui metodologi ilmiah dengan mengumpulkan data-data dan dianalisis untuk menyelesaikan suatu masalah, (2) Tindakan adalah suatu aktivitas yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu yang berbentuk siklus kegiatan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu atau kualitas proses belajar mengajar, (3) Kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru. Prosedur penelitian ini meliputi: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi menurut Arikunto dalam (Afiani: 2017: 41).

Sebagai tahap awal peneliti menemukan tujuan penelitian, permasalahan penelitian, dan merencanakan tindakan. Rencana yang telah disusun dilaksanakan peneliti yaitu bertempat di SDN Airlangga 1 Surabaya, kegiatan peneliti adalah hadir di dalam kelas untuk mengamati dan mencatat segala sesuatu yang terjadi pada saat pembelajaran matematika. Pada saat tindakan segala sesuatu yang terjadi pada saat pembelajaran yaitu segala kegiatan belum mencapai sasaran maka akan dilakukan perbaikan terus menerus sehingga mencapai tujuan yang telah di tentukan.

Teknis analisis data dari penelitian ini menggunakan persentase ketuntasan hasil belajar dari keseluruhan sekolah. Nilai dikatakan tuntas, apabila nilai hasil belajar di atas KKM yaitu 70 dengan persentase lebih dari 75% dari keseluruhan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I perencanaan (*planning*) membuat RPP dan tes literasi belajar siswa. Menyiapkan lembar observasi dan tes. Pada tahap pelaksanaan (*action*) yang dilakukan pada tanggal 1 November 2019. Guru menerapkan literasi matematika tentang perkalian di awal pembelajaran, sesudah itu guru melakukan pengamatan terhadap peserta didiknya.

Hasil dari penerapan kultur literasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III dapat dilihat Tabel 1.

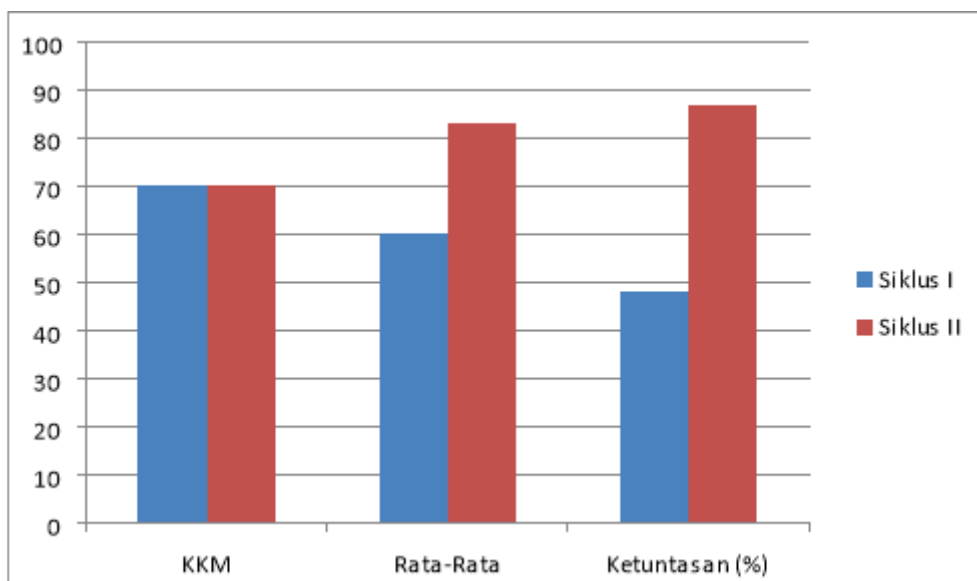
**Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas III
SDN Airlangga 1 Surabaya**

No	Nama	Siklus I	Ketuntasan	Siklus II	Ketuntasan
1	AS	35	Belum Tuntas	45	Belum tuntas
2	AD	10	Belum Tuntas	50	Belum tuntas
3	ALA	50	Belum Tuntas	70	Tuntas
4	AF	60	Belum Tuntas	70	Tuntas
5	AA	45	Belum Tuntas	80	Tuntas
6	DM	50	Belum Tuntas	80	Tuntas
7	FA	90	Tuntas	100	Tuntas
8	F	90	Tuntas	100	Tuntas
9	HI	55	Belum Tuntas	100	Tuntas
10	HD	20	Belum Tuntas	80	Tuntas
11	IA	100	Tuntas	100	Tuntas
12	JAZ	90	Tuntas	95	Tuntas
13	LM	80	Tuntas	100	Tuntas
14	MAR	40	Belum Tuntas	80	Tuntas
15	MF	60	Belum Tuntas	100	Tuntas
16	MHI	70	Tuntas	75	Tuntas
17	MUF	70	Tuntas	80	Tuntas
18	MAP	40	Belum Tuntas	100	Tuntas
19	MCA	30	Belum Tuntas	50	Belum tuntas
20	MH	70	Tuntas	100	Tuntas
21	NOI	20	Belum Tuntas	80	Tuntas
22	NOM	70	Tuntas	100	Tuntas
23	NF	80	Tuntas	100	Tuntas
24	PO	0	Belum Tuntas	40	Belum tuntas
25	PJ	100	Tuntas	100	Tuntas
26	RA	60	Belum Tuntas	80	Tuntas
27	RMP	70	Tuntas	90	Tuntas
28	R	70	Tuntas	100	Tuntas
29	SR	20	Belum Tuntas	80	Tuntas
30	SDNH	100	Tuntas	80	Tuntas
31	VA	90	Tuntas	100	Tuntas
32	YA	80	Tuntas	80	Tuntas
33	ZA	65	Belum Tuntas	70	Tuntas
Jumlah		1980		2755	
Rata-rata		60		83	
Presentase		48%		88%	

Saat melakukan refleksi ditemukan ada permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran Literasi matematika diterapkan, sehingga nilai tes anak di siklus I kurang memuaskan. Disini peneliti merencanakan ulang untuk mengatasi permasalahan tersebut. Oleh sebab itu dilakukan tindakan lanjut pada siklus ke II yang diajukan untuk permasalahan yang timbul pada siklus I.

Berdasarkan tabel di atas, terlihat pada siklus II yakni 29 siswa telah mampu memahami materi perkalian melalui literasi matematika yang diterapkan di awal pembelajaran dan hampir seluruh siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan dari siklus I ke siklus II. Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan kultur literasi matematika sangat tepat untuk meningkatkan kemampuan siswa khususnya tentang

perkalian. Untuk lebih jelasnya adanya peningkatan tersebut digambar dalam diagram batang di bawah ini.



Gambar 1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Airlangga 1 Surabaya

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran di sekolah. Dari penggunaan Literasi matematika pada pembelajaran memudahkan guru menyampaikan dan menjelaskan kepada siswa, karena kemampuan dasar literasi matematika melibatkan tujuh kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh siswa Menurut PISA dalam (Nurkamilah, 2018: 73), yaitu: (1) *Communication*, yaitu mampu menganalisis informasi dari masalah yang diberikan, kemudian mempresentasikan dan menjelaskan solusi; (2) *Mathematising*, yaitu memformulasikan masalah ke dalam model matematika dan menginterpretasikan hasil matematika ke dalam masalah awal/dunia nyata; (3) *Representation*, menyajikan masalah menggunakan representasi matematik; (4) *Reasoning and argument*, kemampuan untuk menalar dan memberikan argument yang logis; (5) *Devising Strategies for solving problem*, kemampuan menggunakan strategi untuk menyelesaikan masalah; (6) *Using symbolic, formal and technical language and operation*, kemampuan menggunakan bahasa symbol bahasa formal dan teknis serta operasi; (7) *Using mathematical tools*, menggunakan alat-alat matematika.

Berdasarkan ketujuh kemampuan dasar literasi matematika tersebut, siswa kelas III SDN Airlangga 1 Surabaya dapat meningkatkan kemampuan dasar literasi matematika dalam pembelajaran. Salah satunya, siswa kelas III setelah penerapan literasi matematika selama 2 minggu sudah dapat memecahkan masalah yang nyata dan menggunakan strategi untuk menyelesaikan masalah terutama tentang perkalian. Hal tersebut juga diperkuat dengan hasil tes siswa yang meningkat dari siklus I ke siklus II.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang didapatkan berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa implementasi kultur literasi matematika di SDN Airlangga 1 Surabaya pada era revolusi industri 4.0. dapat meningkatkan hasil belajar siswa SDN Airlangga 1 terlihat dari Siklus I sebesar 48% menjadi Siklus II sebesar 88% yang tuntas nilainya.

Saran dari peneliti dalam mengimplementasikan kultur literasi matematika siswa perlu difasilitasi perkembangannya sejak dari sekolah dasar. Penting mengembangkan literasi matematika sejak pendidikan dasar, karena menunjang kemampuan matematis siswa pada jenjang berikutnya serta menumbuhkan kesadaran bahwa matematika ada dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari terutama pada era revolusi industri 4.0.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiani, Kunti Dian Ayu, dkk. (2017). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas III SD Melalui Pembelajaran Berbasis Pengajaran Masalah*. Jurnal ELSE (Elementary School Education Journal). Vol 1. Nomor 1. Hal. 38-47.
- Depdiknas. (2003). *Kumpulan Pedoman Kurikulum 2004*. Jakarta: Depdiknas.
- Kemendikbud. (2013). *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Lubis, Syibrina Jihan. 2018. *Pendidikan dan Pelatihan Untuk meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0*. Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan. Vol. 2. Hal. 601-603.
- Meilanova, Denis Riantiza. 2019. Menristekdikti : Mahasiswa Harus Kuasai Tiga Literasi Baru [Internet]. [April 2019]. [Diakses Tanggal 22 Januari 2020].
<https://kabar24.bisnis.com/read/20190407/79/908779/menristekdikti-mahasiswa-harus-kuasai-tiga-literasi-baru>.
- Nurkamilah, Milah, dkk. 2018. *Mengembangkan Literasi Matematika Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Matematika Realistik Indonesia*. Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics). Vol. 2 No. 2, Januari 2018 hal. 70-79.
- Ojose, B. 2011. *Mathematics literacy: Are we able to put the mathematics we learn into everyday use?*. Journal of Mathematics Education, June 2011, Vol.4, No. 1., hal. 89-100.

PROSES PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF DENGAN MENGGUNAKAN *MIND MAPPING* DALAM PEMBELAJARAN MENULIS NARASI DI SD

Lilik Binti Mirnawati¹, Wardatul 'Izzah², Fitri Hamidah³

^{1, 2, 3}Universitas Muhammadiyah Surabaya

E-mail: ¹lilikbintimirnawati@fkip.um-surabaya.ac.id, ²wardaizzah99@gmail.com,
³fitrihamidah9@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan model pembelajaran inovatif dengan menggunakan *mind mapping* yang dapat digunakan sebagai pedoman oleh guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas II SD. Model pembelajaran yang dikembangkan disebut dengan model P4K yang berasal dari singkatan sintaksnya (pengkondisian, peralihan, pengumpulan dan pengolahan informasi, pengomunikasian hasil, dan konsolidasi). Penelitian ini menggunakan metode pengembangan. Penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan yang meliputi empat tahap, yang terdiri atas tahap (1) pendefinisian, (2) perancangan, (3) pengembangan, dan (4) penyebaran. Akan tetapi penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan tanpa melakukan tahap penyebaran karena produk penelitian ini hanya dikhususkan di sekolah uji coba. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Kalijudan I Surabaya. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, *check list* dan catat. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil bahwa model pembelajaran yang dikembangkan sudah tercapai sesuai target yang diharapkan dari tahap pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inovatif dengan menggunakan *mind mapping* dapat digunakan sebagai pedoman oleh guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran menulis narasi di SD.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Inovatif, *Mind Mapping*, Menulis Narasi

Abstract: This study aims to determine the process of developing innovative learning models by using mind mapping that can be used as a guideline by the teacher in designing and implementing learning to improve the narrative essay writing skills of second grade students. The learning model developed is called the P4K model which comes from the abbreviation of its syntax (conditioning, transfer, information collection and processing, communication of results, and consolidation). This study uses the development method. This development research refers to the 4-D development model developed by Thiagarajan which includes four stages, consisting of stages (1) defining, (2) designing, (3) development, and (4) dissemination. However, this research only arrived at the development stage without conducting the deployment stage because the product of this study was only devoted to the pilot school. The subjects in this study were class II SDN Kalijudan I Surabaya. Data collection in this study was carried out using observation techniques, check list and note. Based on the results of the study, it was found that the learning model developed had been achieved according to the expected target from the defining, designing, and developing stages. Thus it can be concluded that innovative learning models using mind mapping can be used as a guide by teachers in designing and implementing narrative writing learning in elementary schools.

Keywords: Innovative Learning Model, Mind Mapping, Narrative Writing

PENDAHULUAN

Pendidikan bahasa Indonesia adalah salah satu hal penting yang harus dikuasai oleh siswa di Sekolah Dasar. Terdapat empat keterampilan yang termuat dalam pembelajaran bahasa Indonesia, diantaranya keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Nurgiyantoro (2009:296) menyatakan bahwa dibanding ketiga keterampilan lain, keterampilan menulis lebih sulit dikuasai oleh penutur bahasa yang bersangkutan, karena menulis melibatkan berbagai keterampilan yang memerlukan penguasaan unsur kebahasaan, kemampuan menyusun perasaan dan pikiran dengan menggunakan kata-kata dalam bentuk kalimat agar menghasilkan karangan yang runtut dan padu sesuai dengan kaidah-kaidah tata bahasa.

Salah satu keterampilan menulis yang harus dikuasai oleh siswa adalah menulis narasi. Narasi merupakan karangan yang berisikan peristiwa yang dialami oleh seseorang atau orang lain dalam suatu kesatuan peristiwa (Semi, 2009:41). Narasi digolongkan menjadi dua jenis yaitu narasi ekspositoris sugestif. Narasi ekspositoris adalah narasi yang berisi informasi yang disampaikan dengan bahasa yang lugas, sedangkan narasi sugestif berisi informasi dengan bahasa yang imajinatif dan memiliki konflik (Ramadhani, 2017:29).

Berdasarkan hasil observasi di SDN Kalijudan I/239 Surabaya tentang pembelajaran menulis karangan, siswa belum sepenuhnya bisa menguasai kompetensi dasar yang diharapkan. Alternatif yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menciptakan sebuah inovasi baru berupa model pembelajaran yang dikembangkan menjadi model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam meningkatkan keterampilan menulis, salah satunya yaitu menggunakan model pembelajaran inovatif dengan menggunakan *mind mapping*.

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka yang menggambarkan prosedur sistematis dan mengorganisasi kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan tertentu dan berfungsi sebagai pedoman dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Joyce dan Weil mendeskripsikan model pembelajaran sebagai suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi instruksional, dan memandu proses pembelajaran di ruang kelas atau di *setting* yang berbeda (Huda, 2013:73).

Untuk mengimplementasikan model pembelajaran maka dibutuhkan media yang dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dipergunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa

(Nugroho, dkk., 2013:12). Salah satu media yang dapat meningkatkan pemahaman dan kreatifitas siswa dalam menulis adalah media *mind mapping*. *Mind map* yang dikembangkan oleh Tony Buzan pada tahun 1970-an merupakan teknik pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan (Porter & Hernacki, 2001).

Berdasarkan pernyataan di atas, rumusan masalah yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah bagaimana proses pengembangan model pembelajaran inovatif dengan menggunakan *mind mapping* dalam pembelajaran menulis narasi di SD?. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan model pembelajaran inovatif dengan menggunakan *mind mapping* dalam pembelajaran menulis narasi di SD.

METODE PENELITIAN

Ditinjau dari aspek tujuan, metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan. Desain dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D (*Four D Models*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan yang meliputi empat tahap, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *desseminate* (penyebaran) (Trianto, 2011:65). Penelitian ini diadaptasi hanya sampai pada tahap *develop* (pengembangan), sehingga model pembelajaran yang dikembangkan hanya digunakan pada sekolah yang digunakan sebagai tempat penelitian tanpa disebarakan pada sekolah lain. Model ini dipilih karena tahapannya jelas, runtut, dan sesuai dengan kebutuhan pengembangan model pembelajaran yang akan dikembangkan.

Teknik pengumpulan data proses pengembangan model pembelajaran yang dikembangkan adalah teknik observasi, *check list* dan catat. Teknik tersebut digunakan untuk mengumpulkan data proses pengembangan model pembelajaran inovatif dengan menggunakan *mind mapping* dalam pembelajaran menulis narasi siswa kelas II SD.

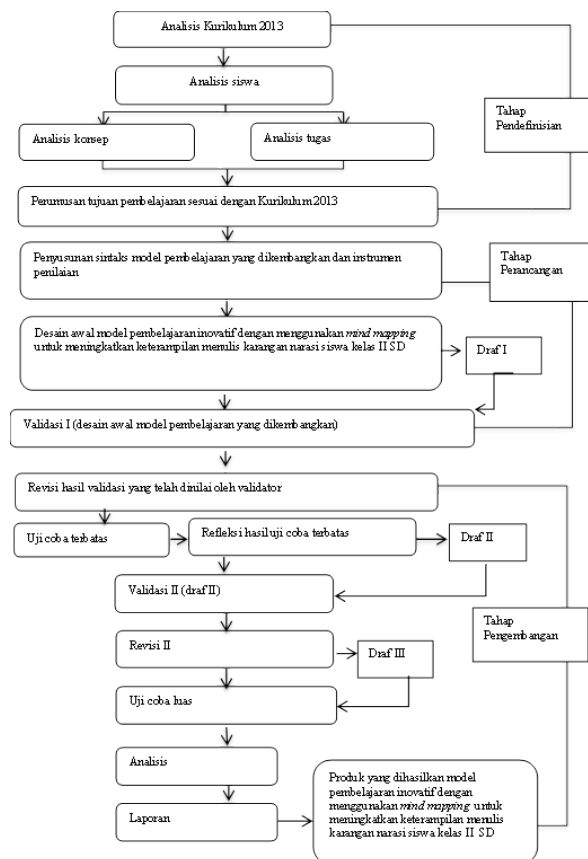
Prosedur penganalisis data tentang proses pengembangan model pembelajaran yang dikembangkan menggunakan teknik deskriptif. Prosedur yang digunakan adalah sebagai berikut: 1) mengecek hasil pengumpulan data; 2) menganalisis hasil pengumpulan data; dan 3) melakukan verifikasi serta menarik kesimpulan dari data yang diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan model pembelajaran ini menggunakan model pengembangan 4-D yang memiliki 4 tahap, yaitu tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Namun penelitian ini berakhir pada tahap pengembangan, sehingga model

pembelajaran yang dikembangkan hanya digunakan pada sekolah yang digunakan sebagai tempat penelitian tanpa disebarakan ke sekolah lain.

Pengembangan model pembelajaran inovatif dengan menggunakan *mind mapping* dalam pembelajaran menulis narasi di SD dapat diabstraksikan dalam bagan berikut.



Gambar 1. Proses Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif dengan Menggunakan *Mind Mapping* dalam Pembelajaran Menulis Narasi di SD melalui Model Pengembangan 4-D

Berdasarkan bagan di atas, terdapat tiga tahap yang dapat dilakukan untuk mengembangkan model pembelajaran yang dikembangkan, yaitu (1) tahap pendefinisian; (2) tahap perancangan; dan (3) tahap pengembangan. Secara umum target dalam proses pengembangan model pembelajaran inovatif dengan menggunakan *mind mapping* untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas II SD dapat tercapai. Proses tahap pengembangan dari tahap pendefinisian, perancangan, dan pengembangan model pembelajaran yang dikembangkan dapat disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Pelaksanaan Tahap Pengembangan Model Pembelajaran yang Dikembangkan

No	Tahap Pengembangan	Target	Hasil	Hambatan	Keterangan
1	Pendefinisian				T TT
	a. Analisis Kurikulum 2013	<ul style="list-style-type: none"> Mengetahui implementasi mata pelajaran bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 	<ul style="list-style-type: none"> Mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 berbasis teks KD dalam Kurikulum 2013 tidak mencantumkan materi yang memfokuskan pada kegiatan menulis Mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dalam Kurikulum 2013 menjadi pusat integrasi dari mata pelajaran IPA dan IPS 	Mencari buku referensi yang terkait dengan Kurikulum 2013	√ -
	b. Analisis siswa	<ul style="list-style-type: none"> Mengetahui kondisi dan kebutuhan siswa kelas II di SDN Kalijudan I/239 Surabaya 	<ul style="list-style-type: none"> Jumlah siswa kelas II SDN Kalijudan I/239 Surabaya sebanyak 62 siswa yang terbagi dalam 2 kelas yaitu II.A dan II.B Siswa banyak mengeluh ketika diminta untuk membuat karangan Siswa membutuhkan model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam meningkatkan keterampilan menulis 	-	√
	c. Analisis konsep	<ul style="list-style-type: none"> Menghasilkan konsep materi utama dalam pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Rangkaian materi tentang menulis karangan narasi 	-	√
	d. Analisis tugas	<ul style="list-style-type: none"> Menyusun rancangan pembelajaran dan menyusun tahap-tahap penyelesaian tugas oleh siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Menemukan rancangan pembelajaran Menemukan tahapan penyelesaian tugas oleh siswa sesuai kajian 	-	√
	e. Analisis tujuan pembelajaran sesuai dengan Kurikulum 2013	<ul style="list-style-type: none"> Merumuskan tujuan pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Rumusan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai 	-	√
2	Perancangan				
	a. Penyusunan sintaks model pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Menghasilkan sintaks model pembelajaran yang 	<ul style="list-style-type: none"> Sintaks model pembelajaran 4PK yang terdiri dari 5 	Melakukan banyak revisi dengan	√

No	Tahap Pengembangan	Target	Hasil	Hambatan	Keterangan
		akan dikembangkan	tahapan yaitu, pengkondisian, peralihan, pengumpulan dan pengolahan informasi, pengomunikasian hasil, dan konsolidasi.	masukan dan saran dari validator	
	b. Penyusunan instrumen penilaian	<ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan RPP • Menghasilkan Lembar kerja siswa • Menghasilkan Rubrik Penilaian LKS • Menghasilkan Lembar penilaian menulis karangan narasi • Menghasilkan Rubrik penilaian menulis karangan narasi 	<ul style="list-style-type: none"> • RPP • LKS • Rubrik penilaian LKS • Lembar Penilaian menulis karangan narasi • Rubrik penilaian menulis karangan narasi 	-	√
	c. Desain awal modul model pembelajaran yang dikembangkan	<ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan rancangan modul model pembelajaran yang dikembangkan yang terdiri dari dua bab 	<ul style="list-style-type: none"> • Draf I (modul model pembelajaran inovatif dengan menggunakan <i>mind mapping</i> untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas II SD) 		√
	d. Validasi I (Draf I)	<ul style="list-style-type: none"> • Mendapatkan hasil validasi dari validator 	<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian terhadap lembar validasi yang telah diisi oleh validator 	Mencari waktu yang tepat untuk menemui masing-masing validator	√
3	Pengembangan				
	a. Revisi Hasil Validasi	<ul style="list-style-type: none"> • Merevisi beberapa komponen berdasarkan masukan/saran dari validator 	<ul style="list-style-type: none"> • Modul model pembelajaran yang sudah direvisi (Draf II) 		√
	b. Uji coba terbatas	<ul style="list-style-type: none"> • Mendapatkan data tentang respon siswa dan guru, keterlaksanaan model pembelajaran, aktivitas siswa, dan data peningkatan keterampilan menulis siswa sebagai bahan refleksi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Data tentang respon siswa dan guru • Data tentang keterlaksanaan model pembelajaran yang dikembangkan • Data tentang aktivitas siswa • Data tentang peningkatan keterampilan menulis karangan narasi siswa 		√
	c. Validasi II (Draf II)	<ul style="list-style-type: none"> • Mendapatkan hasil validasi dari 	<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian terhadap lembar validasi yang 	Mencari waktu yang	√

No	Tahap Pengembangan	Target	Hasil	Hambatan	Keterangan
		validator	telah diisi oleh validator	tepat untuk menemui masing-masing validator	
	d. Uji coba luas	<ul style="list-style-type: none"> Mendapatkan data respon siswa dan guru, keterlaksanaan model pembelajaran, aktivitas siswa, dan data peningkatan keterampilan menulis siswa sebagai bahan refleksi. 	<ul style="list-style-type: none"> Data tentang respon siswa dan guru Data tentang keterlaksanaan model pembelajaran yang dikembangkan Data tentang aktivitas siswa Data tentang peningkatan keterampilan menulis siswa 		√
	e. Analisis data hasil penelitian	<ul style="list-style-type: none"> Mengolah data dari seluruh hasil penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> Data dari hasil penelitian 		√
	f. Laporan dan Produk	<ul style="list-style-type: none"> Menghasilkan laporan dan produk berupa modul model pembelajaran inovatif dengan menggunakan <i>mind mapping</i> untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas II SD 	<ul style="list-style-type: none"> Laporan Produk modul yang berjudul “Model Pembelajaran Inovatif dengan Menggunakan <i>Mind Mapping</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas II SD” 	Melakukan revisi secara bertahap dalam menyusun bab IV sampai selesai untuk memperoleh hasil yang optimal dalam penyusunan laporan	√

Keterangan:

T : Tercapai

TT: Tidak Tercapai

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa proses pengembangan model pembelajaran inovatif dengan menggunakan *mind mapping* untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas II SD dapat tercapai sesuai target yang diharapkan dari tahap pendefinisian, perancangan, dan pengembangan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dalam proses pengembangan produk model pembelajaran ada tiga tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu tahap pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Target dalam tahap pendefinisian, perancangan dan pengembangan dapat tercapai dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa

model pembelajaran inovatif dengan menggunakan *mind mapping* dapat diterapkan oleh guru dalam merancang proses pelaksanaan pembelajaran menulis narasi siswa kelas II SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2009. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Nugroho, Aris Prasetyo., Raharjo, Trustho., & Wahyuningsih, Daru. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya*. *Jurnal Pendidikan Fisika*.
- Porter, B. D., & Hernacki, M. 2001. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Ramadhani, Dina. 2017. *Penerapan Model Kooperatif Tipe CIRC dalam Pembelajaran Menulis Narasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Lembah Gumanti*. Sumatera Barat: *Jurnal Gramatika*.
- Semi, Atar. 2009. *Menulis Efektif*. Padang: UNP Press.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

HABITUASI SALAMSALING DOA SEBAGAI UPAYA PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER DI SD NEGERI 3 PANDEREJO

Lina Kamalin
SD Negeri 3 Panderejo
E-mail: kamalinbanyuwangi@gmail.com

Abstrak: Pendidikan karakter adalah pilar utama dalam menyiapkan peserta didik untuk siap belajar. Sebagaimana diketahui bahwa adab dalam belajar adalah lebih utama dari pada ilmu yang akan dipelajari. Maka penguatan pendidikan karakter merupakan langkah pertama dan utama dalam menyiapkan peserta didik untuk siap belajar bagaimana cara belajar. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui secara nyata bahwa habituasi SalamSaling Doa dapat mempererat hubungan peserta didik dan guru. Penelitian ini berbentuk Best Practice dengan menggunakan metode *ex post facto*. Dalam metode ini akan memperlihatkan bagaimana fakta-fakta yang dipaparkan hingga pengambilan keputusan yang dapat mempengaruhi perubahan yang terjadi selanjutnya. Bentuk pengambilan fakta berupa observasi dan pengumpulan data dalam bentuk kuisioner. Habituasi SalamSaling Doa telah dapat mewarnai keseharian siswa dalam bergaul dengan para guru. Dalam habituasi ini juga dapat menumbuhkan sikap menghormati, menyayangi, dan saling mendoakan antara peserta didik dan guru di setiap saat utamanya di pagi hari. Dampak yang terlihat adalah meningkatnya kesantunan peserta didik dan bentuk kasih sayang yang secara ikhlas nampak pada saat proses pembelajaran. Secara dua arah antara guru dan peserta didik lebih memiliki kesiapan dalam pembelajaran. Tumbuhnya motivasi belajar serta aktivitas belajar juga menjadi dampak yang terlihat dalam penelitian ini.

Kata Kunci: Habituasi, Salam Saling Doa, Karakter

Abstract: Character education is a main pillar for preparing students so that ready begin to learn. We know that manners is more important than science which will learned. So, character building is a first and main step to make student learns how to learn. This research was conducted to find out clearly that habituation of SalamSaling Doa can strengthen the character of students. This research in the form of Best Practice use *ex post facto* method. In this method will show how the facts explain until make decision. The decision can affect the change that occur next. Fact taking form of observation. While collect data form of questionnaire. Habituasi of SalamSaling Doa can colored the student's daily life. For example students association with the teacher. In this habituasi also grow attitude for mutual respect, love, and pray for. The situation do every time especially in the early morning. The impact are increase the respect the student to their teacher also sincere student and teacher in the learning process. The student and teacher have readiness to learn together. Other than that grows study motivation and learning activity seen in this study.

Keywords: Habituasi, Salam Saling Doa, Character

PENDAHULUAN

Penguatan pendidikan karakter bukanlah hal baru. Program yang sudah didengungkan sejak tahun 2015 melalui Permendikbud nomor 25 yang telah mengatur bagaimana implementasi di sekolah. Banyak hal yang bisa dilakukan untuk meningkatkan mutu karakter siswa. Agar peserta didik memiliki perilaku yang religious, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas. Kelima nilai utama karakter yang dituangkan

dalam Nawacita Presiden bukan hanya sekedar slogan. Peserta didik pun perlu dilatih secara simultan dan berkesinambungan.

Dari kelima nilai karakter yang diterapkan pada peserta didik di SD Negeri 3 Panderejo sejauh ini belum berjalan optimal. Masih banyak siswa yang belum memiliki kesantunan dalam berbicara dengan guru. Contoh konkritnya adalah berbicara dengan bahasa Jawa Ngoko (Bahasa Jawa yang digunakan untuk lawan bicara yang sebaya atau di bawah usia). Hal ini dipandang kurang santun dalam bertata karma. Hal ini juga mempengaruhi proses komunikasi dalam proses pembelajaran dan pergaulan.

Dari problem di tersebut, maka dipandang perlu untuk melatih siswa agar memiliki tata karma dalam bergaul dengan guru. Pergaulan ini meliputi cara bertutur, cara bersikap, dan cara menghargai guru. Sehingga bisa terkonsep sebuah langkah melatih dalam bentuk melatih secara langsung dan terus menerus. Sebagaimana isi pilar pendidikan yaitu: 1) Belajar untuk mencari tahu (*learning to know*), 2) Belajar untuk mengerjakan (*learning to do*), 3) Belajar untuk menjadi (*learning to be*), 4) Belajar untuk berhidupan bersama dalam kedamaian (*learning to live together in peace*), dan 5) Belajar untuk memperkuat keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia (UNESCO dalam Rokhmaniyah: 2017).

Penelitian ini terfokus pada pilar kelima yaitu belajar untuk memperkuat keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia. Utamanya pada pembentukan karakter dalam berakhlak mulia. Akhlak mulia ini pun tidak luas, namun hanya berpusat pada cara berkomunikasi, bertutur, dan bersikap pada guru dan sesama teman. Dengan tahapan penerapan habituasi.

Dari analisis masalah tersebut maka digunakanlah strategi melatih siswa dengan istilah SALAMSALING DOA. Salamsaling doa merupakan akronim yang terdiri dari beberapa kata yaitu Salim Salam Sapa dan saling Doa. Strategi ini diterapkan untuk melatih siswa bersikap, bertutur, dan saling doa antara peserta didik dengan guru. Strategi ini diharapkan akan menjadi habituasi yang seiring berjalannya waktu bisa menjadi budaya dalam pendidikan di SD Negeri 3 Panderejo Banyuwangi. Proses belajar lebih menekankan pada perubahan tingkah laku secara langsung. Hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada orang tersebut (Hamalik, 2006).

Hal inovatif yang dilakukan dalam habituasi ini adalah saling doa. Kata saling ini menguatkan adanya bentuk timbal balik pendoa dengan yang didoakan. Sehingga bukan hanya peserta didik yang mendoakan guru namun guru pun mendoakan peserta didik setiap harinya.

Salam Saling Doa adalah akronim dari Salam, Salim, Sapa, dan Saling Doa. Sebagaimana dimaksud bahwa akronim ini adalah habituasi yang dilaksanakan dengan

melakukan Salam, Salim, Sapa, dan Saling Doa antara peserta didik dengan guru. Habitulasi ini dilakukan bagaikan sebuah rangkaian kegiatan di pagi hari sebagai berikut:

1. Guru berdiri di depan pintu gerbang menyambut peserta didik yang baru datang di pagi hari;
2. Peserta didik mengucapkan salam, baik ucapan Assalamualaikum bagi yang muslim maupun selamat pagi bagi yang non muslim;
3. Guru menjawab salam peserta didik;
4. Peserta didik salim pada guru. Salim adalah jabat tangan dengan mencium punggung tangan guru menggunakan hidung;
5. Guru menyapa siswa dengan pertanyaan-pertanyaan ringan tentang aktivitas kesehariannya. Diantaranya, “Sudah sarapan?”, “PR nya sudah dikerjakan?”, “Sarapan apa pagi ini?”, “Sudah bawa bekal?”, “Ayah sudah sembuh?”, “Siapa yang mengantar?”, dan sebagainya;
6. Peserta didik menjawab pertanyaan guru secara seponatan;
7. Peserta didik mendoakan guru di hadapannya. Diantara bunyi doanya adalah: “Semoga Ibu panjang umur.”, “Semoga Bapak sehat selalu.”, “Semoga Ibu masuk surge.”, “Semoga Bapak diberikan rizeki yang barokah.”, dan sebagainya;
8. Guru mengucapkan terima kasih dan membalas doa. Diantara bunyi doanya adalah: “Semoga ananda sehat selalu.”, “Semoga ananda jadi anak Sholih/sholiha.”, “Semoga tercapai cita-citanya.”, dan sebagainya.
9. Dalam berbagai kesempatan jika peserta didik berpapasan dengan guru maka salim dan saling doa juga dilakukan;
10. Peserta didik juga melakukan SalamSaling Doa pada para tamu yang hadir di lingkungan SD Negeri 3 Panderejo.

METODE PENELITIAN

Jenis Karya Tulis

Karya tulis ini berupa *best practice* dengan menggunakan pendekatan *ex post facto*. Pendekatan ini memulai penelitian dengan melakukan pengamatan terhadap latar belakang yang diasumsikan sebagai faktor penyebab atau reaksi dari kejadian sebelumnya. Selanjutnya faktor-faktor penyebab tersebut dideskripsikan untuk dijadikan dasar analisis langkah yang akan ditetapkan.

Dalam konteks ini analisis yang dilakukan berkaitan dengan implementasi penguatan pendidikan karakter yang menggunakan SalamSaling Doa sebagai strategi di SD Negeri 3 Panderejo yang terdiri dari pendahuluan, metode penelitian, hasil dan pembahasan serta simpulan dan rekomendasi.

Metode Pengumpulan Data dan Analisis

Metode pengumpulan data dalam penulisan *best practice* ini terdiri dari observasi, angket, dan wawancara. Observasi ini dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan terhadap kegiatan pagi hari, siang hari, dan siang hari. Pengamatan terhadap peserta didik meliputi cara bertutur, perilaku, dan bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi dengan guru selama berada di dalam lingkungan sekolah. Serta bagaimana inisiatif peserta didik untuk mendoakan guru dan responnya saat guru yang didoakan membalas doa mereka.

Angket, diberikan pada peserta didik untuk mengetahui, sejauh mana cara bertutur, perilaku, bahasa, dan inisiatif mendoakan guru yang digunakan dalam pergaulan dengan guru bisa dilakukan sebagai habituasi. Angket juga digunakan untuk mengetahui intensitas habituasi yang dilakukan peserta didik dalam kurun waktu 6 (enam) bulan. Wawancara, dilakukan pada peserta didik secara random sampling. Wawancara dilakukan untuk mengetahui dampak yang dirasakan saat sebelum dan sesudah habituasi SalamSaling Doa dilakukan.

Analisis dilakukan dengan menyusun laporan secara deskriptif kualitatif terhadap implementasi habituasi SalamSaling Doa sebagai upaya penguatan pendidikan karakter di SD Negeri 3 Panderejo.

Tahapan Operasional Pelaksanaan

1. Sosialisasi tentang habituasi Salam Saling Doa

Sebuah program baru senantiasa perlu koordinasi dengan segenap anggota pelaksana. Koordinasi dan sosialisasi dapat memberikan kesepahaman antar pelaksana dan peserta didik sebagai subjek program. Pada tahap pertama, kepala sekolah mengadakan sosialisasi tentang program penguatan pendidikan karakter khususnya dengan habituasi SalamSaling Doa.

Kepala sekolah menjelaskan tentang bagaimana pelaksanaan habituasi tersebut pada semua guru dan staf sekolah. Selama proses sosialisasi, kepala sekolah juga menggalang aspirasi yang berupa masukan maupun prediksi terhadap hal-hal yang akan terjadi jika habituasi diimplementasikan. Kepala sekolah juga meminta guru mensosialisasikan program habituasi SalamSaling Doa pada seluruh siswa.

2. Membentuk petugas piket

Sebuah program tidak akan terlaksana tanpa adanya dukungan dari semua pihak. Dukungan yang diberikan oleh semua pihak harus dalam perannya masing-masing. Agar kekuatan program dapat terealisasi dampak dan hasilnya.

Untuk itu Kepala Sekolah membentuk petugas piket di setiap hari. Petugas piket terdiri dari guru dan atau staf yang ada di sekolah. Setiap petugas piket melatih habituasi SalamSaling Doa pada siswa yang melintasi pintu gerbang sekolah. Jika ada siswa yang masih belum mampu melaksanakan maka petugas piket perlu melatih siswa tersebut.

3. Membuat program habituasi SalamSaling Doa

Sebuah program yang berjalan lancar sangat dipengaruhi oleh perencanaan yang matang. Demikian juga dengan program habituasi SalamSaling Doa. Tahapan berikutnya adalah menyusun program dalam sebuah rangkaian kegiatan yang bisa dilaksanakan oleh semua pihak.

Program habituasi SalamSaling Doa disusun dengan rangkaian urutan sesuai akronim katanya. Kegiatan pagi maupun tengah hari memiliki perbedaan. Seperti yang telah tertuang dalam pendahuluan, maka kegiatan pagi terdiri dari Salam, Salim, Sapa, dan Saling Doa. Sementara kegiatan tengah hari berupa Salim dan Saling doa.

4. Melaksanakan program habituasi SalamSaling Doa

Setelah program terbentuk secara final, kepala sekolah, guru, staf, dan seluruh peserta didik melaksanakan implementasi program habituasi SalamSaling Doa. Pelaksanaan habituasi dilaksanakan secara serentak. Para peserta didik yang belu terbiasa menjadi tanggung jawab guru yang mengetahuinya. Bagi guru atau staf disaat menjadi petugas piket maupun di waktu peserta didik berpapasan dengan guru atau staf yang ada di lingkungan sekolah.

5. Melakukan evaluasi

Program yang baik adalah yang bisa dimonitor dan senantiasa dievaluasi. Demikian juga dengan implementasi habituasi SaalamSaling Doa sebagai upaya penguatan pendidikan karakter. Setelah pelaksanaan program, maka secara berkala dilakukan evaluasi. Evaluasi dilaksanakan sebagai upaya untuk mengetahui kekurangan program, hambatan yang dialami serta mencari solusi pemecahan masalahnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi hasil pelaksanaan

1. Sosialisasi habituasi SalamSaling Doa

Sosialisasi program habituasi SalamSaling Doa dilakukan pada awal bulan Januari 2018. Peserta sosialisasi terdiri dari kepala sekolah, 2 orang guru kelas 1, 1 orang guru kelas 2, 1 orang guru kelas 3, 1 orang guru kelas 4, 2 orang guru kelas 5, 2 orang guru kelas 6, 2 orang guru mata pelajaran yang terdiri dari guru PJOK dan guru Pendidikan Agama Islam, dan 1 orang staf perpustakaan.

Sosialisasi dilaksanakan pada hari Sabtu seuasai kegiatan ekstra kurikuler. Sekitar pukul 10.00-12.00. dalam kegiatan ini, kepala sekolah menyampaikan bahwa hasil observasi selama 3 bulan dapat dianalisis bahwa peserta didik memiliki beberapa kelemahan dalam karakter utamanya dalam bertutur kata, bersikap, dan penggunaan bahasa yang santun. Sehingga perlu adanya program yang dapat melatih siswa untuk senantiasa memiliki adab yang baik terhadap guru.

Program yang akan dilaksanakan berupa habituasi yang dimungkinkan akan menjadi sebuah budaya yang mengakar dalam pribadi peserta didik. Program habituasi ini disebut SalamSaling Doa. Kepala sekolah menjelaskan program dalam rangkaian kegiatan yang dilaksanakan di pagi hari. Pada saat guru menyambut peserta didik di pintu gerbang di pagi hari. Program ini juga disosialisasikan pada peserta didik sebagai subjek penelitian. Selain itu juga disosialisasikan pada wali murid pada saat pertemuan paguyuban kelas.

Hasilnya menunjukkan tidak ada kendala berarti dalam proses sosialisasi. Semua guru dan staf sepakat untuk mengimplementasikan program habituasi SalamSaling Doa. Para peserta didik dan wali murid juga mendukung program tersebut. Langkah berikutnya adalah menyusun tim kerja.

2. Membentuk petugas piket

Kegiatan program habituasi SalamSaling Doa yang utama dilaksanakan pada pagi hari. Guru menyambut peserta didik yang baru datang di gerbang sekolah. Sehingga perlu dibentuk petugas piket dari guru dan staf. Setiap hari terdapat 2 orang guru dan atau staf yang menjadi petugas piket.

3. Membuat program habituasi SalamSaling Doa

Kepala Sekolah, guru, dan staf sekolah menyusun program habituasi SalamSaling Doa dalam rangkaian sebagai berikut.

Tabel 1. Program Sosialisasi

Program Sosialisasi				
No	Bentuk kegiatan	Waktu pelaksanaan	Sasaran	Ket
1	Sosialisasi program Habitiasi SalamSaling Doa pada guru dan staf sekolah	Minggu pertama Januari 2018	Guru dan Staf Sekolah	
2	Sosialisasi program Habitiasi SalamSaling Doa pada siswa	Minggu kedua dan ketiga bulan Januari 2018	255 siswa	
3	Sosialisasi program Habitiasi SalamSaling Doa pada wali murid	Minggu keempat bulan Januari 2018	200 orang wali murid	
4	Evaluasi hasil sosialisasi	Minggu pertama bulan Februari 2018	Guru dan staf sekolah	

l. Melaksanakan program habituasi SalamSaling Doa

Program habituasi SalamSaling Doa dilaksanakan pada awal Maret 2018 dengan kegiatan sebagai berikut.

Tabel 2. Pelaksanaan Program Habitiasi SalamSaling Doa

Pelaksanaan Program Habitiasi SalamSaling Doa				
No	Bentuk kegiatan	Waktu pelaksanaan	Sasaran	Ket
1	Menyambut Siswa di pintu gerbang.	Pagi hari pukul 06.00-06.30	Guru dan Staf Sekolah	
2	Siswa dan Guru bertemu dalam lingkungan sekolah	Selama proses pendidikan pukul 07.00-13.00	255 siswa	
3	Usai pembelajaran di dalam kelas	Diakhir pembelajaran: 1. kelas I dan II pukul 10.30 2. kelas III pukul 11.30 3. kelas IV-VI pukul 13.00	200 orang wali murid	
4	Siswa dan Guru bertemu dimanapun dan kapanpun	Tidak terbatas waktu	Guru dan staf sekolah	

Menyambut Siswa di pintu gerbang

Bentuk kegiatan no 1 dilaksanakan dengan cara, semua guru piket dan Kepala Sekolah berdiri di pintu gerbang sekolah. Siswa yang baru datang mengucapkan salam pada guru dan kepala sekolah. Salam yang diucapkan bisa mengucapkan Assalamualaikum bagi yang muslim dan Selamat Pagi bagi yang non muslim. Guru membalas salam dari siswa secara seponatan dan bersamaan.

Bagi siswa kelas awal yang belum terbiasa, maka guru dan kepala sekolah yang mengawali memberi salam. Hal ini dilakukan sebagai teladan, sehingga siswa juga akan melakukan hal yang sama dalam memberi salam pada siapapun yang dijumpai. Beberapa siswa sudah mampu mengawali memberi salam terlebih dahulu dikeesokan harinya atau di lain kesempatan. Namun, beberapa siswa ada juga yang belum mampu melakukan. Untuk

siswa yang belum bisa menginisiasi memberi salam terlebih dahulu, maka guru dan kepala sekolah melatih siswa untuk menirukan.

Kegiatan selanjutnya siswa menjabat tangan dan mencium tangan guru dan KS. Kegiatan ini disebut dengan salim. Dalam kegiatan ini 100% siswa mampu menginisiasi tanpa perlu memberikan contoh dan pemahaman. Namun beberapa siswa belum bisa melakukan kegiatan salim dengan benar. Kegiatan yang benar adalah dengan menjabat tangan dan selanjutnya mencium punggung tangan guru dan kepala sekolah. Pengertian mencium di sini adalah dengan mendekati pada hidung. Namun beberapa siswa ada yang melakukan dengan meletakkan punggung tangan guru pada pipinya dan atau ujung topi jika siswa memakai topi.

Kegiatan salim yang kurang tepat diperbaiki oleh guru dan kepala sekolah secara spontan saat itu juga. Sehingga siswa mengerti cara salim yang benar. Jika keesokan harinya masih didapati siswa yang masih belum tepat dalam melakukan kegiatan salim, maka guru dan kepala sekolah juga akan segera memperbaiki.

Kegiatan selanjutnya adalah memberikan doa untuk guru dan kepala sekolah. Doa yang biasa diucapkan siswa diantaranya:

- a. Semoga Bu Guru panjang umur
- b. Semoga Pak Guru banyak rizeki
- c. Semoga Bu Guru sehat selalu
- d. Semoga diberikan anak-anak yang sholeh dan sholiha
- e. Semoga diberikan barokah

Ucapan doa ini merupakan inisiasi siswa di kelas tinggi. Redaksi doa diperbaiki oleh guru agama atau wali kelas agar lebih tepat. Dalam kegiatan ini, guru dan kepala sekolah membalas doa. Diantaranya dengan ucapan:

- a. Terima kasih, barokallah
- b. Semoga jadi anak sholih atau sholiha
- c. Semoga sehat selalu
- d. Semoga diberi umur yang panjang
- e. Semoga demikian juga dengan keluargamu
- f. Semoga tercapai cita-citamu
- g. Semoga jadi anak yang rajin
- h. Semoga jadi penghuni surga

Balasan doa yang diberikan oleh guru dan kepala sekolah akan dibalas dengan ucapan aamiin oleh para siswa.

Beberapa siswa dijumpai belum mampu mengucapkan doa untuk guru dan kepala sekolah. Maka langkah yang diambil adalah guru dan kepala sekolah yang mendoakan siswa terlebih dahulu. Langkah ini direspons beberapa siswa dengan memberikan balasan doa. Namun ada juga beberapa siswa yang tetap tidak mampu membalas doa. Siswa-siswa yang belum mampu mengucapkan doa selanjutnya dibimbing oleh wali kelas dan Guru Agama untuk berlatih terbiasa mengucapkan doa.



Gambar 1. Menyambut siswa di pintu gerbang dalam kegiatan salim Siswa dan Guru bertemu dalam lingkungan sekolah

Dalam kegiatan ini sama dengan kegiatan pagi di saat guru dan kepala sekolah menjemput siswa di pintu gerbang. Yang berbeda, tidak ada kegiatan salam saat semua warga berada di dalam sekolah. Siswa hanya melakukan kegiatan salim dan saling doa.

Kegiatan ini lebih maksimal digunakan untuk memperbaiki sikap salim dan redaksi doa yang baik dan menginisiasi siswa dalam mengawali berdoa untuk guru dan kepala sekolah yang sedang berpapasan.



Gambar 2. Saling mendoakan antara siswa dan guru

Kegiatan Usai pembelajaran di dalam kelas

Pada aktivitas akhir ini, sama dengan kegiatan pagi saat guru dan kepala sekolah menyambut siswa di pintu gerbang. Namun karena ini adalah akhir perjumpaan siswa dan guru di usai pembelajaran, maka para siswa menambahkan ucapan terima kasih atas bimbingan dan ilmu yang telah diberikan. Diantara ucapannya adalah sebagai berikut.

1. terima kasih atas bimbingannya
2. terima kasih atas ilmunya
3. terima kasih untuk lagunya
4. terima kasih saya bahagia
5. terima kasih sampai jumpa

Sebagaimana siswa, maka guru juga menambahkan pesan pada siswa. Diantaranya sebagai berikut.

1. hati-hati di jalan
2. langsung pulang ya
3. belajar lebih giat di rumah
4. jangan lupa kerjakan PR nya
5. rajin membaca ya
6. patuh sama orang tua ya

Ungkapan ini biasanya juga dibalas dengan senyum oleh siswa sembari mengiyakan.



Gambar 3. Kegiatan dimanapun berada siswa memiliki habituasi SalamSaling Doa Siswa dan Guru bertemu dimanapun dan kapanpun

Kegiatan ini lebih fleksibel karena merupakan tindak lanjut yang muncul dari program habituasi SalamSaling Doa. Kebiasaan yang dilaksanakan di sekolah benar-benar menjadi habituasi. Sehingga saat siswa bertemu dengan guru atau kepala sekolah di luar sekolah sekalipun, maka siswa juga melakukan hal yang sama seperti saat mereka di dalam sekolah.

5. Melakukan evaluasi

Evaluasi dari kegiatan ini dilakukan secara 2 tahap sebagai berikut.

- a. evaluasi non formal
- b. evaluasi formal

Evaluasi Non Formal dilakukan setiap waktu tanpa direncanakan. Disaat guru berkumpul di satu tempat, bisa di ruang guru, kantin sekolah, dan atau halaman sekolah, para guru dan kepala sekolah membahas temuan tentang kegiatan habituasi SalamSaling Doa. Umpan balik akan diberikan oleh guru dan kepala sekolah saat itu juga. Hal ini menghasilkan perubahan yang signifikan namun tidak terprogram sehingga belum bisa menghasilkan perubahan yang maksimal.

Evaluasi Formal, dilakukan dalam forum diskusi formal setiap bulan. Kegiatan ini tidak selalu dibahas khusus, namun bisa bersamaan dengan pertemuan formal yang lain secara internal sekolah. Hasilnya lebih maksimal karena dievaluasi secara bersasam dan detil direspons oleh semua guru.



Gambar 4. Tindak lanjut hasil evaluasi memperbaiki sikap berdoa secara umum

Hasil atau Dampak yang Dicapai

Hasil atau dampak yang dicapai pada program Habituasi SalamSaling Doa adalah sebagai berikut.

1. Siswa memiliki perilaku yang lebih santun
2. Siswa memiliki sikap menghargai guru dan kepala sekolah
3. Siswa memiliki sikap patuh pada guru dan kepala sekolah
4. Siswa memiliki sikap terbiasa mendoakan guru dan kepala sekolah
5. Siswa memiliki sikap hormat pada guru dan kepala sekolah
6. Guru dan kepala sekolah lebih menyayangi siswa
7. Guru dan kepala sekolah terbiasa mendoakan pada siswa
8. Guru dan kepala sekolah semakin peduli pada siswa

9. Guru dan kepala sekolah lebih menghargai pribadi siswa

Dampak yang muncul dari habituasi ini menunjukkan sebuah konsekuensi membenaran dari teori teori konvergensi yang diciptakan oleh William Stern (Winkel: 2000) bahwa manusia lahir telah membawa bakat dan kemampuan yang kemudian dikembangkan oleh lingkungannya. Sekolah sebagai salah satu lingkungan siswa telah mampu memberikan warna perubahan pada sebuah entitas masing-masing pribadi. Sehingga hal ini bisa dijadikan barometer bahwa bentuk penguatan karakter yang lain juga bisa dilakukan dan diimplementasikan pada siswa.

Faktor-faktor Pendukung

Faktor pendukung terlaksananya implementasi Program Habituasi SalamSaling Doa adalah:

a. Kebijakan Pemerintah Memberikan Otonomi Kepada Sekolah

Adanya kebijakan pemerintah untuk memberikan otonomi atau kebebasan kepada sekolah untuk mengatur sekolah secara mandiri akan mendukung terwujudnya penguatan pendidikan karakter di SDN 3 Panderejo.

b. Sumber Daya Manusia Yang Kompeten dan Bertanggung Jawab

Sumber daya manusia yang bertanggungjawab dibutuhkan dalam implementasi Program Habituasi SalamSaling Doa untuk penguatan pendidikan karakter. SDN 3 Panderejo selalu berusaha untuk memaksimalkan kompetensi yang dimiliki oleh semua warga sekolah untuk dapat bertanggung jawab atas semua yang ditugaskan.

c. Profesionalisme

Seluruh warga sekolah di SDN 3 Panderejo selalu berusaha untuk meningkatkan keprofesionalannya, baik berkaitan dengan tanggungjawab, kedisiplinan, kerja sama, maupun kompetensi yang mereka miliki. Hal ini sangat mendukung terwujudnya sekolah dengan karakter yang kuat seperti yang diharapkan.

Kendala yang Dihadapi

Kendala yang dihadapi dalam implementasi Program Habituasi SalamSaling Doa dalam upaya penguatan pendidikan karakter adalah:

1. Beberapa guru belum bisa memberikan balasan doa bagi siswa. Hal ini berdampak pada kemauan dan upaya inisiasi siswa untuk bisa berdoa untuk guru dan kepala sekolah.
2. Beberapa siswa tetap tidak mengalami perubahan dalam bersikap doa dengan baik dan benar.

Alternatif Pengembangan

Alternatif pengembangan yang akan dilakukan adalah:

1. guru juga saling mendoakan dengan sesama guru yang lain. Dengan harapan bisa jadi tauladan yang terlihat nyata dan mudah ditirukan oleh siswa. Hal ini sangat sesuai dengan Berikut adalah petikan untuk guru menurut Ward (Andreas Harefa: 2001) “Guru biasa hanya memberitahu, guru yang baik menjelaskan, guru yang lebih baik mendemonstrasikan, dan guru terbaik memberikan inspirasi.”
2. Siswa juga saling mendoakan sesama siswa yang lain di waktu-waktu tertentu.
3. Siswa mampu mengembangkan habituasi ini dengan keluarganya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penguatan Pendidikan Karakter yang dicanangkan pemerintah perlu ditindaklanjuti. Bukan hanya berupa gerakan semata namun juga perlu menjadi sebuah habituasi yang mencerminkan karakter seorang siswa. Dalam upaya tersebut, SDN 3 Panderejo juga memiliki program yang berjalan berkesinambungan. Program yang berbentuk habituasi ini bernama SalamSaling Doa.

Program ini diprakarsai oleh kepala sekolah untuk meningkatkan kesantunan siswa pada guru yang dampaknya juga akan dilakukan di rumah yaitu pada orang tuanya. Kegiatan ini dilakukan sepanjang siswa berada di sekolah. Sejak pagi dengan menyambut siswa di pintu gerbang hingga pulang. Kegiatan ini berdampak pada saat di luar sekolah juga. Hal ini menunjukkan bahwa telah ada perubahan sikap siswa yang berupa karakter. Sehingga program ini perlu senantiasa dilakukan dan dievaluasi. Dengan harapan dapat memunculkan program baru untuk menguatkan karakter siswa dan juga guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Andreas H. 2001. *Mutiara Pembelajaran*. Yogyakarta: Gloria.
- Goleman, D. 2003. *Quantum Learning*. Jakarta: Alexindo.
- Hamalik, O. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Peraturan Menteri Pendidikan nomor 25 tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti.
- Rokhmaniyah. 2017. Belajar dari Monyet. *Jurnal Taman Cendekia Vol. 01 no. 01 Juni 2017*.
- Winkel WS, 2000. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.

**MODEL KOOPERATIF TIPE STAD
(STUDENTS TEAM ACHIVEMENT DIVISION)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA KELAS V MATERI TENTANG EKOSISTEM
DI SDN ORO-ORO DOWO MALANG**

Lita Ariyanti¹, Galih Majesty Erawan²

^{1,2}Universitas Negeri Surabaya

E-mail: ¹delapanlita@gmail.com, ²galihherawan@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan model kooperatif tipe STAD, mendeskripsikan aktivitas guru dan aktivitas siswa. Penelitian menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang melalui empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi, dan refleksi. Jenis penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Subyek dalam penelitian siswa kelas V SDN Oro-Oro Dowo Malang yang terdiri dari 26 siswa. Teknik pengumpulan data dengan observasi dan tes hasil belajar siswa. Lembar observasi terdiri dari lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa. Hasil penelitian, aktivitas guru mengalami peningkatan, 70% pada siklus I, dan 92% pada siklus II. Pada aktivitas siswa mengalami peningkatan 71,8% pada siklus I, 85,4% pada siklus II. Pada aktivitas siswa mengalami peningkatan selama dua siklus dengan persentase ketuntasan 65% pada siklus I dan 90% pada siklus II untuk hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan persentase 73% pada siklus I dan 92,3% pada siklus II. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik bertema ekosistem kelas SDN Oro-Oro Dowo Malang.

Kata Kunci: Model Kooperatif, STAD, Hasil Belajar

Abstract: The purpose of this study is to describe the STAD type cooperative model, describe the activities of teachers and student activities. The study uses a classroom action research (CAR) method which goes through four stages, namely planning, implementing, observing / observing, and reflecting. The type of research used is descriptive qualitative and descriptive quantitative. Subjects in the study of fifth grade students of SDN Oro-Oro Dowo Malang consisting of 26 students. The technique of data collection was through observation and student learning outcomes tests. Observation sheet consists of observation sheets of teacher activities and student activities. The results of the study, teacher activity has increased, 70% in the first cycle, and 92% in the second cycle. On student activity increased 71.8% in cycle I, 85.4% in cycle II. In student activities increased for two cycles with a percentage of completeness 65% in the first cycle and 90% in the second cycle for student learning outcomes increased with a percentage of 73% in the first cycle and 92.3% in the second cycle. From these results it can be concluded that the STAD type cooperative learning model can improve student learning outcomes in thematic learning with the ecosystem theme of SDN Oro-Oro Dowo Malang.

Keywords: Cooperative Model, STAD, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Rendahnya mutu pendidikan terutama Pendidikan Dasar dan menengah menjadi salah satu masalah yang dihadapi bangsa ini, Upaya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia tidak pernah berhenti. Berbagai terobosan baru terus dilakukan oleh pemerintah

melalui Depdiknas. Upaya itu antara lain dalam pengelolaan sekolah, peningkatan sumber daya tenaga pendidikan, pengembangan materi ajar, serta pengembangan paradigma baru dengan metodologi pengajaran.

Salah satu upaya terbaru yang dilakukan pemerintah adalah dengan menerapkan pembelajaran tematik. Istilah pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Depdiknas, dalam buku Trianto, 2011:147). Hal ini juga di dukung oleh Hajar 2013:21 yang menyatakan bahwasanya kurikulum 2013 memuat konsep pembelajaran terpadu yang menggunakan tema mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pembelajaran bermakna kepada para peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi proses kegiatan pembelajaran yang di laksanakan oleh guru di Kelas V Sekolah Dasar Oro-Oro Dowo Malang sudah sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.67 Tahun 2013. Tetapi guru masih mengalami kesulitan atau bingung dalam mengimplementasikan pembelajaran tematik di kelas. Padahal Menurut Muslich (2006) pembelajaran tematik sangat sesuai dengan tahapan perkembangan anak, karakteristik cara anak belajar, konsep belajar dan pembelajaran bermakna. Namun banyak sekali kendala yang muncul dalam pengimplementasian pembelajaran tematik di Kelas V. Hal ini tercemin ketika dilakukan observasi di Kelas V Sekolah Dasar Oro-Oro Dowo Malang, guru Kelas V belum mengetahui bagaimana menerapkan pembelajaran tematik secara utuh di kelas. Terlebih lagi guru mengakui jarang menyusun perangkat pembelajaran yang berupa Rencana Pembelajaran dan Silabus sebelum memulai mengajar, guru hanya sebatas menggunakan buku siswa untuk mengajar dan tidak memakai model pembelajaran dan media yang sesuai dalam pembelajaran tersebut. Padahal guru yang baik adalah guru yang melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran, bukan hanya sebatas melaksanakan kewajiban menyampaikan materi ajar kepada peserta didik sehingga berdampak nilai rata-rata siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Solusi dari peneliti dengan adanya permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran. Jenis model yang akan peneliti gunakan adalah model kooperatif tipe STAD. Model kooperatif sendiri adalah merupakan model yang mengutamakan kerja sama siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran atau rangkaian kegiatan belajar siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan (Hamdani; 2011) sedangkan di dalam model pembelajaran kooperatif terdapat

banyak tipe dan peneliti mengambil tipe STAD (Students Teams Achievement Division). Pembelajaran Kooperatif tipe STAD dan didukung dengan instrumen pembelajaran yang memadai akan menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan, dapat memperlancar proses pembelajaran ini mengikut sertakan siswa secara aktif untuk terlibat dalam pembelajaran sehingga dapat mengubah peran guru yang selama ini sebagai sumber otoritas ilmu menjadi fasilitator dan mediator yang kreatif dan inovatif Julianto, dkk (2011:19).

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti menganggap perlu digunakannya model pembelajaran dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memilih judul "*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Students Team Achivement Division) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas V Materi Tentang Ekosistem Di Sekolah Dasar Oro-Oro Dowo Malang*". Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan model Kooperatif Tipe STAD untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Kelas V materi tentang Ekosistem di SDN Oro-Oro Dowo Malang?
2. Bagaimana aktivitas guru dalam penerapan model Kooperatif Tipe STAD untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Kelas V materi tentang Ekosistem di SDN Oro-Oro Dowo Malang?
3. Bagaimana aktivitas siswa dalam penerapan model Kooperatif Tipe STAD untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Kelas V materi tentang Ekosistem di SDN Oro-Oro Dowo Malang?

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah suatu penelitian yang menggambarkan keadaan sebenarnya atau nyata sesuai dengan data yang diperoleh yang menyatakan tentang aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, juga hasil belajar yang diperoleh siswa.

Rancangan penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan pada setiap siklus mengikuti tahapan atau prosedur yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subyek penelitian guru dan siswa Kelas V dari *Sekolah Dasar Oro-Oro Dowo Malang*. Jumlah siswa yang menjadi subjek penelitian adalah 26 orang. Jumlah siswa laki-laki adalah 12 orang, sedangkan jumlah siswa perempuan adalah 14 orang. Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Instrumen penelitian yang digunakan ada 3, yakni: lembar aktivitas guru, lembar aktivitas guru, dan hasil evaluasi belajar. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan lembar kerja siswa. Sedangkan, data deskriptif di sini digunakan untuk mengetahui gambaran tentang penggunaan model kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pada analisis data kuantitatif untuk menghitung nilai rata-rata siswa dan nilai klasikal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penerapan yang dimulai pada siklus satu dimana setiap siklus terdiri dari satu pertemuan pembelajaran. Berikut merupakan deskripsi hasil dari penelitian tindakan kelas yang diterapkan:

1. Hasil Pelaksanaan PTK pada Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Berikut perencanaan penelitian pada siklus I dengan penerapan model Kooperatif tipe STAD, yakni; Menganalisis kurikulum untuk menentukan kompetensi dasar, Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe STAD pada siklus 1 yang dilaksanakan, Senin 9 Maret 2019 dengan alokasi waktu 8 x 35 menit, Menyusun Lembar Kerja Siswa (LKS) sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai bahan diskusi, Membuat alat evaluasi yang sesuai dengan materi yang telah diajarkan. Soal evaluasi ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dan mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi yang sudah diajarkan. Lembar penilaian ini diberikan setiap per siklus nya dan dikerjakan secara individu, Menyusun instrumen penelitian. Instrumen ini yang akan digunakan untuk mengumpulkan data pada saat penelitian yang terdiri dari instrumen lembar aktivitas guru dan instrumen lembar observasi siswa.

b. Tahap tindakan

Tahap tindakan ini merupakan penerapan dari perencanaan yang telah disiapkan. Pelaksanaan ini dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh teman sejawat sebagai *observer* (pengamat). Adapun kegiatan pembelajaran siklus I adalah sebagai berikut :

- 1) Kegiatan Awal
 - a) Menyiapkan siswa di dalam kelas.
 - b) Memimpin siswa untuk berdoa.
 - c) Melakukan presensi (kehadiran siswa).
 - d) Melakukan motivasi atau apersepsi.

- e) Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.
- 2) Kegiatan Inti
 - a) Mengaitkan motivasi atau apersepsi yang tadi dilakukan dengan materi pembelajaran.
 - b) Guru menjelaskan materi.
 - c) Guru mengajak siswa untuk bertanya jawab sekilas tentang materi.
 - d) Guru mengarahkan siswa untuk menjawab pertanyaan yang ada di buku siswa.
- 3) Diskusi
 - a) Siswa diarahkan untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 4-6 orang.
 - b) Membagikan LKS kepada masing-masing kelompok.
 - c) Membimbing kelompok saat mengerjakan LKS.
 - d) Tiap-tiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.
 - e) Meminta kelompok lain memberikan tanggapan terhadap hasil kerja kelompok yang sudah dipresentasikan.
- 4) Evaluasi
 - a) Siswa dibimbing menyimpulkan hasil belajar yang diperoleh dalam pembelajaran hari ini.
 - b) Memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi pembelajaran yang belum dipahami.
 - c) Memberikan Lembar Penilaian (LP) kepada masing-masing siswa untuk dikerjakan secara individu oleh siswa
 - d) Memberikan penghargaan terhadap pekerjaan siswa yang baik
 - e) Guru menutup pembelajaran.

c. Tahap Hasil Pengamatan siklus I

Kegiatan pengamatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran dilakukan oleh observer yaitu Peneliti dan Galih majesty selaku teman sejawat. Masing-masing observer menilai aktivitas guru dengan pedoman penskoran yang telah disusun. Hasil akhir pengamatan data aktivitas guru dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

1) Hasil Aktivitas Guru Siklus I

Tabel 1. Hasil Akhir Pengamatan Data Aktivitas Guru

Jumlah	72	68	70
Rata-Rata	3,6	3,4	3,5
Persentase Ketuntasan (%)	72%	68%	70%

Kemampuan guru dalam menyampaikan pembelajaran dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum fx}{N} \times 100\%$$

$$p = \frac{70}{100} \times 100\%$$

$$= 70\%$$

Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa aktivitas guru mencapai 70%. Hasil ini masih belum mencapai indikator keberhasilan dalam pembelajaran yaitu 80%.

2) Hasil Aktivitas Siswa Siklus I

Kegiatan pengamatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe STAD akan dilakukan oleh observer atau pengamat yaitu saya sendiri selaku peneliti dan Galih Majesty selaku teman sejawat. Hasil akhir pengamatan data aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 2. Data Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Siklus I

Jumlah Skor	11	15	13
Rata-Rata	2,2	3	2,6
Persentase Ketuntasan	55%	75%	65%

Aktivitas siswa dalam pembelajaran dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum fx}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{13}{20} \times 100\%$$

$$= 65\%$$

Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa aktivitas siswa masih mencapai 65% dengan kategori cukup. Hasil ini belum mencapai persentase yang diharapkan dalam pembelajaran yaitu lebih besar dari 80%. Aktivitas siswa yang belum mencapai skor tertinggi dan harus ditingkatkan adalah siswa harus mencatat hal-hal penting pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran.

3) Hasil Belajar Siswa Siklus I

Setelah melakukan pembelajaran dengan model kooperatif tipe STAD, diakhir pembelajaran siklus I dilakukan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan lembar penilaian. Data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus I

Jumlah	1790	19	7
Rata-Rata	68,8	-	-
Persentase	-	73%	27%

Hasil belajar pada tabel siklus 1 ini siswa yang tuntas sebanyak 19 siswa dan siswa yang belum tuntas sebanyak 7 siswa. Presentase yang didapat yaitu 73%. Hasil ini masih belum mencapai indikator keberhasilan yaitu kurang lebih sama dengan 80%. Nilai rata-rata keseluruhan siswa hanya mencapai 68,8 dan nilai rata-rata tersebut belum bisa dikatakan tuntas sehingga masih perlu diperbaiki di siklus II.

d. Tahap Refleksi

Setelah tahap pelaksanaan dan pengamatan, peneliti melakukan refleksi untuk mengetahui apakah penelitian tersebut sudah berhasil atau belum. Dari hasil pengamatan ditemukan beberapa hambatan yang diamati oleh peneliti yaitu sebagai berikut: Guru belum bisa mengaitkan apersepsi atau motivasi dengan pertanyaan yang seharusnya membuat siswa lebih ingin mengetahui tentang pembelajaran ekosistem, guru belum menguasai materi tentang ekosistem dan lingkaran, guru tidak seberapa melakukan bimbingan kelompok ketika dalam kelompok tersebut mengalami kesulitan, siswa masih belum terbiasa untuk bekerja kelompok, sehingga pada saat berkelompok ada beberapa siswa yang cenderung ramai.

Oleh karena itu, maka peneliti memutuskan untuk melanjutkan pada peneliti siklus II untuk mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

2 . Hasil Pelaksanaan PTK pada Siklus II

a. Tahap Perencanaan dan Tahap Tindakan

Tahap perencanaan dan tahap tindakan pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 16 Maret 2019. Pada dasarnya tahap perencanaan dan tahap tindakan siklus II ini sama dengan tahap perencanaan dan tahap tindakan siklus I.

b. Tahap Pengamatan

Kegiatan pengamatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD akan dilakukan oleh observer atau pengamat yaitu saya sendiri selaku peneliti dan Galih Majesty selaku teman sejawat. Masing-masing observer menilai aktivitas guru dengan pedoman penskoran yang telah disusun. Hasil pengamatan data aktivitas guru dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

1) Hasil Aktivitas Guru Siklus II

Tabel 4. Data Aktivitas Guru dalam Pembelajaran Siklus II

Jumlah	91	93	92
Rata-Rata	4,55	4,65	4,6
Persentase Ketuntasan (%)	91%	93%	92%

Kemampuan guru dalam menyampaikan pembelajaran dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum fx}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{92}{100} \times 100\% = 92\%$$

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan observer mengenai aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung sesuai dengan tabel diatas menunjukkan bahwa aktivitas guru yang mendapatkan persentase sebesar 100% dengan kategori baik sekali adalah aspek guru menyiapkan siswa di dalam kelas.

Aktivitas guru yang mendapatkan persentase sebesar 90% dengan kriteria baik sekali yaitu pada saat guru membuka pembelajaran.

Aktivitas guru mendapat persentase 80% dengan kriteria baik yaitu pada aspek guru menjelaskan materi tentang lingkaran. Pada aspek tersebut guru sudah baik dalam melakukannya.

Aktivitas guru mendapat persentase 70% dengan kriteria cukup yaitu pada aspek guru membimbing siswa untuk membuat sebuah lingkaran, guru membimbing kelompok saat mengerjakan LKS. Pada aspek-aspek tersebut terbilang cukup dalam melakukannya.

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa aktivitas guru pada siklus II sudah menempuh target yang diinginkan. Aktivitas guru sudah dikatakan berhasil karena sudah melebihi indikator yang sudah ditetapkan yaitu lebih besar sama dengan 80%. Peningkatan persentase keberhasilan aktivitas guru mencapai 22% dari persentase di siklus I sebesar 70% menjadi 92%.

2) Hasil Aktivitas Siswa Siklus II

Tabel 5. Data Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Siklus II

Jumlah Skor	17	19	18
Rata-Rata	3,4	3,8	3,6
Persentase Ketuntasan	85%	95%	90%

Aktivitas siswa dalam pembelajaran dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\Sigma fx}{N} \times 100\%$$
$$P = \frac{18}{20} \times 100\%$$
$$= 90\%$$

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan observer mengenai aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung sesuai dengan tabel diatas menunjukkan bahwa, aspek memberikan tanggapan dari presensi dan apresepsi yang disampaikan oleh guru mendapatkan persentase 100% bisa dikategorikan baik sekali. Aspek mendengarkan penjelasan guru mengenai materi ekosistem dan lingkaran mendapatkan persentase 87,5% bisa dikategorikan baik. Aspek siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) mendapatkan persentase 100% bisa dikategorikan baik sekali. Aspek siswa mendiskusikan jawaban Lembar Kerja Siswa dengan kelompok lain mendapatkan persentase 75% bisa dikategorikan cukup. Aspek menanggapi guru dalam menutup kegiatan pembelajaran mendapatkan prsentase 87,5% bisa dikategorikan baik.

Data aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pada siklus II pertemuan yang dilakukan oleh kedua observer menunjukkan bahwa, aktivitas siswa sudah menumpuh target yang diinginkan yaitu sebesar 90% dengan kategori baik sekali. Aspek aktivitas siswa juga sudah banyak yang mendapatkan kategori baik dan baik sekali, kecuali dalam aspek mendiskusikan lembar kerja siswa dengan kelompok lain yang mendapatkan 75% yang berkategori cukup tetapi itu sudah ditindak lanjuti oleh guru langsung dalam pelaksanaan tersebut. Aktivitas siswa pada siklus II ini sudah dikatakan berhasil karena sudah melebihi indikator keberhasilan yaitu lebih besar sama dengan 80%. Peningkatan persentase keberhasilan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II mencapai 25%, yang awalnya siklus I hanya 65% meningkat menjadi 90%.

3) Hasil Belajar Siswa Siklus II

Setelah melakukan pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe STAD, diakhir pembelajaran siklus II dilakukan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan lembar penilaian. Data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Lembar Penilaian Siswa Pada Siklus II

Jumlah	2185	24	2
Rata-Rata	84	-	-
Persentase	-	92,3%	7,7%%

Untuk menghitung rata-rata nilai kelas digunakan rumus sebagai berikut :

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

$$M = \frac{2185}{26} = 84$$

Sedangkan untuk mengetahui ketuntasan klasikal dalam belajar, digunakanlah rumus berikut ini :

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{24}{26} \times 100\% = 92,3\%$$

Hasil belajar pada tabel siklus II ini siswa yang tuntas sebanyak 24 siswa dan siswa yang belum tuntas sebanyak 2 siswa. Presentase yang didapat yaitu 92,3%. Hasil ini sudah melebihi pencapaian indikator keberhasilan yaitu kurang lebih sama dengan 80%. Nilai rata-rata keseluruhan siswa sudah mencapai 84 dan nilai rata-rata tersebut sudah bisa dikatakan tuntas. Hal tersebut membuktikan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I yang persentasenya 73% ke siklus II yang persentasenya 92,3%

c. Refleksi

Pada tahap ini, guru melakukan evaluasi tentang pelaksanaan pembelajaran dengan model kooperatif tipe STAD pada siklus II dengan observer. Untuk hambatan dan kendala dari siklus II ini pada dasarnya sudah teratasi karena sudah dilakukannya siklus I sebagai bahan pertimbangan untuk mengatasi kendala tersebut, dan proses pembelajaran model kooperatif tipe STAD berjalan di siklus II ini lebih baik daripada di siklus sebelumnya. Dengan berhasilnya pencapaian target indikator keberhasilan di siklus II ini, maka dari itu penelitian dihentikan dan tidak dilanjutkan penelitian di siklus selanjutnya.

Fakta keberhasilan penelitian ini diperkuat dengan meningkatnya hasil aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar. Di mana Hasil tersebut menunjukkan bahwa kelas V SDN Oro-Oro Dowo Malang mengalami peningkatan. aktivitas guru mengalami peningkatan,70% pada siklus I, dan 92% pada siklus II. Pada aktivitas siswa mengalami peningkatan 71,8% pada siklus I, 85,4% pada siklus II. Pada aktivitas siswa mengalami

peningkatan selama dua siklus dengan persentase ketuntasan 65% pada siklus I dan 90% pada siklus II untuk hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan persentase 73% pada siklus I dan 92,3% pada siklus II

Naiknya hasil belajar siswa dengan menggunakan model *STAD* berbanding lurus dengan penelitian-penelitian terdahulu. Marheni (2013) menemukan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Stad* Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ips Kelas V. Hasil penelitian pada keaktifan belajar siswa menunjukkan persentase rata-rata pada siklus I sebesar 76% yang berada pada kriteria cukup aktif, mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 84% tergolong pada kategori aktif. Persentase hasil belajar pada siklus I sebesar 69,25% berada pada kategori sedang, mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 79,01% termasuk pada kategori tinggi. Sulistyani (2016) yang menemukan bahwa model *STAD* (*Student Teams Achievement Division*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Ngaringan 03. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan aktivitas siswa serta ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus. Peningkatan rata-rata nilai siswa pada siklus I mencapai 51,06 sedangkan pada siklus II mencapai 77,12, yang menunjukkan peningkatan sebesar 26,06. Sedangkan ketuntasan belajar pada siklus I hanya 11 siswa yang tuntas belajarnya dan 14 siswa belum tuntas belajarnya dengan persentase ketuntasan mencapai 44%, selanjutnya pada siklus II sebanyak 23 siswa tuntas belajarnya dan hanya 2 siswa yang tidak tuntas dengan persentase ketuntasan mencapai 92%. Sesuai dengan hasil penelitian tersebut pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD* (*Student Teams Achievement Division*) ini perlu diterapkan oleh guru sekolah dasar guna meningkatkan motivasi belajar siswa serta meningkatkan hasil belajar pada siswi-siswinya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model kooperatif tipe *STA D* kelas V SDN Oro-Oro Dowo Malang, dapat disimpulkan bahwa untuk penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* berlangsung cukup susah pada siklus I, dilihat pada aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa masih dibawah indikator keberhasilan. Tetapi, pada siklus II, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* ini sudah berlangsung cukup bagus dilihat dari aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar sudah mencapai indikator keberhasilan. Aktivitas guru di kelas V pada siklus I 70% dan pada siklus II 92%, peningkatan dari aktivitas guru sebesar 22%. Hal ini membuktikan bahwa model kooperatif tipe *STAD* dapat membantu peningkatang aktivitas

guru pada saat pembelajaran Kurikulum 2013 dengan tema ekosistem sedangkan aktivitas siswa di kelas V juga mengalami peningkatan sebesar 25% dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I dengan persentase hanya 65% meningkat di siklus II dengan persentase 90%. Aktivitas yang paling menonjol pada saat siswa berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing, siswa saling memberikan masukan kepada tiap kelompoknya

Saran

Memperhatikan hasil penelitian yang telah dilaksanakan agar model kooperatif tipe STAD dapat diterapkan dengan lebih baik, maka penulis memberikan saran para guru menerapkan model-model yang sesuai dengan materi ajar. Selain itu, penulis mengharapkan sebaiknya perhatian guru tetap kepada siswa selama pembelajaran berlangsung sehingga aktivitas dan kreatifitas siswa bisa terpantau.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia Bandung.
- Hajar, Ibnu. (2013). *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Julianto, Dkk. 2011. *Teori dan Implementasi Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Unesa University Press.
- Kemendikbud. (2013). *Materi Pelatihan Guru: Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Badan Pengembangan SDM Dikbud dan PMP
- Marheni. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ips Kelas V Sd No. 8 Padangsambian Denpasar. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/viewFile/1438/1299>
- Sulistiyani, Rahayu. 2010. Penerapan Konsep Pecahan Sederhana Pada Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Ngaringan 03. Rs 372.72044 SUL p
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Trianto. 2011. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Teori dan Praktik*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya
- Trianto. 2012. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.

Trianto. 2013. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

**PENANAMAN NILAI PENDIDIKAN KARAKTER
PESERTA DIDIK MELALUI
BUDAYA SEKOLAH (*CULTURE SCHOOL*)**

Muhammad Soleh Hapudin
E-mail: hms_hapudin@akatel.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh deskripsi, menguraikan dan menggambarkan tentang strategi penanaman nilai-nilai pendidikan karakter dalam lingkungan yayasan Pendidikan Telkom pendidikan karakter sekolah berbasis budaya sekolah (*school culture*) di lingkungan Directorate Primary and Secondary education Yayasan Pendidikan Telkom, locus penelitian dilakukan di Sekolah Menengah Telkom Jakarta (SMK Telkom) Jakarta. Pendekatan penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi (pengamatan), dokumentasi dan data dilakukan analisis secara kualitatif. Hasil temuan penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi penanaman nilai-nilai pendidikan karakter berbasis budaya sekolah (*school culture*) sangat efektif dalam penanaman karakter peserta didik di sekolah. Sekolah sebagai satuan pendidikan tidak hanya fokus pada *education for the brain* (pendidikan intelektual) akan tetapi juga pada *education for the heart* dan penanaman nilai (*inculcated of values*). Keberhasilan Penguatan pendidikan karakter ini antara lain melalui penciptaan lingkungan budaya sekolah (*school culture*), pembiasaan (habitulasi) tentang yang baik sehingga peserta didik paham, mampu merasakan, mau melakukan yang baik, serta memiliki keyakinan nilai yang diputuskan menunjukkan hasil yang baik, hal ini terlihat menjadi karakter yang melekat dalam kehidupan keseharian peserta didik.

Kata Kunci: Pendidikan Karakter, *Education for The Brain, Education for The Heart, School Culture, Inculcated of Value*

Abstract: This study aims to obtain a description, describe and illustrate the strategy of cultivating values of character education in the environment of Telkom Education Foundation school culture-based character education schools (schools culture) in the Directorate Primary and Secondary education environment Telkom Education Foundation, locus of research conducted in secondary schools Telkom Jakarta (Telkom Vocational School) Jakarta. The research approach uses a qualitative approach with the case study method. With data collection techniques through interviews, observations, documentation and data were analyzed qualitatively. The findings of this study indicate that the implementation of the inculcation of school culture-based character education values (school culture) is very effective in instilling the character values of students in schools. Schools as an educational unit do not only focus on education for the brain (intellectual education) but also on education for the heart and inculcated value. The success of strengthening this character education among others is through the creation of a school culture environment, habituation of good so that students understand, are able to feel good, want to do good, and have a belief that values are decided to show good results, this looks to be an inherent character in the daily lives of students

Keywords: Character Education, Education for The Brain, Education for The Heart, School, Culture Inculcated of Value

PENDAHULUAN

Revolusi Industri 4.0 atau dikenal merupakan era industry keempat sejak revolusi industry pertama pada abad ke-18. Era Revolusi Industri ditandai dengan perpaduan teknologi yang mengaburkan batas antara bidang fisik, digital dan biologis, secara kolektif

disebut sebagai sistem cyber fisik (*cyber physical System/CPS*). Revolusi Industri 4.0 akan benar-benar mengubah pola hidup dan bekerja saat ini kedatangan era ini dipicu oleh data dan perangkat terhubung internet yang mampu mengumpulkan dan memproses aliran informasi (Savitri, 2019:179).

Era disrupsi yang dikenal dengan revolusi industri 4.0 mulai menyentuh dunia virtual, berbentuk konektivitas manusia, mesin dan data, sudah sudah ada dimana-mana. Era disrupsi memberikan peluang bagi masyarakat memperoleh informasi dalam bentuk apapun. Sulit bagi kita kemajuan teknologi informasi di era sekarang untuk menutup internet, internet sudah menjadi kecenderungan global dan kebutuhan utama di berbagai instansi pemerintah, lembaga pendidikan, perusahaan nasional dan internasional, serta di berbagai lembaga swasta lainnya.

Dampak perkembangan teknologi informasi tersebut, dunia pendidikan harus segera responsip dengan upaya preventif dengan penanaman nilai-nilai karakter pada peserta didik melalui pendidikan. Pendidikan bukan hanya merupakan sarana transfer ilmu pengetahuan saja (*transfer of knowledge*), tetapi lebih luas lagi, yaitu sebagai sarana pembudayaan dan penyaluran nilai (*transfer of value*). Penanaman karakter bukan hanya pada pendidikan formal semata, namun pada level informal maupun nonformal.

Dengan adanya nilai maka seseorang dapat menentukan bagaimana ia harus bertingkah laku agar tingkah lakunya tersebut tidak menyimpang dari norma yang berlaku, karena di dalam nilai terdapat norma – norma yang dijadikan suatu batasan tingkah laku seseorang. Penanaman pendidikan nilai semestinya tidak hanya menasar peserta didik sebagai obyek penanaman budaya nilai, tetapi pendidik juga harus menjadi bagian sekaligus dari obyek penanaman nilai-nilai tersebut. Seorang guru harus mampu menghidupi nilai-nilai hidup yang diajarkannya. Guru adalah *role model* (panutan) pembelajaran berbasis nilai

Dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian,kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pemerintah telah menetapkan tujuan Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk

mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU Sisdiknas, Bab II, Pasal 3).

Berdasarkan tujuan pendidikan nasional tersebut, pendidikan di sekolah tidak hanya terkait penguasaan di bidang akademik oleh peserta didik namun harus diimbangi dengan pembentukan karakter atau *character building*. Pendidikan tidak hanya terkait dengan bertambahnya ilmu pengetahuan, namun harus mencakup aspek sikap, dan perilaku sehingga dapat menjadi anak yang beriman, bertakwa dan berakhlak mulia.

Pendidikan karakter berpijak dari karakter dasar manusia, yang bersumber dari nilai moral universal dan bersumber dari agama (bersifat absolut) sebagai *the golden rule*. Pendidikan karakter dapat mencapai tujuan yang pasti apabila berpijak dari nilai-nilai karakter dasar tersebut. Penanaman nilai dasar pendidikan karakter pada satuan pendidikan tersebut terletak pada bagaimana terhubungnya trilogy pendidikan, yaitu budaya di kelas, budaya di keluarga dan budaya di sekolah.

METODE PENELITIAN

Jenis dan pendekatan penelitian dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian ini di arahkan yang bertujuan untuk memahami lebih mendalam bagaimana implementasi pendidikan karakter berbasis budaya sekolah pada satuan pendidikan. Menurut Moleong dalam bukunya *Metode Penelitian Kualitatif* (2014:6), mengatakan penelitian Kualitatif adalah penelitian untuk memahami fenomena tentang apa saja yang dialami subjek penelitian dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus.

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan studi kasus hanya tertuju pada satu obyek dan lebih mengungkapkan makna dan proses yang mendalam sesuai fokus penelitian. Bogdan dan Biklen dalam Ruslan Ahmadi mengatakan (2014:69) Studi kasus adalah suatu kajian yang rinci tentang suatu latar, atau subjek tunggal, atau satu tempat penyimpanan dokumen, atau suatu peristiwa tertentu.

Hasil penelitian dilakukan berdasarkan temuan-temuan dan peristiwa, proses dan hasil. Adapun teknik yang digunakan dalam mendapatkan data yakni menggunakan teknik interview, observasi dan studi pustaka, catatan lapangan dan studi pustaka. Data yang terkumpul dideskripsikan dan dianalisis sampai pada kesimpulan, melalui reduksi data secara *naratif* dan *verifikatif*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan karakter melibatkan aspek pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*feeling*), dan tindakan (*action*). Implementasi Pendidikan karakter berkaitan erat dengan manajemen, yakni manajemen karakter. Manajemen karakter merupakan suatu proses dan pelaksanaan pendidikan karakter yang meliputi kegiatan perencanaan, dilaksanakan, dan dikendalikan dalam pendidikan disekolah maupun di tingkat satuan pendidikan secara memadai.

Nilai-nilai karakter bangsa termaktub dalam Perpres Nomor 87 Tahun 2017 tentang Program Penguatan Pendidikan Karakter. Ada lima nilai utama yang saling berkesinambungan dalam membentuk jejaring nilai karakter yang perlu dikembangkan sebagai prioritas dalam gerakan PPK, yaitu religius, nasionalis, gotong royong, kemandirian, dan integritas. Dalam implementasi di Telkom School yayasan Pendidikan Telkom menerapkan 5 nilai dasar antara lain Iman, Taqwa, Jujur, toleransi dan bersih.

Pentingnya membangun budaya sekolah dalam membentuk karakter peserta didik. Membangun budaya sekolah dapat menjadi salah satu diantara penguatan dan pembangunan karakter peserta didik. Karena Sekolah sebagai miniature masyarakat (*mini Society*).

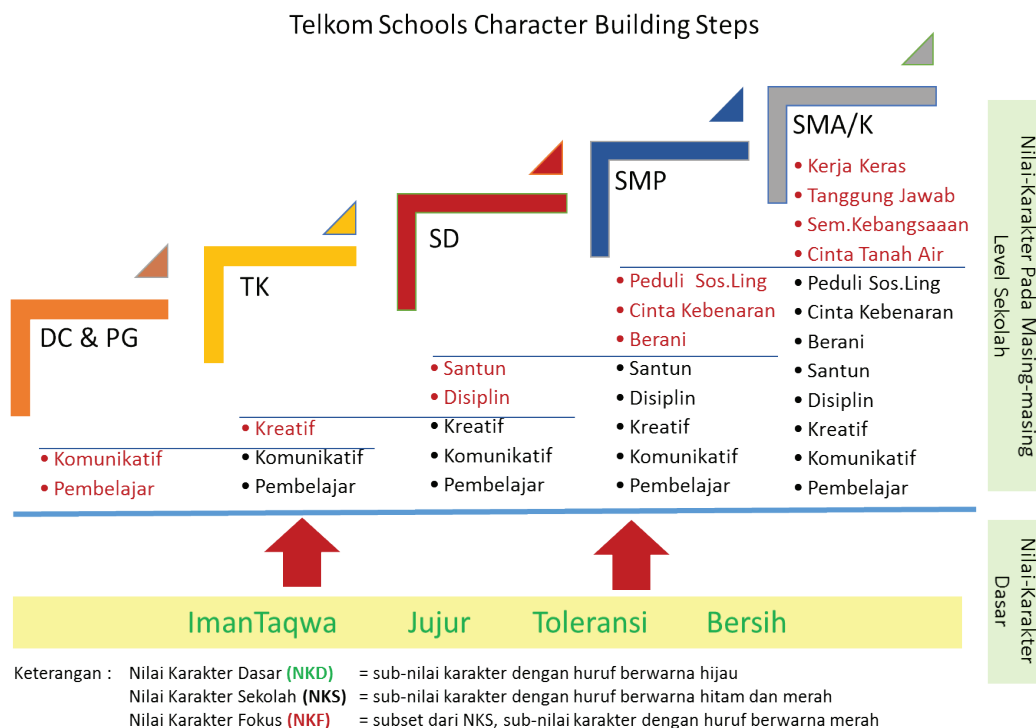
Implementasi Karakter melalui pembangunan budaya sekolah (*culture school*) di Telkom School antara lain:

1. Pendidikan karakter yang diimplementasikan di lingkungan Telkom School, mengacu pada YPT Way. YPT Way merupakan sebuah budaya yang diadopsi dari budaya Telkom karena budaya yayasan pendidikan Telkom harus di selaraskan dengan budaya Telkom terdiri delapan (8) nilai, yaitu yang terdiri dari Key Behaviors ; *Practice To Be Winner (Integrity, Harmony and Excellent)*, *Core Value ; Principle To be Star (Solid, Speed, Smart)*, and *Basic Belief the best All way The Best , Philosophi To be The Best (Enthusiasm Totality)*.

Penjelasan YPT Ways sebagai berikut.

- a. *Philosophy to be the best*, merupakan keyakinan dasar (*basic belief*) yang berisi filosofi-filosofi dasar bagi seluruh pegawai dilingkungan YPT untuk mempersembahkan yang terbaik melalui perilaku-perilaku *Integrity, Enthusiasm*, dan *Loyalty*. Keyakinan dasar ini merupakan esensi budaya perusahaan yang melandasi nilai-nilai dan perilaku setiap karyawan YPT dalam mencapai yang terbaik.

- b. *Principles to be the star*, untuk mengimplementasikan perilaku-perilaku “*Always The Best*”, seluruh karyawan YPT membutuhkan prinsip-prinsip dasar yaitu *Solid*, *Speed*, dan *Smart*. Nilai-nilai inti ini akan membentuk pola pikir dan pola perilaku seluruh karyawan YPT dalam membangun dan mengembangkan diri di lingkungan YPT
- c. *Practices to be the winner*, ketika seluruh karyawan YPT telah menerapkan perilaku nilai-nilai *Integrity*, *Enthusiasm*, *Loyalty* dan prinsip *Solid-Speed-Smart*, maka muncullah *Key behavior*. Dimana nilai-nilai *Key Behavior* adalah sebagai berikut :
- 1) *Integrity*
 - 2) *Harmony*
 - 3) *Excellen*
2. Pendidikan karakter yang diimplementasikan pada Higher Education di lingkungan Yayasan Pendidikan Telkom dijabarkan dalam *Character*, *Digital Content* dan *Digital process* (CCP Progame). Di masing-masing satuan pendidikan Telkom school memiliki karakteristik masing-masing. Nilai nilai karakter yang dikembangkanpun berbeda-beda sesuai dengan level pendidikan.



Gambar 1. Telkom Schools Character Building Steps

Nilai Karakter yang di kembangkan terdiri dari 3 nilai dasar, yaitu:



1. Nilai Karakter Dasar antara lain : Iman/taqwa, jujur dan, toleransi dan kebersihan
2. Nilai Karakter Sekolah, antarlain : ***kerjakeras, tanggung jawab, semangat kebangsaan dan Nasionalisme***, Peduli lingkungan, cinta kebenaran, berani, disiplin, kretaif, komunikatif, dan pembelajar
3. Nilai Karakter Fokus, antara lain :

Penguatan pendidikan karakter berbasis budaya melalui pengembangan Individu maupun kelompok meliputi Dimensi Spiritual, Dimensi Emotional, Dimensi Intellectual maupun Dimensi physical dibangun secara terprogram dan terus menerus sejalan dengan fokus dan prioritas yayasan, yaitu sebagai berikut.

1. Olah Ruh
2. Olah Rasio
3. Olah Rasa
4. Olah Raga

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian implementasi bahwa manajemen pendidikan karakter berbasis budaya sekolah di Telkom School dapat disimpulkan bahwa:

1. Membangun budaya sekolah, dapat menjadi salah satu diantara penguatan dan pembangunan karakter peserta didik. Karena Sekolah sebagai miniature masyarakat (mini Society).
2. Strategi yang dibangun penanaman nilai karakter melalui : Penataan Lingkungan satuan pendidikan yang kondusif (tata tertib satuan pendidikan, lingkungan fisik satuan pendidikan).

3. Manajemen Pendidikan Karakter sangat efektif dilakukan melalui : pendekatan manajemen, meliputi Perencanaan yang baik, Pengorganisasian Pengawasan dan Evaluasi dan dilaksanakan secara komitmen oleh seluruh warga sekolah secara memadai.
4. Strategi pembangunan karakter berbasis pembangunan budaya sekolah melalui: Pembelajaran (*teaching*), Keteladanan (*modelling*), Penguatan (*Reinforcing*) dan Pembiasaan (*Habituation*).
5. Implementasi pendidikan karakter disekolah : dijalankan mengacu: pada Budaya Yayasan Pendidikan Telkom (YPT Ways) disetiap satuan pendidikan.
6. Pendidikan karakter yang diimplementasikan di lingkungan Telkom School, mengacu pada YPT Way yang merupakan sebuah budaya organisasi didalam lingkungan kerja yang terdapat didalam Yayasan Pendidikan Telkom.
7. Implementasi penanaman nilai-nilai Karakter melalui pembangunan budaya sekolah (*culture school*) di Telkom School di lingkungan Yayasan Pendidikan Telkom dijabarkan dalam *Character, Digital Content dan Digital process* (CCP Progame).
8. Keberhasilan pengelolaan pendidikan berkarakter tidak bisa instant, melainkan harus melalui proses pembudayaan yang konsisten, jika budaya sekolah telah berjalan, maka karakter peserta didik, tenaga pendidik dan tenaga kependidikan akan terbentuk dengan sendirinya.
9. Kunci keberhasilan pembentukan budaya karakter di satuan pendidikan berhasil, jika keterlibatan seluruh warga sekolah, seluruh warga sekolah harus terlibat dalam pembelajaran, diskusi dan rasa memiliki dalam upaya pendidikan karakter.
10. Budaya sekolah merupakan ciri khas, karakter, watak dan citra sekolah dimata masyarakat luas. Jika satuan pendidikan telah memberlakukan seperangkat nilai, norma dan tata tertib secara konsisten dan berkelanjutan, maka nilai-nilai tersebut menjadi karakter dalam satuan pendidikan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Sani, Ridwan,(2015). *Pendidikan Karakter, mengembangkan karakter anak yang islami*, Jakarta:PT Bumi Aksara.
- Ahmad, Ruslam, (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jogyakarta: Arruz Media.
- Aisyah, (2018). *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*. Jakarta:Prenadamedia.
- Ardi Wiyono, Novan,(2013). *Membangun Pendidikan Karakter*. Jogjakarta: Arruz Media.

- Andi Wiyono, Novan, (2013) *Membumikan Pendidikan Karakter di Sekolah*, Yogyakarta: Arruz Media.
- Arifin, Bambang Syamsul, (2018). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Kusuma, Doni, (2018), *Pendidikan Karakter Berbasis Komunitas*. Jakarta: Kanisius.
- Gunawan, Heri (2012), *Pendidikan Karakter Konsep Dan Implementasi*, Bandung: Rosda Karya.
- Kompri. (2014). *Manajemen Sekolah*, Bandung: Rosdakarya.
- Lickona, Thomas (2013) *Educating For Character*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Ma'mur Asmani, Jamal, (2011). *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Jogjakarta: Diva Press.
- _____, (2013). *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter*, Yogyakarta: Diva Press.
- Mansyur, Ahmad (2016) *Pendidikan Karakter Berbasis Wahyu*. Tangerang: Gaung Persada.
- Megawangi, Ratna, (2004) *Pendidikan Karakter Solusi Yang Tepat Untuk Membangun Bangsa*, Jakarta: BPMGAS.
- Moleong, Lexxy, (2014) *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya.
- Mulyasa, Enco (2013). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nawawi, Ismail, (2015). *Budaya Organisasi Kepemimpinan & Kinerja*. Jakarta: Pramedia Group.
- Sani, Abdullah Ridwan, (2015). *Pendidikan Karakter*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Savitri, Astrid, (2019). *Mengubah Tantangan Menjadi Peluang di Era Disrupsi 4.0*. Jogjakarta: Genesis.
- Soleh Hapudin, Muhammad (2019). *Membentuk Karakter Baik pada Anak*. Jakarta: Penerbit Tazkia.
- Sriwilujeng, Dyah, (2017), *Panduan Implementasi Pendidikan Karakter*. Jakarta: Esensi Erlangga group.
- Suyadi, (2012). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Rosdakarya.
- Syafri, Ulil Amri (2014). *Pendidikan Karakter Berbasis Al Quran*, Jakarta: Rajawali Press
- UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- PERPRES No. 87 Tahun 2017 Tentang Program Penguatan Pendidikan Karakter.

Surat Keputusan Dewan Pengurus Yayasan Pendidikan Telkom nomor : Kep. 0082
/00/DGS-HK01/YPT/2018 tentang budaya organisasi yayasan pendidikan
telkom group.

PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN AKTIFITAS DAN HASIL BELAJAR IPA DI SD TAWANGSARI

Meirza Nanda Faradita
Universitas Muhammadiyah Surabaya
E-mail: meirzananda@fkip.um-surabaya.ac.id

Abstrak: Suatu proses pembelajaran selalu berkaitan dengan aktivitas dan hasil belajar siswa. Untuk mendapat hasil belajar yang optimal, maka diperlukan suatu media pembelajaran yang mendukung agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, selain dapat berlangsung dengan baik siswa dapat mudah menyerap materi dan memahami materi yang diajarkan. Bila media yang digunakan dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran maka hasil belajar siswa pun akan mendapat hasil yang baik/optimal. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian tindakan kelas dengan subyek 25 siswa kelas III SDN Tawangsari Sidoarjo. Dan diperoleh hasil untuk aktifitas siswa meningkat 20,5% dari siklus I 62,5% ke siklus II yaitu 83%, dan hasil belajar IPA meningkat sebesar 18,8 dari pada siklus I 63,2 menjadi 82 pada siklus II. Jadi, dapat dikatakan bahwa peran penggunaan multimedia dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA.

Kata Kunci: Multimedia, Aktivitas, Hasil Belajar IPA

Abstract: A learning process is always related to student learning activities and outcomes. To get optimal learning outcomes, we need a learning media that supports so that the learning process can take place well, in addition to being able to take place properly students can easily absorb the material and understand the material being taught. If the media used can increase student activity in learning, student learning outcomes will get good / optimal results. The research method used by researchers is classroom action research with 25 subjects in class III SDN Tawangsari Sidoarjo. And the results obtained for student activities increased by 20.5% from the first cycle of 62.5% to the second cycle which was 83%, and the results of natural science learning increased by 18.8 from the first cycle of 63.2 to 82 in the second cycle. So, it can be said that the role of the use of multimedia can increase the activities and learning outcomes of science.

Keywords: Multimedia, Activities, Science Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran berlangsung aktivitas siswa merupakan hal yang sangat penting karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat atau dikenal dengan semboyan *learning by doing*. Berbuat untuk mengubah tingkah laku artinya melakukan suatu kegiatan atau aktivitas. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas, karena tanpa aktivitas proses pembelajaran tidak mungkin berlangsung dengan baik. Itulah sebabnya aktivitas siswa merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam proses pembelajaran, begitu juga dalam pembelajaran IPA yang sangat menuntut aktivitas siswa.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang dimaksudkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep-konsep yang terorganisasi dengan alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah, antara

lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan. Di dalam Ilmu Pengetahuan Alam, siswa dituntut memahami konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam, melalui kegiatan-kegiatan dari mengamati sampai menarik kesimpulan, sehingga terbentuk sikap kritis dan ilmiah (Wibowo & Tadjri 2013)

Menurut (Subekti et al. 2017) Dalam upaya menyiapkan strategi dalam menghadapi tantangannya ke depan, pemerintah berupaya dengan menetapkan standar nasional pembelajaran IPA dalam Permendiknas No.22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah dijelaskan bahwa tujuan mata pelajaran IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya dan Permendiknas No.23 Tahun 2006 tentang standar kompetensi lulusan. Pihak penyelenggara pendidikan menentukan kriteria ketuntasan minimum (KKM) untuk semua mata pelajaran sebagai tolak ukur ketercapaian kompetensi mata pelajaran yang telah dilaksanakan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan tanggal 18 Oktober 2019 di SDN Tawangsari nilai KKM IPA di kelas III pada tahun pelajaran 2019/2020 sebesar 70. Berdasarkan hasil PTS yang telah dilakukan pada siswa kelas III hanya terdapat 40% siswa yang mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal. Hasil tersebut menggambarkan bahwa pencapaian indikator pada materi dan proses pembelajaran yang diberikan oleh guru belum maksimal dan bermakna bagi siswa dibutuhkan kemampuan guru untuk memperbaiki proses, aktivitas dan hasil belajar siswa.

Rendahnya keaktifan siswa saat pembelajaran di SDN Tawangsari berdampak pada rendahnya hasil belajar IPA. Jika terus dibiarkan akan sangat berpengaruh di kemampuan belajar siswa ditingkat berikutnya, juga kurang optimalnya hasil belajar dan prestasi belajarnya.

Media pembelajaran memiliki posisi sentral dalam proses pembelajaran, berfungsi sebagai stimulan untuk memfokuskan perhatian siswa dalam memahami makna materi yang diajarkan sehingga kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan efisien.

Penggunaan media yang melibatkan teknologi menurut penulis dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan pendekatan ceramah tanpa adanya media. Pembelajaran berbasis multimedia mempunyai banyak keunggulan dibandingkan dengan papan tulis dan kapur. Pembelajaran berbasis multimedia melibatkan hampir semua unsur-unsur indra. Penggunaan multimedia dapat mempermudah siswa dalam belajar, juga waktu yang digunakan lebih efektif dan efisien. Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan

multimedia akan sangat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan motivasi yang meningkat, maka hasil belajarpun akan dapat diraih dengan lebih optimal. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran juga akan mengenalkan sedini mungkin pada siswa akan teknologi.

Menurut (Antari et al. 2017) Multimedia memberikan kesempatan kepada siswa untuk melihat gambar tiga dimensi, foto, video bergerak atau animasi dan mendengarkan suara stereo, merekam suara atau musik. Sistem multimedia sangat interaktif dan memungkinkan pemakai lebih mudah dalam mengoperasikannya misalnya dengan penggunaan *mouse* atau kemampuan layar sentuh untuk menjalankan aplikasi yang dibutuhkannya.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian dari (Kurniawati et al. 2019) yang menjelaskan bahwa penggunaan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas V SDN Pilangbango, dan merujuk juga merujuk penelitian dari (Ulfah 2017) yang menjelaskan bahwa model pembelajaran Children Learning In Science (CLIS) berbantu multimedia dapat meningkatkan keterampilan proses sains.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, maka peneliti ingin mendeskripsikan hasil aktivitas belajar siswa setelah menggunakan multimedia dan mengetahui hasil belajar IPA saat menggunakan multimedia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SDN Tawangsari Sidoarjo, penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober hingga Nopember 2019. Subjek penelitian adalah siswa kelas III. Jumlah siswa yang diteliti 25 siswa, yang terdiri dari 15 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki dengan kemampuan belajar yang berbeda antar satu dengan yang lain. Jenis data yang diambil dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yaitu data hasil observasi aktivitas siswa dan data kuantitatif diperoleh dari tes akhir tindakan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut (Susilowati 2018) PTK merupakan sebuah proses pengamatan reflektif terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru itu sendiri untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Dikatakan sebuah proses karena PTK dilakukan harus melalui empat tahap yang tersusun menjadi sebuah siklus, yaitu tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*).

Dalam siklus I dilakukan sebanyak dua kali tatap muka/pertemuan, satu kali pembelajaran dan satu kali tes akhir. Pada pertemuan pertama siklus I, guru menjelaskan materi tentang peredaran darah dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ peredaran darah manusia dengan menggunakan multimedia, berupa gambar-gambar peredaran darah pada manusia dan hewan serta video cara memelihara kesehatan organ peredaran darah pada manusia secara klasikal. Selanjutnya, guru memberikan lembar tes. Pada pertemuan kedua siklus I guru memberikan tes akhir siklus I untuk setiap siswa. Siswa diberi waktu selama 30 menit mengerjakan tes akhir tersebut untuk mengulang ingatan siswa pada pertemuan yang telah dilakukan sebelumnya.

Pada tahap pembelajaran siklus II ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dan satu kali tes akhir. Pertemuan pertama pada siklus II dilakukan selama 90 menit, materi pembelajaran yang diberikan pada saat itu adalah tentang peredaran darah dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ peredaran manusia dengan menggunakan multimedia.

Selanjutnya dalam tahap siklus II ini guru memberikan lembar kerja soal dan siswa ditugaskan untuk mengerjakan soal tersebut tetapi dengan cara berkelompok. Dari hasil pekerjaan yang dikerjakan oleh siswa, guru mengajak siswa untuk berdiskusi, mempresentasikan hasil yang telah dikerjakan dan menjelaskan menggunakan dengan multimedia yang telah disediakan oleh guru. Lalu lembar kerja soal yang telah dikerjakan dan didiskusikan bersama kelompok dikumpulkan untuk dinilai oleh guru. Guru memberikan lembar soal yang dikerjakan secara individu selama 30 menit untuk mengetahui seberapa paham terhadap materi pertemuan pada sebelumnya. Kemudian diadakan Tes siklus II yang diikuti oleh 25 siswa. Dari hasil belajar siklus II ini dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa mengikuti dan memahami proses pembelajaran IPA.

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data penelitian. Peneliti mengumpulkan data melalui observasi atau pengamatan langsung terhadap aktivitas siswa selama dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung dan tes untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Persentase pencapaian hasil belajar siswa diperoleh dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

2. Nilai hasil belajar adalah :

Nilai rata-rata hasil belajar siswa diperoleh dengan rumus :

$$\text{Rata-rata nilai} = \frac{\text{Jumlah Nilai Hasil Belajar}}{\text{Jumlah Siswa}}$$

Menurut (Faradita 2018)

Hasil belajar dapat dikatakan tuntas berdasarkan KKM di kelas III SDN Tawang Sari yaitu apabila hasil belajar siswa ≥ 70 , maka dapat dikategorikan tuntas dan hasil belajar siswa < 70 , maka dapat dikategorikan belum tuntas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Aktivitas Siswa

Pengamatan aktivitas siswa dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi, berikut data hasil observasi aktivitas siswa kelas III SDN Tawang Sari.

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

No.	Pelaksanaan	Siklus 1		Rata-rata	Siklus II		Rata - rata	Peningkat an
		1	2		1	2		
1.	Jumlah	1500	1592	1563	2000	2050	2028	492
2.	Rata-rata	60	63	62.5	80	82	83	20.5
3.	Keterlaksanaan (%)	60%	63%	62.5%	80%	82%	83%	20.5%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa skor, rata-rata, dan keterlaksanaan aktivitas siswa di siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan. Rata-rata keterlaksanaan aktivitas siswa pada siklus I 62,5% dan di siklus II meningkat 20,5% menjadi 83%. Peningkatan sebesar 20,5 pada rata-rata skor dari siklus I ke II adalah 62,5 menjadi 83.

2. Hasil Belajar Siswa Siklus 1 dan II

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Siklus I

No.	Kategori	Jumlah	Presentase	Predikat	Ketuntasan
1.	70 - 100	8	35%	Baik	Tuntas
2.	55 - 69	3	15%	Cukup	Tidak Tuntas
3.	<55	12	50%	Kurang	Tidak Tuntas
	Rata-rata		63.2	Cukup	Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel di atas, nilai rata-rata kemampuan hasil belajar siswa adalah 63.2 dengan kategori cukup. Berdasarkan gambar di atas diketahui bahwa, nilai kemampuan hasil belajar siswa dengan kategori baik berjumlah 8 siswa dengan presentase sebesar 35% kemampuan siswa dengan kategori cukup berjumlah 3 siswa dengan presentase sebesar 15% dan kemampuan siswa dengan kategori kurang berjumlah 12 siswa dengan presentase 50%.

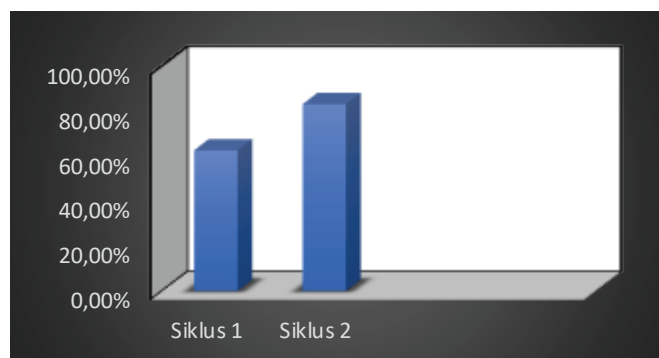
Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus II

No.	Kategori	Jumlah	Presentase	Predikat	Ketuntasan
1.	70 - 100	24	95%	Baik	Tuntas
2.	55 – 69	1	5%	Cukup	Tidak Tuntas
3.	<55	-	-%	-	-
	Rata-rata		82	Baik	Tuntas

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai kemampuan hasil belajar siswa dengan kategori baik berjumlah 24 siswa dengan presentase sebesar 95% kemampuan siswa dengan kategori cukup berjumlah 1 siswa dengan presentase 5% dan kemampuan hasil belajar dengan kategori kurang berjumlah 0 siswa dengan presentase 0%. Secara keseluruhan, rata-rata kemampuan hasil belajar siswa di siklus II sebesar 82 dengan kategori baik.

Menggunakan media dalam pembelajaran, terutama berbasis teknologi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia akan meningkat semangat siswa, dengan meningkatnya motivasi belajar siswa maka hasil belajar pun juga akan meningkat. Seperti yang telah diungkapkan oleh ulfa (2017) Multimedia memberikan kesempatan kepada siswa untuk melihat gambar tiga dimensi, foto, video bergerak atau animasi dan mendengarkan suara stereo, merekam suara atau musik. Sistem multimedia sangat interaktif dan memungkinkan pemakai lebih mudah dalam mengoperasikannya misalnya dengan penggunaan *mouse* atau kemampuan layar sentuh untuk menjalankan aplikasi yang dibutuhkannya.

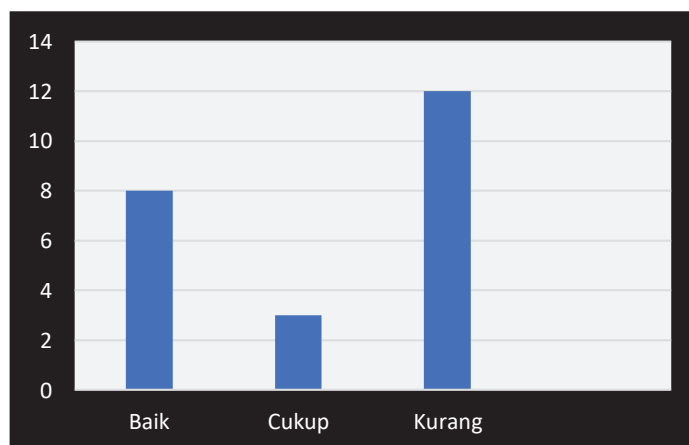
Begitu pula dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan multimedia, motivasi belajar siswa juga ikut meningkat. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian pada tabel gambar di bawah ini.



Gambar 1. Nilai Rata-rata Keterlaksanaan Aktivitas Belajar Siswa Siklus 1 dan II

Berdasarkan gambar di atas, diketahui bahwa pada siklus I rata-rata keterlaksanaan aktivitas belajar siswa sebesar 62,5 sedangkan di siklus II sebanyak 83. Dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebanyak 20,5%. Aktif yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah aktif dalam pembelajaran. Seperti, menyimak penjelasan materi, keterlibatan dalam pembangkitan pengetahuan awal, keterlibatan dalam menyelesaikan masalah kelompok, bekerja secara kooperatif, menanggapi evaluasi.

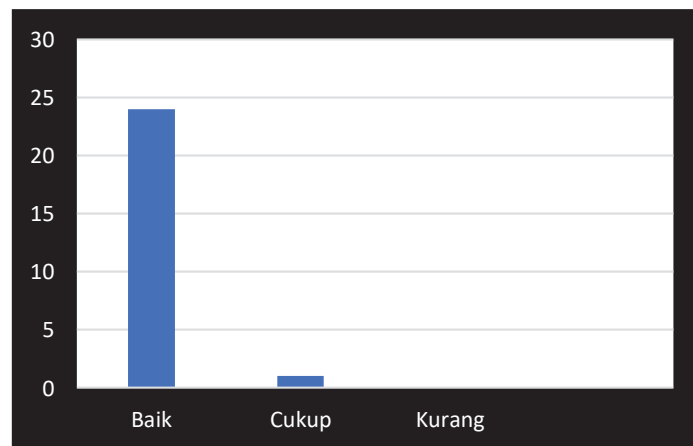
Selain meningkatkan keaktifan, multimedia juga meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar dalam penelitian ini dapat dilihat dari pengerjaan tes siklus I dan II.



Gambar 2. Hasil Belajar Siklus I

Pada siklus 1 nilai kemampuan hasil belajar siswa dengan kategori baik berjumlah 8 siswa dengan presentase sebesar 35% kemampuan siswa dengan kategori cukup berjumlah 3 siswa dengan presentase sebesar 15% dan kemampuan siswa dengan kategori kurang berjumlah 12 siswa dengan presentase 50%.

Hasil belajar siswa pada siklus I termasuk dalam kategori cukup, aktivitas siswa lebih ditingkatkan pada kegiatan seperti bertanya, mengeluarkan pendapat, dan mengambil kesimpulan.



Gambar 3. Hasil Belajar Siklus II

Berdasarkan gambar diatas, dapat diketahui bahwa nilai kemampuan hasil belajar siswa dengan kategori baik berjumlah 24 siswa dengan presentase sebesar 95% kemampuan siswa dengan kategori cukup berjumlah 1 siswa dengan presentase 5% dan kemampuan hasil belajar dengan kategori kurang berjumlah 0 siswa dengan presentase 0%. Secara keseluruhan.

Hasil belajar siswa pada siklus II termasuk dalam kategori cukup, siswa mulai terbiasa dengan penggunaan multimedia sebagai media belajar. Semua siswa mulai aktif bertanya dan mengajukan pendapatnya, siswa yang diam mulai terbiasa dalam kelompok dan berdiskusi. Walaupun masih ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan dan mengobrol sendiri. Sejalan dengan hasil penelitian dari (Ismail 2017) bahwa pengembangan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMA kelas XI di Bekasi, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan multimedia dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia sebagai media belajar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III SDN Tawang Sari Sidoarjo pada materi peredaran darah dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ peredaran manusia. Meskipun pada siklus I belum mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan,

tetapi pada siklus II mengalami peningkatan dan mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan sebagai indikator keberhasilan penelitian. Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa didukung oleh keterlibatan aktivitas guru dengan kemahiran dan kemampuan mengoperasikan multimedia.

DAFTAR PUSTAKA

- Antari NLPY, Wiarta IW, Putra M. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Two Stay Two Stray Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV Universitas Pendidikan Ganesha. *E-Journal PGSD Univ Pendidik Ganesha [Internet]*. 5(2):1–10.
<http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/download/10928/7004>.
- Faradita M. N. 2018. *Penerapan Pembelajaran CLIS dengan Menggunakan Alat Peraga Sederhana Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Pemecahan Masalah*.
- Ismail A. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Children Learning in Science (CLIS) Berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa SMA Pada Pokok Bahasan Fluida. *JIPFRI (Jurnal Inov Pendidik Fis Dan Ris Ilmiah)*. 1(2):83–87.
- Kurniawati RP, Hadi FR, Rulviana V. 2019. Penerapan Multimedia Pembelajaran Matematika Berdasarkan CLT (Cognitive Load Theory) Pada Siswa Kelas V SDN Pilangbango. In: *Pros Semin Nas Has Penelit LPPM Univ PGRI Madiun*. [place unknown]; p. 88–93.
- Subekti EE, Cahyadi F, Fajriah K. 2017. Multimedia Pembelajaran Berbasis Camtasia Studio dalam Mata Kuliah Matematika 1 untuk Mahasiswa PGSD. *J Medives J Math Educ IKIP Veteran Semarang*. 1(2):134–140.
- Susilowati D. 2018. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran. *J Ilm EDUNOMIKA*. 2(01):36–46.
- Ulfah A. 2017. Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Menulis Teks Cerpen. *J Ilm Bhs dan Sastra*. 4(1):1–18.
- Wibowo DMLME, Tadjri I. 2013. Pengembangan modul bimbingan karir berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan kematangan karir siswa. *J Bimbingan Konseling*. 2(1):1–9.

PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI BUDAYA SEKOLAH DI SD NEGERI 1 SIGLI

Miswar Saputra¹, Nanda Saputra²

¹STIT Darussalamah Teupin Raya, ²STIT Al-Hilal Sigli

E-mail: ¹miswaralfata@gmail.com, ²nandasaputra680@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan adalah: 1) menerapkan pendidikan karakter dalam budaya sekolah di SDN 1 Sigli, 2) mengetahui Apa saja nilai-nilai karakter dalam budaya sekolah yang diterapkan di SDN 1 Sigli, 3) mengetahui apa saja faktor penghambat dan faktor pendukung pendidikan karakter dalam budaya sekolah di SDN 1 Sigli. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian ini terdiri dari satu kepala sekolah, enam guru, dua guru ekstrakurikuler, tiga siswa kelas IV, V dan VI, dan komite sekolah. Seleksi penelitian subyek telah dengan pertimbangan tertentu. Percobaan dilakukan di SD Negeri 1 Sigli. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, dokumentasi dan pengamatan moderat karena para peneliti hanya melakukan beberapa kegiatan yang dilakukan oleh pembicara. Teknik analisis data yang digunakan selama penelitian ini menggunakan model interaktif Miles dan Huberman, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pendidikan karakter melalui budaya sekolah yang dilakukan di SD Negeri 1 Sigli meliputi intrakurikuler termasuk tadarus *one day one ayat*, senam massal, upacara bendera, peringatan hari besar, pergi perpustakaan. Selain kegiatan intrakurikuler, pelaksanaan pendidikan karakter melalui budaya sekolah di SD Negeri 1 Sigli juga dimanifestasikan dalam kegiatan ekstrakurikuler, yaitu pramuka, TPA, TIK, *marching band*, drama, dalail khairat, dan shalawatan.

Kata Kunci: Karakter Siswa, Kultur Sekolah

Abstract: This study aims to: 1) implement character education in school culture at SDN 1 Sigli, 2) find out what are the values of characters in school culture that are applied at SDN 1 Sigli, 3) find out what are the inhibiting factors and supporting factors for character education in school culture at SDN 1 Sigli. Subjects of this study consisted of one principal, six teachers, two teachers extracurricular, three students of class IV, V and VI, and the school committee. Selection of research subjects have been with a certain consideration. The experiment was conducted in SD Negeri 1 Sigli. The technique of collecting data using interviews, documentation and observation moderate because the researchers only do some of the activities undertaken by the speaker. Data analysis techniques used during this study using an interactive model Miles and Huberman, namely data collection, data reduction, data presentation, and conclusion. The results showed that the implementation of character education through school culture carried out at SD Negeri 1 Sigli included intracurricular including tadarus one day one verse, mass gymnastics, flag ceremonies, commemorative holidays, going to the library. In addition to intracurricular activities, the implementation of character education through school culture in SD Negeri 1 Sigli is also manifested in extracurricular activities, namely scouts, TPA, ICT, marching band, drama, dalail khairat, and shalawatan.

Keywords: Student Character, School Culture

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia saat ini hanya menyampaikan pengetahuan saja, dan melupakan penanaman nilai karakter sehingga bangsa Indonesia tidak akan lepas dari persoalan kerusakan moral. Sebenarnya alternatif pembentukan karakter siswa dapat

dilakukan salah satunya melalui budaya sekolah sesuai dengan *Grand Design* pendidikan karakter karena karakter sebagai akhlak dibangun berlandaskan nilai-nilai yang berlaku. Pendidikan karakter melalui budaya sekolah yang dimiliki siswa berdasarkan nilai-nilai pada hakikatnya akan membentuk anak pada sifat yang lebih baik dan kearah yang positif. Suasana budaya sekolah yang diciptakan untuk membawa dampak baik terhadap karakter siswa.

Budaya sekolah adalah kegiatan siswa berinteraksi dengan sesamanya, guru dengan guru, konselor dengan sesamanya, pegawai administrasi dengan sesamanya, dan antar anggota kelompok masyarakat sekolah. Interaksi internal kelompok dan antar kelompok terikat oleh berbagai aturan, norma, moral serta etika bersama yang berlaku di suatu sekolah.

Tujuan dari budaya sekolah adalah untuk membangun suasana sekolah yang kondusif melalui pengembangan komunikasi dan interaksi yang sehat antara kepala sekolah dengan peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, orang tua peserta didik, masyarakat dan pemerintah. Budaya sekolah memegang peranan penting dalam penanaman nilai pendidikan karakter di sekolah. Proses membangun pendidikan karakter dalam budaya sekolah menjadi sangat penting dalam membentuk karakter siswa yang lebih kuat. Proses tersebut menjadi lebih efektif apabila terimplementasi pada anak sejak usia dini.

Demikian halnya pada satuan pendidikan, bahwa penanaman nilai-nilai karakter pada satuan pendidikan dasar seperti di sekolah-sekolah dasar sangat mutlak dibutuhkan sebagai fondasi karakter siswa di masa yang akan datang. Hal ini sangat mendukung tujuan dari pendidikan di sekolah dasar dalam meletakkan dasar-dasar kecerdasan baik intelektual, sosial, emosional, maupun spiritual serta pembentukan karakter guna mempersiapkan siswa untuk mengikuti pendidikan pada jenjang yang lebih lanjut.

Membicarakan karakter merupakan hal yang sangat penting dan mendasar. Karakter adalah yang membedakan manusia dengan binatang. Orang-orang yang berkarakter kuat dan baik secara individual maupun sosial ialah mereka yang memiliki akhlak, moral, dan budi pekerti yang baik. Mengingat begitu urgennya karakter, maka institusi pendidikan memiliki tanggung jawab untuk menanamkannya melalui proses pembelajaran.

Karakter dapat dianggap sebagai nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan

yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tatakrama, budaya, adat istiadat dan estetika (Sri, 2011: 29).

Penguatan pendidikan karakter dalam konteks sekarang sangat relevan untuk mengatasi krisis moral yang sedang terjadi di negara kita. Diakui atau tidak diakui saat ini terjadi krisis yang nyata dan mengkhawatirkan dalam masyarakat dengan melibatkan anak-anak. Krisis itu antara lain berupa meningkatnya pergaulan seks bebas, maraknya angka kekerasan anak-anak, kejahatan terhadap teman, kebiasaan menyontek, bullying dan lain-lain sudah menjadi masalah sosial yang hingga saat ini belum dapat diatasi secara tuntas. Akibat yang ditimbulkan cukup serius dan tidak dapat lagi dianggap sebagai suatu persoalan sederhana karena karena tindakan ini telah menjurus kepada tindakan kriminal.

Berbagai alternatif solusi permasalahan karakter bangsa diajukan sebagai upaya mencegah kejadian yang belum terjadi dan mengurangi atau menghilangkan permasalahan karakter bangsa. Salah satu kajian yang banyak dibahas terkait dengan mengatasi permasalahan karakter bangsa adalah pendidikan karakter. Pendidikan karakter merupakan sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi positif kepada masyarakatnya (Wiyani, 2012: 24).

Proses pendidikan karakter tidak dapat dilakukan dalam waktu singkat dan hasilnya tidak dapat langsung dilihat dengan mudah. Pendidikan karakter berkaitan dengan periode waktu panjang, sehingga pendidikan karakter tidak dapat dilakukan dengan satu kegiatan. Pendidikan karakter memerlukan suatu konsistensi dan keberlanjutan. Di sinilah pentingnya pendidikan karakter harus terintegrasi dalam kehidupan sekolah, baik dalam kegiatan pembelajaran maupun kegiatan di luar kelas yang masih dalam konteks persekolahan. Pendidikan karakter di sekolah sangat dipengaruhi oleh perilaku guru, karena guru berhadapan langsung dengan peserta didiknya.

Pendidikan karakter melalui budaya sekolah bukan dibentuk melalui ilmu pengetahuan, namun melalui contoh dan teladan yang dilakukan oleh seluruh warga sekolah. SDN 1 Sigli salah satu sekolah dasar yang ada di kompleks pelajar tijue, Desa lampeudeu Tunong, Kecamatan Pidie Kabupaten Pidie. Sekolah yang telah berstatus negeri ini memiliki berbagai macam budaya sekolah.

Budaya sekolah menurut Daryanto (2015: 3-4) budaya sekolah adalah nilai-nilai dominan yang didukung oleh sekolah atau falsafah yang menuntun kebijakan sekolah terhadap semua unsur dan komponen sekolah termasuk stakeholders pendidikan, seperti cara melaksanakan pekerjaan disekolah serta asumsi atau kepercayaan yang dianut personil

sekolah. Dari paparan di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: 1) Bagaimana penerapan pendidikan karakter dalam budaya sekolah di SDN 1 Sigli?, 2) Apa saja nilai-nilai karakter dalam budaya sekolah yang diterapkan di SDN 1 Sigli?, 3) Apa saja faktor penghambat dan faktor pendukung pendidikan karakter dalam budaya sekolah di SDN 1 Sigli?

Tujuan dalam penelitian ini adalah: 1) Menerapkan pendidikan karakter dalam budaya sekolah di SDN 1 Sigli. 2) Mengetahui Apa saja nilai-nilai karakter dalam budaya sekolah yang diterapkan di SDN 1 Sigli. 3) Mengetahui apa saja faktor penghambat dan faktor pendukung pendidikan karakter dalam budaya sekolah di SDN 1 Sigli.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha menuturkan pemecahan yang ada sekarang berdasarkan data-data, jadi juga menyajikan data, dan menginterpretasi. Penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang mengungkap situasi sosial tertentu dengan mendeskripsikan kenyataan secara benar, dibentuk oleh kata-kata berdasarkan teknik pengumpulan data dan analisis data yang relevan yang diperoleh dari situasi alamiah. Menurut Arikunto (2013: 44) penelitian ini tidak dimaksudkan untuk melakukan generalisasi terhadap temuan atau pengujian dan tidak menguji kebenaran antar variabel, tetapi lebih menekankan pada pengumpulan data untuk mendeskripsikan keadaan yang terjadi sesungguhnya.

Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Sigli yang beralamatkan di jalan Blok. Bengkel, Kota Sigli, Kabupaten Pidie, Aceh. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020. Kegiatan penelitian dilakukan selama bulan November-Desember 2019.

Teknik Penelitian

Data Menurut Arikunto (2013: 265) teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan dalam penelitian untuk mendapatkan keterangkanketerangan yang berhubungan dengan penelitian untuk memperoleh data. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada natural setting (kondisi yang alamiah), sumber data primer dan teknik pengumpulan data lebih banyak wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Jenis wawancara yang dilakukan yaitu wawancara semi terstruktur yaitu wawancara yang lebih bebas yang bertujuan untuk menemukan permasalahan secara lebih

terbuka dimana responden diminta pendapatnya. Peneliti menggunakan observasi partisipasi moderat, peneliti mengumpulkan data ikut observasi partisipatif dalam beberapa kegiatan saja. dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya. Teknik dokumentasi digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi. Dengan studi dokumentasi ini peneliti mendapatkan suatu penjelasan yang akurat dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan tentang berbagai hal yang berkaitan dengan masalah, tujuan, fungsi, dan lain sebagainya.

Teknik Analisis Data

Miles and Huberman (dalam Sugiyono, 2015: 337) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Teknik analisis menurut Miles and Huberman yaitu pengumpulan data (*data collection*), reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan (*conclusion drawing/ verification*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Deskripsi Data

Hasil deskripsi data masing-masing pertanyaan penelitian ditunjukkan dalam tabel-tabel berikut.

Tabel 1. Penerapan Pendidikan Karakter Melalui Budaya Sekolah

Informasi	Temuan
Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru kelas I, II, III, IV, V dan VI, guru Ekstrakurikuler batik dan pramuka, komite, siswa kelas IV, V dan VI bahwa guru kelas dan guru ekstrakurikuler serta kepala sekolah telah menerapkan pendidikan karakter melalui budaya sekolah.	<ol style="list-style-type: none">1. Melalui pembiasaan, siswa setiap hari harus dibiasakan dan juga keteladanan. Karakter terbentuk jika ada sosok yang biasa dijadikan model untuk pembiasaan.2. Budaya sekolah berupa: tadarus <i>one day one ayat</i>, senam massal, upacara bendera, peringatan hari besar, pergi perpustakaan pramuka, TPA, TIK, <i>marching band</i>, semutlis drama, dalail khairat, dan shalawatan.3. Ada kegiatan yang belum berjalan seperti RaSaTer, diperdengarkan lagu Indonesia raya.4. Kegiatan yang belum berjalan sepenuhnya sarapan pagi dan semutlis.5. Mayoritas siswa senang dan tertarik dengan kegiatan budaya sekolah dan antusias.

Tabel 2. Nilai-Nilai Karakter yang Terbentuk Melalui Budaya Sekolah

Informasi	Temuan
Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru kelas I, II, III, IV, V dan VI, guru Ekstrakurikuler batik dan pramuka, komite, siswa kelas IV, V dan VI bahwa guru kelas dan guru ekstrakurikuler serta kepala sekolah telah menerapkan pendidikan karakter melalui budaya sekolah.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui pembiasaan, siswa setiap hari harus dibiasakan dan juga keteladanan. Karakter terbentuk jika ada sosok yang biasa dijadikan model untuk pembiasaan. 2. Budaya sekolah berupa: tadarus <i>one day one ayat</i>, senam massal, upacara bendera, peringatan hari besar, pergi perpustakaan pramuka, TPA, TIK, <i>marching band</i>, semutlis drama, dalail khairat, dan shalawatan. 3. Ada kegiatan yang belum berjalan seperti RaSaTer, diperdengarkan lagu Indonesia raya. 4. Kegiatan yang belum berjalan sepenuhnya sarapan pagi dan semutlis. 5. Mayoritas siswa senang dan tertarik dengan kegiatan budaya sekolah dan antusias.

Tabel 3. Faktor Penghambat dan Pendukung dalam Menguatkan Pendidikan Karakter Melalui Budaya Sekolah

Informasi	Temuan
Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru kelas I, II, III, IV, V dan VI, guru Ekstrakurikuler batik dan pramuka, komite, siswa kelas IV, V dan VI bahwa guru kelas dan guru ekstrakurikuler serta kepala sekolah telah menerapkan pendidikan karakter melalui budaya sekolah.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hambatan <ol style="list-style-type: none"> a. Ada guru yang tidak memiliki waktu karena harus dinas keluar dan disibukkan dengan adminitrasi sekolah. b. Ada siswa yang terlalu aktif, sehingga mengganggu temannya. c. Ada orang tua yang kurang peduli. d. Sarana prasarana, banyak alat yang masih kurang misalnya alat music dan tenda serta ada sarpras yang rusak misalnya alat untuk membatik dan beberapa gamelan rusak. 2. Pendukung <ol style="list-style-type: none"> a. Mayoritas guru berusaha melaksanakan budaya sekolah. b. Mayoritas siswa semangat dan antusias. c. Mayoritas orang tua mendukung, dengan membantu pihak sekolah. d. Sarana dan prasarana sudah mendukung misalnya lapangan, perlengkapan altletik.

Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis dalam penelitian ini, peneliti melakukan beberapa hal berikut.

a. Meningkatkan Ketekunan

Pengamatan yang dilakukan untuk mempertoleh data yang dibutuhkan, sehingga konsisten dalam pengamatan sangat diperlukan agar data yang dibutuhkan valid.

b. Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Dalam menguji keabsahan data, peneliti menggunakan teknik sumber yaitu mengecek kembali data yang diperoleh dari 13 narasumber. Triangulasi waktu, peneliti melakukan wawancara dua kali setiap narasumber dan triangulasi teknik yaitu peneliti menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi.

c. Menggunakan Bahan Referensi

Menggunakan bahan referensi adalah adanya pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti. Sebagai contoh, data hasil wawancara perlu didukung dengan adanya rekaman wawancara sehingga dapat yang di dapat menjadi kredibel atau lebih dapat dipercaya.

Hasil Uji Analisis Data

Peneliti melakukan uji analisis data dengan pengumpulan data (*data collection*), reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan (*conclusion drawing/ verification*). Pengumpulan data, peneliti mengumpulkan data dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Pengumpulan data dicatat dalam bentuk catatan lapangan berisi tentang SDN 1 Sigli, penguatan pendidikan karakter melalui budaya sekolah di SDN 1 Sigli.

Reduksi data, peneliti mereduksi data dengan cara memilih serta mengurutkan data-data yang relevan dengan tujuan penelitian, kemudian merangkum hal-hal pokok sesuai dengan pertanyaan penelitian. Penyajian data, peneliti melakukan pengodean, kemudian mendeskripsikan data yang telah direduksi secara jelas dan singkat. Dalam penyajian data, hasil data yang telah direduksi kemudian dideskripsikan dalam bentuk naratif untuk kemudian ditarik kesimpulan.

Penarikan kesimpulan, berdasarkan data yang telah disajikan dalam bentuk deskriptif, kemudian dianalisis dan dibahas untuk ditarik kesimpulan. Penarikan kesimpulan dilakukan pada tahap penyajian data di tiap pertanyaan penelitian. Selanjutnya dipaparkan kembali pada bagian akhir kesimpulan.

PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang telah dipaparkan mengenai upaya implementasi pendidikan karakter melalui budaya sekolah, selanjutnya nilai-nilai karakter yang dibentuk melalui kegiatan budaya sekolah serta waktu penghambat dan pendukung dalam melaksanakan budaya sekolah.

Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui teknik wawancara, observasi dan dokumentasi diperoleh gambaran tentang upaya implementasi pendidikan karakter melalui budaya sekolah yaitu melalui pembiasaan dan keteladanan. Pembiasaan dilakukan dengan melaksanakan budaya sekolah secara terus-menerus dan berulang-ulang. Karakter akan terbentuk jika guru menjadi sosok yang bisa dijadikan model untuk pembiasaan itu sehingga siswa akan meniru apa yang dilakukan oleh guru. Selanjutnya seluruh komponen sekolah selalu berusaha konsisten menjalankan kegiatan budaya sekolah.

Upaya Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Budaya Sekolah

Penguatan pendidikan karakter melalui budaya sekolah di SDN 1 Sigli diwujudkan melalui kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler. Kegiatan ini termasuk tadarus *one day one ayat*, senam massal, upacara bendera, peringatan hari besar, pergi perpustakaan. Selain kegiatan intrakurikuler, pelaksanaan pendidikan karakter melalui budaya sekolah di SD Negeri 1 Sigli juga dimanifestasikan dalam kegiatan ekstrakurikuler, yaitu TPA, ICT *marching band*, drama, dalail khairat, dan shalawatan.

Penguatan pendidikan melalui setiap kegiatan budaya sekolah mengandung nilai-nilai karakter, misalnya pada kegiatan tadarus *one day one ayat* yang membentuk nilai tanggungjawab karena harus bertanggungjawab membaca al-qur'an di sekolah saat proses pembelajaran, disiplin karena berusaha membacakan ayat al-quran satu ayat sebelum proses pembelajaran berlangsung.

Menurut peneliti hal ini adalah penguatan berdasarkan pada teori yang dikemukakan Dewantara (2013: 20) pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk membentuk peserta didik untuk pandai, pintar, berpengetahuan, dan cerdas tetapi juga berorientasi untuk membentuk manusia berbudi pekerti luhur, berpribadi, dan bersusila.

Nilai-nilai karakter yang dapat dibentuk Karakter melalui Budaya Sekolah

Nilai-nilai karakter yang dibentuk melalui budaya sekolah adalah nilai religius, disiplin, tanggungjawab, mandiri, kreatif, peduli lingkungan, peduli sosial, jujur, kerja keras, dan gemar membaca. Nilai-nilai tersebut tidak akan muncul begitu saja, tapi melalui pembiasaan dan setiap kegiatan yang dilakukan siswa benar-benar diresapi dan dihayati sehingga menyatu dengan siswa, maka akan nilai tersebut akan muncul pada diri siswa. Dan jika siswa hanya sekedar menjalankan mungkin tidak ada nilai muncul pada diri

siswa. Jadi, tingkat penghayatan siswa mempengaruhi banyaknya nilai yang muncul pada diri siswa.

Dari 18 nilai karakter yang dirumuskan oleh Balitbang Kemendiknas, SDN 1 Sigli sudah membentuk 11 nilai karakter melalui kegiatan budaya sekolah. 11 nilai karakter tersebut adalah kejujuran, tanggung jawab, disiplin, peduli lingkungan, peduli sosial, mandiri, religius, kreatif, cinta tanah air dan gemar membaca. Kegiatan budaya sekolah yang sudah berjalan, namun belum optimal. Hal ini berdampak pada nilai yang sudah ditanamkan, seharusnya bisa lebih mendarah daging pada diri anak. Misalnya kegiatan Smutlis, dimana setiap siswa harus piket tiga kali dalam seminggu, yaitu piket kebun, piket taman dan piket kelas.

Namun, saat ini piket kebun dan taman belum berjalan kembali, dan piket kelas sudah berjalan baik disetiap kelas. Faktor Penghambat dan Pendukung Pendidikan Karakter melalui Budaya Sekolah Faktor penghambat dan pendukung dalam mengimplementasikan pendidikan karakter melalui budaya sekolah yaitu antara lain ada siswa yang terlalu aktif sehingga mengganggu temannya. Ada guru yang memiliki keterbatasan waktu, lingkungan seperti cuaca yang tidak mendukung.

Sarana dan prasarana disekolah masih kurang dan perlu diperbanyak lagi karena jumlahnya terbatas, misalnya alat musik, ada beberapa alat-alat drumband yang kurang baik dan macam alat musik yang kurang bervariasi. Ada orang tua yang kadang kurang peduli dengan kegiatan siswa di sekolah. Faktor pendukungnya mayoritas siswa yang antusias mengikuti kegiatan. Mayoritas guru berusaha melaksanakan dan menjalankan, dan sekolah mendukung kegiatan. Mayoritas orang tua mendukung kegiatan budaya sekolah. Dalam kegiatan budaya sekolah ada sarana dan prasarana yang sudah cukup memadai.

Jadi, siswa, guru, orang tua, serta sarana dan prasarana menjadi faktor pendukung maupun penghambat budaya sekolah, tergantung bagaimana tanggapan dan action yang diberikan setiap komponen pada setiap kegiatan yang dilaksanakan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Upaya implementasi pendidikan karakter melalui budaya sekolah di SDN 1 Sigli melalui pembiasaan dan juga keteladanan. Karakter akan terbentuk jika guru menjadi sosok yang bisa dijadikan model untuk pembiasaan itu sehingga siswa akan meniru apa yang dilakukan oleh guru. Selanjutnya sekolah selalu berusaha menjalankan kegiatan budaya sekolah. Implementasi pendidikan karakter melalui budaya sekolah diintegrasikan dalam kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler.

Nilai-nilai karakter yang dapat dibentuk melalui budaya sekolah adalah religius, disiplin, tanggungjawab, mandiri, kreatif, peduli lingkungan, peduli sosial, jujur, kerja keras, cinta tanah air, dan gemar membaca. Faktor penghambat dan pendukung pendidikan karakter melalui budaya sekolah, penghambatnya adalah ada sebagian siswa terlalu aktif sehingga mengganggu temannya, ada beberapa guru yang tidak memiliki waktu karena sering dinas dan disibukkan dengan administrasi guru, ada sebagian kecil orangtua yang tidak mendukung kegiatan sekolah, tahunya hanya anak di sekolah belajar, dalam kegiatan budaya sekolah, ada sarana dan prasarana yang kurang bahkan rusak.

Faktor pendukungnya mayoritas siswa antusias dengan kegiatan budaya sekolah, semua guru mendukung kegiatan budaya sekolah, mayoritas orang tua mendukung kegiatan budaya sekolah terbukti dengan adanya forum kelas di setiap kelas, dalam kegiatan budaya sekolah ada sarana dan prasarana yang sudah cukup memadai. Jadi, guru, siswa, orangtua serta sarana dan prasarana dapat menjadi faktor pendukung maupun penghambat budaya sekolah, tergantung bagaimana tanggapan dan action yang diberikan setiap komponen pada setiap kegiatan yang dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, Ginanjar. 2010. *Proceeding Seminar dan Lokakarya Nasional Restrukturisasi Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: UNY.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. 2015. *Pengelolaan Budaya dan Iklim Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ki Hadjar Dewantara. 2013. *Karya Ki Hadjar Dewantara Bagian Pertama: Pendidikan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Perasatuan Tamansiswa.
- Mulyasa. 2011. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Narwanti Sri. 2011. *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Familia
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wiyani, Novan Ardy. 2012. *Manajemen Pendidikan Karakter: Konsep dan Implementasi di Sekolah*. Yogyakarta: Pedagogia.

THE OWNERS' PREFERENCE IN USING ENGLISH AS CULINARY TRADEMARK BRANDING IN MAGELANG STREET FOOD AND CAFÉ

Muhammad Rauuf Oktavian Nur¹, Febriana Aminatul Khusna²

^{1, 2}Universitas Tidar

E-mail: ¹m.rauufoktavian@gmail.com, ²khusnafebriana736@gmail.com

Abstrak: Sebagai salah satu unsur budaya, kuliner Indonesia juga menjadi sebuah unsur kebanggaan dari bangsa ini. Magelang memiliki banyak jenis produk kuliner. Mulai dari kuliner tradisional hingga yang modern sangat mudah dijumpai di kaki lima atau kafe kecil lain. Dalam rangka untuk bersaing dengan produk kuliner lain, mereka harus memiliki merek dagang yang kuat. Banyak dari mereka menggunakan Bahasa Inggris sebagai merek dagang. Penelitian ini akan mendeskripsikan hasil studi tentang penggunaan Bahasa Inggris sebagai merek dagang produk kuliner oleh pedagang kaki lima serta pemilik kafe kecil. Mengumpulkan informasi, melakukan wawancara, menyusun kategori, mencari teori yang sesuai serta membandingkan teori tersebut dengan hasil dan teori lain merupakan beberapa langkah yang dilakukan dalam penyusunan penelitian ini. Pemilik dari merek dagang produk kuliner memiliki banyak tujuan serta kebutuhan mengapa mereka harus menggunakan Bahasa Inggris untuk produk yang dijual. Factor lingkungan, kompetisi pasar, dan alasan menarik lain yang disampaikan ada di dalam hasil penelitian ini.

Kata Kunci: Pendidikan Bahasa Inggris, Merek Dagang, Kuliner, Pemasaran, Budaya, Bahasa

Abstract: As one of the elements of culture, Indonesian culinary is also a pride cultural element. Magelang has many varieties of culinary products. The traditional one and also modern culinary are easy to find in street food or small café. In order to compete with the others, they must have strong culinary trademark branding. Many of the owners are using English as their food brand. This paper will tell the result of the study about using English as culinary trademark branding. A descriptive qualitative analysis method is conducted in this research in order to find out the perspective of the street food and café owners. Gathering information, asking questions, build categories, looking for the relevant theory, and comparing that with the result and other theories are some steps in this study. The owners of the culinary trademark have any reason why they use English in their food brand. Environmental factors, massive marketing competition, and other exciting reasons are stated.

Keywords: English Education, Culinary Trademark, Food, Branding, Culture, Language

PENDAHULUAN

Indonesia is the largest archipelagic country in the world, with a total of 17,054 islands. Each island has different customs, values, and habits. Magelang is the second smallest city in Indonesia. As one of the elements of culture, Indonesian culinary is also a pride cultural element. Magelang has many culinary trademarks, especially in street food and café. Traditional Indonesian food and modern style food have many varieties and unique factors.

As a native speaker of Bahasa, the writer can feel the role of Bahasa in writer life. For the writer, Bahasa, as the National language in Indonesia, is used for different purposes. For casual conversation, Bahasa is used at home, at the market, at warung (traditional food stall), for example. For National identity representation, Bahasa can reflect its users' social, cultural, or regional backgrounds; while for social or cultural value preservation.

However, if the researcher observes the use of Bahasa as an Indonesian culinary trademark in Magelang, some cases make the writer interested in finding out. The power of English is extreme in our environment, especially in culinary products. Their marketing competition will open a big door to English as their culinary trademark branding.

Investigating language attitude and language maintenance is not a new subject. It is also conducted by Michieka (2012) who studied patterns of language use among a group of Kenyan young people to confirm whether the existence of more than one language is advantageous or a potential change threatens the existence of local languages. Michieka (2012:164) found that most of the university students consider themselves as bi/multilingual groups, and therefore, they agree with the idea that they use local languages in a quite limited domain.

This article deals with the use of English in culinary trademark branding. Besides, in studying attitudes, we can concentrate on three aspects of attitudes, namely cognitive, affective, and conative ones. (Baker in Bartram, 2010:35-36) The cognitive aspect is related to opinion or belief about language or language variation; affective aspect is related to feelings or emotion about language or language variation or speech style, and conative is related to behavior or action using language or language variation or speech style. There are two approaches to investigating language attitudes, namely direct and indirect approaches. The direct approach is the step that is asking directly by used questionnaires or interviews related to language evaluation or preferences. An indirect approach is made by observing the respondents without their notice. A language may shift because its users want to. The attitude of the users influences this. The shift can be a form of changing the system or changing the domain where a language is used.

METODE PENELITIAN

This study conducted a qualitative research method. Patton and Cochran (2002) stated that this kind of research is characterized through its goals, which is related to discussing and understanding some social life aspects, and as data for analysis, its method

which generates sentence, rather than numbers. Qualitative research is an understanding of social phenomenon based on the participant's point of view. Moreover, Descriptive-qualitative research method is a research method that aims to describe the things that become the object of research in gambling, this is following the definition of descriptive research methods of Djajasudarma (2006) descriptive-qualitative research method aims to create a description or systemic, and accurate data, properties, and relationships of the phenomena studied. The descriptive research method that has been described above, generally has an inductive research model, in order of 1. Gathering information, 2. Asking questions, 3. Build categories, 4. looking for patterns (theory), and 5. Build a theory or compare patterns with other theories.

. In this paper, the object of the research data is twenty owners of food brand, which is located in Magelang and around the critical object. They use English as their branding strategies. The data are obtained by conducting a survey method and questionnaire interview. This method is influenced by (Cam and Tran, 2017) and (Kusumaningrum, 2018). It is adapted and combined both of them. After the data have collected, it will be analyzed and recognized. Cam and Tran (2017) stated that quite a useful collection method is a questionnaire because researchers can reach many participants and respondents in a short time, and it does not need cost so much.

The first step is that the researcher goes to the area to capture the culinary trademarks in some areas in Magelang. Then the researcher has the instrument of the questionnaire-interview sheet to give to the owner from the food brand. Furthermore, a recording technique is also used in this study. The questionnaire was chosen by adopting the research from Amalia, M.R., which conducted research entitle Cultural Translation of Traditional Food From West Java: A Media to Promote Traditional Cuisine to The World, in order to find out the owner perspectives toward using English as their food brand.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A culinary trademark which uses English

Researcher choose 20 culinary trademarks which use English, there are; Low-Cost Seafood, Cow Cow Milky – Fresh milk & Milkshake corner, You and Mee special Mie, Chicken Crush, Delicious Zen, Eat me, Crazy Tofu, Take-One, Su-Moo Freshmilk, Java Food, Just Juice, Black Kebab, Mom's Cappucino Cincau, So What Bubble Cheese, King Hottang, West Fire, Chochonana, Go-Jacq house café, Bananandutz, Joychicks.

All of that culinary trademark is located in Magelang. Some of them are street food, and the rest are café. They use English for their food brand in their banners, nametag, list of menus, and even in their employee's costumes.

In this digital era, they also have an online store on any platform. They use their English branding in all of that online platform. Although they use English as their food branding, their prices are still appropriate for students.

Owners' perspective in using English as their food brand

Twenty participants in this study are owners' of the culinary trademark. Many participants are stated that they use English because their target is young people and students. They will more curious about the English food brand than Bahasa trademark. They think to use English as a culinary trademark is collective action in this era. Participant number five stated that he uses English to make a different brand for his product. That perspective also supported by participant numbers 12 and eight. They said that it is hard to compete with the other without a unique brand, and they choose English to solve it.

However, some of the participants also told that they were confused when thinking about their food brand in English. Participant number six said that she asks her daughter to give a unique food brand in English. It does not matter if the meaning is not appropriate. The important thing is easy to viral, easy to share, and easy to remember — that strategic style stated by participant number 17 and 19.

According to the data above, many culinary trademarks in Magelang street food or café has not been translated into English by using the cultural equivalent procedure. The owner or founder only translated it in order to attract the customer target. As we can see, one of the examples is Take-one product. The owner offers food which named Tekwan, but he gives Take-one as food brand in order to attract his customer. On the other hand, some of the owners do not want to use Bahasa as their food brand, such as the owner of Black Kebab, he will not use Kebab Hitam as his food brand. He thinks that Kebab Hitam is a weird brand, so it will be hard to promote effectively. Moreover, it shows that using English as a food brand is a choice to solve their problem in their food marketing competition. Even, there is no exact translation into English, so more definition or explanation is needed to define the food comprehensively.

Having an online store in any platform also needs the appropriate language for the product. Accessible to viral, remember, and find in those online platforms are the benefit of using English as a food brand. That statements are supported by the participants' number

nine. He stated that he needs a unique name for his brand, but cannot find it in Bahasa, so he chooses English to solve the problem. Unique in English brands will make customers more accessible to find than used Bahasa because there are so many same products with the same name in the online stores.

Based on the respondents' answer, only 20% of them who use English as their brand because they do not want to use Bahasa. All of those owners are Z/digital native generation, and they prefer to use English than Bahasa because they feel more familiar with the English for their food brand. They feel weird if their food brand changes into Bahasa. It shows that the environment of their society either in social media or real-life have a significant effect on them to decide on their food brand. English food brands have a massive impact on their business development.

The rest of them are still want to use Bahasa as their food brand if they find a new unique name. They still use Bahasa in their list menu also. Realizing that Bahasa is essential due to its function for being the cultural identity of the users, the owners of that culinary trademark have a high willingness to maintain Bahasa in their area. English will not substitute the importance of Bahasa as their first language because their consumers come from many cities. They have their local language, and then they must use Bahasa to communicate with each other.

KESIMPULAN DAN SARAN

In conclusion, using English as a food brand in Magelang has a massive effect on the marketing competition between the sellers in the same product. Even they do not use cultural equivalent procedures by translating their culinary products, and they still can attract their customers. On the other hand, it may have a different effect on the tourism sector. Especially for international tourism, they will be confused with that inadequate translation because the food brand does not explain clearly about the product. However, using Bahasa still becomes very important for the participants.

The future research about this scope must use more specific factors, participants, and the broader area of research location. Language maintains through culinary trademark branding is an exciting topic to learn about in the future.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderbeck, Kristen Leigh. (2010). Language Use and Attitudes among the Jambi Malays of Sumatra. *SIL e-Books 21, 2010, SIL International ISBN: 978-155671-260-9 ISSN: 1934-2470.*
- Bartram, Brendan. (2010). *Attitudes to Modern Foreign Language Learning: Insights from Comparative Education.* New York: Continuum International Publishing Group.
- Cam, L., and Tran, T., M. (2017). An evaluation of using games in teaching English grammar for first-year English-majored students at dong nai technology university. *International journal of learning, teaching, and educational Research, pp. 55–71.*
- Djajasudarma, Fatimah. (2006). *Metode Linguistik: Ancangan Metode Penelitian dan Kajian.* Bandung: RefikaAditama.
- Kusumaningrum, W. R. (2018). Pre-service teachers' perception of teaching future EFL students: a micro-ethnography approach. *Journal of language teaching and research.*
- Patton, M., and Cocharn, M. (2002). *A Guide to Using Qualitative Research Methodology.* Médecins Sans Frontières, Paris.

KUALITAS KINERJA GURU DI SEKOLAH DASAR NEGERI XXX PETANG CENGKARENG JAKARTA BARAT

Nadhifah Rahmadini Hidayat¹, Rohita²

^{1, 2}Universitas Al Azhar Indonesia

E-mail: ¹dhifanrh@gmail.com, ²rohita@uai.ac.id

Abstrak: Kinerja guru merupakan suatu kondisi yang menunjukkan kemampuan seorang guru dalam menjalankan tugasnya berdasarkan indikator kinerja guru. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan kualitas kinerja guru di Sekolah Dasar Negeri (SDN) xxx Petang, Cengkareng, Jakarta Barat. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan metode analisis data kualitatif. Subjek penelitian adalah guru-guru SDN xxx Petang. Subjek dipilih secara *purposive sampling* dengan jumlah tiga orang guru, serta satu perwakilan peserta didik dari masing-masing kelas yang diajarkan oleh ketiga guru tersebut. Adapun indikator kualitas kinerja guru berdasarkan Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG) rencana pembelajaran (*teaching plans and materials*) yang meliputi pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan APKG prosedur pembelajaran (*classroom procedure*) yang meliputi pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang terdiri dari pengelolaan kelas melalui kemampuan guru dalam memupuk kerjasama dan disiplin siswa; penggunaan media dan sumber belajar; penggunaan multi metode pembelajaran; pelaksanaan kegiatan pendahuluan; pelaksanaan kegiatan inti; dan pelaksanaan kegiatan penutup; serta evaluasi/penilaian pembelajaran yang terdiri dari kemampuan menyusun alat evaluasi dan pemberian fasilitas agar anak didik mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil penelitian menunjukkan bahwa 2 orang guru telah memenuhi indikator kualitas guru sementara 1 orang guru masih belum memenuhi indikator kualitas guru meliputi pengembangan RPP, pelaksanaan kegiatan pendahuluan, dan kemampuan menyusun alat evaluasi.

Kata Kunci: Kualitas Kinerja Guru, Indikator Kinerja Guru

Abstract: Teacher performance is a condition that shows the ability of a teacher to carry out their duties based on teacher performance indicators. This study aims to explain the quality of teacher performance in the Public Elementary School (SDN) xxx Petang, Cengkareng, West Jakarta. This study uses descriptive qualitative methods, with data collection techniques namely interviews, observation and documentation. Data analysis was performed using qualitative data analysis methods. The subjects of the study were the SDN xxx Petang teachers. Subjects were selected by purposive sampling with a total of three teachers, as well as one student representative from each class taught by the three teachers. The indicators of teacher quality performance based on the Teacher Ability Assessment Tool (APKG) of teaching plans and materials which include the development of learning implementation plans (RPP), and APKG of learning procedures (classroom procedures) which include the implementation of learning activities consisting of classroom management through teacher's ability to foster student cooperation and discipline; use of media and learning resources; multi use of learning methods; implementation of preliminary activities; implementation of core activities; and implementation of closing activities; and learning evaluation / assessment which consists of the ability to develop evaluation tools and facilities so that students reach the Minimum Mastery Criteria (KKM). The results showed that 2 teachers had met the teacher quality indicators while 1 teacher still did not meet the teacher quality indicators including the development of lesson plans, the implementation of preliminary activities, and the ability to prepare evaluation tools.

Keywords: The Quality of Teacher Performance, Indicators of Teacher Performance

PENDAHULUAN

Pendidikan secara sederhana ditujukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia sebuah bangsa. Artinya, jika sebuah negara meningkatkan mutu pendidikannya, secara langsung maupun tidak langsung akan meningkatkan kualitas sumber daya manusia di negara tersebut. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2004 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan kondisi dan proses serta hasil pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya dan memiliki kekuatan pengendalian diri serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya dan masyarakat. Untuk itu, perlu perhatian dan perencanaan yang matang untuk melaksanakan pendidikan secara baik dan benar, sehingga tujuan pendidikan nasional dapat terwujud sesuai dengan amanat Undang-undang.

Upaya mewujudkan tujuan pendidikan nasional tentu bukanlah yang mudah. Upaya tersebut perlu ditunjang oleh sinergi antara pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran. Unsur utama pendidikan adalah guru, siswa, dan sistem pendidikan. Ketiga hal ini memiliki ketergantungan satu sama lain, termasuk faktor pendidik. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 39 ayat (2), menyatakan bahwa pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi. Dalam hal ini, pendidik pada sekolah dasar adalah guru.

Guru diharapkan mampu membawa perubahan bagi siswa, terutama untuk membangkitkan semangat dan keinginan siswa untuk belajar, yang pada akhirnya akan membawa siswa kepada keberhasilan. Untuk itu kualitas kinerja guru menjadi sangat penting untuk diperhatikan. Kinerja guru merupakan kemampuan seorang guru dalam melaksanakan tugas pembelajaran di sekolah dan bertanggung jawab atas peserta didik di bawah bimbingannya. Oleh karena itu, kinerja guru dapat diartikan sebagai suatu kondisi yang menunjukkan kemampuan seorang guru dalam menjalankan tugasnya di sekolah serta menggambarkan adanya suatu perbuatan yang ditampilkan guru dalam atau selama melakukan aktivitas pembelajaran.

Kualitas kinerja guru dapat terlihat jelas dalam pembelajaran yang diperlihatkannya dari prestasi belajar peserta didik. Kinerja guru yang baik akan menghasilkan prestasi belajar peserta didik yang baik.

Profesional itu kompetensi yang dimiliki seseorang dalam memegang sebuah pekerjaan (Sudarma, 2013). Jika seorang guru telah memenuhi seluruh kompetensi guru, maka guru tersebut dapat dikatakan profesional. Kualitas kinerja guru juga dapat ditunjukkan dari seberapa besar indikator-indikator yang dipersyaratkan terpenuhi. Adapun Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG) yang dikeluarkan oleh Depdiknas (2008), meliputi: (1) rencana pembelajaran (*teaching plans and materials*) atau disebut dengan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), (2) prosedur pembelajaran (*classroom procedure*), dan (3) hubungan antar pribadi (*interpersonal skill*). Dalam penelitian ini, hanya digunakan APKG pertama dan kedua saja yaitu rencana pembelajaran (*teaching plans and materials*) dan prosedur pembelajaran (*classroom procedure*). Berikut adalah penjelasan indikator kualitas kinerja guru berdasarkan kedua APKG tersebut:

1. Rencana Pembelajaran (*Teaching Plans and Materials*)

Perencanaan program kegiatan pembelajaran adalah tahap yang berhubungan dengan kemampuan guru menguasai bahan ajar. Kemampuan guru dapat dilihat dari cara atau proses penyusunan program kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, yaitu mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Program pembelajaran jangka waktu singkat sering dikenal dengan istilah RPP, yang merupakan penjabaran lebih rinci dan spesifik dari silabus, ditandai oleh adanya komponen-komponen: Identitas RPP, Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), Indikator, Tujuan pembelajaran, Materi pembelajaran, Metode pembelajaran, Langkah-langkah kegiatan, Sumber pembelajaran, dan Penilaian.

2. Prosedur Pembelajaran (*Classroom Procedure*)

a. Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran menurut Supardi (2013) di kelas adalah inti dari penyelenggaraan pendidikan yang ditandai oleh adanya kegiatan pengelolaan kelas, penggunaan media dan sumber belajar, dan penggunaan multi metode pembelajaran. Semua tugas tersebut merupakan tugas dan tanggung jawab guru yang secara optimal dalam pelaksanaannya menuntut kemampuan guru.

Pengelolaan kelas merupakan kemampuan menciptakan suasana kondusif di kelas guna mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan adalah tuntutan bagi seorang guru dalam pengelolaan kelas. Kemampuan guru dalam memupuk kerjasama dan disiplin siswa dapat diketahui melalui ketepatan waktu masuk dan keluar kelas, melakukan absensi sebelum pembelajaran, dan melakukan pengaturan tempat duduk siswa.

Kemampuan lainnya dalam pelaksanaan pembelajaran yang perlu dikuasai guru selain pengelolaan kelas adalah menggunakan media dan sumber belajar. Sedangkan yang dimaksud dengan sumber belajar adalah buku pedoman. Kemampuan menguasai sumber belajar di samping mengerti dan memahami buku teks, seorang guru juga harus berusaha mencari dan membaca buku-buku/sumber-sumber lain yang relevan guna meningkatkan kemampuan terutama untuk keperluan perluasan dan pendalaman materi, dan pengayaan dalam proses pembelajaran. Kemampuan menggunakan media dan sumber belajar tidak hanya menggunakan media yang sudah tersedia seperti media cetak, media audio, dan media audio visual. Tetapi kemampuan guru di sini lebih ditekankan pada penggunaan objek nyata yang ada di sekitar sekolahnya. Dalam kenyataan di lapangan guru dapat memanfaatkan media yang sudah ada (*by utilization*) seperti globe, peta, gambar dan sebagainya, atau guru dapat mendesain media untuk kepentingan pembelajaran (*by design*) seperti membuat media foto, film, pembelajaran berbasis komputer, dan sebagainya.

Kemampuan berikutnya adalah penggunaan multi metode pembelajaran. Guru diharapkan mampu memilih dan menggunakan metode pembelajaran sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Karena siswa memiliki interes yang sangat heterogen idealnya seorang guru harus menggunakan multi metode, yaitu memvariasikan penggunaan metode pembelajaran di dalam kelas seperti metode ceramah dipadukan dengan tanya jawab dan penugasan atau metode diskusi dengan pemberian tugas dan seterusnya. Hal ini dimaksudkan untuk menjembatani kebutuhan siswa, dan menghindari terjadinya kejenuhan yang dialami siswa.

Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi RPP. Pelaksanaan pembelajaran menurut Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah meliputi: “kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup” (Lampiran Permendiknas RI nomor 41 tahun 2007: 6). Kegiatan pendahuluan meliputi: menyiapkan peserta didik secara psikis, fisik, untuk mengikuti proses pembelajaran; mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari (apersepsi); menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai; serta menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus. Kegiatan inti meliputi: eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Menurut Sudarma (2013) Eksplorasi yaitu memberikan penjelasan umum mengenai definisi, dan ruang lingkup dari konsep yang akan diajarkan; Elaborasi yaitu memperluas materi ajar yang sudah dijelaskan pada tahapan eksplorasi, baik melalui diskusi dengan siswa atau mengerjakan tugas; serta Konfirmasi, yaitu menegaskan atau memperkuat materi ajar. Dapat dilakukan dengan cara

bertanya. Ketika siswa ditanya mengenai materi yang baru saja diajarkan (tahapan ini disebut konfirmasi), dan kemampuan menjawabnya itu akan memperkuat pemahaman siswa mengenai apa yang sedang ditanyakan tersebut. Kegiatan penutup meliputi: membuat rangkuman/simpulan pelajaran bersama dengan peserta didik dan/atau sendiri; memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran; serta menyampaikan rencana pembelajaran berikutnya.

b. Evaluasi/Penilaian Pembelajaran

Pada evaluasi/penilaian pembelajaran menurut Supardi (2013) adalah kegiatan atau cara yang ditujukan untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran dan juga proses pembelajaran yang telah dilakukan. Pada tahap ini seorang guru dituntut memiliki kemampuan menyusun alat evaluasi. Alat evaluasi meliputi: tes tertulis, tes lisan, dan tes perbuatan. Seorang guru dapat menentukan alat tes tersebut sesuai dengan materi yang disampaikan. Indikasi kemampuan guru dalam penyusunan alat-alat tes ini dapat digambarkan dari frekuensi penggunaan bentuk alat-alat tes secara variatif, karena alat-alat tes yang telah disusun pada dasarnya digunakan sebagai alat penilaian hasil belajar. Singkat kata, dalam tahap evaluasi/penilaian pembelajaran ini adalah merencanakan kegiatan tindak lanjut jika terdapat anak didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dapat diberikan fasilitas berupa pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sehingga dapat mencapai KKM.

Namun kenyataan saat ini tidaklah demikian. Hasil studi yang terdapat dalam penelitian Leonard yang berjudul *Kompetensi Tenaga Pendidik di Indonesia: Analisis Dampak Rendahnya Kualitas SDM Guru dan Solusi Perbaikannya* (2015) terhadap kurang lebih 60 orang guru di DKI Jakarta, menunjukkan bahwa hampir 75 persen guru tidak mempersiapkan proses pembelajaran dengan baik. Para guru cenderung mempersiapkan pembelajaran dengan mengutamakan materi yang akan diajarkan, bukan pada tujuan pembelajaran. Fakta lain yang terungkap adalah bahwa guru juga cenderung mengajar dengan metode yang monoton, artinya tidak menggunakan metode-metode pembelajaran yang kreatif dan menarik untuk membangkitkan semangat siswa belajar di kelas. Hal lain yang terungkap juga adalah bahwa guru cenderung tidak menjadikan tujuan pembelajaran sebagai dasar untuk merancang strategi pembelajaran, bahan ajar, dan juga merancang alat evaluasi dan penilaian pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka fokus masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana kualitas kinerja guru di SDN XXX Petang, Cengkareng, Jakarta Barat?”.

Sesuai dengan fokus masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan kualitas kinerja guru di SDN XXX Petang, Cengkareng, Jakarta Barat.

METODE PENELITIAN

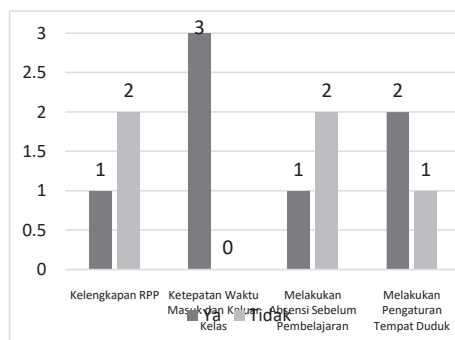
Penelitian ini dilakukan pada tanggal 23 Januari 2019, berlokasi di SDN XXX Petang, Cengkareng, Jakarta Barat. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi berupa RPP guru serta pengambilan video saat kegiatan pembelajaran. Analisis data dilakukan dengan metode analisis data kualitatif.

Subjek penelitian adalah guru-guru SDN XXX Petang, Cengkareng, Jakarta Barat. Subjek dipilih secara *purposive sampling* dengan jumlah 3 orang guru, serta satu perwakilan peserta didik dari masing-masing kelas yang diajarkan oleh ketiga guru tersebut untuk diwawancarai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kualitas kinerja guru merupakan hal yang sangat penting, karena kinerja guru yang baik akan menghasilkan prestasi belajar peserta didik yang baik pula. Apabila prestasi belajar peserta didik sudah baik, maka peserta didik diharapkan menjadi sumber daya manusia yang berkualitas sehingga dapat memajukan bangsa Indonesia.

Berdasarkan hasil dokumentasi berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, observasi saat guru mengajar, wawancara dengan guru yang bersangkutan, serta wawancara dengan satu perwakilan peserta didik dari masing-masing kelas yang diajarkan oleh ketiga guru tersebut, maka diperoleh data yang digambarkan dalam gambar 1, 2, 3, 4, dan 5.



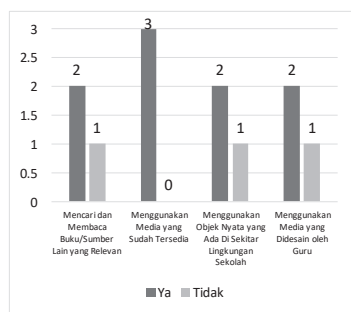
Gambar 1. Grafik Indikator Pengembangan RPP dan Indikator Pengelolaan Kelas melalui Kemampuan Guru dalam Memupuk Kerjasama dan Disiplin Siswa

Gambar 1 menjelaskan dari RPP ketiga guru yang telah didokumentasikan, terdapat 66,7% RPP guru yang belum lengkap, sedangkan hanya 33,3% RPP guru telah lengkap dengan komponen-komponen RPP yaitu Identitas RPP, Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), Indikator, Tujuan pembelajaran, Materi pembelajaran, Metode pembelajaran, Langkah-langkah kegiatan, Sumber pembelajaran, dan Penilaian.

Terkait dengan pengelolaan kelas, pada indikator pertama yaitu ketepatan masuk dan keluar kelas, 100% guru telah memenuhi indikator tersebut. Hal ini membuktikan bahwa guru di SDN XXX Petang mayoritas disiplin akan waktu. Sehingga dapat memupuk nilai disiplin kepada peserta didik. Kemudian, pada indikator pengelolaan kelas yang ke dua yaitu melakukan absensi sebelum pembelajaran, 33,3% telah melakukannya, sementara 66,7% guru tidak melakukannya. Terlihat bahwa lebih banyak guru yang tidak melakukan absensi sebelum pembelajaran dimulai, hal ini menunjukkan bahwa absensi peserta didik tidak begitu diperhatikan oleh guru asalkan materi pada hari itu telah tersampaikan kepada peserta didik. Untuk indikator pengelolaan kelas yang ke tiga yaitu melakukan pengaturan tempat duduk, terdapat 66,7% guru yang telah melakukan pengaturan tempat duduk terhadap peserta didik, sedangkan 33,3% guru belum melakukannya. Sejatinya pengaturan tempat duduk terhadap peserta didik merupakan hal yang penting bagi peserta didik, hal ini bertujuan agar peserta didik tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung dan dapat bersosialisasi dengan seluruh teman di kelas apabila adanya pergantian tempat duduk.

Mengenai penggunaan media dan sumber belajar terdapat empat indikator yaitu mencari dan membaca buku/sumber lain yang relevan, menggunakan media yang sudah

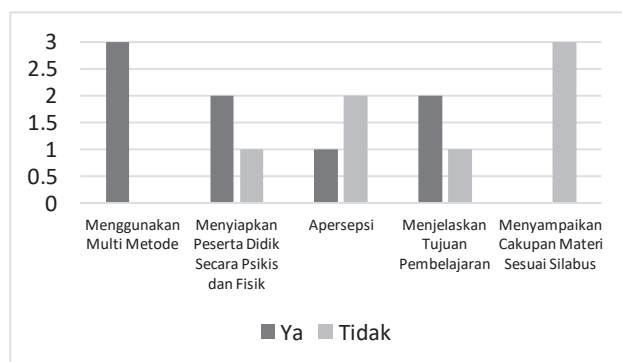
tersedia, menggunakan objek nyata yang ada di sekitar lingkungan sekolah, serta menggunakan media yang didesain oleh guru.



Gambar 2. Grafik Indikator Penggunaan Media dan Sumber Belajar

Berdasarkan gambar 2 diketahui bahwa 66,7% guru telah mencari dan membaca buku/sumber lain yang relevan. Kemudian guru yang menggunakan media yang sudah tersedia di sekolah sebanyak 100%, hal ini membuktikan bahwa seluruh guru SDN XXX Petang telah menggunakan media yang sudah disediakan di sekolah seperti buku paket, papan tulis, dan sebagainya dalam kegiatan pembelajaran. Sementara penggunaan objek nyata yang ada di sekitar lingkungan sekolah baru dilakukan 66,7% guru.

Untuk penggunaan media yang didesain oleh guru, telah terpenuhi sebanyak 66,7%. Guru telah mendesain berbagai media pembelajaran dengan tujuan untuk memudahkan pemahaman peserta didik mengenai materi pembelajaran.

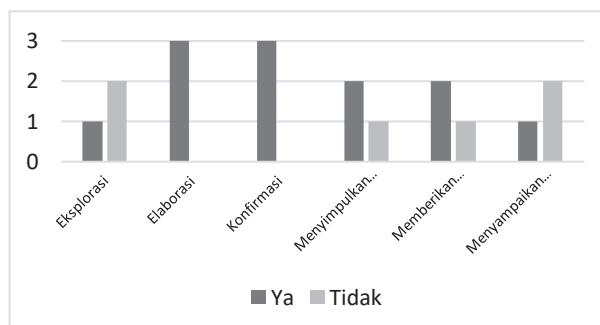


Gambar 3. Grafik Indikator Penggunaan Multi Metode Pembelajaran dan Indikator Kegiatan Pendahuluan

Berdasarkan gambar 3 dapat diketahui bahwa 100% guru SDN Kapuk 04 Petang menggunakan multi metode, dimana saat guru mengajar menggunakan variasi penggunaan metode pembelajaran di dalam kelas seperti menjelaskan dipadukan dengan tanya jawab, dalam kata lain yaitu mengajar secara interaktif agar peserta didik tidak merasa bosan saat guru menjelaskan.

Terkait kegiatan pendahuluan terdapat empat indikator yaitu menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik, apersepsi, menjelaskan tujuan pembelajaran, serta menyampaikan cakupan materi sesuai silabus. Pada gambar 3 dapat diketahui bahwa 66,7% guru telah menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, hal ini bertujuan agar saat pembelajaran berlangsung kondisi peserta didik siap untuk menerima materi pelajaran. Kemudian untuk indikator apersepsi baru 33,3% guru yang melakukannya. Sementara untuk indikator menjelaskan tujuan pembelajaran telah dilakukan oleh 66,7% guru. 0% atau tidak ada guru yang menyampaikan cakupan materi sesuai silabus kepada siswa sebelum proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

Mengenai kegiatan inti, terdapat tiga indikator yaitu eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Untuk kegiatan penutup juga terdapat tiga indikator yaitu menyimpulkan pelajaran, memberikan umpan balik terhadap hasil pembelajaran, dan menyampaikan rencana pembelajaran berikutnya.



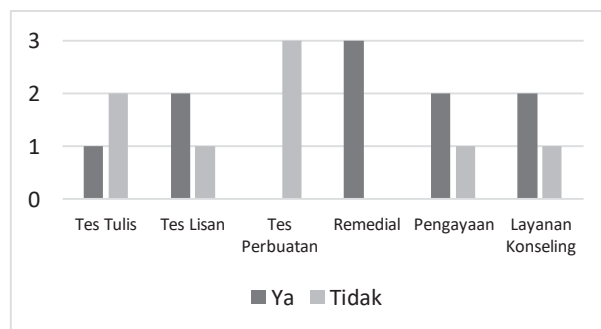
Gambar 4. Grafik Indikator Kegiatan Inti dan Indikator Kegiatan Penutup

Gambar 4 membuktikan bahwa hanya 33,3% guru yang melakukan eksplorasi, dimana guru memberikan penjelasan umum mengenai definisi, dan ruang lingkup dari konsep yang akan diajarkan. Sementara untuk indikator elaborasi dan konfirmasi sudah 100% atau sudah dilakukan oleh semua guru.

Berikutnya terkait dengan kegiatan penutup dalam pembelajaran. 66,7% guru bersama peserta didik dan/atau sendiri menyimpulkan pelajaran. Sama halnya dengan guru

yang memberikan umpan balik terhadap hasil pembelajaran, yaitu 66,7% telah melakukannya. Sementara untuk penyampaian rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya hanya dilakukan oleh 33,3% guru.

Mengenai evaluasi/penilaian pembelajaran terdapat tiga macam tes yang dapat diberikan guru kepada peserta didik yaitu tes tulis, tes lisan, dan tes perbuatan. Sedangkan untuk meningkatkan nilai peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), guru dapat memfasilitasi dengan remedial, pengayaan, serta layanan konsultasi.



Gambar 5. Grafik Macam-Macam Penggunaan Alat Evaluasi dan Pemberian Fasilitas Agar Anak Didik Mencapai KKM

Berdasarkan gambar 5 dapat diketahui bahwa saat observasi pembelajaran berlangsung hanya 33,3% guru yang melakukan tes tulis terhadap peserta didik yaitu berupa menulis jawaban di papan tulis. Sedangkan 66,7% guru melakukan tes lisan terhadap peserta didik, yaitu dengan hafalan rumus matematika seperti pangkat, luas dan keliling bangun ruang, serta satuan meter. Untuk tes perbuatan, tidak ada atau 0% guru yang memberikan tes perbuatan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Mengenai fasilitas untuk memperbaiki nilai peserta didik yang diberikan guru, 100% atau semua guru memberikan remedial kepada peserta didik. Sementara untuk fasilitas pengayaan 66,7% yang memberikannya kepada peserta didik. Untuk pelayanan konseling sama halnya dengan fasilitas pengayaan yaitu 66,7% guru yang melakukannya, pelayanan konseling dapat berupa ceramah saat guru mengajar maupun terhadap beberapa peserta didik apabila bermasalah.

Berdasarkan data uraian yang telah dipaparkan, maka dapat dikatakan bahwa sebagian besar guru SDN XXX Petang telah memenuhi indikator kualitas kinerja guru yang dimuat dalam Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG) rencana pembelajaran (*teaching plans and materials*) dan APKG prosedur pembelajaran (*classroom procedure*) oleh Depdiknas serta untuk pelaksanaan pembelajaran yaitu kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup menurut Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 3 orang guru SDN XXX Petang, 2 orang guru telah memenuhi indikator kualitas guru meliputi pengelolaan kelas melalui kemampuan guru dalam memupuk kerjasama dan disiplin siswa; penggunaan media dan sumber belajar; penggunaan multi metode pembelajaran; pelaksanaan kegiatan inti; pelaksanaan kegiatan penutup; dan pemberian fasilitas agar anak didik mencapai KKM. Sementara 1 orang guru masih belum memenuhi indikator kualitas guru meliputi pengembangan RPP, pelaksanaan kegiatan pendahuluan, dan kemampuan menyusun alat evaluasi.

Peningkatan terhadap kinerja guru di sekolah perlu dilakukan baik oleh guru sendiri melalui motivasi yang dimilikinya maupun pihak kepala sekolah melalui pembinaan-pembinaan. Terkait dengan pengembangan RPP, sebaiknya guru membuat RPP dengan melengkapi komponen-komponen RPP yaitu Identitas RPP, Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), Indikator, Tujuan pembelajaran, Materi pembelajaran, Metode pembelajaran, Langkah-langkah kegiatan, Sumber pembelajaran, dan Penilaian. Mengenai pelaksanaan kegiatan pendahuluan, sebaiknya guru melakukan penyampaian cakupan materi sesuai silabus agar materi yang disampaikan sesuai dengan yang direncanakan. Kemudian terkait kemampuan menyusun alat evaluasi, sebaiknya guru juga melakukan tes perbuatan agar hasil evaluasi lebih signifikan dengan hasil tes lisan dan tes tulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Direktorat Tenaga Kependidikan. 2008. *Penilaian Kinerja Guru. Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 tahun 2007.
- Leonard. 2015. Kompetensi Tenaga Pendidik di Indonesia: Analisis Dampak Rendahnya Kualitas SDM Guru dan Solusi Perbaikannya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. 5(3): 192-201.
- Sudarma, Momon. 2013. *Profesi Guru: Dipuji, Dikritisi, dan Dicaci*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Supardi. 2013. *Kinerja Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2004 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

PEMANFAATAN KOMPUTER PADA PEMBELAJARAN SENI DI TK ISLAM RAUDLATUL AZHAR

Nila Fitria¹, Vitasya Putri Zahrawanny²

^{1, 2}Universitas Al Azhar Indonesia

E-mail: ¹nila¹fitria84@gmail.com

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini menggambarkan pemanfaatan komputer pada pembelajaran seni di taman kanak-kanak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini, metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan komputer dalam pembelajaran seni menggunakan program *paint*. Pada pembelajaran seni, anak mengingat dan memahami tentang warna, bentuk geometri, *paint brush*, kuas, *pen* dengan berbagai ukuran, dan penghapus. Anak-anak dapat menerapkan dengan membuat gambar, mewarnai, mencampurkan warna, dan menulis nama dan kata-kata sederhana. Selain itu anak dapat bernyanyi bersama mengikuti video yang ditampilkan di komputer. Kendala dalam pembelajaran ini, terbatasnya jumlah komputer yang dimiliki oleh lembaga pendidikan sehingga anak harus bergantian pada saat pembelajaran seni dengan menggunakan komputer. Kendala lain ditemukan oleh peneliti, terbatasnya waktu dalam pembelajaran sehingga anak-anak “tidak puas” dalam bermain komputer.

Kata Kunci: Komputer, Pembelajaran Seni, Taman Kanak-Kanak

Abstract: The purpose of this study illustrates the use of computers in learning art in kindergarten. The method used in this study, a qualitative method with a descriptive approach. The results of this study indicate that the use of computers in learning art uses paint programs. In art learning, children remember and understand colors, geometric shapes, paint brushes, brushes, pens with different sizes, and erasers. Children can apply by drawing, coloring, mixing colors, and writing simple names and words. In addition, children can sing along to follow the video displayed on the computer. Constraints in this learning, the limited number of computers owned by educational institutions so that children must take turns when learning art using computers. Another obstacle was discovered by researchers, the limited time in learning so that children are "not satisfied" in playing computer.

Keywords: Computer, Art Learning, Kindergarten

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan yang sangat pesat menciptakan berbagai kemudahan bagi kehidupan keseharian manusia. Teknologi merupakan pengembangan ilmu pengetahuan yang sangat dibutuhkan manusia di zaman modern ini. Teknologi terkini mengubah banyak hal di kehidupan keseharian manusia, terutamanya teknologi digital. Teknologi digital ini merupakan pengembangan berbagai ilmu pengetahuan, terutamanya ilmu sains dan matematika yang digunakan untuk metode komputasi atau penghitungan. Teknologi digital yang lebih mudah dilihat keberadaannya adalah teknologi computer, yang merupakan dasar teknologi digital. Kemudahan penyelesaian pekerjaan manusia yang dilakukan oleh teknologi, khususnya computer menjadikan komputer merupakan hal yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan keseharian manusia. Kini hampir di seluruh penjuru

dunia kita menyaksikan penggunaan teknologi komputer yang sudah mengalami perubahan menjadi lebih kompleks, ukuran lebih kecil serta kecepatan yang lebih tinggi, teknologi ini bertransformasi kedalam bentuk *gadget* yang bisa berwujud *smartphone*, laptop, tablet dan lain sebagainya. Penggunaan *gadget* ini juga sudah merambah ke berbagai kalangan serta lintas usia, dikarenakan harga dan ketersediaannya yang semakin terjangkau, sehingga kita dapat menyaksikan penggunaan *gadget* digunakan oleh anak-anak, meskipun penggunaannya baru sebatas untuk hiburan seperti menonton video, menjalankan aplikasi permainan (*games*) dan lain sebagainya.

Gadget dapat dikatakan menjadi “teman” yang tak terpisahkan bagi sebagian orang. Anak-anak yang telah mengenal gadget sejak usia dini juga hampir dipastikan menjadi ketergantungan dengan *gadget* tersebut, karena pembiasaan yang dilakukan oleh orang tuanya untuk mengalihkan perhatian anak jika keinginannya tidak tercapai.

Sisi positifnya pengenalan teknologi digital atau *gadget* sejak dini adalah membantu anak untuk belajar lebih cepat dan jangkauan pengetahuan yang didapatkan bisa menjadi jauh lebih luas dibandingkan dengan anak sebayanya yang belum bersentuhan dengan teknologi digital. Teknologi digital ini menjadikan satu komputer atau *gadget* menjadi terhubung dengan komputer lainnya di seluruh dunia melalui jaringan internet.

Jaringan internet yang baik menyediakan informasi apapun dapat diakses dengan mudah, tidak hanya berupa tulisan seperti teks pada buku, namun juga dilengkapi dengan foto-foto serta video yang lengkap sehingga lebih memudahkan orang yang membacanya lebih mudah memahami karena disertai dengan contoh nyata. Hal ini menjadi penunjang dalam pembelajaran anak usia dini dimana pada usia 2-7 tahun menurut Piaget anak berada pada tahap Praoperasi dimana anak sudah menggunakan simbol atau bahasa tanda dan konsep intuitif (Suparno : 2006)

Perkembangan teknologi yang makin pesat juga mengakibatkan layanan internet menjadi lebih cepat dan menjadi lebih terjangkau, sehingga informasi yang tersedia di internet kini tidak hanya dapat diakses oleh masyarakat perkotaan namun juga sudah menjangkau jauh ke daerah-daerah pelosok.

Anak-anak yang terbiasa mencari informasi melalui internet tentunya tidak akan mengalami kesulitan berarti ketika harus menggunakan teknologi digital khususnya komputer yang semakin hari semakin canggih. Mereka juga lebih mudah memahami suatu informasi yang disajikan dalam bentuk video, meskipun terkadang belum memahami Bahasa atau narasi yang disampaikan dalam Bahasa asing.

Terpaparnya anak usia dini dengan teknologi digital, sudah selayaknya lembaga PAUD memperkenalkan komputer sebagai salah satu teknologi digital dalam pembelajaran. Komputer (*computer*) berasal dari kata *compute* yang berarti menghitung. Definisi komputer secara umum adalah peralatan elektronika yang menerima masukan data, mengolah data dan memberikan hasil keluaran dalam bentuk informasi baik berupa teks, gambar, suara, maupun video (Arifin, 2009).

Sehingga komputer digunakan dalam kehidupan sehari-hari sebagai alat bantu untuk mempercepat dan mempermudah pekerjaan manusia. Bukan hanya digunakan sebagai alat bantu untuk mempermudah pekerjaan manusia, komputer juga dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah, salah satunya pembelajaran di Taman Kanak-Kanak.

Menurut Warsita (2008) pembelajaran berbasis komputer merupakan media pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar anak. Sejalan dengan itu Sari (dalam Setiyadi, 2016) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis komputer merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Pembelajaran dengan media komputer di Taman Kanak-Kanak bertujuan untuk memperkenalkan teknologi komputer pada anak sejak usia dini, sehingga sejak dini anak mulai mengetahui manfaat dari komputer.

Pembelajaran berbasis komputer sangat perlu untuk dipelajari oleh anak karena dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi mengharuskan anak untuk dapat menggunakan teknologi yaitu komputer sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajaran komputer yang diberikan kepada anak dapat dimulai dari hal-hal yang sederhana. Misalnya dengan mengenalkan komputer dalam tema pembelajaran atau bahkan menggunakan komputer dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penerapannya, hanya beberapa lembaga pendidikan anak usia dini yang menerapkan pembelajaran komputer anak sebagai sarana di dalam menyampaikan materi pembelajaran. Jadi pembelajaran berbasis komputer merupakan pembelajaran menggunakan teknologi canggih (*computer*) untuk menstimulasi aspek perkembangan anak.

Tentunya komputer dimanfaatkan sebagai media untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan. Seni menurut *Everyman Encyclopedia*, merupakan segala sesuatu yang dilakukan orang bukan atas dorongan kebutuhan pokoknya, melainkan adalah apa saja yang dilakukan semata-mata karena kehendak akan kemewahan, kenikmatan, ataupun kebutuhan spiritual (Prawira: 2017). Lain halnya menurut Ki Hajar Dewantara mengatakan

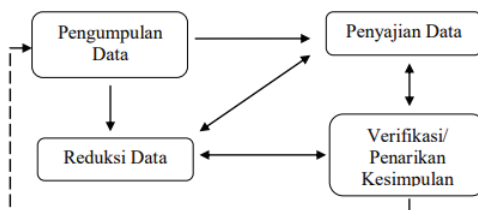
Seni adalah perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah, hingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia yang lain, yang menikmati karya seni tersebut (Prawira: 2017). Jadi pembelajaran seni adalah kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan anak yang timbul dari perasaan dan bersifat indah serta menggerakkan jiwa dan penikmat karya tersebut. Seni merupakan salah satu aspek yang dikembangkan dalam pembelajaran. Penelitian ini melihat kebermanfaatan komputer dalam pembelajaran seni.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian ini adalah guru-guru di TK Islam Raudhatul Azhar berjumlah 10 guru pada tahun pelajaran 2018/2019. Penelitian ini dilaksanakan dengan mengambil lokasi di TK Islam Raudhatul Azhar yang beralamat di Jalan Sukarela 1 Rt 02/ Rw 06, Kreo Larangan Kota Tangerang. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, teknik wawancara, dan teknik dokumentasi.

Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2017) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi atau pengamatan ini dilakukan pada saat guru dan anak melakukan pembelajaran seni dengan menggunakan komputer di TK Islam Raudhatul Azhar. Sedangkan menurut Esterberg dalam Sugiyono (2017) wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara digunakan dalam penelitian ini guna mendapat informasi mengenai bagaimana pembelajaran seni di TK Islam Raudhatul Azhar melalui tanya jawab dengan guru-guru di TK Islam Raudhatul Azhar. Teknik pengumpulan data yang digunakan selanjutnya adalah dokumentasi, berupa foto-foto kegiatan pada saat pembelajaran seni dengan menggunakan komputer di TK Islam Raudhatul Azhar.

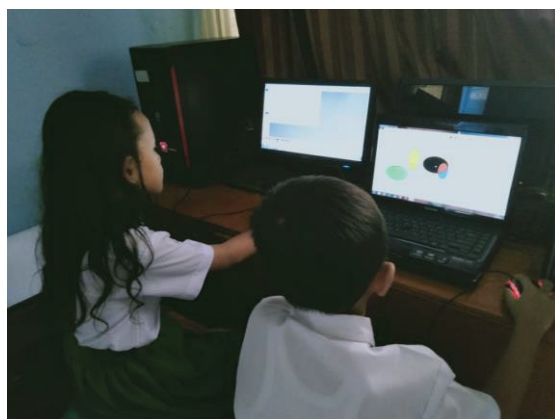
Untuk teknik analisis data yang digunakan adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Analisis data dilakukan untuk mendeskripsikan secara kualitatif menggunakan Model Interaksi Miles dan Huberman (2007).



Gambar 1. Analisis data kualitatif (Moleong, 2006)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru di TK Islam Raudhatul Azhar dapat terlihat bahwa pemanfaatan komputer di sekolah digunakan dalam pembelajaran kepada anak, pembelajaran komputer dimulai dari mengenalkan komputer sebagai perangkat keras kepada anak mulai dari bagian-bagian komputer seperti layar komputer, CPU, *mouse*, dan *keyboard*. Sehingga anak mengetahui bagian-bagian computer. Selanjutnya guru mulai mengajarkan bagaimana cara menghidupkan komputer, bagaimana tampilan depan layar komputer, dan baru kemudian masuk kepada pembelajaran seni menggunakan program *paint*.



Gambar 2. Anak TK Raudlatul Azhar menggambar dengan program *paint*

Sebelumnya anak diajarkan mencari program *paint* dengan mengenalkan logo program, sehingga memudahkan anak menemukan program *paint* di komputer. Kemudian barulah anak diajarkan menggunakan program *paint* sebagai media untuk pembelajaran seni, biasanya anak akan diajarkan mengenal bentuk geometri, mengenal warna, dan menggambar sesuai arahan, seperti membuat rumah dengan bentuk geometri yang sudah dikenalkan di dalam program *paint*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, pada pembelajaran seni, anak juga dapat disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas. Kemudian anak diperkenalkan pula dengan menggunakan program lainnya berupa kegiatan bernyanyi bersama (dimana guru

menggunakan *channel youtube* memperlihatkan video lagu anak baik itu lagu bahasa Indonesia maupun lagu bahasa Inggris mengikuti bersama lagu yang dinyanyikan. Warsita (2008) pembelajaran berbasis komputer merupakan media pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar anak. Setelah anak-anak bernyanyi bersama, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menari bebas mengikuti irama lagu. Anak bebas berekspresi menari. Hal tersebut memotivasi anak untuk lebih semangat mengikuti pembelajaran.

Lain halnya pemanfaatan computer dimana guru memasukkan aplikasi *activity for children*. Adapun konten didalamnya mencakup aspek perkembangan kognitif, bahasa, dan seni. Kegiatan seni yang dilakukan seperti mewarnai gambar yang telah disediakan pada aplikasi ini. Anak juga dapat menggambar dengan warna yang telah disediakan.

Berdasarkan hasil observasi mengenai pembelajaran dengan aplikasi *activity for children* pada saat mewarnai, anak bebas memilih warna yang disukainya, seperti gambar berikut, dimana roda mobil berwarna *pink*.

Berdasarkan ranah kognitif Taksonomi Bloom (Krahtwohl :2001) pada pembelajaran seni, kemampuan mengingat (*remember*) anak mengingat dan memahami (*understanding*) konten yang terdapat pada program *paint* seperti memahami tentang warna, bentuk geometri, *paint brush*, kuas, *pen* dengan berbagi ukuran, dan penghapus. *Understanding* untuk apa gunanya kuas, *paint brush*, ada macam-macam warna yang dapat dicampur atau untuk menggambar serta mewarnai, dan terdapat *pen* yang dapat digunakan untuk menggambar. Pada tahapan menerapkan (*applying*) anak dapat membuat gambar sederhana, anak dapat mewarnai, dan anak dapat menulis nama dan kata-kata sederhana. Selain itu, pada tahap menerapkan, anak dapat bernyanyi dari video atau mengikuti gerakan tarian sederhana sambil bernyanyi.



Gambar 3. Anak mewarnai gambar mobil

Namun ada beberapa kendala yang dialami saat pembelajaran, yaitu kurangnya ketersediaan komputer yang tidak sebanding dengan jumlah anak di kelas, sehingga apabila ada pembelajaran komputer untuk satu kelas anak-anak harus bergantian menggunakan komputer, hal ini membuat anak kurang puas dalam menggunakan komputer pada saat pembelajaran karena harus bergantian dengan teman lainnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan uraian pemanfaatan computer pada pembelajaran seni di TK Raudlatul Azhar dapat dilihat bahwa anak-anak diperkenalkan dengan computer diawali dengan pengenalan bagian-bagian komputer seperti layar komputer, CPU, *mouse*, dan *keyboard*. Kemudian guru mengajarkan cara menghidupkan komputer, bagaimana tampilan depan layar komputer, dan baru kemudian masuk kepada pembelajaran seni menggunakan program *paint*. Pada pembelajaran seni, dengan menggunakan program *paint*, anak mengingat (*remember*) dan memahami (*understanding*) konten yang terdapat pada program *paint*. Anak dapat menerapkan (*applying*) dengan menggambar, mewarnai, dan juga membuat bentuk dari bentuk-bentuk geometri, dan melakukan percampuran warna. Selain itu anak dapat menggunakan (*applying*) video untuk bernyanyi dengan program yang telah di “*download*”.

Saran

Adapun saran dari peneliti setelah melaksanakan penelitian ini yaitu:

1. Guru, dapat membuat variasi pembelajaran seni melalui kegiatan yang beragam dengan memanfaatkan computer.
2. Lembaga Pendidikan, khususnya TK harus menyiapkan sarana dan prasarana terkait computer sehingga anak dapat mengeksplorasi ketika bermain dengan computer sehingga anak-anak puas dalam bermain komputer.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Hasnul. 2009. *Panduan Membeli Komputer: Murah dan Berkualitas*. Mediakom: Yogyakarta.
- Setiyadi, Didik. 2016. “*Media Pembelajaran Untuk Anak Sekolah Dasar Tentang Pengenalan Tata Surya Menggunakan Computer Assisted Instruction (CAI)*” dalam *Information Management for Educators and Professionals*. Jurnal STMIK Inovasi Sains Teknologi Bisnis Volume 1 Nomor 1, Desember 2016.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif (untuk penelitian yang bersifat: eksploratif, enterpretif, interaktif, dan konstruktif)*. Bandung: Alfabeta.

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Moleong, Lexy, J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suparno, Paul. 2006. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, Yogyakarta: Kanisius.

Prawira, Ganda. N. 2017. *Seni Rupa dan Kriya*, Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

Anderson.L. W. Krathwohl, D.R. Airasian, P.W. Crukshank., et.al 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching, andAssesing: A Revision of Bloom 's Taxonomy of Educational Objectives*, New York: Longman.

KINERJA PROGRAM PEMBINAAN GELANDANGAN & PENGEMIS TERHADAP KETERCAPAIAN TUJUAN PROGRAM PONDOK SOSIAL KABUPATEN JEMBER

Niswatul Imsiyah¹, Wahono²

¹PLS FIP Univeritas Jember, ²PGPAUD FKIP UM-Surabaya
E-mail : ¹niswatul@unej.ac.id, ²wahono@fkip.um-surabaya.ac.id

Abstrak: Permasalahan gelandangan dan pengemis menjadi ‘pemandangan’ yang kurang sedap dipandang di Kabupaten Jember. Di Kabupaten Jember dalam program pembinaan gelandangan dan pengemis dilakukan pihak UPT Lingkungan Pondok Sosial. UPT Liposos adalah unit pelaksana teknis dari Dinas Sosial yang menangani permasalahan sosial. Setelah pembinaan selesai di laksanakan, pihak Dinas Sosial masih memantau perkembangan dari mantan gelandangan dan pengemis tersebut dengan melakukan evaluasi program terkait kinerjanya. Kinerja program pembinaan gepeng menyangkut tingkat ketercapaian hasil atas pelaksanaan tugas di UPT Liposos Kabupaten Jember. Perumusan masalah penelitian adalah bagaimanakah kinerja Program pembinaan gelandangan beserta pengemis terhadap ketercapaian tujuan program?. Tujuan penelitian yakni untuk mendeskripsikan bagaimana kinerja Program Pembinaan Gelandangan serta Pengemis Terhadap Ketercapaian Tujuan Program Pondok Sosial Kabupaten Jember. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Tempat penelitian berada di Wilayah Pondok Sosial Kabupaten Jember. Penentuan tempat menggunakan metode *Purposive Area*. Teknik penentuan informan menggunakan teknik *snowball sampling*. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi/pengamatan langsung serta dokumentasi. Metode pemeriksaan keabsahan data menggunakan perpanjangan penelitian, peningkatan ketekunan, triangulasi sumber dan waktu. Analisis data memakai model Miles dan Huberman dengan reduksi data, penyajian data, serta kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa evaluasi yang dilakukan oleh pihak Liposos terakhir kali dilakukan setahun yang lalu. Kinerja program pembinaan gelandangan dan pengemis akan terus dilakukan sehingga tujuan program yang telah ditetapkan sepenuhnya bisa berhasil. Kesimpulan pada penelitian ini yaitu kinerja program pembinaan gepeng dapat dilihat dari efektivitas kinerja dari penyelenggara yang mampu memberikan dampak yang luar biasa pada hasil pelatihan sehingga akan mengarah pada ketercapaian tujuan program. Saran untuk peneliti selanjutnya adalah dengan membuat kajian tentang metode-metode yang tepat dalam pelatihan/workshop gelandangan dan pengemis.

Kata Kunci: Kinerja, Program Pembinaan Gepeng, Ketercapaian Tujuan Program

Abstract: The problem of homeless people and beggars is a 'unsightly' scene in Jember Regency. In Jember Regency the UPT Environment Pondok Social Management carried out the homeless and beggars program. Liposos UPT is a technical implementation unit from the Social Service that handles social issues. After the training is completed, the Social Service is still monitoring the progress of the former homeless and beggars by evaluating the program related to its performance. The performance of the flat development program concerns the level of achievement of the results of the implementation of the tasks at UPT Liposos, Jember Regency. The formulation of the research problem is how is the performance of the homeless development program along with beggars towards the achievement of program objectives? The purpose of this research is to describe how the performance of the Homeless Development Program and Beggars Against Achievement of the Jember Regency Social Organization Program Objectives. This research uses a qualitative approach. The place of research is in the Social Pondok Region of Jember Regency. Determination of place using Purposive Area method. The technique of determining the informant using snowball sampling technique. Data collection using interview techniques,

direct observation / observation and documentation. The method of checking the validity of the data uses research extension, increased perseverance, source triangulation and time. Data analysis used the Miles and Huberman model with data reduction, data presentation and conclusions. The results showed that the evaluation conducted by the Liposos last time was carried out a year ago. The performance of the homeless and beggars guidance program will continue to be carried out so that the program's objectives have been fully established to succeed. The conclusion of this research is that the performance of the flat development program can be seen from the effectiveness of the performance of the organizers who are able to have an extraordinary impact on the results of the training so that it will lead to the achievement of program objectives. Suggestions for further researchers is to make a study of appropriate methods in the training / workshops of beggars and beggars.

Keywords: Performance, Flatland Development Program, Achievement of Program Objectives

PENDAHULUAN

Kemiskinan merupakan suatu permasalahan yang harus dapat diatasi dan dikendalikan, karena kemiskinan sebagai salah satu penyebab utama dari berbagai masalah yang berkaitan dengan tindak negatif ditengah kehidupan di masyarakat termasuk masalah gelandangan serta pengemis. Karena kemiskinan itu suatu keadaan dimana terjadi ketimpangan ketidakmampuan untuk memenuhi kebutuhan dasar seperti makanan, pakaian, tempat berlindung, pendidikan, serta hidup seja. Kemiskinan dapat disebabkan keadaan kelangkaan alat pemenuh kebutuhan dasar, ataupun sulitnya akses seperti pendidikan dan pekerjaan. Oleh karena itu Fenomena gelandangan serta pengemis selalu menghiasi 'wajah kota' atau bagian dari kehidupan kota dan kabupaten di Indonesia. Termasuk di Wilayah Kabupaten Jember yang kebanyakan gelandangan - pengemis (gepeng) berada di tempat-tempat umum sehingga menimbulkan permasalahan sosial ditengah kehidupan bermasyarakat, yakni terganggunya kenyamanan kehidupan sosial.

Beberapa faktor kehidupan sosial budaya mengakibatkan seseorang menjadi gelandangan-pengemis penyebabnya sulit mencari lapangan pekerjaan di Wilayah Kabupaten Jember. Pada prinsipnya pelaksanaan pembinaan gelandangan - pengemis bisa dilakukan pihak UPT Lingkungan Pondok Sosial langsung di pantau oleh bidang Resos (Rehabilitasi Sosial) Dinas Sosial Kabupaten Jember. UPT Lingkungan Pondok Sosial adalah unit pelaksana teknis dari Dinas Sosial yang menangani beberapa permasalahan sosial dari mulai mengadakan razia ditempat-tempat keramaian hingga pembinaan pada sasaran. Kondisi gepeng yang berada di Liposos ada yang masih produktif dan sudah tidak produktif. Gepeng yang masih produktif inilah yang akan menerima pembinaan sehingga di harapkan tdk kembali ke jalanan. Liposos tidak hanya memiliki keterbatasan sarana dan prasarana, permasalahan yang lain juga di hadapkan keterbatasan Sumber Daya Manusia

(SDM) pelayanan dan rehabilitasi sosial. Hal ini tampak dari pekerja sosial fungsional tidak sebanding dengan jumlah gepeng yang di tangani. Fungsi pembinaan yang dilakukan yakni pada gelandangan - pengemis. Sesuai bunyi UU Nomor 11 Tahun 2009 tentang Kesejahteraan Sosial pasal 1 ayat 1 dan 2 menjelaskan kesejahteraan sosial merupakan suatu kondisi terpenuhinya kebutuhan material, spiritual, dan sosial warga negara agar dapat hidup layak dan mampu mengembangkan diri sehingga dapat melaksanakan fungsi sosialnya yang dilakukan terarah, terpadu dan berkelanjutan.

Pada tahun 2015, program pembinaan gepeng di lakukan dengan jumlah peserta 20 orang. Setelah pembinaan selesai di laksanakan, pihak Dinas Sosial masih memantau perkembangan dari mantan gepeng tersebut dengan melakukan monitoring dan evaluasi program. Kegunaan evaluasi yang terkait kinerja program pembinaan di UPT Liposos Kabupaten Jember ini sebagai referensi acuan program selanjutnya untuk di lakukan perbaikan, perbandingan dan pengambilan keputusan. Program pembinaan pelatihan yang menjadi primadona di UPT Liposos Kabupaten Jember yakni Pelatihan Tataboga dimana keluaran dari mereka menjadi penjual Kopleng (kopi keliling).

Widoyoko, E.P, (2016), Evaluasi program yaitu serangkaian kegiatan yang dilakukan dengan sengaja dan secara cermat untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan serta keberhasilan suatu program dengan cara mengetahui efektivitas masing-masing komponennya, baik terhadap program yang sedang berjalan maupun program yang sudah berlalu. Melalui evaluasi sebuah program dapat dilakukan penilaian secara sistematis, rinci serta dapat menggunakan prosedur teruji secara cermat. Kemudian dalam sebuah pembinaan gepeng harus menyelaraskan dengan tujuan-tujuan yang telah dibuat. Dari mulai saat perencanaan hingga tahap evaluasi pun harus mengacu pada tujuan program. Terdapat banyak sekali tujuan program di susun oleh penyelenggara pembinaan. Pada tahap evaluasi program pembinaan gepeng, hal yang menjadi pusat ukuran keberhasilan suatu program yakni ketercapaian tujuan yang telah di buat. Apakah program sudah sesuai tujuan dan mencapai target yang di inginkan yaitu memenuhi kebutuhan dari gepeng atau mungkin tak berdampak apa-apa. Efektivitas dari sebuah program pembinaan dapat dilihat dari sejauhmana tujuan-tujuan program dapat di capai.

Sesuai pendapat yang disampaikan oleh suharto (2005) bahwa dalam sebuah evaluasi terdapat indikator kinerja dan indikator luaran Oleh karenanya peneliti tertarik untuk meneliti tentang kinerja program pembinaan gelandangan dan pengemis terhadap ketercapaian tujuan program di lingkungan pondok social Kabupaten Jember. Lebih lanjut disampaikan bahwa indikator kinerja dapat mengindikasikan keadaan masukan serta proses

pelayanan sosial yang dilakukan oleh lembaga serta aktor-aktor terkait, dimana kinerja ini merupakan tingkat pencapaian hasil atas pelaksanaan tugas tertentu dalam suatu program dalam upaya mewujudkan sasaran serta tujuan yang diinginkan dari suatu organisasi, sehingga tingkat pencapaian sasaran dan tujuan ditetapkan dengan memperhatikan elemen-elemen dari indikator kinerja yaitu masukan (input), dan proses. Sesuai dengan uraian latar belakang masalah seperti di atas, maka peneliti memiliki rumusan masalah yakni “Bagaimana kinerja program pembinaan gelandangan dan pengemis terhadap ketercapaian tujuan program di Lingkungan Pondok Sosial Jember?”. Kemudian tujuan penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan kinerja program pembinaan gelandangan dan pengemis terhadap ketercapaian tujuan program di lingkungan pondok social Kabupaten Jember. Manfaat penelitian ini yaitu sebagai bahan informasi, perbandingan, dan referensi literatur bagi peneliti lain yang akan meneliti berikutnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini dipilih untuk menjelaskan serta mendiskripsikan untuk memahami kinerja program pembinaan gelandangan–pengemis terhadap ketercapaian tujuan program di Lingkungan Pondok Sosial Kabupaten Jember secara lebih dalam. Pendekatan kualitatif yang dikembangkan yakni untuk mengkaji kehidupan manusia meliputi kasus-kasus terbatas, bersifat kasuistik namun mendalam (*in-depth*) serta secara total menyeluruh (*holistik*). Fokus penelitian yang digunakan adalah kinerja program pembinaan gelandangan-pengemis terhadap ketercapaian tujuan program, menjadi pertimbangan sendiri digunakannya pendekatan kualitatif, yakni penelitian yang tidak hanya mengungkap peristiwa riil yang bias dikuantifkan, tetapi lebih dari itu hasilnya diharapkan dapat mengungkap nilai-nilai tersembunyi dibalik peristiwa yang terjadi dalam peneltian itu. Melalui penelitian ini dapat dijelaskan secara terperinci jalan cerita secara kronologis sehingga dapat memberikan gambaran yang pada akhirnya dapat memberikan sumbangsih rekomendasi untuk penyempurnaan suatu kebijakan yang akan diambil dan diimplementasikan pada kinerja program pembinaan gelandangan–pengemis terhadap ketercapaian tujuan program.

Dalam rangka untuk mencapai tujuan dari penelitian, maka peneliti melakukan serangkaian kegiatan di lokasi penelitian dimulai dari studi pendahuluan, yang kemudian dilakukan observasi dan dilanjutkan dengan studi terfokus. Studi pendahuluan diawali dengan mencari informasi ke staf bidang rehabilitasi sosial tentang kinerja program pembinaan gelandangan dan pengemis terhadap ketercapaian tujuan program yang

dilakukan oleh pihak Liposos Kabupaten Jember, kemudian dilanjutkan dengan observasi kepada mantan gelandangan dan pengemis, sehingga peneliti mengetahui tentang kinerja program pembinaan gelandangan dan pengemis terhadap ketercapaian tujuan program. Setelah memperoleh data yang dibutuhkan tersebut, peneliti melakukan studi terfokus dengan melakukan serangkaian kegiatan secara aktif yaitu mengajukan pertanyaan melalui wawancara kepada Kepala aBidang Rehabilitasi Sosial beserta staf, Kepala Seksi pelayanan dan rehabilitasi social anak dan lanjut usia serta kepala seksi pelayanan dan rehabilitasi penyandang tuna sosial, mantan gelandangan-pengemis, untuk melakukan observasi dan studi dokumentasi.

Menurut Moleong (2006 : 21) kedudukan peneliti dalam penelitian kualitatif yaitu sebagai seorang perencana, pelaksana, pengumpul data, penganalisis, penafsir data dan akhirnya sebagai pelapor hasil penelitian. Sehubungan dengan penelitian ini maka kehadiran seorang peneliti dilapangan yaitu untuk menyusun rencana kegiatan, melakukan pengamatan serta mewawancarai kepada Kepala Bidang Rehabilitasi Sosial beserta staf, Kepala Seksi pelayanan dan rehabilitasi social anak dan lanjut usia serta kepala seksi pelayanan dan rehabilitasi penyandang tuna social dan mantan gelandangan - pengemis di Lingkungan Pondok Sosial KabupatenJember. Adapun Penelitian ini dilaksanakan di Unit Pelaksana Teknis Lingkungan Pondok Sosial Dinas Sosial Kabupaten Jember, selanjutnya alasan pemilihan Lingkungan Pondok social Kabupaten Jember tersebut sebagai lokasi penelitian adalah sebagai berikut : 1) UPT Lingkungan Pondok Sosial Kabupaten Jember merupakan tempat khusus yang menangani masalah gelandangan dan pengemis di bawah binaan Dinas Sosial ; 2) Program yang dilaksanakan oleh UPT Lingkungan Pondok Sosial Kabupaten Jember sangat sesuai dengan kebutuhan para gepeng ; 3) Adanya program unggulan dari pembinaan yaitu pelatihan tata boga bagi para gepeng; 4) Evaluasi terkait kinerja program pembinaan yang dilakukan secara berkelanjutan walaupun pembinaan telah selesai dilakukan.

Dalam penelitian ini teknik *Snowball Sampling Technique* yaitu digunakan untuk menentukan informan dalam penelitian. Data terlebih dahulu dikumpulkan yaitu berupa kata-kata tertulis dan lisan yang berasal dari orang-orang yang perilaku dapat diamati, metode yang digunakan untuk proses pengumpulan data berasal dari metode observasi partisipatif, wawancara yang mendalam serta dokumentasi yang ada. Dari teori yang berasaldari Mile dan H (1992:120) menerangkan bahwa ada dua jenis metode analisis data kualitatif yakni : 1) Model Analisis Mengalir (*Flow Analysis Models*); 2) Model Analisis Interaksi (*Interactive Analisis Models*); Dalam kaitannya dengan penelitian ini, Peneliti

menggunakan model analisis interaksi atau *interactive analysis models* dengan langkah-langkah yang ditempuh yaitu sebagai berikut :

- 1) Pengumpulan data (*Data Collection*). Dilaksanakan dengan cara pencarian data yang diperlukan terhadap berbagai jenis data dan bentuk data yang ada di lapangan, kemudian melaksanakan pencatatan data di lapangan.
- 2) Reduksi Data (*Data Reduction*). Apabila data sudah terkumpul langkah selanjutnya adalah mereduksi data. Menurut Sugiyono (2011) hal ini berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, dicari tema dan polanya serta membuang yang tidak perlu.
- 3) Penyajian Data (*Data Display*). Di mana peneliti mengelompokkan data yang telah direduksi yang dimaksudkan untuk menyederhanakan informasi yang kompleks menjadi informasi yang sederhana dan selektif, serta membantu pemahaman tentang maknanya dan kemungkinan untuk mengambil kesimpulan.
- 4) Penarikan Kesimpulan (*Verification*). Penarikan kesimpulan atau verification ini didasarkan pada reduksi data yang merupakan jawaban atas masalah yang diangkat dalam penelitian.

Adapun untuk memeriksa keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan perpanjangan keikutsertaan, ketekunan penelitian dan triangulasi sumber dan teknik, triangulasi sumber yakni melakukan wawancara kepada beberapa informan dengan pertanyaan yang sama, misalnya data tentang kinerja program pembinaan terhadap ketercapaian program di Lingkungan Pondok Sosial kabupaten Jember, dalam hal ini peneliti melakukan wawancara kepada Kepala Bidang Rehabilitasi Sosial dan staf, serta mantan gelandangan dan pengemis. Sedang untuk mendapatkan data melalui triangulasi teknik misalnya data tentang kinerja program pembinaan terhadap ketercapaian program di Lingkungan Pondok Sosial Kabupaten Jember, maka peneliti tidak hanya melakukan wawancara kepada Kepala Bidang Rehabilitasi Sosial dan staf, Kepala Seksi pelayanan dan rehabilitasi sosial anak dan lanjut usia serta kepala seksi pelayanan dan rehabilitasi penyandang tuna sosial serta mantan gelandangan dan pengemis selaku informan penelitian, tetapi peneliti juga melakukan pengamatan langsung saat pelaksanaan berjualan kopi keliling di alun-alun jember, begitu juga data hasil dokumentasi dibandingkan dengan data wawancara misalnya tentang jumlah mantan gelandangan dan pengemis yang mengimplementasikan kegiatan pelatihan di Lingkungan Pondok Sosial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa evaluasi yang terkait kinerja program pembinaan gelandangan dan pengemis sangat berpengaruh pada ketercapaian tujuan program khususnya pelatihan yang dilaksanakan sesuai kebutuhan. Pada evaluasi terkait kinerja program pembinaan gelandangan dan pengemis yang dilakukan oleh pihak Liposos dapat dilihat dampaknya pada tujuan program yang di awal sudah di susun. Pihak-pihak yang terkait langsung dengan pembinaan para gepeng semisal Kepala Bidang Resos, Kepala Seksi pelayanan dan rehabilitasi sosial anak dan lanjut usia serta kepala seksi pelayanan dan rehabilitasi penyandang tuna sosial turut andil pula dalam mengevaluasi program pembinaan gepeng. Evaluasi yang menyangkut kinerja memang tidak rutin dilakukan, hanya dua kali dalam setahun. Kinerja dari pihak Liposos maupun Dinas Sosial dalam penanganan masalah gepeng ini sudah sangat maksimal. Hal ini bisa dilihat dari hasil observasi yang mana program-program yang telah dilaksanakan sehingga membuahkan hasil walaupun program tersebut hasilnya tidak maksimal. Hasil observasi lainnya dapat dilihat dari para penjual kopi keliling yang mampu memenuhi kebutuhan sehari-hari mereka karena memang di awal pelaksanaan pelatihan sesuai kebutuhan. Kesesuaian kebutuhan memang di awal dapat dilihat dari minat para gepeng memilih jenis pelatihan sehingga saat berwirausaha pun sanggup memenuhi kebutuhan.

Berdasarkan wawancara dan observasi menunjukkan bahwa beberapa gepeng dapat merubah pola pikir mereka dan perilaku mereka yang tidak kembali ke jalanan. Pola pikir ini yang sangat menentukan kelanjutan atas kesejahteraan gepeng. Dari hasil wawancara dan observasi sepakat bahwa penyelenggara dan beberapa gepeng yang saat ini sudah berjualan kopi keliling menyadari bahwa ada perubahan. Perubahan itu adanya dari pola pikir yang sudah berubah sehingga terlihat dari perilaku para gepeng untuk mau berwirausaha. Hal itulah yang menandakan bahwa kinerja optimal dari penyelenggara bisa terlihat hasilnya. Dari penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa kinerja dari penyelenggara sangatlah berdampak pada perubahan yang nyata. Pelatihan yang dirancang memang diadakan untuk membawa perubahan yang lebih baik untuk gepeng. Perubahan kearah positif tidak hanya dalam bentuk perilaku yang dapat di amati namun juga perubahan pola pikir yang lebih ditekankan. Mengingat pola pikir adalah dasar seseorang dalam mengambil keputusan dan bertindak

Evaluasi program kaitannya dengan indikator kinerja penyelenggara sangat mempengaruhi tercapainya tujuan program itu sendiri. Menurut Suharto (2005:128)

mengatakan bahwa indikator kinerja dapat mengindikasikan keadaan masukan dan proses pelayanan sosial yang dilakukan oleh lembaga dan aktor-aktor terkait. Di dalam sebuah lembaga sosial, penggerak di dalamnya ada aktor-aktor tersebut dimana kinerja dari mereka lah yang dapat dilihat dan diamati. Pada penelitian ini, lembaga tersebut yakni Dinas Sosial yang melakukan pembinaan kepada gepeng-gepeng di jalanan. Sebelum pembinaan dilakukan, penyelenggara sudah mengetahui terlebih dahulu keadaan masukan yaitu gepeng tersebut. Kondisi dan kebutuhan gepeng harus di miliki oleh penyelenggara untuk menentukan tujuan dan proses pembinaan. Menurut Sudjana (2008) Evaluasi program merupakan kegiatan sistematis untuk mngumpulkan, mengolah, menganalisis dan menyajikan data sebagai masukan pengambilan keputusan. Dengan terkumpulnya semua data atau informasi maka dapat memilih berbagai alternatif keputusan mengenai program yang telah dilaksanakan. Sedangkan menurut Tama L.S (2016) kinerja yaitu hasil kerja secara kualitas dan kuantitas yang dicapai oleh seorang pegawai dalam melaksanakan tugasnya sesuai tanggung jawab yang diberikan kepadanya. Dalam evaluasi program, kinerja dari penyelenggara juga masuk dalam penilaian yang mana berhasil tidaknya program tersebut bergantung pada tingkat kinerja penyelenggara.

Menurut Hikma (2015) mengatakan bahwa tingkah laku manusia di tentukan untuk mencapai tujuan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Kebutuhan setiap orang tentulah berbeda satu dengan yang lain. Pada pembinaan gepeng ini kebutuhan sasaran program harus menyesuaikan dengan kemampuan yang dimiliki oleh penyelenggara terlebih sasaran program yakni gepeng. Kebutuhan gepeng saat itu agar mereka bisa memenuhi kebutuhan hidupnya dan tidak kembali ke jalanan. Kesesuaian program dengan kebutuhan harus di imbangi dengan kemampuan dari penyelenggara. Apabila ketiga-tiganya sudah sesuai maka tujuan program akan mudah untuk dicapai. Setelah pembinaan dilakukan,gepeng merasakan bahwa pelatihan yang diberikan sudah sesuai dengan kebutuhan mereka dan kemampuan yang dimiliki. Sehingga hal itulah yang semakin mendorong gepeng untuk berwirausaha dengan mandiri.

Menurut Utami, AD (2017) perubahan adalah hasil suatu masyarakat yang mencari cara untuk memecahkan masalah yang diciptakan oleh perubahan dalam lingkungannya . Tuntutan hidup yang semakin tinggi membuat seseorang dapat melakukan hal apa saja untuk memenuhinya. Pekerjaan meminta-minta bukanlah solusi dalam pemenuhan kebutuhan yang kebanyakan hanya atas dasar keinginan saja. Perubahan dari suatu pembinaan dapat membantu hidupnya lebih sejahtera. Pembinaan gepeng oleh pihak Dinas Sosial membawa perubahann yang sangat banyak. Di antaranya perubahan pola pikir yang

dirasakan sendiri oleh gepeng yang merasa sangat malu, menyesal dan bertekad untuk tidak meminta-minta lagi. Tentunya itu bukanlah hasil yang mudah untuk dicapai. Berangkat dari perubahan pola pikir tersebut maka gepeng memulai untuk berwirausaha dengan berjualan kopi keliling. Evaluasi yang terkait indikator kinerja sesuai kebutuhan hingga adanya perubahan sehingga memiliki keterkaitan satu sama lain. Pembinaan melalui pelatihan tata boga oleh Dinas Sosial bermula dari sebuah masalah yang harus di atasi bersama agar tercipta kehidupan yang sejahtera sebagaimana yang diharapkan oleh semua orang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di uraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa evaluasi terkait kinerja program pembinaan gelandangan dan pengemis di Lingkungan Pondok Sosial Jember banyak memberikan pengaruh pada semua pihak terutama bagi gepeng sendiri. Evaluasi yang menyangkut kinerja yang dilakukan walaupun tidak sesering mungkin namun dapat dirasakan nyata oleh gepeng. Program pembinaan dalam bentuk pelatihan tata boga mampu mencapai tujuan program sendiri yakni untuk kesejahteraan hidup para gepeng. Efektivitas kinerja dari penyelenggara mampu memberikan dampak luar biasa bagi hasil pelatihan. Kualitas keluaran dari pelatihan menjadi pertanda kegiatan pembinaan berjalan dengan lancar dan dapat memberikan hasil positif. Kemudian kesesuaian kebutuhan pada jenis pelatihan, kebutuhan gepeng serta kemampuan yang dimiliki gepeng dan penyelenggara juga memberikan dampak yang luar biasa. Sehingga membawa perubahan bagi gelandangan dan pengemis.

Adapun saran bagi penyelenggara hendaknya evaluasi yang menyangkut kinerja program pembinaan perlu di lakukan secara rutin (terjadwal) kemudian proses monitoring (pemantauan), Sedang bagi peneliti selanjutnya hendaknya mengkaji metode pelatihan bagi gelandangan dan pengemis.

DAFTAR PUSTAKA

- Hikma, Nur. 2015. Aspek Psikologis Tokoh Utama Dalam Novel *Sepatu Dahlan* Karya Khrisna Pabichara (Kajian Psikologi Humanistik Abraham Maslow). *Jurnal Humaika*. 15(3) : 2.
- Miles & Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press.
- Moleong, L.J. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya.

- Sudjana, Djuju. 2008. *Evaluasi Program Pendidikan Luar Sekolah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suharto, Edi. 2005. *Membangun Masyarakat Memberdayakan Masyarakat*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Tama, L.S. 2016. *Kinerja Satpol-pp Dalam Penangana Masalah Pengamen, Gelandangan dan Pengemis Demi Keamanan Ketertiban (Studi Penelitian Aloon-aloon Kabupaten Ponorogo)*. Skripsi. Ponorogo. Program Sarjana Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2009. *Kesejahteraan Sosial*. 16 Januari 2009. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2009 Nomor 4967. Jakarta.
- Utami, AD. 2017. *Dampak Perubahan Jalur Satu Arah (One Way Treet) Terhadap Aktivitas Perdagangan di Koridor Jalan dr Radjiman Kecamatan Laweyan Kota Surakarta*. Skripsi. Surakarta. Program Sarjanan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Widoyoko, E.P. 2016. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA
DI KELAS V SD GP BEREA TONDANO**

Patrisia Hana Supit
Universitas Katolik De La Salle Manado
E-mail : psupit@unikadelasalle.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari satu pertemuan dan setiap pertemuan terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah 23 siswa kelas V SD GP Berea Tondano. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) keterampilan guru pada siklus I mencapai 75% dan siklus II mencapai 87,5% dengan kriteria sangat baik. 2) aktivitas siswa pada siklus I mencapai 64,28% dan siklus II mencapai 86,42% dengan kriteria sangat aktif. 3) hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 78,04% dan siklus II mencapai 91,30%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia yang meliputi aktivitas mengajar guru, aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa kelas V SD GP Berea Tondano Kecamatan Tondano Barat. Selanjutnya saran dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* dapat dijadikan sarana guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division*, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia

Abstract: This study aimed to describe the learning model *Student Teams Achievement Division* at the Indonesian subjects and to improve the skills of teachers, student activities and student learning outcomes in learning Indonesian in class V SD. This research is a classroom action research (PTK), which consists of two cycles. Each cycle consisted of one meeting and each meeting consists of planning, implementation, observation and reflection. Subjects in this study were 23 students of class V SD GP Berea Tondano. Data collection technique used tests and observation. The results showed that: 1) the skills of teachers in cycle I reaches 75% and cycle II reached 87.5% by the criteria very well. 2) the activity of students in cycle I reached 64.28% and cycle II reached 86.42% with a very active criteria. 3) the results of student learning in cycle I reached 78.04% and cycle II reached 91.30%. Based on these results, it can be concluded that the use of learning model *Student Teams Achievement Division* can improve learning Indonesian hasil which includes teaching activities of teachers, student activity and learning outcomes of students of class V SD GP Berea Tondano Tondano District of West. Further advice in this study is a learning model *Student Teams Achievement Division* can be used as a means of teachers to improve student learning outcomes.

Keywords: Model Student Teams Achievement Division, Learning Outcomes, Indonesian

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya

untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan merupakan upaya yang terorganisir dan memiliki makna bahwa pendidikan dilakukan oleh usaha sadar manusia, punya dasar dan tujuan yang jelas, serta memiliki tahapan dan komitmen bersama di dalam proses pendidikan tersebut. Artinya guru dituntut untuk mampu menciptakan manusia-manusia yang berkompoten dibidangnya masing-masing. Namun kenyataan banyak kendala yang dialami guru dalam proses pembelajaran yang salah satunya adalah daya serap siswa yang sangat terbatas sehingga untuk mengatasi hal ini diperlukan model pembelajaran yang sesuai dan cocok dalam proses pembelajaran.

Guru sebagai pendidik tenaga profesional sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 BAB XI Pasal 39 ayat 2 bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan bimbingan dan pelatihan serta melakukan penelitian dan pengabdian pada masyarakat. Berfungsi untuk menanamkan kemampuan dasar bagi setiap warga Negara Indonesia yang masih berada dalam batas usia sekolah dasar.

Pendidikan dasar utama untuk mengembangkan kemampuan, mutu kehidupan, harkat dan martabat manusia dalam upaya mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Dengan kata lain, pendidikan dasar memberikan bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan kemampuannya sebagai pribadi, anggota masyarakat, dan warga Negara serta mempersiapkan siswa untuk mengikuti pendidikan menengah.

Pendidikan Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang sangat dibutuhkan siswa karena kegunaannya bagi kehidupan. Konsep Bahasa Indonesia sejak dini adalah memberikan pelatihan dan pendidikan tentang Bahasa Indonesia sejak masa kecil.

Kesulitan yang dialami siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia Khususnya pada materi membaca teks cerita pada kelas V SD GP Berea Tondano disebabkan oleh berbagai faktor antara lain: (a) Sumber daya manusia (guru) masih sangat rendah. Hal ini dapat terlihat dengan penguasaan guru tentang strategi dan model-model pembelajaran tergolong rendah. Konsekuensinya guru jarang sekali menggunakan model-model pembelajaran dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, (b) Pada umumnya model pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di V SD GP Berea Tondano hanya terpusat pada guru (*teacher-centered*) dan monoton sehingga terkesan membosankan, (c) Pembelajaran Bahasa Indonesia selama ini terkesan siswa hanya sebagai pencatat materi ajar. Artinya siswa hanya dibekali dengan catatan-catatan dan

tugas pembelajaran baik di kelas maupun di rumah. Dengan kata lain pengalaman dan proses penemuan dari siswa belum mendapat perhatian oleh guru, dan (d) Suasana pembelajaran saat observasi terlihat bahwa pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, dari 23 siswa terdapat 18 siswa yang tidak serius dalam belajar ketika KBM berlangsung sehingga mengakibatkan siswa tidak mencapai KKM yang ditentukan, dalam menentukan gagasan utama dari tiap paragraph pada teks bacaan dari 23 orang yang tidak serius terdapat 18 orang yang mencapai KKM, sedangkan yang 5 orang sudah mencapai KKM.

Berdasarkan penjelasan tersebut dan pengamatan tentang pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi membaca di kelas V SD GP Berea Tondano, maka dapat ditegaskan bahwa hasil belajar dan proses pembelajaran belum sesuai dengan yang di harapkan. Untuk itu diperlukan suatu perubahan untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari uraian tersebut maka peneliti tertarik mengambil judul penelitian yaitu “Penerapan Model pembelajaran Student Team Achivement Division dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas V SD GP Berea Tondano”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang mengacu pada desain penelitian yang dikemukakan oleh Stephen Kemmis dan Robin Mc. Taggart (dalam Zainal Aqib, 2006:31), dimana 1 (satu) terdiri atas 4 langkah yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

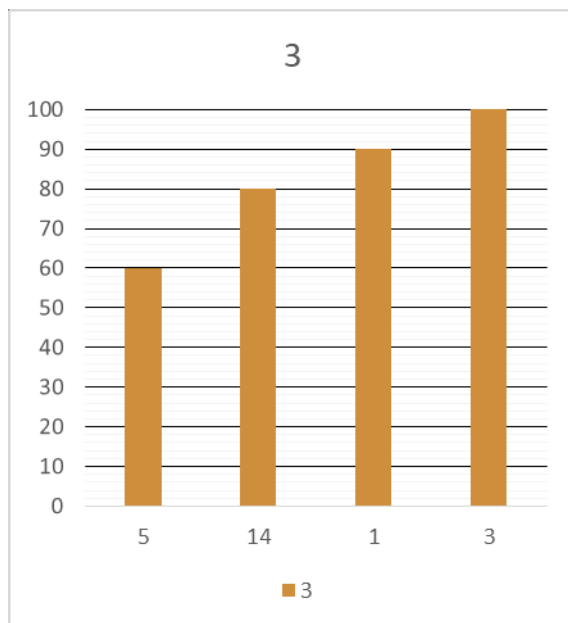
Penelitian ini dilakukan di kelas V SD GP Berea Tondano Kecamatan Tondano Barat Kabupaten Minahasa. SD GP Berea memiliki 6 rombongan belajar dan sekolah ini memiliki struktur organisasi 1 kepala sekolah, 4 guru PNS dan 10 guru honorer. Jumlah peserta didik di kelas V aalah 23 orang yang terdiri dari 11 peserta laki-laki dan 12 peserta perempuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Pra Siklus

Pada kondisi pra siklus setelah dilakukan ulangan harian pertama rata-rata kelas hanya mencapai 42,60 masih di bawah KKM yang ditetapkan sekolah 70. Dari peserta didik yang berjumlah 23 orang hanya 10 peserta didik yang tuntas (43,47%) atau 13

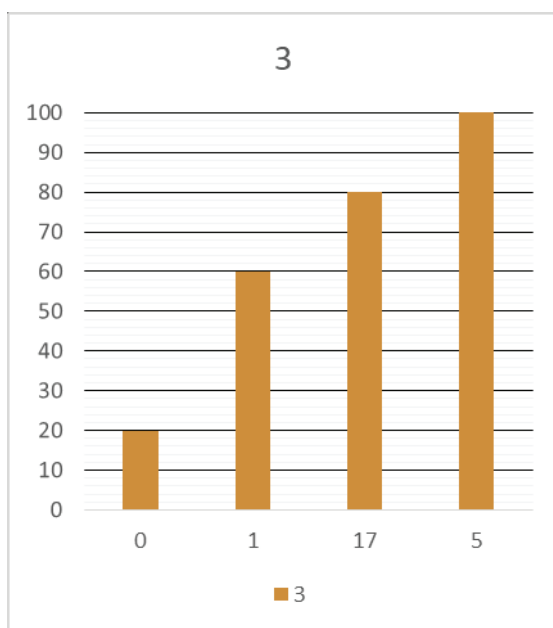
peserta didik yang belum tuntas (56,52%). Hal ini menunjukkan bahwa selama ini pemahaman yang diterima peserta didik tentang materi yang disampaikan belum tercapai.



Gambar 1. Grafik Hasil Belajar Siswa Siklus 1

Grafik di atas menunjukkan ada 5 siswa yang mendapat nilai 60, 14 siswa mendapat nilai 80, 1 siswa yang mendapat nilai 90 dan 3 siswa yang mendapat nilai 100.

Pembelajaran membaca teks bacaan pada siklus 1 ini, siswa yang belum mencapai KKM terhambat karena pada saat Guru memberikan pertanyaan dan siswa menjawab dengan tidak saling membantu, pada materi menentukan gagasan utama teks bacaan ada siswa yang belum bias menjawab dikarenakan siswa belum paham dan takut salah atau kurang percaya diri. Oleh sebab permasalahan ini di tindak lanjuti pada siklus kedua.



Gambar 2. Grafik Hasil Belajar Siswa Siklus II

Grafik di atas menunjukkan ada 1 siswa mendapat nilai 60, 17 siswa yang mendapat nilai 80 dan 5 siswa yang mendapat nilai 100.

Pembahasan

Dalam kegiatan belajar mengajar selalu diupayakan tercapainya tujuan pembelajaran. Namun dengan melihat kondisi dan kenyataan yang ada, seringkali tidak berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh pada siklus 1 ada peserta didik yang nilainya belum memuaskan, hal ini disebabkan oleh model mengajar guru yang belum maksimal sehingga menyebabkan rendahnya minat belajar siswa terhadap materi yang diajarkan dan penggunaan alat praga yang kurang menarik, sehingga siswa tidak termotivasi untuk belajar bahkan guru terlalu mendominasi proses pembelajaran sehingga siswa kurang aktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Peningkatan yang terjadi pada siklus II karena pengalaman pada siklus 1. Siswa telah menyadari bahwa mereka perlu terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hasil pelaksanaan kegiatan mulai dari ulangan harian pertama pra siklus, siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari 43,47% (pratest) menjadi 78,26% (siklus I) dan menjadi sebesar 91,30%.

Peningkatan hasil belajar siswa ditunjukkan dalam table berikut.

Tabel 1. Hasil Penelitian

	Skor Perolehan	Skor Total	Analisis Data	Hasil
	Siswa			(%)
Pra Siklus	98	230	$KB = \frac{T}{Tt} \times 100\%$	42,60%
Siklus I	180	230	$KB = \frac{T}{Tt} \times 100\%$	78,26%
Siklus II	192	230	$KB = \frac{T}{Tt} \times 100\%$	91,30%
				Tt

Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa pengembangan model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilaksanakan diawal penelitian ditunjukkan dengan RPP mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD GP Berea Tondano semester I khususnya materi menemukan gagasan utama pada teks bacaan, bahwa selama ini guru masih banyak menggunakan metode ceramah. Pada umumnya metode ceramah kurang

menarik minat siswa karena cenderung membuat mereka mengantuk, guru lebih dominan dengan demikian keterlibatan siswa secara aktif sangat rendah.

Hasil penelitian dan refleksi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa materi menemukan gagasan utama pada teks bacaan akan memberikan hasil yang maksimal apabila guru menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan, maka peneliti menarik kesimpulan Model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi membaca teks di kelas V SD GP Berea Tondado, karena Model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* di sekolah dasar membuat siswa menjadi aktif dan kreatif bahkan termotivasi untuk belajar, dengan Penerapan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia pada materi membaca teks di kelas.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan tersebut, maka peneliti mengemukakan saran sebagai guru nantinya dapat menggunakan Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas V SD GP Berea Tondano dan Diharapkan melalui penggunaan Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* siswa akan lebih aktif, kreatif dan termotivasi untuk belajar, Sekolah hendaknya mendorong guru di lingkungan kerjanya untuk menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad susanto, 2013. *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana.

Aqib, Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung:Yrama Widya.

Burn, Roe dan Ros (1984). *Pengertian membaca*. (<http://www.sekolahdasar.net/2011/10/pengertian-membaca-di.html/>). diakses 28 Mei 2012.

Ekawarna. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas, Edisi Revisi*. Jakarta: Referensi GP Press Group.

Joice dan Weil (Trianto 2012), *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Saddhono Kundharu dan Slamet St. Y. 2012. *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Bandung. Karya Putra Darwati.

Sanjaja. (2005). <http://www.pengertianmembaca> . diakses 25 Mei 2012.

Sudjana (1990:22). <http://www.idsejarah.net/2014/11/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-hasil.html>. Diakses 29 Desember 2016.

GAMBARAN KUALITAS KANTIN SEKOLAH DASAR (STUDI DESKRIPSI PADA SEKOLAH DASAR DI WILAYAH DEPOK DAN TANGERANG SELATAN)

Putri Wimbi Tria Rizky¹, Rohita²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,
Fakultas Psikologi dan Pendidikan, Universitas Al-Azhar Indonesia
E-mail: ¹putriwimbi25@gmail.com, ²rohita@uai.ac.id

Abstrak: Keamanan pangan merupakan hak setiap orang, tidak terkecuali bagi anak sekolah yang sedang dalam masa pertumbuhan. Salah satu sumber pangan yang sangat dikenal dan disukai anak sekolah adalah pangan jajanan yang tentu saja harus aman untuk dikonsumsi. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan kualitas kantin di sekolah dasar. Penelitian dilakukan di 1 (satu) Sekolah Dasar wilayah Depok dan 2 (dua) Sekolah Dasar di Tangerang Selatan pada Januari 2019. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif. Data penelitian dikumpulkan dengan wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Adapun indikator kantin sehat adalah kualitas sarana prasarana kantin; pengolahan, penyajian, peralatan dan penyimpanan yang digunakan untuk makanan jajanan; serta bahan baku makanan jajanan. Hasil penelitian ini yaitu 9 (sembilan) dari 10 (sepuluh) warung kantin Sekolah Dasar X Tangerang Selatan belum memenuhi indikator kantin sehat berupa penyajian, penyimpanan, peralatan, serta bahan baku makanan jajanan. Sedangkan pada Sekolah Dasar XX Tangerang Selatan sebanyak 9 (sembilan) warung kantin sudah memenuhi seluruh indikator kantin sehat, begitu pula dengan 4 (empat) warung kantin Sekolah Dasar XXX Depok.

Kata Kunci: Kualitas Kantin, Sekolah Dasar, Kantin Sehat

Abstract: Food safety is everyone's right, including school children who are growing up. One food source that is very well known and helps school children is snacks which of course must be safe for consumption. This study discusses the quality of canteens in elementary schools. The study was conducted at 1 (one) Elementary School in Depok and 2 (two) Elementary Schools in South Tangerang in January 2019. The research was conducted using qualitative methods. Research data were collected by interview, observation and documentation study. While the indicator of healthy canteen is the quality of canteen infrastructure facilities; Processing, serving, equipment and storage used for snacks; also raw material for snacks. The results of this study are the 9 (nine) from 10 (ten) South Tangerang X Elementary School cafeteria stalls have not met te healthy canteen indicators consisting of serving, storage, equipment, as well as food ingredients for snacks. While in South Tangerang XX Elementary Schools, 9 (nine) cafeteria stalls have met healthy canteen indicators, as well as 4 (four) Depok XXX Elementary School canteen stalls.

Keywords: Quality Canteen, Elementary School, Healthy Canteen

PENDAHULUAN

Keamanan pangan merupakan hak setiap orang, tidak terkecuali bagi anak sekolah yang sedang dalam masa pertumbuhan. Salah satu sumber pangan yang sangat dikenal dan disukai anak sekolah adalah pangan jajanan. Pangan jajanan di lingkungan sekolah dapat berasal dari kantin sekolah atau dari penjual pangan keliling di luar sekolah. Pemerintah melalui Peraturan Pemerintah (PP) No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP) menyebutkan bahwa setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana dan prasarana antara lain ruang kantin atau kantin sekolah. Pangan jajanan, dari manapun siswa membelinya, tentunya harus aman dikonsumsi. Kantin dan lingkungan sekolah, termasuk pekerja dan peralatan, harus terjaga kebersihannya. Tangan pekerja, peralatan, dan semua permukaan kontak pangan yang kotor dapat menjadi sumber cemaran yang sifatnya langsung dapat mencemari pangan. Pemasakan yang sempurna dan penyajian pangan yang baik juga merupakan praktek yang harus diterapkan di kantin secara konsisten.

Menurut BPOM RI melalui buku Keamanan Pangan di Kantin Sekolah tahun 2012, kantin sekolah adalah tempat di sekolah dimana segenap warga sekolah dapat membeli pangan jajanan, baik berupa pangan siap saji maupun pangan olahan. Pentingnya kantin sekolah bagi anak sekolah mendorong dikajinya kembali keberadaan kantin sesuai dengan pedoman-pedoman kebijakan pemerintah yang telah disusun mengenai penyelenggaraan kesehatan lingkungan serta keamanan pangan pada kantin sekolah. Pangan jajanan dapat berfungsi sebagai asupan gizi anak sekolah, menjaga kadar gula darah agar anak sekolah tetap berkonsentrasi, dan untuk mempertahankan aktivitas fisik anak sekolah. Makanan selingan dapat berupa bekal dari rumah atau berupa Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS).

Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia No. 1429/MENKES/SK/XII/2006 tentang Pedoman Penyelenggaraan Kesehatan Lingkungan Sekolah tahun 2006 ruang kantin atau warung sekolah harus mempunyai sarana prasarana sebagai berikut:

- a. tersedia tempat cuci peralatan makan dan minum dengan air yang mengalir,
- b. tersedia tempat cuci tangan bagi pengunjung kantin/warung sekolah,
- c. tersedia tempat untuk penyimpanan bahan makanan
- d. tersedia tempat untuk penyimpanan makan jadi/siap saji yang tertutup
- e. tersedia tempat untuk menyimpan peralatan makan dan minum

- f. lokasi kantin/warung sekolah minimal berjaran 20 m dengan TPS (tempat pengumpulan sampah sementara).

Serta untuk tata laksana kantin/warung sekolah yang baik terdapat beberapa indikator, yaitu:

- a. makanan jajanan yang dijual harus dalam keadaan terbungkus dan atau tertutup (terlindung dari lalat atau binatang lain dan debu)
- b. makanan jajanan yang disajikan dalam kemasan harus dalam keadaan baik dan tidak kadaluarsa
- c. peralatan yang sudah dipakai dicuci dengan air bersih yang mengalir atau dalam 2 (dua) wadah yang berbeda dan dengan menggunakan sabun
- d. peralatan yang digunakan untuk mengolah dan menyajikan makanan jajanan harus sesuai dengan peruntukannya.

Kantin sekolah harus dapat menyediakan pangan jajanan yang aman, bermutu, dan bergizi. Agar kantin sekolah dapat menyajikan pangan yang aman, maka semua syarat-syarat keamanan pangan harus dipenuhi. Pemerintah dalam hal ini BPOM mengeluarkan modul Keamanan Pangan di Kantin Sekolah tahun 2012, yaitu pada bab 4 (empat) tentang Praktek Keamanan Pangan yang Baik di Kantin Sekolah. Prinsip dari praktek keamanan pangan meliputi karyawan, pengadaan bahan baku dan penyimpanan

- a. Karyawan. Karyawan harus mencuci tangan setelah menggunakan kamar kecil, bersin, batuk atau setelah melakukan aktivitas pembersihan. Karyawan dilarang bekerja di kantin bila sedang sakit
- b. Pengadaan Bahan Baku. Bahan baku yang baik saja yang akan digunakan untuk pengolahan pangan. Bila bahan baku berupa pangan olahan dalam bentuk pangan kaleng maka hanya pangan kaleng yang tidak kembung dan segel serta sambungannya tidak cacat, berkarat, atau penyok saja yang digunakan. Segera simpan makanan yang mudah basi ke dalam lemari es atau freezer. Bila pangan olahan akan dijual di kantin sekolah maka karyawan harus meneliti kondisi pangan olahan tersebut termasuk meneliti masa kedaluwarsanya.
- c. Penyimpanan. Bila bahan baku tidak segera digunakan, maka harus disimpan dengan jarak sekurang-kurangnya 15 cm dari dinding, dan ditempatkan paling tidak setinggi 15 cm dari lantai. Semua bahan baku tersebut harus diberi penandaan yang jelas.

Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia No. 942/MENKES/SK/VII/2003 tentang Pedoman Persyaratan Hygiene Sanitasi Makanan Jajantahun 2003 menjelaskan tentang beberapa persyaratan seperti kegiatan pelayanan penanganan makanan, peralatan, sentra pedagang untuk terciptanya kantin yang bersih, sehat dan aman bagi anak sekolah dasar.

Makanan sehat menurut Nuraida, L. dkk. (2011: 5-6) makanan yang mengandung zat gizi yang diperlukan seorang anak untuk hidup sehat. Makanan tersebut harus bersih, tidak kadaluarsa, dan tidak mengandung bahan kimia atau mikroba berbahaya bagi kesehatan. Makanan yang sehat, aman dan bergizi di sekolah penting untuk mendukung kebutuhan gizi dan kesehatan anak. Gizi yang baik dan cukup akan membantu pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan akan meningkatkan kemampuan kecerdasan anak. Maka dapat disampaikan bahwa kantin sekolah adalah salah satu tempat yang menyediakan kebutuhan pangan di sekolah, sehingga kantin yang ada haruslah aman, bersih dan sehat. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan kualitas kantin di 3 (tiga) sekolah dasar di wilayah Tangerang Selatan dan Depok.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif untuk memberi gambaran kondisi warung kantin sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan di SD X Tangerang Selatan, SD XX Tangerang Selatan dan SD XXX Depok pada Bulan Januari 2019. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang didapatkan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi untuk mengetahui gambaran kualitas kantin di sekolah dasar. Data yang diperoleh disajikan dalam tabel dan dijelaskan secara deskriptif.

Subjek pada penelitian ini yaitu warung kantin di 3 (tiga) sekolah dasar. Subjek dipilih seacara *purposive sampling* dengan keseluruhan warung kantin yang berada di setiap sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sekolah Dasar X, Tangerang Selatan

Tabel 1. Indikator Sarana Prasarana Kantin Sehat

Sarana Prasarana	W1	W2	W3	W4	W5	W6	W7	W8	W9	W10
Tempat cuci peralatan makan dan minum dengan air yang mengalir	√	x	-	-	-	-	-	-	-	-
Tempat cuci tangan bagi pengunjung kantin/warung sekolah	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Peralatan yang digunakan untuk mengolah dan menyajikan makanan jajanan harus sesuai dengan peruntukannya	√	√	√	x	√	x	√	√	√	x
vsgTempat untuk penyimpanan makan jadi/siap saji yang tertutup	√	x	√	x	√	√	√	√	√	√
Tempat untuk menyimpan peralatan makan dan minum	√	-	-	x	x	x	x	-	-	-
Lokasi kantin/warung sekolah minimal berjaran 20 m dengan TPS (tempat pengumpulan sampah sementara)	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

Tabel 2. Indikator Tata Laksana Kantin Sehat

Tata Laksana	W1	W2	W3	W4	W5	W6	W7	W8	W9	W10
Makanan jajanan yang dijual harus dalam keadaan terbungkus dan atau tertutup	√	x	√	x	√	√	√	√	√	√
Makanan jajanan dalam keadaan baik dan tidak kadaluarsa	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Peralatan yang sudah dipakai dicuci dengan air bersih yang mengalir atau dalam 2 (dua) wadah yang berbeda dan dengan menggunakan sabun	√	√	-	-	-	-	-	-	-	-
Peralatan yang digunakan untuk mengolah dan menyajikan makanan jajanan harus sesuai dengan peruntukannya	√	√	-	x	√	x	√	√	√	x

Tabel 3. Indikator Karyawan dan Bahan Baku Kantin Sehat

Karyawan dan Bahan Baku	W1	W2	W3	W4	W5	W6	W7	W8	W9	W10
Karyawan	√	√	√	√	√	√	√	√	√	x
Bahan Baku Aman	√	x	√	√	√	√	√	√	√	√

Ket.

W : Warung kantin

√ : Memenuhi syarat

x : Tidak memenuhi Syarat

- : Tidak memerlukan indikator tersebut

Peran penjual atau penjaja makanan di kantin SD X Tangerang Selatan sudah melaksanakan sesuai dengan pedoman keamanan pangan kantin disekolah menurut KEPMENKES Republik Indonesia No. 942/MENKES/SK/VII/2003 tentang Pedoman Persyaratan Hygiene Sanitasi Makanan Jajanan. Sebelum menjajakan jajanan berupa kemasan, penjual mengecek masa kadaluarsa pada kemasan. Sebagian penjual sudah menjual makanan dengan wadah tertutup dan menggunakan etalase kaca untuk menyimpan makanan agar terhindar dari binatang seperti lalat maupun debu. Penjual yang

menggunakan air seperti untuk melarutkan minuman kemasan, menggunakan air matang serta untuk pembuatan es juga menggunakan air yang dimasak sendiri. Tempat cuci peralatan berada didalam warung kantin berupa 2 (*dua*) wadah berbeda. Wastafel untuk murid mencuci tangan tidak berada di area warung kantin, namun berada didepan kelas sebanyak 3 (*tiga*) wastafel.

Saat observasi dilakukan, terdapat 3 (*tiga*) warung kantin yang masih menggunakan kertas bekas atau kertas yang bukan diperuntukan untuk makanan. Bahaya yang ditimbulkan dari kertas bekas adalah adanya kemungkinan kontaminasi mikroorganisme yang sudah berada pada kertas bekas, sehingga dapat merusak produk pangan dan menimbulkan penyakit. Bahaya lain adalah bila kertas yang digunakan mengandung tinta (kertas bekas berupa koran, majalah atau kertas yang sudah di print), apalagi bila digunakan untuk membungkus produk pangan yang berminyak seperti makanan gorengan, maka minyak yang panas dapat melarutkan timbal sehingga timbal akan berpindah atau terikut ke dalam produk pangan, dan dikonsumsi oleh konsumen. Paparan timbal akan menimbulkan dampak yang berbahaya bagi kesehatan.

Terdapat 3 (*tiga*) warung jajanan yang masih menjual camilan yang belum terdaftar di BPOM seperti permen dan terdapat 2 (*dua*) warung kantin camilan yang menggunakan bumbu penyedap berupa bubuk perasa keju, perasa pedas dan perasa asin yang tidak diketahui kandungan gizi atau kualitasnya dan juga terdapat 2 (*dua*) warung kantin menyajikan pangan jajanan yang disajikan tanpa penutup yaitu jajanan gorengan. Pedagang hanya menutup jajanan dengan plastik yang mudah untuk terbuka, terkadang siswa yang sehabis membeli lupa untuk menutup kembali menyebabkan jajanan mudah untuk dihinggapi serangga ataupun debu. Tidak terdapat tempat penyimpanan jajanan, pedagang membawa jajanan kembali kerumah. Namun untuk pangan jajanan kemasan akan disimpan dilemari dibawah etalase atau meja.

Pangan jajanan yang terdapat di kantin SD X Tangerang Selatan terdapat 3 jenis, yaitu:

1. Makanan utama, kelompok makanan utama atau dikenal dengan istilah “jajanan berat”, seperti nasi goreng, dan soto ayam.
2. Camilan atau *snack* yaitu makanan yang biasa dikonsumsi diluar makanan utama. Camilan dibedakan menjadi 2 (*dua*) jenis yaitu camilan basah berupa roti bakar, roti goreng, aneka gorengan dan camilan kering, berupa biskuit, permen, dan aneka chiki.
3. Minuman. Minuman dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu minuman yang disajikan dalam gelas seperti minuman kemasan yang harus dilarutkan oleh air dan minuman yang disajikan dalam kemasan seperti teh, susu, dan sari buah.

Sekolah Dasar XX, Tangerang Selatan

Tabel 4. Indikator Sarana Prasarana Kantin Sehat

Sarana Prasarana	W1	W2	W3	W4	W5	W6	W7	W8	W9
Tempat cuci peralatan makan dan minum dengan air yang mengalir	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Tempat cuci tangan bagi pengunjung kantin/warung sekolah	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Peralatan yang digunakan untuk mengolah dan menyajikan makanan jajanan harus sesuai dengan peruntukannya	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Tempat untuk penyimpanan makan jadi/siap saji yang tertutup	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Tempat untuk menyimpan peralatan makan dan minum	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Lokasi kantin/warung sekolah minimal berjaran 20 m dengan TPS (tempat pengumpulan sampah sementara)	√	√	√	√	√	√	√	√	√

Tabel 5. Indikator Tata Laksana Kantin Sehat

Tata Laksana	W1	W2	W3	W4	W5	W6	W7	W8	W9
Makanan jajanan yang dijual harus dalam keadaan terbungkus dan atau tertutup	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Makanan jajanan dalam keadaan baik dan tidak kadaluarsa	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Peralatan yang sudah dipakai dicuci dengan air bersih yang mengalir atau dalam 2 (dua) wadah yang berbeda dan dengan menggunakan sabun	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Peralatan yang digunakan untuk mengolah dan menyajikan makanan jajanan harus sesuai dengan peruntukannya	√	√	√	√	√	√	√	√	√

Tabel 6. Indikator Karyawan dan Bahan Baku Kantin Sehat

Karyawan dan Bahan Baku	W1	W2	W3	W4	W5	W6	W7	W8	W9
Karyawan	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Bahan Baku Aman	√	√	√	√	√	√	√	√	√

Ket.

W : Warung kantin

√ : Memenuhi syarat

x : Tidak memenuhi Syarat

- : Tidak memerlukan indikator tersebut

Sekolah Dasar XX Tangerang Selatan telah memenuhi semua indikator kualitas kantin sehat. Pada setiap warung kantin, terdapat wastafel atau tempat untuk mencuci peralatan dalam mengolah maupun menyajikan. Makanan yang siap saji, disajikan pada etalase dengan keadaan tertutup. Terdapat 2 (*dua*) wastafel pada setiap ujung area kantin untuk anak murid, penyimpanan peralatan dan makanan kemasan disimpan didalam lemari yang terdapat dibawah etalase. Makanan yang siap saji atau bahan makanan yang tidak dapat disimpan akan dibawa pulang oleh penjual. Di SD XX Tangerang Selatan tidak

ditemukan bahan baku yang berbahaya maupun yang tidak sesuai. Bahan baku yang digunakan aman serta diperhatikan kualitasnya. Para penjual juga menggunakan celemek dan sarung tangan plastik untuk menjaga kebersihan pangan. Jenis pangan jajanan yang terdapat di SD XX Tangerang Selatan adalah:

1. Makanan berat, berupa nasi uduk, gado-gado, nasi goreng, mie goreng, mie instan, sate ayam, nasi rames, bubur ayam, soto.
2. Minuman. Berupa susu, teh, minuman kemasan yang dilarutkan dan air mineral.

Untuk penyajian makanan, SD XX Tangerang Selatan menggunakan piring dan mika sebagai wadah dan untuk minuman menggunakan gelas plastik sekali pakai.

Sekolah Dasar XXX, Depok

Tabel 7. Indikator Karyawan dan Bahan Baku Kantin Sehat

Sarana Prasarana	W1	W2	W3	W4
Tempat cuci peralatan makan dan minum dengan air yang mengalir	√	√	√	√
Tempat cuci tangan bagi pengunjung kantin/warung sekolah	√	√	√	√
Peralatan yang digunakan untuk mengolah dan menyajikan makanan jajanan harus sesuai dengan peruntukannya	√	√	√	√
Tempat untuk penyimpanan makan jadi/siap saji yang tertutup	√	√	√	√
Tempat untuk menyimpan peralatan makan dan minum	-	-	-	-
Lokasi kantin/warung sekolah minimal berjaran 20 m dengan TPS (tempat pengumpulan sampah sementara)	√	√	√	√

Tabel 8. Indikator Tata Laksana Kantin Sehat

Tata Laksana	W1	W2	W3	W4
Makanan jajanan yang dijual harus dalam keadaan terbungkus dan atau tertutup	√	√	√	√
Makanan jajanan dalam keadaan baik dan tidak kadaluarsa	√	√	√	√
Peralatan yang sudah dipakai dicuci dengan air bersih yang mengalir atau dalam 2 (dua) wadah yang berbeda dan dengan menggunakan sabun	√	√	√	√
Peralatan yang digunakan untuk mengolah dan menyajikan makanan jajanan harus sesuai dengan peruntukannya	√	√	√	√

Tabel 8. Indikator Tata Laksana Kantin Sehat

Karyawan dan Bahan Baku	W1	W2	W3	W4
Karyawan	√	√	√	√
Bahan Baku	√	√	√	√

Ket.

- W : Warung kantin
- √ : Memenuhi syarat
- x : Tidak memenuhi Syarat
- : Tidak memerlukan indikator tersebut

Sekolah Dasar XXX Depok telah melaksanakan semua indikator kantin sehat, peran penjual dan sekolah di kantin SD XXX Depok telah menerapkan pedoman KEPMENKES Republik Indonesia No. 942/MENKES/SK/VII/2003. SD XXX Depok

memiliki program kantin sehat dengan mewajibkan para penjual untuk tidak menggunakan Mono Sodium Glutamat (MSG) pada setiap makanan yang dijual. Pangan ajanan yang dijual di Sekolah Dasar XXX Depok terdapat 3 (tiga) jenis.

1. Makanan utama, berupa mie ayam dan bakso yang diolah sendiri oleh penjual, terhindar dari MSG dan penjual membuat atau mengolah bakso sendiri.
2. Cemilan yang terdapat di SD XXX Depok terdapat 2 (dua) jenis. Camilan basah berupa siomay yang diperhatikan kualitas bahannya, lalu terdapat ayam ting-ting atau sempolan. Untuk camilan kering, sekolah tidak memperbolehkan kantin menjual camilan yang mengandung penyedap rasa yang menggunakan pewarna buatan, kantin menjual camilan kering berupa aneka biskuit yang sudah terdaftar oleh BPOM.
3. Minuman yang dijual di kantin SD XXX Depok berupa minuman kemasan yang perlu dilarutkan oleh air dan minuman kemasan seperti air mineral dan sari buah. Sarana prasarana yang terdapat di SD XXX Depok yaitu tempat untuk mencuci piring yang berada didekat area kantin dan 2 (dua) buah wastafel serta beberapa tempat sampah yang berada di area sekolah. Para penjual kantin menggunakan celemek dan sarung tangan sekali pakai.

SD XXX Depok mempunyai peraturan yang sangat menarik, murid diwajibkan untuk membawa sendiri piring dan gelas plastik dari rumah masing-masing untuk mengurangi sampah plastik. Kantin pun tidak menggunakan wadah plastik sekali pakai. Piring dan gelas plastik akan disimpan di loker di dalam pantry dan akan dicuci sendiri oleh murid di tempat pencucian piring. Murid akan membawa piring dan gelas apabila mereka ingin membeli jajanan. Apabila terdapat murid yang tidak membawa wadah sendiri, penjual menyediakan piring dan gelas plastik, namun nama siswa yang tidak membawa piring ataupun gelas akan dicatat oleh duta kantin yang merupakan anak murid, duta kantin akan memberikan catatan tersebut kepada guru sebagai pengelola kantin, lalu akan diberikan *punishment* berupa teguran dan disebutkan namanya saat upacara hari Senin. Murid yang telah melanggar sebanyak 3 (tiga) kali akan diberikan *punishment* kembali untuk membawa buku atau tanaman yang akan diberikan ke sekolah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan, 2 (dua) dari 3 (tiga) kantin Sekolah Dasar yang sudah melaksanakan peraturan yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Salah satu sekolah dasar yang masih ada pangan jajanan yang perlu diperhatikan kualitasnya, seperti belum terdaftarnya camilan di BPOM dan mengandung MSG, masih

adanya bahan baku atau bahan tambahan yang belum diketahui kandungannya, serta cara penyajian dari pangan jajanan yang masih belum tertutup, menjadi kurang sesuai dengan syarat-syarat peraturan atau pedoman yang ditetapkan oleh pemerintah. Kantin Sehat pada salah satu Sekolah Dasar dari 3 (*tiga*) telah menerapkan peraturan dengan baik, karena kantin dan sekolah telah mempunyai program yang mendukung untuk menjaga kualitas pangan jajanan, sehingga pangan jajanan yang dikonsumsi oleh murid terjaga kebersihan serta kandungan gizinya. Minimnya penggunaan plastik yang digunakan di kantin, serta ketetapan untuk membawa wadah masing-masing dari rumah sangat membantu untuk mengurangi sampah, serta diberlakukannya *punishment* membuat pelaksanaan program kantin sehat menjadi lebih baik dan berkualitas.

Disarankan agar setiap kantin sekolah dasar mulai menerapkan kantin sehat, agar kantin sekolah lebih memperhatikan pangan jajanan yang seharusnya bisa untuk menambah gizi anak sekolah, melakukan pemilihan pada pangan jajanan yang belum terdaftar di BPOM, tidak menggunakan bahan tambahan penyajian pada pangan jajanan yang kurang diketahui gizi dan kualitasnya, serta menjaga kebersihan pangan agar terhindar dari hal yang dapat membahayakan pangan jajanan agar terciptanya kantin yang lebih berkualitas serta memenuhi syarat-syarat dari pedoman maupun peraturan yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Sekolah dasar yang telah memiliki kantin sehat agar selalu menjaga jalannya program tersebut, sehingga dapat menjadi contoh untuk sekolah dasar yang belum menerapkan kantin sehat.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pengawas Obat dan Makanan Republik Indonesia. 2012. *Keamanan Pangan di Kantin Sekolah*. Direktorat Surveilans dan Penyuluhan Keamanan Pangan. Deputi Pengawasan Keamanan dan Bahan Berbahaya. Badan Pengawas Obat dan Makanan Republik Indonesia.
- Badan Pengawas Obat dan Makanan Republik Indonesia. 2013. *Pedoman Pangan Jajanan Anak Sekolah Untuk Pencapaian Gizi Seimbang*. Direktorat Standarisasi Produk Pangan. Deputi Bidang Pengawasan Keamanan Pangan dan Bahan Berbahaya. Badan Pengawas Obat dan Makanan Republik Indonesia.
- Departemen Kesehatan Republik Indonesia. 2006. *Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 1429/MENKES/SK/XII/2006 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Kesehatan Lingkungan Sekolah*. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.

Departemen Kesehatan Republik Indonesia. 2003. *Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 942/MENKES/SK/VII/2003 Tentang Pedoman Persyaratan Hygiene Sanitasi Makanan Jajanan*. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.

Direktorat Bina Gizi. 2011. *Pedoman Keamanan Pangan di Sekolah Dasar*. Ditjen Bina Gizi dan Kesehatan Ibu dan Anak. Kementerian Kesehatan RI.

Nurikhsani FA. 2017. *Analisis Kantin Makanan Sehat di Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Suwaidah LS, Achyadi NS, Cahyadi, W. *Kajian Cemaran Logam Berat Timbal Dari Kemasan Kertas Bekas Ke Dalam Makanan Gorengan*. *Penel Gizi Makan*. Vol. 37, No. 2 Hal. 145-154. Universitas Pasundan Bandung.

**ANALISIS *VIRTUAL MARKET TAMAM.ID*
DALAM PERKULIAHAN *DIGITAL ENTREPRENUERSHIP*
PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0**

Qurota Yunus Syafidah¹, Trisno Martono², Khresna Bayu Sangka³
^{1,2,3}Universitas Sebelas Maret Surakarta

E-mail: ¹qurotayunus@student.uns.ac.id, ²trisnomartono@fkip.uns.ac.id,
³b.sangka@gmail.com

Abstrak: Universitas Darussalam (UNIDA) Gontor Ponorogo merupakan perguruan tinggi waqaf yang berada di bawah naungan Pondok Modern Darussalam Gontor Ponorogo. Dalam mewujudkan Tri Dharma perguruan tinggi, Universitas Darussalam (UNIDA) Gontor Ponorogo memiliki visi, misi, dan jiwa pesantren. Pondok memegang teguh prinsip kemandirian, sehingga dalam mengimplementasikan kewirausahaan juga menggunakan prinsip tersebut. Pada era revolusi industri 4.0, semua mahasiswa diwajibkan untuk menempuh mata kuliah *Digital Entrepreneurship*. Universitas Darussalam (UNIDA) Gontor Ponorogo bekerjasama dengan Bank Indonesia (BI) meluncurkan *Software Virtual Market TAMAM.Id*. yang akan diterapkan dalam mata kuliah *Digital Entrepreneurship*. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian ini bertujuan menganalisis dan mendeskripsikan penggunaan *Virtual Market Tamam.id* dalam mata kuliah *Digital Entrepreneurship*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya *Virtual Market Tamam.id* dalam mata kuliah *Digital Entrepreneurship* dapat memberikan pengalaman baru dalam dalam mata kuliah *Digital Entrepreneurship*. Di sisi lain, melalui *Virtual Market Tamam.id* mahasiswa memiliki kemampuan berwirausaha berbasis teknologi.

Kata Kunci: Universitas Darussalam (UNIDA) Gontor Ponorogo, *Virtual Market Tamam.id*, *Digital Entrepreneurship*

Abstract: Darussalam University (UNIDA) Gontor Ponorogo is a waqaf college under the auspices of Pondok Modern Darussalam Gontor Ponorogo. In realizing the Tri Dharma of higher education, Darussalam University (UNIDA) Gontor Ponorogo has a vision, mission, and soul of a pesantren. Pondok adheres to the principle of independence, so that in implementing entrepreneurship also uses these principles. In the era of the industrial revolution 4.0, all students are required to take the Digital Entrepreneurship course. University of Darussalam (UNIDA) Gontor Ponorogo in collaboration with Bank Indonesia (BI) launched the TAMAM Virtual Market Software. which will be applied in Digital Entrepreneurship courses. This type of research uses qualitative research with descriptive methods. This study aims to analyze and describe the use of Tamam.id Virtual Market in Digital Entrepreneurship courses. The results of this study indicate that the existence of Tamam.id Virtual Market in Digital Entrepreneurship courses can provide new experiences in Digital Entrepreneurship courses. On the other hand, through Virtual Market Tamam.id students have technology-based entrepreneurial skills.

Keywords: Darussalam University (UNIDA) Gontor Ponorogo, Tamam.id Virtual Market, Digital Entrepreneurship.

PENDAHULUAN

Menurut teori Solow & Swan dalam Lincolin Arsyad (2010), bahwa untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi diperlukan faktor yang dapat mempengaruhi yaitu faktor tenaga kerja. Pertumbuhan tenaga kerja dianggap sebagai salah satu faktor yang

dapat memacu pertumbuhan ekonomi, sehingga meningkatkan jumlah tenaga kerja dan mendorong terjadinya peningkatan produktivitas. Sektor pendidikan memiliki peranan utama dan sentral dalam membentuk kemampuan sebuah negara berkembang untuk dapat memaksimalkan teknologi modern, mengembangkan kapasitas produksi perekonomian, menciptakan pertumbuhan dan pembangunan yang berkelanjutan.

Secara keseluruhan pertumbuhan ekonomi dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor intern maupun faktor ekstern dari sistem ekonomi tersebut. Teori ini menyajikan sebuah kerangka teoritis yang lebih luas dalam menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi proses pertumbuhan yang berasal dari dalam (*endogenous*) sistem ekonomi itu sendiri. Kemajuan teknologi dianggap bersifat endogen, dimana pertumbuhan ekonomi merupakan hasil dari keputusan para pelaku ekonomi dalam berinvestasi di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut Jhingan (2010), bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akan meningkatkan inovasi, sehingga juga dapat meningkatkan produktivitas dan pertumbuhan ekonomi. Hal tersebut menjadikan kualitas sumber daya manusia sebagai faktor yang paling berpengaruh terhadap pertumbuhan ekonomi termasuk di negara berkembang seperti Indonesia.

Demi membangun Indonesia agar menjadi negara yang lebih maju, dibutuhkan banyak wirausaha muda untuk mengubah sistem dan tingkat perekonomian di masa yang akan datang. Wirausaha atau entrepreneur memiliki peranan penting dalam pembangunan Negara Indonesia. Menurut portal berita Kementerian Perindustrian Republik Indonesia, Jumat 23 November 2018, menyatakan bahwa salah satu kemampuan untuk menjadi negara maju adalah memiliki entrepreneur minimal 2% dari total populasi penduduk. Pada tahun 2013, Indonesia tercatat memiliki 1,65% wirausaha dari total 200 juta penduduk Indonesia. Jumlah ini tentunya masih sangat sedikit dan jauh dari yang dibutuhkan untuk menjadi negara maju. Hal ini dikarenakan mahasiswa sebagai *agent of change* hanya dipersiapkan untuk menjadi karyawan di sektor pekerjaan umum seperti, pegawai swasta dan pegawai negeri sipil. Sehingga sebagian orang beranggapan bahwa sukses adalah ketika individu dapat menjadi pegawai negeri sipil.

Oleh karena itu, hakikat mata kuliah kewirausahaan disusun sebagai proses pembelajaran penanaman tata nilai kewirausahaan melalui pembiasaan dan pemeliharaan perilaku serta sikap. Tujuannya adalah mahasiswa memiliki jiwa kewirausahaan, sehingga ketika berada dalam lingkungan masyarakat dapat menciptakan minat berwirausahanya sendiri. Disisi lain, kewirausahaan merupakan salah satu mata kuliah yang dapat mengajarkan mahasiswa untuk melatih kemampuan, mengembangkan soft skills dan

menumbuhkan jiwa wirausahanya. Menurut Nwagwu dan Azih (2015), bahwa pentingnya kewirausahaan dalam rangka mengurangi tingkat pengangguran, sehingga menyebabkan tantangan yang dihadapi dunia pendidikan menjadi semakin kompleks.

Menurut Visa dan Bhagavatula (2012), bahwa universitas merupakan lembaga formal yang tepat untuk menyelenggarakan pendidikan kewirausahaan. Hal ini senada dengan Penelitian yang dilakukan Susilaningih (2015), menyatakan bahwa pendidikan kewirausahaan di perguruan tinggi berkaitan dengan membangun karakter wirausaha, pola pikir wirausaha, dan perilaku wirausaha yang selalu kreatif dan inovatif, menciptakan nilai tambah atau nilai-nilai baik, memanfaatkan peluang dan berani mengambil resiko. Menghadapi tantangan masa depan yang sangat kompetitif, maka perilaku kewirausahaan diperlukan bagi semua bidang pekerjaan atau profesi. Oleh karena itu pendidikan kewirausahaan dirasa sesuai apabila diterapkan di perguruan tinggi tanpa memandang bidang ilmu yang dipelajari, karena pendidikan kewirausahaan merupakan pendidikan yang berorientasi terhadap karir dan ekonomi generasi muda.

Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Rita Ningsih (2017) menyatakan bahwa pendidikan kewirausahaan sangat baik dilaksanakan di perguruan tinggi. Hal tersebut karena pendidikan kewirausahaan tidak hanya berkaitan dengan teori kewirausahaan saja, akan tetapi juga terdapat aplikasi atau praktik berwirausaha. Sehingga mahasiswa memiliki pengetahuan dan bekal untuk membuka usaha baru, baik saat masih menjadi mahasiswa maupun setelah lulus. Sehingga Mahasiswa tidak lagi menjadikan Pegawai Negeri Sipil sebagai tujuan utamanya menuntut untuk ilmu. Salah satu universitas yang menyelenggarakan pendidikan kewirausahaan adalah Universitas Darussalam (UNIDA) Gontor Ponorogo.

Universitas Darussalam (UNIDA) Gontor Ponorogo merupakan perguruan tinggi waqaf yang berada di bawah naungan Pondok Modern Darussalam Gontor Ponorogo. Oleh sebab itu, dalam mewujudkan Tri Dharma perguruan tinggi, Universitas Darussalam (UNIDA) Gontor Ponorogo memiliki visi, misi, dan jiwa pesantren. Pondok memegang teguh prinsip kemandirian, sehingga dalam mengimplementasikan kewirausahaan juga menggunakan prinsip tersebut. Mengingat pentingnya mata kuliah kewirausahaan dalam hal ini adalah mata kuliah *Digital Entrepreneurship* maka, semua mahasiswa di Universitas Darussalam (UNIDA) Gontor Ponorogo wajib untuk menempuhkannya. Adapun Kurikulum yang diterapkan di Universitas Darussalam (UNIDA) Gontor Ponorogo itu sendiri yakni menggunakan kurikulum KKNi, kemudian yang terbaru ini sedang dirancangan Kurikulum OBE (Outcome Based

Education). Hal ini dilakukan dalam rangka menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. Universitas Darussalam (UNIDA) Gontor Ponorogo bekerjasama dengan Bank Indonesia (BI) meluncurkan sebuah *Software Virtual Market TAMAM.Id.* yang selanjutnya akan diterapkan dalam mata kuliah *Digital Entrepreneurship*.

METODE PENELITIAN

Jenis pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Prosedur pendekatan kualitatif ini bertujuan untuk menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau tulisan yang berkaitan dengan aspek-aspek yang dianalisis di Universitas Darussalam (UNIDA) Gontor Ponorogo (Moleong, 2005). Adapun jenis penelitian deskriptif digunakan untuk menganalisis *Virtual Market Tamam.id* dalam mata kuliah *Digital Entrepreneurship*. Hal ini bertujuan untuk mencari deskripsi yang sesuai dari semua bentuk aktivitas, kelompok manusia, proses dan objek dari penelitian (Basuki, 2006). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik studi kepustakaan (Danial, 2009). Hal ini didasarkan pembacaan terhadap beberapa literatur yang berkaitan dengan informasi dan memiliki relevansi dengan topik yang akan diteliti. Adapun sumber data yang digunakan berupa arsip, buku, jurnal, laporan hasil penelitian, hasil seminar yang berkaitan dengan *Virtual Market Tamam.id* dan *Digital Entrepreneurship*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Virtual Market Tamam.id

Menurut website Universitas Darussalam (UNIDA) Gontor Ponorogo, pada tanggal 30 Maret 2019, menyatakan bahwa untuk Menindak lanjuti salah satu dari tiga program yang disampaikan oleh Gubernur Bank Indonesia (BI) Perry Warjiyo, salah satunya ialah dengan akan diadannya sebuah program yang akan mendorong terjalannya kerjasama bisnis antar pesantren melalui penyediaan *virtual market* produk usaha pesantren sekaligus *business matching* yang diberi nama Tamam.id. Program ini didukung oleh Bank Indonesia (BI) sebagai bagian dari kegiatan pengembangan ekonomi syariah melalui pondok pesantren. Pencangan *virtual market* Tamam.id, ini telah melalui kesepakatan dari PP IKPM, Forbis, FPA, FMA dan Tim Tamam UNIDA Gontor pada pertemuan pertama di Kantor IKPM Pusat pada tanggal 19 Januari 2019 yang lalu.

Virtual Market Pesantren Adalah sebuah *virtual market*/pasar online yang dirancang untuk kegiatan perdagangan jual/beli antar pesantren-pesantren di Indonesia. *Virtual Market* di sebut juga *e-marketing* atau e-pemasaran dan tidak jauh berbeda dengan pemasaran secara offline. Semuanya kegiatan yang dilakukan dalam *virtual market* ini memanfaatkan media Internet (online). Keunggulan dari *virtual market* pesantren diantaranya: *pertama*, Administrasi keuangan dalam jual beli lebih tertib dan dapat dipertanggung jawabkan. *Kedua*, Memperkuat ekonomi antar pesantren (model ekonomi proteksi). *Ketiga*, Mampu memberdayakan masyarakat sekitar pesantren dan *Keempat*, Kemudahan bagi pesantren dalam memenuhi kebutuhan internal. Harapannya Pesantren Gontor akan menjadi pioneer pengembangan dan pemberdayaan ekonomi masyarakat melalui pesantren. *Virtual Market Tamam.id* akan menjadi satu-satunya marketplace syariah yang mengabungkan kekuatan antar pesantren di Indonesia.

Sementara itu Forbis sebagai organisasi resmi yang dibentuk Gontor di bawah PP IKPM, akan mendukung *tamam.id* dengan mengerahkan anggotanya yang mempunyai produk-produk unggulan untuk menjadi supplier di aplikasi market place ini. Selain itu juga mendukung unit-unit usaha pondok pesantren agar berkembang. Ketua Umum Forbis Agus Maulana melakukan kerjasama dengan Bank Indonesia untuk peningkatan kualitas bisnis dan produk anggotanya melalui berbagai program yg diperlukan. Sehingga produk-produk yang tampil di *tamam.id* adalah produk alumni yang punya kualitas dan daya saing.

Kedepannya *Tamam.id* dalam jangka pendek menargetakan seluruh pesantren yang berafiliasi di bawah naungan Gontor utuk saling bersinergi dan melengkapi kebutuhan satu pesantren dengan lainnya. Hal ini diawali dengan mengundang 100 pesantren yang dibagi menjadi 4 sesi dan berlangsung selama 2 hari untuk sosialisasi dan pelatihan penggunaan aplikasi *tamam.id*. Pesantren harus mandiri tidak menggantungkan kepada pihak-pihak eksternal dalam pengembangan pesantrennya dan menjadi tempat penguatan ekonomi sebagai wujud pengelolaan kegiatan ekonomi yang terjadi dalam suatu pesantren. Oleh karena itulah, *Tamam* merupakan aplikasi marketplace yang dibentuk untuk membangun ekonomi umat melalui pesantren.

Digital Entrepreneurship

Sumber Daya Manusia (SDM) merupakan salah satu determinan utama yang menentukan keberhasilan sebuah negara dalam memanfaatkan peluang dari Revolusi Industri 4.0. Untuk itu, kebijakan dan strategi yang tepat sangat diperlukan guna

menyiapkan SDM Indonesia yang unggul, berdaya saing, dan mampu menjawab kebutuhan maupun tantangan Industri 4.0. Para pemangku kepentingan perlu memahami dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai upaya kreatif ke arah terwujudnya kesiapan SDM dalam menyambut era Revolusi Industri 4.0. Lebih jauh dari itu, transformasi yang terjadi di Era Revolusi Industri 4.0. juga menghadirkan tantangan baru dalam hal bagaimana negara dapat memanfaatkan pranata-pranata pembinaan SDM, seperti lembaga pendidikan vokasi atau kejuruan dan pusat-pusat pelatihan yang sudah tersedia.

Era baru industrialisasi, diciptakan sebagai Industri 4.0, datang untuk merevolusi cara membuat sesuatu dan akibatnya cara kerja. Menurut Duarte, Cabrita, dan Machado (2019) paradigma ini menggabungkan kemajuan teknis yang muncul untuk meningkatkan industri untuk menghadapi beberapa tantangan global. Hari ini, dunia berdiri di puncak tahap keempat dari revolusi digital. Pengembangan infrastruktur lebih lanjut, mengurangi biaya pemrosesan, penyimpanan, dan transmisi data membawa umat manusia ke ambang tahap baru, yang paling ambisius dari revolusi digital. Meskipun ancaman digital untuk setiap industri tradisional, tidak ada keraguan bahwa semua industri dan pemain akan cepat atau lambat akan dipaksa untuk pergi melalui transformasi digital.

Menurut Nwagwu dan Azih (2015) Pentingnya kewirausahaan dalam rangka mengurangi tingkat pengangguran menyebabkan tantangan yang dihadapi oleh dunia pendidikan di masa depan cenderung berkembang menjadi semakin kompleks. Hal ini ditandai dengan semakin meningkatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dan memasuki Era Revolusi Industri 4.0 membuat percepatan liberalisasi ekonomi dan sistem perdagangan bebas secara besar-besaran diterapkan di berbagai negara sehingga semakin mudah untuk memperoleh informasi dan peluang ekonomi. Media elektronik telah merasuki setiap aspek kehidupan mulai dari hiburan hingga komunikasi, pendidikan, bisnis, dan tata kelola, sehingga ketika mahasiswa tidak dapat memanfaatkan hal tersebut maka selesailah karir mereka.

Digital Entrepreneurship memfasilitasi pertukaran, transfer dan perolehan pengetahuan sambil juga memulai cara-cara baru dalam melakukan bisnis. Sebagai platform berbasis web memungkinkan transaksi peer-to-peer dan memungkinkan kombinasi sumber daya baru dan unik yang menghasilkan yang baru penawaran produk dan layanan *Digital Entrepreneurship* menjadi semakin lazim di banyak sector ekonomi, menimbulkan konflik institusional seperti inisiatif baru sering

tidak sesuai dengan hukum dan peraturan formal dan informal mengatur industri yang sudah mapan (Geissinger et, al, 2019:878).

Menurut Hull et al. (2007), *Digital Entrepreneurship* adalah subkategori kewirausahaan di mana beberapa atau semua yang biasa dikerjakan atau dilakukan di dunia nyata Sekarang bisa digitalisasikan sehingga dapat dikerjakan di dunia maya. *Digital Entrepreneurship* sebagai pengerjaan peluang berdasarkan penggunaan media digital, teknologi internet dan TIK lainnya. Penggunaan digital itu sendiri bahkan juga sangat bergantung pada fitur media digital dan TIK untuk mengerjakan peluang (Davidson dan Vaast, 2010). Karena pesatnya peningkatan aktivitas digital disemua sektor industri, maka kemungkinan besar *Digital Entrepreneurship* akan menjadi lebih umum dalam waktu dekat, menyarankan perlunya pemahaman yang lebih dalam tentang fenomena ini (Matlay dan Westhead 2007; Walker, 2006). *Digital Entrepreneurship* masih dalam masa pertumbuhan dan masih banyak perlu diketahui tentang hal inimerupakan fenomena dan elemen dari proses penciptaan usaha (Carrier et, al, 2004; Martin dan Wright, 2005).

Perkuliahan *Digital Entrepreneurship* itu sendiri merupakan materi kuliah wajib, yang mana terintegrasi antara ilmu bisnis dengan teknonologi informasi dan komunikasi dan islamisasi Ilmu ekonomi untuk menjawab tantangan di era 4.0. Artinya konsep-konsep inti dari ilmu ekonomika bisnis seperti; bisnis dan lingkungannya, tanggung jawab sosial dalam bisnis, pemilihan letak usaha, mulai dikaji berdasarkan perspektif ekonomi Islam. Adapun Capaian Pembelajaran Lulusan Setelah mengikuti perkuliahan selama satu semester, diharapkan mahasiswa mampu menyimpulkan dalam bentuk kritik atau analisis digital enterpreneurship di Indonesia atau dunia berdasarkan *teori digital enterpreneurship* dalam sebuah paper 10-12 halaman. Sedangkan, Kemampuan Akhir Tiap Tahap Pembelajaran, setelah mengikuti mata kuliah ini selama satu semester, diharapkan mahasiswa mampu; Setelah mengikuti kuliah digital enterpreneurship, mahasiswa memiliki kemampuan untuk menguasai konsep yang mendasar, mampu mengembangkan konsep dan melaksanakan atau mengaplikasikan kemampuan bisnis digital di berbagai praktek organisasi/ perusahaan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan uraian pada pendahuluan dan pembahasan di atas, maka dapat ditarik simpulan bahwa penyelenggaraan pendidikan kewirausahaan di Perguruan Tinggi

sangat tepat dan harus dilaksanakan dengan intens. Di sisi lain, saat ini kita sedang memasuki era Digitalisasi maka sudah sebaiknya dalam proses perkuliahan juga memanfaatkan teknologi yang ada. Sehingga, Universitas Darussalam (UNIDA) Gontor Ponorogo memfasilitasi perkuliahan *Digital entrepreneurship* yang wajib ditempuh oleh seluruh mahasiswanya yakni melakukan kerjasama dengan Bank Indonesia (BI) meluncurkan sebuah *Software Virtual Market TAMAM.Id.* yang selanjutnya akan diterapkan dalam mata kuliah *Digital Entrepreneurship*.

Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka penulis menyatakan beberapa saran yakni bagi peneliti lain, diupayakan dilakukan kajian lebih mendalam terkait *Virtual Market Tamam.id* dalam perkuliahan *Digital Entrepreneurship* dan bagi institusi perguruan tinggi, diupayakan terus meningkatkan program kegiatan dan materi pendidikan kewirausahaan agar mampu selalu menyesuaikan dengan keadaan yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Lincoln. 2010. *Ekonomi Pembangunan. Edisi Kelima*. Yogyakarta: UPP STIM YKPN.
- Basuki S. 2006. *Metode Penelitian*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- Carrier C, Raymond L, dan Eltaief A. 2004. Kewirausahaan dunia maya merupakan studi kasus berganda. *International Journal of Entrepreneurial*.
- Dahnial AR & Warsiah N. 2009. *Metode Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: Laboratorium PKn FPIPS UPI.
- Davidson E, dan Vaast E. 2010. *Kewirausahaan digital dan pemberlakuan sosiomaterialnya. System Ilmu Pengetahuan (HICSS), Konferensi Internasional Hawaii ke-43 2010, Honolulu, HI, 5-8 Januari*, tersedia di: www.hicss.hawaii.edu/bp43/IN6.pdf (diakses 5 Nopember 2019).
- Duarte, Cabrita, dan Machado (2019). *Business Model, Lean and Green Management and Industry 4.0: A Conceptual Relationship*. AISC 1001, 359–372.
- Geissinger, et al(2019). *Digital entrepreneurship and field conditions for institutional change—Investigating the enabling role of cities*. *Technological Forecasting & Social Change*, 887-886.
- Hull CE, Hung YTC, Hair N, Perotti V, dan DeMartino R. 2007. Mengambil keuntungan dari digital peluang: tipologi kewirausahaan digital. *International Journal of Networking dan Organisasi Virtual*. 4:290-303.
- Jhingan. 2010. *Ekonomi Pembangunan dan Perencanaan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Kementerian Perindustrian Republik Indonesia. 2018. *Indonesia butuh 4 juta Wiraswasta baru untuk menjadi negara maju*. <https://kemenperin.go.id/artikel/19926/Indonesia-Butuh-4-Juta-Wirausaha-Baru-untuk-Menjadi-Negara-Maju>. Diunduh tanggal 3 Desember 2019.
- Matlay H, dan Westhead P. 2007. Inovasi dan kolaborasi dalam tim virtual wirusaha: bukti kasus dari industri pariwisata Eropa. *International Journal of Entrepreneurship dan Inovasi*. 8: 29-36.
- Moleong L. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nwagwu & Azih, Nonye (2015). *Assesing Readness for Integration of Electronic Learning into Bussiness Education Programmes in Tertiary Institutions in Ebonyi State*. *Journal of Education and Practice*. 7:2222-2228.
- Rita, N. 2017. *Peranan Pendidikan Kewirausahaan dalam Meningkatkan Motivasi Berwirausaha Bagi Mahasiswa*. Diskusi Panel Nasional Pendidikan Kewirausahaan LPPM Universitas Indraprastta PGRI Jakarta. hlm. 60-69.
- Susilaningsih. 2015. *Pendidikan Kewirausahaan di Perguruan Tinggi, pentiohkah bagi semua profesi ?*. 11: 1-9.
- Universitas Darussalam Gontor Ponorogo. 2019. *Perkuat ekonomi umat Unida Gontor canangkan virtual market*. <http://pps.unida.gontor.ac.id/perkuat-ekonomi-umat-unida-gontor-canangkan-virtual-market/>. Di akses tanggal 3 Desember 2019.
- Vissa, B. dan Bhagavatula, S. 2012. Penyebab dan konsekuensi dari churn dalam pribadi pengusaha jejaring, *Jurnal Kewirausahaan Strategis* . 6:273-289.

IMPLEMENTASI MANAJEMEN SEKOLAH BERBASIS KARAKTER SISWA SD MUHAMMADIYAH 9 SURABAYA

Ratno Abidin¹, Asy'ari²

¹Prodi PG-PAUD, ²Prodi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Surabaya

E-mail: ¹ratno.abidin@fkip.um-surabaya.ac.id, ²asyari@fkip.um-surabaya.ac.id

Abstrak: Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui implementasi manajemen sekolah berbasis karakter di SD Muhammadiyah 9 Surabaya. Untuk mengetahui nilai-nilai karakter apa saja yang ingin di capai pada sekolah menengah. Pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak, yang bertujuan mengembangkan kemampuan siswa untuk memberikan keputusan baik buruk, memelihara kebaikan, mewujudkan dan menebar kebaikan dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati. Pendidikan karakter bermakna lebih tinggi dari pada pendidikan moral karena pendidikan karakter tidak hanya mengenal benar dan salah, akan tetapi bagaimana siswa tertanamkan kebiasaan yang baik dalam kehidupan sehari-hari sehingga bisa memiliki kesadaran dan pemahaman serta kepedulian untuk berkomitmen dalam kehidupan. Metode penelitian menggunakan kualitatif deskriptif yang dilakukan di SD Muhammadiyah 9 Surabaya. Dalam prosedur pelaksanaan penelitian dilakukan cara pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan audio visual. Kriteria yang digunakan dalam penentuan informan adalah guru wali kelas, guru BK, staff kurikulum. Tahap wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi dari sekolah terkait dengan implementasi manajemen sekolah berbasis karakter di SD Muhammadiyah 9 Surabaya. Hasil penelitian memberi gambaran bahwa karakter khusus yang ingin ditanamkan di sekolah ini ialah kreativitas, keberbakatan dan akhlaq. Disamping itu juga tidak melupakan karakter-karakter yang sudah mendasar pada umumnya seperti kejujuran, disiplin dan sebagainya.

Kata Kunci: Nilai-Nilai Karakter, Pendidikan Karakter, Implementasi

Abstract: This research was conducted to study the implementation of character-based management in SD Muhammadiyah 9 Surabaya. To find out what character values you want to achieve in middle school. Character education can be interpreted as the value of education, character education, moral education, character education, which increases the ability of students to make bad decisions, support, realize and spread prosperity in everyday life with all my heart. Character education is higher than moral education because character education not only knows right and wrong, but how students compete well in everyday life so as to increase awareness and understanding as well as caring to support life. The research method uses descriptive qualitative conducted at SD Muhammadiyah 9 Surabaya. In the procedure of conducting research the way to collect data through observation, interviews, documentation and audio visual. The criteria used in determining the informants are homeroom teacher, school counselor, curriculum staff. The interview stage was conducted to obtain information from schools related to the implementation of school-based management in SD Muhammadiyah 9 Surabaya. The results of the study give a description of the special characters that want to be instilled in this school are creativity, giftedness and morality. Besides, it is also not released the characters that are fundamental at times such as honesty, discipline and so on.

Keywords: Character Values, Character Education, Implementation

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu unsur yang dapat menciptakan kemajuan peradaban dan peningkatan kualitas hidup suatu bangsa. Dalam penyelenggaraan pendidikan, faktor pembentukan karakter dan kecakapan hidup merupakan hal yang perlu diperhatikan. Beberapa kenyataan berkenaan dengan rendahnya karakter pada peserta didik terutama di wilayah Surabaya ialah (1) rendahnya tingkat kejujuran siswa, yang dibuktikan dengan budaya menyontek pada saat ujian berlangsung. (2) Menurunnya etika dalam bersikap dan rasa hormat kepada pihak yang lebih tua, orang tua dan guru. (3) Menurunnya etika dalam menggunakan Bahasa yang sopan dan santun. (4) Meningkatnya kasus perkelahian dan kriminal yang dilakukan oleh peserta didik pada tingkat satuan pendidikan dasar yang menengah. (5) Meningkatnya kasus kenakalan remaja, berupa kasus perkelahian, narkoba, pergaulan bebas. (6) Tawuran antar pelajar (Hidayat, 2012).

Permasalahan tersebut merupakan sebagian dari beberapa permasalahan yang ditemukan dan peningkatan kearah negative juga lebih besar daripada peningkatan kearah positive. Kenyataan tersebut cukup memberikan informasi tentang rendahnya karakter peserta didik dan meningkatkan kekhawatiran terhadap perkembangan karakter, watak serta akhlaq peserta didik. Membuat peserta didik berkarakter adalah tugas pendidikan, yang esensinya adalah membangun manusia seutuhnya, yaitu manusia yang baik dan berkarakter. Pengertian baik dan berkarakter mengacu pada norma yang dianut, yaitu nilai-nilai luhur Pancasila. Komisioner Bidang Pendidikan KPAI Retno Listiyarti mengatakan, pada tahun lalu, angka kasus tawuran hanya 12,9 persen, tapi tahun 2018 menjadi 14 persen.

Mutu proses pembelajaran menjadi objek tuduhan pertama terhadap terhadap rendahnya karakter peserta didik. Para pakar perancang pembelajaran menempatkan langkah analisis karakteristik siswa pada posisi yang amat penting sebelum langkah pemilihan dan pengembangan strategi pembelajaran. Semua ini menunjukkan bahwa teori pembelajaran apapun yang dikembangkan dan strategi apapun yang dipilih untuk keperluan pembelajaran haruslah berpijak pada nilai karakter mulia dan norma-norma yang ada sesuai dengan nilai budaya dan syariat agama. Pendidikan karakter bukanlah suatu topik yang baru dalam Pendidikan. Pada kenyataannya Pendidikan karakter ternyata sudah seumur dengan Pendidikan itu sendiri. Berdasarkan penelitian sejarah dari seluruh negara yang ada di dunia ini, pada dasarnya Pendidikan memiliki dua tujuan, yaitu membimbing para pembelajar untuk menjadi cerdas dan memiliki perilaku berbudi (Harun, 2013).

Kesuma, Triatna, & Permana (2013: 7) melihat bahwa pendidikan karakter merupakan pengembangan kemampuan pada pembelajar untuk berperilaku baik yang ditandai dengan perbaikan berbagai kemampuan yang akan menjadikan manusia sebagai makhluk yang berketuhanan (tunduk patuh pada konsep ketuhanan), dan mengemban amanah sebagai pemimpin di dunia. Kemampuan yang perlu dikembangkan pada pembelajar adalah kemampuan untuk menjadi dirinya sendiri, kemampuan untuk hidup secara harmoni dengan manusia dan makhluk lainnya, dan kemampuan untuk menjadikan dunia ini sebagai wahana bagi kemakmuran dan kesejahteraan bersama. Pendidikan karakter di lingkungan sekolah merupakan program yang berkesinambungan dan terintegrasi kedalam keseluruhan system pengelolaan Pendidikan. Hal ini didasarkan kepada : tujuan Pendidikan nasional, yakni membentuk manusia seutuhnya.(Ramadhani, 2014).

Oleh karena itu penulis akan mencoba membahas permasalahan sekaligus melakukan penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif mengenai manajemen sekolah berbasis karakter, yakni system pengelolaan sekolah yang mengintegrasikan nilai-nilai karakter kepada seluruh siswanya. Penulis memiliki asumsi bahwa manajemen sekolah berbasis karakter memiliki peran dan dibutuhkan untuk memberikan dukungan terhadap kelancaran dan keberhasilan proses Pendidikan berbasis karakter. Manajemen sekolah berbasis karakter dimaksudkan sebagai proses manajemen sekolah di setiap tingkat satuan Pendidikan yang selalu memperhatikan, mempertimbangkan dan menginternalisasi serta mengintegrasikan nilai-nilai karakter yang bersumber dari nilai-nilai kebaikan, moral, budaya, agama dan kearifan lokal.

Manajemen pendidikan pada prinsipnya merupakan suatu bentuk penerapan manajemen atau administrasi dalam mengelola, mengatur dan mengalokasikan sumber daya yang terdapat dalam dunia pendidikan. Fungsi administrasi pendidikan merupakan alat untuk mengintegrasikan peranan seluruh sumberdaya, guna tercapainya tujuan pendidikan dalam suatu konteks sosial tertentu. “Manajemen merupakan proses, terdiri atas kegiatan-kegiatan dalam upaya mencapai tujuan kerjasama (administrasi) secara efisien”.Pendapat di atas juga didukung oleh Usman, yang mengemukakan pengertian manajemen pendidikan sebagai “seni dan ilmu pengelola sumber daya pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan secara efektif dan efisien”. Karena itu manajemen merupakan tugas pimpinan dalam menggerakkan berbagai sumber yang ada ke arah sasaran yang ingin dicapai. (Wati, 2014).

Menurut Undang - Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 pasal 1 butir 1, pendidikan adalah: “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.” Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU Sisdiknas No.20 tahun 2003 pasal 3) (Setiawati, 2017).

Manajemen sekolah berbasis karakter berkenaan dengan pengertian manajemen sekolah berbasis karakter yang memungkinkan dilakukan di tingkat sekolah, maka Cullberston (1982) mengemukakan bahwa: beberapa karakteristik dari proses manajemen sekolah yang berkarakter mulia pada suatu satuan pendidikan, diantaranya adalah (1) Mengintegrasikan nilai-nilai karakter pada keseluruhan kegiatan manajemen sekolah, (2) mengintegrasikan nilai-nilai karakter pada keseluruhan kegiatan kinerja sekolah, (3) Mengintegrasikan nilai-nilai karakter pada keseluruhan kegiatan kinerja personil, (4) Mengintegrasikan nilai-nilai karakter pada keseluruhan kegiatan pembelajaran. (Hidayat Asep Saepul, 2012).

Manajemen sekolah” diartikan sebagai suatu kegiatan anggota yang mengimplikasikan adanya perencanaan atau rencana pendidikan serta kegiatan implementasinya. Ditegaskan oleh H.A.R Tilaar bahwa pada dekade 90-an dunia menyaksikan suatu perubahan besar dalam tata kehidupan manusia dengan runtuhnya tatanan kehidupan sosial, politik dan ekonomi yang tidak berakar pada nilai-nilai kemanusiaan yang hakiki. Kecenderungan itu adalah humanisasi dari proses pembangunan, globalisasi dari masalah yang dihadapi umat manusia serta proses demokratisasi. Manajemen pendidikan nasional secara keseluruhan masih bersifat sentralistis sehingga kurang mendorong terjadinya demokratisasi dan desentralisasi penyelenggaraan pendidikan. Manajemen pendidikan yang sentralistis tersebut telah menyebabkan kebijakan yang seragam yang tidak dapat mengakomodasi perbedaan keragaman/kepentingan daerah/sekolah/peserta-didik, mematikan partisipasi masyarakat dalam proses pendidikan, serta mendorong terjadinya pemborosan dan kebocoran alokasi anggaran pendidikan. (Usman, 2014).

Pengertian secara khusus, karakter adalah nilai-nilai yang khas baik (tahu nilai kebaikan, mauberbuat baik, nyata berkehidupan baik, dan berdampak baik terhadap

lingkungan) yang terpatrit dalam diri dan terwujud dalam perilaku. Dalam hubungannya dengan pendidikan, pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak, yang bertujuan mengembangkan kemampuan siswa untuk memberikan keputusan baik buruk, memelihara kebaikan, mewujudkan dan menebar kebaikan dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati.

Pendidikan karakter bermakna lebih tinggi dari pada pendidikan moral karena Pendidikan karakter tidak hanya mengenal benar dan salah, akan tetapi bagaimana anak tertanamkan kebiasaan yang baik dalam kehidupan sehari-hari sehingga bisa memiliki kesadaran dan pemahaman serta kepedulian untuk berkomitmen dalam kehidupan. Mulyasa (2011) mengemukakan bahwa karakter berasal dari Bahasa Yunani yang berarti *to mark* 'menandai' dan memfokuskan pada bagaimana menerapkan nilai-nilai kebaikan dalam tindakan nyata atau perilaku sehari-hari. Pendidikan karakter merupakan suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada peserta didik yang meliputi komponen-komponen kesadaran, pemahaman, kepedulian, dan komitmen yang tinggi untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut. (Harun Cut Zahri, 2013).

Pendidikan karakter merupakan suatu hal yang sangat penting dalam membangun bangsa yang beradab dan bermartabat, baik di mata Tuhan, dunia internasional, dan manusia. Krisis karakter kebangsaan yang kini semakin mewabah di kalangan generasi muda, bahkan generasi sebelumnya semakin melahirkan keprihatinan demi keprihatinan. Setiap harinya, media massa terus dibanjiri dengan berita-berita kejahatan, pembunuhan, meningkatnya pergaulan bebas, maraknya angka kekerasan anak, remaja, perempuan, dan lain sebagainya.

Kita semakin sadar, bahwa kini nilai-nilai Pancasila yang luhur perlahan mulai tersisihkan. Pendidikan karakter adalah usaha Pendidikan budi pekerti plus, yaitu yang melibatkan aspek pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*feeling*), dan tindakan (*action*). Tanpa ketiga aspek ini maka Pendidikan karakter tidak akan efektif dan pelaksanaannya pun harus dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan serta mampu membedakan satu dengan lainnya. Dengan Pendidikan karakter seorang anak akan menjadi cerdas emosinya. Hal ini sesuai dengan pendapat Daniel (2007) tentang "Keberhasilan seseorang di masyarakat ternyata 80% dipengaruhi oleh kecerdasan emosi (EQ) dan hanya 20% ditentukan oleh kecerdasan otak (Hidayat Asep Saepul, 2012).

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif deskriptif Dengan pendekatan metode penelitian kualitatif. Laporan penelitian akan berisi data untuk memberi gambaran penyajian laporan. Data tersebut berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, foto, video tape, dokumen pribadi, catatan atau memo, dan dokumen resmi lainnya. (Moleong, 2007, hal. 11).

David Williams menuliskan bahwa penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar ilmiah, dengan menggunakan metode alamiah dengan menggunakan metode alamiah dan dilakukan oleh orang/peneliti yang tertarik secara alamiah. Dengan pendekatan metode penelitian kualitatif tersebut, penelitian ini dimaksudkan dapat mengetahui pendidikan dalam pembentukan karakter siswa di SD Muhammadiyah 9 Surabaya.

Waktu Dan Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 9 Surabaya beralamat di Jl. Genteng Muhammadiyah No.28, Genteng, Kec. Genteng, Kota Surabaya Prov. Jawa Timur. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan November 2019.

Data dan Sumber data

Untuk mendapatkan data dan informasi tentang pendidikan karakter siswa di SD Muhammadiyah 9 Surabaya.

a. Sumber Data Primer

Data primer adalah pengambilan data dengan instrumen pengamatan, wawancara, catatan lapangan dan penggunaan dokumen. Sumber data primer merupakan data yang diperoleh langsung dengan teknik wawancara informan atau sumber langsung. Adapun dalam penelitian ini sumber data primer adalah warga sekolah yang meliputi; Kepala sekolah, wali kelas, guru bimbingan konseling.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah data yang digunakan untuk mendukung data primer yaitu melalui studi kepustakaan, dokumentasi, buku, arsip tertulis yang berhubungan dengan obyek yang akan diteliti pada penelitian ini. Sumber data sekunder ini akan mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data-data dan menganalisis hasil dari penelitian ini yang nantinya dapat memperkuat temuan dan menghasilkan penelitian yang mempunyai tingkat validitas yang tinggi. (sugiyono, 2015).

Instrumen penelitian

Dalam instrumen penelitian ini kita melibatkan wawancara sebagai teknik pengumpulan data dan menggunakan pendekatan kualitatif. Adapun instrumen penelitian yang dibutuhkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Catatan lapangan (field note)

Catatan lapangan dibutuhkan peneliti untuk mencatat segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian. Gunanya catatan lapangan ini adalah untuk membantu peneliti mengingat dan memperinci apa saja yang diamati dalam proses penelitian.

2. Rekaman wawancara

Rekaman wawancara adalah sumber data primer yang diperoleh peneliti dari narasumber yang sedang diteliti. Penggunaan alat ini agar peneliti memiliki data atau informasi dari hasil percakapan selama wawancara. Manfaat lainnya dengan instrumen ini adalah bisa menggunakannya lagi jika sewaktu-waktu diperlukan dalam validitas data.

3. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara dibutuhkan agar peneliti memiliki tujuan dan arah saat melakukan wawancara dengan narasumber yang diteliti. Tujuannya adalah agar narasumber tidak merasa terganggu ketika peneliti sudah memiliki alat untuk wawancara tersebut dan narasumber maupun peneliti bisa saling mengoreksi jika ada pertanyaan yang kurang atau berlebih.

4. Pedoman observasi

Pedoman observasi digunakan peneliti agar ketika sampai di lapangan, peneliti tidak kaget dan tetap pada tujuan utamanya melakukan penelitian dengan fokus yang diminatinya. Pedoman observasi juga berguna dalam memperlancar perolehan data apabila digunakan secara maksimal.

Teknik pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Data itu dikumpulkan oleh sampel yang telah ditentukan sebelumnya.

1. Interview (wawancara terbuka)

Teknik pengumpulan data dilakukan di SD Muhammadiyah 9 Surabaya untuk mengetahui permasalahan terhadap pendidikan karakter siswa di SD Muhammadiyah 9 Surabaya.

2. Observasi

Cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen pertimbangan kemudian format yang disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan. Bagaimana tingkah laku anak usia SMP dalam beretika yang baik dilingkup sekolah. (Afifudin & Beni, Bandung).

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Dokumentasi ini dapat membuktikan pengembangan yang dilakukan dengan menyisipkan nilai-nilai karakter yang ada dalam rangka mendukung pembentukan karakter siswa. Selain itu peneliti juga menggunakan foto sebagai dokumentasi pendukung yang dapat menguatkan peneliti bahwa peneliti telah melakukan penelitian tersebut.

Teknik analisis data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian kualitatif mencakup transkrip hasil wawancara, reduksi data, analisis, interpretasi data, dan triangulasi. Dari hasil analisis data yang kemudian dapat ditarik kesimpulan. Bahwa penelitian karakter yang akan dilakukan di SD Muhammadiyah 9 Surabaya

Keabsahan data

Agar penelitian ini dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah, penelitian ini perlu di periksa keabsahannya (prasetyo & jannah, 2006). Pada saat teknik pengumpulan data, triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Triangulasi data yang digunakan berupa (sugiyono, 2015, hal. 328):

- a. Triangulasi sumber, artinya keabsahan data yang diperoleh agar mendapatkan informasi yang sesuai maka peneliti melakukan perbandingan melalui pengecekan ulang terhadap suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda. Agar memperoleh data yang berbeda dan hasil yang akurat maka peneliti melakukan wawancara terhadap guru dan kepala sekolah untuk keabsahan informasi.
- b. Triangulasi metode, peneliti melakukan penelitian untuk melengkapi kekurangan informasi yang diperoleh dengan cara ricek cross cek kepercayaan data kepada sumber yang sama dengan metode tertentu. Peneliti membandingkan melalui data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara, kemudian diperkuat dengan dokumentasi

dan melalui teori-teori yang terkait dengan tema penelitian yakni peran kultur sekolah dalam membangun prestasi siswa.

- c. Triangulasi waktu, waktu yang digunakan untuk menguji keabsahan data dengan melakukan pengamatan dan wawancara dalam waktu dan situasi yang berbeda. Tujuan dari triangulasi waktu adalah untuk mengetahui keakuratan data yang diperoleh selama wawancara dan observasi lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Manajemen Sekolah Berbasis Karakter

Penelitian ini menjelaskan implementasi manajemen sekolah berbasis karakter di SD Muhammadiyah 9 Surabaya. Pendidikan karakter tentunya sudah ada sejak zaman dahulu, sudah tidak menjadi hal yang tabu lagi termasuk di SMP Muhammadiyah 2 Surabaya ini. Dalam setiap sekolah atau Lembaga Pendidikan tentunya memiliki visi misi yang berbeda-beda dan juga Pendidikan karakter yang berbeda-beda modelnya, karakter-karakter yang ingin dicapai setiap sekolah tentunya juga berbeda. Pendidikan pada dasarnya merupakan upaya dalam mengembangkan kecerdasan manusia baik kecerdasan kognitif, afektif maupun psikomotorik karena pendidikan dikembangkan untuk menghasilkan generasi unggul. Pendidikan merupakan media yang paling efektif dalam membangun karakter (*character building*), serta dapat membantu dalam mengembangkan potensi manusia sehingga mencapai kualitas diri yang lebih baik. Untuk itu pendidikan karakter di sekolah diefektifkan kembali agar dapat membentuk manusia yang cerdas, trampil, mandiri dan berakhlak mulia.

Saat ini Pendidikan karakter sedang gencar-gencarnya ditanamkan dalam diri siswa karena pihak dari guru mengetahui bahwa Pendidikan karakter dalam diri siswa masing-masing sudah mulai luntur. Pendidikan karakter dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu ada faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik masing-masing. Faktor internal dalam setiap diri peserta didik tentunya juga tidak sama karena mereka berasal dari keluarga yang memiliki background latar belakang yang berbeda-beda sehingga faktor internal ini terbentuk dari Pendidikan yang diberikan di rumah masing-masing. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar, yakni dari lingkungan tempat tinggalnya yang bisa mempengaruhi karakter seseorang.

Dalam hal ini sesuai dengan yang disampaikan seorang guru yang kami wawancarai secara langsung di SMP Muhammadiyah 2 Surabaya yang berinisial Pak P, Beliau mengatakan:

"Faktor internal dari anak bermacam-macam, jadi tidak semuanya sama. Mereka memiliki background orang tua yang berbeda-beda sehingga faktor internal ini terbentuk dari pendidikan di rumah yang berbeda-beda. Ketika orang tua permasalahan muncul dan ketika orang tua mendidik sesuai dirinya maka anak ini akan menjadi background atau cerminan dari orang tuanya, jika orang tuanya guru maka akan mendidik anaknya seorang guru itu akan muncul dengan sendirinya dan ada orang tua yang mendidik anaknya dengan Acu tak acu maka anak ini memiliki faktor karakter sendiri dalam dirinya yaudah jadi orang acu tak acu merasa ngak perlu menghargai. Kalau faktor eksternal itu jelas orang tua yang kedua itu yakni lingkungan, bagaimana lingkungan tempat tinggalnya orang tua menyuruh dia sholat dan sebagainya tetapi lingkungannya tidak. Ini yang saya alami saat ini, kemudian sekolah, sekolah juga penting kalau memang gurunya seorang guru dan mempunyai panggilan jiwa seorang guru maka guru ini mau tidak mau hendaknya menemani peserta didiknya dalam membentuk karakternya"

Pendapat dari guru tersebut menekankan kepada kita bahwa dalam membentuk karakter peserta didik sangat penting adanya hubungan antara guru dan orang tua dari peserta didik, karena dalam Pendidikan karakter ada factor internal dan eksternal yang mempengaruhi dan saling berikatan. Dalam hal ini ada juga seorang guru yang mengatakan pendapat lainnya mengenai factor internal, Ibu berinisial D mengatakan :

"Untuk faktor internalnya itu, dari anak anaknya sendiri setelah itu dari guru-guru beserta karyawan. Kalau anak-anaknya itu pengaruhnya adalah orang tuanya, lalu kalau di sekolah itu karakternya sendiri. Mungkin jika kalian mengobservasi anak-anak yang ada disinimungkin tidak akan sama, karena memang karakter gurunya yang ada di sini itu bukan yang kaku merintah murid muridnya harus begini dan begitu. Tetapi, guru-guru di sini itu yang fleksibel, anak-anak yang ada di sini lebih banyak berkomunikasi dengan gurunya dan banyak bergerak. Kalau dari karakter anak-anaknya sendiri memang bermacam-macam tetapi karakternya identik dengan tidak bisa diam dari komunikasi sendiri maupun dari gerakannya."

Karakter yang Ingin Di capai Oleh SD Muhammadiyah 9 Surabaya

Seperti yang sudah dikatakan diatas setiap sekolah tentu karakter yang ingin dicapai pasti berbeda-beda. Di SD Muhammadiyah 9 Surabaya ini ada beberapa karakter yang ingin dicapai, diantaranya yaitu kejujuran, kreativitas, keberbakatan, akhlaq. Berdasarkan pengamatan kami ketika berkunjung ke SD Muhammadiyah 9 Surabaya ini memang kami melihat ketika sudah sekitar jam delapan pagi para siswa mulai berhamburan menuju masjid yang berada di lantai dua untuk melaksanakan sholat, guru-guru sudah berkeliaran memasuki ruangan-ruangan untuk memastikan semua siswanya

mengikuti sholat dhuha. Disini lah salah satu wujud Pendidikan karakter yang diterapkan di SD Muhammadiyah 9 Surabaya. Selain itu mengenai bakat dan kreativitas ada seorang guru yang berinisial Pak P berpendapat :

“Yang ingin dicapai yang pertama yakni berbasis keberbakatan karena berbasis keberbakatan sekolah muhammadiyah ini yang pertama akhlaq, akhlaq ini memang kami tekankan untuk anak ini memiliki akhlaq yang mulia, yang kedua kreativitas, dalam arti apa, seperti bakat dan minat masing-masing karena setiap anak memiliki hal yang berbeda dan keistimewaan yang dianugerahkan Allah SWT, maka kita memfasilitasi saja potensi yang dimiliki anak apapun itu seperti berkuda, bersepeda dan tapak suci dan lainnya. Jadi anak tidak mengikuti sitem sekolah tetapi kita yang memberi fasilitas”

Hal tersebut sangat benar adanya, ketika kami melakukan penelitian mengenai implementasi Pendidikan karakter ini kami melihat berbagai ruangan yang digunakan untuk memfasilitasi kreativitas dan bakat siswanya. Misalnya saja ada lapangan untuk sepak bola, voli, basket, dilantai empat ada rooftop yang digunakan untuk budidaya tanaman. Saat kami sedang mewawancarai salah seorang guru kami mendapati seorang siswa yang tengah berkomunikasi dengan gurunya menggunakan Bahasa Inggris yang begitu lancar untuk anak seusia dia (kelas 7 smp) ini salah satu bukti bahwa gurunya juga memfasilitasi peserta didiknya, yaitu dengan melatih skill berbahasa Inggrisnya dalam komunikasi sehari-hari bagi yang memang kemampuannya ada pada bahasa Inggris.

Pengembangan kelas berkarakter sangat dibutuhkan karena jika kelas hanya difungsikan untuk proses mentransfer ilmu saja maka semua peserta didik karakternya tidak akan terbentuk. Mereka hanya datang untuk mencatat pelajaran yang diberikan gurunya lalu kembali pulang ke rumah untuk bermain dengan teman sebayanya, sedangkan moralnya akan rusak, karakternya tidak akan pernah terbentuk. Salah seorang guru yang kami wawancarai berinisial Ibu D berpendapat

“Hal tersebut sangat di butuhkan karena itu yang membedakan bimbingan belajar dengan sekolah. Apalagi karakter guru disini membaaur dengan murid-muridnya dengan batasan yang sewajarnya. Dan juga pelajaran saja tidak cukup untuk pendidikan karakter itu sendiri, harus ada pelajaran tentang pendidikan karakter, tentang kehidupan, dan juga tentang besosialisasi dengan teman dan guru.”

Dari hal tersebut bisa ketahu bahwa pengembangan kelas berkarakter memang sangat penting adanya dan wajib dimiliki oleh setiap sekolah. Dalam mengedepankan Pendidikan karakter tentunya ada beberapa hal-hal yang perlu dipersiapkan. Seperti halnya dalam SD Muhammadiyah 9 Surabaya ini hal yang dipersiapka ialah sumber daya manusia

gurunya (kualitas dan mutu gurunya), akhlaq atau Pendidikan karakter terhadap Tuhannya. Ibu berinisial K mengemukakan pendapatnya mengenai hal ini sebagai berikut :

“ Sumber daya manusianya yaitu gurunya karena merupakan figure utama, kalau dirumah berarti orang tuanya. Anak akan meniru karena karakter orang tua ibaratkan virus, kalau lingkungannya jelek maka karakternya akan jelek dan jika karakternya baik maka karakter anak tersebut akan baik”

Dari hal tersebut telah kita ketahui bagaimana cara-cara yang digunakan oleh SD Muhammadiyah 9 Surabaya untuk mengimplementasikan manajemen sekolah berbasis karakter kepada peserta didiknya. Sebagaimana kita semua ketahui bahwa Pendidikan karakter merupakan hal yang mendasar yang wajib ditanamkan dalam diri anak bahkan sejak usia dini. Karakter merupakan unsur penting dalam proses pendidikan yang berlangsung sepanjang hayat (*long life education*).



Gambar.1 Pembentukan Karakter Disiplin Siswa

Pembahasan

Berdasarkan pada landasan filosofis pendidikan, antropologis peserta didik, landasan konstitusional dan idill, serta landasan psikologis pendidikan, maka manajemen sekolah berbasis karakter pada tingkat satuan pendidikan penting dan perlu diimplementasikan dalam rangka memberikan dukungan nyata terhadap keberhasilan proses pendidikan dan pembentukan karakter peserta didik, sesuai dengan tuntutan tujuan pendidikan nasional. (Hidayat, MANAJEMEN SEKOLAH BERBASIS KARAKTER, Januari 2012)(Hidayat, MANAJEMEN SEKOLAH BERBASIS KARAKTER, Januari 2012). Ada berbafei hal yang mempengaruhi berjalannya manajemen sekolah berbasis karakter bisa berjalan dengan baik dan sesuai dengsn yang diinginkan diantaranya ialah factor tenaga pendidiknya. Kesiapan kemampuan pendidik dan tenaga kependidikan dalam

mendukung keberhasilan implementasi manajemen sekolah berbasis karakter di SMP Muhammadiyah 2 Surabaya, masih dikategorikan cukup baik. Di sana kami mengamati secara langsung dan mewawancarai beberapa guru di SMP tersebut. Mereka semua terlihat benar-benar menerapkan Pendidikan karakter di SD Muhammadiyah 9 Surabaya dengan cukup unik.

Guru disana terlihat lebih *humble* dengan siswanya. Mereka menanamkan Pendidikan karakter dengan metode pendekatan dan memberi kebebasan terhadap bakat yang dimiliki siswa sehingga mereka bisa bebas mengekspresikan bakat mereka tanpa ada rasa tertekan atau takut dilarang oleh gurunya. Mulai dari itu guru-guru disana perlahan mengajarkan Pendidikan karakter yang sebenarnya mungkin tidak disadari oleh siswanya. Guru disana juga terlihat lebih *friendly* dengan siswanya namun juga masih mengetahui Batasan-batasannya. Menurut salah seorang guru yang ada disana siswa SMP masih cenderung suka bermain-main, beda dengan siswa SMA yang sudah mulai menata masa depannya dan proses pencarian jati diri. Oleh karena itu mereka tidak ingin terlalu menekan siswanya untuk menjadi seperti yang mereka inginkan, tetapi guru-guru itu membiarkan siswanya menemukan bakatnya masing-masing. Mereka berusaha untuk selalu mendampingi dan mengontrol Pendidikan karakter yang ada pada diri setiap siswanya. Tidak bisa dipungkiri untuk menanamkan Pendidikan karakter di setiap sekolah bukanlah hal yang mudah karena setiap guru harus bisa memahami satu persatu karakter dari siswanya. Meskipun demikian jika seorang guru sudah bisa memahami karakter dari siswanya tidak lantas membuat siswa tersebut mudah diajarkan dan ditanamkan nilai-nilai karakter dalam dirinya.

Pasti masih ada beberapa siswa yang masih memiliki perilaku yang tidak berkarakter. Misalnya sering terjadinya tawuran antar pelajar, bahkan pelakunya juga ada beberapa yang dari kalangan anak SMP, serta perilaku tidak jujur hal ini dibuktikan dengan adanya warung kejujuran yang dibuat di beberapa sekolah mengalami kebangkrutan dan adanya plagiasi yang dilakukan siswa dalam mengerjakan tugas yang mereka buat. Maraknya geng motor yang sering menjurus pada tindak kekerasan yang meresahkan masyarakat bahkan tindakan kriminal seperti pemalakan, penganiayaan, bahkan pembunuhan. Fenomena lain yang sangat mencoreng citra pelajar dan lembaga pendidikan juga adanya pergaulan bebas (*free sex*) yang dilakukan oleh para pelajar dan mahasiswa. Seperti yang dilansir oleh Sexual Behavior Survey yang melakukan survei di 5 kota besar di Indonesia, yaitu Jabodetabek, Bandung, Yogyakarta, Surabaya dan Bali pada bulan Mei 2011. Dari 663 responden yang diwawancarai mengakui bahwa 39% responden remaja

usia antara 15-19 tahun pernah berhubungan seksual, sisanya 61% berusia 20-25 tahun⁸¹. (Julaiha, 2014). Disinilah peran guru sebagai tenaga pendidik sangat dibutuhkan demi menjaga moral anak bangsa agar tidak rusak kedepannya.

Lembaga pendidikan memegang kunci utama penanaman karakter dan akhlak peserta didik. Diajarkan tata krama, unggahungguh, sopan santun, kejujuran, rasa tanggung jawab, integritas, disiplin, kerja keras dan sekaligus solidaritas. Kita berharap sekolah dan madrasah menjadi laboratorium karakter dan akhlak selain sebagai kawah candradimukanya calon - calon penerus pemimpin bangsa dan negara Indonesia. Bapak Pendidikan Nasional Ki Hajar Dewantara mengartikan pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya. Sisi lain, karakter menjadi kata kunci bagi lahirnya anak bangsa Indonesia yang unggul dan siap memanggul beban pembangunan. Sayangnya sekolah kita baru berhasil memindahkan pengetahuan peserta didik (transfer of knowledge) ketimbang pemindahan nilai (transfer of value). Sering kali anak didik yang mempunyai nilai 9 untuk Pelajaran Agama dan pendidikan kewarganegaraan namun belum tentu mempunyai karakter yang unggul. (dalyono, 2017).

Tantangan dan hambatan yang dialami SD Muhammadiyah 9Surabaya dalam mengimplementasikan manajemen sekolah berbasis karakter ialah salah satunya sarana dan prasarana yang belum 100% bisa terpenuhi. Misalnya masih membutuhkan beberapa ruangan untuk memfasilitasi bakat siswa-siswanya. Namun hal itu akan diusahakan seiring berjalannya waktu oleh pihak sekolah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari penelitian yang telah diadakan terkait implementasi manajemen Pendidikan karakter berbasis karakter dapat di Tarik kesimpulan yaitu :

1. Implementasi manajemen Pendidikan karakter di SD Muhammadiyah 9Surabaya ini diterapkan cukup baik oleh pihak sekolah. Dimana guru bisa memberikan Pendidikan karakter kepada sswanya dengan cara yang tidak menekan siswa namun lebih bisa membaur dengan siswanya, tidak membatasi bakatnya, memfasilitasi bakatnya lalu perlahan mengajarkan atau menyelipkan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran tersebut.
2. Karakter yang ingi dicapai di SD Muhammadiyah 9Surabaya lebih dominan kepada kreativitas, akhlaq dan keberbakatan. Disamping itu juga karakter-karakter seperti

jujur, disiplin, bertanggung jawab, tolong menolong dan sebagainya juga perlu tetap diwujudkan.

3. Hal-hal yang sudah dipersiapkan oleh SD Muhammadiyah 9 Surabaya dalam mengimplementasikan manajemen sekolah berbasis karakter ini salah satunya ialah kualitas sumber daya manusia tenaga pendidiknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifudin, & Beni, A. S. (bandung). metodologi penelitian kualitatif. Bandung: pustaka setia.
- Dalyono, B. (2017). Implementasi penguatan pendidikan karakter di sekolah.
- Harun, C. Z. (2013). Manajemen pendidikan karakter. *Jurnal pendidikan karakter*.
- Hidayat, A. S. (2012). Manajemen sekolah berbasis karakter. *Jurnal inovasi dan kewirausahaan*, 8-22.
- Hidayat, A. S. (Januari 2012). MANAJEMEN SEKOLAH BERBASIS KARAKTER. *Jurnal Inovasi dan Kewirausahaan*, 8-22.
- Julaiha, S. (2014). Implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran. 226.
- Moleong, L. J. (2007). Metodologi Penelitian Kualitatif. bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Prasetyo, B., & Jannah, L. M. (2006). metode penelitian kuantitatif. *PT. Raja Grafindo Persada*, hal. 65.
- Ramadhani, M. A. (2014). Lingkungan pendidikan dalam implementasi pendidikan karakter. *Jurnal pendidikan universitas garut*, 28-37.
- Setiawati, N. A. (2017). Pendidikan karakter sebagai pilar pembentuk karakter bangsa. *Prosiding seminar nasional tahunan fakultas ilmu social universitas negeri medan*, 348-352.
- Sugiyono. (2015). *metode penelitian kombinasi (mix methods)*. bandung: Alfabeta.
- Usman, S. (2014). Meningkatkan mutu pendidikan melalui penerapan manajemen berbasis sekolah. *Jurnal ilmiah DIDAKTIKA*, 13-31.
- Wati, E. (2014). Manajemen pendidikan inklus di sekolah dasar negeri 32 kota banda aceh. *Jurnal ilmiah DIDAKTIKA*, 368-378.

IMPLEMENTASI *HIDDEN CURRICULUM* DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER PESERTA DIDIK

**Regy Prasetya¹, Budi Febriyanto², Ari Ryanto³
Universitas Negeri Semarang, Universitas Majalengka
E-mail: ¹regyprasetya94@gmail.com**

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk memecahkan permasalahan yang saat ini terjadi di masyarakat, saat ini banyak lembaga pendidikan namun hanya berlomba-lomba pada bidang akademik saja. Lembaga pendidikan dianggap hanya sebagai pelaksana kurikulum. Kurikulum yang disampaikan hanya sebatas produk pendidikan yang dibuat oleh pemerintah tanpa adanya inovasi yang mengarah untuk pembentukan karakter siswa. Sehingga output yang dihasilkan masih belum terlalu maksimal serta belum sesuai dengan apa yang diharapkan oleh masyarakat. Maka untuk mengetahui permasalahan tersebut peneliti merumuskan permasalahan singkat sebagai berikut: 1). Bagaimana desain kurikulum tersembunyi. 2). Bagaimana metode yang digunakan dalam pembentukan karakter. 3). Bagaimana dampak dari penerapan kurikulum tersembunyi. Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Tazkia Insani dan MI Darul Falah Kabupaten Majalengka. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pemaparan informasi temuan secara deskriptif, wawancara mendalam, serta analisis dokumentasi. Mengingat penelitian ini memiliki dua situs dengan karakteristik yang berbeda (*Multi Kasus*), maka data yang terkumpul terlebih dulu dianalisis secara individu, baru kemudian dilakukan analisis data lintas situs. Hasil dari penelitian ini adalah : 1). Desain yang dibuat sekolah dalam pembentukan karakter berpedoman pada visi-misi sekolah. 2). Pembentukan karakter dilakukan dengan metode terintegrasi dan bertahap. 3). Dampak yang diterima lembaga setelah melaksanakan kurikulum tersembunyi yaitu, menjadikan sekolah semakin unggul dan berkualitas.

Kata Kunci: *Hidden curriculum*, Pembentukan Karakter, Sekolah Dasar

Abstract: The purpose of this research is to solve the problem that currently occurs in the community, currently many educational institutions but only competing in the academic field. Educational institutions are considered only as implementing curriculum. The curriculum delivered is only limited to educational products made by the government without any innovation that leads to the formation of student character. So that the resulting output is still not too optimal and not in accordance with what is expected by the community. So to find out these problems the researchers formulated a brief problem as follows: 1). How to design a hidden curriculum. 2). How is the method used in character building. 3). How is the impact of implementing a hidden curriculum. This research was carried out at SD IT Tazkia Insani and MI Darul Falah, Majalengka Regency. This study uses a qualitative approach with descriptive information exposure techniques, in-depth interviews, and documentation analysis. Considering this research has two sites with different characteristics (*Multi Cases*), the data collected is first analyzed by individuals, then cross-site data analysis is then performed. The results of this study are: 1). The design made by the school in character building is guided by the school's vision and mission. 2). Character building is done by an integrated and gradual method. 3). The impact received by the institution after implementing a hidden curriculum is to make schools more superior and quality.

Keywords: *Hidden curriculum*, Character Building, Elementary School

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan wadah mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warganegara yang demokratis serta bertanggungjawab". Tujuan pendidikan nasional itu merupakan rumusan mengenai kualitas manusia Indonesia yang harus dikembangkan oleh setiap satuan pendidikan. Oleh karena itu, rumusan tujuan pendidikan nasional menjadi dasar dalam pengembangan pendidikan karakter. Penyelenggaraan pendidikan karakter dilaksanakan dengan prinsip manajemen berbasis sekolah yang merupakan tanggung jawab kepala sekolah dan guru, sebagai pemenuhan beban kerja guru dan kepala sekolah (Pasal 6 ayat 3,4,5 PP no.87/2017). Sesuai arahan Presiden Joko Widodo bahwa pendidikan karakter pada jenjang pendidikan dasar mendapatkan porsi yang lebih besar dibandingkan pendidikan yang mengajarkan pengetahuan, untuk Sekolah Dasar sebesar 70% sedangkan untuk Sekolah Menengah Pertama sebesar 60%.

Menurut Zarkasih (Mulyasa, 2012: 8) mengemukakan bahwa pendidikan karakter sangat terkait dengan manajemen atau pengelolaan instusinya. Pengelolaan instusi yang dimaksud adalah bagaimana pendidikan karakter direncanakan, dilaksanakan dan dikendalikan dalam kegiatan-kegiatan pendidikan didalam institusi tersebut secara memadai. Banyak pihak sepakat kalau sekolah harus berperan penting bagi pengembangan dan pembentukan karakter siswa (Nucci: 2008). Pengembangan dan pembentukan karakter siswa semakin mendapatkan prioritas di Indonesia dengan diberlakukannya Peraturan Pemerintah no.87 tahun 2017, tentang Penguatan Pendidikan Karakter yang merupakan gerakan pendidikan di sekolah untuk memperkuat karakter siswamelalui harmonisasi olah hati (etik), olah rasa (estetis), olah pikir (literasi), dan olah raga (kinestetik) dengan dukungan pelibatan publik dan kerja sama antara sekolah, keluarga, dan masyarakat (Pasal 1 PP no.87/2017).

Dimensi pengolahan karakter siswa berupa: (1) olah hati lebih menitikberatkan kepada individu yang memiliki kerohanian yang mendalam, (2) olah rasa menitikberatkan kepada individu yang memiliki integritas moral, rasa berkesenian dan berkebudayaan, (3) olah pikir menitikberatkan kepada individu yang memiliki keunggulan akademis sebagai hasil pembelajaran dan pembelajar sepanjang hayat, (4) olah raga menitikberatkan kepada individu yang sehat dan mampu berpartisipasi aktif sebagai warga negara.

Penyelenggaraan Pengelolaan tersebut antara lain meliputi nilai-nilai yang perlu ditanamkan, muatan kurikulum, pembelajaran, penilaian, pendidik dan tenaga pendidik.

Berbicara mengenai pendidikan tidak terlepas dengan kurikulum. Kurikulum merupakan “cetak biru” proses pembelajaran yang berperan penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Melalui kurikulum yang tepat dan relevan, pembelajaran akan mampu mengantarkan peserta didik kepada tujuan yang hendak dicapai. Tidak hanya sebagai mata pelajaran dan pengalaman belajar, kurikulum juga dipandang sebagai rencana atau program belajar. Seperti yang dikemukakan Hilda Taba “A curriculum is a plan for learning therefore, what is know about the learning process and the development of the individual has bearing on the shaping of the curriculum” (Sanjaya, 2010: 7).

Pengertian ini merupakan pengertian kurikulum yang sebenarnya, dimana kurikulum berfungsi sebagai panduan pembelajaran. Segala sesuatu yang berkaitan dengan proses pembelajaran, yang meliputi tujuan, metode, media, materi, evaluasi dan sebagainya tertuang dalam kurikulum. Sehingga, proses pembelajaran merupakan manifestasi dari kurikulum yang telah ada.

Selain kurikulum yang disebutkan di atas, ada juga yang namanya kurikulum tersembunyi atau *hidden curriculum*. Secara mudah, kurikulum tersembunyi dipahami sebagai perangkat konsep yang menjadi panduan dalam pembelajaran, namun tidak secara tersurat. Hal-hal yang tidak terdokumentasikan/direncanakan/diprogramkan atau sifatnya tidak tertulis dan hal ini sangat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan itu sendiri, hal- hal inilah yang disebut dengan kurikulum tersembunyi. Kurikulum tersembunyi merupakan aturan tidak tertulis, yang dilaksanakan oleh guru dalam mewujudkan tujuan tertentu dalam pembelajaran. Sehingga peran guru dalam pelaksanaan kurikulum tersembunyi ini sangatlah signifikan

Beragam definisi telah dikembangkan didasarkan pada perspektif masing-masing. Dikarenakan banyaknya aktifitas di lingkungan pendidikan, mulai dari kegiatan yang diorientasikan untuk perkembangan siswa ataupun kegiatan yang difokuskan untuk pengembangan kompetensi guru.

Beberapa definisi para ahli mengenai the hidden curriculum (Ibid:28):

- a. Dede Rosyada: *hidden curriculum* secara teoritik sangat rasional mempengaruhi siswa, baik menyangkut lingkungan sekolah, suasana kelas, pola interaksi, guru dengan siswa dalam kelas, bahkan pada kebijakan serta manajemen pengelolaan sekolah secara lebih luas dan perilaku dari semuakomponen sekolah dalam hubungan interaksi vertikal dan horizontal mereka.

- b. Oemar Hamalik: *hidden curriculum* merupakan hasil desakan seolah, tugas, baca, buku yang memberikan efek yang tidak diinginkan begitu pula kebutuhan untuk mempengaruhi orang lain agar menyetujui sesuatu yang diharapkan. Melalui interaksi kelas dan testing guru-guru secara sadar dapat mengubah cita-cita pendidikan yang dimintakan.
- c. Allan A. Glatton: *hidden curriculum* adalah kurikulum yang tidak menjadi bagian untuk dipelajari, yang secara definitif digambarkan sebagai berbagai aspek dari sekolah diluar kurikulum, yang dipelajari, namun mampu memberikan pengaruh dalam perubahan nilai, persepsi, dan perilaku siswa.
- d. Menurut Elizabeth Vallance, fungsi dari kurikulum tersembunyi mencakup "penanaman nilai, sosialisasi politis, pelatihan dalam kepatuhan, pengekaln struktur kelas tradisional-fungsi yang mempunyai karakteristik secara umum seperti kontrol sosial".

Berdasarkan pernyataan diatas terkait definisi *hidden curriculum* secara luas maka dapat disimpulkan bahwa *hidden curriculum* adalah Kurikulum yang tidak tertulis, tidak dipelajari, serta tidak direncanakan secara terprogram tapi keberadaannya berpengaruh pada perubahan tingkah laku peserta didik dan sangat menentukan keberhasilan yang cukup signifikan, selain itu Apa saja yang mempengaruhi pelaksanaan kurikulum dan pendidikan berupa nilai, norma, kaidah, tata krama dan aturan yang berlaku dalam masyarakat dan mempengaruhi suasana belajar kelas. Hasil dari pendidikan melalui *hidden curriculum*, meliputi bidang sosial politik, kepercayaan, kepatuhan, pelajaran tentang nilai adat dan budaya, pengembangan sikap terhadap sesama manusiadan penguatan perbedaan kelas sehingga suasa belajar pun akan efektif dan efisien.

Jika dikaitkan dengan pembentukan karakter maka sangat tepat sekali karena kurikulum tersembunyi (*hiddeng curriculum*) memiliki tingkat relevansi yang tinggi jika dikaitkan dengan proses pembentukan karakter pada peserta didik. Pembentukan karakterk secara umum berisi tentang berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi wargamnegara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Hidden curriculum, berfungsi sebagai kegiatan sampingan yang dilakukan guru dalam pembentukan karakter peserta didik. Melalui *hidden curriculum*(kurikulum tersembunyi), guru dan pengelola sekolah akan mampu membekali peserta didik dengan cara yang bermanfaat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD IT Tazkia Insani dan MI Darul Falah Kabupaten Majalengka Provinsi Jawa Barat. Pemilihan obyek penelitian atas dasar pertimbangan kemudahan aksesibilitas baik dari teknis maupun nonteknis. Alasan penentuan lokasi ini juga mengacu pada pendapat Spradley(1990) yang mengemukakan bahwa apabila ingin memperoleh hasil penelitian yang lebih baik, maka dalam memilih dan menentukan lokasi penelitian haruslah mempertimbangkan beberapa aspek sebagai berikut; (a) sederhana; (b) mudah memasukinya; (c) tidak begitu kentara dalam melakukan penelitian; (d) mudah memperoleh izin; (e) kegiatannya terjadi berulang-ulang.

Penelitian ini mendeskripsikan dan mengkaji permasalahan yang berkaitan dengan implementasi kurikulum tersembunyi (*hidden kurikulum*) dalam pembentukan karakter peserta didik. Dari fokus ini yang diteliti adalah berbagai masalah dan pemecahannya tentang implementasi kurikulum tersembunyi (*hidden curriculum*) dalam pembentukan karakter peserta didik. Selain itu, juga karena penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan suatu fenomena dan menjelaskan yang tersembunyi di balik fenomena. Dengan metode kualitatif peneliti mampu memberikan suatu yang terperinci tentang suatu fenomena yang sulit disampaikan dengan metode kuantitatif(Kartini, 1999:24).

Sesuai dengan hakekat permasalahan dan peneliti dapat mendeskripsikan secara jelas dan rinci serta mampu mendapatkan data yang mendalam dan fokus penelitian ini, maka penelitian ini dipandang lebih tepat menggunakan penelitian dengan pendekatan kualitatif yang berlatar alamiah (naturalistik) karena mendeskripsikan perilaku orang, peristiwa, atau tempat tertentu secara rinci dan mendalam. Hal ini sebagaimana pendapat Cozby yang diterjemahkan oleh Mahfur bahwa penelitian kualitatif yang berlatar alamiah (naturalistik) ini dipilih karena mempunyai tujuan, antara lain: 1) Menggambarkan tempat, kejadian dan orang yang diteliti. 2) Menganalisis apa yang diteliti (Paul, 2007:178).

Hal ini jika ditarik dalam konteks penelitian ini adalah peneliti ingin mendeskripsikan implementasi hidden kurikulum dalam pembentukan karakter peserta didik di MI Darul Falah Kadipaten dan di SD IT Tazkia Insani Jatipamor Kabupaten Majalengka. Dalam hal ini peneliti menggali secara komprehensif mengenai desain, pelaksanaan dan hasil dari implementasi hidden kurikulum dalam pembentukan karakter peserta didik.

Berdasar paparan di atas, pendekatan penelitian kualitatif yang sesuai adalah fenomenologik naturalistik. Karena penelitian dalam pandangan fenomenologi bermakna memahami peristiwa dalam kaitannya dengan orang dalam situasi tertentu. Hal ini

sebagaimana pendapat Bogdan (1998:31) menyatakan bahwa, “untuk dapat memahami makna peristiwa dan interaksi orang, digunakan orientasi teoritik atau perspektif teoritik dengan pendekatan fenomenologik (*phenomenological approach*)”.

Dalam mengadakan penelitian ini, peneliti menerapkan penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologik naturalistik yang didasarkan pada pertimbangan, yang pertama adalah pendekatan kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan di lapangan, kedua adalah bahwa pendekatan ini menyajikan secara langsung hakikat hubungan antara peneliti dan responden dan yang ketiga adalah pendekatan ini lebih peka dan lebih cepat menyesuaikan diri terhadap pola-pola nilai yang dihadapi di lapangan (Arief, 1992:5). Dengan demikian, pendekatan fenomenologi naturalistik dalam penelitian kualitatif berusaha memahami dan menafsirkan makna suatu peristiwa interaksi tingkah laku manusia dalam situasi tertentu menurut perspektif penelitian sendiri.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif, yaitu penelitian yang sifatnya menjelaskan situasi atau kejadian-kejadian tertentu dan berusaha untuk memutuskan pemecahan masalah yang ada berdasarkan data-data (Narbuko, 2003:44). Penelitian ini dilakukan dengan cara membuat deskripsi permasalahan yang telah diidentifikasi. Di samping memberikan gambaran atau deskripsi yang sistematis, penilaian yang dilakukan juga untuk mempermudah dalam menjawab masalah-masalah yang terdapat dalam fokus penelitian.

Teknik penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah *field research* atau penelitian lapangan, dimana peneliti menggali dan mengumpulkan data dengan langsung turun ke lapangan, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisa data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2013:9). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode studi kasus. Studi kasus adalah metode riset yang menggunakan berbagai sumber data (sebanyak mungkin data) yang bisa digunakan untuk meneliti, menguraikan, dan menjelaskan secara komprehensif berbagai aspek individu, kelompok, suatu program, organisasi atau peristiwa secara sistematis. Dalam hal ini, rancangan penelitian yang peneliti lakukan adalah studi multi kasus yakni bertujuan untuk mendapatkan hasil yang lebih valid dengan membandingkan data dari dua tempat penelitian yang berbeda, yaitu MI Darul Falah dan SD IT Tazkia Insani Kabupaten Majalengka terkait dengan tema penelitian yaitu tentang Implementasi *Hidden Curriculum* dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik.

Dalam penelitian ini sumber data yang digunakan dibedakan menjadi dua, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Pada sumber data primer ditentukan berdasarkan informasi yang didapatkan dari wawancara dan observasi yang berasal dari subjek (informan) yang berkaitan dengan implementasi *hidden curriculum* dalam pembentukan karakter peserta didik.

Dalam menentukan informan, maka peneliti menggunakan pengambilan sampel secara purposive, internal dan time sampling. Berdasarkan pada teknik purposive, peneliti menetapkan informan kunci yaitu: Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, Waka Kesiswaan, Waka Kurikulum, Pendidik, Siswa, dan wali murid. Teknik *purposif* ini digunakan untuk menyeleksi dan memilih informan yang benar-benar menguasai informasi dan permasalahan secara mendalam. Dari informan ini kemudian dikembangkan ke informan lainnya dengan tujuan untuk mendapatkan akurasi data yang diperoleh. Selain itu, dengan teknik ini akan di dapat data yang terus menerus, akurat, lengkap, dan mendalam. Sedangkan Sumber data sekunder diperoleh dari foto, dokumen, dan benda-benda yang dapat digunakan sebagai pelengkap sumber data primer. Karakteristik sumber data sekunder yaitu berupa dokumen seperti buku, artikel, jurnal ilmiah, dan surat di MI Darul Falah dan SD IT Tazkia Insani yang berkaitan dengan fokus penelitian. Sumber data lainnya adalah dokumentasi berupa foto-foto kegiatan yang dilakukan oleh MI Darul Falah dan SD IT Tazkia Insani Kabupaten Majalengka.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan empat teknik pengumpulan data yaitu: wawancara, angket, observasi, studi dokumentasi serta instrumen yang digunakan yaitu studi wawancara, studi observasi, dan studi dokumentasi, dimana guru dan peserta didik menjadi responden/informan sebagai fokus utama dalam penelitian ini. Teknik dan Pengolahan Data pada penelitian ini yaitu dengan cara analisis dan interpretasi secara konseptual merupakan proses yang terpisah dalam hal mengorganisasi data penelitian. Analisis ini menekankan pertimbangan kata-kata, konteks, non-verbal, konsistensi internal, perluasan intensitas, dan yang paling penting adalah melakukan reduksi data. Data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, maupun bahan-bahan lainnya akan mempunyai arti setelah dianalisis dan diinterpretasi dengan menggunakan metode analisis dan interpretasi data yang relevan dengan kebutuhan penelitian. Metode analisis dan interpretasi data yang digunakan oleh peneliti adalah analisis model Miles dan Huberman ada 3 macam kegiatan dalam menganalisis data kualitatif yaitu: a. Reduksi Data, b. Penyajian Data, c. Penarikan/Verifikasi Kesimpulan (Emzir, 2012:174).

Proses keabsahan data dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai kebenaran data yang penulis temukan di lapangan. Uji keabsahan data meliputi kredibilitas data (validitas internal), uji dependabilitas (realibilitas) data dan uji objektivitas. Pengecekan keabsahan data dilakukan untuk mengali keterangan tentang keadaan informan satu dengan informan yang lainnya. Keabsahan data dalam penelitian ini, dilakukan melalui tahap pengecekan kredibilitas data dengan teknik: 1) *Perssistent observasion* :untuk memahami gejala/peristiwa yang mendalam, dilakukan pengamatan secara berulang-ulang selama penelitian berlangsung. 2) Triangulasi (*triangulation*) : mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh dengan triangulasi sumber dan teknik. 3) *Member Chek* : diskusi teman sejawat secara langsung pada saat wawancara dan secara tidak langsung dalam bentuk penyampaian rangkuman hasil wawancara yang sudah ditulis oleh peneliti. 4) *Referential adequacy cheks* : pengecekan kecukupan referensi dengan mengarsip data yang terkumpul selama penelitian di lapangan, dalam hal ini, berbagai literatur tentang Implementasi *hidden curriculum* dalam pembentukan karakter peserta didik di MI Darul Falah dan SD IT Tazkia Insani dikumpulkan sebanyak mungkin sehingga dapat menjadi rujukan yang akurat dalam penelitian. Data dalam penelitian ini lebih disesuaikan dengan analisis kebutuhan dan kemampuan peneliti sendiri tanpa bermaksud mengurangi prosedur yang berlaku.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rekonstruksi konsep disusun menjadi proposisi-proposisi sebagai temuan teoritikal substantif atau praktis (Glassr, 1974:151). Pada bagian ini akan diuraikan secara berurutan mengenai: (1) Desain *hidden curriculum* (kurikulum tersembunyi) untuk pembentukan karakter peserta didik, (2) Metode pembentukan karakter peserta didik melalui *hidden curriculum* (kurikulum tersembunyi), (3) Dampak *hidden curriculum* (kurikulum tersembunyi) dalam pembentukan karakter peserta didik.

Desain Kurikulum Tersembunyi (Hidden Kurikulum) Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik di rencanakan melalui Visi dan Misi Sekolah / Madrasah

Istilah *Hidden Curriculum* terdiri dari dua kata, yaitu *hidden* dan *curriculum*. Secara etimologi, kata "*hidden*" berasal dari bahasa Inggris yaitu *hide* yang berarti tersembunyi (terselubung) dan *hidden* (menyembunyikan). (Abdullah, 2010:49). Sedangkan istilah kurikulum sendiri itu sejumlah mata pelajaran dan pengalaman belajar yang harus dilalui peserta didik demi menyelesaikan tugas pendidikannya. Dalam kaitannya dengan *Hidden Curriculum* ini seringkali timbul beberapa permasalahan penting, yaitu darimana

datangnya *Hidden Curriculum*, peserta didik, guru, atau orang yang berkepentingan untuk mendapat pelayanan sekolah? Apa yang kita kerjakan ketika kita menemui *Hidden Curriculum*? Seyogyanyakah untuk meninggalkannya tanpa mempelajarinya? *Hidden* (ketersembunyian) merupakan aspek alamiah dalam hal yang berhubungan dengan pengalaman sekolah? Pertanyaan ini perlu dimengerti dan dipahami oleh setiap pihak yang berkepentingan dengan pendidikan dan kurikulum. Namun, pertama-tama kita harus mengetahui apa arti dari *Hidden Curriculum*. Banyak para ahli kurikulum yang mengajukan konsepsi maupun pengertian *Hidden Curriculum* diantaranya:

1. Dreeben memfokuskan pada “apa yang dipelajari di sekolah” sebagai suatu fungsi struktur sosial kelas dan latihan otoritas guru
2. Kohlberg mengidentifikasi *Hidden Curriculum* sebagai hal yang berhubungan dengan pendidikan moral dan peranan guru dalam mentransformasikan standar moral
3. Henry cenderung pada hubungan antara peserta didik dengan guru, aturan untuk mengatur hubungan tersebut dan peranan aturan ini dalam mendidik untuk kepatuhan (decolitas)
4. Kritisi sosial seperti Goodman, Friedenber, Reiner dan Illich menggunakan konsepsi *hidden curriculum* sebagai aturan untuk mengidentifikasi dan menjelaskan penguatan sekolah mengenai struktur kelas dan norma sosial tertentu. (Subandijah, 1996:25).

Berdasarkan penjelasan para tokoh di atas maka dapat diambil kesimpulan. Bahwa *Hidden Curriculum* ini memang lebih menekankan pada kegiatan yang mengarahkan ke aspek sosial dan spiritual peserta didik sehingga nantinya peserta didik memiliki moral yang baik. Istilah *Hidden Curriculum* menunjuk kepada segala sesuatu yang dapat berpengaruh di dalam berlangsungnya pengajaran dan pendidikan, yang mungkin meningkatkan atau mendorong atau bahkan melemahkan usaha pencapaian tujuan pendidikan. Dengan kata lain, *Hidden Curriculum* menunjuk pada praktek dan hasil persekolahan yang tidak diuraikan dalam kurikulum terprogram atau petunjuk kurikulum kebijakan sekolah, namun merupakan bagian yang tidak teratur dan efektif mengenai pengalaman sekolah.

Pembentukan karakter di masa sekarang dirasa sangat penting untuk dapat menciptakan generasi bangsa yang berkualitas. Untuk menjadi Madrasah unggul kita harus memiliki terobosan melalui kurikulum tambahan yang disampaikan selain kurikulum yang dianjurkan oleh Dinas Pendidikan/ Kementerian Agama. Kurikulum tambahan yang dilaksanakan di MI Darul Falah tersebut di rancang melalui Visi sekolah kita yaitu Terwujudnya Madrasah unggul yang menghasilkan insan beriman, berilmu, beramal dan

berakhlakqul karimah sesuai dengan ajaran Al-Qur'an. Selain itu kita tetap memiliki program untuk mengembangkan kemampuan anak di bidang teknologi dan informasi dengan penyediaan sarana dan fasilitas.

Penjelasan tentang kurikulum tambahan yang diterapkan di MI tersebut. Sependapat dengan pernyataan dari Kohlberg yang mengidentifikasi bahwa *Hidden Curriculum* sebagai hal yang berhubungan dengan pendidikan moral dan peranan guru dalam mentransformasikan standar moral. Pernyataan yang sama juga dituturkan oleh Kritisi sosial seperti Goodman, Friedenberg, Reiner dan Illich menggunakan konsepsi *hidden curriculum* sebagai aturan untuk mengidentifikasi dan menjelaskan penguatan sekolah mengenai struktur kelas dan norma sosial tertentu.

Sehingga dapat di pahami bahawa adanya kurikulum tambahan yang bertujuan untuk pendidikan moral serta norma sosial tertentu diartikan sebagai kurikulum tersembunyi. Karena dalam pelaksanaannya memerlukan keterlibatan semua pihak dan berorientasi utama dalam perubahan perilaku peserta didik.

Hal serupa juga di laksanakan pada situs penelitian ke dua. Pendidikan karakter sejak awal di terapkan di SDIT Tazkia Insani Kab. Majalengka. Dalam pembentukan karakter, *hidden curriculum* diterapkan secara terintegratif melalui program-program sekolah. Munculnya pendidikan karakter dilatar belakangi karena ada pergeseran sikap moral dan karakter siswa. Maka daripada itu SDIT Tazkia Insani dibawah jaringan Islam terpadu ingin menguatkan kembali karakter Islam peserta didik untuk menghadapi zaman yang semakin modern dan berkembang jauh dengan aturan agama Islam. Mengenalkan pendidikan karakter terutama pada usia dini dirasa sangat penting. Terutama kita sebagai umat islam harus saling bisa mengingatkan, mengajak dan membantu untuk saling memperbaiki diri menjadi lebih baik. Sehingga dari penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa pendidikan moral serta norma sosial merupakan inti dari adanya kurikulum tambahan yang diterapkan di SDIT Tazkia Insani. Sehingga paparan tersebut memiliki makna yang sejalan dengan pengertian kurikulum tersembunyi yang dijelaskan pada situs pertama.

Penjelasan pada dua lembaga tersebut tentang tujuan moral dan norma sosial ada beberapa aspek yang dapat mempengaruhi perilaku yaitu yang pertama aspek relatif tetap dimana semua harus kita pelajari sesuai dengan aturan yang ada seperti nilai religi yang berpedoman pada ideologi dan kitab suci agama islam yaitu Al-Quran. Serta aspek yang relatif berubah yaitu seperti pengembangan kreatif siswa yang harus kita kembangkan secara dinamis, hal tersebut sejalan dengan apa yang diampaikan oleh Wina sanjaya.

Dalam proses pembelajaran yang sudah direncanakan secara terprogram, kenyataannya hasil dari proses pembelajaran tersebut selain sesuai dengan tujuan perilaku yang telah dirumuskan juga ada perilaku sebagai hasil belajar di luar tujuan yang dirumuskan. Inilah hakekat dari kurikulum tersembunyi. Ada dua aspek yang dapat mempengaruhi perilaku sebagai dalam Hidden Curriculum yaitu:

a. Aspek relatif tetap

Hal yang dimaksudkan dengan aspek relatif tetap adalah ideologi, keyakinan, nilai budaya masyarakat yang mempengaruhi sekolah dalam arti bahwa budaya masyarakat yang menetapkan pengetahuan mana yang perlu diwariskan pada generasi mendatang suatu bangsa.

b. Aspek yang dapat berubah

Aspek yang dapat dirubah meliputi variabel organisasi sistem sosial dan kebudayaan. Variabel organisasi meliputi bagaimana guru mengelola kelas, bagaimana pelajaran diberikan, bagaimana sistem kenaikan kelas (promosi) dilakukan.

Menurut Wina Sanjaya(2014:63) mendesain kurikulum berarti menyusun rancangan atau menyusun model kurikulum sesuai dengan misi dan visi sekolah. Tugas dan peran seorang desainer kurikulum, sama seperti seorang arsitek. Sebelum menentukan bahan dan cara mengkontruksi bangunan terlebih dahulu seorang arsitek harus merancang model bangunan yang akan dibangun.

Perencanaan di MI Darul Falah dibuat sebelum memasuki tahun ajaran baru. Dengan membuat pemetaan program sekolah yang meliputi SOP, penanggung jawab, tujuan, teknis pelaksanaan, penilaian dan evaluasi serta nilai karakter yang ingin ditanamkan pada peserta didik. Disusun oleh waka kurikulum berdasarkan pertimbangan kepala sekolah dan guru-guru yang kompeten serta berpatokan dari visi–misi madrasah. Sehingga ketika memasuki ajaran baru semua guru siap untuk melaksanakan program serta analisis bagaiman kemungkinan yang terjadi di lapangan karena konsisi peserta didik yang berbeda. Desain yang dibuat di MI Darul Falah berpatokan pada visi sekolah yaitu untuk terwujudnya madrasah unggul yang menghasilkan Insan beriman, berilmu, beramal dan akhlakul karimah dan berdasarkan ahlusunah waljamaah. Selanjtnya kita petakan program sekolah menjadi beberapa dimensi vital yaitu, dimensi Sosial, Mental, Fisik dan Iman. Misalkan dimensi mental yang bertujuan untuk pembentukan siswa kreatif kita mendesain program pembelajaran CTL, outbond setiap semester sekali, gerakan literasi membaca lima belas menit sebelum pembelajaran dimulai.

Sedangkan desain yang dibuat di SDIT Tazkia Insani Kab. Majalengka berpatokan pada visi yayasan yaitu untuk mewujudkan insan yang cerdas, mulia dan berjaya. Untuk semester kedua lembaga kami pada khususnya memiliki visi “Cinta Al-Qur’an untuk membentuk pribadi santun”. Selanjutnya kita petakan program-program yang berkaitan dengan visi. Program tersebut diantaranya, study visual, home visit, outbond training, pemeriksaan kesehatan, study wisata, kemah ramadhan ceria, guru tamu, pentas seni, cooking class, belajar dirumah sahabat, parenting class, sholat berjamaah. selanjutnya tentang program cinta Al-Quran programnya yaitu tartil Qur’an kelas 4 (usia baligh), standart tahfidz 2 juz, Super tahfidz 3 jus, minimal lulus tuntas 30 juz. Tambahan waktu untuk murojaah (20 menit), jam khusus untuk hafalan 4 jp bagi kelas 1 (optimalisasi tematik), screening capaian pembelajaran Al-Qur’an bagi kelas 3 (target semua kelas 4 sudah Al-Qur’an), penyediaan sarana spiker perkelas, Musabaqah Al-Qur’an, Mukhoyam Al-Qur’an 3,4,5. Serta adanya kegiatan pembacaan dzikir bersama (Al-Ma’Tsurat) setiap pagi yang diikuti kelas 3 sampai dengan 6. Selanjutnya penyusunan kurikulum tersembunyi yang diterapkan di kedua lembaga tersebut harus memiliki prinsip-prinsip sebagai acua dalam mendesain kurikulum tersembunyi. Fred Percival dan Henry Ellington (1984) mengemukakan bahwa desain kurikulum adalah pengembangan proses perencanaan, validasi, implementasi, dan evaluasi kurikulum. Selanjutnya, Saylor mengajukan delapan prinsip sebagai acuan dalam desain kurikulum. Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut (Oemar, 2007:193).

1. Desain kurikulum harus memudahkan dan mendorong seleksi serta pengembangan semua jenis pengalaman belajar yang esensial bagi pencapaian prestasi belajar, sesuai dengan hasil yang diharapkan.
2. Desain memuat berbagai pengalaman belajar yang bermakna dalam rangka merealisasikan tujuan-tujuan pendidikan, khususnya bagi kelompok siswa yang belajar dengan bimbingan guru.
3. Desain harus memungkinkan dan menyediakan peluang bagi guru untuk menggunakan prinsip-prinsip belajar dalam memilih, membimbing, dan mengembangkan berbagai kegiatan belajar di sekolah.
4. Desain harus menyediakan pengalaman belajar yang berkesinambungan, agar kegiatan belajar siswa berkembang sejalan dengan pengalaman terdahulu dan terus berlanjut pada pengalaman berikutnya.

5. Kurikulum harus didesain agar dapat membantu siswa mengembangkan watak, kepribadian, pengalaman, dan nilai-nilai demokrasi yang menjiwai kultur, dan desain kurikulum harus realistis, layak, dan dapat diterima.

Jadi, desain kurikulum dapat didefinisikan sebagai rencana atau komponen dari unsur-unsur kurikulum yang tersiri dari tujuan, isi, pengalaman belajar, dan evaluasi. Penyusunan desain kurikulum terbagi menjadi dua dimensi yaitu, dimensi horisontal dan vertikal. Dimensi horisontal berkenaan dengan penyusunan dari lingkup isi kurikulum. Susunan lingkup ini sering diintegrasikan dengan proses belajar dan mengajarnya. Sedangkan dimensi vertikal menyangkut penyusunan sekuens, bahan berdasarkan urutan tingkat kesukaran. Bahan tersusun mulai dari yang mudah, kemudian menuju pada yang lebih sulit, atau mulai dengan yang dasar diteruskan dengan yang lanjutan.

Berkaitan dengan perencanaan, perlu adanya review tentang pengalaman yang kita hadapi sebelumnya. Masalah apa saja yang kita temui bisa digunakan sebagai sasaran atas program yang kita buat untuk mengatasi masalah tersebut. Terlebih berkaitan dengan karakter peserta didik. Desain kurikulum tersembunyi yang di implementasikan di MI Darul Falah kita lakukan dengan mendayagunakan guru-guru yang memiliki kemampuan dan kontribusi lebih di berbagai bidang dan dimensi. Dengan tujuan agar program dapat berjalan maksimal. Perencanaan sangat diperlukan agar dalam prosesnya dapat mencapai indikator yang ditentukan di awal. Perencanaan harus tepat sasaran dengan maksud kita harus mengetahui permasalahan karakter apa yang ingin kita bentuk, selanjutnya kita petakan untuk membuat program serta perencanaan pelaksanaan dengan penanggung jawabnya sebagai pengawal proses pelaksanaan agar tepat sasaran. Untuk memudahkan dibuat klasifikasi berdasarkan dimensi untuk membentuk kepribadian manusia.

Metode Pembentukan Karakter Peserta Didik Melalui *Hidden Kurikulum* (Kurikulum Tersembunyi) Diimplementasikan Secara Terintegrasi dan Bertahap, Dimulai dari Pengetahuan, Melaksanakan, Serta Membiasakan

Lembaga MI Darul Falah memiliki visi misi untuk mewujudkan madrasah unggul yang menghasilkan insan beriman, berilmu, beramal dan akhlaqul karimah. Sesuai dengan Roh K-13 yang dicangkan pemerintah untuk pembentukan karakter. MI Darul Falah sudah melaksanakan K-13 selama empat tahun sejak awal berdiri tahun 2013. Hampir di setiap program sekolah, kami sisipkan nilai karakter kepada siswa. Pembentukan karakter tersebut dilakukan dengan cara pembiasaan, pelaksanaan dengan cara pemantauan serta untuk mewujudkan sikap kesadaran terhadap siswa. Misal gerakan literasi untuk menumbuhkan karakter kreatif. Jumat bersih dan penyediaan tempat sampah basah kering

untuk menumbuhkan karakter peduli lingkungan. Sholat berjamaah, Qiroah, sedangkan program tahlil dan yasin di mulai dari kelas 3 sampai kelas enam, dan pada hari Jumat dilakukan kegiatan sedekah untuk menumbuhkan karakter religious dan disiplin.

Penjelasan di MI Darul Falah sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh Ngainun Naim. Tentang karakter adalah serangkaian sikap (*attitude*), perilaku (*behaviors*), motivasi (*motivations*), dan keterampilan (*skills*). Karakter meliputi sikap seperti keinginan untuk melakukan hal yang terbaik, kapasitas intelektual, seperti sikap kritis dan alasan moral, perilaku seperti jujur dan bertanggung jawab, mempertahankan prinsip-prinsip moral dalam situasi penuh ketidakadilan, kecakapan interpersonal dan emosional yang memungkinkan seseorang berinteraksi secara efektif dalam berbagai keadaan, dan komitmen untuk berkontribusi dengan komunitas dan masyarakatnya. Penjelasan tersebut memiliki argumen yang sama dengan apa yang disampaikan dan di terapkan di situs lokasi penelitian yang kedua yaitu di SDIT Tazkia Insani.

Pendidikan karakter di SDIT Tazkia Insani terutama pada usia dini dirasa sangat penting. Terutama kita sebagai umat islam harus saling bisa mengingatkan, mengajak dan membantu untuk saling memperbaiki diri menjadi lebih baik. Untuk menjaga ke Islaman umat islam agar tetap menjadi insan yang berpegangan hidup dengan Al-Quran, kami SDIT Tazkia Insani memberikan pelayanan melalui dunia pendidikan dasar untuk membentuk pribadi santun melalui cinta Al-Qur'an. Kami kembangkan pembelajaran yang berorientasi kepada Al Qur'an.

Metode yang digunakan untuk membentuk karakter peserta didik melalui *hidden curriculum* (kurikulum tersembunyi) diimplementasikan secara terintegrasi dan bertahap dimulai dari pengetahuan, melaksanakan, serta membiasakan. Dalam pembentukan karakter tidak dapat dilakukan secara langsung dengan hasil yang maksimal. Namun harus ada tahapan yaitu seperti yang di lakukan di MI Darul Falah yaitu dengan cara perumpamaan (pengetahuan) pembiasaan, pembinaan, dialog serta untuk mewujudkan sikap kesadaran terhadap siswa. Misal gerakan literasi untuk menumbuhkan karakter kreatif. Jumat bersih dan penyediaan tempat sampah basah kering untuk menumbuhkan karakter peduli lingkungan. Sholat berjamaah, Qiroah, bisa tahlil dan yasin, Jumat sedekah untuk menumbuhkan karakter Religious dan disiplin.

Tabel 1. Metode Pembentukan Karakter MI Darul Falah

No	Metode	Tujuan
1.	Perumpamaan	Memper mudah siswa dalam memahami konsep yang abstrak
2.	Keteladanan	Memberikan contoh tindakan yang baik kepada siswa baik dalam bersikap dan bertutur kata
3.	Pembinaan	Mengarahkan siswa agar tidak lagi melakukan perbuatan yang tidak sesuai dengan karakter
4.	Dialog	Menciptakan interaksi yang berakhlak baik siwa dengan guru, atau siswa dengan siswa
5.	Penghargaan	Memberikan hadiah bagi yang berprestasi, bisa menjadi teladan orang lain

Tabel 2. Metode Pembentukan Karakter SD IT Tazkia Insani

No	Metode	Tujuan
1.	Keteladanan	Memberikan contoh tindakan yang baik kepada siswa baik dalam bersikap dan bertutur kata
2.	Pembinaan	Mengarahkan siswa agar tidak lagi melakukan perbuatan yang tidak sesuai dengan karakter
3.	Halaqoh	Menciptakan interaksi yang berakhlak baik siwa dengan guru, atau siswa dengan siswa
4.	Unjuk Diri	Membentuk siswa yang kreatif dan percaya diri
5.	Kunjungan	Belajar secara kontekstual dan alami

Masing-masing metode memiliki kelebihan dan kelemahan, semuanya saling melengkapi diterapkan secara terintegrasi, bertahap dan berkesinambungan, kondisional sesuai tujuan program dan pengembangan karakter apa yang ingin di munculkan setiap anak diberi kesempatan. Berdasarkan hasil analisis diatas kedua lembaga memiliki tahapan dan metode pembentukan karakter yang dirasa sekilas berbeda. Namun keduanya memiliki prinsip yang sama. Prinsip tersebut sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh pembentukan karakter peserta didik tentunya membutuhkan suatu metodologi yang efektif, aplikatif, dan produktif agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai dengan baik. Menurut Doni Koesoema A. Bahwa dalam pembentukan Karakter ada lima tahapan yaitu mengajarkan, keteladanan, menentukan skala, praktis prioritas, refleksi.

Selanjutnya untuk menentukan skala di lembaga MI Darul Falah memiliki indikator yang digunakan untuk menentukan skala. Untuk melakukan pemantauan kita sudah siapkan indikator ketercapaiannya.

Tabel 3. Indikator Ketercapaian Karakter

No	Karakter	Indikator
1.	Disiplin	<ul style="list-style-type: none"> a. Taat tata tertib sekolah b. Ketaatan terhadap kegiatan pembelajaran disekolah c. Ketaatan terhadap tugas-tugas disekolah
2.	Peduli Sosial	<ul style="list-style-type: none"> a. Memperlakukan orang lain dengan sopan b. Bertindak santun c. Toleran terhadap perbedaan
3.	Religius	<ul style="list-style-type: none"> a. Mensyukuri tubuh dan bagiannya sebagai iptaan tuhan melalui merawatnya dengan baik b. Mengagumi kebesaran tuhan karena kelahiran di dunia dengan cara hormat kepada orang tua c. Mempelajari dan mengamalkan ajaran Alqur'an d. Dapat membaca , menghafal, menulis, dan menerjemahkan dengan baik Alquran sebagai kitab suci umat islam e. Sholat awal waktu, tepat waktu dengan sikap khusyuk. f. Menjalankan rukun iman dan Islam. g. Membaca doa sebelum dan sesudah melakukan aktifitas
4.	Peduli Lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> a. Membuang air besar dan kecil di WC b. Membuang sampah ditempatnya c. Membersihkan lingkungan madrasah
5.	Kreatif	<ul style="list-style-type: none"> a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar b. Memberikan usulan dan gagasan yang banyak dalam suatu permasalahan c. Memiliki daya imajinasi yang kuat d. Senang mencoba hal yang baru e. Dapat mengajukan gagasan yang beda dengan orang lain

Indikator tersebut memudahkan suatu lembaga untuk melakukan pemantauan terhadap program yang dibuat beserta nilai karakter yang diharapkan. Selain membuat indikator kita juga membuat buku monitoring yang berfungsi menyambungkan komunikasi belajar di sekolah dengan di rumah. Sehingga tidak hanya guru yang terlibat memantau namun juga orang tua. Di dalam buku tersebut terdapat kendali antara pihak sekolah dengan orang tua di rumah mengenai kegiatan yang dilakukan siswa di rumah dan di sekolah. Hal ini bertujuan agar kebiasaan yang dilakukan di sekolah juga dapat diterapkan di rumah sebagai bentuk penanaman nilai karakter.

Dalam melakukan pemantauan terkait pada tahapan metode praktis prioritas di kedua lembaga sudah disiapkan indikator ketercapaiannya, untuk data indikator ketercapaian merupakan pedoman bapak/Ibu guru. Indikator ketercapaian yang telah ditetapkan dapat kita komunikasikan dengan orang tua melalui rapat. Untuk dapat memperbaiki karakter anak, guru bisa bertemu dengan orang tua ketika secara langsung ketika jam kosong atau via tlp. Diharapkan orang tua dan guru bisa bersikap jujur dan kooperatif. Buku monitoring salah satu berfungsi menyambungkan komunikasi belajar di sekolah dengan di rumah. Sehingga tidak hanya guru yang terlibat memantau namun juga orang tua. Di dalam buku tersebut terdapat kendali antara pihak sekolah dengan orang tua di rumah mengenai

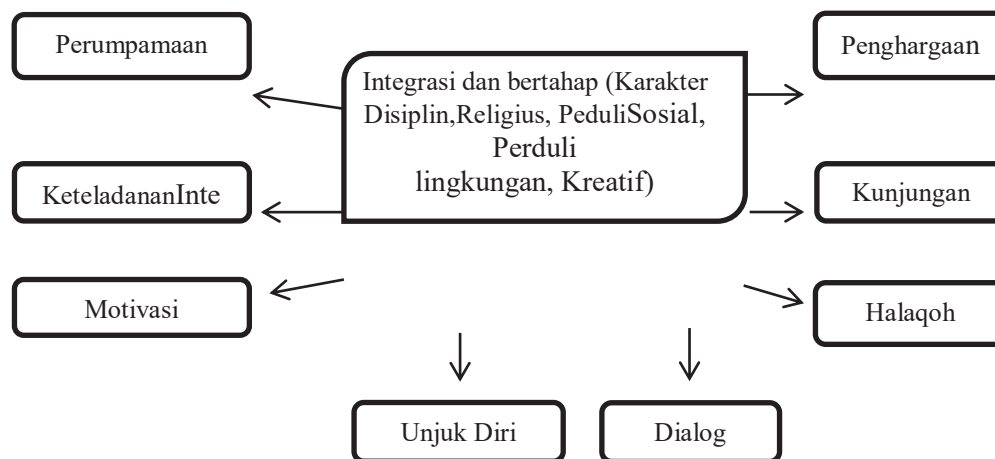
kegiatan yang dilakukan siswa di rumah dan disekolah. Hal ini bertujuan agar pembiasaan yang dilakukan di sekolah juga dapat diterapkan di rumah sebagai bentuk penanaman nilai karakter.

Sri Narwanti(2011:6), dengan mengutip pendapat Anis Matta menyebutkan ada beberapa kaidah pembentukan karakter dalam membentuk karakter muslim, yaitu sebagai berikut:

1. Kaidah Kebertahanan
2. Kaidah Kesenambungan
3. Kaidah Momentum
4. Kaidah Motivasi Intrinsik
5. Kaidah Pembimbingan

Tidak lepas terkait dengan pembentukan karakter ada kaidah yang harus kita lalui. Hal ini bertujuan untuk pencapaian dari pembentukan karakter dapat berjalan dengan maksimal. Hal tersebut sudah sesuai dengan konsep di atas dan sudah diterapkan di kedua lembaga yaitu (pertama) dilakukan dengan cara bertahap sesuai dengan tahapan metode yang ada, (kedua) selanjutnya dilakukan secara berkesinambungan saling terkait antara satu program dengan program yang lain dan dilakukan dengan efektif dan efisien, (ketiga) dilakukan dengan momentum yang tepat seperti kataman di bulan ramadhan, pondok romadhon dengan kegiatan pembagian sembako, peringatan maulid nabi dengan adanya lomba-lomba, (empat) motivasi instrinsik dilakukan dengan cara peserta didik terlibat langsung dalam setiap kegiatan seperti pramuka, kerjabakti, berkunjung ke rumah teman, belajar membuat celengan dari botol bekas, membuat malem, (lima) pembimbingan dilakukan melalui bimbingan pribadi dan kelompok dengan tujuan perbaikan karakter yang dirasa kurang tepat atau menyimpang. Dengan harapan setelah diberi bimbingan peserta didik dapat memperbaiki dan tidak memberikan dampak yang negatif kepada teman-temannya.

Berikut ini adalah konsep pembentukan karakter peserta didik yang dipadukan dari kedua lembaga yaitu MI Darul Falah dan SDIT Tazkia Insani.



Gambar 1.1 Pemetaan Karakter Peserta Didik melalui *Hidden Curriculum* Secara Terintegrasi

Dampak Kurikulum Tersembunyi (Hidden Kurikulum) dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Dapat Menghasilkan Prestasi Serta Bernilai Positif Bagi Sekolah Bila Lembaga Dapat Melaksanakannya Secara Menyeluruh dan Berkesinambungan

Terkait kontribusi yang diterima MI Darul Falah setelah menerapkan pendidikan karakter melalui *hidden curriculum* berkaitan dengan pencapaian visi sekolah yaitu yang pertama bagi sekolah sangat memberi manfaat besar yaitu menjadikan nama madrasah semakin unggul di masyarakat. Karena selama ini nama madrasah dikenal dengan sekolah kampung yang memiliki keterbatasan. Namun melalui program-program sekolah yang kita buat, semakin menunjukkan karakter madrasah ibtidaiyah yang sebenarnya di lingkungan masyarakat.

Selanjutnya manfaat yang kita peroleh dari guru yaitu guru semakin terpacu untuk meningkatkan kualitas sumber daya mereka baik akademik dan non-akademik sebagai kebijakan kurikulum yang kita gunakan. Bagi siswa yaitu kualitas karakter mereka semakin meningkat baik sosial, spiritual, pengetahuan dan ketrampilan. Selanjutnya bagi orang tua yaitu tingkat kepuasan dan kepercayaan mereka terhadap sekolah semakin meningkat dan berdampak positif untuk kontribusi orang tua semakin berkualitas dan meningkat dalam partisipasinya menjadikan madrasah unggul baik kontribusi berupa materi dan non materi.

Paparan dari MI Darul Falah tentang kontribusi yang diterima setelah mengimplementasikan kurikulum tersembunyi untuk membentuk karakter peserta didik yaitu dapat berupa materi dan tindakan, hal tersebut sesuai dengan apa yang disampaikan

oleh Anne Ahira. Pernyataan tersebut juga sesuai apa yang dialami oleh SDIT Tazkia Insani. Salah satunya dapat menjadikan sekolah semakin unggul dan berkualitas. Kepercayaan orang tua juga semakin meningkat. Terbukti dengan adanya kampus dua sebagai pengembangan sekolah. Dana pembangunan diperoleh dari sumbangan berupa materi dari orang tua.

Terkait dampak yang dirasakan SDIT Tazkia Insani setelah menerapkan pendidikan karakter melalui kurikulum tersembunyi yaitu, sekolah merupakan alat untuk pencapaian visi misi yang telah dibuat dan bisa menjadi daya tarik minat masyarakat untuk menyekolahkan anak di sekolah kami, bagi guru dapat belajar dan memperbaiki diri yang bisa berpengaruh kepada pola keluarga agar lebih baik, bagi siswa karakter anak bisa terbentuk melalui kegiatan-kegiatan yang bersifat positif, bagi orang tua bisa menghormati, mensupport dan tidak melakukan hal-hal yang bertentangan dengan syariah islam serta bisa mempengaruhi pola keluarga yang lebih baik.

Implementasi *hidden curriculum* memberikan kontribusi yang positif kepada sekolah. Diantaranya semakin meningkat kepercayaan masyarakat kepada sekolah, sekolah menjadi semakin unggul baik dari segi manajemen, fisik dan sumber daya warga sekolahnya. Sehingga dapat terwujud insan yang beriman, berilmu, beramal dan berakhlakul karimah.

Prestasi yang diraih sangat membanggakan. Prestasi tersebut berasal dari cerminan pelaksanaan pendidikan karakter yang terintegrasi dengan program sekolah. Prestasi yang diraih meliputi juara Qiroah dan hafalan Al Qur'an (penerapan nilai religius), Robotik (penerapan karakter kreatifitas), tenis, sepak bola dan drum band (penerapan nilai disiplin), Sekolah bersih indah dan nyaman (penerapan karakter peduli lingkungan), Berbagi zakat dan makanan ketika lebaran dan puasa (penerapan karakter peduli sosial).

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pada implementasi *hidden curriculum* (kurikulum tersembunyi) untuk pembentukan karakter peserta didik di MI Darul Falah dan SDIT Tazkia Insani Kab. Majalengka, peneliti menarik kesimpulan bahwa:

Desain yang digunakan pada *Hidden Curriculum* (Kurikulum tersembunyi) dalam pembentukan karakter peserta didik berdasarkan visi-misi sekolah. Program yang dibuat sekolah di petakan berdasarkan dimensi perubahan perilaku maka dibuatlah SOP (Standard Operating Procedure) adab Islami agar dilaksanakan dengan sadar dan menjadi kebiasaan oleh semua warga sekolah.

Metode yang digunakan dalam pembentukan karakter peserta didik melalui *Hidden Curriculum* di MI Darul Falah dan SDIT Tazkia Insani adalah dengan menerapkan metode terintegrasi dan bertahap dengan metode tersebut mampu membuat karakter peserta didik dibentuk secara maksimal. Cara yang digunakan dalam metode terintegrasi dan bertahap ini yaitu melalui perumpamaan, keteladanan/ pembiasaan, pembinaan/ motivasi, halaqoh, unjukdiri, kunjungan, dialog, dan pemberian penghargaan.

Dampak dari di implementasikannya *Hidden Curriculum* untuk pembentukan karakter peserta didik di MI Darul Falah dan SDIT Tazkia Insani, yaitu Karakter yang sudah menjadi kebiasaan dan membudaya akan menghasilkan prestasi baik akademik dan non akademik. Kontribusi materi dan non materi akan didapat bila suatu lembaga dapat melakukannya secara menyeluruh dan berkesinambungan.

Setelah melakukan analisis dan kesimpulan, peneliti memberikan saran-saran kepada pihak yang berkepentingan. Antara lain: Kepala sekolah atau pengelola lembaga pendidikan perlu menata dan mengembangkan orientasi sekolah baik dari segi kebijakan, kurikulum, fasilitas dan metode yang tepat sesuai dengan visi-misi sekolah melalui kurikulum tersembunyi (*hidden curriculum*) agar lembaga dapat bersaing. Bagi Guru sebaiknya dapat menjadi panutan peserta didik baik dari sikap dan tutur kata. Selanjutnya seorang guru harus dapat mengetahui, memilih, mengintegrasikan, serta melaksana metode yang tepat untuk pembentukan karakter peserta didik yang kuat dan membudaya. Para orang tua dan peserta didik hendaknya dapat berpartisipasi dalam mengsucceskan pendidikan karakter kepada diri dan anak mereka dengan selalu memotivasi, menjalankan dan selalu berbenah diri. Kepada peneliti selanjutnya hendaknya mengembangkan penelitian ini dengan melakukan penelitian jangka panjang yang lebih luas dan mendalam.

Hasil analisis tentang implementasi kurikulum tersembunyi untuk pembentukan karakter peserta didik ini belum mendalam dan terdapat banyak kekurangan akibat dari keterbatasan waktu, sumber rujukan, metode serta pengetahuan dan ketajaman analisi yang penelitilakukan, oleh karena itu diharapkan terdapat peneliti baru yang mengkaji ulang secara lebih mendalam dari hasil penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Asep S.H. 2012. Manajemen Sekolah Berbasis Karakter. *Jurnal Inovasi Dan Kewirausahaan*, volume 1 no. 1 Januari 2012 halaman 8-22.

- B.G Glasser & A.L. Strauss. 1974. *The Discovery of Grounded Theory Strategies for Research*, Chicago: Aldine Publishing Company.
- Berkowitz, Marvin W., Victor A. Battistich and Bier, Melinda C. 2008. *What Works in Character Education: What Is Known and What Needs to Be Known dalam Handbook of Moral and Character Education*. Routledge. New York.
- Cholid Narbuko, Abu Ahmadi. 2003. *Metodologi Penelitian*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Basrowi Sukidin. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif, Perspektif Mikro*, Surabaya: Insan Cendekia.
- Emzir. 2012. *Analisis Data: Metodologi Penelitian Kualitatif, Ed. III*; Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Furchan. A. 1992. *Pengantar Metode Penelitian Kualitatif*, Surabaya: Usaha Nasional.
- Hamalik, O. 2007. *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Idi, A. 2010. *Pengembangan Kurikulum: Teori & Praktik, Ed. III*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kartono, K. 1999. *Pengantar Metodologi Riset Sosial*, Bandung: Mandar Maju.
- Mulyasa. H.E. 2011. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Akasara.
- Narbuko Cholid, Abu Ahmadi. 2003. *Metodologi Penelitian*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Narwanti, S. 2011. *Pendidikan karakter: Pengintegrasian 18 Pembentukan Karakter dalam Mata Pelajaran*, Yogyakarta: Familia.
- Nucci, Larry P & Narvaez, Darcia (editor). 2008. *Handbook of Moral and Character Education*. Routledge. New York.
- Narvaez, D. 2006. *Integrative Ethical Education*. In M. Killen & J. G. Smetana (Eds.), *Handbook of Moral Education* (pp. 703– 733). Mahwah, NJ and London: Erlbaum.
- Paul C. Cozby. 2009. *Methods in Behavior Research, terj. Mahfur*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Robert C. Bogdan dan Sari Knopp Biklen. 1998. *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Methods*, Boston: Allyn and Bacon, Inc.
- Sanjaya, W. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Spradley, James P. 1990 *Participation Observation*, New York: Holt, Rinehart and Winston.

Sugyiono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D Cet. XI*; Bandung: Alfabeta.

Subandijah. 1996. *Pengembangan dan Inovasi Kurikulum*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Suyanto, B. 2007. *Metode Penelitian Berbagai Alternatif Pendekatan, Cet.III*; Jakarta: Kencana.

Vallance, Elizabeth. "Hiding the Hidden Curriculum: An Interpretation of the Language of Justification in Nineteenth-Century Educational Reform." *The Hidden Curriculum and Moral Education*. Ed. Giroux, Henry and David Purpel. Berkeley, California: McCutchan Publishing Corporation, 1983. 9-27.

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
DISCOVERY LEARNING DAN MEDIA DIGITAL
PADA PEMBELAJARAN TEKS DESKRIPSI
DI SMPIT AR-RAIHAN BANTUL**

Riswanda Himawan¹, Luluk Mahdhuroh², Ludviana Eka Purnami³

^{1, 2, 3}Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

E-mail: ¹Riswanda1700003043@webmail.uad.ac.id, ²Lulukmah27@gmail.com,

³Ludviana1700003061@webmail.uad.ac.id

Abstrak: Pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 menuntut siswa untuk lebih aktif mencari dan menggali materi yang diajarkan. Selain itu dalam kurikulum 2013 siswa juga dilatih untuk menerapkan keterampilan abad 21 atau lebih dikenal dengan keterampilan 4C dengan penjabarannya yakni *Colaboration, Comunication, Crithical thinking, dan Creative*. Dalam menerapkan keempat keteampilan tersebut, seorang pendidik membutuhkan suatu model pembelajaran yang pas, agar keempat keterampilan tersebut dapat ditanamkan kepada peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang pas dan dapat digunakan oleh pendidik khususnya pendidik bahasa dan sastra Indonesia dalam konteks pembelajaran berbasis 4C ini adalah model pembelajaran *discovery learning*. Tujuan penelitian dalam judul ini adalah untuk mengetahui ketertarikan siswa dan meningkatnya semangat siswa dalam melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning*. Metode penelitian dalam penelitian ini dengan pengamatan langsung (observasi). Hasil menunjukkan berdaarkan pengamatan siswa lebih tertarik pada materi yang diajarkan melalui model *discovery learning* dan mengkolaborasi media digital sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Pembelajaran, Bahasa, Abad 21

Abstract: Learning Indonesian in the 2013 curriculum requires students to more actively search for and explore the material being taught. In addition, in the 2013 curriculum students were also trained to apply 21st century skills or better known as 4C skills with the elaboration of Collaboration, Communication, Crithical Thinking, and Creative. In applying the four skills, an educator needs an appropriate learning model, so that the four skills can be instilled in students. One of the learning models that is appropriate and can be used by educators especially Indonesian language and literature educators in the context of 4C-based learning is *discovery learning*. The purpose of research in this title is to determine student interest and increase student enthusiasm in conducting the learning process using *discovery learning* models. The research method in this study is by direct observation (observation). The results show that based on observations, students are more interested in material presented through *discovery learning* models and collaborating digital media as learning media.

Keywords: Learning, Language, 21st Century

PENDAHULUAN

Pembelajaran teks deskripsi pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII SMP/Mts menuntut siswa untuk aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pelaksanaan kurikulum 2013 di mana peserta didik dituntut aktif untuk dapat mendominasi proses belajar mengajar. Peserta didik aktif menggali informasi, mencari, mengidentifikasi, materi pembelajaran. Sehingga secara tidak langsung hal yang

telah dipaparkan tersebut akan mengarahkan siswa dalam kegiatan berpikir kritis. Namun di sisi lain masih banyak guru yang menerapkan pembelajaran secara *teacher centered* yakni guru sangat mendominasi pembelajaran, metode ceramah dalam menjelaskan materi masih digunakan, tentu saja bila hal ini terus dilakukan akan mengakibatkan pembelajaran tidak menarik dan peserta didik pun menjadi bosan. (M. Afifun Na'im et al.,2015). Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang digunakan pun masih berupa buku cetak dan gambar, guru belum mengaplikasikan beberapa media pembelajaran yang tentunya lebih menarik seperti permainan, kuis dan sebagainya. Seharusnya, berdasarkan pembelajaran yang berorientasi pada kurikulum 2013 untuk meningkatkan keterampilan pada abad 21 yang salah satunya yakni berpikir kritis dan kreatif pendidik harus mengubah proses, cara mengajar serta penggunaan media pembelajaran. Dimana seketika guru pada awalnya mengaplikasikan metode ceramah dan tanya jawab diubah pada pembelajaran yang melatih siswa untuk menerapkan keterampilan abad 21 yang bukan lagi berpedoman pada satu jawaban di buku namun berubah menjadi berpikir kritis dan kreatif yang bersifat divergen yakni penemuan jawaban atau cadangan jawaban yang bervariasi, serta berusaha menghubungkan lingkungan belajar dengan proses berpikir kritis dan kreatif peserta didik (M. Afifun Na'im et al.,2015) Jika mengacu pada pembelajaran yang berorientasi pada kurikulum 2013 peserta didik akan lebih efektif diajak untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi (Wahyu Dwi Lestari,2017) dalam hal ini seorang guru dapat menggunakan media pembelajaran *powtoon* dalam kegiatan pembelajaran. Sebagai senjata untuk menerapkan hal tersebut guru harus menggunakan salah satu model pembelajaran yang pas untuk mengaktifkan siswa, salah satu model pembelajaran yang pas digunakan untuk mengaktifkan siswa yakni model pembelajaran *discovery learning*.

Penggunaan model pembelajaran ini diharapkan mampu mendorong peserta didik untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang dimulai dari kegiatan orientasi, apresepsi, motivasi, pemberian acuan, pemberian rangsangan, mengidentifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan yang terakhir mengkomunikasikan dengan cara mempresentasikan hasil dari kegiatan *discovery learning* tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode observasi secara langsung, Guru mempraktikkan penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dan mengkolaborasikannya menggunakan media digital. Dari hasil pengamatan, peserta didik di SMPIT Ar-Raihan

sangat berantusias dan tertarik dengan adanya kolaborasi antara penggunaan model dan media pembelajaran tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model *discovery learning* dalam pembelajaran *discovery learning*, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, mengaktifkan siswa, menjadikan siswa untuk mendominasi proses pembelajaran dapat dilakukan dengan cara mengkolaborasikan antara tahap-tahap pembelajaran mulai dari pendahuluan, inti, dan penutup dengan penggunaan media pembelajaran berbasis digital, hal ini dilakukan agar dalam kegiatan siswa yang mana siswa dituntut untuk aktif mendominasi pembelajaran, siswa tidak merasa bosan, dalam mengikuti pembelajaran.

Langkah-langkah penerapan model *discovery learning* pada pembelajaran teks deskripsi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Kegiatan Pendahuluan Pada Pembelajaran

a. Orientasi

Guru memberikan salam kepada peserta didik, guru menanyakan siswa yang tidak hadir, guru menyiapkan kelas untuk mengawali kegiatan pembelajaran di kelas.

Kemudian peserta didik memberikan tanggapan, respon, atau umpan balik seperti menjawab salam, menjawab siapa saja peserta didik yang tidak hadir, kemudian peserta didik bersiap-siap untuk mengawali kegiatan di kelas.

Dalam kegiatan pendahuluan ini guru dan peserta didik sama-sama menerapkan beberapa nilai karakter seperti religius, disiplin dan sebagainya. Sehingga karakter peserta didik pun akan terbentuk, melalui kegiatan pendahuluan pada suatu proses pembelajaran.

b. Apresiasi

Guru memberikan rangsangan dan memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai ulasan materi pembelajaran sebelumnya, misalnya Guru menanyakan “Minggu yang lalu kita sudah mempelajari mengenai apa, Hal apa saja yang kita pelajari, apakah kalian sudah paham, guru memberikan quiz seperti pertanyaan-pertanyaan berhadiah di mana pertanyaan itu sangat berkaitan dengan materi yang dipelajari sebelumnya. Kegiatan-kegiatan ini tentu telah mengapresiasi peserta didik untuk mulai, untuk pemanasan dalam hal berpikir kritis, karena peserta didik harus mengingat-ingat materi apa sajakah yang mereka pelajari pada pertemuan yang lalu.

c. Motivasi

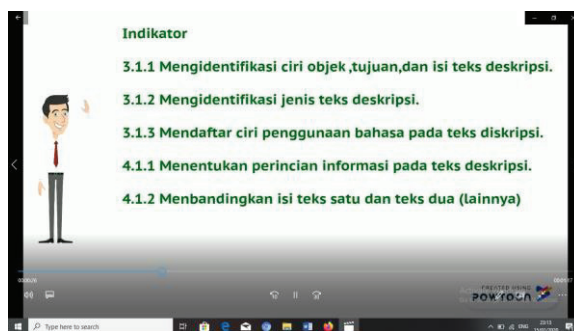
Guru menyiapkan tayangan video dalam hal ini guru bisa memanfaatkan powtoon sebagai media pembelajaran, materi-materi tersebut berisi mengenai materi yang akan dipelajari pada pertemuan ini. Sebagai contoh dapat dilihat penjelasan di bawah ini:



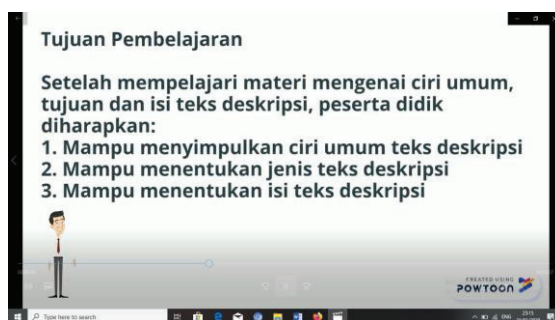
Gambar 1. Tampilan Materi

Gambar 1 berisi mengenai judul materi yang akan dipelajari, dalam kegiatan pemberian motivasi, ketika gambar ini dimunculkan dalam salindia. Guru dapat memberikan motivasi kepada peserta didik, seperti manfaat mempelajari materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari, Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik mengapa penting mempelajari materi tersebut. Kemudian setelah siswa menjawab dengan benar, guru memberikan motivasi kepada siswa seperti memberikan tepuk tangan sebagai bentuk penghargaan, atau yang lainnya.

d. Pemberian Acuan



Gambar 2. Tampilan Indikator

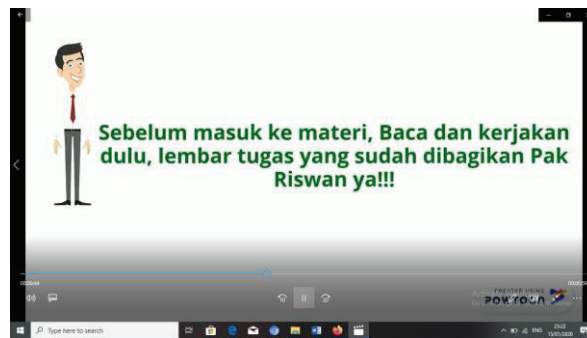


Gambar 3. Tampilan Tujuan Pembelajaran

Pada tahap ini peserta didik memperhatikan penjelasan guru mengenai indicator dari materi yang akan dipelajari, serta tujuan dari pembelajaran. Pada tahap ini Guru dapat menjelaskan kepada peserta didik mengenai mekanisme penilaian, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian yang akan dilakukan,

2. Kegiatan Inti Pembelajaran

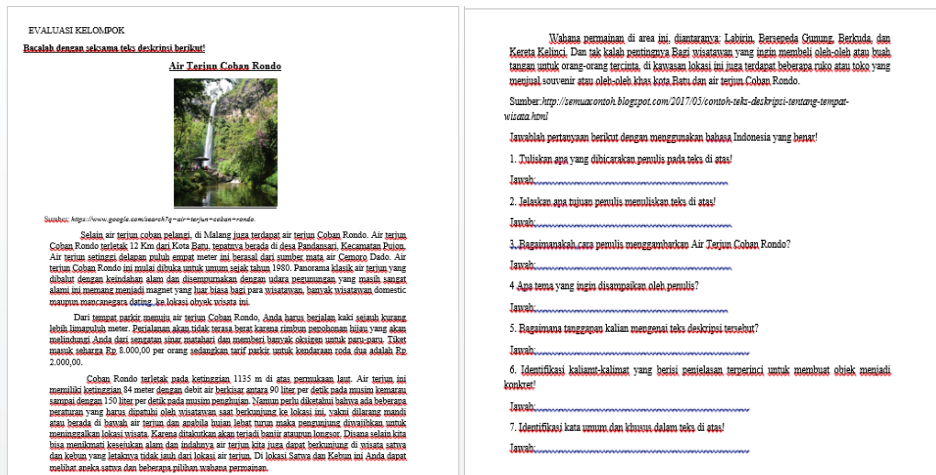
a. *Stimulaton* (pemberian rangsangan) dan *Problem Statement*



Gambar 4. Tampilan untuk Menerapkan *Stimulation* dan *Problem Statemen*

Berdasarkan tampilan gambar 4 Pada awal kegiatan inti, Guru memberikan rangsangan berupa bebrapa pertanyaan kepada peserta didik melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Sehingga kegiatan berpikir kritis dan model pembelajaran *discovery learning* pun benar-benar dilaksanakan dan tertanam pada diri peserta didik.

Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok menggunakan metode pembagian kelompok belajar dengan cara membagikan beberapa permen dengan label yang berbeda-beda, kemudian peserta didik mengambil permen tersebut, setelah masing-masing peserta didik menereima permen, guru mempersilakan peserta didik agar peserta didik berkumpul dan bergabung berdasarkan label permen yang diterima, seperti sisiwa yang mendapat label permen A, bergabung dengan A. B bergabung dengan B. Hal ini dilakukan agar menarik minat siswa untuk belajar, selain itu pembagian kelompok ini dilakukan agar antara peserta didik yang berdaya pikir tinggi, sedang, dan rendah saling berkolaborasi.

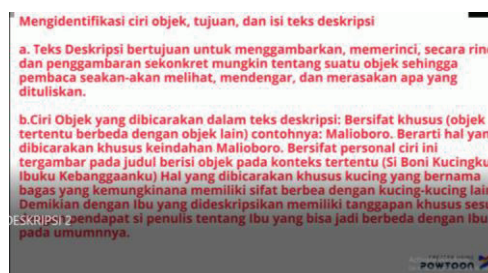


Gambar 5. Isi dari Lembar Kerja Peserta Didik

Setelah peserta didik bergabung bersama dengan kelompoknya, guru membagikan lembar kerja kepada peserta didik agar dikerjakan secara berkelompok, LKPD tersebut berisi mengenai materi-materi yang akan dibahas pada pertemuan itu. Isi dari lembar kerja, dapat dilihat pada gambar. Setelah selesai mengerjakan barulah Guru memberikan perintah, serta membimbing peserta didik untuk membahas, mencocokkan apa yang telah dikerjakan peserta didik, dengan cara mempersilakan masing-masing kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya.

Kelompok yang mendapat giliran maju ke depan dipersilakan mempresentasikan kemudian kelompok yang belum mendapatkan kesempatan untuk maju ke depan dipersilakan untuk menyiapkan beberapa pertanyaan yang nantinya akan ditanyakan kepada kelompok yang maju dengan arahan guru, menyimak apa yang dipresentasikan, dan memberikan penilaian terkait sikap, kekompakkan, dan keterbacaan serta kejelasan materi yang disampaikan.

Setelah selesai berdiskusi kelompok, barulah guru meluruskan, memberikan tambahan mengenai materi yang akan diajarkan pada hari itu juga. Seperti ciri, tujuan dari teks deskripsi berdasarkan keberlanjutan tayangan video yang digunakan dalam kegiatan dial tadi.



Gambar 6. Berisi mengenai materi lanjutan sebagai tambahan pemahaman

b. *Data Collection* dan *Data Processing*

Setelah pemberian tambahan materi, meluruskan materi guru memberikan kembali tugas kepada peserta didik sebagai bahan evaluasi latihan dari beberapa materi yang disampaikan dari awal hingga akhir pelajaran. Jika tadi di awal dalam kegiatan stimulation dan steatment guru membagi sisiwa ke dalam beberapa kelompok dengan metode membagikan permen. Pada tahap ini guru memberikan tugas secara individu. Peserta didik mengerjakan lembar kerja yang telah dinbagikan secara individu. Kegiatan-kegitana yang dikerjakan oleh peserta didik yakni literasi dalam artian membaca materi, serta menjawab pertanyaan-pertanyaan berdasarkan hasil bacaan, pertanyaan-pertanyaan tersebut tergolong dalam pertansan berupa analisis yang hamper jawaban tidak ditemukan dalam teks, namun sisia berpikir kritis untuk menentukan jaaban yang akan mereka tuliskan.

c. *Verification* (pembuktian)

Dalam tahapan ini peserta didik mengkoreksi secara bersama hasil dari pengerjaan yang telah dikerjakan tadi, Guru memberikan bimbingan dalam proses ini, peserta didik dituntut untuk aktif bergantian menjawab pertanyaan.

3. Kegiatan Penutup

Pada tahap ini peserta didik denganbimbingan guru menarik kesimpulan terhadap pembelajaran hari itu, peserta didik bersama-sama melakukan refleksi pembelajaran, mengenai apa materi yang dibahas tadi, seperti apa itu ciri umum teks deskripsi, apa tujuan teks deskripsi, apa ciri objek tekse deskripsi. Guru memberikan pertanyaan berkaitan dengan hal itu, dan memberikan informasi kepada peserta didik, siap yang bisa menjaab guru memberikan hadiah berupa alat tulis seperti pena atau buku, hal ini dilakukukan agar peserta didik sangat antusias dalam menjawab. Setelah itu, guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk dikerjakan di rumah, guru juga menjelaskan mengenai rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Setelah itu peserta didik dipimpin oleh guru atau ketua kelas untuk melakukan doa pnutup, dan di akhir peseta didik menjawab salam penutup dari guru.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan model pembelajaran *discovery learning* pada pembelajaran teks deskripsi dapat dilkukan dengan menambahkan media pembelajaran sebagai media penunjang guru untuk menerapkan model pembelajaran tersebut. Sehingga pembelajaran pun akan terasa menarik dan menyenangkan, di samping itu pembelajaran menggunakan media digital merupakan salah satu wujud dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran di

era 4.0. Secara tidak langsung guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan era pada saat ini. Kemampuan berpikir kritis peserta didik pun akan lebih mudah ditanamkan melalui media digital, sehingga penerapan model pembelajaran *discovery learning* dapat benar-benar diterapkan oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bashtiar Ismail Adkhar. 2016. Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Kelas 2 Mata Pelajaran IPA di SD *LABSCHOOL UNNES*. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri, Azwan Zain.2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gina Rosarina., Ali Sudin., Atep Sujana. (2016). Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Pada Pembelajaran Perubahan Wujud Benda. *Jurnal Pena Ilmiah* 1(1), 371-380. <https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/53869167>.
- Harsiati, Titik. 2016a. *Buku Guru Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kartika, S.E. 2010. Pembelajaran Kimia Menggunakan Metode Diskusi Dan *Discovery* Terpimpin Berorientasi Sets Ditinjau Dari Kemampuan Memori Siswa Pada Materi Zat Adiktif dan Psikotropika di SMP Negeri 22 Surakarta. *Skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Praptomo Baryadi Isodarus. (2017). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks. *Jurnal Imiah Kebudayaan SINTESIS*, 11(1), 1-11. <https://e-journal.usd.ac.id/index.php/sintesis/article/viewFile/927/731>.
- Qurrhata A'Yun Juniarsih. 2015. Peningkatan Retensi Belajar Materi Klasifikasi Makhhluk Hidup Melalui Penerapan *Discovery Learning* Dan *Teams Games Tournament* Pada Siswa Kelas VIIG SMP Negeri 18 Malang. *Skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang.
- Yunus Abidin. (2015). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.

**OPTIMALISASI HASIL BELAJAR IPA
MATERI SIFAT-SIFAT CAHAYA
MELALUI MODEL SAINS TEKNOLOGI MASYARAKAT
DI KELAS IV SDN LEREPKEBUMEN TAHUN AJARAN 2019/2020**

Rodatus Sofiah¹, Suhartono², Ratna Hidayah³

**^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret
E-mail: ¹rodatussofia@student.uns.ac.id, ²suhartono@fkip.uns.ac.id,
³ratnahidayah@staff.uns.ac.id**

Abstrak: Tujuan penelitian ini yaitu untuk: (1) mendeskripsikan langkah penerapan model Sains Teknologi Masyarakat (STM); (2) mengoptimalkan hasil belajar IPA melalui model STM. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif ini dilaksanakan dalam tiga siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Lerepkebumen yang berjumlah 32 siswa, terdiri dari 17 perempuan dan 15 laki-laki. Data diperoleh dari guru dan siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan: (1) teknik nontes yaitu observasi dan wawancara; (2) teknik tes yaitu tes hasil belajar. Teknik triangulasi digunakan untuk menguji validitas data. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis kualitatif deskriptif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penerapan model STM dilaksanakan dengan langkah-langkah: (a) pendahuluan: inisiasi/invitasi/eksplorasi/apersepsi, (b) pembentukan konsep, (c) aplikasi konsep, (d) pemantapan konsep, dan (e) evaluasi; (2) penerapan model STM dapat mengoptimalkan hasil belajar IPA. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase ketuntasan siswa dari 56,26% pada siklus I; meningkat menjadi 76,55% pada siklus II; dan pada siklus III meningkat menjadi 90,63%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan model STM dapat mengoptimalkan hasil belajar IPA materi sifat-sifat cahaya di kelas IV SDN Lerepkebumen tahun ajaran 2019/2020.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Sains Teknologi Masyarakat

Abstract: The objectives of this research was to: (1) describe the steps in implementation of Science Technology Society (STS) models; (2) optimize learning outcomes of science using STS models. This collaborative Class Action Research (CAR) was conducted in three cycles, each cycle consisted of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects were fourth grade students in elementary school of Lerepkebumen consisted of 32 students, specifically 17 female and 15 male. The data was collected from students and teachers. Data collections were conducted by: (1) nontest techniques were observation and interview; (2) test technique was learning outcomes test. The triangulation technique was used to verify the validity of the data. The data analysis technique employed was a qualitative descriptive analysis consisted of data reduction, data presentation, and conclusions. The result shows that: (1) implementation STS models was conducted by steps: (a) opening: initiation/invitation/aperception/exploration, (b) concept formation, (c) application of the concept, (d) concept stabilization, and (e) evaluation; (2) implementation STS models can optimize the learning outcomes of science. The result shows that increasing of percentage value completeness was 56,26% in the first cycle; increase be 76,55% in the second cycle; and in the third cycle increase be 90,63%. It can be concluded that the implementation of STS models can optimize the learning outcomes of science the nature of light in fourth grade elementary school of Lerepkebumen in the academic year of 2019/2020.

Keywords: Learning Outcomes, Science Technology Society

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi fondasi terkuat yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas siswa agar memiliki kecakapan dan keterampilan abad XXI. Ariyana, dkk. (2018: 14) mengatakan, kompetensi abad XXI yang harus dimiliki siswa atau yang dikenal dengan istilah 4C yakni kreatif dan inovatif (*creative and innovative*), kolaborasi (*collaboration*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinkink and problem solving*), dan komunikasi (*communication*). Keterampilan-keterampilan tersebut, termuat dalam kurikulum 2013 yang mulai berlaku sejak tahun ajaran 2013/2014.

IPA merupakan salah satu muatan pelajaran yang dipadukan dalam sebuah tema pada kurikulum 2013, sekaligus sebagai muatan pelajaran yang menjadi fokus penelitian. IPA di dalam pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh siswa untuk mendapatkan pembelajaran melalui pengalaman secara langsung sebelum siswa membuat kesimpulan (Samatowa, 2018: 6). Hasil belajar IPA yang baik akan diperoleh siswa melalui suatu proses pembelajaran yang berkualitas baik pula. Setelah mempelajari IPA, siswa diharapkan dapat memperoleh hasil belajar yaitu mampu mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, siswa diharapkan juga memiliki kesadaran tentang adanya hubungan antara sains, teknologi, dan masyarakat.

Harapan di atas, tidak sesuai dengan hasil prapenelitian yang dilakukan di SDN Lerepkebumen. Berdasarkan data Penilaian Tengah Semester (PTS) murni siswa kelas IV tahun ajaran 2019/2020 pada muatan pelajaran IPA ditemukan masih rendah. Dari jumlah total siswa di kelas IV sebanyak 32 siswa dengan KKM 75, ada 20 siswa yang mendapat nilai di bawah KKM dan ada 12 siswa yang mencapai nilai KKM. Itu berarti ada 62,5% siswa yang belum mencapai KKM dan ada 37,5% siswa yang sudah mencapai KKM. Jumlah peserta didik yang belum berhasil mencapai KKM ini menyebabkan guru harus melakukan remedial.

Berdasarkan hasil observasi terhadap guru dan siswa, dalam pembelajaran di kelas IV SDN Lerepkebumen terdapat beberapa keadaan dalam pembelajaran berkaitan dengan rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa sekaligus sebagai alasan peneliti melakukan penelitian, yaitu: (1) penyajian pembelajaran menggunakan ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Meskipun siswa sudah diberikan tugas untuk berdiskusi kelompok, namun mayoritas siswa masih cenderung pasif dalam berdiskusi sehingga mengakibatkan guru harus lebih aktif bertindak dalam memperhatikan serta membimbing proses diskusi pada masing-masing kelompok; (2) ketersediaan sumber belajar siswa sudah mendukung untuk

kegiatan pembelajaran, seperti buku paket tematik dan Lembar Kerja Siswa (LKS); (3) guru belum menggunakan media dalam mengajar sehingga pembelajaran terlihat sangat abstrak dan masih bersifat teoretis; (4) guru memberikan penekanan materi pembelajaran melalui ingatan pada berbagai konsep, tetapi tidak menggunakan konsep tersebut untuk menjelaskan apa fenomena atau kejadian dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan konsep tersebut. Hal demikian mengakibatkan siswa tidak berkembang pada pemahaman maupun penerapan konsep yang dipelajarinya; dan (5) dalam pembelajaran, guru belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif.

Dari uraian kondisi yang telah dijelaskan di atas, maka perlu upaya untuk mengoptimalkan hasil belajar IPA siswa melalui model pembelajaran yang inovatif. Model Sains Teknologi Masyarakat (STM) merupakan model inovatif dalam suatu pembelajaran karena guru kelas IV SDN Lerepkebumen mengatakan belum pernah menerapkan model STM dalam proses belajar mengajar, khususnya pada pokok bahasan IPA.

Pembelajaran dengan model STM artinya pembelajaran yang menggunakan teknologi sebagai penghubung antara konsep-konsep dalam sains dan manfaatnya bagi masyarakat (Poedjiadi, 2010: 99). Teknologi bisa diciptakan dan dimanfaatkan oleh masyarakat karena adanya perkembangan ilmu sains. Menurut Wisudawati dan Sulistyowati (2015: 73), efek yang dapat dicapai dengan model pembelajaran STM antara lain aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Berdasarkan pemaparan teori dan kondisi nyata di lapangan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan harapan dapat mengoptimalkan hasil belajar IPA pada materi sifat-sifat cahaya di kelas IV SDN Lerepkebumen.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimanakah langkah-langkah penerapan model STM dalam optimalisasi hasil belajar IPA materi sifat-sifat cahaya di kelas IV SDN Lerepkebumen tahun ajaran 2019/2020? (2) apakah penerapan model STM dapat mengoptimalkan hasil belajar IPA materi sifat-sifat cahaya di kelas IV SDN Lerepkebumen tahun ajaran 2019/2020?

Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model STM dalam optimalisasi hasil belajar IPA materi sifat-sifat cahaya di siswa kelas IV SDN Lerepkebumen tahun ajaran 2019/2020; (2) untuk mengoptimalkan hasil belajar IPA materi sifat-sifat cahaya melalui penerapan model STM di kelas IV SDN Lerepkebumen tahun ajaran 2019/2020.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif ini dilaksanakan di SDN Lerepkebumen, Kecamatan Poncowarno, Kabupaten Kebumen. Waktu pelaksanaan pada semester I tahun ajaran 2019/2020. Subjek penelitian ini sebanyak 32 siswa terdiri dari 17 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki.

Pengumpulan data dilakukan dengan (1) teknik tes yaitu tes hasil belajar; (2) teknik nontes yaitu observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa. Pelaksana tindakan ialah guru kelas IV. Observer penelitian ini yaitu peneliti dan satu orang teman sejawat. Data yang diperoleh yaitu (1) data kuantitatif berupa nilai hasil belajar siswa; (2) data kualitatif berupa deskripsi hasil observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa.

Uji validitas data menggunakan teknik triangulasi sumber data dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber data yang digunakan yaitu dari tiga sumber data yang berbeda, yakni siswa, guru, dan teman sejawat. Triangulasi teknik menggunakan teknik tes, observasi, dan wawancara. Selanjutnya data dianalisis sesuai dengan model analisis Miles and Huberman, meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2018: 246). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus memuat empat tahap kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model sains teknologi masyarakat pada muatan pelajaran IPA tentang sifat-sifat cahaya yang terdapat pada Tema 5 Pahlawanku dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan, kecuali siklus terakhir hanya satu kali pertemuan. Pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I sampai siklus III terdiri dari lima langkah pembelajaran, yaitu: (1) pendahuluan: inisiasi/invitasi/ apersepsi/eksplorasi, (2) pembentukan/pengembangan konsep, (3) aplikasi konsep dalam kehidupan, (4) pemantapan konsep, dan (5) evaluasi/penilaian. Penerapan pembelajaran dengan model sains teknologi masyarakat tersebut, sesuai dengan langkah-langkah model sains teknologi masyarakat yang dikemukakan oleh Afni, Khairil, & Abdullah (2014: 79–90); Poedjiadi (2010: 126–133); Putra (2013: 151–155); Santoso, Sajidan, & Sudarisman (2013: 4); Simpuru (Hunaepi, dkk., 2014: 78–79); Supriyadi, Suryandari, & Suropto (2016: 665).

Penerapan model sains teknologi masyarakat mengalami berbagai perbaikan pada proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang optimal. Perbandingan antarsiklus hasil observasi dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Perbandingan Antarsiklus Hasil Penerapan Model Sains Teknologi Masyarakat terhadap Guru dan Siswa

Sumber data	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 1
Guru (%)	77,1	78,45	85,8	87,9	93
Siswa (%)	77,1	82,95	86,2	86,5	90,4
Rata-rata	77,1	80,7	86	87,2	91,7
Keterangan	Cukup	Baik	Baik	Baik	Sangat baik

Berdasarkan tabel 1 di atas, pembelajaran menggunakan model sains teknologi masyarakat yang dilaksanakan oleh guru dan siswa pada siklus I pertemuan pertama sebesar 77,1% dan pertemuan kedua 80,7%. Pada siklus II mengalami peningkatan dengan persentase 86% pada pertemuan pertama dan 87,2% pada pertemuan kedua. Pada siklus III mengalami peningkatan lagi menjadi 91,7%.

Untuk mengukur hasil belajar siswa, peneliti juga menggunakan data hasil belajar yang menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar pada setiap siklusnya. Hasil belajar kognitif yang diukur ialah pada aspek mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4). Adapun hasil belajar kognitif siswa dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Perbandingan Antarsiklus Hasil Belajar IPA Siswa pada Materi Sifat-sifat Cahaya Tema 5 Pahlawanku

Aspek	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pert. 1	Pert. 2	Pert. 1	Pert. 2	Pert. 1
Tuntas (%)	46,88	65,63	71,85	81,25	90,63
Belum Tuntas (%)	53,13	34,38	28,02	18,75	9,38
Rata-Rata Ketuntasan (%)	56,26		76,55		90,63

Berdasarkan tabel di atas, hasil belajar siswa pada siklus I, siklus II, dan siklus III selalu mengalami peningkatan. Persentase rata-rata ketuntasan siswa pada siklus I 56,25%, siklus II 76,55%, dan siklus III mencapai 90,63%.

Dari hasil observasi terhadap pembelajaran dengan model STM yang telah dilakukan, tampak adanya keterkaitan antara langkah satu dengan langkah berikutnya sehingga dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara runtut. Uraian mengenai langkah-langkah model sains teknologi masyarakat yang sudah diterapkan dalam pembelajaran ialah sebagai berikut.

a. Pendahuluan: Inisiasi/Invitasi/Eksplorasi/Apersepsi terhadap Siswa

Pada tahap pendahuluan ini, guru memfokuskan perhatian siswa dengan menggali pengetahuan awal mereka. Pada pelaksanaannya, guru mengemukakan masalah atau

fenomena yang telah disiapkan agar ditanggapi oleh siswa. Guru dan siswa melaksanakan langkah pertama model STM ini dengan baik. Penyajian awal pembelajaran dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab, terutama dari guru kepada siswa, tetapi dapat juga dari siswa kepada guru dimaksudkan untuk menarik dan memusatkan perhatian siswa ketika akan memasuki materi pembelajaran. Seperti pendapat yang diungkapkan oleh Hunaepi, dkk. (2014: 31) bahwa salah satu manfaat tanya jawab yaitu untuk menarik dan memusatkan perhatian siswa supaya fokus terhadap pembelajaran di kelas. Selain itu, kegiatan menggali pengetahuan awal siswa dengan tanya jawab tentang masalah atau fenomena, akan melatih siswa untuk berpikir dan menganalisis tentang cara penyelesaian terhadap masalah atau fenomena tersebut (Putra, 2013: 153).

b. Pembentukan/Pengembangan Konsep

Pada tahap kedua ini, guru memberikan tugas kepada setiap kelompok untuk menemukan sebuah konsep baru melalui kegiatan eksperimen dengan berpedoman pada LKS. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada tahap ini sejalan dengan pendapat Poedjiadi (2010: 128) yang mengatakan bahwa proses pembentukan konsep bisa dilakukan dengan berbagai pendekatan dan metode. Salah satu metode yang cocok digunakan pada materi sifat-sifat cahaya pada Tema 5 Pahlawanku ialah metode eksperimen.

Pembentukan konsep melalui kegiatan eksperimen yang dilakukan oleh siswa dapat membuat pembelajaran lebih bermakna karena siswa menemukan konsepnya sendiri, meskipun tanpa terlepas dari bimbingan guru. Hunaepi, dkk. (2014: 29) mengatakan manfaat metode eksperimen antara lain dapat membuat siswa aktif berpikir karena siswa membuktikan sendiri mengenai kebenaran suatu konsep. Pada tahap inilah siswa belajar untuk menguasai konsep-konsep sains. Menurut Putra (2013: 160) pembelajaran STM efektif untuk menanamkan konsep dalam diri siswa.

c. Aplikasi Konsep dalam Kehidupan

Tahap ketiga model STM ini dilakukan dengan baik. Pada sintaks ketiga ini, siswa mengaplikasikan konsep yang sudah dipelajari ke dalam konteks kehidupan sehari-hari. Kaitannya dalam pembelajaran di kelas, cara dalam mengaplikasikan konsep dilakukan dengan bantuan LKS yang berisi masalah dalam kehidupan sehari-hari berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dianalisis oleh siswa (Primastuti dan Atun, 2018: 5). Selanjutnya, Putra (2013: 160) mengatakan bahwa dalam ranah aplikasi, siswa yang menerapkan model STM dalam pembelajaran, menunjukkan kemampuan yang baik dalam menerapkan konsep-konsep sains dalam kehidupan sehari-hari. Siswa mampu menyelesaikan permasalahan pada LKS berkaitan dengan fenomena-fenomena dalam kehidupan sehari-

hari meskipun dengan bimbingan dari guru. Pada akhir tahap ini, siswa menyampaikan hasil analisisnya mengenai pemecahan masalah pada LKS di depan kelas.

d. Pemantapan Konsep

Pemantapan konsep dilakukan oleh guru apabila terdapat miskonsepsi materi pembelajaran. Setelah siswa bergilir menyampaikan pendapatnya di depan kelas, siswa dan guru menyamakan konsep tentang jawaban yang tepat. Tahap pemantapan konsep bertujuan untuk menghindari terjadinya miskonsepsi tentang materi pembelajaran yang sedang dibahas. Poedjiadi (2010: 131) menambahkan, meskipun tampak adanya miskonsepsi pada siswa, pemantapan konsep tetap perlu dilakukan pada akhir pembelajaran. Guru dan siswa menyamakan persepsi tentang kesimpulan diskusi. Menurut Simpuru (Hunaepi, dkk., 2014: 79) pada tahap ini bermanfaat juga dalam melatih keberanian siswa untuk menyampaikan pendapatnya.

e. Evaluasi/Penilaian

Penilaian dilakukan oleh siswa secara mandiri dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam menguasai materi. Seperti pendapat Simpuru (Hunaepi, dkk., 2014: 79) yang mengatakan bahwa penilaian dapat dilakukan secara tes tertulis ataupun pertanyaan lisan untuk mengukur kemampuan siswa. Dalam penelitian ini, penilaian siswa diukur dengan cara tes tertulis secara mandiri.

Hasil belajar muatan IPA materi sifat-sifat cahaya yang terdapat pada Tema 5 Pahlawanku mengalami perbaikan dari sebelum diberikannya tindakan siklus dengan setelah diterapkannya siklus. Hasil belajar siklus I, II, dan III diukur setelah penerapan model sains teknologi masyarakat. Sebelum menerapkan model STM, data pratindakan menunjukkan rendahnya persentase siswa yang tuntas yaitu hanya 37,5%. Rendahnya persentase hasil belajar ini, diperbaiki dengan pembelajaran menggunakan model STM dan didapatkan hasil persentase yang tuntas pada siklus I, II, dan III berturut-turut ialah 56,26%, 76,55%, dan 90,63%.

Hasil belajar siswa bisa lebih meningkat dengan diterapkannya model pembelajaran STM di kelas. Seperti yang dikatakan oleh Wisudawati dan Sulistyowati (2015: 73) bahwa model STM ini antara lain efektif dalam meningkatkan hasil belajar aspek kognitif siswa. Hal ini dikarenakan setiap langkah pada model sains teknologi masyarakat memiliki manfaat yang dapat membuat pembelajaran lebih bermakna sehingga hasil belajar bisa optimal.

Pada tahap pendahuluan, guru menggali pengetahuan awal siswa dengan tanya jawab tentang masalah atau fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Melalui

tanya jawab, guru menjadi tahu tentang pengetahuan awal yang dimiliki siswa. Ada siswa yang benar-benar tidak tahu tentang materi yang akan dipelajarinya. Namun, ada beberapa siswa yang sedikit tahu tentang materi yang akan dipelajari. Menurut Purwana (2012: 123) pentingnya pengetahuan awal yang dimiliki oleh siswa bermanfaat sebagai proses pada tahap berikutnya, yaitu dalam hal pembentukan konsep (pengetahuan) oleh siswa secara aktif dan menempatkan guru sebagai mediator dan fasilitator dalam pembelajaran. Lebih lanjut, Putra (2013: 153) mengatakan bahwa adanya proses interaksi ini menuntut siswa untuk berpikir dan menganalisis tentang cara penyelesaian masalah atau fenomena yang dibahas pada tahap pertama model STM ini, yaitu pendahuluan: inisiasi/invitasi/apersepsi/eksplorasi.

Model STM ini sesuai dengan pandangan dari teori pembelajaran konstruktivisme, yang mengajak siswa untuk membangun dan menemukan konsepnya sendiri. Siswa tidak hanya menerima informasi dari guru melainkan ia mengonstruksi sendiri pengetahuannya melalui metode yang sesuai. Dalam bukunya Fatonah & Prasetyo (2014: 35) dijelaskan “teori yang dikenal dengan *constructivist theories of le[a]rning* menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri...”. Sesuai dengan teori tersebut, pada langkah kedua model STM yaitu tahap pembentukan konsep, siswa diharuskan untuk mengonstruksi (membangun) pengetahuannya sendiri melalui kegiatan eksperimen.

Pada tahap kedua model STM, selain menggunakan eksperimen, guru juga memberikan penjelasan singkat mengenai materi yang akan dibahas menggunakan peta konsep. Menurut Wilantara (Saputra, Khalim, & Khaldun, 2013: 13) pembelajaran yang menggunakan eksperimen dan peta konsep merupakan usaha untuk mengatasi terjadinya miskonsepsi pada siswa. Dengan demikian, siswa akan memperoleh pengalaman secara langsung tentang konsep yang dipelajari. Selain dapat meningkatkan aspek pemahaman siswa, pengalaman secara langsung juga dapat mengatasi terjadinya miskonsepsi sehingga hasil belajar terutama aspek kognitif bisa lebih optimal.

Konsep-konsep yang telah dipelajari oleh siswa, dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Poedjiadi (2010: 130), dengan bekal pemahaman konsep yang diperoleh siswa pada tahap pembentukan konsep, selanjutnya siswa dapat melakukan penyelesaian masalah. Dengan demikian, tahap ini bertujuan agar siswa mampu menggunakan konsep-konsep yang telah dipahami untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata.

Meskipun telah dilakukan pembelajaran dengan seoptimal mungkin, tetap ada saja siswa yang masih belum memahami konsep yang dipelajarinya. Kekeliruan pemahaman

konsep (miskonsepsi) pada siswa akan berakibat pada rendahnya hasil belajar kognitif. Meskipun pada tahap kedua pembelajaran dengan model STM telah diterapkan metode untuk mengatasi terjadinya miskonsepsi, tetapi masih terdapat kemungkinan siswa yang tidak memahami konsep sehingga terjadinya miskonsepsi. Seperti hasil penelitian Saputra, Khalim, & Khaldun (2013: 19) yang menyatakan bahwa siswa masih mempertahankan miskonsepsinya walaupun telah dilakukan pembelajaran.

Pemantapan konsep artinya kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk meluruskan konsep yang keliru, ketika ada siswa yang mengalami miskonsepsi selama proses pembentukan konsep dan aplikasi konsep (tahap ke-2 dan ke-3) (Poedjiadi, 2010: 130). Pada tahap akhir ini, siswa dan guru membuat kesimpulan untuk memantapkan konsep dari materi yang dibahas. Tahap ini, penting dilakukan untuk mengatasi terjadinya miskonsepsi pada siswa dan mamantapkan konsep yang telah dipelajari. Jadi, dengan dilakukannya tahap ini, tidak ada lagi siswa yang mengalami miskonsepsi sehingga ketika mengerjakan lembar soal evaluasi, hasil belajar siswa bisa memuaskan.

Langkah terakhir pembelajaran model STM ialah evaluasi. Setelah guru merasa yakin bahwa siswa telah memahami konsep yang dipelajarinya, maka guru melakukan tes tertulis. Melalui tes ini, guru dapat mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran menggunakan model STM.

Proses belajar dengan model STM mampu melibatkan siswa secara aktif dalam mencari dan menemukan konsep. Siswa yang belajar dengan pengalamannya dalam memperoleh pengetahuan akan lebih mudah dalam memahami materi. Pengalaman yang diperoleh siswa melalui eksperimen akan sangat memudahkan mereka dalam menghubungkan pengetahuannya tersebut dengan konteks situasi baru di kehidupan nyata sehari-hari. Dengan demikian, proses pembelajaran akan lebih bermakna sehingga hasil belajar siswa bisa optimal. Seperti yang dikemukakan oleh Wisudawati dan Sulistyowati (2015: 73) bahwa efek pembelajaran yang dicapai dengan model STM antara lain aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Meningkatnya hasil belajar kognitif siswa dengan model STM ini, memperkuat hasil penelitian dari Ghina (2018: 75); Lestari, Ayub, & Hikmawati (2016: 114); dan Nurjanah, Panjaitan, & Kurnia (2016: 839–840) yang membuktikan bahwa melalui model STM, menunjukkan terjadinya peningkatan ketuntasan hasil belajar pada siswa.

Dari uraian tersebut, terbukti bahwa dengan menerapkan model sains teknologi masyarakat dapat mengoptimalkan hasil belajar IPA siswa pada materi sifat-sifat cahaya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka simpulan dari penelitian ini adalah: (1) model sains teknologi masyarakat untuk mengoptimalkan hasil belajar IPA materi sifat-sifat cahaya pada siswa kelas IV SD Negeri Lerepkebumen tahun ajaran 2019/2020 dilaksanakan dengan langkah-langkah: (a) pendahuluan: inisiasi/invitasi/apersepsi/eksplorasi, (b) pembentukan/ pengembangan konsep, (c) aplikasi konsep dalam kehidupan, (d) pematapan konsep, dan (e) evaluasi/penilaian; (2) model sains teknologi masyarakat dapat mengoptimalkan hasil belajar IPA materi sifat-sifat cahaya pada siswa kelas IV SD Negeri Lerepkebumen tahun ajaran 2019/2020. Hasil belajar siswa terlihat adanya peningkatan pada setiap siklusnya. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase ketuntasan siswa dari 56,26% pada siklus I; pada siklus II meningkat menjadi 76,55%; dan pada siklus III meningkat menjadi 90,63%.

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, peneliti memberikan beberapa saran: (1) bagi guru, penerapan model STM dapat dijadikan sebagai referensi oleh guru dalam pemilihan model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa; (2) bagi siswa, siswa hendaknya lebih fokus dan tenang dalam mengikuti pembelajaran agar tercipta suasana kelas yang kondusif sehingga materi pembelajaran dapat lebih mudah dipahami dan hasil belajar bisa lebih baik; (3) bagi sekolah, sekolah hendaknya dapat melengkapi sarana dan prasana penunjang proses pembelajaran agar kegiatan pembelajaran dapat bermakna bagi siswa; dan (4) bagi peneliti selanjutnya, peneliti selanjutnya hendaknya bisa mengukur hasil belajar IPA ditinjau dari tiga aspek: (a) aspek afektif berupa sikap ilmiah, (b) aspek kognitif berupa hasil belajar, dan (c) aspek psikomotor berupa keterampilan proses.

DAFTAR PUSTAKA

- Afni, N., Khairil, & Abdullah. (2014). Penerapan Pendekatan STM (Sains Teknologi Masyarakat) pada Konsep Pencemaran Lingkungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis di SMA Negeri 4 Wira Bangsa Meulaboh. *Jurnal Biotik*, 2 (2), 77–82.
- Ariyana, Y., Pudjiastuti, A., Bestary, R., & Zamroni. (2018). *Buku Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Ghina, U. (2018). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Pendekatan Sains Teknologi Masyarakat pada Tema Selalu Berhemat Energi di Kelas IV MIN 13 Aceh Besar Tahun 2017/2018*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh.
- Fatonah, S. & Prasetyo, Z. K. (2014). *Pembelajaran Sains*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Hunaepi, Samsuri, T., Asy'ari, M., & Sukaisih, R. (2014). *Sains Teknologi Masyarakat Strategi, Pendekatan, dan Model Pembelajaran*. Mataram: Duta Pustaka Ilmu.
- Lestari, H., Ayub, S., & Hikmawati. (2016). Penerapan Model Sains Teknologi Masyarakat (STM) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas VIII SMPN 3 Mataram. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 2 (3), 111–115.
- Nurjanah, Panjaitan, R., L. & Kurnia. D. (2016). Pengaruh Model Sains Teknologi Masyarakat terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Materi Peristiwa Alam. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1 (1), 831–840.
- Poedjiadi, A. (2010). *Sains Teknologi Masyarakat*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Primastuti, M. & Atun, S. (2018). Science Technology and Society (STS) Learning Approach: an Effort to Improve Students' Learning Outcomes. *Jurnal of Physics*, 1097, 1–7.
- Purwana, U. (2012). Profil Pengetahuan Awal (Prior Knowledge) Siswa SMP tentang Konsep Kemagnetan. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13 (2), 117–124.
- Putra, S. R. (2013). *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Santoso, A. M., Sajidan, & Sudarisman, S. (2013). Penerapan Model Science Technology Society melalui Eksperimen Lapangan dan Eksperimen Laboratorium Ditinjau dari Sikap Peduli Lingkungan dan Kreativitas Verbal Siswa. *Jurnal Bioedukasi*, 6 (1), 79–99.
- Samatowa, U. (2018). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.
- Saputra, H., Halim, H., & Khaldun I. (2013). Upaya Mengatasi Miskonsepsi Siswa Melalui Model Pembelajaran *Children Learning in Science (CLIS)* Berbasis Simulasi Komputer pada Pokok Bahasan Listrik Dinamis. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (JPSI)*, 12–21.
- Supriyadi, Suryandari, K. C., & Suropto. (2016). Aplikasi Model Sains Teknologi Masyarakat dengan Sumber Belajar Lingkungan Sekitar dalam Peningkatan Pembelajaran IPA tentang Gaya pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pandanlor Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Kalam Cendekia*, 4 (6.1), 661–666.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Wisudawati, A. W. & Sulistyowati, E. (2015). *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.

PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS TUGAS PERKEMBANGAN PADA SISWA SEKOLAH DASAR DALAM PERSPEKTIF ISLAM

Sandy Husein Abdullah
Pascasarjana Universitas Ibnu Khaldun Bogor
E-mail: sandyhuseinabdullah@gmail.com

Abstrak: Ketuntasan tugas perkembangan peserta didik sekolah dasar (SD) sangat penting sekali untuk diperhatikan, hal ini sangat berkaitan dengan pembentukan karakter peserta didik, dimana keduanya perlu diperhatikan oleh setiap pendidik agar setiap pendidikan yang diberikan sesuai dengan porsi yang harus dimilikinya dan tepat sasaran. Tujuan penulisan artikel ini agar setiap pendidik mampu memahami pendidikan karakter dalam perspektif barat dan Islam dan tugas perkembangan peserta didik agar pendidik mampu melaksanakan proses pendidikan tepat sasaran dalam perspektif Islam dan memberikan dampak positif kepada peserta didik agar mereka mampu merealisasikan setiap tugas perkembangan baik di lingkungan keluarga atau masyarakat. Penulisan ini menggunakan metode penelitian kualitatif, jenis penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian kepustakaan (*library research*) atau artikel dengan melalui tahapan mencatat, memadukan dan menganalisa untuk menemukan titik pengembangan yang harus dilakukan. Hasil dari pembahasan ini adalah bahwa kombinasi pendidikan karakter dengan tugas perkembangan sangat perlu mendapat porsi yang tinggi berdasarkan Al Qur'an dan Hadist, agar semua proses pendidikan yang dilakukan tepat sasaran sesuai dengan kepribadian peserta didik, dan mereka mampu menjadi hamba Allah yang taat dan memiliki adab dan akhlak mulia, inilah karakter yang harus peserta didik miliki khususnya peserta didik sekolah dasar.

Kata Kunci: Pendidikan Karakter, Tugas Perkembangan, Perspektif Islam

Abstract: Developmental task completion of elementary school students is very important to be noticed, this is closely related to students' character development, both of which need to be considered by every teacher thus the education imparted is parallel with the required portion and the designated target. The aim of this study/research are to enable every teacher to comprehend character education in both western and Islamic perspectives, also to understand learners' developmental task, thus teachers are able to conduct accurate educational processes in the perspective of Islam. This research uses qualitative research method which covers a literature review, reading through articles covering the stage of recording, integrating and analyzing to seek the developmental stages that should be conducted. The result of this research shows that the combination of character education with the developmental task was highly demanded to obtain a high portion based on the Qur'an and Hadith. Therefore, all educational processes are accurate and correspond with students' personality, and they are able to be devoted servants of Allah and display righteous etiquette and noble character. These are the characters that students must exhibit especially elementary school students.

Keywords: Character Education, Development Tasks, Islamic Perspectives

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana bagi setiap manusia untuk menjadikan diri lebih baik dari sebelumnya baik dari aspek terhadap diri sendiri, manusia lain maupun tuhan. Pendidikan memiliki tujuan sebagaimana menurut (Ahmad Tafsir) bahwa pendidikan bertujuan untuk memanusiaikan manusia, begitu juga jika dilihat dalam Undang-undang (UU) No.20, tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 dinyatakan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dari penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa pendidikan ini harus mampu menjadi wadah setiap manusia untuk mampu menjadikan diri sebagai pribadi yang baik dan benar, untuk dirinya, lingkungan, masyarakat, keluarga, bangsa, negara dan agama (Depdiknas UU No 20 Th. 2003).

Setiap fase perkembangan dalam pendidikan, memiliki tingkatan-tingkatan yang harus difahami oleh setiap pendidik, agar setiap pendidikan yang diberikan mampu memberikan manfaat yang sesuai kebutuhan peserta didik sesuai dengan kemampuan atau potensi yang diberikan oleh Allah SWT. Karena pendidikan yang kita berikan merupakan bagian dari amanah Allah SWT kepada kita sebagai pendidik, baik guru, orang tua maupun masyarakat. Khususnya dalam mendidik mereka, agar mereka memiliki karakter, adab dan akhlak yang baik, sehingga hal ini mampu menjadi dasar bagi peserta didik untuk bisa mencapai tujuan dari pendidikan tersebut baik di dunia maupun di akhirat. Sebagai mana dalam Surat Luqman yang artinya : “(ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: "Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar (Q.S. 31: 13)”.

Karakter yang baik, adab dan akhlak yang baik sangat penting sekali ditanamkan kepada peserta didik khususnya di fase perkembangan (Hurlock) masa kanak-kanak awal (2-6 Tahun) oleh orang tua di lingkungan keluarga, dan masa kanak-kanak akhir (7-10 atau 11 Tahun) oleh guru di lingkungan masyarakat. Jika dasar dan pondasi ini tidak diterapkan dengan baik sesuai fase perkembangannya, maka peserta didik akan menjadi pribadi yang tidak sehat secara psikologis ataupun mental, terlebih dalam kondisi di era digital yang

memberi wawasan luas secara teknologi yang berkembang pesat. Jika tidak dibekali pondasi yang baik dan benar, maka pemanfaatan teknologi di era digital ini akan memberikan pengaruh negative kepada peserta didik. Contoh sebagai mana yang diungkapkan oleh Wali Kota Surabaya Tri Rismaharini, bahwa bu Risma mendengar laporan ada salah satu siswa terkena razia Satpol PP Surabaya karena ngelem, gara-gara putus cinta di media sosial, Risma langsung mendatangi sekolah asal siswa tersebut, yakni SDN Krembangan Selatan 3 Surabaya. Hal ini terjadi karena dipengaruhi pemanfaatan kemajuan teknologi yang salah, Hal itu diungkapkan Risma, ditemui usai memberikan arahan kepada siswa di SDN Krembangan Selatan 3 Surabaya, Rabu (15/1/2020) (Anwar, <https://www.tribunnews.com/regional/2020/01/15/dengar-siswa-sd-surabaya-ngelem-usai-putus-cinta-di-medsos-risma-datangi-sekolahnya-lakukan-hal-ini>, di akses hari Jum'at, 17 Januari 2020). Lebih memprihatinkan lagi, seorang siswa SD dan SMP di Probolinggo tega menghamili seorang siswi SMA, hal ini dilakukan karena kebiasaan mereka menonton film porno (Network, <https://www.tribunnews.com/regional/2019/04/16/tak-tahan-usai-tonton-film-dewasa-siswa-sd-nekat-hamili-siswi-sma-yang-masih-sepupunya-sendiri>, diakses hari Jum'at, 17 Januari 2020).

Melihat kejadian di atas membuktikan bahwa kita sebagai pendidik masih memiliki tugas yang cukup berat khususnya di era digital ini pada generasi yang disebut-sebut sebagai generasi milenial, jelas berdasarkan kasus di atas bahwa peserta didik tersebut belum memiliki karakter yang baik, adab dan akhlak yang baik sehingga mereka melakukan perihal yang melampaui batas. Dari kejadian di atas pula muncul pertanyaan dalam diri peneliti, apakah setiap pendidik khususnya sekolah dasar sudah memahami betul apa hakikat pendidikan karakter baik dalam perspektif barat maupun Islam?, apakah setiap pendidik sudah memahami betul tugas perkembangan peserta didik khususnya di sekolah dasar (SD)?padahal tugas perkembangan inilah yang akan memberikan dampak pada kehidupan peserta didik dimasa yang akan datang. Maka setiap pendidik harus mengevaluasi kembali apakah proses pendidikan selama ini yang diberikan sudah tepat dan menyentuh setiap pribadi peserta didik, atau proses pendidikan berlalu begitu saja yang berfokus pada aspek kognitifnya tanpa memperhatikan tugas perkembangan yang harus dipenuhinya, jika benar ini terjadi, maka mungkin ini menjadi salah satu faktor yang menyebabkan peserta didik belum memahami betul dan bertanggungjawab terhadap dirinya, keluarga, lingkungan masyarakat, negara dan agama.

METODE PENELITIAN

Penulisan ini menggunakan metode penelitian kualitatif, jenis penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian kepustakaan (library research) baik kajian buku atau artikel dengan melalui tahapan mencatat, memadukan, menganalisa untuk menemukan titik pengembangan yang harus dilakukan dan mendeskripsikan dalam sebuah narasi dalam bentuk tulisan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tugas Perkembangan

Menurut Santrock (1996) perkembangan merupakan bagian dari perubahan yang dimulai dari masa konsepsi dan berlanjut sepanjang rentang kehidupannya. Bersifat kompleks karena melibatkan banyak proses seperti biologis, kognitif, dan sosioemosional. Dalam kacamata psikologi, perkembangan dapat diartikan sebagai proses perubahan kuantitatif dan kualitatif individu dalam rentang kehidupannya, mulai dari masa konsepsi, bayi, kanak-kanak, masa remaja, sampai dengan dewasa. Ada beberapa alasan mengapa guru atau mahasiswa calon guru perlu memahami perkembangan peserta didik. Alasan-alasan itu sebagai berikut, mempelajari dan memahami aspek perkembangan peserta didik adalah salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru, melalui pemahaman tentang aspek-aspek perkembangan serta faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan peserta didik, dapat diantisipasi tentang berbagai upaya memfasilitasi perkembangan tersebut, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Disamping itu, dapat diantisipasi juga tentang upaya untuk mencegah berbagai kendala atau masalah yang mungkin akan menghambat perkembangan anak khususnya anak sekolah dasar.

Perkembangan dapat diartikan sebagai proses perubahan kuantitatif dan kualitatif individu dalam rentang kehidupannya, mulai dari masa konsepsi, masa bayi, masa kanak-kanak, masa remaja, sampai masa dewasa. Perkembangan dapat diartikan juga sebagai suatu proses perubahan dalam diri individu atau organisme, baik fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah) menuju tingkat kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan.

Perkembangan individu merupakan integrasi dari beberapa proses, yakni biologis, kognitif, dan sosio-emosional. Ketiga proses ini saling berhubungan dan saling mempengaruhi. Dengan demikian, obyek psikologi perkembangan adalah proses perubahan yang terjadi dalam diri individu meliputi beberapa aspek sebagai implikasinya, yakni: Aspek

perkembangan pertama yakni, Aspek fisik dan motorik, kedua yakni, aspek kognitif atau intelektual, perkembangan kognitif berkaitan dengan potensi intelektual yang dimiliki individu, yakni kemampuan untuk berfikir dan memecahkan masalah, ketiga yakni, aspek perkembangan sosial, perkembangan sosial individu ditandai dengan pencapaian kematangan dalam interaksi sosialnya, bagaimana ia mampu bergaul, beradaptasi dengan lingkungannya dan menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, keempat yaitu aspek perkembangan bahasa, kelima yakni, aspek perkembangan emosi, keenam yakni aspek kepribadian dan seni, ketujuh yakni, aspek perkembangan moral dan penghayatan agama (Latifa, *Academica* 2, Juli - Desember 2017: 187-191).

Menurut Havighurst (1961) mengartikan tugas-tugas perkembangan sebagai “tugas yang muncul pada periode tertentu dalam rentang kehidupan individu, yang apabila tugas itu dapat berhasil dituntaskan akan membawa kebahagiaan dan kesuksesan dalam menuntaskan tugas berikutnya, sementara apabila gagal, maka akan menyebabkan ketidakbahagiaan pada diri individu yang bersangkutan, menimbulkan penolakan masyarakat, dan kesulitan-kesulitan dalam menuntaskan tugas-tugas berikutnya.” Tugas perkembangan pada usia kanak-kanak dimulai dari usia 2 (dua) sampai dengan 13 (tiga belas tahun). Usia kanak-kanak dibagi menjadi dua (dua) periode yaitu usia pra sekolah dan usia sekolah. Usia pra sekolah disebut dengan kanak-kanak awal (*early childhood*), dan usia sekolah disebut dengan kanak-kanak akhir (*Late childhood*) atau sebagaimana usia peserta didik sekolah dasar (SD). Masa Kanak-kanak Akhir (*Late Childhood*), atau masa anak sekolah ini berlangsung dari umur 6 tahun sampai umur 12 tahun. Selanjutnya Kohlberg menamakan masa kanak-kanak akhir atau masa anak sekolah ini dengan masa intelektual, dimana anak-anak telah siap untuk mendapatkan pendidikan di sekolah dan perkembangannya berpusat pada aspek intelek. Adapun Erikson menekankan masa ini sebagai masa timbulnya “*sense of accomplishment*” di mana anak-anak pada masa ini merasa siap untuk menerima tuntutan yang dapat timbul dari orang lain dan melaksanakan/menyelesaikan tuntutan itu. Kondisi inilah kiranya yang menjadikan anak-anak masa ini memasuki masa keserasian untuk bersekolah. Tugas perkembangan pada masa kanak-kanak akhir menurut Hurlock (1991) dan Robert J. Havighurst adalah sebagai berikut:

1. Memperlajari keterampilan fisik yang diperlukan untuk permainan-permainan yang umum.
2. Membangun sikap yang sehat mengenai diri sendiri sebagai makhluk yang sedang tumbuh.

3. Belajar menyesuaikan diri dengan teman-teman seusianya.
4. Mulai mengembangkan peran sosial pria atau wanita yang tepat.
5. Mengembangkan keterampilan-keterampilan yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari.
6. Mengembangkan pengertian-pengertian yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari.
7. Mengembangkan hati nurani, pengertian moral, tata dan tingkatan nilai.
8. Mengembangkan sikap terhadap kelompok-kelompok social dan lembaga-lembaga.
9. Mencapai kebebasan pribadi (Jannah, *Journal of Child and Gender Studies*, 2, September 2015: 91).

Konsep perkembangan dalam Islam memiliki istilah sesuai dengan bahasa Arab yakni Masa kanak- anak (2 - 7 tahun disebut dengan fase *thufulah*), pada fase ini orangtua anak untuk mengembangkan kasih sayang secara dua arah dimana ibu memberikan kasih sayangnya dan dalam waktu bersamaan juga mengembangkan kemampuan anak, memberikan respon terhadap anak. Ini seperti yang sering kita perhatikan dalam fase pertumbuhan anak secara umum dimana kita memang diharapkan mengajarkan dan memperhatikan anak untuk dapat memberikan respon terhadap kita meski beberapa orang menganggap hal ini biasa tapi dalam pengamatan saya pribadi anak tidak akan berkembang maksimal jika orangtua (atau orang sekitar), kurang memberikan stimulasi pada anak, Masa *Tamyiz* (7 - 10 tahun), fase ini anak sudah mulai mampu membedakan baik dan buruk berdasarkan nalarnya sendiri sehingga di fase inilah kita sudah mulai mempertegas pendidikan pokok syariat.

Menurut (Abdurrahman, 2017), anak berusia 7 hingga 12 tahun, disebut sebagai fase kanak-kanak lanjutan. Pada fase ini, pertumbuhan fisik menjadi bertambah kuat, aktif dan giat. Oleh karenanya jangan heran jika pada fase ini kita menyaksikan anak memiliki kegemaran suka menyelidik terhadap hal-hal yang tidak semestinya, tidak teratur dan hal-hal yang baru baginya. Kita juga sering melihat mereka banyak bertanya dan ceriwis. Arti penting pada fase ini kembali pada perkembangan intelektual anak dan reaksi emosinya terhadap hal-hal baru.

Ketika dalam fase ini keselamatan fitrah anak terjaga jauh dari kecenderungan-kecenderungan buruk, maka kita bisa menemukan ia berusaha memecahkan kesulitan-kesulitan yang ia hadapi menggunakan perspektif pemahamannya yang alami. Dalam fase ini membutuhkan pendidik yang kompeten, pengasuh yang handal, dan pengarah yang jujur. Sebelum itu semua, mereka terlebih dahulu memerlukan teladan yang baik dari kedua

orangtua. Anak harus mendapatkan nilai-nilai akidah yang benar, keberagaman yang tulus terhadap Allah SWT, akhlak yang baik, serta etika pergaulan yang mulia dari orangtuanya. Ini merupakan fondasi yang dibangun dengan pengetahuan yang diterima oleh anak dari pendidik dan pengarah bangku sekolah.

Dalam fase ini, penting sekali partisipasi keluarga bersama pihak sekolah dalam membina kepribadian anak. Melalui keluarga struktur kepribadian anak terbentuk, tanpa keluarga, anak akan kehilangan keistimewaan-keistimewaan yang berkaitan dengan nilai-nilai kekeluargaan.

Pendidikan Karakter

Istilah tentang karakter dikemukakan oleh Thomas Lickona (1992) dengan memakai konsep karakter baik. Konsep mengenai karakter baik (good character) dipopulerkan Thomas Lickona dengan merujuk pada konsep yang dikemukakan oleh Aristoteles sebagai berikut “ ... the life of right conduct—right conduct in relation to other persons and in relation to oneself ” atau kehidupan berperilaku baik/penuh kebajikan, yakni berperilaku baik terhadap pihak lain (Tuhan Yang Maha Esa, manusia, dan alam semesta) dan terhadap diri sendiri. Kehidupan yang penuh kebajikan (the virtuous life) sendiri oleh Lickona (1992) dibagi dalam dua kategori, yakni kebajikan terhadap diri sendiri (self-oriented virtuous) seperti pengendalian diri (self control) dan kesabaran (moderation); dan kebajikan terhadap orang lain (other-oriented virtuous) seperti kesediaan berbagi (generosity) dan merasakan kebaikan (compassion) (Khusniati, Jurnal Pendidikan IPA Indonesia 1 (2) 2012: 205).

Lickona sangat menekankan pentingnya tiga komponen karakter yang baik (components of good character), yaitu moral knowing atau pengetahuan tentang moral, moral feeling atau perasaan tentang moral, dan moral action atau perbuatan moral”. Hal ini diperlukan agar anak mampu memahami, merasakan dan mengerjakan sekaligus nilai-nilai kebijakan. Pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti plus, yaitu yang melibatkan aspek pengetahuan (cognitive), perasaan (feeling), dan tindakan (action). Menurut Lickona Thomas, tanpa ketiga aspek ini, maka pendidikan karakter tidak akan efektif. Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia insan kamil (Citra, Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus, 1, Januari 2012: 238).

Menurut Lickona ada tujuh alasan mengapa pendidikan karakter itu harus disampaikan. Ketujuh alasan yang dimaksud adalah sebagai berikut.

1. Cara terbaik untuk menjamin anak-anak (siswa) memiliki kepribadian yang baik dalam kehidupannya.
2. Cara untuk meningkatkan prestasi akademik.
3. Sebagian siswa tidak dapat membentuk karakter yang kuat bagi dirinya di tempat lain.
4. Persiapan siswa untuk menghormati pihak atau orang lain dan dapat hidup dalam masyarakat yang beragam.
5. Berangkat dari akar masalah yang berkaitan dengan problem moral-sosial, seperti ketidaksopanan, ketidakjujuran, kekerasan, pelanggaran kegiatan seksual, dan etos kerja (belajar) yang rendah.
6. Persiapan terbaik untuk menyongsong perilaku di tempat kerja. Pembelajaran nilai-nilai budaya yang merupakan bagian dari kerja peradaban.

Strategi pelaksanaan pendidikan karakter yang diterapkan di sekolah dapat dilakukan melalui empat cara, yaitu: (1) pembelajaran (teaching), (2) keteladanan (modeling), (3) penguatan (reinforcing), dan (4) pembiasaan (habituating). Efektivitas pendidikan karakter sangat ditentukan oleh adanya pembelajaran (teaching), keteladanan (modeling), penguatan (reinforcing), dan pembiasaan (habituating) yang dilakukan secara serentak dan berkelanjutan. Pendekatan yang strategis terhadap pelaksanaan ini melibatkan tiga komponen yang saling terkait satu sama lain, yaitu: (1) sekolah (kampus), (2) keluarga, dan (3) masyarakat (Sudrajat, *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1, Oktober 2011: 49).

Konsep dasar pendidikan karakter tertuang dalam Permendikbud No 23 tentang Penumbuhan Budi Pekerti tahun 2015. Penumbuhan Budi Pekerti (PBP) bertujuan:

1. Menjadikan sekolah sebagai taman belajar yang menyenangkan bagi siswa, guru, dan tenaga kependidikan,
2. Menumbuhkembangkan kebiasaan yang baik sebagai bentuk pendidikan karakter sejak di keluarga, sekolah dan masyarakat,
3. Menjadikan pendidikan sebagai gerakan yang melibatkan pemerintah, pemerintah daerah, masyarakat dan keluarga, dan/ atau
4. Menumbuhkembangkan lingkungan dan budaya belajar yang serasi antara keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Pendidik harus menghasilkan peserta didik yang mandiri, artinya mampu memilih berdasarkan nilai-nilai, gambar diri yang kokoh dan ambisi yang tepat. Penanaman karakter dalam perannya dalam bidang pendidikan adalah sebagai berikut:

1. Pembinaan watak, (jujur, cerdas, peduli, tangguh) merupakan tugas utama pendidika.
2. Mengubah kebiasaan buruk tahap demi tahap yang pada akhirnya menjadi baik. Dapat mengubah kebiasaan senang tetapi jelek yang pada akhirnya menjadi benci tetapi menjadi baik.
3. Karakter merupakan sifat yang teranam di dalam jiwa dan dengan sifat itu seseorang secara spontan dapat dengan mudah memancarkan sikap, tindakan dan perbuatan.
4. Karakter adalah sifat yang terwujud dalam kemampuan daya dorong dari dalam kelar untuk menampilkan perilaku terpuji dan mengandung kebajikan.

Adapun yang harus dilakukan orang tua terhadap anak dalam pengasuhan digital atau digital parenting adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan dan memperbarui wawasan tentang internet dan gadget. Orang tua tidak bisa mengawasi anak-anak apabila orang tua gagap teknologi.
2. Jika di rumah ada internet, posisikan di ruang keluarga dan siapa yang dapat melihat apa yang dilakukan anak dalam mengakses internet.
3. Membatasi waktu pada anak dalam menggunakan gadget dan internet.
4. Memberikan pemahaman dan kesadaran bersama akan dampak negative dari internet atau gadget.
5. Secara tegas melarang sesegera mungkin jika ada yang tidak pantas ditonton
6. Menjalani komunikasi yang terbuka dua arah dengan anak-anak (Putri, AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar, 1, 2018: 42-45).

Menurut para Filosof Muslim, bahwa pendidikan karakter disebut dengan pendidikan akhlak. Para filosof muslim telah berbicara mengenai hal ini, seperti yang dinyatakan AlFarabi bahwa akhlak yang baik hanyalah terwujud dengan pengawasan diri terus menerus, pendidikan seharusnya diarahkan pada pembinaan akhlak, pemberian pelajaran yang mungkin dipergunakan untuk tujuan yang buruk hendaklah dicegah sedapat mungkin. Hal ini dikuatkan pula oleh pernyataan Imam Al-Ghazali bahwa pendidikan itu menghilangkan akhlak yang buruk dan menanamkan akhlak yang baik, bahkan alGhazali menegaskan bahwa tujuan yang paling penting dari pendidikan itu adalah taqarrub ilallah. Sementara Syeikh Az-Zarnuji menggariskan bahwa selain pengabdian

kepada Tuhan tujuan pendidikan diarahkan untuk pembentukan moral, pribadi, intelektual dan kesehatan jasmani serta pembentukan sikap mental kemasyarakatan amar makruf nahyi munkar dengan rasa tanggung jawab terhadap kesejahteraan masyarakat, bersih dari pamrih pribadi.

Majid & Andayani (2012) membagi tahap perkembangan karakter berdasarkan Islam kedalam: 1. Tauhid (usia 0-2 tahun), 2. Adab (usia 5-6 tahun), 3. Tanggung Jawab (7-8 tahun), 4. Caring/Peduli (9-10 tahun), 5. Kemandirian (11-12 tahun), 6. Bermasyarakat (13 Tahun) (Aeni, Jurnal Mimbar Sekolah Dasar, 1, April 2014: 53).

Konsep pendidikan karakter sebenarnya telah ada sejak zaman rasulullah SAW. Hal ini terbukti dari perintah Allah bahwa tugas pertama dan utama Rasulullah adalah sebagai penyempurna akhlak bagi umatnya. Pembahasan substansi makna dari karakter sama dengan konsep akhlak dalam Islam, keduanya membahas tentang perbuatan perilaku manusia. Al-Ghazali menjelaskan jika akhlak adalah suatu sikap yang mengakar dalam jiwa yang darinya lahir berbagai perbuatan dengan mudah dan gampang tanpa perlu adanya pemikiran dan pertimbangan. Sedangkan arti dari Karakter adalah nilai-nilai yang khas-baik (tahu nilai kebaikan, mau berbuat baik, nyata berkehidupan baik, dan berdampak baik terhadap lingkungan) yang terpatери dalam diri dan terejawantahkan dalam perilaku. Karakter secara koheren memancar dari hasil olah pikir, olah hati, olah raga, serta olah rasa dan karsa seseorang atau sekelompok orang. Pembahasan tentang pengertian dasar antara akhlak dan karakter tersebut diatas mengisyaratkan substansi makna yang sama yaitu masalah moral manusia; tentang pengetahuan nilai-nilai yang baik, yang seharusnya dimiliki seseorang dan tercermin dalam setiap perilaku serta perbuatannya. Perilaku ini merupakan hasil dari kesadaran dirinya sendiri. Seseorang yang mempunyai nilai-nilai baik dalam jiwanya serta dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari disebut orang yang berakhlak atau berkarakter. Akhlak atau karakter dalam Islam adalah sasaran utama dalam pendidikan. Hal ini dapat dilihat dari beberapa hadits nabi yang menjelaskan tentang keutamaan pendidikan akhlak salah satunya hadits berikut ini: “ajarilah anak- anakmu kebaikan, dan didiklah mereka”.

Konsep pendidikan didalam Islam memandang bahwa manusia dilahirkan dengan membawa potensi lahiriah yaitu: 1) potensi berbuat baik terhadap alam, 2) potensi berbuat kerusakan terhadap alam, 3) potensi ketuhanan yang memiliki fungsi-fungsi non fisik. Ketiga potensi tersebut kemudian diserahkan kembali perkembangannya kepada manusia. Hal ini yang kemudian memunculkan konsep pendekatan yang menyeluruh dalam pendidikan Islam

yaitu meliputi unsur pengetahuan, akhlak dan akidah. Lebih luas Ibnu Faris menjelaskan bahwa konsep pendidikan dalam Islam adalah membimbing seseorang dengan memperhatikan segala potensi paedagogik yang dimilikinya, melalui tahapan- tahapan yang sesuai, untuk didik jiwanya, akhlaknya, akalanya, fisiknya, agamanya, rasa sosial politiknya, ekonominya, keindahannya, dan semangat jihadnya.

Hal ini memunculkan konsep pendidikan akhlak yang komprehensif, dimana tuntutan hakiki dari kehidupan manusia yang sebenarnya adalah keseimbangan hubungan antara manusia dengan tuhan, hubungan manusia dengan sesamanya serta hubungan manusia dengan lingkungan disekitarnya. Akhlak selalu menjadi sasaran utama dari proses pendidikan dalam Islam, karena akhlak dianggap sebagai dasar bagi keseimbangan kehidupan manusia yang menjadi penentu keberhasilan bagi potensi paedagogis yang lain. Prinsip akhlak terdiri dari empat hal yaitu:

1. Hikmah ialah situasi keadaan psikis dimana seseorang dapat membedakan antara hal yang benar dan yang salah.
2. Syajaah (kebenaran) ialah keadaan psikis dimana seseorang melampiaskan atau menahan potensialitas aspek emosional dibawah kendali akal
3. Iffah (kesucian) ialah mengendalikan potensialitas selera atau keinginan dibawah kendali akal dan syariat
4. ‘adl (keadilan) ialah situasi psikis yang mengatur tingkat emosi dan keinginan sesuai kebutuhan hikmahdisaat melepas atau melampiaskannya.

Prinsip akhlak diatas menegaskan bahwa fitrah jiwa manusia terdiri dari potensi nafsu yang baik dan potensi nafsu yang buruk, tetapi melalui pendidikan diharapkan manusia dapat berlatih untuk mampu mengontrol kecenderungan perbuatannya kearah nafsu yang baik. Oleh karena itu Islam mengutamakan proses pendidikan sebagai agen pembentukan akhlak pada anak. Islam selalu memposisikan pembentukan akhlak atau karakter anak pada pilar utama tujuan Pendidikan (Ainiyah, Jurnal Al-Ulum, 13, Juni 2013: 30-32).

Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa memperhatikan tugas perkembangan dalam penanaman pendidikan karakter mampu memaksimalkan setiap aspek, strategi dan pencapaian pendidikan karakter khususnya di sekolah dasar, karena kita mampu membuat kegiatan baik formal, informal maupun non formal yang secara tidak langsung menanamkan nilai-nilai yang terkandung dalam pendidikan karakter, lebih baik lagi jika pendidikan karakter yang dimaksud dalam Islam yakni, penanaman nilai adab dan akhlak pun ikut diterapkan dengan landasan dari Al Qur’an dan As Sunnah. Sebagaimana dalam table di

bawah ini menjelaskan secara singkat beberapa perpaduan antara tahap perkembangan Islami dengan tugas perkembangan barat yang bisa digunakan untuk merumuskan program baik formal, in formal, maupun non formal dalam penanaman karakter pada siswa sekolah dasar:

No	Tahap perkembangan karakter berdasarkan Islam	Tugas perkembangan pada masa kanak-kanak akhir	Kegiatan
1	Tanggung Jawab (7-8 tahun)	Membangun sikap yang sehat mengenai diri sendiri sebagai makhluk yang sedang tumbuh (Fushshilat : 30) Mengembangkan hati nurani, pengertian moral, tata dan tingkatan nilai (As Syams : 7-8) Mencapai kebebasan pribadi (al-Jâtsiyah/45:23)	Formal, In Formal dan Non Formal
2	Caring/Peduli (9-10 tahun)	Belajar menyesuaikan diri dengan teman-teman seusianya (Al Hujurat:13) Mengembangkan sikap terhadap kelompok-kelompok social dan lembaga-lembaga (Al Hujurat :13) Mulai mengembangkan peran sosial pria atau wanita yang tepat (Al Hujurat :13)	
3	Kemandirian (11-12 tahun),	Memperelajari keterampilan fisik yang diperlukan untuk permainan-permainan yang umum (An-Nahl : 78) Mengembangkan keterampilan-keterampilan yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari (An- Nisa : 9)	

KESIMPULAN DAN SARAN

Pentingnya seorang pendidik untuk memperhatikan tugas perkembangan dalam penanaman pendidikan karakter, agar kegiatan tersebut mampu dilakukan secara maksimal pada setiap aspek, strategi dan pencapaian tujuan pendidikan karakter khususnya di sekolah dasar, perpaduan tersebut dilakukan agar kita mampu membuat kegiatan baik formal, informal maupun non formal yang secara tidak langsung menanamkan nilai-nilai yang terkandung dalam pendidikan karakter, lebih baik lagi jika pendidikan karakter yang dimaksud dalam Islam yakni, penanaman nilai adab dan akhlak pun ikut diterapkan dengan landasan dari Al Qur'an dan As Sunnah, maka hal ini akan menjadi dasar utama dalam setiap pelaksanaan kegiatan.

Besar harapan bagi seluruh pendidik untuk memperhatikan betul perkembangan peserta didik khususnya sekolah dasar dengan bekerja sama beberapa pihak seperti orangtua dan masyarakat, bukan hanya pada fakta waktu itu akan tetapi perlu juga pendidik memiliki data riwayat yang lengkap masing-masing peserta didik, agar setiap

pendidik mampu menangani setiap hal apapun yang berkaitan dengan peserta didik secara tepat dan amanah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, Ani Nur, 2014, Pendidikan Karakter Untuk Siswa SD Dalam Perspektif Islam, *Mimbar Sekolah Dasar, Volume 1 Nomor 1 April*.
- Ainiyah, Nur, 2013, Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam, *Jurnal Al-Ulum Volume. 13 Nomor 1, Juni*.
- al-Ik, Syeikh Khalid bin Abdurrahman, 2017, *Prophetic Parenting*, Yogyakarta : Laksana.
- Anwar, Mujib, 2019, *Dengar Siswa SD Surabaya Ngelem usai Putus Cinta di Medsos, Risma Datangi Sekolahnya Lakukan Hal Ini*, <https://www.tribunnews.com/regional/2020/01/15/dengar-siswa-sd-surabaya-ngelem-usai-putus-cinta-di-medsos-risma-datangi-sekolahnya-lakukan-hal-ini>.
- Citra, Yulia, 2012, *Pelaksanaan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran*, Jurnal Ilmiah.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2003, *Undang-Undang No 20 Tahun 2003*, (Jakarta: Depdiknas).
- Hurlock, Elizabeth B. 1991, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Jakarta : Erlangga.
- IPA Indonesia 1 (2).
- Jannah, Miftahul, 2015, Tugas-Tugas Perkembangan Pada Usia Kanak-Kanak, Gender Equality: *Internasional Journal of Child and Gender Studies, Vol. 1, No. 2, September*.
- Khusniati, M. 2012, *Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran IPA*, Jurnal Pendidikan
- Network, Grid, 2019, *Tak Tahan Usai Tonton Film Dewasa, Siswa SD Nekat Hamili Siswi SMA yang Masih Sepupunya Sendiri*, <https://www.tribunnews.com/regional/2019/04/16/tak-tahan-usai-tonton-film-dewasa-siswa-sd-nekat-hamili-siswi-sma-yang-masih-sepupunya-sendiri>.
- Putri, Dini Palupi, 2018, Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar di Era Digital, AR-RIAYAH: *Jurnal Pendidikan Dasar vol. 2, no. 1*.
- Sudrajat, Ajat, 2011, Mengapa Pendidikan Karakter?, *Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun 1, Nomor 1, Oktober*.

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA
DALAM BELAJAR BAHASA MANDARIN
DI SMP SWASTA SULTAN AGUNG PEMATANG SIANTAR**

Sherly¹, Edy Dharma², Saut Purba³

^{1,2}STIE Sultan Agung, ³Universitas Negeri Medan

E-mail: ¹sherly_chi@yahoo.com, ²edydharma29@yahoo.co.id, ³purbasaut@yahoo.com

Abstrak: Bahasa Mandarin merupakan salah satu bahasa asing yang telah diakui secara internasional. Di dalam dunia pendidikan di Indonesia, mulai tahun 2002 Depdiknas memulai penggunaan Bahasa Mandarin sebagai pilihan bahasa asing dalam kurikulum pendidikan nasional. Belajar Bahasa Mandarin harus menguasai 4 kompetensi dasar yaitu mendengarkan/ tīng (听), berbicara/ shuō(说), membaca/ dú (读) dan menulis/ xiě (写). Untuk menguasai ke-4 kompetensi dasar itu tidaklah mudah. Oleh karena itu dimanfaatkan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam Bahasa Mandarin. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan permasalahan yang dihadapi siswa SMP Swasta Sultan Agung Pematangsiantar dalam belajar Bahasa Mandarin sekaligus memberikan solusi belajar yang sesuai dengan kemampuan siswa. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam Bahasa Mandarin.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kemampuan Siswa

Abstract: Mandarin language is one language that has been recognized internationally. In the world of education in Indonesia, starting in 2002 the Ministry of Education began to use Mandarin as a foreign language choice in the national education curriculum. Learning Mandarin must master 4 basic competencies, namely listening/tīng (听), speaking/shuō (说), reading/dú (读) and writing/ xiě (写). To master the 4 basic competencies is not easy. Therefore learning media is utilized to improve students' abilities in Mandarin. The purpose of this study is to describe the problems faced by Sultan Agung, Private Junior High School, Pematangsiantar students while providing learning solutions that are suitable to students' abilities. The study was conducted with a qualitative approach. Data collection techniques with interviews, observation and documentation. The results showed that the use of instructional media can improve students' abilities in Mandarin.

Keywords: Learning Media, Students Abilities

PENDAHULUAN

Dalam menghadapi era globalisasi saat ini, kita dituntut harus menguasai bahasa asing yang telah diakui secara internasional. Salah satu bahasa asing yang telah diakui secara internasional adalah Bahasa Mandarin disamping Bahasa Inggris. Bahkan dalam dunia pendidikan di Indonesia, mulai tahun 2002 Depdiknas telah memulai penggunaan Bahasa Mandarin sebagai pilihan bahasa asing dalam kurikulum pendidikan nasional. Saat ini telah banyak sekolah terutama sekolah swasta telah memberikan mata pelajaran Bahasa

Mandarin untuk memberikan bekal kepada siswanya untuk mampu menghadapi era globalisasi.

Dalam belajar Bahasa Mandarin harus menguasai 4 kompetensi dasar yaitu mendengarkan/ tīng (听), berbicara/ shuō (说), membaca/ dú (读) dan menulis/ xiě (写). Untuk menguasai ke-4 kompetensi dasar itu tidaklah mudah. Oleh karena itu dimanfaatkan media pembelajaran untuk menarik minat belajar siswa agar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam Bahasa Mandarin.

SMP Swasta Sultan Agung Pematangsiantar merupakan salah satu sekolah swasta favorit yang ada di Kota Pematangsiantar yang berbudaya nasional. Dalam menghadapi era globalisasi ini, SMP Swasta Sultan Agung Pematangsiantar juga membekali siswanya dengan bahasa asing yaitu Bahasa Mandarin selain Bahasa Inggris. Namun ada permasalahan yang dihadapi dalam belajar Bahasa Mandarin yaitu kurangnya atau sama sekali tidak adanya pengetahuan siswa mengenai Bahasa Mandarin bagi siswa kelas VII yang berasal dari SD yang sama sekali tidak memberikan pelajaran Bahasa Mandarin dan bagi siswa kelas VIII dan Kelas IX yang merupakan pindahan dari SMP yang tidak memberikan pelajaran Bahasa Mandarin.

Selain kurangnya pengetahuan siswa terhadap Bahasa Mandarin, permasalahan lain yang dihadapi yaitu minimnya waktu belajar yang diberikan pihak sekolah yaitu hanya 2x40 menit per minggu. Hal ini menyebabkan kesulitan bagi siswa untuk belajar Bahasa Mandarin terutama bagi siswa yang sama sekali tidak mempunyai dasar dalam belajar Bahasa Mandarin. Untuk menghadapi permasalahan yang dihadapi, perlunya menumbuhkan minat belajar siswa terlebih dahulu untuk belajar Bahasa Mandarin melalui pemanfaatan media pembelajaran yang menarik sehingga proses belajar mengajar tidak terkesan membosankan dan siswa juga senang belajar Bahasa Mandarin.

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Apa permasalahan yang dihadapi siswa dalam belajar Bahasa Mandarin?
2. Apa solusi terhadap permasalahan yang dihadapi siswa dalam belajar Bahasa Mandarin?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yaitu suatu penelitian yang hanya melukiskan, memaparkan dan melaporkan suatu keadaan, suatu objek atau peristiwa tanpa menarik kesimpulan umum. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah

pendekatan pedagogis yaitu suatu pendekatan yang dilakukan dari sudut pandang ilmu pengetahuan.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian lapangan dan termasuk penelitian kualitatif untuk memahami fenomena yang terkait dengan rumusan masalah. Data dikumpulkan dengan metode wawancara, observasi dan teknik dokumentasi. Data dianalisis dengan cara reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan/ verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Belajar Bahasa Mandarin harus menguasai 4 kompetensi dasar yaitu mendengarkan/ tīng (听), berbicara/ shuō (说), membaca/ dú (读) dan menulis/ xiě (写). Untuk menguasai ke-4 kompetensi dasar itu tidaklah mudah.

Permasalahan Yang Dihadapi Dalam Belajar Bahasa Mandarin

Ada permasalahan yang dihadapi dalam belajar Bahasa Mandarin yaitu kurangnya atau sama sekali tidak adanya pengetahuan siswa mengenai Bahasa Mandarin bagi siswa kelas VII yang berasal dari SD yang sama sekali tidak memberikan pelajaran Bahasa Mandarin dan bagi siswa kelas VIII dan Kelas IX yang merupakan pindahan dari SMP yang tidak memberikan pelajaran Bahasa Mandarin.

Siswa SMP Swasta Sultan Agung Pematangsiantar baik yang beretnis Tionghoa maupun non Tionghoa memiliki pengetahuan yang berbeda-beda terhadap Bahasa Mandarin. Siswa kelas VII SMP Swasta Sultan Agung Pematangsiantar berasal dari berbagai SD yang berbeda-beda. Ada yang berasal dari SD yang sama sekali tidak memberikan pelajaran Bahasa Mandarin. Berbeda dengan siswa yang berasal dari SD Swasta Sultan Agung Pematangsiantar ataupun sekolah swasta lainnya seperti SD Kristen Kalam Kudus dan SD Methodist yang sudah membekali siswanya dengan mata pelajaran Bahasa Mandarin. Jadi adanya kesenjangan pengetahuan antara siswa yang telah memiliki dasar terhadap Bahasa Mandarin dengan siswa yang sama sekali buta terhadap Bahasa Mandarin. Begitu juga dengan siswa kelas VIII dan kelas IX yang merupakan siswa pindahan dari SMP yang tidak memberikan pelajaran Bahasa Mandarin. Siswa pindahan ini sama sekali tidak memiliki pengetahuan dasar terhadap Bahasa Mandarin, sementara proses pembelajaran terus berlanjut. Hal ini yang menjadi permasalahan yang dihadapi guru Bahasa Mandarin dalam mengajar di kelas.

Selain kurangnya pengetahuan siswa terhadap Bahasa Mandarin, permasalahan lain yang dihadapi yaitu minimnya waktu belajar yang diberikan pihak sekolah yaitu hanya 2x40 menit per minggu. Sehingga jumlah minggu efektif untuk 1 semester hanya lebih

kurang 18 minggu pertemuan. Hal ini menyebabkan kesulitan bagi siswa untuk belajar Bahasa Mandarin terutama bagi siswa yang sama sekali tidak mempunyai dasar dalam belajar Bahasa Mandarin. Hal ini juga menjadi permasalahan yang dihadapi guru Bahasa Mandarin dalam mengajar di kelas. Karena yang harus dikuasai seorang siswa dalam belajar Bahasa Mandarin meliputi 4 kompetensi dasar yaitu mendengarkan/ tīng (听), berbicara/ shuō (说), membaca/ dú (读) dan menulis/ xiě (写).

Dalam kompetensi mendengarkan/ tīng (听), seorang siswa dituntut harus mampu membedakan lafal konsonan dan vocal dengan baik dan benar. Konsonan dan vocal dalam Bahasa Mandarin berbeda dengan konsonan dan vocal dalam Bahasa Indonesia. Konsonan dalam Bahasa Mandarin terdiri dari b, p, m, f, d, t, n, l, g, k, h, j, q, x, z, c, s, zh, ch, sh, r. Sementara vocal dalam Bahasa Mandarin terdiri dari a, o, e, i, u dan ü. Setelah siswa mampu membedakan lafal konsonan dan vocal dengan baik dan benar, siswa dituntut harus menguasai kompetensi berbicara/ shuō (说). Dalam hal ini, siswa dituntut untuk mampu melafalkan konsonan dan vocal tersebut dengan baik dan benar. Pengucapan lafal konsonan dan vocal dalam Bahasa Mandarin sama sekali berbeda dengan lafal konsonan dan vocal dalam Bahasa Indonesia.

Dalam kompetensi membaca/ dú (读), siswa dituntut harus mampu membaca hàn yǔ pīn yīn (汉语拼音) dalam bentuk kata, kalimat dan cerita sederhana dengan baik dan benar. Pada bagian teks tertentu, siswa bahkan dituntut untuk mampu melakukan percakapan sederhana dalam Bahasa Mandarin. Kompetensi yang paling sulit adalah kompetensi menulis/ xiě (写), dalam hal ini siswa dituntut harus mampu menuliskan aksara Mandarin dengan baik dan benar. Aksara Mandarin dikenal dengan istilah hàn zì (汉字). Dalam menulis aksara Mandarin ini tidak boleh sembarangan. Ada aturan dalam penulisan aksara Mandarin, yaitu bǐ huà (笔画) dan bǐ shùn (笔顺). Bǐ huà (笔画) merupakan guratan dasar dalam menulis aksara Mandarin. Guratan dasar dalam menulis aksara Mandarin ini terdiri dari 8 guratan dasar yang disebut dengan yǒng (永) yang berarti keabadian dan dikenal sebagai yǒng zì bā fǎ (永字八法) yaitu diǎn (点), héng (横), shù (竖), gōu (钩), tí (提), piē (撇), wān (弯) dan nà (捺). Sedangkan bǐ shùn (笔顺) merupakan urutan dalam menuliskan aksara Mandarin.

Solusi Permasalahan Yang Dihadapi Dalam Belajar Bahasa Mandarin

Untuk menghadapi permasalahan yang dihadapi, perlunya menumbuhkan minat belajar siswa terlebih dahulu untuk belajar Bahasa Mandarin melalui pemanfaatan media

pembelajaran yang menarik sehingga proses belajar mengajar tidak terkesan membosankan dan siswa juga senang belajar Bahasa Mandarin. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar Bahasa Mandarin di SMP Swasta Sultan Agung Pematangsiantar terdiri dari:

1. Flashcard

Flashcard yang digunakan berisi gambar dan kosakata sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan. Dengan flashcard, guru dapat mengajak siswa untuk belajar sambil bermain. Siswa diajak untuk mengenal kosakata yang ada dalam flashcard dan mengajak siswa untuk menyusun kata-kata dalam flashcard menjadi sebuah kalimat sederhana.



Sumber: Media Pembelajaran SMP Swasta Sultan Agung Pematangsiantar (2019)

2. Slide Powerpoint

Slide powerpoint yang digunakan berisi materi ajar berupa permainan online. Siswa diajak untuk menghubungkan kosakata dengan hàn yǔ pīn yīn yang benar. Setelah itu akan keluar score hasil dari kegiatan tersebut. Slide powerpoint juga berisi video singkat berupa animasi yang berisi percakapan sederhana untuk dipraktikkan siswa. Selain itu juga terdapat petunjuk bǐ shùn (笔顺) untuk membantu siswa dalam belajar menulis aksara Mandarin dengan baik dan benar.



Sumber: Media Pembelajaran SMP Swasta Sultan Agung Pematangsiantar (2019)

3. CD

CD yang digunakan berisi pelafalan kosa kata agar siswa dapat mengikuti pelafalan tersebut dan akhirnya dapat melafalkan konsonan dan vocal dengan baik dan benar. CD juga berisi teks sederhana untuk melatih kemampuan siswa dalam mendengarkan. Dan kemudian siswa diajak untuk mampu menceritakan kembali teks sederhana itu.



Sumber: Media Pembelajaran SMP Swasta Sultan Agung Pematangsiantar (2019)

4. Games (Permainan)

Games (permainan) dilakukan untuk memberikan pelajaran yang menyenangkan dalam belajar. Siswa diajak belajar sambil bermain supaya murid lebih mudah menerima pelajaran.

Permainan yang dilakukan berupa permainan fisik langsung dan permainan dengan menggunakan aplikasi software seperti bermain games di dunia maya langsung. Ada sebanyak 21 jenis permainan berupa permainan fisik yang dapat dipraktikkan di dalam kelas sambil belajar.

Beberapa jenis permainan fisik yang dilakukan SMP Swasta Sultan Agung Pematang siantar terlihat dari list di bawah ini:

Games List 游戏单

1) Guess Hanzi 猜字

Type A

Guru member sejumlah flash card ke murid. Kemudian guru menyebut salah satu kosa kata. Siswa mencari flash card dengan hanzi yang benar.

Type B

Mengajak siswa membaca dan menghafal huruf yang ada di flash card. Pasang flash card di papan tulis secara terbalik dan diacak. Guru menunjuk siswa dan member pertanyaan lalu siswa menunjuk flash card yang menurutnya benar. Kemudian guru bertanya ke kelas apakah jawabannya sudah benar.

Type C

Guru mengambil flash card yang telah disusun secara acak. Guru bertanya ke siswa yang ditunjuk. Agar lebih menarik, setelah giliran siswa yang ditunjuk berhasil menjawab, siswa tersebut boleh menunjuk temannya yang lain untuk mendapat pertanyaan.

2) GuessMe 猜猜我

TypeA

Siswa ditunjuk maju ke depan kelas. Siswa memperagakan kegiatan yang ada pada kosa kata dalam bab tersebut (boleh memperagakan kosa kata yang telah dipelajari sebelumnya). Siswa yang lain menebak apa yang sedang diperagakan.

TypeB

Guru membuat gaya. Siswa menebak apa yang sedang diperagakan.

3) TreasureHunt 寻宝

Guru menuliskan kosa kata (hanzi) dalam kertas kecil kemudian digulung. 4-5 orang siswa maju dan mengundi kertas tersebut. Dalam hitungan 3, siswa

serentak membuka kertas dan langsung bergerak mencari barang yang ada dalam kertas mereka. Last hunter mendapatkan hukuman.

4) **Puzzle** 拼图

Guru menulis hanzi berukuran besar di kertas. Lalu digunting secara acak. Siswa mencari dan memasang kertas tersebut sehingga membentuk hanzi.

5) **Bomb** 炸弹

Materi angka Guru menentukan bom atau peraturan. Misalnya kelipatan 3 adalah bom sehingga tidak boleh disebut. Siswa mulai menyebutkan angka 1 dalam bahasa Mandarin. Kemudian dilanjutkan oleh temannya. Setiap ada kelipatan 3 harus tepuk tangan atau membuat gerakan (d disesuaikan).

Di samping jenis permainan berupa fisik, ada juga jenis permainan dengan menggunakan aplikasi software seperti bermain games di dunia maya, salah satu contohnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Sumber: SMP Swasta Sultan Agung Pematangsiantar (2019)

Hasil pemanfaatan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar Bahasa Mandarin di SMP Swasta Sultan Agung Pematangsiantar ternyata memberikan hasil positif bagi perkembangan siswa dalam belajar Bahasa Mandarin. Hal ini dilihat dari nilai ketuntasan siswa dalam belajar Bahasa Mandarin. Selain itu, banyak siswa yang menjuarai perlombaan pidato Bahasa Mandarin yang diselenggarakan oleh Lembaga Pengembangan Pendidikan Bahasa Tionghoa Kota Pematangsiantar setiap

tahunnya. Tahun 2019 ini, dari 17 siswa yang diutus untuk mengikuti lomba pidato Bahasa Mandarin, sebanyak 13 siswa yang berhasil menjuarai perlombaan tersebut.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran yang digunakan SMP Swasta Sultan Agung Pematangsiantar meliputi flashcard, slide power point, CD dan games (permainan).
2. Pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam belajar Bahasa Mandarin.
3. Pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa dalam belajar bahasa Mandarin.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusrina, Vinati. 2008. *Peningkatan Kemampuan Siswa Dalam Bahasa Mandarin Dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. [Laporan Tugas Akhir]. [Surakarta (Indonesia)]: Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret.
- Chen Ronglan. 2013. *Bahasa Tionghoa 华语*. Beijing: Penerbit Pendidikan Ilmu Pengetahuan.
- Elyana, dkk. 2017. Efektivitas Penggunaan Mobile Dictionary Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Terhadap Pembelajaran Mata Kuliah Membaca Bagi Mahasiswa S1 Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Kristen Indonesia. *JDP Volume 10, Nomor 2. ISSN 204-225*.
- Hamalik, Oemar. 1982. *Media Pendidikan*. Bandung: ALUMNI.
- Kosasi, Sandy. 2014. Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Mandarin Tingkat Dasar. *Jurnal Eksplora Informatika, Volume 4, Nomor 1*.
- Mulyasa, E. 2008. *Menjadi Guru Profesional; Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Mureiningsih, Endang Sri. 2014. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif. *Jurnal Madaniyah Edisi VII. ISSN 2086-3462*.
- Nirmala, Dewi. 2014. *Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Mallusetasi Kabupaten Barru*. [Tesis]. [Makassar (Indonesia)]: Universitas Negeri Makassar.
- Rachel Wang. 2019. *Connected With Chinese*. Medan: Insight Publishing House.

Widyaningsih, Galih Edy Nur. 2019. Penggunaan Kamus Digital dan Kamus Cetak Terhadap Penguasaan 汉字 Han zi. *Jurnal Ilmiah Edukasi & Sosial. Volume 10, Nomor 1.*

**PERAN GURU DAN PUSTAKAWAN
DALAM GERAKAN LITERASI SEKOLAH
DITINJAU DARI TAHAP PENGEMBANGAN
DI SD MUHAMMADIYAH SUMBERMULYO**

Shopyan Jepri Kurniawan¹, Ragil Dian Purnama Putri²

^{1,2}Universitas Ahmad Dahlan

E-mail: ¹shopyan1500001161@webmail.uad.ac.id,

²ragil1500005061@webmail.uad.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran guru dan pustakawan dalam pengembangan gerakan literasi sekolah dan faktor yang mendukung maupun penghambat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Subjeknya adalah kepala sekolah, guru, pustakawan serta siswa. Objeknya sesuai dengan penelitian. Pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi dan dokumentasi. Data diolah melalui beberapa tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan pelaksanaan program gerakan literasi sekolah di SD Muhammadiyah Sumbermulyo sudah dilaksanakan sejak 3 tahun. Dalam mengembangkan literasi siswa tersebut maka SD Muhammadiyah Sumbermulyo memiliki program sekolah yang sudah terjadwal dan terencana. Adapun program kegiatan literasi tersebut meliputi kegiatan tadarus Al-Qur'an, kegiatan membaca 15 menit, kegiatan literasi tahap pengembangan, pemanfaatan perpustakaan dan sudut baca, pemilihan putra putri literasi. Pelaksanaan gerakan literasi sekolah tahap pengembangan di SD Muhammadiyah Sumbermulyo peneliti menemukan faktor pendukung yaitu kesadaran warga sekolah akan pentingnya kegiatan literasi, patuh terhadap panduan GLS dari pemerintah dan Permendikbud RI Nomor 23 Tahun 2015, perpustakaan, kegiatan literasi, kerja sama perpustakaan sekolah dengan perpustakaan lain, dan dukungan orang tua siswa. Faktor penghambatnya yaitu kedisiplinan dalam berliterasi belum dilaksanakan oleh semua siswa, kurangnya kesadaran guru dalam literasi, rendahnya minat siswa mengikuti kegiatan literasi, dan kurangnya waktu untuk kegiatan literasi.

Kata Kunci: Guru dan Pustakawan, Gerakan Literasi Sekolah, GLS Tahap Pengembangan

Abstract: This research aims to study the role of teachers and librarians in the development of the school literacy movement and the factors that support or inhibit them. This research uses descriptive qualitative. The subjects are school principals, teachers, librarians and students. The object is in accordance with research. Data collection uses interview, collection and arrangement methods. Data is processed through several mounts, namely educational data, presentation data, and conclusions. The results of this study show that the implementation of the school literacy movement program in SD Muhammadiyah Sumbermulyo has been carried out for 3 years. In developing student literacy, SD Muhammadiyah Sumbermulyo has a school program that is scheduled and planned. While this literacy program was published in the Qur'an, 15-minute reading activities, literacy development activities, library utilization and reading angles, literacy selection for children. The implementation of the development school literacy movement at SD Muhammadiyah Sumbermulyo researchers found supporting factors, namely the awareness of school residents to support literacy activities, adhere to the GLS guidelines from the government and the Republic of Indonesia Minister of Education's Regulation No. 23/2015, libraries, literacy activities, school library collaboration with other libraries, and parent support. The inhibiting factors are discipline in literacy that has not been implemented by all students, lack of teacher awareness in literacy, low interest in students taking literacy activities, and taking time for literacy activities.

Keywords: Teacher and Librarian, School Literacy Movement, GLS Development Phase

PENDAHULUAN

Kemampuan literasi sangat dibutuhkan untuk menghadapi tantangan abad ke-21. Abad 21 salah satunya ditandai dengan munculnya berbagai macam informasi dengan cepat. Boyacı & Atalay (2016: 134) mengatakan bahwa keterampilan abad 21 berbeda dari keterampilan abad 20 terutama dengan munculnya informasi dan komunikasi yang canggih. Abad 21 menuntut semua orang untuk dapat menguasai keterampilan 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving*, dan *Creativity and Innovation*). Hal tersebut juga diungkapkan oleh Morocco, dkk (2010) bahwa di abad 21 ini kemampuan siswa yang harus dimiliki yaitu kemampuan multiliterasi yang ditandai oleh empat hal penting yaitu kemampuan pemahaman tinggi, kemampuan berpikir kritis, kemampuan untuk berkolaborasi dan berkomunikasi.

Kemampuan literasi berkaitan erat dengan tuntutan pada keterampilan membaca, menulis bahkan kemampuan dalam memahami informasi secara analitis, kritis, dan reflektif. Agar memiliki kemampuan literasi yang baik, siswa diharapkan memiliki keterampilan membaca yang baik pula. Akan tetapi banyak siswa di Indonesia memiliki minat baca rendah. Hal ini terlihat dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Programme for International Student Assessment (PISA) pada tahun 2015 dimana Indonesia menduduki peringkat ke 64 dari 72 negara.

Walaupun telah mengalami peningkatan dari tahun sebelumnya, Indonesia masih tergolong menduduki peringkat rendah dalam hal literasi. Hal ini juga senada dengan Kasiyun (2015: 79) yang menyatakan bahwa dibandingkan dengan beberapa negara tetangga, minat baca masyarakat Indonesia masih termasuk rendah. Padahal, salah satu indikator kemampuan literasi adalah keterampilan membaca. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa budaya literasi di Indonesia rendah sebanding dengan minat baca siswa yang rendah.

Selain itu, telah diketahui bahwa Indonesia pernah mengalami krisis membaca buku pada siswa. Hal ini telah dijelaskan pada SatriaDharma.com, hari Selasa, 28 Januari 2014 oleh Satria Dharma yang menyatakan bahwa sekolah di Indonesia telah menelantarkan kewajiban membaca sehingga dianggap sebagai siswa yang bersekolah tanpa kewajiban membaca. Kejadian yang dialami Indonesia tersebut disebut dengan tragedi nol buku.

Literasi sebenarnya dapat dibangun dari diri sendiri melalui kebiasaan, karena terbiasa membaca dan menulis bukanlah bawaan dari lahir akan tetapi dibangun dari rutinitas. Kebiasaan-kebiasaan ini dapat diawali dari lingkungan keluarga dan sekolah. Sekolah merupakan tempat yang tepat bagi siswa untuk memanfaatkan waktunya

membiasakan literasi. Guru sebagai pendidik di sekolah sangat berperan penting dalam membiasakan siswa berbudaya literasi secara rutin. Hal ini sesuai dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mengamanatkan bahwa pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat. Sebagaimana diungkapkan oleh Oghenekohwo & Frank-Oputu (2017: 127) bahwa titik tumpu dari pendidikan literasi adalah dengan peningkatan kewarganegaraan aktif, orang-orang yang kreatif, adaptif, dan dinamis. Dalam hal ini, pendidikan literasi adalah prasyarat untuk partisipasi yang efektif baik tingkat individu maupun masyarakat.

Dalam mengembangkan budaya literasi sekolah yang menjadi tempat berlangsungnya proses pembelajaran, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah mengembangkan program gerakan literasi sekolah atau biasa disebut GLS. Kemendikbud (2016: 2) mengemukakan bahwa GLS merupakan sebuah upaya yang dilakukan secara menyeluruh untuk menjadikan sekolah sebagai organisasi pembelajaran yang warganya literat sepanjang hayat melalui pelibatan publik. GLS terdapat dalam peraturan Kementerian Nomor 23 tahun 2015 yang berisi tentang penumbuhan budi pekerti. Hal ini juga senada dengan Antoro (2017: 13) yang mengatakan bahwa pendidikan di sekolah pada dasarnya tidak dimaksudkan agar anak bisa mendapatkan nilai tinggi di akhir pelajaran tetapi pendidikan memiliki tujuan untuk membentuk anak berbudi pekerti luhur dan berakhlak mulia.

Dalam mendukung kesuksesan GLS tentu perlu adanya fasilitas penunjang seperti perpustakaan yang akan memudahkan siswa dalam mengakses buku-buku fiksi maupun non fiksi. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan menjelaskan bahwa Perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan/ atau karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi. Dengan demikian tentu sangatlah penting dengan keberadaan perpustakaan di setiap sekolah untuk menyediakan berbagai bahan pustaka bagi siswa.

Perpustakaan merupakan titik pusat atau *central* dari literasi sehingga perpustakaan harus menjadi tempat favorit bagi siswa. Namun, perpustakaan di Indonesia yang dijadikan sebagai fasilitas akses buku oleh siswa di sekolah faktanya belum sesuai dengan harapan. Hal ini seperti penelitian yang dilakukan oleh Ma'sum (2015: 5) yang berhasil mengidentifikasi bahwa minimnya fasilitas belajar untuk siswa. Perpustakaan sekolah menjadi ruang yang tidak diminati oleh siswa di sekolah.

Gerakan literasi sekolah sebenarnya sudah dilaksanakan di berbagai sekolah. Sejauh ini masih banyak sekolah yang melaksanakan GLS hanya sampai pada tahap pembiasaan. Hal ini dipengaruhi oleh faktor kendala yang dihadapi oleh sekolah. Sebelum melangkah pada tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan tentu perlu adanya evaluasi terhadap tahap pembiasaan. Salah satu contoh sekolah yang sudah melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan GLS yaitu SD N Gugus Sungai Miai Banjarmasin. Hal ini seperti hasil penelitian Batubara & Ariani (2018: 15) yang berhasil mengidentifikasi bahwa kendala dalam melaksanakan GLS tahap pembiasaan yaitu (1) rendahnya kesadaran guru, (2) buku pengayaan yang sesuai dengan kebutuhan anak sulit ditemukan, (3) guru malas membaca, (4) guru tidak memahami penerapan gerakan literasi, dan (5) sekolah kekurangan dana. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa program GLS di sekolah masih perlu ditingkatkan untuk melangkah ke tahap pengembangan setelah mengetahui evaluasi dalam pelaksanaan tahap sebelumnya yaitu tahap pembiasaan.

Terkait hal tersebut, peneliti telah melakukan studi pendahuluan melalui observasi pada tanggal 7 Agustus 2018 sampai tanggal 31 Agustus 2018 di SD Muhammadiyah Sumbermulyo yang menunjukkan bahwa siswa sudah melaksanakan dengan tertib kegiatan literasi seperti membaca sebelum pelajaran pertama dengan pendampingan bapak ibu guru. Dalam hal ini siswa dipermudah dengan adanya fasilitas seperti sudut baca yang ada di setiap sudut ruang kelas serta fasilitas perpustakaan yang menyediakan buku fiksi maupun non fiksi dan media elektronik televisi. Hasil observasi tersebut juga diperkuat dengan wawancara bersama petugas perpustakaan SD Muhammadiyah Sumbermulyo tahun ajaran 2017/2018 pada tanggal 8 Agustus 2018. Berdasarkan kegiatan wawancara tersebut diperoleh keterangan bahwa sejauh ini literasi sudah dimulai dengan pembiasaan membaca 15 menit sebelum pelajaran pertama. Fasilitas perpustakaan juga telah menjadi pendukung dalam memudahkan siswa untuk mencari bahan pustaka serta menjadi tempat kegiatan literasi seperti membaca dan menulis. Dalam melanjutkan kegiatan literasi pada tahap pengembangan maka SD Muhammadiyah Sumbermulyo melalui program perpustakaan dimana siswa dipersilahkan untuk mengumpulkan karya tulis sesuai dengan minat siswa dan diakhir akan adanya sebuah apresiasi kepada siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas telah membuktikan bahwa kegiatan GLS di SD Muhammadiyah Sumbermulyo sudah dilaksanakan dengan baik melalui pendampingan guru dan pustakawan, terutama pada tahap pembiasaan. Akan tetapi, untuk mempertahankan kebiasaan GLS tersebut memerlukan usaha keras melalui tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan. Tahap pengembangan bertujuan untuk

mempertahankan minat terhadap bacaan dan terhadap kegiatan membaca, serta meningkatkan kelancaran dan pemahaman membaca siswa. Hal tersebut nampaknya belum semua sekolah dapat melaksanakan tahap pengembangan dengan baik melalui pendampingan guru dan tenaga kependidikan terutama pustakawan. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu melakukan penelitian lebih lanjut tentang “Peran Guru dan Pustakawan Gerakan Literasi Sekolah Ditinjau dari Tahap Pengembangan di SD Muhammadiyah Sumbermulyo”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis survey dengan pendekatan kualitatif dan metode yang digunakan yaitu deskriptif. Moleong (2017: 6) mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Jenis penelitian survey pada pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif yang digunakan pada penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh data dan informasi tentang gerakan literasi sekolah pada tahap pengembangan di SD Muhammadiyah Sumbermulyo secara mendalam dan komprehensif.

Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah kepala sekolah sebagai penanggung jawab penyelenggaraan program gerakan literasi sekolah, 3 orang guru (guru kelas I, IV, dan V) sebagai pelaksana program gerakan literasi sekolah, petugas perpustakaan sebagai pengelola program literasi perpustakaan, dan perwakilan siswa kelas I, IV dan V berjumlah 2 anak.

2. Objek Penelitian

Objek dari penelitian ini yaitu berupa segala sesuatu yang berkaitan dengan implementasi gerakan literasi sekolah aspek tahap pengembangan di SD Muhammadiyah Sumbermulyo. Hal ini meliputi pengawasan kepala sekolah, kebiasaan literasi siswa, cara guru dalam membiasakan siswa berliterasi, dan pustakawan dalam membantu siswa memfasilitasi kegiatan literasi.

Instrumen Penelitian

a) Lembar Observasi

Lembar observasi ini dibuat dengan tujuan untuk menjadi pedoman dalam pengamatan di dalam kelas maupun di lingkungan sekolah. Adapun observasi di dalam kelas yaitu meliputi aktivitas guru dan siswa ketika kegiatan literasi, sedangkan observasi sekolah meliputi lingkungan sekolah maupun aktivitasnya dan fasilitas pendukung GLS khususnya tahap pengembangan. Berikut ini merupakan tabel lembar observasi yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai pelaksanaan GLS tahap pengembangan di SD Muhammadiyah Sumbermulyo.

b) Pedoman *Depth Interview*/ Wawancara Mendalam

Pedoman wawancara dibuat untuk mengajukan pertanyaan yang diajukan kepada informan supaya lebih terarah dan sesuai dengan permasalahan yang ada. Pedoman wawancara yang dibuat ini ditujukan untuk kepala sekolah, guru kelas I, IV dan V, pustakawan, serta perwakilan siswa kelas I, IV, dan V.

c) *Checklist* Dokumentasi

Checklist dokumentasi ini dilakukan dengan tujuan untuk memperkuat hasil pengumpulan data melalui wawancara mendalam dan observasi tentang implementasi gerakan literasi sekolah tahap pengembangan di SD Muhammadiyah Sumbermulyo. Peneliti juga menggunakan kamera yang digunakan untuk memotret kegiatan gerakan literasi sekolah tahap pengembangan. Kamera juga membantu peneliti untuk merekam kegiatan gerakan literasi sekolah tahap pengembangan yang dilaksanakan di SD Muhammadiyah Sumbermulyo.

Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling tepat dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Sugiyono (2014: 310-329) mengungkapkan bahwa teknik pengumpulan data yang dapat digunakan dalam penelitian ini yaitu:

a) *Depth Interview*/ Wawancara Mendalam

Wawancara dilakukan lebih mendalam kepada subjek penelitian secara tidak terstruktur dengan pedoman wawancara yang sudah dibuat. Teknik wawancara yang digunakan untuk mendapatkan data tentang peran guru dan pustakawan dalam pelaksanaan GLS tahap pengembangan, dan faktor penghambat maupun pendukung dalam pelaksanaan GLS di tahap pengembangan.

b) Observasi

Observasi ini dilakukan untuk mengetahui perilaku atau sikap yang dilakukan selama proses kegaitan GLS tahap pengembangan di SD Muhammadiyah Sumbermulyo. Adapun yang dapat diobservasi dalam hal ini yaitu kegiatan guru, pustakwan, dan siswa dalam pelaksanaan GLS di kelas dan lingkungan sekolah untuk mengetahui bagaimana proses dalam melaksanakan GLS tahap pengembangan.

c) Dokumentasi

Dokumentasi ini bertujuan untuk mendokumentasi selama kegaitan GLS tahap pengembangan berlangsung yaitu berupa foto maupun dokumen-dokumen penting lainnya. Hal ini dalam mendokumentasikan dapat berupa aktivitas guru, siswa maupun pustakawan dalam melaksanakan GLS tahap pengembangan di sekolah.

Teknik Analisis Data

Setelah proses pengumpulan data dilakukan, proses selanjutnya adalah melakukan analisis data. Metode ini bertujuan untuk menggambarkan secara objektif bagaimana fakta yang terjadi di SD Muhammadiyah Sumbermulyo dalam peran guru dan pustakawan melakukan pendampingan melaksanakan program gerakan literasi sekolah tahap pengembangan. Adapun langkah-langkah dalam proses analisis data yang akan digunakan menurut Miles & Huberman (2009: 20) adalah pengeumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Analisis data kualitatif model Miles & Huberman bersifat interaktif dimana antara suatu tahapan dengan tahapan yang lain saling terkait (berinteraksi). Adapun langkah-langkah teknis analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Pada tahap reduksi data, peneliti mengumpulkan semua data yang dibutuhkan yaitu tentang peran guru dan pustakawan dalam gerakan literasi sekolah tahap pengembangan di SD Muhammadiyah Sumbermulyo. Dengan demikian, peneliti harus memilih, mengelompokkan jenis data yang ditemukan selama proses penelitian dan difokuskan dengan rumusan masalah sebelumnya.

2. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah dilakukan reduksi data, langkah selanjutnya yaitu melakukan penyajian data. Data yang disajikan dalam penelitian kualitatif yaitu berupa teks yang bersifat narasi.

3. *Conclusion Drawing/Verification* (Penarikan Kesimpulan)

Langkah selanjutnya setelah melakukan penyajian data yaitu menarik kesimpulan. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan dapat berubah jika tidak ditemukan bukti yang kuat sebagai pendukung pada pengumpulan data berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran Guru dan Pustakawan Dalam Gerakan Literasi Sekolah Tahap Pengembangan di SD Muhammadiyah Sumbermulyo

Penelitian ini berjudul “Peran Guru dan Pustakawan Dalam Gerakan Literasi Sekolah Ditinjau dari Tahap Pengembangan di SD Muhammadiyah Sumbermulyo” yang dilaksanakan pada bulan Maret sampai dengan bulan April 2019. SD Muhammadiyah Sumbermulyo merupakan salah satu satuan pendidikan dasar yang sudah menjalankan program gerakan literasi sekolah sejak 3 tahun terakhir. Walaupun sebelum adanya program GLS dari pemerintah sekolah sudah melaksanakan kegiatan literasi, namun belum adanya pengembangan lebih lanjut.

SD Muhammadiyah Sumbermulyo sudah melaksanakan kegiatan gerakan literasi sekolah yang terjadwal dan terprogram. Dengan adanya program literasi dari sekolah ini bertujuan agar siswa dapat menumbuhkan minat literasi yang tinggi sejak dini melalui pendampingan guru dan pustakawan. Berdasarkan hasil penelitian berikut ini merupakan beberapa pendampingan guru dan pustakawan terhadap kegiatan gerakan literasi sekolah pada tahap pengembangan di SD Muhammadiyah Sumbermulyo diantaranya yaitu:

a. Kegiatan Rutin Tadarus Al-Qur’an

Kegiatan membaca Al-Qur’an sebelum belajar di sekolah merupakan salah satu literasi membaca yang diterapkan di SD Muhammadiyah Sumbermulyo. Pembiasaan rutin ini sudah ditanamkan sejak dini kepada siswa kelas I sampai kelas VI. Siswa tadarus Al-Qur’an pada pagi hari sebelum pembiasaan membaca buku.

b. Kegiatan Membaca 15 Menit

Program literasi yang harus dibiasakan sejak dini salah satunya yaitu dengan pembiasaan membaca buku sebelum pembelajaran pertama. Hal ini dapat melatih siswa terbiasa dengan membaca buku sehingga menambah informasi terbaru. Pembiasaan ini sudah dilaksanakan oleh siswa di sekolah. Dalam kegiatan membaca 15 menit ini tentu guru selalu mendampingi siswa untuk membaca buku di kelas atau di perpustakaan.

c. Kegiatan Literasi Tahap Pengembangan

1) Kegiatan Membaca

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan membaca untuk kelas rendah yaitu menggunakan metode membaca nyaring interaktif dan terpandu, sedangkan kelas atas sudah menerapkan metode membaca mandiri dan membaca bersama. Setiap pagi guru kelas I selalu mendampingi siswa ketika baris di luar kelas. Dalam kegiatan literasi guru selalu mengkondisikan dan memandu siswa untuk membaca buku bacaan atau buku cerita dengan bahasa yang sederhana. Sedangkan kelas atas guru memberikan intuksi dan siswa dengan mandiri sudah melaksanakan kegiatan membaca dengan tertib, baik membaca bersama maupun membaca mandiri.

2) Memilih buku pengayaan fiksi dan non fiksi

Memilih buku bacaan dilakukan oleh siswa sesuai dengan minatnya. Ada beberapa siswa yang lebih menyukai buku bacaan fiksi maupun non fiksi. Untuk membaca buku bacaan sebelum pembelajaran biasanya siswa lebih menyukai buku fiksi seperti legenda, mitos, maupun fabel. Siswa lebih menyukai buku dongeng dan legenda untuk dibaca pada kegiatan literasi pagi hari. Akan tetapi untuk kelas rendah seperti kelas I dalam memilih buku masih dipikirkan oleh guru disesuaikan dengan bahasa anak yang sederhana.

3) Mendiskusikan cerita

Dalam kegiatan literasi tidak akan lepas dengan adanya kegiatan berdiskusi. Setelah selesai membaca sebuah bacaan siswa akan melakukan kegiatan diskusi sesuai dengan arahan guru. Siswa biasanya berdiskusi secara kelompok. Siswa juga diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Hal tersebut tentu dapat menambahkan informasi kepada siswa lain yang belum tentu sama hasil diskusinya antar kelompok.

d. Pemanfaatan Perpustakaan Sekolah dan Sudut Baca Kelas

1) Pemanfaatan Perpustakaan Sekolah

Perpustakaan sekolah merupakan *central* atau pusat literasi bagi seluruh warga sekolah. Informasi yang didapatkan melalui perpustakaan dapat menambah wawasan baru. Oleh karena itu, sangatlah penting dan wajib dengan keberadaan perpustakaan di sekolah. SD Muhammadiyah Sumbermulyo merupakan salah satu sekolah yang sudah mempunyai perpustakaan dengan berbagai koleksi bahan pustaka yang banyak.

Demi menciptakan perpustakaan sekolah yang nyaman tentu perpustakaan memiliki tata tertib yang harus ditaati oleh setiap pengunjungnya. Hal ini dapat berfungsi

untuk menjaga ketertiban semua pengunjung. Nampaknya di SD Muhammadiyah Sumbermulyo sudah memiliki peraturan bagi setiap pengunjungnya. Dengan demikian segala hal di perpustakaan sudah didesain dan terstruktur. Hal ini tidak lain yaitu untuk menciptakan budaya literasi di sekolah yang nyaman dan menyenangkan.

2) Pemanfaatan Sudut Baca Kelas

Sudut baca kelas atau biasa dengan perpustakaan mini ini terdapat di dalam kelas yang biasanya berada di sudut belakang kelas. Dengan adanya sudut baca di kelas juga sangat membantu siswa untuk mencari bahan pustaka. Walaupun koleksi buku tidak selengkap ketika di perpustakaan sekolah tapi dengan adanya sudut baca setidaknya siswa bisa membaca buku yang sudah disediakan di perpustakaan kelas.

e. Pemilihan Putra Putri Literasi

Pemilihan putra putri literasi di SD Muhammadiyah Sumbermulyo merupakan bentuk kegiatan dalam pengembangan gerakan literasi sekolah. Hal ini dilakukan oleh sekolah dalam rangka untuk mengembangkan bakat dan minat siswa dalam berkarya melalui menulis. Kegiatan pemilihan putra putri literasi ini diadakan oleh sekolah setahun sekali ketika menjelang akhir ajaran sekolah. Dalam hal ini siswa dari kelas I sampai kelas V berkontribusi dalam kegiatan literasi yang diadakan oleh perpustakaan. Siswa yang dinobatkan sebagai putra putri literasi ini mendapatkan piala bergilir dan beberapa peralatan sekolah seperti buku, pulpen dan tas sekolah.

Program putra putri literasi ini diadakan dengan tujuan untuk memicu siswa untuk meningkatkan budaya literasi. Adapun kegiatan literasi ini yaitu dengan cara mengumpulkan karya tulis kepada petugas perpustakaan yang nantinya akan dilakukan pemilihan dengan karya terbaik ketika tahun ajaran akan berakhir. Pengumpulan karya siswa tersebut berupa penulisan cerpen, puisi, pantun, maupun sinopsis buku.

f. Tim Literasi

SD Muhammadiyah Sumbermulyo belum ada pembentukan tim literasi khusus, tetapi sekolah mempunyai tim struktur perpustakaan yang langsung terjun untuk menjalankan program-program literasi sekolah. SD Muhammadiyah Sumbermulyo tidak memiliki tim literasi khusus tetapi kerja sama antar perpustakaan dan guru tetap sejalan dengan pengawasan kepala sekolah.

Faktor Pendukung dan Penghambat Peran Guru dan Pustakawan Dalam Gerakan Literasi Sekolah Tahap Pengembangan di SD Muhammadiyah Sumbermulyo

a. Faktor pendukung peran guru dan pustakawan dalam gerakan literasi sekolah tahap pengembangan

- 1) Kesadaran warga sekolah akan pentingnya literasi.
- 2) Patuh terhadap Panduan Gerakan Literasi Sekolah dari Pemerintah dan
- 3) Fasilitas pendukung perpustakaan
- 4) Kegiatan literasi yang diadakan sekolah
- 5) Kerja sama perpustakaan sekolah dengan perpustakaan lain
- 6) Dukungan dari orang tua siswa

b. Faktor penghambat peran guru dan pustakawan dalam gerakan literasi sekolah tahap pengembangan

- 1) Kedisiplinan dalam berliterasi belum dilaksanakan oleh semua siswa
- 2) Sebagian guru masih belum maksimal dalam berbudaya literasi.
- 3) Rendahnya minat siswa dalam mengikuti kegiatan literasi sekolah

Implementasi gerakan literasi sekolah di SD Muhammadiyah Sumbermulyo sudah berjalan selama 3 tahun sejak dikeluarkannya peraturan dari pemerintah tentang GLS. Pembiasaan tersebut telah membawa perubahan karena yang dulunya siswa hanya sekedar membaca buku ke perpustakaan ketika jam istirahat dan tugas dari guru, saat ini siswa sudah memanfaatkan fasilitas perpustakaan sekolah dengan maksimal. Bahkan setiap kelas juga memiliki perpustakaan mini atau sudut baca yang berisi bahan pustaka untuk memfasilitasi siswa ketika belajar di kelas. Dalam menunjang pengembangan literasi siswa, maka sekolah memiliki beberapa program yang sudah dijalankan. Adapun diantaranya program sekolah tersebut yaitu kegiatan rutin tadarus Al-Qur'an, kegiatan membaca, kegiatan diskusi, dan pemilihan putra putri literasi.

Pertama, kegiatan rutin tadarus Al-Qur'an merupakan salah satu kegiatan dalam program literasi yang dilaksanakan di SD Muhammadiyah Sumbermulyo. Kegiatan ini dilakukan setiap pagi hari sebelum memulai pembelajaran di kelas. Tadarus Al-Qur'an yang rutin dilaksanakan ini bertujuan untuk membiasakan siswa membaca dan menghafal surat-surat dalam Al-Qur'an.

Kedua, kegiatan membaca merupakan kegiatan dalam program GLS tahap pengembangan yang dilaksanakan di SD Muhammadiyah Sumbermulyo. Menurut Wiedarti, dkk (2016: 5) salah satu tujuan dari adanya GLS yaitu dapat menumbuhkembangkan budaya literasi di sekolah. Hal tersebut sudah sesuai dengan hasil penelitian bahwa

kegiatan membaca sebelum pembelajaran sudah dilaksanakan setiap hari di sekolah oleh siswa. Kegiatan membaca menurut Tarigan (2008: 9) memiliki tujuan utama adalah mencari serta memperoleh, mencakup isi, memahami makna bacaan. Hal ini sudah dilakukan oleh siswa yaitu setelah membaca buku bacaan selanjutnya diberikan tugas oleh guru dengan menjawab judul bacaan, nama tokoh, dan pesan moral dari cerita. Kegiatan tersebut bertujuan untuk memahami makna atau isi bacaan.

Ketiga, kegiatan berdiskusi merupakan kegiatan lanjutan setelah melakukan membaca buku bacaan. Anitah (2008: 422) mengemukakan bahwa terdapat beberapa prinsip dalam berdiskusi. Prinsip pertama yaitu adanya topik pembicaraan. Berdasarkan penelitian sebelum berdiskusi siswa selalu diberikan topik yang akan didiskusikan terlebih dahulu. Prinsip yang kedua yaitu pembentukan kelompok. Saat pembentukan kelompok ada berbagai cara yang dapat dilakukan yaitu diantaranya dengan berhitung maupun pemilihan ketua kelompok terlebih dahulu. Prinsip ketiga yaitu saling bekerjasama. Pada saat melakukan diskusi siswa saling bertukar pikiran dan memutuskan hasilnya untuk dituliskan pada lembar jawaban. Prinsip ke empat yaitu selama kegiatan pembelajaran berlangsung guru harus memperhatikan siswa secara berkelompok maupun individu. Ketika diskusi berlangsung guru selalu keliling ke setiap kelompok untuk mendampingi dan memberikan kesempatan apabila ada yang akan ditanyakan. Prinsip ke lima yaitu adanya motivasi dan bimbingan dari guru. Dalam kegiatan diskusi guru selalu memberikan arahan dan menjelaskan manfaat dari belajar berdiskusi dengan temannya. Prinsip ke enam yaitu adanya sumber belajar dan fasilitas belajar. Dalam hal ini sekolah selalu menyediakan fasilitas perpustakaan dengan berbagai macam bahan pustaka dan sudut baca yang ada di setiap kelas. Prinsip yang terakhir yaitu untuk memperkuat hasil kerja kelompok. Setelah selesai berdiskusi guru selalu memberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusinya dengan saling melengkapi hasil kelompok lainnya.

Kemudian program yang terakhir yaitu pemilihan putra putri literasi. Pemilihan putra putri literasi yang diadakan setahun sekali ini bertujuan untuk memotivasi siswa dalam mengembangkan literasinya melalui menulis dan menghasilkan sebuah karya. Program putra putri literasi ini merupakan program sekolah yang dikelola oleh perpustakaan. Karya siswa dikumpulkan kepada petugas perpustakaan lalu dinilai dengan karya terbaik. Karya tersebut dapat berupa cerpen, sinopsis buku, pantun, maupun puisi. Siswa dengan karya terbaiknya lalu dinobatkan sebagai putra putri literasi di sekolah. Putra putri literasi tersebut mendapat apresiasi dari sekolah berupa penghargaan piala dan alat sekolah yang diberikan ketika upacara bendera hari Senin.

Agar kegiatan literasi di sekolah dapat berjalan dengan maksimal, maka sekolah seharusnya memiliki sarana dan prasarana untuk mendukung gerakan literasi sekolah. Menurut Harahap, dkk (2017: 126) mengatakan bahwa adanya sarana yaitu untuk mensosialisasikan kebijakan atau program dari sekolah. Sarana itu dapat berupa rapat kerja guru, rapat manajemen, pertemuan orangtua, dan masih banyak sarana yang lain untuk menyampaikan kebijakan yang sudah dirancang. Adapun prasarana tersebut diantaranya pojok baca dan perpustakaan sekolah yang merupakan penerapan dari prinsip kegiatan membaca dan menulis untuk dilakukan kapanpun dan dimanapun. Berdasarkan hasil penelitian di SD Muhammadiyah Sumbermulyo bahwa di sekolah memiliki sarana dalam mensosialisasikan literasi melalui pertemuan orangtua yang dilaksanakan lima minggu sekali pada hari Minggu. Sedangkan prasarana pendukung seperti pojok baca sudah tersedia di semua kelas I sampai kelas VI dan perpustakaan sekolah dengan fasilitas bahan pustaka yang terus bertambah. Dengan memanfaatkan fasilitas perpustakaan dan sudut baca tersebut membuktikan bahwa SD Muhammadiyah Sumbermulyo sudah menerapkan gerakan literasi sekolah tahap pengembangan dengan baik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai peran guru dan pustakawan dalam gerakan literasi sekolah tahap pengembangan di SD Muhammadiyah Sumbermulyo, dapat diketahui bahwa ditemukan faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaannya. Faktor pendukung yang ditemukan dalam pelaksanaan gerakan literasi sekolah tahap pengembangan tersebut yaitu kesadaran warga sekolah akan pentingnya literasi, patuh terhadap panduan gerakan literasi sekolah dari Pemerintah dan Permendikbud RI Nomor 21 Tahun 2015 tentang budi pekerti, fasilitas pendukung perpustakaan, kegiatan literasi yang diadakan sekolah, kerjasama perpustakaan sekolah dengan perpustakaan lain, dukungan dari orang tua siswa. Selain adanya faktor pendukung, juga ditemukan beberapa hambatan dalam pelaksanaan gerakan literasi sekolah tahap pengembangan. Adapun faktor penghambat tersebut diantaranya yaitu kedisiplinan dalam berliterasi belum dilaksanakan oleh semua siswa, kurangnya kesadaran guru terhadap budaya literasi, rendahnya minat siswa dalam mengikuti kegiatan literasi sekolah, kurangnya waktu untuk literasi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Peran guru dan pustakawan dalam melaksanakan program gerakan literasi sekolah di SD Muhammadiyah Sumbermulyo sudah dilaksanakan sejak 3 tahun. Adapun program kegiatan literasi tersebut meliputi kegiatan tadarus Al-Qur'an, kegiatan membaca 15 menit, kegiatan literasi tahap pengembangan, pemanfaatan perpustakaan dan sudut baca, pemilihan putra putri literasi.
2. Peran guru dan pustakawan dalam gerakan literasi sekolah tahap pengembangan di SD Muhammadiyah Sumbermulyo peneliti menemukan faktor pendukung dan penghambat. Adapun faktor pendukung tersebut diantaranya yaitu kesadaran warga sekolah akan pentingnya kegiatan literasi, patuh terhadap panduan GLS dari pemerintah dan Permendikbud RI Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti, fasilitas pendukung perpustakaan, kegiatan literasi yang diadakan sekolah, kerja sama perpustakaan sekolah dengan perpustakaan lain, dan dukungan orang tua siswa. Sedangkan faktor penghambat gerakan literasi sekolah tahap pengembangan diantaranya yaitu kedisiplinan dalam berliterasi belum dilaksanakan oleh semua siswa, kurangnya kesadaran guru dalam budaya literasi, rendahnya minat siswa dalam mengikuti kegiatan literasi sekolah, dan kurangnya waktu untuk kegiatan literasi.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti dapat memberikan saran yaitu meningkatkan kedisiplinan siswa untuk berliterasi perlu adanya pengawasan khusus, guru yang belum maksimal dalam melaksanakan kegiatan budaya literasi sebaiknya sekolah dapat membuat jadwal kunjungan wajib ke perpustakaan, perlu adanya pembentukan tim khusus literasi yang mengawasi dalam pelaksanaan gerakan literasi sekolah, dan adanya penambahan alokasi waktu dalam kegiatan membaca sebelum pelajaran pertama.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah Sri W, D. (2008). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Antasari, I. W. (2017). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Tahap Pembiasaan di MI Muhammadiyah Gandatapa Sumbang Banyumas. *Jurnal LIBRIA*, 9(1), 13–26.
- Antoro, B. (2017). *Gerakan Literasi Sekolah. Dari Pucuk Hingga Akar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Aziz, A. (2018). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Autentik*, 2(1), 57–64.
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2018). Implementasi Program Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar Negeri Gugus Sungai Miai Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar (JPSD)*, 4(1).
- Boyacı, Ş. D. B., & Atalay, N. (2016). A Scale Development for 21st Century Skills of Primary School Students: A Validity and Reliability Study 1. *International Journal of Instruction*, 9(1).
- Dharma, S. (2014). Tragedi Nol Buku: Tragedi di Dunia Pendidikan Indonesia. Retrieved from <https://satriadharna.com/2014/01/28/tragedi-nol-buku-tragedi-di-dunia-pendidikan-indonesia>
- Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. (2016). *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Gol A, Gong & Agus M, I. (2012). *Gempa Literasi dari Kampung Untuk Nusantara*. (K. Yemima lintang, Ed.) (1st ed.). Jakarta: PT Gramedia.
- Hamalik, O. (2012). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamid, Abdul. (2017). *Guru Profesional*. *Jurnal Al Falah*. 17 (32): 275.
- Harahap, M. H., Hasibuan, N. I., Cerah, A., & Azis, K. (2017). Pengembangan Program Literasi Sekolah. *Jurnal Pembangunan Perkotaan*, 5, 115–128.
- Kemendikbud. (2016). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan..
- Ma'sum, M. K. (2015). *Pengelolaan Perpustakaan Sebagai Sumber Belajar di SD negeri Pogung Kecamatan Cawas Kabupaten Klaten*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Maryani, I., & Maryam, S. (2017). Evaluasi Pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) di SD Muhammadiyah Wirobrajan 3 Kota Yogyakarta. *Prosiding Seminar Nasional Peran Bimbingan Dan Konseling Dalam Penguatan Pendidikan Karakter Universitas Ahmad Dahlan 2017*, 93–100.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2009). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia (UI-Press).
- Moleong. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Morocco, C. C., et al. (2010). *Supported literacy for adolescents: Transforming teaching and content learning for the 21st century*. Amerika: John Wiley & Sons.

- Nurhidayah. (2016). *Penerapan Kode Etik Pustakawan Terhadap Kinerja Pustakawan Di Badan Perpustakaan Arsip Daerah Provinsi Sulawesi-Selatan*. Fakultas Adab Dan Humaniora Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. Makassar.
- Oghenekohwo, J. E., & Frank-Oputu, E. A. (2017). Literacy Education and Sustainable Development in Developing Societies. *International Journal of Education & Literacy Studies*, 5(2).
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharmono, K. (2015). Upaya Meningkatkan Minat Baca Sebagai Sarana Untuk Mencerdaskan Bangsa. *Jurnal Pena Indonesia (JPI)*, 1(1), 80–95.
- Tarigan, H. G. (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Percetakan Angkasa.
- Wahyuni, Mutiara. (2015). *Peran Pustakawan Sebagai Penyedia Informasi*. *Jurnal Iqro'*. 9(2): 197-198.
- Wray, D. (2004). *Literacy: major themes in education*. London: Routledge Falmer., 2.

PENERAPAN MODEL *THINK PAIR SHARE* BERBANTUAN MEDIA FILM ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Siti Arafat¹, Adi Neneng Abdullah²

^{1, 2)} Prodi PGSD Universitas Flores

E-mail: ¹⁾sitiarafat28@gmail.com, ²⁾neneng.adi.abdul@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam. Penelitian tindakan kelas ini bersifat siklik yang melalui tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian merupakan siswa kelas IV SDI Ende 16 yang berjumlah 29 orang. Data diperoleh dengan teknik angket untuk mengetahui motivasi belajar siswa setiap siklusnya, tes hasil belajar untuk mengetahui peningkatan hasil belajar serta observasi untuk mendapatkan data pendukung dalam menerapkan model think pair Share berbantuan media animasi. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui rata-rata motivasi siswa dan hasil belajar di akhir siklus. Hasil penelitian menunjukkan model think pair share berbantuan media film animasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Model Think Pair Share, Media Film Animasi, Motivasi Belajar

Abstract: This research was aims to increase students' motivation and learning outcomes in Islamic religious education subjects. This class action research is cyclic through stages of planning, action, observation and reflection. The research subjects were students in grade IV SDI Ende 16, totaling 29 people. The data were obtained by using a questionnaire technique to find out the motivation of students to learn each cycle, the test of learning outcomes to find out the improvement in learning outcomes and observations to get supporting data in applying the Think Pair Share model assisted with animation media. Data were analyzed using descriptive statistics to determine the average student motivation and learning outcomes at the end of the cycle. The results showed that the think pair share model assisted by animated film media could increase student motivation and learning outcomes.

Keywords: Think Pair Share Model, Animated Film Media, Learning Motivation

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik (Mulyasa, 2003:100). Dalam pembelajaran akan terjadi suatu interaksi antara guru dengan siswa dalam rangka mencapai tujuannya, dimana guru memberikan informasi berupa pengetahuan kepada siswa sedangkan siswa mempunyai tujuan untuk memahami dan menguasai materi yang diajarkan oleh guru. Interaksi antara guru dan siswa tersebut merupakan proses belajar mengajar.

Suatu proses belajar akan berhasil dengan baik karena dipengaruhi berbagai faktor yang berasal dari guru maupun dari siswa. Salah satu faktor penting yang berasal dari siswa adalah motivasi belajar siswa itu sendiri. Motivasi belajar merupakan dorongan yang

timbul dari dalam diri individu maupun dari luar yang menimbulkan energi penggerak sehingga individu tersebut mau melakukan suatu aktivitas belajar dalam pencapaian tujuan yang diinginkan.

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang sangat berperan terhadap hasil belajar. Karena dengan motivasi dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan mempunyai keinginan yang kuat untuk terlibat secara aktif di dalam proses pembelajaran. Sehingga, boleh jadi siswa yang memiliki inteligensi tinggi menjadi gagal karena kekurangan motivasi. Sebab hasil belajar akan lebih optimal bila terdapat motivasi yang tepat. Karenanya, siswa yang gagal bukanlah semata-mata kesalahan siswa tetapi mungkin juga karena guru tidak berhasil dalam membangkitkan motivasi siswa.

Salah satu kegagalan guru dalam membangkitkan motivasi siswa adalah memilih strategi pembelajaran yang kurang tepat sesuai usia perkembangan peserta didik. Hal ini terekam dalam pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI) di kelas IV SDI Ende 16. Siswa cenderung mendengarkan saja penyampaian materi dari guru dan disuruh untuk menghafal. Guru juga jarang menggunakan media pembelajaran sehingga pembelajaran terkesan abstrak. Kondisi ini menurunkan motivasi belajar siswa karena siswa menjadi bosan dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran PAI. Menurut Latif (2015) seorang guru PAI perlu menghindari kegiatan ceramah karena luasnya materi pembelajaran PAI yang harus disampaikan. Penggunaan metode ceramah yang monoton akan cenderung membosankan karena metode ceramah lebih bersifat verbal. Sehingga peserta didik terbatas hanya mendengarkan ceramah dan kurang mengeksplor materi-materi yang mampu menambah wawasan peserta didik. Pernyataan tersebut diperkuat oleh pendapat Kunar (2016) bahwa banyak siswa beranggapan kalau PAI merupakan pelajaran hafalan sehingga sering dianggap sebagai pelajaran membosankan dan kurang menarik. Proses pembelajaran konvensional tersebut juga menjadi kendala bagi siswa untuk dapat bekerja secara kelompok. Sedangkan proses belajar kelompok sangat bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Wurinanda (2015), sebuah kelompok belajar akan mendukung dan membuat semangat seseorang mencuat kembali ketika sedang turun. Dorongan ini membuat siswa lebih memiliki motivasi belajar dibandingkan dengan belajar sendirian. Strategi belajar kelompok atau pembelajaran kooperatif telah banyak dikembangkan dan dikenal memiliki berbagai variasi model. Salah satunya adalah model think pair share.

Menurut Kunandar dan Trianto (Winantara dan Jayanta, 2017), *Think Pair Share (TPS)* merupakan pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir yang menggunakan struktur kelompok untuk mengembangkan kemampuan berpikir, berpasangan, dan berbagi. Model pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* atau berpikir berpasangan berbagi adalah jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa (Kurniasih dalam Kurniasari dan Setyaningtias, 2017). Melalui model ini seorang guru dapat meningkatkan penguasaan akademik, keterampilan sosial dan membantu siswa untuk dapat berpikir kritis, serta meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami konsep-konsep pembelajaran.

Sesuai indikasi masalah yang terjadi pada siswa kelas V SDI Ende 16, model TPS ini membuat siswa berpikir terlebih dahulu. Semua siswa berpikir dan menuangkan ide yang dimiliki secara individu. Jadi semua siswa memiliki jawaban sendiri sesuai dengan ide yang dimilikinya. Kemudian untuk menekankan keefektifan dalam berdiskusi siswa berpasangan dengan teman satu bangku. Ketika hanya berdua yang berkelompok maka diskusi akan lebih efektif. Pasangan akan mendiskusikan pemikiran yang dituliskan pada tahap sebelumnya. Selain itu model TPS juga melatih anak untuk mengemukakan hasil yang didiskusikan didepan pasangan lainnya.

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS adalah jenis pembelajaran kooperatif yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas. Walaupun demikian, guru perlu mempertimbangkan bantuan media dalam penerapannya pada mata pelajaran PAI di sekolah dasar, sehingga proses belajar tidak terkesan abstrak dan lebih sesuai dengan usia perkembangan siswa. Penggunaan model *think pair share* berbantuan media film animasi merupakan alternatif pembelajaran yang sangat baik diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD. Pernyataan tersebut diperkuat Agina (2003:14) yang menjelaskan bahwa pemanfaatan film animasi dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Hegarty (2004:343) juga berpendapat bahwa dengan perkembangan teknologi dewasa ini, film animasi mampu menyediakan tampilan-tampilan visual yang lebih kuat dari berbagai fenomena dan informasi-informasi abstrak yang sangat berperan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian permasalahan serta kajian-kajian teoritik yang telah dipaparkan sebelumnya maka perlu dirumuskan permasalahan penelitian yakni: pertama, bagaimanakah peningkatan motivasi belajar siswa setelah diterapkan model *think pair share* dengan bantuan media film animasi pada kelas IV SDI Ende 16?, kedua,

bagaimanakah peningkatan hasil belajar setelah diterapkan model think pair share dengan bantuan media film animasi pada kelas IV SDI Ende 16?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang merujuk pada model Kemmis Taggart. Penelitian tindakan kelas merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di dalam kelas. Dalam penelitian, bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI. Subyek penelitian merupakan siswa kelas IV SDI Ende 14 yang berjumlah 29 siswa tahun pelajaran 2019/2020.

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode angket, metode tes dan observasi. Instrumen angket berisikan 30 pertanyaan yang sudah diujicobakan sebelumnya dan telah valid serta reliabel. Pertanyaan-pertanyaan di dalam angket terdiri atas lima indikator motivasi menurut Sardiman (2014: 89), yakni (1) Adanya hasrat keinginan untuk berhasil dalam belajar, (2) Adanya semangat, dan kebutuhan dalam belajar, (3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) Adanya pemberian penghargaan dalam proses belajar, (5) Adanya lingkungan belajar yang kondusif. Sedangkan data hasil belajar PAI dikumpulkan melalui tes tertulis berbentuk pilihan ganda dengan 4 *options* berjumlah 20 butir soal.

Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif ukuran kecenderungan pusat untuk mengetahui rata-rata peningkatan motivasi siswa. Pembelajaran dianggap berhasil apabila sebagian besar siswa telah memunculkan aspek termotivasi menurut Soemantri (Widaningsih, 2014) yang tercantum dalam Tabel 1, serta seluruh siswa telah mencapai kategori ketuntasan belajar yang sudah ditetapkan, yaitu mencapai nilai 70.

Tabel 1. Persentase dan Keterangan Tafsiran Motivasi Belajar Siswa

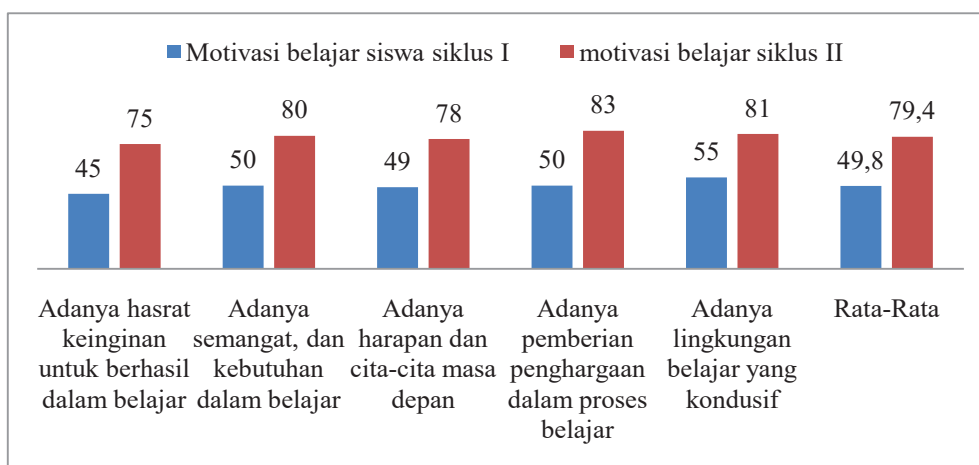
Persentase (%)	Keterangan
0	Tidak Satupun
1 – 30	Sebagian Kecil
31 – 49	Hampir Setengahnya
50	Setengahnya
51 – 80	Sebagian Besar
81 – 99	Hampir Seluruhnya
100	Seluruhnya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus melalui tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Proses penerapan model melalui langkah-langkah berikut:

1. Guru menayangkan film animasi yang berhubungan dengan materi pembelajaran.
2. Setelah tayangan film selesai, guru mengajukan pertanyaan yang mengkoneksikan antara film yang ditonton dengan materi pembelajaran. Setiap siswa diminta untuk memikirkan jawabannya. (Tahap think)
3. Guru meminta kepada siswa untuk berpasangan dan mendiskusikan mengenai apa yang telah dipikirkan (Tahap pair)
4. Guru meminta pasangan-pasangan tersebut untuk berbagi atau bekerja sama dengan kelas secara keseluruhan mengenai apa yang telah mereka diskusikan. (Tahap share)
5. Guru memberikan penghargaan untuk tim terbaik.

Secara umum keterlaksanaan penerapan model TPS berbantuan film animasi pada siklus I sudah baik namun peran guru masih cukup dominan untuk memberikan penjelasan dan arahan. Sedangkan pada siklus II keterlaksanaan pembelajaran menjadi semakin baik karena siswa sudah mulai terbiasa dengan model TPS berbantuan film animasi. Adapun rekapitulasi motivasi belajar siswa dapat dilihat dalam Gambar 2. Sedangkan perolehan hasil belajar dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 1. Perbandingan motivasi belajar siswa siklus I dan siklus II

Gambar 1 menunjukkan perolehan persentase motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model TPS berbantuan media film animasi. Pada indikator 1, adanya hasrat keinginan untuk berhasil dalam belajar memperoleh persentase sebesar 45% pada atau dalam kategori hampir setengah subyek penelitian telah

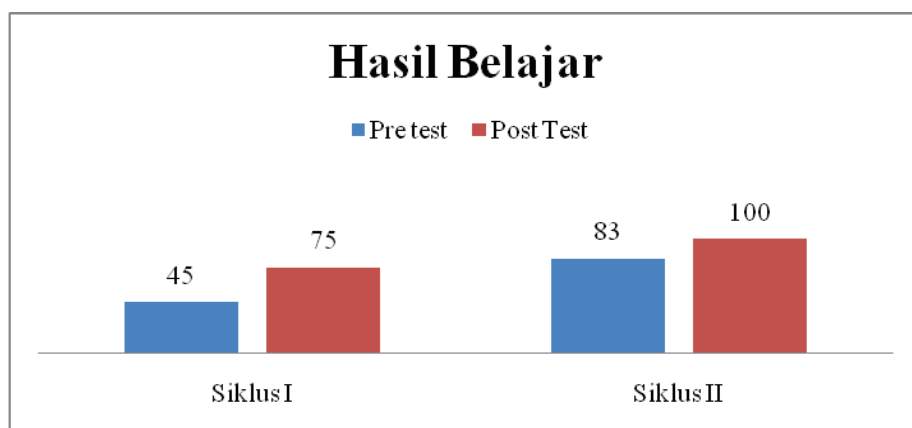
termotivasi dalam siklus I. Sedangkan pada siklus II persentase indikator 1 meningkat menjadi 75% atau dalam kategori sebagian besar siswa telah termotivasi. Dengan demikian, setelah diterapkan model TPS berbantuan media animasi dapat meningkatkan hasrat keinginan untuk berhasil dalam belajar dalam diri siswa sebesar 20%. Pada indikator 2, diperoleh persentase sebesar 50% atau dengan kata lain setengah bagian dari siswa telah termotivasi pada siklus I. Persentase tersebut mengalami peningkatan menjadi 80% pada siklus II. Hal ini membuktikan bahwa model TPS berbantuan media film animasi dapat meningkatkan semangat dan kebutuhan dalam belajar. Melalui model TPS berbantuan media film animasi pencapaian tujuan belajar tidak dilakukan secara individu namun dilakukan secara kelompok sehingga antar siswa saling memberikan semangat untuk memperkuat tujuan yang ingin dicapai bersama di dalam kelompok. Menurut Arden dalam Sanjaya (2010:250), semangat tidaknya usaha yang dilakukan seseorang untuk mencapai tujuan akan ditentukan oleh kuat lemahnya motive yang dimiliki orang tersebut. Dengan demikian penerapan model tersebut memperkuat semangat siswa untuk berhasil di dalam kelompok belajar.

Indikator motivasi lain yang diukur dalam penelitian ini yakni adanya harapan dan cita-cita masa depan. cita-cita adalah keinginan yang selalu ada dalam pikiran atau tujuan yang ditetapkan seseorang untuk diri sendiri dan hendak dicapainya (Mulyaningtyas dalam Gulo, 2018). Setelah diterapkan model TPS berbantuan media film animasi, menunjukkan perolehan sebesar 49% dalam siklus I dan meningkat menjadi 78% pada siklus II. Ini berarti dalam siklus I hampir setengah siswa telah termotivasi dan setelah siklus II menunjukkan sebagian besar siswa telah termotivasi pada aspek tersebut.

Indikator motivasi yang keempat berhubungan dengan adanya pemberian penghargaan dalam proses pembelajaran. Pada siklus I indikator ini menunjukkan setengah bagian siswa telah termotivasi dengan perolehan angka 50%. Sedangkan pada siklus II meningkat 83% atau dengan kategori hampir seluruh siswa telah termotivasi. Peningkatan serupa juga teramati pada indikator kelima yakni adanya lingkungan belajar yang kondusif. Terjadi peningkatan motivasi dari 55% menjadi 81%. Secara klasikal, rata-rata motivasi belajar siswa dalam siklus I sebesar 49,8% atau dalam hampir sebagian siswa telah termotivasi. Sedangkan pada siklus II peningkatan motivasi mencapai 79,4% dimana sebagian besar siswa telah termotivasi. Menurut Hamalik dalam Emda (2017), salah satu faktor munculnya motivasi adalah pengaruh kelompok siswa. siswa selalu membutuhkan teman yang dapat membantu mengembangkan wawasan. Dengan bertukar pendapat dalam komunitas teman sebaya, memunculkan adanya dorongan dari sekelompok teman sebaya,

sehingga bisa belajar bersama dan bertukar pikiran sehingga mendapatkan hasil yang baik. Pembelajaran dengan model TPS berbantuan media film animasi dilakukan secara berkelompok sehingga memunculkan motif bagi semua anggota kelompok untuk saling bekerjasama demi keberhasilan bersama.

Peningkatan motivasi belajar juga disertai peningkatan hasil belajar kognitif siswa yang dapat dilihat dalam Gambar 2.



Gambar 2. Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Gambar 2 merupakan perbandingan persentase hasil belajar siklus I dan siklus II. Pada siklus I sebelum diterapkan model TPS berbantuan media film animasi, siswa terlebih dahulu diberikan pre-test sebagai acuan dalam membandingkan hasil belajar sebelum dan setelah diberikan tindakan. Hasil pre test siklus I menggambarkan ketuntasan belajar sebesar 45% atau 65% siswa belum tuntas secara klasikal. Pada siklus II, hasil pre test menunjukkan kenaikan sebesar 83%. Setelah diterapkan model TPS berbantuan media film animasi, ketuntasan secara klasikal meningkat 100%. Peningkatan ini didukung oleh hasil penelitian Mufidah (2013) dan Imamah (2012) dimana model TPS berbantuan media film animasi dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Mufidah (2013) juga berpendapat bahwa setelah diterapkan model TPS, siswa menjadi lebih terdorong untuk meningkatkan kerjasama sehingga menciptakan kesempatan untuk saling mengemukakan jawaban yang tepat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa model think pair share berbantuan media film animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini terbukti dari perolehan persentase rata-rata sebesar 49,8% pada siklus I menjadi 79,4%. Atau

dengan kata lain pada siklus I hampir siswa telah termotivasi dan pada siklus II sebagian besar siswa telah termotivasi. Peningkatan ini juga diikuti oleh ketuntasan hasil belajar dimana dalam siklus I diperoleh hasil pretest sebesar 45% menjadi 75% setelah posttest. Sedangkan pada siklus II diperoleh pretest sebesar 83% dan meningkat menjadi 100% setelah posttest.

DAFTAR PUSTAKA

- Agina, AM. 2003. *The Advantages and Disadvantages of The Animation Technology in Education and Training* [internet]. [cited 4 Desember 2019]. Available from: <http://projects.edte.utwente.nl/pi/Papers/AnimationPaper.html>.
- Emda, A. 2017. Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal. Vol. 5 No. 2, 93-196*.
- Gulo, I.S.P.J. 2018. *Hubungan antara minat belajar, cita-cita siswa, kompetensi guru, komunitas teman sebaya dengan motivasi belajar siswa SMA negeri di kabupaten Sleman* [Skripsi]. [Yogyakarta(Indonesia)]: Universitas Sanata Dharma.
- Hegarty, M. 2004. *Commentary Dynamic Visualizations and Learning: Getting to The Difficult Questions*. *Learning and Instruction*. 14, 343-351.
- Imamah, N. 2012. Peningkatan hasil belajar IPA melalui pembelajaran kooperatif berbasis konstruktivisme dipadukan dengan video animasi materi sistem kehidupan tumbuhan. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia. Vol.1, no. 1*.
- Kunar, B. 2016. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe STAD Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV SDN 01 Luhak Nan Duo. *Jurnal Manajemen Pendidikan, Vol. 1 No.1*.
- Kurniasari, E. F., Setyaningtyas, E.W. (2017). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair and Share (TPS) dengan Teknik Gallery Walk. *Journal of Education Research and Evaluation. Vol.1 (2) pp. 120-127*.
- Latif , M.A. 2015. *Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Melalui Metode Pembelajaran Active Learning Di SMA Negeri Jumapolo Tahun Pelajaran 2014/2015* [skripsi]. [Surakarta (Indonesia)]: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Mufidah, L. 2013. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TPS Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pokok bahasan matriks. *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP PGRI Sidoarjo. Vol.1, No.1*.
- Mulyasa, E. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Sanjaya, W. 2010. *Kurikulum dan pembelajaran, Teori dan praktek Pengembangan Kurikulum KTSP*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman, A.M. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Widaningsih, W. 2014. *Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Perkalian Dengan Menggunakan Metode Course Review Horay* [Skripsi]. [Bandung (Indonesia)]: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Wurinanda, I . 2015. *Manfaat Belajar Kelompok* [internet]. [cited 4 Desember 2019]. Available from: <https://news.okezone.com/read/2015/04/21/65/1137674/manfaat-belajar-kelompok>.
- Winantara, I.W. D., Jayanta ,I.N.L. (2017). Penerapan Model Pembelajaran TPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD No 1 Mengwitani. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar. Vol.1 (1) pp. 9-19*.

IMPLEMENTASI PENDIDIKAN EKONOMI PADA WANITA PEKERJA INDUSTRI RUMAH TANGGA DI KOTA MALANG

Tin Agustina Karnawati
Institut Teknologi dan Bisnis Asia Malang
E-mail: tiena.karnawati@gmail.com

Abstrak: Wanita yang bekerja berperan dalam membantu meningkatkan kesejahteraan ekonomi keluarganya. Wanita pekerja industri rumah tangga sebagai salah satu anggota keluarga yang merupakan unit terkecil masyarakat yang memegang peran penting dalam proses pendidikan informal yang dapat membentuk sikap dan perilaku seseorang dalam kehidupannya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan mengenai perilaku ekonomi wanita pekerja dalam lingkungan keluarga yang meliputi kegiatan produksi, konsumsi, distribusi, investasi dan menabung pada aktivitas kehidupannya. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan riset kualitatif dengan metode pengumpulan data menggunakan teknik wawancara mendalam dan analisis kualitatif model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menemukan bahwa perilaku ekonomi sebagai implementasi pendidikan ekonomi informal di lingkungan keluarga dilakukan dalam kegiatan produksi yaitu dengan bekerja menghasilkan produk dengan menjalankan ketiga fungsi produksi secara bersamaan yaitu tenaga kerja, pemilik dan kewirausahaan. Kegiatan konsumsi wanita dalam keluarganya dilakukan untuk memenuhi kebutuhan keluarga dengan skala prioritas berupa barang fisik dan non fisik. Kegiatan distribusi dengan menyalurkan hasil produksi secara langsung dan tidak langsung dengan menambah daya tarik dan nilai guna produk dengan kemasan yang baik. Kegiatan menabung dilakukan dengan menyisihkan sebagian kecil pendapatan yang dikumpulkan dan dimanfaatkan sebagai cadangan dana di masa mendatang. Sedangkan fenomena lain terdapat pandangan bahwa menabung dapat berbentuk investasi menyekolahkan anak ke jenjang pendidikan yang cukup sesuai kemampuan keuangan keluarga.

Kata Kunci: Perilaku Ekonomi, Produksi, Konsumsi, Distribusi, Menabung

Abstract: The working woman play a role in helping to improve family's economic wealth. Woman home industry worker as a family member is the smallest unit in a society that holds an important role in an informal education which is able to form attitudes and behavior in one's life. This study aims to describe about woman worker's economic behavior in family environment that covers production activity, consumption, distribution, investment and saving in their life activity. This research uses qualitative research approach with collecting data method uses an in-depth interview technique and Miles and Huberman analysis model. The study result find that economic behavior as an informal economic education implementation in family environment done in production activities namely by working to produce product by running third production function at the same time as a labor, owner and entrepreneurship. Women consumption activities in their family done to fulfill family needs with priority scale in the form of physical goods and non physical. Distribution activities by distributing results of production directly and indirectly by increasing its attractiveness and value of use with good packaging. Saving activities carried out aside a small portion of income collected and be used as a reserve fund in the future. While in other phenomena there is a view that saving can be the investment to send their children to school in the enough education stage according to family financial capacity.

Keywords: Economic Behavior, Production, Consumption, Distribution, Saving

PENDAHULUAN

Peranan pendidikan dalam keluarga dirasa sangat berkontribusi terhadap penyiapan sumberdaya manusia yang berkualitas. Peran tersebut dapat diwujudkan melalui proses internalisasi nilai dalam keluarga untuk membentuk perilaku anggota keluarga. Pendidikan ekonomi adalah bidang kajian atau pembelajaran tentang bagaimana menyiapkan individu manusia sebagai pelaku ekonomi yang memiliki wawasan dan sikap (*melek*) ekonomi, sesuai tuntutan perkembangan zamannya. Makna pelaku ekonomi dapat diwujudkan sebagai individu konsumen, produsen, maupun distributor. Pendidikan ekonomi memiliki tempat atau sasaran subyek didik di sekolah (*pendidikan formal*), dan di luar sekolah, baik itu di dalam keluarga (*pendidikan informal*) maupun di dalam masyarakat umumnya (*pendidikan non formal*) (Wahjoedi, 2008). Pendidikan ekonomi dalam proses pembelajarannya dapat dilangsungkan dalam suatu kelembagaan. Kelembagaan pendidikan ekonomi dimaksudkan adalah tempat-tempat di mana proses pembelajaran pendidikan ekonomi dapat berlangsung, yang dalam kenyataannya tempat-tempat tersebut dapat meliputi pendidikan persekolahan, informal keluarga dan non-formal masyarakat. Pendidikan ekonomi secara informal dapat dilangsungkan dalam proses kehidupan rumah tangga keluarga. Proses tersebut tidak saja melalui pemahaman-pemahaman masalah ekonomi baik secara teoritis maupun mengamati realita, tetapi juga proses nyata keterlibatan rumah tangga keluarga dalam tindakan berproduksi, berkonsumsi, dan berdistribusi.

Ekonomi merupakan kata serapan dari bahasa Inggris, yaitu *economy*. Sementara kata *economy* itu sendiri berasal dari bahasa Yunani, yaitu *oikonomike* yang berarti 'pengelolaan rumahtangga'. Adapun yang dimaksud dengan ekonomi sebagai pengelolaan rumahtangga adalah suatu usaha dalam pembuatan keputusan dan pelaksanaannya yang berhubungan dengan pengalokasian sumber daya rumah tangga yang terbatas di antara berbagai anggotanya, dengan mempertimbangkan kemampuan, usaha dan keinginan masing-masing. Oleh karena itu, suatu rumah tangga selalu dihadapkan pada banyak keputusan dan pelaksanaannya. Harus diputuskan siapa anggota keluarga yang melakukan pekerjaan apa dengan imbalan apa dan bagaimana melaksanakannya (Damsar, 2011:9-10).

Dengan demikian, ekonomi merupakan suatu usaha dalam pembuatan keputusan dan pelaksanaannya yang berhubungan dengan pengalokasian sumberdaya (dalam hal ini adalah rumahtangga) yang terbatas diantara berbagai anggotanya, dengan mempertimbangkan kemampuan, usaha, dan keinginan masing-masing. Atau dengan kata lain, bagaimana rumahtangga mengelola sumber daya yang langka melalui suatu

pembuatan keputusan dan pelaksanaannya. Untuk memenuhi berbagai kebutuhan hidupnya, manusia melakukan berbagai kegiatan ekonomi. Kegiatan ekonomi manusia dilakukan dengan didorong oleh prinsip dan motif ekonomi tertentu.

Fenomena ekonomi dapat mendorong pada suatu tindakan yang selanjutnya disebut sebagai 'Perilaku Ekonomi'. Perilaku ekonomi keluarga dan anggotanya dapat ditunjukkan dengan makna berperilaku 'produktif' dalam peran memanfaatkan kesempatan kerja di lingkungan masyarakat untuk memperoleh pendapatan, perilaku 'konsumtif' yang berbentuk aktivitas keluarga dalam memanfaatkan pendapatan, serta perilaku 'distributif' sebagai aktivitas keluarga dalam memasarkan hasil produksi dan jasa.

Kegiatan produksi mencakup segala kegiatan termasuk prosesnya, yang dapat menciptakan hasil, penghasilan dan pembuatan. Oleh sebab itu, dalam istilah di kamus Besar Bahasa Indonesia salah satu arti produk diidentikkan dengan 'hasil kerja', sehingga arti produksi dapat dipahami dengan suatu proses yang bernama 'kerja'. Produksi adalah setiap kegiatan yang ditujukan untuk menghasilkan barang dan jasa. Dalam pengertian yang lebih luas, produksi didefinisikan sebagai setiap tindakan yang ditujukan untuk menciptakan atau menambah 'nilai' guna suatu barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan manusia.

Menurut Don Slater (dalam Damsar,2011: 113-114) kegiatan konsumsi adalah bagaimana manusia sebagai aktor sosial dengan kebutuhan yang dimilikinya berhubungan dengan sesuatu (dalam hal ini material, barang simbolik, jasa atau pengalaman) yang dapat memuaskan mereka. Konsumsi mengacu kepada seluruh aktifitas sosial yang orang lakukan sehingga bisa dipakai untuk mencirikan dan mengenali mereka di samping apa yang mereka'lakukan' untuk hidup. Dengan demikian tindakan konsumsi tidak hanya dipahami sebagai makan, minum, sandang dan papan saja tetapi juga harus dipahami dalam berbagai fenomena dan kenyataan berikut : menggunakan waktu luang, mendengar radio, menonton televisi, bersolek atau berdandan, berwisata, melihat pertandingan OR, dan sebagainya.

Kegiatan distribusi merupakan proses penyaluran barang atau jasa kepada pihak lain. Distribusi juga menunjuk suatu proses alokasi dari produksi barang dan jasa sampai ke tangan konsumen atau proses konsumsi. Dengan demikian, distribusi merupakan proses yang memperantarai produksi barang dan jasa dengan proses konsumsinya. *Redistribusi* menurut Sahlin (1976) berarti '*pooling*' perpindahan barang dan jasa yang tersentralisasi, yang melibatkan proses pengumpulan kembali dari anggota-anggota suatu kelompok melalui pusat kepada dan pembagian kembali kepada anggota-anggota kelompok tersebut.

Individu melakukan kegiatan redistribusi karena dia menjadi anggota dalam suatu kelompok dan hidup di dalamnya. Pertukaran (*exchange*) merupakan distribusi yang dilakukan atau terjadi melalui pasar. Pasar bisa dipandang sebagai serangkaian hubungan sosial yang terorganisasi dalam proses jual beli sesuatu yang berharga (Damsar,2011: 107).

Hakekat "Investasi" (*investment*) dan menabung (*saving*) merupakan dua konsep yang saling berkaitan. Pada masyarakat awam seringkali menabung disamakan dengan berinvestasi, dimana seseorang tidak mengkonsumsi pendapatannya saat ini untuk mendapatkan manfaat dimasa yang akan datang. Menurut Reilly & Brown,1997 (dalam Widayat, 2011) bahwa dalam kehidupan manusia selalu dihadapkan pada persoalan menerima dan mengeluarkan uang atau pendapatannya. Dalam kondisi tertentu jumlah uang yang diterima lebih besar dari jumlah uang yang dikeluarkan untuk konsumsi demikian sebaliknya. Ketidakseimbangan ini akan menimbulkan tabungan atau pinjaman (*debt*). Bilamana pendapatan yang diterima sekarang melebihi jumlah konsumsinya, seseorang akan cenderung melakukan *saving* yang bisa dalam berbagai bentuk, misalkan ditabung di tempat tertentu (Bank) atau Koperasi dalam bentuk uang tunai. Jika tabungan berwujud uang tunai (kas) jumlah tabungan bisa digunakan pada waktu kebutuhan mendatang, secara nominal akan sama dengan jumlah yang ditabung atau kemungkinan bisa ditambah *bunga*. Secara riil nilai tabungan bisa berkurang bila terjadi inflasi. Berbeda dengan investasi, yang dilakukan saat ini diharapkan nilainya akan bertambah dimasa yang akan datang. Tabungan dalam kurun waktu tertentu yang dijaga agar mengalami kenaikan disebut sebagai investasi.

Cohn, Fattah, 2009 (dalam Widayat, 2011) mengartikan investasi sebagai upaya atau aktivitas untuk meningkatkan nilai tambah (*added value*) suatu barang atau jasa dikemudian hari dengan mengorbankan konsumsi sekarang. Dalam arti yang lebih luas, investasi adalah tidak menggunakan pendapatan sekarang dan ditahan dalam kurun waktu tertentu dengan tujuanmendapatkan tambahan manfaat di masa yang akan datang. Dalam kajian perilaku menabung ternyata terdapat berbagai alasan mengapa seseorang bersedia menabung. Salah satu alasannya adalah untuk berjaga-jaga (*precautionary motive*) yang dilakukan untuk menjaga konsumsi di masa yang akan datang. Artinya, bilamana dimasa yang akan datang pendapatannya tidak cukup untuk konsumsi saat itu, seseorang dapat menggunakan tabungannya.

Penelitian ini dilakukan di Kota Malang yang memiliki banyak industri rumah tangga dengan keberadaan perempuan sebagai tenaga kerjanya. Wanita yang bekerja umumnya bertujuan meningkatkan peran aktifnya dalam kegiatan ekonomi dengan

menjalani berbagai jenis pekerjaan untuk mencari nafkah. Tanggungjawab untuk mencari nafkah akan semakin menonjol terutama di kalangan wanita dari keluarga kurang mampu yang disebabkan dorongan tuntutan ekonomi rumahtangga, sehingga mencari nafkah dengan bekerja adalah merupakan suatu keharusan. Faktor kemiskinan yang menyebabkan wanita dari kalangan ini menganggap bahwa ekonomi keluarga menjadi tanggungjawab bersama dalam sebuah keluarga bukan hanya menjadi tanggungjawab suami sebagai kepala keluarga. Kenyataan itu menunjukkan bahwa wanita tidak bersikap pasif, namun mereka berusaha dalam mengatasi segala kesulitan ekonomi dengan strategi bertahan hidup dan melakukan kegiatan produktif untuk mencapai pemenuhan kebutuhan ekonomi keluarganya. Partisipasi wanita dalam kegiatan ekonomi seiring dengan peningkatan jumlah wanita yang bekerja di luar rumah tangga maupun jumlah bidang pekerjaan yang dapat dimasuki oleh wanita, seperti berbagai lapangan pekerjaan wanita sebagai pedagang kecil, buruh pabrik, buruh tani dan kerajinan tangan menjadi sumber pendapatan yang akan berpengaruh terhadap tingkat ekonomi rumah tangganya (Sahara, 2000:1). Peningkatan partisipasi wanita dalam bekerja diharapkan dapat mempengaruhi tingkat kesejahteraan wanita itu sendiri dan keluarganya, karena dengan makin banyak tenaga kerja wanita memasuki pasar kerja maka akan semakin tinggi kualitas hidup wanita dan keluarganya (Swasono, 2009:7). Asyiek, Syahri dan Molo (dalam Karnawati, 2018) menemukan bahwa dalam aktivitas bekerja ini wanita juga dapat menemukan kebebasan finansial dan lebih mandiri serta mampu memberi kontribusi terhadap pendapatan rumah tangga mereka.

Dengan konsep pendidikan ekonomi keluarga ini diharapkan orang tua secara individu mampu meningkatkan pemahaman tentang wawasan ekonomi keluarga dan mampu memberikan pendidikan kepada anaknya di lingkungan keluarga agar tidak menjadi beban keluarga dikemudian hari. Disamping itu konsep pendidikan ekonomi keluarga ini diharapkan mampu membentuk perilaku ekonomi bagi anggota keluarga dalam menghadapi persoalan ekonomi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. (Fahmi, et al, 2016). Dalam konteks pendidikan ekonomi, maka fenomena pada aktivitas ekonomi para wanita pekerja ini dirasa perlu untuk dikaji lebih lanjut agar dapat diketahui pola internalisasi perilaku ekonomi dalam perwujudan fungsi produktif mereka, pola konsumtif, serta pola distributif yang mereka lakukan dalam kehidupan di lingkungan keluarga. Terbentuknya perilaku ekonomi pada wanita inilah yang menjadi salah satu indikator terwujudnya '*melek ekonomi*' sehingga dapat memperkaya khasanah dan wacana pada pengembangan ilmu pendidikan ekonomi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap secara komprehensif keberadaan perempuan yang merupakan perwujudan proses pembelajaran ekonomi di lingkungan keluarga, sehingga diharapkan memperoleh deskripsi lebih jelas dan mendalam tentang peran ekonomi dalam kegiatan produksi, konsumsi dan distribusi serta investasi atau menabung sebagai kontribusinya dalam kesejahteraan ekonomi keluarga.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, untuk mengetahui fenomena pada permasalahan wanita pekerja industri rumah tangga di kota Malang. Metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian akan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Strategi yang dilakukan dalam proses penelitian meliputi pendekatan dan disain penelitian, penentuan lokasi, penetapan subyek, teknik pengumpulan data lapangan, keabsahan data dan teknik analisa data. Peneliti bertindak sebagai instrumen kunci/utama (*key instrument*) yang berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, menafsirkan data, dan membuat kesimpulan dari hasil temuan di lapangan (Moleong, 1990, Sugiyono, 2010). Informan ditentukan secara purposive dengan pertimbangan atau penilaian peneliti dengan anggapan informan yang dipilih representatif.

Pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan wawancara dengan menggunakan pedoman pengumpulan data, yaitu langsung dari sumbernya sendiri, baik mengenai pandangan atau pendapat maupun mengenai kenyataan-kenyataan yang dialami informan, sehingga data yang didapat memiliki nilai validitas cukup tinggi dan dapat dipercaya. Observasi dilakukan dengan observasi partisipasif pasif (*passive participation*), sehingga peneliti datang ke tempat kegiatan orang yang diamati tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut. Pengumpulan data juga dilakukan dengan wawancara yang dilakukan bersifat terbuka (*open interview*) dengan memberi keleluasaan bagi informan untuk menjawab pertanyaan dan memberi pandangan secara bebas dan terbuka serta memungkinkan untuk mengajukan pertanyaan secara mendalam dengan *in-depth interview*. Wawancara mendalam dilakukan pada informan kunci (*key informan*) atau subyek penelitian dengan menggunakan *criterion-based selection* yang didasarkan pada asumsi bahwa subyek tersebut sebagai aktor dalam tema penelitian. Informan atau aktor kunci dalam penelitian ini adalah para wanita pekerja dan para wanita pelaku usaha industri rumah tangga. Pemilihan informan kunci mengacu pendapat Ahmadi (2005:52) yaitu informan yang baik adalah yang memiliki pengetahuan dan pengalaman yang diperukan

untuk memperdalam data dan informasi peneliti, memiliki kemampuan komunikasi, bersikap terbuka, memiliki waktu untuk diwawancarai dan berkemauan untuk berpartisipasi dalam penelitian.

Keabsahan data dengan melalui teknik triangulasi untuk menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada, sehingga dapat digunakan untuk menguji kredibilitas pengumpulan data dan berbagai sumber data. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Triangulasi dilakukan dengan acuan sumber, teknik dan waktu. Tujuan triangulasi lebih pada peningkatan pemahaman peneliti terhadap apa yang telah ditemukan, dan lebih meningkatkan kekuatan data (Sugiyono, 2010 : 241). Setelah data dikumpulkan akan dianalisis sesuai dengan tujuan pada fokus penelitian. Analisis data mengacu pada pendapat Miles dan Huberman (1984, dalam Sugiyono, 2010 : 246) yang menyangkut 4 (empat) komponen yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini ditemukan fenomena wanita pekerja di sektor industri skala rumah tangga yang berperan ekonomi secara aktif dalam menopang kehidupan keluarganya. Sebuah kenyataan bahwa sektor informal menjadi salah satu wadah untuk mereka dalam berkiprah untuk mewujudkan upaya tersebut, karena kemudahan dan fleksibilitas dalam operasionalnya ternyata mampu menciptakan lapangan kerja dan mengurangi pengangguran dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Berkaitan dengan penelitian ini, maka konteks pembelajaran ekonomi yang akan dituturkan dalam perwujudan peran dan perilaku ekonomi para wanita pekerja akan dipilah dalam 4 (empat) kelompok kegiatan yaitu bentuk kegiatan yang terkait dengan produksi, konsumsi, distribusi dan tabungan atau investasi di mana keempat kegiatan tersebut merupakan inti dari kegiatan ekonomi untuk memenuhi kebutuhan.

1. Kegiatan produksi

Produksi merupakan suatu proses atau siklus kegiatan ekonomi untuk menghasilkan barang atau jasa tertentu dengan memanfaatkan sektor-sektor produksi dalam waktu tertentu. Kegiatan produksi adalah kegiatan menambah atau menciptakan nilai guna suatu barang atau jasa lebih bermanfaat dalam memenuhi kebutuhan manusia. Tujuan adanya produksi adalah menghasilkan atau menciptakan barang atau jasa; menambah atau meningkatkan nilai guna barang yang sudah ada memenuhi kebutuhan

manusia; memenuhi kebutuhan pasar; mendapatkan keuntungan; dan meningkatkan kemakmuran. Pada wanita yang bekerja sebagai tenaga kerja atau buruh upahan maka mereka menjalankan kegiatan produktifnya dengan menghasilkan jasa dalam bentuk tenaga fisik untuk bekerja kepada pemilik usaha, dan mendapatkan upah atau penghasilan. Sedangkan bagi wanita sebagai pelaku usaha yang bekerja menghasilkan produk untuk dijual, maka mereka menjalankan ketiga fungsi produksi secara bersamaan yakni sebagai tenaga kerja, pemilik modal dan kewirausahaan atau keahlian mereka. Seperti penuturan informan berikut menggambarkan bagaimana mereka melakukan kegiatan produksinya:

“...Pekerjaan ini adalah pekerjaan utama keluarga saya, dengan punya usaha mandiri maka pekerjaan ini menjadi tumpuan hidup keluarga saya, meskipun menurut saya pekerjaan ini memerlukan keuletan karena sekarang banyak sekali pesaing yang menjual produk yang sama, maka diperlukan upaya untuk menjadikan produk hasil menarik dengan inovasi dan kreatifitas dalam tampilannya...saya buat berbagai varian rasa, label, kemasan serta kualitas rasa yang baik..” (wawancara informan SYT).

2. Kegiatan Konsumsi

Konsumsi merupakan tindakan pemenuhan kebutuhan atau tindakan menghabiskan dan atau mengurangi nilai guna suatu barang atau jasa. Konsumsi dilakukan untuk memenuhi kebutuhan manusia yang bisa berupa kebutuhan untuk biologis atau kehidupannya, kebutuhan sesuai kebudayaannya juga kebutuhan pada masing-masing individu. Tujuan konsumsi adalah untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai kepuasan yang maksimal agar tercapai kemakmuran, kesejahteraan, dan kehidupan yang layak. Umumnya manusia dalam perilaku konsumsi sudah mengetahui preferensi pilihan konsumsinya dan cenderung bersifat rasional. Bentuk konsumsi bisa berupa barang secara fisik seperti makanan, pakaian, minuman, dan barang lainnya, namun juga bisa berupa bentuk non fisik seperti jasa pendidikan, jasa transportasi, jasa hiburan, jasa kesehatan dan jasa komunikasi. Seperti penuturan informan berikut menggambarkan bagaimana mereka melakukan kegiatan konsumsinya:

“ ...penghasilan diprioritaskan untuk memenuhi kebutuhan keluarga ..belanja sehari-hari..bayar sekolah anak..bayar kebutuhan rutin bulanan..transportasi bekerja...beli pulsa..dan juga cadangan berobat..alhamdulillah cukup asal bisa mengatur sesuai prioritasnya..” (wawancara informan YUL).

Dalam penelitian ini ditemukan fenomena perilaku dalam kegiatan konsumsi bagi wanita pekerja bahwa *pertama* pada umumnya konsumsi mereka berorientasi pada pemenuhan kebutuhan fisiologis yaitu kebutuhan untuk keseharian mereka dalam

kehidupan yang prioritasnya adalah kebutuhan makanan untuk keluarga, *kedua* adanya pemenuhan kebutuhan untuk sekolah atau pendidikan, bagaimanapun pemenuhan pendidikan menjadi tugas dan sekaligus tujuan utama bagi para wanita pekerja agar masa depan anak-anaknya lebih terjamin, karenanya mereka sadar bahwa pendidikan sangatlah penting meskipun pada kenyataannya juga harus menebusnya dengan beratnya biaya pendidikan, *ketiga* kebutuhan untuk transportasi baik untuk bekerja maupun untuk keseharian, *keempat* adalah komunikasi yang biasanya mereka gunakan untuk membeli pulsa untuk operator telepon seluler (HP) dan *kelima* adalah kebutuhan rekreasi atau hiburan keluarga. Jenis konsumsi lain adalah untuk pemenuhan kebutuhan sosial seperti datang pada undangan hajatan dan kegiatan menyumbang lainnya juga menjadi bagian dari keseluruhan kegiatan konsumsi mereka.

3. Kegiatan Distribusi

Distribusi merupakan setiap tindakan atau usaha yang dilakukan baik oleh orang atau lembaga yang ditujukan untuk menyalurkan barang-barang dan jasa-jasa dari produsen ke konsumen. Produsen perlu memikirkan saluran yang bagaimana yang akan dipilih untuk menyalurkan barang dan jasanya dengan tepat dan biaya murah, secara ekonomi, kegiatan distribusi merupakan suatu upaya untuk memberikan kegunaan waktu dan tempat. Berkaitan dengan distribusi terdapat beberapa keputusan yang menyangkut pemilihan tempat atau lokasi, jumlah serta jenis perantara, dan juga bagaimana menjalin hubungan dengan perantara. Pada penemuan di lokasi penelitian ditemukan bahwa pada para wanita pekerja yang memproduksi produk makanan hasil olahan maka umumnya mereka menggunakan 2 (dua) jenis saluran distribusi, yang secara langsung dan secara tidak langsung. Saluran distribusi langsung mereka lakukan dalam penjualan di tempat produksi makanan olahan, karena banyak ditemui dan hampir mayoritas para produsen makanan juga menjual dan menyiapkan tempat *display* produknya di dalam rumah mereka. Sedangkan penggunaan saluran tidak langsung dilakukan dengan mengirimkan produk hasil olahan mereka ke tempat-tempat tertentu seperti warung atau toko camilan yang memang ditujukan untuk memudahkan dijangkau oleh konsumen dalam membelinya. Seperti penuturan informan berikut menggambarkan bagaimana mereka melakukan kegiatan distribusinya:

“...Pemasaran kripik dalam kemasan ini dijual di lemari kaca di depan rumah, tapi juga banyak yang mengambilnya untuk dijual lagi. Saya juga menitipkan ditoko oleh-oleh camilan..karena produk kita dijual dengan produk merek lain maka perlu ditunjukkan ciri

khas nya ..dengan label..kemasan..rasa khas..agar menarik pembeli...” (wawancara informan T UW).

4. Kegiatan Menabung dan Investasi

Secara definitif menabung adalah menggunakan sisa penghasilan yang digunakan untuk konsumsi dapat disimpan atau ditabung. Kegiatan menabung dapat berfungsi sebagai cadangan dalam menghadapi berbagai kemungkinan buruk di masa depan. Perilaku menabung juga merupakan salah satu perilaku ekonomi. Fenomena yang nampak dari kegiatan menabung ini dapat diamati bahwa mereka umumnya mempunyai tabungan di Bank, sementara lainnya ada yang menabung dalam bentuk mengikuti arisan dan simpanan dirumahnya. Sebagaimana dituturkan informan pada pernyataan berikut ini:

“...saya ikut arisan itu ya saya bilang juga menabung karena dengan ikut arisan sekian waktu uang terkumpul meski gak ada bunga, tetapi klo kita pegang bisa saja uang habis gak tau kemana. Disamping itu ada manfaatnya bisa ditabung untuk diri sendiri, yach untuk tabungan bila butuh dana yang tidak diduga...” (wawancara informan RHY).

Fenomena menabung dalam konteks investasi ternyata dikemukakan dalam pernyataan informan yang melakukan upaya menyekolahkan anak sekuat kemampuan mereka, karena mereka menganggap bahwa dengan menyekolahkan anak ada sebagian dana dan penghasilan yang mereka sisihkan dan tidak mereka gunakan karena berharap dapat menjadi manfaat bagi anak di masa depan. Seperti penuturan informan berikut menggambarkan bagaimana mereka berinvestasi :

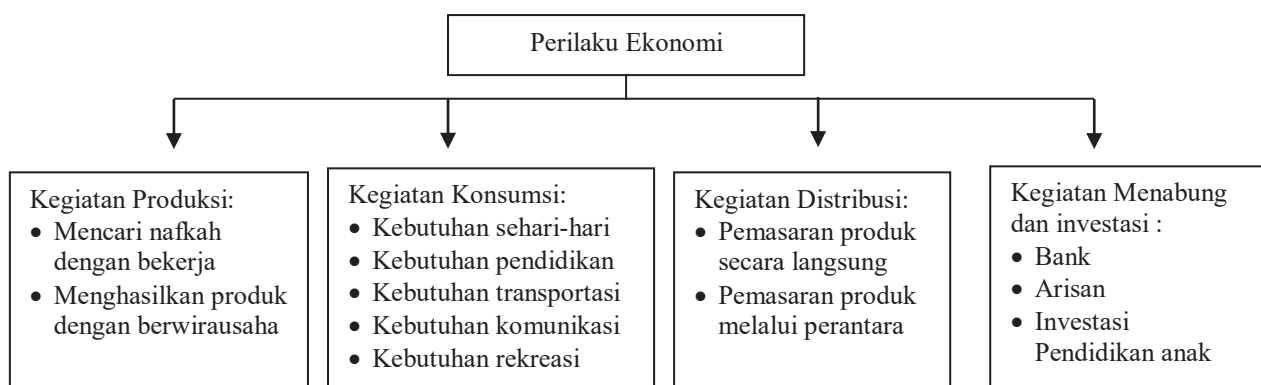
“ ... menurut saya pendidikan anak itu yang paling penting, karena dengan pendidikan kita berusaha menyiapkan masa depan anak-anak, meskipun serasa sangat berat memenuhi kebutuhan untuk biaya pendidikan yang cukup besar apalagi biaya hidup sehari-hari juga cukup besar. Kita sebagai orang tua pastilah ingin supaya anak-anak mendapat penghidupan yang lebih baik nantinya, paling tidak bisa lebih mudah mencari pekerjaan sehingga bisa mencari penghasilan yang lebih baik ... “ (wawancara informan CYT).

“ ...saya mempersiapkan anak-anak untuk masa depan mereka dengan memberi kesempatan untuk sekolah setinggi mungkin dan semampunya untuk membiayai, menurut saya pendidikan itu tetap menjadi hal yang sangat penting untuk tabungan masa depan mereka,..anak-anak harus belajar yang rajin dan semangat, meraih nilai tertinggi semampu mereka agar nantinya mendapat pekerjaan yang baik dan mempunyai gaji yang cukup untuk keluarga..” (wawancara informan SYN).

Pada umumnya pemenuhan dalam kebutuhan pendidikan selalu dianggap sebagai konsumsi atau pembiayaan. Namun pendidikan seharusnya dipandang sebagai ‘investasi’

yang secara jangka panjang kontribusinya dapat dirasakan. Konsep pendidikan sebagai sebuah investasi (*education as investment*) telah berkembang pesat dan diyakini oleh setiap negara bahwa pembangunan sektor pendidikan merupakan prasyarat kunci bagi pertumbuhan sektor-sektor pembangunan lainnya. Konsep tentang investasi sumber daya manusia (*human capital investment*) yang dapat menunjang pertumbuhan ekonomi (*economic growth*) dengan menekankan pentingnya investasi keterampilan manusia (Widiansyah, 2017).

Berbagai pernyataan dalam memaknai proses pembelajaran ekonomi pada wanita pekerja industri rumah tangga dapat ditunjukkan dalam skema berikut:



Gambar 1. Skematika Temuan Hasil Penelitian pada Perilaku Ekonomi Wanita Pekerja Industri Rumah Tangga di Kota Malang

Hasil penelitian menunjukkan bahwa wanita pekerja industri rumah tangga di kota Malang dalam konteks pendidikan ekonomi dapat diamati pada perilaku mereka dalam melakukan tindakan dan kegiatan ekonomi. Sebagaimana telah dipaparkan bahwa wanita pekerja dalam kehidupannya berkeluarga juga melakukan kegiatan produksi, konsumsi, distribusi dan menabung. Pendidikan ekonomi dalam konteks penelitian ini bukan berarti pendidikan yang diberikan dalam lingkup pendidikan formal seperti halnya di sekolah, namun pendidikan ekonomi di penelitian ini lebih mengarah pada pendidikan informal yang berlaku dalam lingkup keluarga. Pendidikan ekonomi di dalam penelitian ini adalah lebih difokuskan pada konteks munculnya kesadaran ekonomi dalam bentuk motif dan tindakan atau perilaku ekonomi para wanita pekerja industri rumah tangga makanan olahan.

Kesadaran berekonomi adalah ditunjukkan dengan sikap dan perilaku menjadi manusia yang produktif dalam kegiatan ekonomi, berkonsumsi secara berimbang, berbudaya hemat, dan bijaksana dalam merencanakan dan mempersiapkan masa depan anak-anak mereka. Pendidikan ekonomi di sini juga ditunjukkan dalam wujud kesadaran konsep kewirausahaan para wanita pekerja mandiri yang berupaya menggerakkan siklus

ekonomi pada konsep *supply and demand* antara produsen dan konsumen sehingga menimbulkan upaya berwirausaha dengan melihat kemampuan sumber daya mereka secara internal untuk memenuhi kebutuhan hidup keluarganya. Perilaku ekonomi wanita dalam kehidupannya mencerminkan sikap mental yang tangguh dan kuat sebagai upaya untuk mempertahankan hidup dan meningkatkan kesejahteraan ekonomi keluarga.

Penelitian ini memberikan tambahan dalam khasanah pengetahuan tentang pemberdayaan masyarakat khususnya wanita dalam menjalankan peran ekonominya tanpa meninggalkan perannya di dalam sektor domestik, dengan memasuki wilayah sektor informal industri rumah tangga makanan olahan, sehingga diharapkan dapat mendorong dan menumbuhkan keinginan individu wanita untuk mandiri dan berdaya dalam upaya mempertahankan kelangsungan hidup keluarganya.

Dalam konteks pendidikan ekonomi informal yang terlaksana di lingkungan keluarga maka penelitian ini dapat memberikan wacana bahwa pendidikan nilai dalam keluarga yang ditanamkan dan dikembangkan melalui media non fisik yaitu berupa tindakan, sikap, dan perilaku anggota keluarga dapat mendorong dan meningkatkan motivasi belajar anggota keluarga agar mampu menyadari, memahami serta merealisasikan dalam kehidupannya sehari-hari, khususnya bagi anak-anak yang berada dalam sistem keluarga dapat dipersiapkan menjadi pribadi yang bertanggungjawab dan sumber daya manusia yang utuh secara lahir dan batin.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan paparan temuan dan analisis data serta pembahasan maka kesimpulan hasil penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Kegiatan produksi yang dilakukan oleh wanita pekerja sebagai buruh upahan adalah menghasilkan jasa dalam bentuk tenaga fisik untuk bekerja pada *juragan* mereka untuk menghasilkan produk dengan menjadi salah satu bentuk faktor produksi yaitu tenaga kerja. Sementara bagi wanita pekerja mandiri telah menjalankan ketiga fungsi produksi secara bersamaan yaitu sebagai tenaga kerja, pemilik modal dan kewirausahaan atau *skill* mereka. Dalam menjalankan kegiatan produksinya ini para wanita pekerja mandiri menunjukkan sikap semangat kerja yang tinggi, tekun, ikhlas demi tercapai tujuan ekonominya, pemikiran inovatif dan kreatif dalam mengembangkan variasi produknya tidak pantang menyerah dalam menjalankan dan menekuni usahanya meskipun tidak mudah dilalui diperlukan sebuah usaha sungguh-sungguh dan kerja keras.

2. Kegiatan konsumsi yang dilakukan oleh wanita dan keluarganya pada umumnya dilakukan dalam upaya memenuhi kebutuhan dalam urutan prioritas, *pertama* untuk kebutuhan makanan dan pembayaran tanggungan rutin seperti bayar listrik dan air, *kedua* untuk pendidikan yang dianggap sangat penting demi menyiapkan masa depan anak-anak mereka, *ketiga* kebutuhan transportasi untuk berangkat kerja ataupun sekolah anak, *keempat* kebutuhan komunikasi yang digunakan membeli pulsa, *kelima* kebutuhan rekreasi atau hiburan keluarga, meskipun ini tidak semua wanita pekerja melakukannya.
3. Kegiatan Distribusi dilakukan oleh wanita pekerja mandiri dengan menyalurkan barang yang mereka produksi secara langsung di tempat atau rumah mereka, ataupun secara tidak langsung dengan melalui toko atau perantara. Mereka melakukan kegiatan dalam membuat tampilan produk menjadi lebih menarik dan memiliki nilai guna dengan memberikan kemasan yang cukup baik, diberikan label yang tertera batas kadaluwarsa dan nomor sertifikat PIRT, serta memberi merk (*brand*) dalam kemasan produk buaatannya. Semua yang dilakukan ini semata untuk memberikan *daya tarik* kepada konsumen pembeli dan jaminan kualitas produk mereka dengan memilih tempat penjualan yang lebih *selektif* untuk menghindari resiko yang lebih besar.
4. Perilaku ekonomi dalam kegiatan menabung yang dilakukan dapat melalui lembaga Bank ataupun lembaga lain yang secara informal seperti arisan di tempat kerja atau arisan di PKK. Fenomena menabung disini lebih menunjukkan suatu usaha dengan tidak atau menunda penggunaan sebagian pendapatan saat ini untuk dapat dikumpulkan dan dimanfaatkan di masa mendatang di saat memerlukan sebagai cadangan dana. Sementara itu terdapat pandangan yang mengarah pada prinsip 'investasi' terutama pada aktivitas 'menyekolahkan anak' secara nyata menjadi sarana untuk melakukan investasi sumber daya manusia (*human capital investment*).

Berkaitan dengan paparan temuan hasil penelitian maka dapat direkomendasikan saran bagi aktivis pemerhati wanita beserta kalangan akademisi, diharapkan dapat memberikan pendampingan pada upaya pemberdayaan dan advokasi secara konsisten dan kontinyu, tidak hanya berorientasi pada kepentingan masing-masing dan bersifat sementara. Sedangkan bagi Dinas terkait seperti Dinas Pariwisata dan Industri dapat melakukan koordinasi dan kerja sama dalam upaya pengembangan industri rumah tangga yang dapat menggerakkan sektor ekonomi, dengan melakukan pembinaan dan pendampingan secara terus menerus serta membuka peluang yang luas agar kelangsungan usaha industri skala rumah tangga lebih stabil. Pembinaan dan

pendampingan yang diharapkan tidak hanya dalam bantuan modal, sarana produksi dan peralatan, namun juga pemasaran yang seringkali menjadi faktor penghambat utama industri rumah tangga kurang berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Rulam. 2005. *Memahami Metodologi Penelitian Kualitatif*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Damsar. 2011. *Pengantar Sosiologi Ekonomi*, Jakarta: Kencana.
- Fahmi, Moh. Farih, Wahjoedi, Sri Umi Mintarti Widjaya. 2016. *Konsep Pendidikan Ekonomi di Lingkungan Keluarga, National Conference On Economic Education, Agustus 2016, ISBN: 978-602-17225-5-8*. Pendidikan Ekonomi. Pascasarjana. Universitas Negeri Malang. H.933-948.
- Karnawati, Tin Agustina. 2018. The Meaning of Work and Their Relationship in The Family :Case Study in Women Food Home Industry Workers in Malang, *Proceeding Improving Quality of Life through Multi Sector Collaboration International Conference on Public Health (UPHEC2018), Public Health Faculty of Universitas Ahmad Dahlan, 21-22 Februari 2018. Yogyakarta (Indonesia). p.101-108*.
- Moleong, LJ. 1990. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Sahara, Elvira. 2000. *Pemberdayaan Perempuan dalam rangka mengentas kemiskinan di Desa Sumberglagah Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan*. Program Pasca Sarjana. Tesis. Malang: Universitas Brawijaya.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Penerbit Alfabeta. Bandung.
- Swasono, Sri Edi. 2009. *Pemberdayaan Ekonomi Rakyat: Strategi Peluang dan Kesadaran Gender, Materi Seminar dan Latihan tema: Mindset Revolution: Peluang Bisnis UK Berbasis Gender dan Lingkungan*, 8 Juni 2009. PPGK-Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, Malang: Universitas Brawijaya.
- Wahjoedi. 2008. *Kekinian Pendidikan Ekonomi dan Bisnis dalam menghadapi Tuntutan dan Tantangan Jaman, Materi Seminar Nasional Pengembangan Pendidikan Ekonomi & Bisnis melalui Profesionalisasi Pendidik*. 2 Februari 2008, UM Malang.
- Widayat. 2011. *Perilaku Berinvestasi : Perspektif Mixed Method*, Aditya Media Publishing, Yogyakarta.
- Widiansyah, Apriyanti. 2017. Peran Ekonomi dalam Pendidikan dan Pendidikan dalam Pembangunan Ekonomi, *Cakrawala, Volume XVII No. 2 September 2017*. FIP Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. p-ISSN 1411-8629, e-ISSN: 2579-3314.h.207-215.

ANDRAGOGI: PARADIGMA PEMBELAJARAN ORANG DEWASA PADA ERA LITERASI DIGITAL

Wahono¹, Niswatul Imsiyah², Aris Setiawan³

^{1,3}PGPAUD FKIP UM-Surabaya, ²PLS FIP Univeritas Jember
E-mail : ¹wahono@fkip.um-surabaya.ac.id, ²niswatul@unej.ac.id,
³wedangmusik@gmail.com

Abstrak: Bagi orang dewasa, terciptanya suasana belajar yang kondusif merupakan suatu fasilitas yang mendorong mereka mau mencoba perilaku baru, berani tampil beda, dapat berlaku dengan sikap baru dan mau mencoba pengetahuan baru yang mereka peroleh. Walaupun sesuatu yang baru mengandung resiko terjadinya kesalahan, namun kesalahan, dan kekeliruan itu sendiri merupakan bagian yang wajar dari belajar. Pada akhirnya, orang dewasa ingin tahu apa arti dirinya dalam kelompok belajar itu. Bagi orang dewasa ada kecenderungan ingin mengetahui kekuatan dan kelemahan dirinya. Dengan demikian, diperlukan adanya evaluasi bersama oleh seluruh anggota kelompok dirasakan berharga untuk bahan renungan, di mana renungan itu dapat mengevaluasi dirinya dari orang lain yang persepsinya bisa saja memiliki perbedaan. Informasi dan komunikasi sebagai bagian dari teknologi juga sedang berkembang sangat pesat, mempengaruhi berbagai kehidupan dan memberikan perubahan terhadap cara hidup dan aktivitas orang dewasa sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Pendidikan mengalami perkembangan yang sangat pesat, diantaranya dengan adanya pembelajaran digital (*digital learning*). Digital literasi lebih cenderung pada hal hal yang terkait dengan keterampilan teknis dan berfokus pada aspek kognitif dan sosial emosional dalam dunia dan lingkungan digital.

Kata Kunci: Pembelajaran Orang Dewasa, Digital Literasi

Abstract: For adults, the creation of a conducive learning atmosphere is a facility that encourages them to try new behaviors, dare to be different, be able to apply with new attitudes and want to try new knowledge that they have acquired. Although something new carries the risk of error, mistakes and mistakes themselves are a natural part of learning. In the end, adults want to know what they mean in the study group. For adults there is a tendency to want to know the strengths and weaknesses of himself. Thus, it is necessary to have a joint evaluation by all members of the group felt valuable for material reflection, where the reflection can evaluate itself from others whose perceptions may have differences. The goal of adult education is essentially that the process of behavior change towards a better and beneficial direction can only occur if there are changes that are quite basic in the form or improvement of knowledge, skills and attitudes as well. Information and communication as part of technology are also developing very rapidly, affecting various lives and providing changes to the way of life and activities of daily adults, including in the world of education. Education is experiencing very rapid development, including with the existence of digital learning (*digital learning*). Digital literacy is more likely to be related to technical skills and focuses on cognitive and social emotional aspects in the digital world and environment.

Keywords: Adult Learning, Digital Literacy

PENDAHULUAN

Sudah lebih dari dua puluh tahun sejak sekarang bidang pendidikan orang dewasa diperkenalkan Teori belajar orang dewasa oleh Mezirow. Teori ini mencerminkan pengaruh dari psikologi, sosiologi, dan filsafat. "model komprehensif, ideal, dan universal yang

terdiri dari struktur generik, elemen, dan proses pembelajaran orang dewasa ”(Mezirow, 1994: 222). Belajar di sini didefinisikan sebagai "proses sosial menafsirkan dan mengambil yang baru atau direvisi interpretasi makna pengalaman seseorang sebagai panduan untuk bertindak ”(Mezirow, 1994: 223).

Mezirow (2000) mendefinisikan kerangka acuan sebagai struktur asumsi dan harapan di mana kesan indera disaring. Kami “bergerak ke arah yang lebih bisa diandalkan ke kerangka referensi untuk lebih memahami pengalaman kami ”(Mezirow, 2000: 19). Sebuah bingkai referensi menjadi lebih bisa diandalkan ketika itu bisa dibenarkan atau dianggap benar. Sebuah bingkai referensi menjadi dinyatakan sebagai sudut pandang. Sudut pandang mengarahkan dan membentuk secara diam-diam interpretasi spesifik dan menentukan bagaimana individu menilai objek dan menghubungkan kausalitas. Namun, sudut pandang ini diorganisir oleh dan diproyeksikan melalui bingkai referensi seseorang. Sebagai contoh, seorang manajer dapat mengungkapkan sudut pandangnya bahwa organisasi itu harus dapat memberikan kesempatan pada karyawan yang kinerjanya buruk secara konsisten satu kesempatan lagi untuk meningkat; sudut pandang ini adalah cerminan kerangka acuan manajer yang memegang keyakinan bahwa rasa kasih sayang dan belas kasihan adalah kebajikan yang harus dipraktikkan setiap saat.

Teori Mezirow (1998) membedakan antara instrumental (learning to control dan manipulasi lingkungan) dan komunikatif belajar (belajar berarti memahami apa yang orang lain lakukan). Dua "domain" utama pembelajaran ini memiliki "tujuan, logika" yang berbeda penyelidikannya, kriteria rasionalitas dan cara memvalidasi keyakinan "(Mezirow, 2000: 6). Sementara belajar adalah "transformatif" di kedua domain, lebih sering terjadi sebagai akibat dari pembelajaran komunikatif (Mezirow, 1991).

Lebih lanjut, Mezirow menegaskan bahwa orang dewasa belajar dalam empat cara mendasar (Mezirow, 2000): 1) perluasan makna yang ada; 2) penciptaan makna baru yang melengkapi kerangka referensi yang ada; 3) transformasi sudut pandang yang terjadi melalui refleksi atas asumsi yang dimiliki saat ini; 4) transformasi bingkai referensi atau "kebiasaan pikiran".

Tiga proses pembelajaran yang menjadi kunci dari cara belajar ini adalah refleksi, wacana, dan tindakan.

Refleksi. Pusat proses pembelajaran dalam teori Mezirow adalah proses refleksi. Refleksi oleh seorang individu melampaui kesadaran dan melibatkan kritikan asumsi (yaitu, "refleksi kritis") untuk menentukan apakah keyakinan yang ada tetap berfungsi untuk

individu sebagai orang dewasa (Mezirow, 1991). Mezirow (1994) mengemukakan bahwa kebanyakan refleksi terjadi dalam konteks pemecahan masalah. Dalam konteks pemecahan masalah, orang dewasa dapat merefleksikan "isi" masalah, "proses" pemecahan masalah, atau "Premis" masalah. Berkaca pada konten atau proses masalah, menurut Mezirow (1994), adalah cara yang lebih umum seorang dewasa mengubah pikirannya dan memiliki potensi mengubah sudut pandang. Transformasi semacam itu dapat terjadi secara teratur. Berkaca pada premis masalah, adalah bagaimana kerangka acuan diubah.

Wajana. Kesimpulan sementara yang dibuat individu melalui proses reflektif harus divalidasi melalui wacana. Wacana, seperti yang dijelaskan oleh Mezirow, adalah khusus, melalui proses dialog yang sangat rasional, yang memungkinkan seseorang untuk menemukan pemahaman bersama dan justifikasi penilaian interpretasi atau kepercayaan. Wacana sejati dicapai paling baik di bawah kondisi keterbukaan pikiran dan kesetaraan (Mezirow, 2000).

Tindakan. Mezirow membuat hubungan antara pembelajaran dan tindakan. Pembelajaran dapat terjadi dalam tindakan segera, tindakan yang tertunda atau menghasilkan penegasan kembali yang wajar atas pola tindakan yang ada (Mezirow, 2000). Tindakan berarti mengambil keputusan, tidak harus langsung perubahan perilaku.

Literasi Digital

Secara sederhana literasi sering diidentikkan dengan budaya baca dan tulis. Pada awal diperkenalkan istilah literasi, hanya merujuk pada kemampuan untuk membaca dan menulis teks serta kemampuan untuk memaknai (UNESCO, 2005:148), namun seiring dengan perkembangan, istilah literasi mulai merambah keberbagai hal. Istilah literasi bahkan digunakan untuk semua disiplin ilmu, dan disesuaikan dengan disiplin ilmu yang menggunakan istilah literasi tersebut. Salah satu istilah literasi jika dikaitkan dengan dunia digital yaitu istilah literasi digital. Konsep literasi ini mulai muncul sejak tahun 1990. Salah satu tokoh terkenal yakni **Gilster** (dalam Riel, et. al. 2012: 3) yang mendefinisikan literasi digital sebagai suatu kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital.

Konsep literasi digital sangat erat dengan penggunaan media digital, dalam hal ini penggunaan media internet. Penggunaan media internet belakangan ini menjadi kebutuhan dalam setiap aktivitas yang menuntut pemerolehan informasi yang begitu cepat. Internet yang menyediakan akses informasi yang cepat dan senantiasa diperbaharui setiap saat. Untuk itu, akses terhadap informasi sangat dibutuhkan orang dewasa dalam rangka memperbaharui informasi yang diperoleh.

Banyaknya informasi yang beredar di dunia internet, menuntut orang dewasa untuk mampu membedakan dan mengurutkan informasi yang baik dan tidak baik. Informasi yang ada di internet pada dasarnya tidak semuanya memiliki nilai kebenaran atau kebaikan. Beberapa informasi bahkan merupakan informasi yang tidak benar adanya atau lazimnya dikenal dengan informasi *hoax*. *Hoax* adalah informasi sesat dan berbahaya karena menyesatkan persepsi manusia dengan menyampaikan informasi palsu sebagai kebenaran (Rasywir dan Purwarianti, 2015). Pemahaman dan penggunaan literasi digital dengan baik dapat menghindarkan pengguna internet pada informasi *hoax* dan lebih menekankan pada informasi yang benar dan baik sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Teknologi telah mempengaruhi dan mengubah orang dewasa dalam kehidupannya sehari-hari, sehingga jika sekarang ini ‘gagap teknologi’ maka akan terlambat dalam menguasai informasi, dan akan tertinggal pula untuk memperoleh berbagai kesempatan maju. Informasi memiliki peran penting dan nyata, pada era masyarakat informasi (information society) atau masyarakat ilmu pengetahuan (knowledge society).

Informasi dan komunikasi sebagai bagian dari teknologi juga sedang berkembang sangat pesat, mempengaruhi berbagai kehidupan dan memberikan perubahan terhadap cara hidup dan aktivitas orang dewasa sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Pendidikan mengalami perkembangan yang sangat pesat pula, diantaranya dengan adanya pembelajaran digital (digital learning). Knowles (1989) meramalkan teknologi sebagai salah satu kekuatan utama membentuk pembelajaran orang dewasa pada abad kedua puluh satu dan dengan Andragogi yang konsisten akan menjadi sebuah kekuatan. Kita sekarang melihat teknologi sebagai kekuatan yang baik menyajikan kesempatan besar untuk belajar orang dewasa /andragogy, serta menyajikan tantangan khusus dimasa depan.

METODE PENELITIAN

Penulis menggunakan studi pustaka dengan cara mempelajari dan membaca literatur-literatur yang ada hubungannya dengan permasalahan yang menjadi obyek penelitian. Salah satunya literatur “Adults Learning J.Rogers, (2007)”; This fifth edition published 2007; and Two Penn Plaza, New York, NY 10121–2289, USA.; Producing Actionable Knowledge: Applying Mezirow’s Theory To The Managerial Learning Context John Sherlock College of Education and Allied Professions Western Carolina University Cullowhee, NC 28723.

Menurut M.Nazir dalam bukunya yang berjudul ‘Metode Penelitian’ mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan : “Studi kepustakaan adalah teknik

pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan.”(Nazir,1988: 111).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Andragogi - Pembelajaran Orang Dewasa

Andragogi adalah konsep pembelajaran orang dewasa yang telah dirumuskan dan diorganisasikan secara sistematis sejak tahun 1920. Pendidikan orang dewasa adalah suatu proses yang menumbuhkan keinginan untuk bertanya dan belajar secara berkelanjutan sepanjang hidup. Bagi orang dewasa belajar berhubungan dengan bagaimana mengarahkan diri sendiri untuk bertanya dan mencari jawabannya (Pannen dalam Suprijanto, 2008).Orang dewasa sebagai peserta didik sangat unik dan berbeda dengan anak usia dini dan anak remaja.

Proses pembelajaran orang dewasa akan berlangsung jika dia terlibat langsung, idenya dihargai dan materi ajar sangat dibutuhkannya atau berkaitan dengan profesinya serta sesuatu yang baru bagi dirinya. Permasalahan perilaku yang sering timbul dalam program pendidikan orang dewasa yaitu mendapat hal baru, timbul ketidaksesuaian (bosan), teori yang muluk (sulit dipraktikkan), resep/petunjuk baru (mandiri), tidak spesifik dan sulit menerima perubahan (Yusnadi, 2004).

Malcolm Knowles (1986), menyebutkan ada 4 (empat) prinsip pembelajaran orang dewasa, yakni:

1. Orang dewasa perlu terlibat dalam merancang dan membuat tujuan pembelajaran. Mereka mesti memahami sejauh mana pencapaian hasilnya.
2. Pengalaman adalah asas aktivitas pembelajaran. Menjadi tanggung jawab peserta didik menerima pengalaman sebagai suatu yang bermakna.
3. Orang dewasa lebih berminat mempelajari perkara-perkara yang berkaitan secara langsung dengan kerja dan kehidupan mereka.
4. Pembelajaran lebih tertumpu pada masalah (problem-centered) dan membutuhkan dorongan dan motivasi.

Sedangkan Miller (1904), menyebutkan prinsip pembelajaran bagi orang dewasa, adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik perlu diberikan motivasi bagi mengubah tingkah laku. Peserta didik perlu sadar tingkah laku yang tidak diinginkan dan mempunyai gambaran jelas berkenaan dengan tingkah laku yang diinginkan.

2. Peserta didik mempunyai peluang mencoba tingkah laku yang baru.
3. Peserta didik membutuhkan bahan-bahan pembelajaran yang dapat membantu kebutuhannya.

Karakteristik Peserta Didik (Orang Dewasa)

Proses belajar bagi orang dewasa memerlukan kehadiran orang lain yang mampu berperan sebagai pembimbing belajar bukan cenderung digurui, orang dewasa cenderung ingin belajar bukan berguru. Orang dewasa tumbuh sebagai pribadi dan memiliki kematangan konsep diri, mengalami perubahan psikologis dan ketergantungan yang terjadi pada masa kanak-kanak menjadi kemandirian untuk mengarahkan diri sendiri, sehingga proses pembelajaran orang dewasa harus memperhatikan karakteristik orang dewasa.

Karakteristik orang dewasa menurut Knowles (1986) berbeda asumsinya dibandingkan dengan anak-anak. Asumsi yang dimaksud adalah:

1. Konsep dirinya bergerak dari seorang pribadi yang bergantung ke arah pribadi yang mandiri
2. Manusia mengakumulasi banyak pengalaman yang diperolehnya sehingga menjadi sumber belajar yang berkembang
3. Kesiapan belajar manusia secara meningkat diorientasikan pada tugas perkembangan peranan sosial yang dibawanya.
4. Perspektif waktunya berubah dari suatu pengetahuan yang tertunda penerapannya menjadi penerapan yang segera, orientasi belajarnya dari yang terpusat pada pelajaran beralih menjadi terpusat pada masalah.

Terdapat beberapa pengandaian pembelajaran orang dewasa yang diberikan oleh Knowles (1986), yakni:

1. Orang dewasa perlu tahu mengapa mereka perlu belajar. Orang dewasa ingin dan berkecenderungan bertindak sesuai dengan keinginan sendiri apabila mereka semakin matang, walaupun ada saatnya mereka bergantung pada orang lain.
2. Orang dewasa perlu belajar melalui pengalaman. Pengalaman orang dewasa adalah sumber pembelajaran yang penting. Pembelajaran mereka lebih berkesan melalui teknik-teknik berasaskan pengalaman seperti perbincangan dan penyelesaian masalah.
3. Orang dewasa belajar berdasarkan pemusatan masalah. Orang dewasa sadar akan kebutuhan pembelajaran secara khusus melalui masalah-masalah kehidupan yang sebenarnya. Oleh karena itu, program-program pendidikan orang dewasa sepatutnya dirancang sesuai kebutuhan hidupnya dan disusun dengan melibatkan mereka.

4. Orang dewasa belajar dengan lebih berkesan apabila topik itu bernilai. Orang dewasa belajar bersungguh-sungguh bagi menguasai suatu pengetahuan ataupun keterampilan bagi kebutuhan hidup. Oleh karena itu, pembelajaran orang dewasa berpusat pada target pencapaian. Kesungguhan orang dewasa menguasai suatu keterampilan ataupun pengetahuan adalah untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Model Andragogi dibentuk berdasarkan andaian-andaian di atas.
5. Kebutuhan untuk memenuhi rasa ingin tahu. Orang dewasa perlu tahu mengapa mereka perlu belajar, Tough (1979) mendapati apabila orang dewasa berkemampuan untuk belajar dan memperoleh manfaat daripada pembelajarannya dan menyadari keburukan apabila tidak mempelajarinya. Peranan fasilitator di sini adalah untuk menyadarkan peserta didik tentang kebutuhan untuk memenuhi rasa ingin tahu, “need to know”.
6. Kebutuhan untuk menyempurnakan dirinya. Orang dewasa mempunyai kemampuan dalam menilai diri sendiri, menentukan keputusan dan menentukan arah hidup mereka sendiri, orang dewasa juga mampu membangunkan kondisi psikologi mereka untuk mendapatkan perhatian dan penghargaan dari orang lain.
7. Peranan pengalaman. Orang dewasa memiliki pengalaman yang berbeda-beda, sesuai dengan latar belakang, cara pembelajaran, kebutuhan, pencapaian dan minat. Kaidah pembelajaran yang sering digunakan adalah perbincangan kumpulan, penyelesaian masalah dan bertukar pengalaman.
8. Kesiediaan belajar. Orang dewasa bersedia untuk belajar pada perkara yang perlu diketahui dan dipelajari oleh mereka dan mengaitkan apa yang dipelajari dengan realitas kehidupan. Kesiediaan belajar ini penting bagi diri sendiri.
9. Orientasi pembelajaran. Orang dewasa belajar berdasarkan orientasi kehidupan, berbeda dengan anak-anak yang tertumpu pada pelajaran atau berpusatkan subjek. Setiap perkara yang dipelajari adalah berkaitan dengan hidup mereka.
10. Peranan motivasi. Orang dewasa mendapat motivasi dari dorongan luar (seperti kenaikan pangkat, gaji tinggi), tetapi faktor pendorong dari dalam lebih berpengaruh (seperti kualitas kehidupan, penghargaan).

Sedangkan beberapa perilaku yang dapat menghambat proses belajar orang dewasa antara lain sebagai berikut:

1. Harapan seseorang untuk mendapatkan hal-hal baru, namun yang didapatkan ternyata tidak sesuai dengan harapan sehingga yang bersangkutan menjadi tidak respons atau tidak tertarik lagi terhadap apa yang diberikan dalam proses belajar yang sedang berlangsung.

2. Teori yang muluk-muluk sehingga meragukan kemungkinannya dalam praktik.
3. Harapan mendapatkan petunjuk baru, namun harus mencari pemecahan.
4. Pesan bersifat umum, tidak spesifik, sehingga tidak dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi peserta.
5. Sulit menerima perubahan (Setiana, 2005).

Tujuan Pembelajaran Orang Dewasa

Menurut Lunandi (dalam Asmin, 2005), menyatakan proses pendidikan orang dewasa bertujuan untuk mengembangkan kemampuan, memperkaya pengetahuan, meningkatkan kualifikasi teknis, dan jiwa profesionalisme para pesertanya. Proses pendidikan orang dewasa harus mengakibatkan perubahan sikap dan perilaku yang bersifat (dapat dikategorikan) sebagai perkembangan pribadi, dan peningkatan partisipasi sosial dari individu yang bersangkutan. Setiana (2005) menyatakan bahwa tujuan dari pendidikan orang dewasa pada hakekatnya adalah terjadinya proses perubahan perilaku menuju ke arah yang lebih baik dan menguntungkan hanya dapat terjadi apabila ada perubahan-perubahan yang cukup mendasar dalam bentuk atau peningkatan pengetahuan, keterampilan dan sekaligus sikap.

Topatimasang (dalam Asmin, 2005) berpendapat bahwa tujuan pendidikan didasarkan pada anggapan bahwa tujuan utama pendidikan adalah menghasilkan keseluruhan pengetahuan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Asumsi ini menyiratkan dua hal, yakni:

1. Jumlah pengetahuan cukup sedikit untuk dikelola secara menyeluruh oleh sistem pendidikan dan
2. Kecepatan perubahan yang terjadi dalam tata budaya atau masyarakat cukup lambat sehingga memungkinkan untuk menyimpan pengetahuan dalam kemasan tertentu serta menyampaikannya sebelum pengetahuan itu sendiri berubah.
3. Globalisasi informasi dan teknologi canggih menjelang tahun 2000 an telah mempercepat ausnya ilmu pengetahuan dan teknologi dalam lapangan kerja ataupun dalam pergaulan hidup ditengah-tengah masyarakat.

Kenyataan itu mendorong orang dewasa untuk menyesuaikan diri dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sesuai dengan kemampuan dan kesempatannya belajar. Untuk melayani kebutuhan orang dewasa yang ingin belajar, diperlukan bantuan pelayanan dan fasilitator, bahkan para pejabat penyelia dan pengelola lembaga pendidikan orang dewasa agar kegiatan belajar dan pembelajaran orang dewasa dapat

berlangsung secara efektif dan efisien. Untuk dapat memberikan bantuan layanan, fasilitator, penyelia dan pengelola pendidikan bagi orang dewasa, perlu dimiliki pengetahuan teoritis tentang belajar dan pembelajaran bagi mereka.

Literasi digital adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Literasi digital juga merupakan kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk mengkomunikasikan konten/informasi dengan kecakapan kognitif dan teknis. Digital literasi lebih cenderung pada hal hal yang terkait dengan keterampilan teknis dan berfokus pada aspek kognitif dan sosial emosional dalam dunia dan lingkungan digital.

Elemen esensial untuk mengembangkan literasi digital:

- Kultural, yaitu pemahaman ragam konteks pengguna dunia digital;
- Kognitif, yaitu daya pikir dalam menilai konten;
- Konstruktif, yaitu reka cipta sesuatu yang ahli dan aktual;
- Komunikatif, yaitu memahami kinerja jejaring dan komunikasi di dunia digital;
- Kepercayaan diri yang bertanggung jawab;
- Kreatif, melakukan hal baru dengan cara baru;
- Kritis dalam menyikapi konten;
- dan bertanggungjawab secara social

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan ringkasan prinsip-prinsip yang diberikan oleh beberapa tokoh di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip pembelajaran orang dewasa pada era digital literasi adalah:

1. Pembelajaran orang dewasa sangat berbeda dengan pembelajaran anak-anak. Kaidah pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran orang dewasa adalah perbincangan kumpulan, penyelesaian masalah dan bertukar pengalaman berbasis teknologi informasi.
2. Orang dewasa belajar dengan lebih baik apabila mereka terlibat secara aktif dalam proses merancang, menilai dan melaksanakan proses pembelajaran yang mereka ikuti.

3. Orang dewasa belajar dengan lebih berkesan apabila topik itu bernilai, serta mampu membantu permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan dan pekerjaan mereka sehari-hari.
4. Orang dewasa belajar dengan baik apabila mereka mempunyai motivasi untuk berubah, self-discovered atau mempunyai keterampilan dan strategi spesifik berbasis online.
5. Salah satu kendala dalam pembelajaran orang dewasa adalah bahwasannya orang dewasa pada umumnya telah memiliki pengetahuan dan sikap sehingga sulit menerima perubahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisah B,dkk ; Teori Belajar Orang Dewasa; Penerbit PT.Rosdakarya, Bandung Indonesia. Cetakan pertama, Mei 2011.
- Aiken, L. C., Cervero, R. M., and Johnson-Bailey, J. "Black Women in Nursing Education Completion Programs: Issues Affecting Participation." *Adult Education Quarterly*, 2001, 51(4), 306-321.
- Baxter Magolda, M. *Knowing and Reasoning in College: Gender-Related Patterns in Students' Intellectual Development*. San Francisco: Jossey-Bass. 1992.
- Belenky, M., Clinchy, B., Goldberger, N., and Tarule, J. *Women's Ways of Knowing: The Development of Self, Voice and Mind*. New York: Basic Books, 1986.
- Knowles, M. S. *Self-Directed Learning: A Guide for Learners and Teachers*. Chicago: Follett, 1975.
- Knowles, M. S. *The Modern Practice of Adult Education: From Pedagogy to Andragogy*. (2nd ed.) Chicago: Follett, 1980.
- Knowles, M. S., and Assoc. *Andragogy in Action: Applying Modern Principles of Adult Learning*. San Francisco: Jossey-Bass, 1984.
- Merriam, S. B. "Andragogy and Self-Directed Learning: Pillars of Adult Learning Theory." In S. Merriam (ed.), *The New Update on Adult Learning Theory*. *New Directions for Adult and Continuing Education*, no. 89. San Francisco: Jossey-Bass, 2001, pp. 3-13.
- Mezirow, J. M. "Learning to Think like an Adult: Core Concepts of Transformation Theory." In J. M. Mezirow and Assoc. (eds.), *Learning as Transformation: Critical Perspectives on a Theory in Progress*. San Francisco: Jossey-Bass, 2000, pp. 3-33.
- Mezirow, J. *Education for Perspective Transformation: Women's Reentry Programs in Community Colleges*. New York: Center for Adult Education, Teachers College, Columbia University, 1975.

- Mezirow, J. *Transformative Dimensions of Adult Learning*. San Francisco: Jossey-Bass, 1991.
- Mezirow, J. "Transformative Learning: Theory to Practice." In P. Cranton (ed.), *Transformative Learning in Action: Insights from Practice*. *New Directions in Adult and Continuing Education*, no. 74. San Francisco: Jossey-Bass, 1997.
- J. Rogers; *Adults Learning*, This fifth edition published 2007; and Two Penn Plaza, New York, NY 10121-2289, USA. 2017.
- Perry, W. *Forms of Intellectual and Ethical Development in the College Years: A Scheme*. San Francisco: Jossey-Bass, 1998.
- Pratt, D.D. "Andragogy as a Relational Construct." *Adult Education Quarterly*. 1988, 38(3), 160-181.
- Pratt, D. D. "Andragogy After Twenty-Five Years." In S. B. Merriam (ed.), *Update on Adult Learning Theory*. *New Directions for Adult and Continuing Education*, no. 57. San Francisco: Jossey-Bass, 1993, pp. 15-23.
- Taylor, K. "Teaching with Developmental Intention." In J. Mezirow and Associates (eds.), *Learning as Transformation: Critical Perspectives on a Theory in Progress*. San Francisco: Jossey-Bass, 2000, pp. 151-180.
- Tough, A. *The Adult's Learning Projects: A Fresh Approach to Theory and Practices in Adult Learning*. Toronto: Ontario Institute for Studies in Education, 1971.

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN
PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DITINJAU DARI
CURIOSITY, KEMAMPUAN BERFIKIR TINGKAT TINGGI,
DAN KOMPETENSI PESERTA DIDIK**

Windha Setyaningrum¹, Asri Laksmi Riani², Dewi Kusuma Wardani³

^{1, 2, 3}Universitas Sebelas Maret Surakarta

E-mail: ¹windhasetyaningrum@yahoo.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Efektifitas model pembelajaran *problem based learning (PBL)* ditinjau dari *curiosity*, 2) Efektifitas model pembelajaran *problem based learning (PBL)* ditinjau dari kemampuan berfikir tingkat tinggi, 3) Efektifitas model pembelajaran *problem based learning (PBL)* ditinjau dari kompetensi peserta didik. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode quasi eksperimen. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik *simple random sampling* karena semua anggota populasi sampel mempunyai peluang yang sama dan independent. Sampel dalam penelitian ini sejumlah 30 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Terdapat efektifitas model pembelajaran *problem based learning (PBL)* ditinjau dari *curiosity*, 2) Terdapat efektifitas model pembelajaran *problem based learning (PBL)* ditinjau dari kemampuan berfikir tingkat tinggi, 3) Terdapat efektifitas model pembelajaran *problem based learning (PBL)* ditinjau dari kompetensi peserta didik, artinya masing-masing variabel saling berpengaruh secara signifikan, maka disarankan kepada para guru untuk menggunakan *problem based learning (PBL)* dalam pembelajaran akuntansi.

Kata Kunci: *Curiosity, Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi, Kompetensi Peserta Didik, Problem Based Learning, Efektivitas*

Abstract: This purpose of this study was to determine: 1) The effectiveness of problem based learning (PBL) as a learning model from curiosity perspective, 2) The effectiveness of problem based learning (PBL) as a learning model from higher order thinking skills perspective, 3) The effectiveness of problem based learning (PBL) as a learning model from students' competencies perspective. The research method used in this study is a quasi-experimental method. Simple random sampling was used as sampling technique as all members of population in this study have the same chance and independent opportunities to be samples. Based on the sampling technique, samples in this study was 30 people. Data collecting techniques used in this study were interviews, observation, documentation, and questionnaires. The results showed that: 1) Problem based learning (PBL) is an effective learning model based on curiosity perspective, 2) Problem based learning (PBL) is an effective learning model based on higher order thinking skills perspective, 3) Problem based learning (PBL) is an effective learning model based on students' competencies perspective. The results concluded that each variable significantly influences each other. So that it is recommended to teachers to use problem based learning (PBL) in accounting learning.

Keywords: *Curiosity, Higher Order Thinking Skills, Students' Competence, Problem Based Learning, Effectiveness*

PENDAHULUAN

Pembelajaran kurikulum 2013 revisi 2017 di Program jurusan Akuntansi pada setiap mata pelajaran memiliki kompetensi inti dan kompetensi dasar. Salah satu kompetensi dasar yang muncul di kelas X pada mata pelajaran akuntansi dasar adalah menganalisis jurnal penyesuaian. Akuntansi dasar adalah salah satu mata pelajaran dasar yang di tempuh di kelas X dan merupakan materi penguasaan dasar akuntansi yang memudahkan peserta didik untuk mengenal akuntansi dari nama akun, posisi akun dan menganalisis akun yang muncul atas transaksi yang terjadi. Dalam mata pelajaran akuntansi dasar terdapat materi berupa jurnal penyesuaian yang membutuhkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis transaksi dan membuat jurnal penyesuaian dengan menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyajikan secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif. Kemampuan peserta didik dalam mata pelajaran akuntansi dasar terlihat pada hasil belajar yang diperoleh.

Hasil belajar merupakan output dalam proses pendidikan yang dapat dilihat. Hasil belajar berupa aspek kognitif (kemampuan berfikir, kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi), aspek afektif (perasaan, minat, sikap, emosi dan nilai), dan aspek psikomotorik (keterampilan/ skill dan kemampuan bertindak individu). *Curiosity* (rasa ingin tahu) merupakan salah satu bentuk aspek afektif yang dimiliki peserta didik untuk fokus dalam belajar dan meningkatkan kompetensi atau hasil belajar. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Reio, et al. (2016: 117) “bahwa *curiosity* membantu perkembangan kognitif, sosial, emosional, spiritual dan fisik pada kehidupan dengan menstimulasi tindakan eksplorasi”. *Curiosity* mendorong peserta didik untuk mengetahui segala sesuatu lebih dalam, cenderung lebih perhatian dalam melakukan sesuatu, lebih berkonsentrasi dan lebih bersemangat dalam mempelajari dan memahami suatu hal.

Salah satu hasil belajar kognitif berupa kemampuan berfikir tingkat tinggi (*HOTS*). Kemampuan berfikir tingkat tinggi (*HOTS*) diperlukan untuk mengatasi permasalahan yang kompleks dan dialami peserta didik. Menurut Brookhart (2010: 9) “kemampuan berfikir tingkat tinggi dapat meningkatkan prestasi siswa”. Dalam kehidupan sehari-hari peserta didik akan selalu menemui suatu transaksi keuangan, dengan bekal kemampuan akuntansi dasar dan disertai dengan kemampuan berfikir tingkat tinggi akan lebih memudahkan peserta didik mengatasi persoalan akuntansi baik dalam kehidupan sehari-hari, maupun sebagai bekal kompetensi abad 21 masuk dalam dunia kerja.

Aspek *curiosity*, kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS), dan peningkatan keterampilan peserta didik akan menumbuhkan kompetensi yang dimiliki peserta didik semakin meningkat. Menurut Winterton (2009: 3) kompetensi adalah “suatu karakteristik yang dimiliki individu untuk memberikan hasil terbaik dalam pekerjaannya”. Mulyasa (2009) kompetensi adalah suatu perpaduan pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang dijalankan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak.

Observasi kelas dan wawancara peneliti lakukan di SMKN 6 Sukoharjo pada hari Selasa tanggal 2 April 2019. Fakta yang ditemukan di lapangan menunjukkan bahwa peserta didik merasa kesulitan dalam menentukan metode yang digunakan untuk mengerjakan jurnal penyesuaian, munculnya keraguan dalam menyebutkan akun dari transaksi yang terjadi, dan adanya kekurangan pemahaman konsep dasar akun pada peserta didik. Berdasarkan temuan tersebut dapat dikatakan bahwa kemampuan berfikir tingkat tinggi peserta didik yang rendah.

Permasalahan lain yang muncul terlihat pada saat pergantian jam, ketika guru akan memulai pembelajaran ada beberapa peserta didik terlambat masuk ke kelas dengan berbagai alasan, selain itu juga ada beberapa siswa ketika diberi tugas pekerjaan rumah cenderung tidak mengerjakan. Hal tersebut mengungkapkan bahwa di SMKN 6 Sukoharjo terdapat permasalahan terkait *curiosity* (rasa ingin tahu) peserta didik rendah. *Curiosity* (rasa ingin tahu) yang cenderung rendah akan mengakibatkan potensi siswa tidak bertambah, dikarenakan *curiosity* (rasa ingin tahu) yang dimiliki tidak bekerja secara maksimal. Peserta didik cenderung menerima pelajaran tanpa adanya rasa keingintahuan lebih dalam.

Curiosity (rasa ingin tahu) dan kemampuan yang rendah pada peserta didik mempengaruhi pencapaian kompetensi, hal ini terlihat dalam data penelitian pendahuluan yang diperoleh dari penilaian hasil tengah semester (PTS) peserta didik kelas X SMKN 6 Sukoharjo Tahun pelajaran 2018/2019 mata pelajaran akuntansi dasar yang disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Hasil PTS peserta didik mata pelajaran akuntansi dasar kelas X SMKN 6 Sukoharjo tahun pelajaran 2018/2019

Sekolah	Tahun	KBM		Persentase	
		≥ KBM	≤ KBM	≥ KBM	≤ KBM
SMKN 6 Sukoharjo	2018/2019	76	30	40%	60%

(Sumber: Guru mata pelajaran akuntansi dasar kelas X SMKN 6 Sukoharjo, diolah).

Keterangan:

KBM = Ketuntasan belajar minimum

Peningkatan kompetensi peserta didik di SMKN 6 Sukoharjo dilakukan dengan cara menggunakan model pembelajaran yang disarankan dalam kurikulum 2013 revisi 2017. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *problem based learning*. Menurut Kusumaningtias (2013: 35) “*Problem based learning* merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan permasalahan secara kontekstual yang terjadi dalam lingkungan”. Menurut Trianto (2007) *Problem Based Learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran di mana peserta didik dihadapkan pada masalah nyata dan dapat menyusun pengetahuan sendiri, mengembangkan keterampilan tingkat tinggi, membuat peserta didik lebih mandiri dan meningkatkan kepercayaan peserta didik. Menurut Huriah (2018: 22) model pembelajaran *problem based learning* (PBL) memiliki kelebihan yaitu:

1. *Problem based learning* (PBL) berpusat pada peserta didik, memotivasi pembelajaran aktif, meningkatkan pemahaman, dan stimulus seseorang untuk terus belajar selama hidupnya.
2. Kompetensi umum, *problem based learning* (PBL) memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan sikap dan keterampilan umum yang dikehendaki di masa mendatang.
3. Integrasi, *problem based learning* (PBL) memfasilitasi integrasi kurikulum inti.
4. Motivasi, *problem based learning* (PBL) menyenangkan bagi tutor dan peserta didik dengan melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.
5. Pembelajaran mendalam, *problem based learning* (PBL) meningkatkan kemampuan pemahaman mendalam bagi peserta didik.
6. Pendekatan konstruktif, peserta didik aktif berdasarkan pengetahuan dan membangun kerangka konseptual dari pengetahuan tersebut.

Beberapa penelitian yang dilakukan mengenai model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang dilakukan Rahmah, Soedjoko dan Suneki (2019) menyatakan bahwa *problem based learning* (PBL) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis dan rasa ingin tahu siswa kelas X IPS 3 SMAN 7 Semarang. Mairani dan Simatupang (2018) dalam penelitiannya menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan model PBL terhadap hasil belajar ranah kognitif tingkat tinggi siswa pada materi pokok suhu kalor. Penelitian yang dilakukan Amelia, Masril., dan Afrizon (2019) menyimpulkan bahwa implementasi bahan ajar berbasis masalah memiliki pengaruh yang berarti terhadap kompetensi pengetahuan sebesar 64,91%, 73,91% terhadap kompetensi keterampilan, dan menunjukkan hasil yang baik pada kompetensi sikap sosial

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti ingin mengetahui keefektifan model pembelajaran *problem based learning* ditinjau dari *curiosity*, kemampuan berfikir tingkat

tinggi, dan kompetensi peserta didik di SMKN 6 Sukoharjo. Kebaharuan dalam penelitian ini adalah penggunaan model *problem based learning* (PBL) untuk mengukur *curiosity*, kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS), dan kompetensi peserta didik di mata pelajaran akuntansi dasar materi jurnal penyesuaian.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu yang menggunakan dua kelompok siswa yang berbeda, satu kelompok sebagai kelompok kontrol dan satu kelompok sebagai kelompok eksperimen (perlakuan *problem based learning*). Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *problem based learning* ditinjau dari *curiosity*, kemampuan berfikir tingkat tinggi, dan kompetensi peserta didik di SMKN 6 Sukoharjo.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Tahun Ajaran 2019/2020 pada semester genap, yang terdiri dari 3 kelas. Jumlah siswa pada masing-masing kelas terdiri dari 30 murid, maka total populasi sejumlah 90 siswa. Pengambilan sampel dilakukan secara *random sampling*. Sampel di ambil secara acak dengan mengundi siswa setiap kelas, karena di anggap siswa dari ketiga kelas memiliki kemampuan yang sama. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 30 peserta didik. Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas untuk mengetahui apakah butir-butir pernyataan yang dibuat itu benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Pengujian validitas tiap butir pertanyaan dengan menggunakan rumus korelasi Product Moment dari Pearson. Semua item pertanyaan dari keseluruhan variabel mempunyai nilai koefisien korelasi lebih besar dari nilai kritis ($r_{hitung} > r_{tabel}$) sehingga dapat dikatakan bahwa semua item pertanyaan tersebut valid.

Uji reliabilitas instrumen dalam hal ini bertujuan untuk menguji sejauh mana alat ukur dari kuesioner yang disusun dapat dipercaya atau diandalkan. Hasil perhitungan uji reliabilitas dapat diketahui bahwa instrumen reliabel karena masing-masing memiliki nilai alpha cronbach $> 0,6$, artinya alat ukur yang digunakan sudah tepat dan dapat diandalkan.

Keefektifan Model Pembelajaran Ditinjau dari HOTS

Uji normalitas merupakan uji prasyarat analisis sebelum dilakukan analisis statistik inferensial. Berikut adalah hasil uji normalitas ditinjau dari HOTS disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Uji normalitas

Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Data Kontrol	.136	30	.164	.972	30	.597
PBL	.193	30	.006	.879	30	.003

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa nilai probabilitas Sig dari kelas kontrol dan kelas *problem based learning* kurang dari 0.05, hal tersebut menyebabkan kedua kelas tersebut tidak terdistribusi normal. Oleh karena tidak memenuhi asumsi normalitas akan dilakukan uji nonparametrik yaitu uji Mann-Whitney.

Tabel 3. Uji Mann-Whitney

Test Statistics^a

	Data
Mann-Whitney U	199.000
Wilcoxon W	664.000
Z	-3.728
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: Kelas

Berdasarkan output “*Test Statistics*” dalam uji Mann-Whitney pada Tabel 2. diketahui bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 lebih kecil dari < nilai probabilitas 0.05. Oleh karena itu dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan diantara kelas kontrol dan kelas *problem based learning* ditinjau dari HOTS.

Keefektifan Model Pembelajaran Ditinjau dari Kompetensi

Uji normalitas merupakan uji prasyarat analisis sebelum dilakukan analisis statistik inferensial. Selanjutnya, Berikut adalah hasil uji normalitas ditinjau dari Kompetensi disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Uji normalitas

Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Data Kontrol	.257	30	.000	.914	30	.019
PBL	.170	30	.026	.923	30	.032

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 4 dapat diketahui bahwa nilai probabilitas Sig dari kelas kontrol dan kelas *problem based learning* kurang dari 0.05, hal tersebut menyebabkan kedua kelas tersebut tidak terdistribusi normal. Oleh karena tidak memenuhi asumsi normalitas akan dilakukan uji nonparametrik yaitu uji Mann-Whitney.

Tabel 5. Uji Mann-Whitney

Test Statistics ^a	
	Data
Mann-Whitney U	299.000
Wilcoxon W	764.000
Z	-2.322
Asymp. Sig. (2-tailed)	.020

a. Grouping Variable: Kelas

Berdasarkan output “*Test Statistics*” dalam uji Mann-Whitney pada Tabel 5 diketahui bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.020 lebih kecil dari < nilai probabilitas 0.05. Oleh karena itu dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan diantara kelas kontrol dan kelas *problem based learning* ditinjau dari Kompetensi.

Keefektifan Model Pembelajaran Ditinjau dari *Curiosity*

Oleh karena data berupa data ordinal maka akan dilakukan uji non parametrik yaitu uji Mann-Whitney. Output uji Mann-Whitney disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Uji Mann-Whitney

Test Statistics ^a	
	Data
Mann-Whitney U	388.000
Wilcoxon W	853.000
Z	-.919
Asymp. Sig. (2-tailed)	.358

a. Grouping Variable: Kelas

Berdasarkan output “*Test Statistics*” dalam uji Mann-Whitney pada Tabel 6 diketahui bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.358 lebih besar dari > nilai probabilitas 0.05. Oleh karena itu dapat disimpulkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan diantara kelas kontrol dan kelas *problem based learning* ditinjau dari *curiosty*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model *problem*

based learning pada peserta didik SMK dapat meningkatkan *curiosity* hal ini ditunjukkan dari nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.358 lebih besar dari > nilai probabilitas 0.05, penerapan model *problem based learning* pada peserta didik SMK dapat meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi hal ini ditunjukkan dari nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 lebih kecil dari < nilai probabilitas 0.05, dan penerapan model *problem based learning* pada peserta didik SMK dapat meningkatkan kompetensi peserta didik hal ini ditunjukkan dari nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.020 lebih kecil dari < nilai probabilitas 0.05.

Peningkatan *curiosity*, kemampuan berfikir tingkat tinggi dan kompetensi peserta didik bisa dilakukan dengan berbagai cara, salah satu cara yang bisa digunakan dengan menggunakan atau menerapkan model pembelajaran yang tepat dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Guna mendapatkan tujuan pembelajaran yang baik selain menggunakan model pembelajaran yang tepat juga dibutuhkan waktu belajar yang lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Brookhart, S. M. 2010. *How to asses higher-order thinking skills in your classroom*. Alexandria: ASCD.
- Huriah, T. 2018. *Metode Student center learning* Jakarta: Prenada media Group.
- Kusumaningtias, A., Zubaidah, S., & Indriawati, S.E. 2013. Pengaruh *Problem Based Learning* dipadu Strategi *Numbered Heads Together* terhadap Kemampuan Metakognitif, Berfikir Kritis, dan Kognitif Biologi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 23 (1): 33-47.
- Mairani, E., dan Simatupang, S. (2018). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif Tingkat Tinggi Siswa Pada Materi Suhu dan Kalor Kelas X Semester II SMA Negeri 5 Tanjung balai T.P 2016/2017. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika*, 6.
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rahmah, L., A., Soedjoko, E., dan Suneki. (2019). Model Pembelajaran PBL Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Matematis dan Rasa Ingin Tahu Siswa kelas X SMAN 7 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 807-812.
- Reio, T. G., Petrosko., J. M., Wiswell, A.K., & Thongsukmag, J. (2006). The measure and conceptualization of curiosity. *The Journal of Genetic Psychology*. 167 (2), 117-135.

Trianto. (2007). *Model-Model Pembelajaran Kooperatif Berorientasi Konstruktif*. Jakarta: Penerbit Prestasi Pustaka.

Winterton, J. (2009). Competence across Europe: Highest Common Factor or Lowest common denominator?. *Journal of European Industrial Training*, 33, 681–700.