

SIDOARJO, 18 MARET 2017

ISBN : 978-602-70216-2-4

PROSIDING

SEMINAR NASIONAL

**DESAIN PEMBELAJARAN DI ERA
ASEAN ECONOMIC COMMUNITY (AEC)
UNTUK PENDIDIKAN INDONESIA
BERKEMAJUAN**

**DITERBITKAN OLEH :
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO
2017**



**PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN
DESAIN PEMBELAJARAN DI ERA *ASEAN ECONOMIC COMMUNITY* (AEC)
UNTUK PENDIDIKAN INDONESIA BERKEMAJUAN**

ISBN 978-602-70216-2-4

Penanggung Jawab

Dr. Nur Efendi, M.Pd.

Ketua Editor Prosiding

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, M.Pd.

Wakil Ketua Editor Prosiding

Mohammad Faizal Amir, M.Pd.

Sekretaris Prosiding

Fika Megawati, M.Pd.

Bendahara Prosiding

Zuyyina Fihayati, S.Pd.I

Vanda Rezania, M.Pd

Keynote Speaker Seminar

Prof. Achmad Jainuri, MA, PhD.

Pembicara Seminar

Dr. Abdul Mu'ti, M.ed.

(Ketua Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah)

Prof. Dr. Warsono, M.S.

(Rektor Universitas Negeri Surabaya)

Editor Ahli

Dr. Wahono Widodo, M.Pd

Cynthia Lutfi Cahya Purnama, M.Pd

Editor Pelaksana

Luluk Iffatur Rocmah, SS. M.Pd.

Sultoni, S.Kom, MT.

Vidya Mandarani, SS., M.Hum.

Ermawati Zulikhatin N., SS., M.Pd

Administrasi dan Layout

Yoga Sugama, SH.

Moch. Nurcholis, S.Ikom

Diterbitkan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Kampus I Gedung D Lantai 1 Jl. Mojopahit 666 B Sidoarjo 61215

Telp. 031-8945444 dan Faks. 031-8949333

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmad, taufiq dan hidayahnya, sehingga fakultas keguruan dan ilmu pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Sidoarjo dapat melaksanakan seminar nasional pendidikan dengan tema “DESAIN PEMBELAJARAN DI ERA ASEAN ECONOMIC COMMUNITY (AEC) UNTUK PENDIDIKAN INDONESIA BERKEMAJUAN”.

Pelaksanaan pendidikan di Indonesia tentunya membutuhkan sebuah inovasi baru tentang desain pembelajaran guna menyongsong era yang baru yaitu era ASEAN ECONOMIC COMMUNITY (AEC). Era ASEAN ECONOMIC COMMUNITY (AEC) menuntut peningkatan kualitas serta peningkatan inovasi pembelajaran bagi tenaga pendidikan guna meningkatkan daya saing dengan tenaga pendidikan dari negara lain. Banyaknya praktisi pendidikan mulai dari guru, pengawas sekolah, dosen, dan praktisi pendidikan lainnya tentunya membutuhkan masukan untuk meningkatkan daya saing dalam penyelenggaraan pendidikan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dibutuhkan masukan-masukan serta solusi-solusi tertulis sehingga praktisi pendidikan dapat terinspirasi dalam penyelesaian masalah tersebut.

Prosiding ini memuat naskah tentang desain pembelajaran di era ASEAN ECONOMIC COMMUNITY (AEC), dengan diadakannya prosiding ini, semoga mampu memberikan inspirasi dan bermanfaat bagi pemerintah dan praktisi pendidikan dalam menyelesaikan permasalahan pendidikan dalam rangka meningkatkan kualitas tenaga pendidikan dan peserta didik untuk menghadapi era ASEAN ECONOMIC COMMUNITY (AEC). Proses penyelesaian prosiding, mulai dari pengumpulan naskah sampai proses editing dan penerbitan tentunya banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu atas bantuan dari semua pihak yang membantu dalam keberhasilan penerbitan prosiding, kami mengucapkan terima kasih.

Sidoarjo, Maret 2017
Ketua Editor Prosiding

Mahardika Darmawan KW, M.Pd

**PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN
DESAIN PEMBELAJARAN DI ERA *ASEAN ECONOMIC COMMUNITY* (AEC)
UNTUK PENDIDIKAN INDONESIA BERKEMAJUAN**
ISBN 978-602-70216-2-4

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
PENERAPAN PRINSIP <i>GREEN CHEMISTRY</i> DALAM PENGEMBANGAN MODUL PRAKTIKUM UNTUK MATA KULIAH LARUTAN Arini Siti Wahyuningsih¹, Jamilatur Rohmah²	1 - 10
PROMOTING BIG BOOK AND READING CORNER TO SUPPORT GERAKAN LITERASI SEKOLAH /GLS IN PRIMARY SCHOOL Fika Megawati¹, Fitria Wulandari²	11 - 19
PENGEMBANGAN JARING TEMA DAN VISUALISASI MASTER TEMA DI PAUD Ida Rindaningsih¹, Tri Linggowati²	20 - 28
PENERAPAN <i>TRANSLATION</i> MELALUI METODE BERNYANYI DAN MENGGAMBAR UNTUK MEMAHAMI KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA PAUD TUNAS CENDEKIA PORONG SIDOARJO Tri Linggo Wati¹, Dian Novita²	29 - 40
PENERAPAN PERMAINAN KONSTRUKTIF DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL SAMBIROTO Luluk Iffatur Rocmah¹	41 - 47
MOTIVASI BELAJAR PEMROGRAMAN PADA MAHASISWA PTIK DITINJAU DARI LATAR BELAKANG SEKOLAHNYA Rista Rusdianawati¹	48 - 57
MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL <i>ANCAKANCAK ALIS</i> SEBAGAI PEMERKUAT KARAKTER BANGSA DI ERA AEC Aditya Toni Setiawan¹, Dwi Handayani²	58 - 71
PENGEMBANGAN <i>MODULE-MARKETING</i> BERBASIS FLASH UNTUK MENINGKATKAN STRATEGI KEWIRAUSAHAAN SISWA SMKDI ERA MEA Andika Bayusih Arvianto¹, Muhammad Badrul Haq²	72 - 86
DESAIN PEMBELAJARAN MODEL ADDIE DAN IMPLEMENTASINYA DENGAN TEKNIK <i>JIGSAW</i> Bintari Kartika Sari¹	87 - 102
PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN KONSEP DASAR IPS PADA MAHASISWA PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA SURABAYA Dewi Widiana Rahayu¹	103 - 117

PENGARUH MODEL <i>PROBLEM BASED LEARNING</i> PADA MAPEL PKn TERHADAP SIKAP NASIONALISE SISWA SEKOLAH DASAR Farid Suhermanto¹, Siska Pratiwi²	118 - 127
PENGEMBANGAN <i>TRAINER LOGIC PANEL AUOTONICS S070</i> UNTUK PEMBELAJARAN VOKASI DI INDONESIA Fendi Achmad ¹, Elly Rahmawati ², Karno Setyo Budi ³	128 - 135
PERILAKU MEMILIH LEMBAGA PENDIDIKAN: PRESPEKTIF TEORI RATIONAL CHOICE DAN BOUNDED RATIONAL Isa Anshori¹	136 - 160
PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN DESKRIPTIF SISWA KELAS 5 SD INKLUSIF LEMAH PUTRO 1 MELALUI <i>SELF REGULATED STRATEGY DEVELOPMENT</i> (SRSD) Kemil Wachidah¹	161 - 176
PENGARUH STRATEGI PDEODE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI ILMU PENGETAHUAN ALAM Mai Istiqomatul Mashlulah¹, Ika Fitri Amalia²	177 - 195
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN <i>WEB CENTRIC COURCE, SELF-EFFICACY</i> KOMPUTER, MOTIVASI BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA SMK Mohammad Mahmudi¹, Djoko Kustono², Maftuchin Romlie³	196 – 220
MEMAHAMI ANCAMAN NEGARA NON-MILITER DAN STRATEGI MENGHADAPINYA MELALUI PENDIDIKAN KARAKTER PADA MATA PELAJARAN PPKN DI SEKOLAH Muhamad Hari Purnomo Hadi¹	221 – 242
PEMBELAJARAN KREATIF TARI KONTEMPORER DI YAYASAN SENI PANCER LANGIIT, DESA KAPAL, KECAMATAN MENGWI, KABUPATEN BADUNG, PROVINSI BALI Ni Luh Putu Pusparini¹	243 – 256
PEMBELAJARAN NILAI MELALUI <i>GENDER WAYANG</i> DI SANGGAR GENTA MAS CITA, PANJER, DENPASAR SELATAN Ni Made Dian Widiastuti¹	257 – 269
VIDEO TUTOR SEBAYA: SEBUAH UPAYA MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA Novi Rahmania Aquariza	270 – 277
PENERAPAN INVESTIGASI KELOMPOK DENGAN MEDIA VISUALISASI SEJARAH KONTROVERSIAL UNTUK MENINGKATKAN KETERBUKAAN DIRI Prijadji², Wasino², Djono³	278 – 295
PENDIDIKAN KARAKTER MATAKULIAH AL-ISLAM DAN KEMUHAMMADIYAHAN (AIK-1) TERHADAP PERILAKU MAHASISWA FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS UMSIDA Puspita Handayani¹	296 – 309
KEEFEKTIFAN MODEL KONKRET DAN MODEL KOMPUTER DALAM MENGEMBANGKAN PEMAHAMAN KONSEP MAHASISWA PADA MATERI STRUKTUR SENYAWA ORGANIK (ISOMER) Rika Septina Ratih¹	310 – 318

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN IPA BERORIENTASI MODEL PEMBELAJARAN YANG MENGAJARKAN KETERAMPILAN BERPIKIR ANALISIS SISWA SMP Septi Budi Sartika¹	319 – 340
PENINGKATAN KETERAMPILAN BERPIKIR ANALISIS SISWA SMP MELALUI PEMBELAJARAN IPA TERPADU BERBASIS KETERAMPILAN PROSES SAINS Septi Budi Sartika¹, Ermawati Zulikhatin Nuroh²	341 – 354
PENILAIAN PEMBELAJARAN AKTIF PADA MATA PELAJARAN PKn Soekardi Arif Widijanto¹, Wahjoedi², Syamsul Hadi³	355 – 368
USING SONG TO IMPROVE STUDENTS' VOCABULARY MASTERY Tatik Muflihah¹	369 – 373
PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER DI SMK DALAM ERA MEA Nurfarida Ilmianah¹	374 – 387
IMPROVING THE STUDENTS' SPEAKING SKILLS THROUGH HUMANISTIC STRATEGIES IN ECC OF UNUSA Tiyas Saputri	388 – 398
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN <i>METAPHORMING</i> UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MAHASISWA PGSD Fitria Wulandari¹, Fika Megawati²	399 – 411
EKSTRAKULIKULER REOG DALAM MENUMBUHKAN KECINTAAN KESENIAN REOG PADA SISWA DI PONOROGO Budi Defri Kurniawati¹	412 – 423
PENDIDIKAN SENI BERBASIS METODE <i>JOYFUL LEARNING</i> DAN <i>ICT</i> (<i>INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY</i>) DI SEKOLAH ALAM INSAN MULIA SURABAYA Idealita Ismanto¹	424 - 438

PENERAPAN PRINSIP *GREEN CHEMISTRY* DALAM PENGEMBANGAN MODUL PRAKTIKUM UNTUK MATA KULIAH LARUTAN

Arini Siti Wahyuningsih¹ dan Jamilatur Rohmah²

Dosen Prodi Pendidikan IPA¹ dan Dosen Prodi Analisis Kesehatan²,

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

e-mail: arinisitiwahyuningsih@umsida.ac.id¹

ABSTRAK

Kegiatan praktikum di laboratorium merupakan bagian yang penting dalam pembelajaran kimia. Namun, dalam pelaksanaannya dapat membahayakan praktiknya dan juga menghasilkan limbah karena penggunaan bahan kimia berbahaya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul praktikum yang di dalamnya disisipkan prinsip *Green Chemistry* dan menilai kualitasnya berdasarkan penilaian dosen Kimia dan mahasiswa. Modul praktikum yang dikembangkan ditujukan untuk mata kuliah Larutan dengan tujuh judul praktikum. Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan *4-D Models* tanpa tahap *Dissemination*. Dosen Kimia menilai aspek petunjuk, isi dan pendekatan *Green Chemistry* dengan menggunakan instrumen lembar validasi. Sedangkan mahasiswa memberikan responnya menggunakan angket respon dan jurnal reflektif yang diberikan setelah menggunakan Modul tersebut. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa Modul yang dikembangkan mendapat penilaian "Sangat Baik" dari Dosen Kimia pada ketiga aspek dan juga mendapat respon yang positif dari mahasiswa setelah menggunakan Modul tersebut.

Kata kunci: Modul praktikum, Larutan, Pendekatan *Green Chemistry*

Pendahuluan

Laboratorium merupakan pusat pembelajaran sains, salah satunya kimia. Hofstein (2004) menyatakan bahwa kegiatan praktikum di dalamnya dapat mengikutsertakan mahasiswa dalam aktivitas investigasi, penemuan, inkuiri dan pemecahan masalah. Dengan demikian, pengetahuan yang diperoleh adalah hasil konstruksi proses kognitifnya sendiri sehingga lebih bermakna.

Pengetahuan yang dapat dimiliki mahasiswa setelah melakukan

hanya sebatas tentang konsep kimia tetapi lebih daripada itu.

Pengenalan alat dan fungsinya, bahan dan sifatnya, proses kimia dan bahayanya, pencegahan serta penanggulangan pencemaran dan kecelakaan yang bisa saja terjadi seharusnya juga menjadi perhatian khusus yang harus disampaikan. Hal ini penting diwujudkan terutama pada mahasiswa calon guru IPA yang nantinya diharapkan dapat menjadi tenaga pendidik yang tidak hanya memiliki penguasaan baik terhadap konsep yang akan diajarkannya tetapi

juga kesadaran yang tinggi tentang keberlanjutan lingkungan. Pada akhirnya, tujuan diadakannya kegiatan laboratorium adalah mahasiswa menjadi lebih berhati-hati dan waspada serta memiliki kesadaran yang baik terhadap keselamatan dirinya dan juga lingkungan sekitar laboratorium.

Tujuan pembelajaran dalam laboratorium kimia seperti itu tidak mudah dicapai begitu saja. Selain adanya usaha optimal dari Dosen mata kuliah atau laboran yang membimbing mahasiswa, kegiatan laboratorium juga perlu difasilitasi dengan sebuah modul praktikum yang berisi panduan dan prosedur yang jelas dan runtut tentang melakukan percobaan yang aman dan ramah lingkungan. Pada kenyataannya, laboratorium kimia merupakan salah satu sumber kegiatan yang dapat menghasilkan limbah berbahaya dan kecelakaan kerja bagi praktiknya (Septiana, 2016). Oleh karenanya, penting menghadirkan sebuah kegiatan praktikum kimia yang lebih bervisi untuk menjaga keselamatan praktiknya dan keberlangsungan lingkungan.

Visi dalam pendekatan *Green Chemistry*, salah satu pendekatan yang

termasuk dalam *Education for Sustainable Development (ESD)*, dapat menjadi pilihan untuk diterapkan guna mewujudkan kegiatan laboratorium yang aman dan ramah lingkungan. Pendekatan ini terdiri dari 12 prinsip yang dapat dijadikan acuan untuk merancang proses kimia yang aman dan juga menghasilkan produk tanpa menghasilkan limbah berbahaya (Anastas dan Wagner dalam Karpudewan *et al*, 2011).

Dalam penelitian ini, prinsip *Green Chemistry* yang digunakan terbatas pada enam prinsip diantaranya prinsip ketiga (sintesis kimia yang tidak berbahaya), keempat (merancang zat - zat kimia yang aman), kelima (penggunaan pelarut yang lebih aman), keenam (rancangan efisiensi energi), kesepuluh (rancangan proses penguraian) dan kedua belas (kimia yang lebih aman untuk mencegah terjadinya kecelakaan). Prinsip - prinsip tersebut perlu diperkenalkan kepada mahasiswa melalui modul praktikum yang digunakannya. Jadi, modul praktikum yang diperuntukkan bagi mahasiswa adalah modul praktikum yang berbasis *Green Chemistry*.

Mahasiswa calon guru IPA mendapatkan mata kuliah Larutan pada jenjang semester 5 perkuliahannya. Capaian pembelajaran mata kuliah tersebut adalah membuktikan konsep mengenai larutan, konsentrasi, sifat kelistrikan, asam basa, larutan penyangga (buffer), hidrolisis, sifat koligatif untuk menyelesaikan permasalahan real dalam kehidupan melalui kegiatan laboratorium dengan terampil.

Berdasarkan capaiannya tersebut, mahasiswa akan terlibat dalam kegiatan laboratorium yang lebih mengarah tentang konsep larutan, salah satunya asam basa. Bahan kimia yang digunakan akan lebih pada bahan kimia yang bersifat korosif dan mencemari lingkungan apabila konsentrasi tinggi. Dengan demikian, modul praktikum berbasis *Green Chemistry* yang dikembangkan sesuai diperuntukkan untuk mata kuliah Larutan.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penilaian Dosen kimia dan respon mahasiswa terhadap modul praktikum berbasis *Green Chemistry* yang dikembangkan untuk mata

kuliah Larutan sebagai dasar penentuan kelayakan dan keefektifan modul tersebut.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Program Studi Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Muhammadiyah Sidoarjo (Umsida). Desain penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Dengan tahapan penelitian diantaranya *define*, *design* dan *develop* tanpa tahap *dissemination* mengacu model 3-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan dalam Arifin dkk (2015).

Subyek penelitian ini adalah modul praktikum Larutan berbasis *Green Chemistry*. Penilaian kelayakan dilakukan oleh Dosen Kimia yang meliputi aspek petunjuk, isi dan pendekatan *Green Chemistry*. Kemudian, keefektifan dilihat dari respon 20 mahasiswa semester 5 program studi Pendidikan IPA, FKIP, Umsida pada saat proses ujicoba modul tersebut.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket untuk studi pendahuluan dan

juga mendapatkan penilaian dari Dosen Kimia serta respon dari mahasiswa. Selain itu juga menggunakan jurnal reflektif untuk mendapatkan hasil lebih mendalam mengenai respon mahasiswa terhadap modul yang dikembangkan.

Instrumen penelitian ini terdiri dari Silabus/Rencana Pembelajaran Semester (RPS), Satuan Acara Perkuliahan (SAP) yang telah divalidasi oleh tim kurikulum universitas, lembar validasi modulpraktikum yang diadopsi dari Badan Standar Nasional Pendidikan (2006), angket respon siswa hasil adaptasi dari yang dikembangkan oleh Septiana (2016) serta jurnal reflektif yang mengacu pada model RMIT *University, Study and Learning Centre Melbourne, Australia* (2006).

Analisis data yang diperoleh menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Data hasil penelitian berupa penilaian dari Dosen Kimia dan respon dari mahasiswa dianalisis dengan cara menghitung rerata skor dan menentukan kriteria interpretasi skor. Indikator kelayakan Modul Praktikum apabila rerata skor hasil penilaian Dosen Kimia lebih dari 3,40 (Riduan, 2010).

Tabel 1 Interpretasi Skor Kelayakan Modul Praktikum

Interval Skor	Kategori Penilaian
$4,20 < \text{Skor} \leq 5,00$	Sangat Baik
$3,40 < \text{Skor} \leq 4,19$	Baik
$2,60 < \text{Skor} \leq 3,39$	Cukup
$1,80 < \text{Skor} \leq 2,59$	Kurang
$1,00 \leq \text{Skor} \leq 1,79$	Sangat Kurang

Sedangkan indikator keefektifan berdasarkan respon mahasiswa apabila mencapai rerata skor lebih dari 0,49 (Sugiyono, 2012).

Tabel 2 Interpretasi Skor Keefektifan berdasarkan respon mahasiswa

Interval Skor	Kategori Penilaian
1	Setuju
0,51 - 0,99	Mendekati Setuju (MS)
0,50	Agak Setuju (AS)
0,01 - 0,49	Mendekati Tidak Setuju (MTS)
0	Tidak Setuju (TS)

Hasil dan Pembahasan

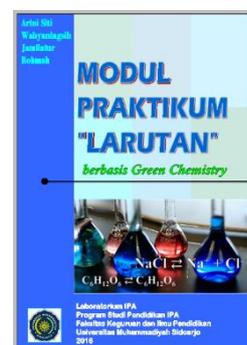
Hasil penelitian pengembangan Modul Praktikum ini meliputi: 1) hasil analisis kebutuhan pada tahap *define*, 2) penerapan prinsip *Green Chemistry* pada tahap *design*, 3) hasil penilaian Dosen Kimia dan 4) respon yang diberikan mahasiswa.

Secara detail, tahap pra-penelitian melalui observasi dan pemberian angket kepada mahasiswa dilakukan pada studi pendahuluan untuk mengetahui seberapa besar kebutuhan akan penggunaan Modul Praktikum. Data yang diperoleh menunjukkan

bahwa kegiatan praktikum di laboratorium telah menjadi bagian kurikulum yang disediakan program studi Pendidikan IPA, FKIP, Umsida. Guna mencetak calon pendidik IPA, mahasiswanya sering diikutsertakan dalam kegiatan praktikum di laboratorium. Namun, ternyata belum menggunakan Modul Praktikum sebagai panduan prosedurnya. Selama ini, dosen menggunakan *handout* yang dibuat hanya jika akan melaksanakan kegiatan praktikum. Hal ini mendapat respon mahasiswa yang negatif karena kegiatan praktikum yang dilakukannya tidak dapat dipersiapkan dengan baik sehingga kurang dapat berjalan optimal. Mahasiswa berharap dapat menggunakan Modul Praktikum yang berisi informasi sejumlah praktikum yang akan dikerjakan sehingga persiapannya dapat lebih maksimal baik tentang prosedur, alat bahan dan juga konsep yang terkandung di dalamnya. Selain itu, dari hasil pemberian angket diperoleh fakta bahwa pengetahuan 90% mahasiswa mengenai fungsi alat, sifat bahan, proses kimia, penanggulangan kecelakaan kerja dan pencemaran lingkungan masih rendah. Padahal, mahasiswa pada jenjang

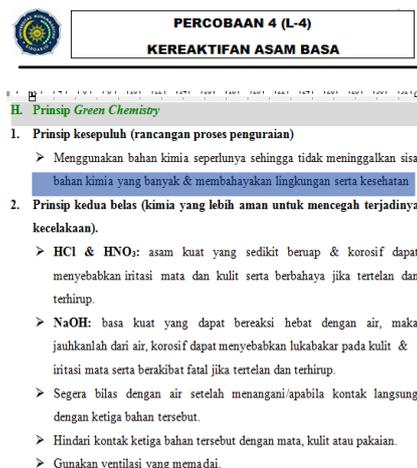
semester 5 seharusnya telah memiliki pengetahuan yang memadai untuk mempersiapkan dirinya terjun dalam kegiatan magang di sekolah. Dengan demikian, hasil analisis kebutuhan pada tahap *define* menunjukkan bahwa kebutuhan penggunaan Modul Praktikum sangat diharapkan mahasiswa untuk mendukung kegiatan praktikumnya di laboratorium, khususnya mata kuliah Larutan. Modul praktikum yang dibutuhkan perlu menerapkan prinsip *Green Chemistry* agar memfasilitasi pengetahuan mahasiswa mengenai fungsi alat, sifat bahan, proses kimia, penanggulangan kecelakaan kerja dan pencemaran lingkungan.

Desain Modul Praktikum yang dikembangkan adalah menyisipkan beberapa prinsip *Green Chemistry* yang relevan di setiap prosedur praktikum pada Mata Kuliah Larutan.



Gambar 1. Cover depan Modul

Di dalam modul tersebut terdapat tujuh judul praktikum 1) Pembuatan dan Pengenceran Larutan, 2) Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit, 3) Sifat Koligatif Larutan, 4) Kereaktifan Asam Basa, 5) pH Asam Basa, 6) Titrasi Asam Basa dan 7) Larutan Penyangga. Tobin (1990) menyatakan bahwa pembelajaran kimia yang didalamnya menerapkan prinsip *Green Chemistry* akan bermakna karena mahasiswa diajak untuk terlibat secara langsung pada kegiatan laboratorium yang menggunakan bahan kimia aman dan tidak berbahaya untuk membangun pengetahuannya sendiri guna menguasai proses kimia yang ramah lingkungan. Jadi, pada saat sebelum melakukan kegiatan praktikum Larutan mahasiswa dapat mengetahui apa saja yang perlu dipersiapkan saat nanti melakukan praktikum sehingga praktikum yang dilakukan dapat berjalan aman bagi dirinya dan pastinya lebih ramah lingkungan karena mahasiswa lebih memperhatikan sifat bahan kimia yang digunakan serta prosesnya dan penganggulan pencemaran terhadap lingkungan.



Gambar 2. Prinsip *Green Chemistry* dalam praktikum Kereaktifan Asam Basa

Setelah menyelesaikan desain Modul Praktikum Larutan, tahapan berikutnya adalah penilaian oleh validator yaitu Dosen Kimia dari Fakultas Ilmu Kesehatan (FIKES), Umsida. Aspek yang dinilai adalah petunjuk, isi dan pendekatan *Green Chemistry*.

Tabel 3. Hasil Penilaian Dosen Kimia

Aspek Penilaian	Skor	Keterangan
Petunjuk	3,33	Baik
Isi	3,67	Sangat Baik
Pendekatan <i>Green Chemistry</i>	4,00	Sangat Baik
Rata-rata	3,67	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 3, dapat diketahui bahwa secara keseluruhan Modul Praktikum yang dikembangkan memperoleh penilaian pada rentang "baik" untuk aspek petunjuk dan "sangat baik" untuk aspek kelayakan

isi dan pendekatan *Green Chemistry*. Artinya, Modul Praktikum Larutan layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran mata kuliah Larutan tetapi dengan saran dan revisi di beberapa bagian Modul Praktikum seperti prosedur praktikum, alat dan bahan. Saran yang diberikan validator yaitu tentang perbaikan jumlah bahan yang digunakan, jenis dan jumlah alat yang digunakan serta runtutan prosedur praktikum. Alokasi waktu juga mendapat perhatian dari validator mengingat jumlah judul praktikum yang cukup banyak. Validator menilai bahwa prinsip *Green Chemistry* sudah terlihat dalam prosedur setiap judul praktikum dan dapat diterapkan dengan baik. Secara keseluruhan, validator berpendapat bahwa kegiatan praktikum mata kuliah Larutan tergolong aman dilakukan di laboratorium.

Praktikum mata kuliah Larutan diberikan kepada mahasiswa calon guru IPA jenjang semester 5. Setelah Modul Praktikum Larutan dinyatakan layak, maka dapat siap digunakan pada tahap ujicoba kepada 20 mahasiswa untuk mengetahui keefektifannya.

Mahasiswa memberikan responnya setelah menggunakan Modul tersebut dengan menggunakan Angket Respon Mahasiswa dan Jurnal Reflektif.

Angket respon mahasiswa berisi sejumlah pernyataan tertulis dan respon dengan skala Guttman. Pernyataan tersebut mewakili empat aspek yaitu 1) tingkat kejelasan kalimat dan keterbacaan, 2) keterlaksanaan praktikum, 3) tampilan fisik modul dan 4) pendekatan *Green Chemistry*.

Tabel 4. Data Angket Respon Mahasiswa

Aspek Penilaian	Respon Setuju	Respon Tidak Setuju
Kejelasan kalimat dan keterbacaan	1 (Setuju)	0 (Tidak Setuju)
Keterlaksanaan praktikum	1 (Setuju)	0 (Tidak Setuju)
Tampilan Fisik	0,88 (Mendekati setuju)	0,12 (Mendekati Tidak Setuju)
Pendekatan <i>Green Chemistry</i>	0,90 (Mendekati setuju)	0,10 (Mendekati Tidak Setuju)

Berdasarkan tabel 4, data yang diperoleh menunjukkan respon mahasiswa setelah menggunakan modul praktikum berbasis *Green Chemistry* sangat positif. Hal tersebut dapat dilihat dari setiap aspek yang dinilai mendapat respon dengan rerata skor lebih dari 0,49 (Sugiyono, 2012).

Hasil respon mahasiswa yang diberikan pada angket respon didukung pula oleh pernyataan mahasiswa yang disampaikan lewat jurnal reflektifnya. Dari 20 mahasiswa yang mengikuti tahap ujicoba, sebanyak 16 mahasiswa menilai bahwa dengan melakukan praktikum dengan menerapkan prinsip - prinsip *Green Chemistry* tidak menghasilkan limbah serta dapat menjaga keselamatan dan kesehatan dirinya sendiri dan orang lain. Berikutnya, 14 mahasiswa memberikan pernyataan bahwa praktikum Larutan berbasis *Green Chemistry* yang dilakukannya menggunakan bahan yang tidak berbahaya sehingga kelestarian lingkungan tetap terjaga. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Astuti dan Raida (2014) yang menyimpulkan bahwa penerapan prinsip - prinsip *Green Chemistry* memberikan kontribusi besar terhadap kelestarian lingkungan hidup di alam. Selain itu, 10 mahasiswa mengutarakan bahwa setelah mengikuti kegiatan praktikum dengan menggunakan Modul praktikum berbasis *Green Chemistry* dapat menambah pengetahuannya tentang kegiatan praktikum yang berbasis ramah lingkungan sesuai

dengan prinsip *Green Chemistry* serta lebih mengetahui sifat bahan - bahan kimia yang berbahaya dan tidak. Sejalan dengan pemikiran Kusuma, *et al* dalam Afiyanti, dkk (2014) yang mendeskripsikan pendekatan *Green Chemistry* sebagai bagian dari proses dan produk kimia yang dapat meminimalkan adanya efek negatif bagi kesehatan manusia dan lingkungan sekitar.

Berdasarkan tahapan validasi dan ujicoba menunjukkan bahwa modul praktikum berbasis *Green Chemistry* yang ditujukan untuk mata kuliah larutan adalah salah satu bahan ajar yang telah layak berdasarkan penilaian dosen kimia. Selain itu, respon positif yang disampaikan mahasiswa calon guru IPA melalui angket dan jurnal reflektifnya menentukan keefektifan modul praktikum yang dikembangkan. Dengan demikian, modul praktikum berlandaskan prinsip - prinsip *Green Chemistry* telah dapat diimplementasikan dalam perkuliahan Larutan.

SIMPULAN

Modul praktikum dengan pendekatan *Green Chemistry* untuk

mata kuliah Larutan dinyatakan memenuhi aspek petunjuk, isi dan pendekatan *Green Chemistry* sehingga layak digunakan sebagai bahan ajar yang memfasilitasi mahasiswa calon guru IPA dalam melakukan kegiatan praktikum di laboratorium karena memperoleh skor rerata sebesar 3,67 dengan kriteria sangat baik. Modul praktikum yang dikembangkan juga mendapatkan respon positif dari mahasiswa berdasarkan hasil angket yang diberikan karena skor rerata yang diperoleh lebih dari 0,49 atau bahkan hampir mendekati 1,00. Hal ini berarti modul praktikum berbasis *Green Chemistry* dinyatakan efektif digunakan saat kegiatan praktikum Larutan. Selain itu, hasil angket juga didukung dengan pernyataan - pernyataan mahasiswa yang disampaikan lewat jurnal reflektifnya.

DAFTAR PUSTAKA

Afiyanti, Nur Amalia., Cahyono, Edy & Soeprodjo. (2014). Keefektifan Inkuiri Terbimbing Berorientasi *Green Chemistry* terhadap Keterampilan Proses Sains. *Jurnal Inovasi Pendidikan*

Kimia. Vol. 8, No. 1, pp. 1281-1288.

Arifin, Uma Fadzilia., Hadisaputro, Subiyanto & Susilaningsih, Endang. (2015). Pengembangan Lembar Kerja Praktikum Siswa Terintegrasi *Guided Inquiry* untuk Keterampilan Proses Sains. *Chemistry in Education*. Vol. 4, No.1.

Astuti, Andari Puji dan Raida, Sulasfiana Alfi. (2014). Penerapan Pendekatan Konstruktivisme Berorientasi *Green Chemistry* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Kimia di SMA Muhammadiyah Plus Salatiga. *Jurnal Pendidikan Sains*. Vol. 02, No. 02, pp. 54-62.

Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). (2006). *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta.

- Hofstein, Avi. (2004). "The Laboratory in Chemistry Education: Thirty Years of Experience with Developments, Implementation, and Research". *Chemistry Education Research and Practice*. Vol. 5, No. 3, pp. 247-264.
- Karpudewan, Mageswary., Ismail, Zurida., & Mohamed, Norita. (2011). "Green Chemistry: Educating Prospective Science Teachers in Education for Sustainable Development at School of Educational Studies, USM". *Journal of Social Sciences*. Vol. 7, No. 1, pp. 42-50
- Riduwan. (2010). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- RMIT University, Study and Learning Centre Melbourne, Australia. (2006). *Reflective journals*. Accessed from <http://www.dlsweb.rmit.edu.au> on March, 20th 2014.
- Septiana, Nurul. (2016). *Pengembangan Buku Petunjuk Praktikum Kimia Berbasis Green Chemistry untuk SMA/MA Kelas XI Semester 2*. (Skripsi Pendidikan Kimia tidak dipublikasikan). Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tobin, K.G. (1990). "Research on Science Laboratory Activities: In Pursuit of Better Questions and Answers to Improve Learning". *School Science and Mathematics*. Vol. 90, pp.403-418.

PROMOTING BIG BOOK AND READING CORNER TO SUPPORT *GERAKAN LITERASI SEKOLAH (GLS)* IN PRIMARY SCHOOL

Fika Megawati¹, Fitria Wulandari²
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo^{1,2}
Corresponding Email: fikamegawati@umsida.ac.id

Abstract

This study aims to describe the implementation of literacy socialization and training to some of the primary school teachers to support the government action in response to the Indonesian students' low reading habit, called *Gerakan Literasi Sekolah (GLS)*. This program focused on the English language literacy through promoting suitable material in media, namely Big Book and encouraging the school to provide reading corner to accommodate the literacy source storage and comfortable area to enjoy literacy activity. This is considered crucial since the comfortable area and neat arrangement of book play significant role to attract the students' motivation in reading, later it is expected that they share about what they have read by listening to others, communicating with others, and writing their idea about what they found. The trainees agree that this kind of event is supposed to be conducted continuously to facilitate the teachers in enriching their updated information as well as creativity for producing appropriate media as a literacy source for the students to develop their literacy skill.

Keywords: *Gerakan Literasi Sekolah (GLS)*; Big Book; Reading Corner

INTRODUCTION

In response to the fact that the reading habit of Indonesian people is still low, the government has tried to give solution to build literate environment by releasing the Indonesian minister of Education and Culture Regulation number 23 Year 2015, namely *Gerakan Literasi Sekolah (GLS)*. This program is applied to all levels of education, both primary and secondary level – elementary school, Junior High School, Senior High School, Vocational School, and School for students with disabilities-. The guide for the school stakeholders,

especially teacher, has already been provided through a book for each level. The content of the book elaborate about *GLS*, why should implement *GLS*, how to do *GLS*, and what to prepare in *GLS*. By reading the books, every person in the school including teacher is expected to comprehend the concept of *GLS* and its significance for different level of student in order to achieve the goal of this program.

Primary education is the beginning section to build students' reading habit, and this is the prospective zone where the students

get more exposure to enhance their knowledge. During this age, it is believed that any information is easily transferred, including literacy with English language reference as long as there is intensive guidance from the teachers. This is in line with Houry (2015) who states that to promote reading habit as a daily routine, it is necessary to comprehend that the students are interested in picking up a book to read it not for educational purposes, rather for the sake of reading it and enjoying it. To simplify, she uses interesting analog to view the way how to enhance students reading habit as follows: "Similar to sleeping and exercising, the reading habit needs to be developed by children as early as their first months of age in order for it to be internalized and consistently reproduced on a lifelong basis." To accommodate this situation, elementary school teachers play a major role in enabling students to acquire this habit. Therefore, *GSL* program particularly building reading habit by reading 15 minutes before starting lesson is appropriate and interesting to apply for the elementary school students in

Indonesian context although many obstacles appear during the implementation. It is believed that if they can be exposed to a positive habit to love reading, it will give something more beneficial for their future.

The government program to attract students interest in reading does not always run smoothly. In some observed schools, the data showed that encouraging the students to do 15 minutes reading before learning was hard job. The teachers shared ideas that during the real practice they lack of English references that are interesting for the students and there is no reading corner in each class. In addition, the activities done in the class seems to be monotonous. They just read and share what they get to their friends. First, it is new for them, but after repeated several days it that activity turned to be boring. Another factor influencing unsuccessful implementation of *GLS*, especially in English literacy is that in the target school, most of the teachers do not have educational background of English Education. This affects the variation of language learning

activities. Consequently, the activity that is expected to be fun and positively impressed becomes usual thing like other materials.

To sum up, based on the analysis of the targeted schools which are trying to conduct *GLS*, there are three main obstacles, namely limited teacher with English Education background, facility in terms of reading corner, literacy materials and media. Accordingly, the schools inform that they need an activity that can help them to explore on how to conduct more enjoyable activities for *GLS* in English reference in the form of socialization and training on some aspects related to *GLS* in elementary school.

Due to its crucial role in shaping the person's characteristic in reading preference through *GLS*, this present study focuses on the program 15 minutes reading before starting to learn the school lesson on English literacy by giving socialization of *GLS* and training on how to make Effective Big Book to two elementary schools in Sidoarjo, Indonesia. Highlighting this current issue, it is interesting to investigate the implementation of socialization

and training program as the effort to fulfill the need of the teachers. It is also necessary to know how the program gives benefits for the teachers and the students.

THE IMPLEMENTATION OF *GLS* SOCIALIZATION

During the implementation of socialization, both the speaker and the audience give serious attention to get the correct idea about *GLS* program in general context. There are several points presented by the speaker to the teachers for one and half an hour, namely the condition of low reading habit in Indonesia, the definition of literacy in the context of *GLS*, the purpose of *GLS*, steps in implementing *GLS*, *GLS* in school as habitual, developing, learning activity, and the definition of literate class. After following this session, the audience did self reflection on their *GSL* activity. They shared about their experience about their difficulty in implementing this *GLS* program, particularly how to create effective literate environment. In the same time, they also asked for alternative solution to improve their performance in encouraging their

students’ participation. To response this, the speaker tried to convince the teachers to be creative in using facility around the school.

To create literate atmosphere, the teachers do not need to buy expensive things, but take the existing objects. The teachers and students may also collaborate to give decoration to make it more interesting. They can use the students’ art work to hang in the class and give label about the name and description of the thing. Cohen and Cowen (2007) justify that labeling is an important way to help children learn language. It is also excellent to learn defined concept. They argue that this activity is relevant for enhancing student thinking and reading comprehension. Generally labeling activity can be conducted in three kinds: naming, classifying, and relating.

Besides, trade books also contribute to this point. Students can read trade books in reading corner while discussing the information based on their experience. According to Everett & Moyer (2009), she supports literacy to be inserted in learning process, especially in the

cycle of inquiry learning, namely Engage, Explore, Explain, Extend, and Evaluate (The 5E Learning Cycle). Of course, the books have to pass review from reputable source if the school want to have good quality literacy.

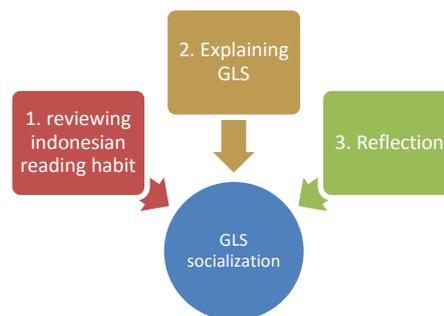


Chart 1. The Activities in GLS socialization

TRAINING OF ENGLISH LITERACY TO ELEMENTARY SCHOOL TEACHERS

Having conducted *GLS* socialization, the following activity presented in the program is English literacy training. The speaker first gave introduction about English reading. Then the teachers read the simple text in Power Points (ppt) slide. From this activity the speaker tried to check their English speaking skill. The result showed that the teacher were able to pronounce the words quite fluently since some of the audience are English teachers. Moreover, the second speaker

explained the correlation between *GLS* and English literacy. English literacy that is proposed to support *GLS* is through English for pleasure. It means that the students read references in English for entertainment without any difficult task. Clark & Rumbold (2006) have summarized from a number of research idea that has proved reading for pleasure gives good effects to the literacy-related activities, namely reading attainment and writing ability, text comprehension and grammar, vocabulary mastery, positive reading attitudes, self confidence, and pleasure reading. Accordingly, the students will be eager to read the books and enjoy to discuss the content with teacher and friends. It is obvious that the students tend to feel much more enjoyable in reading for pleasure outside of school. Thus, the teachers need to think how to make reading activities in school more pleasurable for students. It will be more helpful if we ask information to them about what reference they like and try to provide it in the class.

Next, in the training program the audience were asked to follow

the discussion of literacy media, specifically big book. Big book is recommended to use due to its benefits. In addition to its attractive shape, this medium also can make the students focus on the content. The students can read it by themselves, or the teacher read it aloud in front of the students. In this session, before the teachers tried to make their own big book and apply it to their students, there was a teaching simulation of university students to give illustration on how to use big book in the class. It is significant to share since it can be the solution for overcoming boredom to conduct 15 minutes reading before learning lesson.

According to *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2016)*, big book is literacy media for reading aloud activity. There are some guidelines to do this activity.

- Before reading aloud, the teacher should:

- a) greet the students and give explanation why the big book is selected.
- b) show the cover of big book and give brief summary.
- c) tell the title, author, and big book illustrator.
- d) explore the students' experience in reading book, by asking: have you ever read this book? Do you have this book? Anybody can tell the content of this big book?
- e) start tracking the illustration.
- f) read the big book in front of the students interestingly.
- During reading aloud, the students should:
 - a) give clear voice, intonation (not too fast or slow), expression, and suitable gesture.
 - b) be friendly.
 - c) respond the students' comment and question.
 - d) ask the students to focus.
 - e) share information and discuss during reading the book.
 - f) encourage the students to ask.
 - g) encourage students to retell the story briefly.

Besides, to have big book, teachers do not have to buy it in book store with costly budget. It can be designed and created based on the students' need. During the accomplishment in creating big book, the teacher can make their own material and ask the students' contribution in finishing and beautifying the big book. This activity can be conducted anytime, and the result can be used in longer time. The teacher also can build good communication with the students. Another positive thing is that the students' sense of belonging is stronger; consequently, they will try to maintain what they have produced in the class.

In the following agenda, the speaker discussed the concept of reading corner. In the application, reading corner has several names, namely *sudut baca*, *pojok baca*, *taman baca*, *pos baca*, and so forth. Furthermore, the shapes of reading corner are various. Different materials are used by the school to make comfortable and interesting spot to store and enjoy the literacy source. The point of preparing reading corner is that to facilitate the

students to spend their time accessing and using literacy in that area. This is actually related to classroom design. Thomsen (2014) states that in designing classroom for elementary students should provide maximal opportunities for quality learning. There are three things that need attention: “furniture arrangement, the opportunities activities centers bring, and the importance of a literature center.” To fulfill it, the role of reading corner is not only to realize the literature center for the students, but also build scientific literacy activities as well as support the look of the classroom.

Creating Big Book Activity

The last activity is the practice of creating big book. The committee had prepared the materials such as pictures, scissors, glue, colorful paper, and so on before they audience start making big book. There some some characteristics of big book that need to be considered by the teacher. Here are the main points:

- Consist of short story (10-15 pages)
- Has one main understandable story idea

- Clear sentence structure
- Meaningful big and visible pictures
- Clear font type and size
- Used for : Pre-school, kindergarten, elementary school

(Source : Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016)

There were several topics to choose. One school selected “Transportation” and the other one is “Occupation.” Based on the topic selected, the teachers expressed their ability in composing English text and creativity in decorating the big book performance. When composing the text the teachers carefully construct the content by considering the level of students’ cognitive. In this case, the teachers taught upper class so the texts created is simple sentences. One of the groups also provided vocabulary boxes to give some clues stated in the text. If the students do not understand certain word, they can open the box to get the meaning of the word. The activity took around

two hours until the head of training closed the session.

Monitoring Reading Corner and Book Charity

The last activity conducted a week later after the socialization and literacy training was over is monitoring reading corner provided in the selected schools and book charity. It is a concern of this program to give positive contribution not only in the form of sharing information, but also providing English literacy source to give students more English exposure so that it can be inserted into *GLS* activity to enrich the students literacy experience.

At that time, having arrived in the spot, the school gave warm welcome to the authors visit. They showed the reading corner in one of the classes which was fulfilled by some reading texts with clean and quite comfortable area for reading. Then the writers gave some books for reference variation in term of short stories and educative comics which are very popular reading source, but the school had not had it yet at that time.

CONCLUSION AND SUGGESTION

To sum up, the implementation of *GLS* needs to be supported from all parties to enhance human resource quality by encouraging Indonesian young generation to love literacy activities started from reading. It is necessary to start from the school especially teacher who directly communicate with the students in the class. Doing literacy activities will reflect how much information someone has achieved from reading. Therefore, the role of teacher plays significantly to facilitate students' access in getting information as much as possible. Next, to build literate atmosphere, the schools in any level of education are expected to provide comfortable reading corner, then the teachers together with the students maintain its existence by providing a lot of relevant references, reading and using the available things, and building good communication wheather with other students or the teacher to achieve meaningful activities with English skills.

It is undeniable that people live in digital era nowadays;

therefore, for future researchers, it is recommended to conduct further and deeper study to the implementation of *GLS* program in different scope in term of literacy source from mobile device. Plenty of researchers believe that mobile application can be used as an educational tool in teaching English (Cavus & Ibrahim, 2017). What about in *GLS* program? Is it good to apply? And how to do it? To answer these questions, more investigation needs to be studied.

REFERENCES:

- Cavus, N. & Ibrahim, D. (2017), Learning English using children's stories in mobile devices. *Br J Educ Technol*, 48: 625–641. doi:10.1111/bjet.12427
- Clark, C. & Rumbold, K. (2006). Reading for Pleasure A research overview.
- Cohen, V.L. & Cowen, J.E. (2007). Literacy for Children in an Information Age: Teaching Reading, Writing, and Thinking. Belmont, CA: Wadsworth.
- Everett, S. & Moyer, R. (2009). Literacy in the Learning Cycle Incorporating trade books helps plan inquiry-learning experiences The Five Es. *ERIC*, 47(2), 48–52. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ862789>
- Houry, C. S. N. (2015). Retrieved from <https://prezi.com/rcvp3r-jrgxk/promoting-the-reading-habit-in-the-elementary-school/>
- Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar*, (2016). Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

PENGEMBANGAN JARING TEMA DAN VISUALISASI MASTER TEMA DI PAUD

Ida Rindaningsih¹, Tri Linggowati²
Dosen Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Jl Mojopahit 666B Sidoarjo
Email: author1@umsida.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran anak adalah melalui tema yang diangkat oleh guru. Tema merupakan sarana pembelajaran bagi anak usia dini. Melalui tema terdekat anak mengenal dunia sekitarnya. Namun demikian kesadaran guru cenderung masih rendah dalam mengembangkan tema khususnya berbasis potensi daerah. Untuk itu peneliti bekerjasama dengan 2 mitra yaitu PAUD Aisyiyah 2 Kebonsari Candi dan RA Penatar sewu Tanggulangin

Candi terkenal dengan kampung bebek, pengusaha loyang, dan pabrik gula. Tanggulangin juga terkenal dengan lumpur lapindo dan wisata tas. Dan secara luas Sidoarjo memiliki seribu potensi yang dapat dijadikan tema pembelajaran bagi anak sesuai dengan usianya. Permasalahn yang muncul adalah sekolah selalu memiliki hiasan menahun atau tidak pernah diganti dan tidak berdasar pada tema. , Guru kurang memahami pengembangan jaring tema. Permasalahan selanjutnya adalah guru merasa tidak bisa menggambar atau rendah kreativitas. Sehingga guru tidak mampu memvisualisasikan tema pembelajaran dengan karya 3 dimensi. Anak hanya diberikan cerita lalu membayangkan cerita guru akan tema dengan abstrak.

Atas permasalahan tersebut diberikan solusi adanya pelatihan dan pendampingan pada guru. Dengan harapan turut mendukung terlaksananya Program Pemerintah terkait K13 PAUD sesuai dengan tumbuh kembang anak; Meningkatkan pemahaman anak tentang daerahnya; dan Meningkatkan kreativitas guru

Kata kunci : Jaring,visualisasi master tema,potensi daerah.

PENDAHULUAN

Kegiatan Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dengan anak melalui kegiatan bermain pada lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan dengan menggunakan berbagai sumber belajar. Muatan pembelajaran pada Kurikulum 2013 PAUD adalah cakupan materi yang ada pada KD sebagai bahan yang akan dijadikan kegiatan-kegiatan untuk mencapai kompeensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan

keterampilan.(Permendikbud No. 146 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini)

Untuk menjawab tantang tersebut pendidik bukan lagi mengagap peserta didik sebagai obyek belajar tetapi subyek belajar. Pendidik bukan hanya mengenalkan huruf, angka,gerak dan lain-lain lewat ucapan. Tetapi pendidik dituntut lebih kreatif dalam mengemas pembelajaran. K13 menuntut adanya pembelajaran tematik dan akan lebih menarik apabila

penyajian tema dikenalkan potensi daerah sehingga peserta didik memahami keberadaannya dan mencintai budaya daerah Sidoarjo. Sidoarjo dengan seribu potensi sangat memungkinkan untuk dikemas menjadi jaring tema pembelajaran. Tidak hanya itu pendidik juga harus mampu menghadirkan jaring tema dalam bentuk Visualisasi 3D master tema pembelajaran.

Permasalahan yang terjadi adalah pembelajaran selalu bersifat abstrak. Pendidik telah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) setiap hari bahkan telah menggunakan alat peraga edukatif dalam pembelajaran. Namun demikian, hiasan disekolah tidak pernah diganti atau selalu tetap hingga bertahun tahun. Bahkan terdapat beberapa kendala baik dalam pengembangan tema maupun visualisasi tema tersebut. Dalam hal ini, pendidik memiliki kecenderungan tidak fokus pada 1 tema pembelajaran melainkan luasnya materi yang diberikan. Contoh: Tema Binatang. Dalam hal ini pendidik akan membahas semua binatang tanpa batasan. Hal ini akan membuat anak tidak fokus akan kedalaman materi.

Hal ini disebabkan tidak adanya jaring-jaring tema

Permasalahan lain pada visualisasi 3 dimensi, pendidik juga belum maksimal dalam memberikan visualisasi yang bisa dilihat, diraba, dipegang sehingga secara pendekatan saintifik terlaksana. Hal ini disebabkan ketidakmampuan pendidik dalam berkreatifitas. Dari sisi jaring-jaring tema, solusi yang diberikan adalah pelatihan dan pendampingan dalam pengembangan jaring tema sesuai dengan potensi daerah masing-masing. Pada visualisasi 3 dimensi, juga akan dilakukan pendampingan identifikasi sub tema dan desain master tema. Untuk itu dilakukan pengabdian masyarakat pelatihan pengembangan jaring tema dan visualisasi master tema.

METODE PELAKSANAAN

Khalayak sasaran pengabdian masyarakat ini adalah guru-guru PAUD di Kecamatan Candi dan Tanggulangin Kabupaten Sidoarjo.

Pada pengabdian ini dilakukan tiga tahapan yaitu,

Tahap 1. Tahap persiapan.

Pada Tahap ini tim pengabdian melakukan survey pendahuluan untuk

melihat kondisi dilapangan tentang sekolah-sekolah PAUD yang telah memiliki guru S1 PAUD dan memiliki potensi yang strategis dalam pengembangan tema. Pada Tahapan ini tim menggali permasalahan yang dihadapi guru dalam pengembangan jaring tema dan visualisasi master tema Dalam tahapan ini, dilakukan dengan beberapa cara, yaitu:

a. Wawancara langsung dengan dua mitra

Wawancara dilakukan langsung kepada kedua mitra, menanyakan jika program ini dilaksanakan, apa yang akan dilakukan untuk keberlanjutannya. .

b. Observasi ke lapangan

Berdasarkan observasi mendalam ke lapangan, diperoleh informasi perlu adanya pedoman khusus pembuatan jejaring tema untuk bisa memvisualisasikan sebagai master tema.

Selanjutnya tim melakukan *Focus Group discussion* dengan pihak mitra guna merumuskan pengembangan tema.

Tahap 2. Tahap pelaksanaan

Pada tahap ini tim melakukan pelaksanaan dengan pelatihan pendalaman materi jaring tema serta

pembentukan tim kurikulum untuk memudahkan sekolah dalam menyusun tema sesuai potensi daerah. Selanjutnya pelatihan visualisasi master tema.

c. Tahap 3. Tahap evaluasi

Pada tahap ini dilakukan evaluasi hasil yang dicapai peserta pelatihan. Masukan dan perbaikan dilakukan dengan cara mengamati langsung produk yang dihasilkan dan kesesuaian dengan tema. Indikator ketercapaian tujuan pengabdian masyarakat adalah 90 % mitra mampu membuat jaring tema dan visualisasi master tema.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil kegiatan Pelaksanaan

Tahap Pendalaman materi jaring tema

Tiap sekolah mendelegasikan 2 pendidik untuk ikuti pendalaman materi jaring tema. Peserta akan diberikan materi tentang kesiapan anak belajar, teori perkembangan, teori belahan otak, konsep pengembangan tema dan peranan pendidik dalam pengembangan tema berbasis potensi daerah

Tahap Pembentukan tim kurikulum pada mitra

Dalam mengembangkan tema pembelajaran dibutuhkan kemampuan sekolah dalam membuat tim yang solid dalam merumuskan kurikulum yang diberlakukan di sekolah. Kurikulum bukan hanya tugas kepala sekolah tetapi menjadi kewajiban semua pihak yang berkompeten terhadap lembaga pendidikan tersebut. Adapun tugas wajib pendidik adalah menrjemahkan kurikulum menjadi rencana pembelajaran yang ditentukan jangka waktunya.

Berdasarkan pengamatan peneliti kedua mitra merupakan sekolah yang memiliki potensi terhadap pengembangan tema di daerahnya. Kepala sekolah dan pendidik-pendidiknya telah S1 PAUD dan sekolah cukup representatif. Kurikulum yang digunakan telah sesuai dengan standar yang diberlakukan yakni K13. Bahkan pembelajaran yang dilakukan telah menggunakan sentra pembelajaran. Namun demikian hal tersebut belum maksimal ketika sekolah belum mempresentasikan tema dalam visualisasi 3 dimensi. Untuk itu diperlukan keterampilan

pengembangan tema pembelajaran terlebih dahulu untuk selanjutnya pendidik dapat mewujudkan visualisasi 3 dimensinya.

Dalam hal ini tim kurikulum dipilih berdasarkan kompetensi pendidik khususnya yang telah lulus S1 PAUD untuk memudahkan dalam penyusunan. Kemampuan pendidik dalam menyusun rencana pembelajaran berdasar pada tingginya pengalaman dalam berproses. Pengalaman langsung dalam berproses menyusun rencana pembelajaran akan menyempurnakan penglaaman mempelajari teori dan literatur yang sudah ada.

Untuk memaksimalkan tim kurikulum, peneliti menyarankan agar tim senantiasa melakukan evaluasi terhadap tim kerja. Untuk itu, perlu job diskription sehingga tim dapat mengerjakan dan mempertanggung jawabkan hasil kerjanya saat evaluasi. Untuk penelitian ini, peneliti memberikan target dapat menyelesaikan 3 jaring tema dan 1 pendekatan tematik yang terintegrasi. Tiap mitra terdiri dari 2 tim kurikulum, dan 1 tim terdiri dari 2 org pendidik yang kompeten.

Tahap Analisis Kebutuhan Anak berdasar potensi Daerah

Sebuah rencana pembelajaran merupakan perencanaan untuk memfasilitasi anak-anak agar dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan usianya. Dalam menyusun sebuah perencanaan pembelajaran sangat disarankan untuk mempertimbangkan kebutuhan anak-anak. Kebutuhan anak adalah kebutuhan dengan seluruh aspek perkembangan pada anak usia dini.

Dalam hal ini peneliti memberikan pembinaan dengan menunjukkan langkah-langkah dalam mengidentifikasi kebutuhan anak-anak sebagai berikut

- Mengamati kondisi anak-anak yang menjadi peserta belajarnya
- Mengamati kondisi sosial ekonomi dan budaya masyarakat setempat
- Melakukan diskusi dengan para orang tua tentang kondisi anak
- Melakukan diskusi dengan para pihak yang kompeten (dalam hal ini bersama tim peneliti)

Tahap Menentukan Tema dan Jejaring tema

Tahapan yang dapat dilakukan oleh tim

kurikulum dalam merumuskan dan memilih tema melalui:

a. Tahapan curah pendapat, yakni masing-masing anggota tim menyediakan minimal 4 tema yang kemudian akan didiskusikan bersama dan dipilih sesuai dengan waktu yang ada. Pertimbangan jumlah anggota tim kurikulum karena semakin lama waktu yang dibutuhkan untuk mendiskusikannya

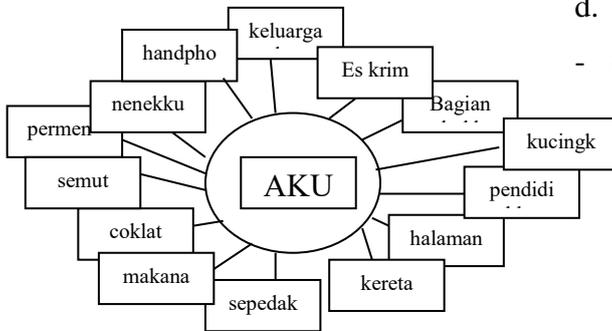
b. Tahapan menghitung hari efektif, jika tahap ini sudah ditentukan pada penyusunan jejaring indikator maka tidak perlu menghitung ulang, hanya saja perlu disesuaikan dengan tema sehingga tidak terjadi *overlape* tema dengan jumlah hari efektif, misalkan jumlah hari efektif tidak lebih dari 12 bulan dalam 1 tahun ajaran, maka diupayakan jumlah tema tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit, setidaknya 1 bulan dapat menyampaikan 1 tema

c. Tahapan berikutnya adalah mendiskusikan tema lebih dalam dengan mempertimbangkan tema tersebut dapat dilaksanakan dengan indikator dapat disampaikan oleh pendidik, tersedia media/fasilitas

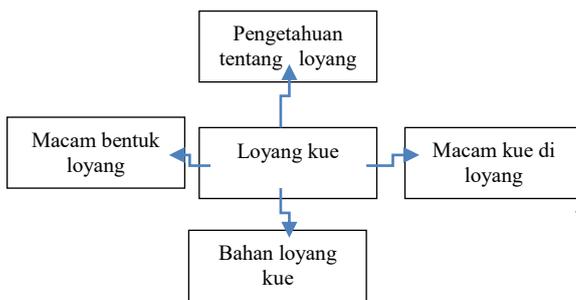
pendukung dan memiliki referensi pendukung

memperoleh perpaduan warna yang harmonis (serasi)

Contoh curah pendapat



Contoh: jaring tema loyang kue



Tahap menggambar

Pada tahap tersebut, tim peneliti akan memberikan panduan menggambar dan mewarnai dimulai dari :

- a. Mengetahui macam garis, yakni
Garis lurus, garis patah-patah, garis bergelombang, garis zig zag, dan garis lengkung
 - b. Menggambar melalui desain huruf A -Z
 - c. Pengetahuan warna
- ✓ Harmonisasi warna ; kemampuan memadukan warna untuk

✓ Macam warna: Primer, sekunder dan tersier

d. Teknik mewarnai

- Crayon (media Kering), ketika menggunakan crayon selalu dahulukan bagian atas (misal langit). Hal ini dimaksudkan agar karya tidak kotor. Selanjutnya selalu gunakan warna tua baru dicampur dengan warna muda (saat membuat pencampuran warna). Hal ini dimaksudkan agar pencampuran warna bisa maksimal)

- Teknik tempel/kombinasi, mendahulukan pengerjaan pada obyek-obyek yang terjauh baru yang terdekat

- Teknik Membatik, membuat sketsa dengan crayon putih, lalu sapukan pewarna makanan yang sudah di encerkan dengan air

- Teknik kolase dan point, beri titik pada ikan dengan crayon aneka warna, sobek koran kecil-kecil untuk mengisi background hingga penuh, sapukanpewarna pada ikan

Teknik tempel dan blok, warnai dahulu backgorund, gunting gambar bagian

atas gambar, lalu gunting dan tempel dari kertas lipat warna-wani untuk mengisi gambar dasar yang telah dibuat.

Tahap visualisasi master tema

1. Tentukan tema yang akan dijadikan master team, utamakan dengan mengenali potensi daerah masing-masing
2. Siapkan bahan dan alat (Cutter, Styrofoam, cat tembok, lem styrofoam, kayu, solasi dan lain-lain)
3. Gambar di styrofoam sesuai tema dan warnai serta potong seperti gambar aslinya
4. Langkah terakhir, display karya dengan menambahkan objek-objek pendukung master tema

Hasil visualisasi master tema

Visualisasi loyang kue di kecamatan Candi



Visualisasi tema lumpur lapindo kecamatan tanggulangin



Berdasarkan hasil kegiatan terdiri dari produk visualisasi master tema, katalog jaring tema dan visualisasi master tema dan karya ilmiah hasil kajian tema pembelajaran PAUD. Hasil kegiatan juga dapat diidentifikasi bahwa 90 % guru memiliki tingkat keterampilan dan kreativitas yang baik dalam pengembangan jaring tema dan visualisasi master tema. Hasil yang diselesaikan terdapat 6 produk visualisasi master tema dan jaring tema selama 1 semester.

b. Pembahasan

Pelatihan pengembangan jaring tema dan visualisasi master tema sangat dibutuhkan oleh guru dalam pembelajaran anak usia dini. Tampilan dalam bentuk visualisasi menjadikan anak tidak lagi berpikir abstrak tentang tema yang akan menjadi pembelajaran.

Sebagian besar guru mengeluhkan tidak memahami bahwa tema dapat dikembangkan sesuai potensi daerah setempat. Bahkan guru juga selalu mengeluhkan tidak bisa menggambar dengan benar. Guru menyadari bahwa kegiatan pembelajaran bagi anak usia dini tidak boleh bersifat abstrak melainkan nyata. Untuk guru wajib mengasah keterampilan dan kreativitas dalam perwujudan tema pembelajaran. Guru PAUD dengan kompetensi profesionalnya bertanggung jawab dalam disiplin ilmunya.

Guru tidak hanya mampu merancang pembelajaran melalui perangkat pembelajaran maupun evaluasi anak didiknya tetapi mampu menghadirkan gambaran nyata dari tema pembelajaran yang dipilih dan berubah ditiap bulannya.

Dengan demikian keterampilan dan kreativitas guru dalam pengembangan jaring tema dan visualisasi master tema memberikan manfaat besar bagi sekolah dalam mendukung pembelajaran anak usia dini yang berkualitas.

KESIMPULAN

Dengan adanya Pelatihan dan pendampingan pengembangan jaring

tema dan visualisasi master tema 3 dimensi menumbuhkan motivasi sekaligus pemahaman pendidik dalam memaknai pembelajaran anak usia dini. Pendidik berupaya mengembangkan Jaring tema berbasis potensi daerah Sidoarjo. Untuk selanjutnya berkreasi dengan menggunakan steoroform dan barang bekas sebagai visualisasi master tema. Dengan demikian, anak tidak lagi abstrak dalam memahami tema pembelajaran. Hal ini didukung oleh adanya visualisasi 3 dimensi dalam master tema yang disajikan di tempat terbuka sehingga anak dapat melihat, menyentuh sekaligus merespon.

Saran

Dukungan dari penyelenggara dalam pendampingan sangat diperlukan agar sekolah mampu berinovasi dan berkreasi dalam pembelajaran. Pentingnya mengasah keterampilan pendidik dalam membuat master tema dan memvisualisasikan 3 dimensi dalam bentuk gambar nyata sehingga peserta didik tidak lagi abstrak dalam memahami tema..

DAFTAR PUSTAKA

- Asmani, Jamal. 2011. *Manajemen Strategis Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press
- Carol Seefeldt & Barbara. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks
- Dimyanti. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hasanah, Aan. 2012. *Pengembangan Profesi Guru*. Bandung: Pustaka Setia
- Jaipul L. Ropnarine & James. 2011. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada
- James H Stronge. 2013. *Kompetensi Guru-guru Efektif*. Jakarta: Indeks
- Kelvin Seifert. 2007. *Manajemen Pembelajaran dan Instruksi Pendidikan*. Yogyakarta: IRCiSod
- Novia, Rina. 2010. *Super Teacher super student*. Jakarta: Zikrul
- Prastowo, Andi. 2015. *Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Permendikbud No. 137 tahun 2014 tentang Standar PAUD (disiapkan BSNP)
- Permendikbud No. 146 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini
- Suparlan. 2006. *Guru sebagai Profesi*. Yogyakarta: Hikaya

PENERAPAN *TRANSLATION* MELALUI METODE BERNYANYI DAN MENGGAMBAR UNTUK MEMAHAMI KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA PAUD TUNAS CENDEKIA PORONG SIDOARJO

Tri Linggo Wati¹ dan Dian Novita²

Dosen Program Studi PGSD¹ dan

Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris²

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

trilinggowati73@gmail.com¹ dan diannovita1@umsida.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan *translation* melalui metode bernyanyi dan menggambar untuk memahami kosakata Bahasa Inggris siswa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Tunas Cendekia Porong Sidoarjo. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif fenomenologi, di mana peneliti sebagai instrumen melakukan pengamatan secara langsung di lapangan dalam penggalan data. Adapun uji keabsahan data dilakukan dengan cara Triangulasi Sumber yang terdiri dari guru, wali murid, dan siswa. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa penerapan *translation* melalui metode bernyanyi dan menggambar memudahkan siswa dalam memahami kosakata Bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan.

Kata kunci: *translation*, metode bernyanyi dan menggambar, kosakata Bahasa Inggris

PENDAHULUAN

Secara umum kemampuan berbahasa dibagi menjadi empat yaitu mendengar (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*) (Bromley, 1992 dalam Dhieni, 2007: 1.19). Kemampuan berbahasa tersebut dipelajari dan diperoleh seseorang secara alamiah sejak usia dini, baik yang bersifat reseptif (mendengar dan membaca) maupun produktif (berbicara dan menulis).

Untuk mempelajari bahasa asing, kosakata (*vocabulary*) adalah salah satu dari tiga sistem bahasa

yang sangat dibutuhkan oleh pembelajar bahasa. Menurut Dunlap (2007: 145), kosakata membangun sistem bahasa untuk membentuk penguasaan bahasa (*language input*) bersama-sama dengan tata bahasa (*grammar*) dan fonologi (*phonology*). Sejalan dengan hal ini, Nation (2001: 114) menyatakan bahwa terdapat keterkaitan antara pengetahuan kosakata dengan penggunaan bahasa. Keduanya saling menunjang satu sama lain. Dari pendapat-pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa semakin banyak

kosakata yang dimiliki seseorang, maka ia akan semakin mudah menguasai bahasa tersebut.

Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah PAUD Tunas Cendekia merupakan pengenalan bahasa tambahan (*additional language*) (Crosse, 2007), selain bahasa Arab. Pengenalan bahasa Inggris yang diberikan diantaranya adalah kosakata sederhana yang disesuaikan dengan tema pembelajaran.

Mengajarkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini tentu membutuhkan metode yang efektif. Keberhasilan pembelajaran tersebut sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menyajikan proses kegiatan belajar mengajar yang aktif, interaktif dan menyenangkan. Salah satu metode yang diterapkan di sekolah PAUD Tunas Cendekia Porong, Sidoarjo untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris adalah dengan menggunakan *translation* melalui metode bernyanyi dan menggambar.

Secara umum *translation* atau alih bahasa dapat diartikan sebagai proses menerjemahkan dari bahasa sumber (*source language*) ke bahasa sasaran (*target language*).

Translation merupakan bagian yang penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Meskipun sampai saat ini penggunaan *translation* dalam proses belajar mengajar bahasa asing masih menjadi perdebatan para ahli bahasa, namun dalam situasi tertentu *translation* merupakan cara yang sangat efektif dalam pembelajaran bahasa asing yang dapat dilakukan oleh guru, terutama untuk mempelajari kosakata (Alqahtani, 2015: 29).

Dikatakan oleh Yuliantantri dan S (2013: 2) bahwa kemampuan anak untuk menguasai kosakata dapat berkembang sesuai rentang usia anak. Hal ini terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia nomor 58 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini yang menyebutkan adanya tingkat pencapaian pada anak kelompok A (4 – 5 tahun) dan pada kelompok B (5 – 6 tahun). Disebutkan bahwa tingkat pencapaian perkembangan kemampuan bahasa pada anak kelompok A, yaitu mengulang kalimat sederhana, menjawab pertanyaan sederhana, mengungkapkan perasaan dengan

kata sifat, menyebutkan kata benda yang dikenal, mengutarakan pendapat kepada orang lain, menceritakan isi dongeng. Tingkat pencapaian tersebut merupakan awal dasar dari penguasaan kosakata bahasa Inggris untuk tingkat selanjutnya yaitu kelompok B. Mengingat Bahasa Inggris adalah bahasa asing, maka proses pembelajarannya harus dilakukan secara bertahap.

Pada observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, kegiatan penerapan pengenalan kosakata bahasa Inggris menggunakan *translation* melalui metode bernyanyi dan menggambar merupakan metode yang menjadi fokus pada penelitian ini karena fenomena menarik yang ada pada sekolah tersebut. Berdasarkan data sebanyak 16 siswa yang terlibat pada proses pembelajaran tersebut menunjukkan sikap yang aktif dan antusias dalam merespon instruksi guru.

KAJIAN TEORI

Translation

Dalam bahasa Indonesia *translation* diartikan sebagai

penerjemahan. Bell (1993: 4) mendefinisikan *translation* sebagai berikut:

Translation is the expression in another language (or target language) of what has been expressed in another, source language, preserving semantic and stylistic equivalences.

Dari definisi di atas, *translation* dapat diartikan sebagai proses mengungkapkan bahasa sasaran dari bahasa sumber dengan mempertahankan padanan semantik dan stylistiknya, sedangkan secara spesifik Nida dan Taber (1974, dalam Hartono, 2001: 9) menyatakan bahwa *translation* adalah menyampaikan kembali pesan dari bahasa sumber pada bahasa sasaran dengan padanan terdekat, baik dalam hal makna maupun gaya bahasa. Pada proses menyampaikan kembali pesan dari teks sumber, seorang penerjemah perlu melakukan penyesuaian gramatikal dan leksikal yang baik.

Translation yang digunakan pada proses belajar mengajar pengenalan kosakata bahasa Inggris di sekolah PAUD Tunas Cendekia Porong, Sidoarjo masih bersifat sederhana berdasarkan tema yang

sedang dipelajari. Berikut adalah contoh materi yang diberikan pada siswa pada tema binatang.

Cat itu kucing, *dog* itu anjing
Horse kuda, *duck* bebek
Fish itu ikan, *cow* itu sapi
Elephant gajah, *girrafe* jerapah

Lagu di atas dinyanyikan menggunakan nada lagu anak *Are You Sleeping*. Pada contoh materi tersebut terdapat 8 kosakata bahasa Inggris yang dapat dipelajari oleh siswa, yaitu *cat*, *dog*, *horse*, *duck*, *fish*, *cow*, *elephant*, dan *girrafe*. Proses *translation* yang dimaksudkan adalah dengan menerjemahkan secara langsung kosakata bahasa Inggris dalam bahasa Indonesia. Dengan aktivitas ini, siswa dengan mudah mempelajari kosakata bahasa Inggris.

METODE

Dikatakan Mudlofir dan Rusdiyah (2016: 105) bahwa metode adalah sebuah cara dalam melakukan aktivitas pembelajaran yang sudah terencana dan tersistem dari sebuah lingkungan belajar antara guru dan peserta didik untuk saling berinteraksi dalam suatu kegiatan

sehingga proses pembelajaran dapat tercapai dan berjalan sesuai yang telah dirumuskan oleh guru.

Metode merupakan suatu cara yang digunakan oleh seseorang atau pendidik dalam usahanya untuk menyampaikan suatu materi agar dapat diterima oleh peserta didik dengan mudah. Metode yang dilakukan oleh guru pada penelitian ini adalah menerapkan metode bernyanyi dan menggambar dalam memudahkan peserta didik belajar pengenalan kosakata bahasa Inggris melalui *translation* di kelas, melalui metode seorang pendidik dalam usahanya untuk menyampaikan suatu materi akan mengoptimalkan segala cara agar dapat diterima oleh peserta didik dengan mudah.

Bernyanyi

Bernyanyi merupakan suatu kemampuan musikalis yang dapat dikembangkan pada peserta didik. Dituliskan oleh Rachmi dalam modul UT (Modul 1: 1.2) bahwa, kemampuan anak dalam mendengarkan, peka terhadap irama, kemampuan menyelaraskan suara dengan bunyi musik, dan memunculkan rasa kebersamaan

dapat dilakukan melalui cara-cara yang menyenangkan. Anak-anak usia dini perlu mendapatkan banyak kesempatan untuk bernyanyi bersama-sama, belajar bernyanyi dengan baik, dan mendengarkan berbagai jenis lagu kanak-kanak. Peran guru bagi anak usia dini adalah memunculkan kepekaan indra pendengaran anak-anak dengan menggunakan nyanyian dan permainan alat musik, hal ini dilakukan dalam upaya untuk membangkitkan minat mereka terhadap musik, mulai membentuk selera musik mereka, dan memperkenalkan musik yang diwariskan oleh generasi sebelumnya.

Mindradini dalam Yuliantantri dan S (2013: 3) mengatakan bahwa metode bernyanyi adalah suatu pendekatan pembelajaran yang secara nyata mampu membuat anak senang dan gembira, yang diarahkan pada suatu kondisi psikis untuk membangun jiwa yang bahagia, senang menikmati keindahan, mengembangkan rasa melalui bernyanyi yaitu ungkapan kata dan nada yang dirangkai hingga menjadi

sebuah lagu, serta ritmik yang memperindah suasana belajar.

Menggambar

Menggambar adalah tahap mengungkapkan gagasan, pengalaman, imajinasi, dan ungkapan hati dengan berbantu media tertentu (Sumanto, 2013:75, dalam Danukarta, Zaini dan Mutmainah (2014: 81))

Menggambar pada anak-anak adalah aktivitas menuangkan ekspresi diri, atau bisa dikatakan sebagai ungkapan cerita diri seseorang kedalam suatu bahan dan alat dua dimensi, meskipun karya seni anak tidak bisa disamakan dengan orang dewasa, namun karya anak-anak tetap dikatakan sebagai suatu karya seni karena sudah mengikuti kaidah berekspresi seni melalui teknik, ekspresi dan teknik yang dilakukannya.

Menurut Pamadi dalam modul UT (Modul 1: 6.1) menggambar bagi anak merupakan sarana untuk mengungkapkan perasaan, ide, gagasan dan pikirannya. Karyanya yang dibuatnya merupakan suatu alat menyampaikan imajinasinya, mengutarakan gagasannya dan juga

sebagai sarana komunikasi pada sekitarnya. Gambar dapat tersebut dimodifikasi menjadi bentuk dan berfungsi yang berbeda. Karya-karya gambar anak-anak tersebut secara alami mempunyai cara tersendiri dalam penyusunan, bentuk/figur maupun warna dan garis yang khas sehubungan dengan kekuatan otot tangannya.

Kosakata Bahasa Inggris

Keberhasilan seseorang dalam menguasai bahasa sasaran sangat ditentukan oleh penguasaan kosakata yang dimilikinya. DeCarrico (2001: 285) mengatakan bahwa kosakata merupakan kompetensi leksikal yang menjadi bagian terpenting dari kompetensi berkomunikasi. Sejalan dengan pendapat di atas, Read (2000: 1) menyatakan bahwa kata merupakan sebuah dasar pembentuk sebuah bahasa, yang jika disusun dapat membentuk kalimat, paragraf, dan bahkan kesatuan teks yang utuh.

Pengenalan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini biasanya berupa kata benda (*nouns*) karena jenis kata tersebut mudah untuk diilustrasikan dan anak usia dini sebagian besar belum memiliki

kemampuan literasi (Linse, 2005: 120). Selain itu, mengajarkan kosakata pada anak usia dini harus dilakukan secara berulang-ulang dengan berbagai aktivitas yang menyenangkan. Dengan cara ini mereka dapat mengingat dan mengaplikasikan kosakata baru tersebut pada konteks yang tepat.

Berkaitan dengan kemampuan bahasa Inggris Hurlock dalam jurnal Yuliantantri dan S (2013: 3) berpendapat bahwa awal masa kanak-kanak adalah saat yang tepat untuk memulai mempelajari bahasa asing, karena keluwesan anak meniru bunyi sebagai akibat kekenyalan mekanisme suara dan belum ada kebiasaan pengucapan yang sudah matang. Dalam mengawali suatu pembelajaran pada anak usia dini, pengenalan kosakata adalah cara yang paling mudah dan utama untuk bekal dalam tahapan selanjutnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan Fenomenologi, yang dimaksud dengan kualitatif pendekatan fenomenologi menurut Denzin dan Lincoln (1987, dalam Moleong ,

2014:5) adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah dengan tujuan untuk menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan melakukan metode yang ada.

Dikatakan juga oleh Moleong (2014: 330) bahwa yang dimaksud dengan triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar dari data yang digunakan sebagai alat cek atau pembanding terhadap data tersebut. Untuk menguji keabsahan data pada penelitian ini peneliti melakukan Triangulasi Sumber Data, dengan melakukan wawancara pada Guru, sebagai pendidik, Orang Tua sebagai pengamat di rumah dan siswa sebagai nara sumber utama dalam penelitian ini. Selanjutnya peneliti melakukan cek data catatan guru yang dilakukan setiap kali selesai dilakukannya pembelajaran.

Sumber data primer yang peneliti gunakan adalah salah seorang dari peserta didik berjenis kelamin perempuan berinisial "A" yang memiliki keunikan sering menceritakan aktivitas belajar kosakata bahasa Inggris melalui *translation* dengan metode bernyanyi

dan menggambar pada orang tuanya dengan mimik muka yang bersemangat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik di sekolah PAUD Tunas Cendekia saat menerima materi kosakata bahasa Inggris adalah dengan menggunakan metode:



Bagan di atas menggambarkan proses pembelajaran pengenalan kosakata bahasa Inggris melalui *translation* dengan menggunakan metode: Guru memberikan materi sesuai tema yang keluar pada setiap minggunya, kemudian siswa

bersama-sama bernyanyi menggunakan bahasa Inggris, setelah itu siswa berjalan menuju papan tulis yang sudah ditemplei kertas dan siswa diminta untuk menggambar bentuk yang sudah mereka nyanyikan ke dalam bahasa Inggris, sesuai dengan kemampuan mereka dalam menuangkan bentuk yang sesuai dengan apa yang mereka ingat saat bernyanyi. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah :

Wawan cara dengan Orang Guru	Wawan cara dengan Orang Tua	Wawan cara dengan Siswa	Keterangan
Guru menerangkan materi Binatang, tema saat itu adalah Binatang	Sepulang Sekolah ananda "A" langsung merespon pertanyaan bunda yang menanyakan akan bahasa Inggris: Harima	Siswa "A" merasa senang dan cepat merespon ketika di ajukan pertanyaan oleh peneliti terkait nama-nama binatang	Siswa "A" mampu menyebutkan 5 binatang menggunakan bahasa Inggris dan mampu menggambar bentuk Harimau, Kupu-kupu, ayam, ikan, sapi.

	u, Kupu-kupu, ayam, ikan, sapi.		
Guru menerangkan materi warna, tema saat itu adalah Warna.	Saat menjemput ananda "A" dapat menjawab pertanyaan bunda yang menanyakan bahasa Inggris: warna merah, biru, kuning, ungu, hijau, Abu-abu, oranye	Siswa "A" merasa senang dan cepat merespon ketika di ajukan pertanyaan oleh peneliti terkait nama-nama warna.	Siswa "A" mampu menyebutkan warna menggunakan bahasa Inggris dan mampu menggambar warna merah, biru, kuning, ungu, hijau, Abu-abu, oranye
Guru merangkan materi buah-buahan, tema	Saat orang tua memberi pertanyaan	Siswa "A" merasa senang dan cepat merespon	Siswa "A" mampu menyebutkan buah menggunakan bahasa

saat itu adalah Tumbuh an sub Tema " Buah".	tentang tumbuh an ananda "A" mampu menjawab ab dalam bahasa Inggris: Tomat, wortel, apel, jeruk, anggur, pisang.	n ketika di ajukan pertany aan oleh peneliti terkait nama- nama buah: Tomat, wortel, apel, jeruk, anggur, pisang.	Inggris dan mampu menggam bar Buah sesuai yang dinyanyik annya.
Guru merangk an materi bentuk bangun, tema saat itu adalah Bentuk bangun	Saat orang tua member i pertany aan tentang bentuk bangun ananda "A" mampu menjawab ab dalam bahasa Inggris: Tomat, wortel, apel,	Siswa "A" merasa senang dan cepat merespo n ketika di ajukan pertany aan oleh peneliti terkait nama- nama buah: Tomat, wortel, apel, jeruk,	Siswa "A" mampu menyebut kan bangun mengguna kan bahasa Inggris dan mampu menggam bar sesuai yang dinyanyik annya

	jeruk, anggur, pisang	anggur, pisang	
--	-----------------------	----------------	--

PEMBAHASAN

Dengan melihat hasil yang diperoleh melalui wawancara yang dilakukan oleh Guru sebagai pendidik, orang tua sebagai pendidik dari peserta didik ketika berada di rumah, dan peserta didik sendiri sebagai sumber data primer, maka peneliti melakukan wawancara pada ketiga nara sumber untuk mengetahui penerapan *translation* melalui metode bernyanyi dan menggambar, diperoleh hasil bahwa rata-rata peserta didik merasa dimudahkan dalam belajar kosakata bahasa Inggris sesuai dengan pernyataan hasil wawancara pada ketiga nara sumber dan data catatan guru terkait kemampuan peserta didik dalam setiap catatan yang dibuat oleh guru dalam setiap melakukan aktivitas belajarnya.

Hal ini sesuai dengan teori metode yang dikatakan oleh Mudlofir dan Rusydiyah (2016:105) bahwa metode merupakan cara dalam melakukan aktivitas pembelajaran yang sudah terencana dan tersistem dari sebuah lingkungan

belajar antara guru dan peserta didik untuk saling berinteraksi dalam suatu kegiatan sehingga proses pembelajaran dapat tercapai dan berjalan sesuai yang telah dirumuskan oleh guru.

Sedangkan pada metode bernyanyi peneliti juga melihat adanya kesesuaian antara materi bernyanyi yang diajarkan menggunakan kata-kata sederhana dengan kalimat yang tidak terlalu panjang, sehingga hal ini mudah diikuti oleh peserta didik, teori yang memperkuat adalah Hidayat dalam Mindradini dalam Yuliantantri dan S (2013:3) lagu yang baik bagi usia anak Taman Kanak – kanak adalah lagu yang memperhatikan beberapa kriteria yaitu, syair atau kalimatnya tidak terlalu panjang, mudah dihafal oleh anak, ada misi pendidikan, sesuai karakter dan dunia anak, nada yang diajarkan mudah dikuasai anak.

Dari uraian tersebut dapat dikatakan bahwa metode bernyanyi dan menggambar yang digunakan untuk membelajarkan pengenalan kosakata bahasa Inggris melalui *translation* pada peserta didik di PAUD Tunas Cendekia dapat membantu guru dalam mencapai

tujuan pembelajarannya sesuai dengan apa yang direncanakannya. Peserta didik dapat menyanyikan lagu sekaligus mengartikannya sesuai konsep lagu dan dapat menerapkannya ke dalam bentuk visual melalui gambar pada media yang sudah disediakan sesuai dengan apa yang tertuang didalam lagu tersebut. Hal ini juga dibuktikan dengan cek data berupa catatan yang sudah dibuat guru di setiap akhir pembelajarannya.

Hal ini juga sesuai teori yang dikatakan Pekerti dalam Danukarta, Zaini dan Mutmainah (2014: 81) menggambar adalah tahap mengungkapkan ide, pengalaman, khayalan, dan perasaan dengan menggunakan media tertentu sedangkan fungsi menggambar bagi anak usia dini adalah sebagai berikut: (a) menggambar pada hakikatnya adalah kegiatan bermain bagi anak, (b) anak biasanya menggambar sesuai dengan keinginan mereka sesuai dengan suasana hati, (c) menggambar juga sebagai media berekspresi, (d) kegiatan menggambar juga memberikan rasa kebebasan pada anak karena mereka dapat mencurahkan keinginan

mereka, (e) menggambar dapat menghilangkan tekanan-tekanan yang terkadang menghampiri mereka.

Pada aktivitas menggambar peserta didik terlihat mudah dalam menuangkan ide menggambar yang mereka buat dengan mengingat arti kosakata dalam lagu yang sudah dinyanyikan dengan perasaan senang tanpa ada beban tekanan apapun, hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara dengan mereka.

SIMPULAN

Pengenalan kosakata bahasa Inggris melalui *translation* pada anak di sekolah PAUD Tunas Cendekia merupakan kegiatan yang tidak membuat siswa merasa terbebani dengan menambah kosakata bahasa Inggris mereka. Hal ini karena selama kegiatan proses belajar mengajar dilakukan dengan cara yang menyenangkan, tidak membelajarkan dengan cara ceramah dan menegangkan. Pengenalan kosakata bahasa Inggris melalui *translation* tersebut menggunakan metode yang menyenangkan melalui metode bernyanyi dan menggambar. Kedua metode tersebut merupakan metode yang memang disukai oleh

siswa. Hal ini dapat dilihat pada uji keabsahan data melalui sumber Guru, orang tua, maupun peserta didik pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alqahtani, Mofareh. 2015. The Importance of Vocabulary in Language Learning and How to be Taught. *International Journal of Teaching and Education (Vol. III, No.3)*, 21-34.
- Bell, Roger T. 1993. *Translation and Translating : Theory and Practice*. London: Longman.
- Bromley, K.D. 1992. *Language Arts: Exploring Connections*. Boston: Alynn and Bacon.
- Crosse, Kay. 2007. *Introducing English as an Additional Language to Young Children (A Practical Handbook)*. London: Paul Chapman Publishing.
- Danukarta, Patria. Zaini, Imam dan Mutmainah, Siti. 2014. *Penerapan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Menggambar dan Mewarnai Siswa Kelompok B TK Ananda*

- Ceria Gresik*. Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Volume 2 Nomor 3 Tahun 2014, 79-86: Unesa.
- DeCarrico, J. S. 2001. *Vocabulary Learning and Teaching*. Boston: Heinle.
- Dunlap, Carmen Zuniga and Weismann, Evelyn Marino. 2007. *Helping English Learners Succeed*. California: Shell Education.
- Dhieni, Nurbiana. 2007. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Hartono. 2001. *Terjemahan: Teori dan Praktek*. Malang: UMM Press.
<http://repository.ut.ac.id/4710/1/PAU-D4402-M1.pdf>
<http://repository.ut.ac.id/4712/1/PAU-D4403-M1.pdf>
- Linse, Caroline T. 2005. *Practical English Language Teaching: Young Learners*. New York: McGraw-Hill.
- Mudlofir, Ali dan Rusydiyah, Evi Fatimatur. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif*. PT Raja Grafindo: Jakarta.
- Moleong, Lexy J. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosda Karya: Jakarta.
- Nation, I.S.P. 2001. *Learning Vocabulary in Another Language*. New York: Cambridge University Press.
- Nida, Eugene Albert dan Charles Russell Taber. 1974. *The Theory and Practice of Translation*. Leiden: United Bible Societies.
- Read, John. 2000. *Assessing Vocabulary*. New York: Cambridge University Press.
- Yuliantantri, Ninda dan S, D Nurhenti. 2013. *Pengaruh Penerapan Metode Bernyanyi Terhadap Penugasan Kosakata Bahasa Inggris Anak Kelompok A di TK K etintang Jaya Surabaya*. Jurnal Unesa Vol 2, No 3, (2013): UNESA.

PENERAPAN PERMAINAN KONSTRUKTIF DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL SAMBIROTO

Luluk Iffatur Rocmah

Dosen PG-PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Surel: luluk.iffatur@umsida.ac.id

ABSTRAK

Masa anak usia dini merupakan masa keemasan. Di masa ini anak mengalami perkembangan, baik perkembangan fisik, perkembangan kognitif, perkembangan psikologis, perkembangan sosial maupun perkembangan emosional. Segala macam kemampuan juga mulai dikembangkan pada usia dini ini. Oleh karena itu, dibutuhkan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat tercapai secara optimal. Permainan konstruktif merupakan salah satu permainan yang dapat dijadikan media untuk menstimulasi perkembangan anak.

Penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Sambiroto dengan menggunakan metode kualitatif fenomenologis. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan permainan konstruktif yang dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Sambiroto, dan aspek perkembangan apa sajakah yang dapat dicapai anak melalui penerapan permainan konstruktif di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Sambiroto. Sumber data dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru dan siswa. Penentuan sumber data ini dilakukan secara *purposive*, yaitu sumber data dipilih dengan pertimbangan dan tujuan tertentu. Dan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa penerapan permainan konstruktif yang dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Sambiroto berupa kegiatan membangun atau membuat suatu bentuk atau konstruksi menggunakan balok, lego, plastisin, clay, ataupun puzzle. Sedangkan aspek perkembangan yang dicapai oleh anak melalui penerapan permainan konstruktif diantaranya adalah perkembangan kognitif, perkembangan motorik halus, perkembangan sosial, perkembangan emosional dan perkembangan kreativitas anak.

Kata kunci: Permainan Konstruktif, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Masa anak usia dini merupakan masa keemasan. Di masa ini anak mengalami perkembangan, baik perkembangan fisik, perkembangan kognitif, perkembangan psikologis, perkembangan sosial maupun perkembangan emosional. Segala macam kemampuan juga mulai dikembangkan pada usia dini ini. Oleh karena itu, dibutuhkan stimulasi

yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat tercapai secara optimal.

Stimulasi yang diberikan pada anak usia dini bisa dilakukan dengan cara memberikan pembelajaran melalui bermain. Pembelajaran melalui bermain akan membawa siswa pada pengalaman belajar yang lebih mengesankan dan

menyenangkan. Anak banyak memperoleh kesempatan untuk bereksperimen dan bereksplorasi. Pembelajaran melalui bermain diharapkan mampu mengoptimalkan seluruh potensi yang dimiliki oleh anak. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Prasetyono (2007:11) bahwa melalui kegiatan bermain, anak dapat mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi dan sosial. Khususnya untuk intelektual dapat dilihat dari kemampuan anak dalam memanfaatkan lingkungannya.

Kegiatan bermain yang melibatkan anak dalam merangkai dan memecahkan masalah secara langsung diantaranya adalah permainan konstruktif. Menurut Santrock (1995:275) permainan konstruktif adalah permainan yang terjadi ketika anak-anak melibatkan diri dalam suatu kreasi atau konstruksi suatu produk atau suatu pemecahan masalah yang merupakan hasil ciptaan sendiri. Melalui permainan konstruktif, anak bebas mengembangkan daya imajinasinya, mendorong anak untuk mampu memecahkan masalah secara kreatif dan memberi peluang bagi

pencapaian untuk membangun rasa percaya diri anak.

Seperti halnya yang sudah dilakukan oleh TK Aisyiyah Bustanul Athfal Sambiroto, salah satu permainan yang diterapkan dalam pembelajarannya adalah permainan konstruktif. Permainan konstruktif ini digunakan untuk mengasah dan menstimulasi perkembangan anak, baik perkembangan kognitif, perkembangan fisik motorik, perkembangan sosial, perkembangan emosional maupun perkembangan kreativitas anak.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan permainan konstruktif yang dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Sambiroto, dan aspek perkembangan apa sajakah yang dapat dicapai anak melalui penerapan permainan konstruktif di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Sambiroto. Beberapa manfaat dari temuan penelitian ini secara teoritis maupun praktis adalah sebagai wawasan pengetahuan tentang permainan yang dapat dijadikan sebagai media stimulasi

perkembangan anak usia dini. Temuan hasil penelitian ini juga dapat dijadikan masukan dalam pembelajaran yang menyenangkan bagi anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan fenomenologis. Pendekatan fenomenologis digunakan untuk mengamati fenomena yang terjadi dalam kehidupan manusia. Pada penelitian ini, peneliti terjun ke lapangan untuk mengamati fenomena penerapan permainan konstruktif pada anak usia dini.

Penelitian kualitatif ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Sambiroto. Sumber data dalam penelitian ini adalah kepala sekolah sebagai pemegang kebijakan dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah, guru sebagai pelaksana kebijakan, dan perkembangan atau perilaku siswa sebagai hasil dari kebijakan. Penentuan sumber data ini dilakukan secara *purposive*, yaitu sumber data

dipilih dengan pertimbangan dan tujuan tertentu.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Data penelitian ini dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan konstruktif yang dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Sambiroto, dan aspek perkembangan apa sajakah yang dapat dicapai anak melalui penerapan permainan konstruktif di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Sambiroto.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Seefeldt (1994:36) permainan konstruktif adalah permainan yang bersifat membangun, yaitu permainan yang menggunakan objek atau material untuk membuat suatu bentuk tertentu. Demikian juga Santrock (1995:275) mengatakan bahwa permainan konstruktif adalah permainan yang terjadi ketika anak-anak melibatkan diri dalam suatu kreasi atau konstruksi suatu produk atau suatu pemecahan masalah yang merupakan hasil ciptaan sendiri.

Menurut Dockett & Marilyn (2000:60) permainan konstruktif yaitu permainan yang menggunakan materi atau benda untuk menyusun atau membentuk suatu bentuk tertentu. Definisi ini mengandung pengertian bahwa permainan konstruktif merupakan kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu dalam bentuk konstruksi untuk mereproduksi obyek yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini, Piaget (dalam Gestwicki, 2007:40) mengatakan bahwa anak memperoleh pengetahuan melalui permainan konstruktif, tidak dari informasi yang diperoleh dari lingkungannya, tetapi melalui proses konstruksi yang akan memperbaharui pemahaman anak.

Hal ini diperkuat oleh teori konstruktivisme dalam Musfiroh (2008:21-22), dimana dalam pandangannya bahwa belajar merupakan suatu proses mengkonstruksi pengetahuan yang terjadi dalam diri anak. Dimana lebih menekankan pada keterlibatan anak dalam proses belajar. Menurut pandangan ini, proses belajar harus

menyenangkan bagi anak dan memungkinkan anak berinteraksi secara aktif dengan lingkungannya. Bermain merupakan media sekaligus cara terbaik untuk anak belajar. Dalam bermain itulah anak melalui proses berbuat dan menyentuh langsung obyek-obyek nyata. Anak tidak belajar banyak melalui interpretasi stimulus verbal dari orang dewasa.

Dengan demikian permainan konstruktif dapat dideskripsikan sebagai suatu alat atau jenis permainan yang menggunakan benda atau obyek yang dapat dilakukan oleh seorang anak secara individu maupun berkelompok dalam bereksplorasi membangun atau membentuk suatu bentuk tertentu dengan tujuan memberi informasi tentang segala sesuatu yang belum diketahui oleh anak serta memberikan kesenangan pada anak.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan permainan konstruktif yang dilakukan di TK Aisyiyah berupa kegiatan membangun atau membuat suatu bentuk atau konstruksi menggunakan balok, lego, plastisin, clay, ataupun puzzle. Dalam pelaksanaan permainan konstruktif

ini anak diberi kesempatan untuk dapat melakukan permainan sesuai dengan daya imajinasi dan kemampuan anak. Serta guru juga selalu menghargai hasil karya yang sudah dihasilkan oleh anak. Dan di akhir kegiatan permainan konstruktif ini, guru selalu melakukan tanya jawab dengan anak mengenai hasil karya yang sudah dibangun atau dibentuk oleh anak, karena yang mengetahui imajinasi bangunan dan hasil karya anak adalah anak itu sendiri.

Permainan konstruktif sebagai bagian dari permainan edukatif yang dapat merangsang dan menstimulasi perkembangan anak. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terdapat beberapa aspek perkembangan yang dapat dicapai oleh anak melalui penerapan permainan konstruktif yang dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Sambiroto. Beberapa aspek perkembangan yang dicapai anak adalah perkembangan kognitif, perkembangan motorik halus, perkembangan sosial, perkembangan emosional dan perkembangan kreativitas anak.

Perkembangan kognitif adalah perubahan kemampuan mental seperti belajar, memori, menalar, berpikir, dan bahasa (Papalia & Olds, 2001). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan TK Aisyiyah Kalibader ketika anak bermain permainan konstruktif, anak dituntut untuk bisa mengingat obyek yang dilihat sehari-hari untuk dijadikan acuan konstruksi yang akan dibangun oleh anak. Anak dapat berekspresi dan berkreasi dengan benda-benda yang beraneka ragam bentuknya sesuai dengan yang diingatnya. Semakin sering anak distimulasi melalui permainan konstruktif ini, maka semakin sering anak diberi latihan untuk mengingat dan mampu mendorong anak mencari dan menemukan jawabannya, memikirkan kembali, membangun kembali, dan menemukan hal-hal yang baru sehingga kemampuan kognitif anak akan menjadi terlatih dengan baik.

Begitu juga, ketika anak bermain permainan konstruktif dengan menggunakan clay ataupun plastisin, anak diajak untuk meremas-remas dan membentuk clay atau plastisin menjadi bentuk yang

diinginkan oleh anak. Maka secara tidak langsung perkembangan motorik halus anak juga terasah. Permainan konstruktif ini juga membutuhkan koordinasi mata dan tangan untuk dapat menghasilkan karya yang bagus.

Perkembangan emosional merupakan perubahan cara individu berhubungan dengan dunia dan menyatakan emosi secara unik, sedangkan perkembangan sosial adalah perubahan dalam berhubungan dengan orang lain (Papalia & Olds, 2001). Ketika anak bermain permainan konstruktif bersama temannya, anak dituntut untuk bisa saling memahami dengan temannya, anak saling berkomunikasi dengan temannya sehingga perkembangan sosial anak juga berkembang. Selain mengasah perkembangan sosial anak, permainan konstruktif juga mengasah perkembangan emosional anak. Anak belajar untuk percaya diri, bangga dan puas terhadap hasil karya yang sudah ia bangun atau bentuk.

Perkembangan lain yang diasah melalui permainan konstruktif adalah perkembangan kreativitas anak.

Bermain permainan konstruktif memberi kesempatan anak untuk berpikir dan bertindak imajinatif untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya dan anak terlibat dalam suatu kreasi atau konstruksi suatu produk ciptaan sendiri. Semakin berkembang imajinasinya, maka semakin kreatif anak dalam menciptakan suatu konstruksi atau bentuk.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penerapan permainan konstruktif yang dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Sambiroto berupa kegiatan membangun atau membuat suatu bentuk atau konstruksi menggunakan balok, lego, plastisin, clay, ataupun puzzle. Dalam pelaksanaan permainan konstruktif ini anak diberi kesempatan untuk dapat melakukan permainan sesuai dengan daya imajinasi dan kemampuan anak. Serta guru juga selalu menghargai hasil karya yang sudah dihasilkan oleh anak.
2. Aspek perkembangan yang

dicapai oleh anak melalui penerapan permainan konstruktif diantaranya adalah perkembangan kognitif, perkembangan motorik halus, perkembangan sosial, perkembangan emosional dan perkembangan kreativitas anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Carol, Gestwitcki. 2007. *Developmentally Appropriate Practice, Curriculum and Development in Early Education, Third Edition*. Canada: Thomson, Delmar Learning
- Docket, Sue & Fleeer, Marylin. 2000. *Play and Pedagogy in Early Childhood Bending the Rules*. Sydney: Harcourt
- Musfiroh, Tadkirotun. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: PT Grasindo
- Papalia, D E., Olds, S. W., & Feldman, Ruth D. 2001. *Human development* (8th ed.). Boston: McGraw-Hill
- Santrock, John W. 1995. *Perkembangan Masa Hidup Jilid II*. Jakarta: Erlangga
- Seefeldt, Carol & Barbour, Nita. 1994. *Early Childhood Education An Introduction*. New York: Macmillian College Publishing Company, 1994
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sunar, Prasetyono Dwi. 2007. *Membedah Psikologi Bermain Anak*. Jogjakarta: Think

MOTIVASI BELAJAR PEMROGRAMAN PADA MAHASISWA PTIK DITINJAU DARI LATAR BELAKANG SEKOLAHNYA

Rista Rusdianawati

Dosen Prodi Pendidikan Teknik Imformasi dan Komputer
Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Email: rusdianawatirista@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan motivasi belajar pemrograman pada mahasiswa PTIK ditinjau dari latar belakang sekolahnya, yaitu yaitu SMK (jurusan TI) dengan Non SMK (meliputi SMK bukan jurusan TI, SMA/MA). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa PTIK di Kabupaten Sidoarjo. Sedangkan sampel yang diambil adalah mahasiswa PTIK UMSIDA yang berjumlah 41 mahasiswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada responden. Data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dengan norma persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Motivasi belajar pemrograman pada mahasiswa PTIK baik lulusan SMK maupun non SMK berada pada kategori sedang/cukup (level C); (2) Jika ditinjau dari nilai persentase reratanya, motivasi belajar mahasiswa PTIK lulusan non SMK lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa lulusan SMK; (3) Jika ditinjau dari dimensi yang membentuk motivasi, terdapat dimensi yang berada pada kategori rendah, yaitu keinginan mendalami materi, bekerja secara mandiri, dan senang menyelesaikan masalah yang rumit. Berdasarkan hasil tersebut dapat diinterpretasikan bahwa ketiga dimensi ini merupakan dimensi yang sifatnya sebab akibat. Sehingga rendahnya ketiga dimensi ini dapat diatasi dengan cara terus menumbuhkan keinginan dan memfasilitasi mahasiswa terkait pendalaman materi. Dengan demikian, mahasiswa akan memiliki pemahaman serta keterampilan yang baik, sehingga mampu bekerja secara mandiri dan menyelesaikan masalah atau tugas yang rumit.

Keywords: motivasi belajar pemrograman, lulusan SMK, lulusan non SMK

PENDAHULUAN

SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) merupakan sekolah yang memiliki tujuan untuk mencetak lulusan yang siap kerja sesuai dengan bidang keahliannya. Tetapi, lulusan SMK juga bisa melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi sesuai dengan bidang keahliannya. Materi kejuruan yang telah dipelajari di SMK akan dipelajari lebih mendalam di tingkat perguruan tinggi, jika mereka memilih jurusan yang linier dengan

bidang keahliannya di SMK. Sehingga, dapat diasumsikan bahwa lulusan ini telah memiliki pengetahuan dasar dan pengalaman terkait dengan materi yang sesuai dengan bidang keahliannya tersebut.

PTIK (Pendidikan Teknologi Informatika dan Komputer) merupakan prodi (program studi) yang bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang siap mendidik dan mengajar dalam bidang TI. Tentunya di prodi ini sebagian besar matakuliah

yang dipelajari berkaitan erat dengan TI. Mahasiswa PTIK yang berasal dari SMK jurusan TI dianggap telah memiliki pengetahuan dasar terkait dengan matakuliah-matakuliah yang berhubungan dengan TI.

Berbeda dengan lulusan SMA (Sekolah Menengah Atas)/MA (Madrasah Aliyah) yang mana mereka tidak mendapatkan materi atau kompetensi khusus terkait dengan bidang keahlian, karena memang SMA/MA dirancang untuk memperluas pengetahuan yang diperlukan peserta didik untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Sehingga bagi mahasiswa PTIK lulusan SMA/MA ataupun SMK tetapi bukan jurusan TI, matakuliah-matakuliah di Prodi PTIK merupakan ilmu yang baru.

Kedua hal ini menimbulkan asumsi bahwa mahasiswa yang berasal dari SMK (jurusan TI) memiliki motivasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan mahasiswa lulusan SMA/MA atau SMK (bukan jurusan TI). Motivasi belajar adalah suatu dorongan baik dari dalam maupun dari luar seseorang untuk mempelajari sesuatu yang baru demi mendapatkan prestasi atau hasil

belajar yang baik (Dimiyati dan Mudjiono, 2009). Motivasi belajar ini menjadi penting pada diri mahasiswa karena akan sangat berpengaruh pada keberhasilan pembelajaran.

Di Prodi PTIK, matakuliah pemrograman merupakan matakuliah wajib yang disajikan di hampir setiap semester. Hal ini karena memang TIK sangat erat kaitannya dengan pemrograman. Matakuliah pemrograman merupakan matakuliah yang mempelajari tentang pemrograman dan bahasa pemrogramannya, yaitu meliputi metodologi pemecahan masalah, menuliskan algoritma pemecahan masalah dalam notasi tertentu, mentranslasi algoritma ke dalam bahasa pemrograman dan menuliskannya menggunakan suatu bahasa komputer (Munir dan Lidya, 2016). Materi pemrograman dalam struktur kurikulum di Prodi PTIK diantaranya algoritma dan pemrograman dasar, pemrograman visual, pemrograman berorientasi objek, pemrograman web, dan lain-lain.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, faktanya beberapa mahasiswa lulusan SMA/MA

memiliki aktivitas dan atau hasil belajar yang lebih bagus dibandingkan dengan mahasiswa lulusan SMK. Hal ini bertolak belakang dengan asumsi-asumsi yang dipaparkan di atas. Sehingga perlu adanya pembuktian dengan melakukan penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan motivasi belajar pemrograman pada mahasiswa PTIK yang dilihat berdasarkan latar belakang sekolahnya, yaitu lulusan SMK (jurusan TI) dan lulusan Non SMK (meliputi SMK bukan jurusan TI, SMA/MA).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis deskriptif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen, analisis data bersifat kuantitatif/statistik (Sugiyono, 2012). Analisis deskriptif pada penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan motivasi belajar pemrograman pada mahasiswa PTIK ditinjau dari latar belakang sekolahnya.

Populasi yang diambil adalah seluruh mahasiswa PTIK di Kabupaten Sidoarjo. Di Kabupaten Sidoarjo, Perguruan tinggi yang memiliki rumpun ilmu PTIK hanya Universitas Muhammadiyah Sidoarjo (UMSIDA), sehingga sampel penelitian yang diambil adalah seluruh mahasiswa PTIK di UMSIDA yang berjumlah 41 mahasiswa.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah kuesioner. Dalam kuesioner ini, peneliti memberikan alternatif jawaban pada kolom yang telah disediakan, sementara itu responden tinggal memilih dari jawaban yang ada yang paling mendekati pilihan responden (Sukardi, 2011:77). Perumusan pernyataan dalam angket didasarkan pada indikator-indikator dari variabel penelitian yang digunakan. Adapun skala penilaian persetujuan pada kuesioner berbentuk interval yang memiliki 4 jawaban.

Jabaran kisi-kisi kuesioner untuk mengetahui motivasi belajar mahasiswa disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1 Kisi-Kisi Kuesioner Motivasi Belajar

Variabel	Dimensi	Indikator	Butir Soal
Motivasi belajar	Motivasi intrinsik	Keinginan untuk mendalami materi	1-4
		Ketekunan dalam mengerjakan tugas	5-9

Variabel	Dimensi	Indikator	Butir Soal
		Ulet dalam menghadapi kesulitan	10-12
		Senang bekerja secara mandiri	13-15
		Senang memecahkan masalah yang rumit	16-19
		Percaya diri dengan kemampuan yang dimiliki	20-23
		Keinginan untuk berprestasi	24-25
	Motivasi ekstrinsik	Dorongan dari dosen	26-27

Sebelum digunakan untuk mengambil data, kuesioner perlu diuji validitasnya terlebih dahulu. Uji validitas dilakukan dengan tiga cara yaitu uji validitas konstruk, uji validitas isi, dan uji validitas butir soal. Uji validitas konstruk dan validitas isi dilakukan dengan meminta pendapat ahli tentang kesesuaian kuesioner dengan indikator-indikator variabel, petunjuk kuesioner, dan kesesuaian bahasa yang digunakan dengan karakteristik responden.

Setelah uji validitas isi selesai, maka dilanjutkan dengan uji validitas butir soal. Uji ini dilakukan ada kelompok uji coba yang diambil dari luar anggota sampel penelitian. Kelompok uji coba diambil dari mahasiswa PTIK STKIP Tulungagung sebanyak 30 orang.

Hasil uji validitas butir soal pada kuesioner motivasi belajar adalah sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Uji Validitas Kuesioner Motivasi Belajar

Butir Soal	Ket
1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, dan 27	Valid
4 dan 12	Tidak Valid

Berdasarkan Tabel 2 di atas, butir pernyataan yang valid sebanyak 25 butir yang selanjutnya akan digunakan untuk mengambil data tentang motivasi belajar mahasiswa. Sementara butir soal yang tidak valid sebanyak 2 butir akan dibuang atau tidak dipakai dengan pertimbangan bahwa substansi pada butir ke-4 dan ke-12 sudah terwakili oleh butir-butir yang lain sesuai dengan indikator-indikator pada variabel motivasi belajar.

Selain uji validitas, kuesioner yang akan digunakan untuk mengambil data harus diuji reliabilitasnya. Reliabilitas ini digunakan untuk mengukur tingkat kekonsistenan instrumen penelitian. Berdasarkan perhitungan dikatakan bahwa kuesioner motivasi belajar sudah memenuhi uji reliabilitas, dibuktikan dengan koefisien *Alpha Cronbach* di atas 0,6.

Tabel 3 Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner

Variabel	Koefisien Alpha Cronbach	Ket
Motivasi belajar	0.873	Reliabel

Analisis data dilakukan dengan dua cara, yaitu:

1. Menentukan persentase setiap butir

Persentase setiap butir dihitung dengan cara menjumlahkan perolehan skor tiap butir di lapangan, membandingkan dengan skor ideal, kemudian dikalikan dengan 100%. Selanjutnya nilai yang diperoleh dikonsultasikan dengan norma yang terdiri dari lima kategori, yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah.

2. Menentukan norma setiap kategori

Norma dari setiap kategori diperoleh dari perhitungan persentase ideal minimum (p_{min}), persentase ideal maksimum (p_{maks}), Jangkauan (J), rerata persentase ideal (M_p), dan simpangan baku (SD_p) (Azwar, 2016). Berdasarkan kurva distribusi normal standar maka dapat diketahui bahwa skor p_{min} sebesar 0, p_{maks} sebesar 100, J sebesar $100 - 0 = 100$, rerata persentase ideal (M_p) sebesar $100/2 = 50$, dan SD_p sebesar $100/6 = 16,67$ (Azwar, 2016). Sehingga dapat ditentukan aturannya, yaitu kategori

sangat tinggi memiliki skor $x > M_p + 2,5 SD_p$. Kategori tinggi memiliki skor $x \leq M_p + 2,5 SD_p$ dan $x > M_p + 2 SD_p$. Kategori sedang memiliki skor $x \leq M_p + 2 SD_p$ dan $x > M_p + 1 SD_p$. Kategori rendah memiliki skor $x \leq M_p + 1 SD_p$ dan $x > M_p - 1,5 SD_p$. Sedangkan kategori sangat rendah memiliki skor $x \leq M_p - 1,5 SD_p$.

Hasil perhitungan norma kategori persentase disajikan dalam Tabel 4.

Tabel 4 Norma Kategori Persentase

Persentase	Kategori	Level
$91,68 < x \leq 100$	Sangat Tinggi	A
$83,34 < x \leq 91,68$	Tinggi	B
$66,67 < x \leq 83,34$	Sedang/Cukup	C
$24,99 < x \leq 66,67$	Rendah	D
$00,00 < x \leq 24,99$	Sangat Rendah	E

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pengumpulan dan pengolahan data diperoleh data motivasi belajar sebagai berikut.

Tabel 5 Motivasi Belajar Mahasiswa PTIK

Variabel	N	Skor Terendah	Skor Tertinggi	Skor Rerata	Std. Deviasi
Motivasi belajar mahasiswa lulusan SMK	2	51	82	69,86	7,04
Motivasi belajar mahasiswa lulusan Non SMK	19	57	89	71,63	9,26

Pada Tabel 5 dipaparkan bahwa skor rerata motivasi belajar mahasiswa lulusan SMK lebih rendah (69,86) dari pada skor rerata pada

mahasiswa lulusan non SMK (71,63). Motivasi belajar pada mahasiswa lulusan SMK memiliki skor terendah sebesar 51, sedangkan skor tertingginya sebesar 82. Angka ini lebih rendah dibandingkan dengan skor terendah pada data motivasi belajar mahasiswa lulusan non SMK yaitu 57 dan skor tertingginya yakni 89.

Berdasarkan perhitungan persentase rerata dan norma setiap kategori, maka hasil analisis data disajikan sebagai berikut.

Tabel 6 Motivasi Belajar Pemograman pada Mahasiswa PTIK

Variabel	Persentase Rerata	Kategori	Level
Motivasi belajar mahasiswa lulusan SMK	69,86%	Sedang	C
Motivasi belajar mahasiswa lulusan Non SMK	71,63%	Sedang	C

Tabel 6 menunjukkan bahwa persentase rerata pada variabel motivasi belajar mahasiswa lulusan SMK ternyata lebih rendah yaitu sebesar 69,86% dari pada variabel motivasi belajar mahasiswa non SMK yakni sebesar 71,63%.

Jika dilihat berdasarkan dimensi yang membentuk variabel motivasi belajar, maka datanya disajikan sebagai berikut.

Tabel 7 Motivasi Belajar Pemrograman pada Mahasiswa PTIK

Dimensi		Motivasi belajar mahasiswa lulusan SMK	Motivasi belajar mahasiswa lulusan Non SMK
Keinginan mendalami materi	%	62,12	72,81
	Kategori	Rendah	Sedang
Tekun	%	73,86	73,95
	Kategori	Sedang	Sedang
Ulet	%	69,89	76,31
	Kategori	Sedang	Sedang
Bekerja secara mandiri	%	66,29	66,23
	Kategori	Rendah	Rendah
Senang memecahkan masalah yang rumit	%	68,46	65,79
	Kategori	Sedang	Rendah
Percaya diri	%	70,74	71,38
	Kategori	Sedang	Sedang
Keinginan untuk berprestasi	%	73,86	82,24
	Kategori	Sedang	Sedang
Dorongan dari luar	%	73,86	69,08
	Kategori	Sedang	Sedang

Tabel 7 menunjukkan bahwa dimensi keinginan mendalami materi pada motivasi belajar mahasiswa lulusan SMK memiliki rerata sebesar 62,12% dengan kategori rendah. Sementara itu, dimensi tekun memiliki rerata sebesar 73,86%, dimensi ulet memiliki rerata sebesar 69,89%, dimensi bekerja secara mandiri memiliki rerata sebesar 66,29%, dimensi senang memecahkan masalah yang rumit memiliki rerata sebesar 68,46%, dimensi percaya diri memiliki rerata sebesar 70,74%,

dimensi keinginan untuk berprestasi dan dimensi dorongan dari luar sama-sama memiliki rerata sebesar 73,86%. Berdasarkan nilai reratanya, ketujuh dimensi ini termasuk dalam kategori sedang.

Adapun pada variabel motivasi belajar mahasiswa lulusan non SMK, dimensi keinginan mendalami materi memiliki rerata sebesar 72,81%, dimensi tekun memiliki rerata sebesar 73,95%, dimensi ulet memiliki rerata sebesar 76,31%, dimensi bekerja secara mandiri memiliki rerata sebesar 66,23%, dimensi senang memecahkan masalah yang rumit memiliki rerata sebesar 65,79%, dimensi percaya diri memiliki rerata sebesar 71,38%, dimensi keinginan untuk berprestasi memiliki rerata sebesar 82,24%, dan dimensi dorongan dari luar memiliki rerata sebesar 69,08%.

Berdasarkan data yang tersaji dalam Tabel 7 ditemukan beberapa dimensi yang berada pada kategori rendah, yakni dimensi keinginan mendalami materi, bekerja secara mandiri, dan senang memecahkan masalah yang rumit. Hal ini membuktikan bahwa mahasiswa

masih kurang dalam memahami materi.

Keinginan mendalami materi yang masih rendah menunjukkan bahwa mahasiswa masih kurang dalam menggali materi. Materi bisa digali melalui buku, modul, jurnal, artikel di internet, bertanya kepada dosen maupun temannya sendiri, mengikuti pelatihan/ diklat/ workshop/ seminar, dan lain-lain. Beberapa sumber tersebut merupakan indikator-indikator dari dimensi keinginan mendalami materi. Rendahnya dimensi ini diduga karena indikator-indikator dalam dimensi ini tidak terpenuhi semuanya oleh mahasiswa. Dalam menggali materi, mahasiswa hanya mengandalkan dari internet. Hal ini dilakukan karena lebih praktis dan cepat, karena bisa dilakukan dimanapun dan kapanpun. Padahal konten atau informasi dari internet tersebut tidak semuanya bisa dipertanggungjawabkan kebenarannya. Sehingga dalam hal ini diperlukan sikap teliti dan hati-hati dalam memilih informasi dari internet. Seperti yang dikemukakan oleh Novianto (2012) berdasarkan hasil penelitiannya, bahwa diperlukan sikap selektif dan teliti terhadap

informasi yang akan ditelusur melalui internet, dikarenakan tidak semua informasi di internet bisa dipertanggungjawabkan kebenarannya.

Selain itu, rendahnya dimensi keinginan mendalami materi ini juga diduga karena belum atau jarang adanya pelatihan atau seminar bidang pemrograman yang diadakan khususnya di kampus. Hal ini dapat menjadi perhatian pihak prodi untuk sering mengadakan seminar atau pelatihan di bidang TIK khususnya terkait pemrograman.

Dapat bekerja secara mandiri merupakan salah satu indikator yang menunjukkan tingginya motivasi seseorang. Seseorang dapat bekerja secara mandiri jika ia mampu menyelesaikan suatu pekerjaan atau tugas tanpa bantuan orang lain. Tentunya dibutuhkan pemahaman dan keterampilan yang baik untuk dapat menyelesaikan pekerjaan tersebut. Oleh karena itu, agar dapat bekerja secara mandiri seseorang harus memiliki pemahaman dan keterampilan yang baik dan sesuai dengan bidang pekerjaan tersebut. Hasil analisis data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa indikator

bekerja secara mandiri pada mahasiswa tergolong rendah. Hal ini diduga karena mahasiswa memiliki pemahaman dan keterampilan yang rendah pula terhadap matakuliah pemrograman, sehingga mereka tidak bisa menyelesaikan tugas yang diberikan oleh dosen tanpa bantuan orang lain atau temannya.

Rendahnya kemampuan dalam menyelesaikan pekerjaan secara mandiri, menunjukkan bahwa seseorang itu tidak akan bisa menyelesaikan tugasnya tanpa bantuan orang lain. Secara otomatis, jika seseorang tersebut tidak bisa menyelesaikan pekerjaan, maka ia akan kesulitan ketika menemui pekerjaan yang tingkat kesulitannya lebih tinggi. Demikian halnya jika mahasiswa tidak dapat menyelesaikan tugasnya secara mandiri, maka ia tidak bisa menyelesaikan tugas yang lebih rumit.

Ketiga dimensi yang tergolong rendah tersebut merupakan dimensi yang bersifat sebab akibat. Rendahnya keinginan mendalami materi akan menyebabkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa pada materi pemrograman menjadi rendah pula. Jika pemahaman

dan keterampilan pada materi pemrograman rendah, maka mahasiswa tidak akan bisa menyelesaikan tugas secara mandiri. Mereka cenderung suka menyontek tugas temannya. Otomatis ketika dihadapkan pada tugas yang sedikit lebih rumit, maka mahasiswa tidak akan mampu menyelesaikannya.

KESIMPULAN

Dari pembahasan hasil penelitian dapat ditarik beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Motivasi belajar pemrograman pada mahasiswa PTIK baik lulusan SMK maupun non SMK berada pada kategori sedang/cukup (level C).
2. Jika ditinjau dari nilai persentase reratanya, motivasi belajar mahasiswa PTIK lulusan non SMK lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa lulusan SMK.
3. Jika ditinjau dari dimensi yang membentuk motivasi, terdapat dimensi yang berada pada kategori rendah, yaitu keinginan mendalami materi, bekerja secara mandiri, dan senang menyelesaikan masalah yang rumit. Berdasarkan hasil tersebut dapat diinterpretasikan

bahwa ketiga dimensi ini merupakan dimensi yang sifatnya sebab akibat. Sehingga rendahnya ketiga dimensi ini dapat diatasi dengan cara terus menumbuhkan keinginan dan memfasilitasi mahasiswa terkait pendalaman materi. Dengan demikian, mahasiswa akan memiliki pemahaman serta keterampilan yang baik, sehingga mampu bekerja secara mandiri dan menyelesaikan masalah atau tugas yang rumit.

Daftar Acuan

- Azwar, S. 2016. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Jaya.
- Munir dan Lidya. 2016. *Algoritma dan Pemrograman dalam Bahasa Pascal, C, dan C++ Edisi Keenam*. Bandung: Informatika.
- Novianto, I. 2012. Perilaku Penggunaan Internet di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal FISIP UNAIR*. Vol. 2, No. 1, diakses tanggal 02 Februari 2017

- Sugiyono. 2007. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: PT. Alfabeta Bandung.
- Sukardi. 2011. *Metodologi Penelitian dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL ANCAK-ANCAK ALIS SEBAGAI PEMERKUAT KARAKTER BANGSA DI ERA AEC

Aditya Toni Setiawan ⁽¹⁾, Dwi Handayani ⁽²⁾

Universitas Negeri Malang

Email: aditya.terate@gmail.com¹

ABSTRAK

Pembentukan karakter bangsa sebagai modal menghadapi era AEC perlu digalakkan demi terciptanya SDM yang berkualitas. Manusia yang cerdas, terampil dan kompetitif dapat dibentuk melalui pembelajaran di tingkat SD dengan memanfaatkan kekayaan budaya Indonesia berupa permainan tradisional. Permainan tradisional dirasa sangat cocok digunakan dalam pembelajaran di SD karena sesuai dengan taraf usia anak yaitu usia bermain. Tujuan dari penulisan artikel ini yaitu: (1) mengkaji model pembelajaran berbasis permainan tradisional *ancak-ancak alis* di SD; (2) menjelaskan manfaat penerapan model pembelajaran berbasis permainan tradisional *ancak-ancak alis* terhadap pembentukan karakter bangsa. Pembelajaran berbasis permainan tradisional *ancak-ancak alis* merupakan salah satu pembelajaran yang mengintegrasikan permainan tradisional *ancak-ancak alis* ke dalam pembelajaran. Model pembelajaran ini mampu memperkuat karakter anak Indonesia yaitu menjadikan anak yang tertib, mampu bekerjasama, jujur, bertanggung jawab, bertoleransi, aktif, berkomunikasi aktif, berani, serta sikap berfikir secara kritis terhadap sesuatu. Penerapan model pembelajaran berbasis permainan tradisional *ancak-ancak alis* mampu memperkuat karakter bangsa dalam mempersiapkan SDM berkualitas di era AEC.

Kata kunci : *model pembelajaran, permainan tradisional ancak-ancak alis, karakter bangsa*

PENDAHULUAN

Perkembangan peradaban manusia yang terus menerus menuju kemajuan, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, menuntut manusia terus berlari mengikuti perkembangan untuk mampu bertahan. Kesepakatan negara-negara ASEAN membentuk kerjasama Asean Economic Community (AEC) merupakan salah satu upaya negara ASEAN menghadapi perkembangan dunia. AEC memberikan kesempatan untuk negara ASEAN bebas

memasarkan hasil produksinya dinegara ASEAN. Keadaan yang demikian menimbulkan permasalahan pada negara anggota ASEAN, khususnya Indonesia, berkaitan dengan kesiapan sumber daya manusia (SDM) dalam menghadapi era AEC. Persaingan pasar yang semakin sengit membutuhkan sumber daya manusia yang cerdas, terampil dan kompetitif.

Pembentukan manusia yang cerdas, terampil, dan kompetitif dapat dilalui dengan adanya pendidikan.

Berdasarkan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional no 20 tahun 2003, pendidikan diartikan sebagai 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. Amanah pendidikan bangsa Indonesia yang telah termaktub memberikan gambaran yang jelas bahwa manusia Indonesia yang dicita-citakan merupakan manusia yang tangguh baik dari segi intelektual, spiritual, dan emosional.

Pembelajaran yang berlangsung dari jenjang PAUD, SD, SMP, SMA, sampai pada perguruan tinggi mengindikasikan kesungguhan bangsa Indonesia dalam membentuk SDM yang tangguh. Pembelajaran pada jenjang SD merupakan pembelajaran yang penting untuk menjadikan sorotan. Pada masa usia SD, anak dibekali ilmu, sikap, dan keterampilan yang paling dasar untuk menuju jenjang berikutnya. Apabila

pembelajaran pada jenjang SD berhasil, maka anak tidak akan mengalami kesulitan yang besar di jenjang-jenjang pendidikan berikutnya. Sebaliknya, jika pendidikan di jenjang SD tidak berhasil maka kesulitan anak akan muncul dalam menjalani pembelajaran di jenjang pendidikan selanjutnya.

Usia anak SD berada pada taraf usia bermain (Hurlock (1980:146)). Hal tersebutlah yang mengakibatkan anak suka sekali bergerak sesuai dengan pendapat Desmita (2009:35) yang menyatakan bahwa anak-anak SD senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang melakukan sesuatu secara langsung. Namun, pembelajaran yang berlangsung saat ini banyak yang mengabaikan segi perkembangan anak tersebut. Berdalih dengan adanya kecanggihan teknologi dan manusia harus terus mengikuti perkembangan teknologi, aspek perkembangan anak sebagai hal terpenting penunjang keberhasilan pembelajaran terabaikan. Pembelajaran tidak memberikan ruang kepada peserta didiknya untuk dapat belajar sesuai dengan taraf perkembangannya. Diam memperhatikan tayangan yang

diberikan oleh guru dirasa sangat efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Anak akan mampu menguasai kemampuan kognitifnya, namun dari segi sikap dan keterampilan masih perlu dipertanyakan. Munculnya fenomena anak yang lebih tertarik dengan gagetnya dari pada orang disampingnya, anak yang lebih suka menghabiskan waktunya di warnet untuk *game online* daripada bermain dengan temannya, anak yang rela menghabiskan uang sakunya untuk menyewa *plays station* daripada untuk tabungannya, sudah tidak asing lagi ditemui saat ini. Dampak yang ditimbulkan dari hal tersebut diantaranya terbentuklah manusia yang lemah akan karakter baik. Terbentuklah anak dengan karakter yang acuh terhadap sesama, tidak mampu bekerja sama dengan baik, kurang teliti mengahapi persoalan, memiliki jiwa kompetisi yang kurang baik, mudah putus asa terhadap masalah yang dihadapi, kurang bisa menghargai waktu, bahkan merambah pada kurangnya jiwa kejujuran pada diri anak.

Hal yang tersebut di atas patut menjadi perhatian dan dicarikan solusi

terbaik. Indonesia memiliki kekayaan budaya yang bisa mengatasi permasalahan tersebut. Memanfaatkan salah satu permainan tradisional sebagai model perbelajaran di SD merupakan solusi yang tepat mengatasi permasalahan karakter bangsa yang semakin melemah. Anak SD suka bermain dan permainan, sehingga pembelajaran dengan bermain dirasa tepat untuk dilaksanakan.

Permainan tradisional *ancak-ancak alis* merupakan salah satu permainan tradisional yang berasal dari Yogyakarta. Permainan ini merupakan permainan kelompok yang membutuhkan pemain dalam jumlah besar, membutuhkan ruang bermain yang luas, serta beberapa peraturan yang harus disepakati. Permainan ini memerlukan kerjasama yang tinggi, jiwa kompetisi yang tinggi, serta ketepatan dan kecepatan yang tinggi. Hal tersebut merupakan nilai positif yang dimiliki oleh permainan tradisional *ancak-ancak alis* bila diterapkan dalam pembelajaran karena selain mampu mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal juga dapat mengembangkan karakter positif bagi peserta didik SD.

Karakter peserta didik yang cerdas, terampil, dan kompetitif sangatlah penting untuk diciptakan sejak usia dini. Pengembangan karakter bangsa yang baik akan mendukung terbentuknya manusia berkemajuan yang siap menghadapi era AEC dan perkembangan dunia lainnya. Mengintegrasikan permainan tradisional kedalam pembelajaran akan menunjang keberhasilan pendidikan Indonesia.

PEMBAHASAN

A. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah sebuah rancangan atau pola yang dibentuk berdasarkan kurikulum untuk merancang bahan ajar, dan sebagai panduan dalam melaksanakan pembelajaran di kelas maupun tempat belajar lain (Joyce & Weil (1980:1). Gunter et al (1990:67) mendefinisikan "an instructional model is a step-by-step procedure that leads to specific learning outcomes". Pendapat Gunter tersebut menjelaskan model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dari

beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran adalah kerangka yang berisi langkah-langkah pembelajaran yang terlukis dari awal sampai akhir yang dibawakan dengan khas oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Terdapat beberapa konsep untuk menjelaskan model pembelajaran yang dikemukakan oleh Joyce & Weil (1980:14-17), yaitu: (a) *syntax*, yaitu menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan; (b) *social system*, menggambarkan peran dan hubungan siswa dan guru, serta berbagai aturan/norma yang dianjurkan untuk digunakan pada saat penerapan model; (c) *principles of reaction*, menggambarkan bagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan, dan merespon siswa; (d) *support system*, menjelaskan tambahan segala sarana, bahan, alat, atau lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran; (e) *instructional and naturant effects*, menjelaskan akibat/hasil belajar yang diperoleh secara langsung berdasarkan tujuan yang menjadi sasaran (*instructional effects*) dan hasil belajar di luar yang menjadi sasaran pembelajaran yang biasanya datang

dari pengalaman hasil penerapan model pembelajaran (*naturant effects*).

B. Permainan Tradisional *Ancak-Ancak Alis*

Permainan *ancak-ancak alis* berasal dari Daerah Istimewa Yogyakarta. Permainan ini menggambarkan kehidupan petani sehingga pada masa dulu permainan ini sangat disenangi oleh anak-anak di pedesaan. Permainan dimainkan oleh anak-anak berusia 6-13 tahun dengan tidak mengenal jenis kelamin. Area bermain yang diperlukan adalah sebidang tanah sesuai dengan jumlah pemain sehingga semakin banyak pemain maka arena permainan yang dibutuhkan semakin luas.

Permainan *ancak-ancak alis* tidak memerlukan peraralatan dan perlengkapan permainan. Permainan hanya menggunakan lagu pengiring tanpa iringan instrumental. Dharmamulya (2005: 41-40) memberikan penjelasan mengenai permainan *ancak-ancak alis*. Permainan *ancak-ancak alis* termasuk pada jenis permainan bermain dan bernyanyi dan atau berdialog. Permainan jenis ini dimainkan diawali atau diselingi dengan

nyanyian, dialog, atau keduanya; nyanyian atau dialog menjadi induk dalam permainan tersebut. Permainan *ancak-ancak alis* bersifat rekreatif, interaktif, yang mengekspresikan pengenalan tentang lingkungan, hubungan sosial, tebak-tebakan, dan sebagainya.

C. Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional *Ancak-Ancak Alis*

Model pembelajaran berbasis permainan tradisional *ancak-ancak alis* merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan permainan tradisional *ancak-ancak alis* dalam model pembelajaran. Pengintegrasian dilakukan dengan mengembangkan langkah-langkah permainan sehingga sesuai dengan langkah model pembelajaran yang memenuhi prinsip-prinsip model pembelajaran yakni memiliki *syntax* (sistak), *social system* (sistem sosial), *prinsiples of reaction* (prinsip reaksi), *support system* (sistem pendukung), dan *instructional and natural effects* (dampak instruksional dan penggiring). Berikut disajikan model pembelajarn berbasis permainan tradisional *ancak-ancak alis* dalam pembelajaran (Handayani, 2013:64-72)

Sintak

Sintak model pembelajaran berbasis permainan tradisional *ancak-ancak alis* pada dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Tahap Model Permainan *Ancak-ancak Alis* untuk Pembelajaran

Tahapan	Kegiatan yang dilakukan
Tahap pra permainan Persiapan siswa siap mengikuti pembelajaran	Penataan situasi untuk mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran dengan penyampaian tema, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran serta langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan.
Tahap persiapan Membimbing siswa untuk menggali materi dan pengorganisasian siswa dalam kegiatan pembelajaran	Penyampaian materi oleh guru. Pengorganisasian siswa untuk siap dalam kegiatan permainan <i>ancak-ancak alis</i> .
Tahap permainan Mengkonstruksi pengetahuan dan kemampuan	Permainan <i>ancak-ancak alis</i> , kegiatan diskusi,serta game adu kecepatan dan ketepatan dilaksanakan. Siswa mengkonstruksi pengetahuannya dari proses permainan, kegiatan diskusi dan game.
Tahap penutup Menganalisis dan mengevaluasi hasil kegiatan pembelajaran	Pemberian penghargaan kelompok pemenang. Penarikan kesimpulan dan evaluasi hasil pembelajaran.

Secara rinci, langkah-langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis permainan

tradisional *ancak-ancak alis* sebagai berikut.

Tahap pra permainan

Persiapan siswa siap mengikuti pembelajaran

- Penataan situasi untuk mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran.
- Penyampaian kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.
- Penjelasan langkah-langkah pembelajaran oleh guru kepada siswa.

Tahap persiapan

Membimbing siswa untuk menggali materi dan pengorganisasian siswa dalam kegiatan pembelajaran

1. Penggalan kemampuan awal siswa oleh guru.
2. Pengkondisian siswa siap melaksanakan permainan di dalam ruangan.
3. Dipilihlah dua siswa yang memiliki badan sama besar, sama tinggi dan sama kuatnya (siswa A dan B). Siswa A dan B disebut sebagai pemain induk.
4. Kedua pemain induk memisahkan diri untuk mengadakan perundingan yang tidak boleh diketahui oleh pemain lain

(pemain anak semang). Dalam perundingan tersebut mereka memilih nama untuk dirinya masing-masing. Nama ini disesuaikan dengan kata-kata yang berhubungan dengan materi pelajaran.

5. Berkumpul kembali ke tempat yang sudah ditentukan untuk melakukan permainan

Tahap permainan

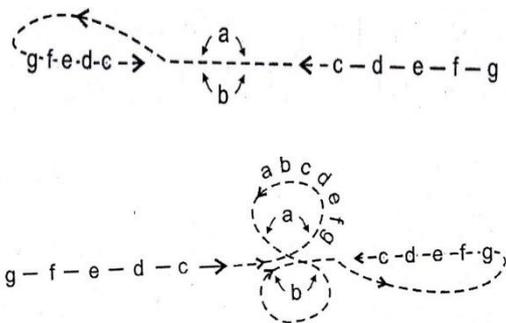
Mengkonstruksi pengetahuan dan kemampuan

1. Kedua pemain induk (A dan B) berdiri berhadap-hadapan (misalnya menghadap ke Utara dan Selatan). Keempat tangan mereka diangkat ke atas dan keempat telapak tangannya saling menempel sehingga seolah-olah membentuk sebuah pintu gapura. Pemain induk tersebut selalu menggerakkan tangannya dan saling bertepuk satu dengan lainnya sambil menyanyikan lagu. Lirik lagu disesuaikan dengan materi yang dipelajari.
2. Seluruh pemain menyanyikan lagu, pemain anak semang berjalan berdereturut ke belakang berputar-putar mengitari A dan B dengan memegang

pundak pemain yang berada di depannya. Keadaan pemain dan jalannya pemain dalam permainan dapat dilihat pada gambar 1 dan 2 berikut.



Gambar 1 Posisi Pemain Saat Permainan Berlangsung



Gambar 2 Jalannya Pemain Saat Permainan *Ancak-ancak Alis Berlangsung* (Dharmamulya, 2005: 41, 44)

3. Setelah lagu selesai dinyanyikan, anak yang tepat berada di depan pemain induk ditangkap dan diberikan pertanyaan. Pertanyaan disesuaikan dengan kompetensi

yang akan dicapai. Apabila jawaban yang diberikan benar, maka pemain yang tertangkap tadi berhak memilih kata yang dirahasiakan oleh pemain induk. Setelah memilih, pemain tadi menjadi anak semang dari salah satu pemain induk.

4. Permainan ini diulangi berkali-kali hingga anggota barisan telah memilih kata yang mengartikan dia pada anak semang pemain induk tertentu. Pada akhirnya pemain induk mempunyai anak semang yang mungkin memiliki perbedaan jumlah.
5. Permainan dilanjutkan dengan mengadakan *game* adu kecepatan dan ketepatan untuk menentukan kelompok yang menang atau kalah.
6. Presentasi kelompok tentang hasil *game* adu kecepatan dan ketepatan.

Tahap penutup

Menganalisis dan mengevaluasi hasil kegiatan pembelajaran

1. Menentukan tim yang menjadi pemenang dan pemberian penghargaan kepada tim yang menang.

2. Penarikan kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan.
3. Pemberian evaluasi terhadap pembelajaran.
4. Pemberian tindak lanjut
5. Penutup pembelajaran.

Sistem Sosial

Sistem sosial yang terjadi pada model dibangun berdasarkan interaksi antara siswa dengan siswa, dan antara siswa dan guru. Siswa bersama-sama membangun pengetahuannya secara individu maupun kelompok. Dalam permainan kelompok besar siswa mampu menggali kemampuan individunya. Setelah terbentuk kelompok kecil, siswa dalam kelompoknya membangun pengetahuannya dengan berdiskusi. Game adu kecepatan dan ketepatan berlangsung, dan disinilah siswa kembali menggali kemampuannya secara individu. Guru berperan sebagai fasilitator dan pengatur pembelajaran dan permainan berlangsung. Siswa memperhatikan petunjuk dan peraturan yang dijelaskan oleh guru. Dalam permainan terdapat aturan-aturan yang berlaku yaitu tertib pada saat pembelajaran dan permainan, bekerja

sama dalam kelompok besar maupun kecil, berlaku jujur, mampu bertanggung jawab terhadap tugas-tugas yang diberikan, dan memiliki rasa toleransi terhadap teman.

Prinsip Reaksi

Pada pembelajaran ini diperlukan guru sebagai fasilitator yang mampu mengarahkan dan membantu proses belajar dalam seluruh kegiatan pembelajaran. Guru diarahkan sebagai pembimbing siswa dalam penemuan konsep dalam diri siswa dan dapat merespon tingkah laku dan pemikiran/konsep siswa dengan tepat. Guru diletakkan sebagai aktor yang berperan mampu memverifikasi kegiatan pembelajaran berupa penguatan pengetahuan, refleksi kegiatan pembelajaran, pemberian pesan moral yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dirancang.

Sistem Pendukung

Sistem pendukung dalam model permainan *ancak-ancak alis* berupa lapangan/halaman, sumber belajar, dan media pembelajaran. lapangan/halaman digunakan sebagai tempat jalannya permainan. Sumber belajar siswa berupa lembar kegiatan

kelompok, buku dan lingkungan sekitar. Media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu papan tempel dan kartu pernyataan.

Dampak Pembelajaran dan Dampak Pengiring

Penerapan model permainan *ancak-ancak alis* pada pembelajaran memiliki dampak yang dirasakan langsung (*direct effect*) dan dampak pengiring (*nurturant effect*). Dampak langsung yang dihasilkan oleh model permainan *ancak-ancak alis* yakni siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Model permainan *ancak-ancak alis* memiliki dampak pengiring (*nurturant effect*) setelah diterapkan. Model mampu menggali karakter positif yang dimiliki siswa.

D. Peran Model Pembelajaran Ancak-Ancak Alis Terhadap Pembentukan Karakter Bangsa

Secara etimologis, kata karakter berasal dari bahasa inggis, *character*, yang berarti watak atau sifat. Karakter adalah nilai-nilai yang khas, baik watak, akhlak atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebijakan yang

diyakini dan dipergunakan sebagai cara pandang, berpikir, bersikap, berucap dan bertingkah laku dalam kehidupan sehari-hari. Orang berkarakter berarti orang yang berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat, atau berwatak. Dengan makna seperti itu berarti karakter identik dengan kepribadian atau akhlak. Kepribadian merupakan ciri, karakteristik, atau sifat khas diri seseorang yang bersumber dari bentukan-bentukan yang diterima dari lingkungan, misalnya keluarga pada masa kecil dan bawaan sejak lahir (Koesoema, 2007).

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional 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 warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa, karakter didefinisikan sebagai nilai-nilai yang khas-baik (tahu nilai kebaikan, mau berbuat baik, nyata berkehidupan baik, dan berdampak baik terhadap lingkungan) yang terpateri 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. Karakter merupakan ciri khas seseorang atau sekelompok orang yang mengandung nilai, kemampuan, kapasitas moral, dan ketegaran dalam menghadapi kesulitan dan tantangan (Pemerintah Republik Indonesia, 2010).

Menurut Kemendiknas Badan Penelitian dan Pengembangan Kurikulum (2010: 6) untuk lebih memperkuat pelaksanaan pendidikan karakter pada satuan pendidikan telah teridentifikasi 18 nilai yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional, 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, (11) cinta tanah air, (12) menghargai prestasi, (13) bersahabat/ komunikatif, (14) cinta damai, (15) gemar membaca, (16) peduli lingkungan, (17) peduli sosial, (18) tanggung jawab.

Pendidikan melalui aspek pembelajarannya diharapkan mampu memberikan kontribusi yang positif terhadap pembentukan karakter bangsa. Model pembelajaran berbasis permainan tradisional *ancak-anak alis* mampu menghadirkan pembelajaran yang dapat memperkuat karakter bangsa. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2 Analisis Langkah Pembelajaran Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Ancak-Ancak Alis Sebagai Penguat Karakter Bangsa

Langkah pembelajaran	Karakter yang diperkuat	Keterangan
Tahap pra permainan Persiapan siswa siap mengikuti pembelajaran		
1.1	Religius	Terbentuk dari kegiatan berdoa
	Disiplin	Tertib saat pelajaran
1.2	Disiplin	Tertib saat pelajaran
	Rasa ingin tahu	Penyampaian kompetensi dan tujuan pembelajaran
1.3	Disiplin	Tertib saat pelajaran
Tahap persiapan Membimbing siswa untuk menggali materi dan pengorganisasian siswa dalam kegiatan pembelajaran		
2.1	Rasa ingin tahu	Pertanyaan yang diberikan guru
	Gemar membaca	Menggali kemampuan bisa dengan meminta siswa membaca materi pelajaran
2.2	Disiplin	Tertib dalam setiap arahan yang diberikan guru
2.3	Demokratis	Memahami kondisi masing-masing dan

Langkah pembelajaran	Karakter yang diperkuat	Keterangan
		mengakui kelebihan orang lain
2.4	Mandiri	Memilih keputusan untuk dirinya sendiri tanpa masukan dari orang lain
	Jujur	Tidak memberi tahu pemain lainnya tentang nama dirinya untuk mencari pendukung
2.5	-	-
Tahap permainan Mengkonstruksi pengetahuan dan kemampuan		
3.1	Kerja keras (kerjasama)	Kerja keras dan kerjasama antar kedua pemain
3.2	Disiplin	Tertib saat mengikuti barisan dan tidak tercerai atau saling mendahului
3.3	Mandiri	Mandiri saat menjawab pertanyaan dari pemain induk oleh anak semang
	Jujur	Pemain induk tetap merahasiakan namanya masing-masing
	Tanggung jawab	Bertanggung jawab tentang perannya masing-masing sebagai anak semang dan pemain induk
3.4	Disiplin	Tertib dengan peraturan yang disepakati
	Toleransi	Menghargai pilihan anak semang
3.5	Kerja keras (kerjasama)	Menyelesaikan game adu ketepatan dan kecepatan
	Mandiri	Secara mandiri siswa menentukan sikap menyelesaikan game
	Bersahabat/ komunikatif	Menyelesaikan game dengan terus berkomunikasi dengan anggota kelompok yang lain
	Menghargai prestasi	Penentuan kelompok yang menang dan kalah
3.6	Bersahabat/ komunikatif	Presentasi mengharuskan komunikasi yang bersahabat antar anggota kelompok
	Tanggung jawab	Mempresentasikan hasil game dengan tanggung jawab
Tahap penutup Menganalisis dan mengevaluasi hasil kegiatan pembelajaran		
4.1	Menghargai prestasi	Menghargai segala keputusan akhir tim yang menang dan kalah

Langkah pembelajaran	Karakter yang diperkuat	Keterangan
	Demokratis	Menerima segala hasil yang dicapai dalam permainan
4.2	Mandiri	Secara individu peserta didik menyimpulkan materi pelajaran
4.3	Jujur	Menyelesaikan evaluasi tanpa mencontek dan percaya diri
	Mandiri	Menyelesaikan evaluasi secara mandiri
4.4	Tanggung jawab	Tindak lanjut yang diberikan bisa berupa pemberian tugas rumah, siswa diminta mengerjakan secara tanggung jawab.
4.5	Religius	Mengakhiri pelajaran dengan berdoa
	Disiplin	Menyelesaikan pembelajaran dengan tertib

Penerapan model pembelajaran berbasis permainan tradisional *ancak-ancak alis* memberikan dampak pengiring yang positif terhadap pengembangan karakter bangsa. Handayani (2013:154) menjelaskan hasil penelitiannya bahwa selain dampak instruksional yang mampu memaksimalkan tercapainya tujuan pembelajaran, penerapan model tersebut mampu memberikan dampak pengiring yaitu meningkatkan ketertiban dalam pembelajaran, siswa memiliki nilai kerjasama yang baik, meningkatnya sikap jujur, bertanggung jawab terhadap tugas yang ditugaskan, dan mampu bertoleransi dengan temannya. Selain itu, dampak pengiring yang muncul yaitu siswa menjadi aktif dalam kegiatan

pembelajaran, senang dalam pembelajaran, kemampuan komunikasi siswa berkembang dengan baik, sikap berani berkembang, dan siswa mampu berfikir secara kritis terhadap sesuatu.

Dampak pembelajaran yang terbentuk tersebut sejalan dengan teori belajar sosial dari Vygotsky (dalam Trianto, 2009:38) yang mengusulkan bahwa untuk mendapatkan pengetahuan baru, anak-anak membutuhkan interaksi penuh dengan orang lain. Hurlock (1980:146) menyatakan bahwa usia sekolah dasar merupakan usia bermain, anak akan aktif bergerak dan mencari sendiri pengetahuannya dengan bermain. Desmita (2009:35) menyatakan bahwa anak-anak SD senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang melakukan sesuatu secara langsung. Dengan bermain pula, siswa akan aktif bergerak berinteraksi dengan teman dan mampu membangun pengetahuannya sendiri.

Model pembelajaran berbasis permainan tradisional *ancak-ancak alis* yang kental dengan nuansa bermain dan permainan, telah memenuhi syarat-syarat permainan untuk pendidikan. Ki Hajar Dewantara dalam

Dharmarmulya (1992:53) mengungkapkan syarat-syarat yang perlu dimiliki permainan anak untuk tujuan pendidikan, yaitu (a) harus menyenangkan, (b) harus memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk berfantasi, (c) permainan jangan terlalu mudah sehingga anak bisa merasakan kemenangan dan kekalahan, (d) mengandung unsur kesenian misalnya warna-warna dan bentuk yang indah, (e) mengandung isi yang dapat mendidik anak-anak kearah ketertiban, misalnya menyulam, menggambar, berbaris, dan bernyanyi. Syarat-syarat tersebut mampu dimunculkan dalam model permainan *ancak-ancak alis* yang dirancang sebagai model pembelajaran.

KESIMPULAN

Model pembelajaran berbasis permainan tradiional *ancak-ancak alis* memiliki langkah pembelajran yang terdiri dari empat tahap yaitu tahap persiapan, pra permainan, permainan, dan penutup. Melalui langkah pembelajarannya, model pembelajaran berbasis model permainan *ancak-ancak alis* mampu memperkuat karakter bangsa anak SD. Karakter yang terbentuk baik disaat anak-anak berada

di usia SD akan mampu menghasilkan SDM yang berkualitas dan siap menghadapi era AEC dengan cerdas, terampil, dan kompetitif tanpa harus kehilangan jati dirinya sebagai bangsa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Penelitian dan Pengembangan Kurikulum. (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa Pedoman Sekolah*. Jakarta: Kemendiknas.
- Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Perbukuan. (2011). *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kemendiknas.
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dharmamulya, S. 2005. *Permainan Tradisional Jawa*. Jogjakarta: Kepel Press.
- Gunter, M. A., Estes, T. H., & Schwab, J. H. 1990. *Instruction: A models approach*. Boston: Allyn and Bacon.

- Handayani, D. 2011. *Penggunaan Permainan Tradisional Pasaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Jual Beli Siswa Kelas III SDN Bareng 1 Malang*. Skripsi tidak diterbitkan, Malang: FIP UM.
- Hurlock, E B. 1980. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Terjemahan Istiwidiyanti & Soedjarwo. 2008. Jakarta: Erlangga.
- Joyce, B., & Weil, M. 1980. *Model of teaching*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc. Kuhn, T. S. 2002. *The structure of scientific revolution*. Diterjemahkan oleh: Tjun Surjaman. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Koesoema, D. A. (2007). Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global. Grasindo. Jakarta.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.

PENGEMBANGAN MODULE-MARKETINGBERBASIS FLASH UNTUK MENINGKATKAN STRATEGI KEWIRAUSAHAAN SISWA SMKDI ERA MEA

Andika Bayusih Arvianto¹⁾, Muhammad Badrul Haq²⁾

Program Studi Pendidikan Kejuruan Program Pascasarjana

Universitas Negeri Malang

Email: author1@umsida.ac.id

ABSTRAK

Persaingan dunia kerja semakin ketat pasca diimplementasikan MEA pada awal 2016. Terbatasnya lapangan pekerjaan yang tersedia berakibat pada meningkatnya jumlah pengangguran. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik jumlah pengangguran di Indonesia per Agustus 2016 adalah 7,02 juta orang. Pengangguran terbesar adalah lulusan SMK, yakni mencapai 11,11%. Jumlah ini diprediksi akan terus meningkat pada tahun 2017, jika tidak ada alternatif lapangan kerja baru. Sehingga berwirausaha merupakan solusi alternatif, karena tidak tergantung pada ketersediaan lapangan kerja. Pendidikan SMK dikhususkan bagi siswa yang mempunyai minat tertentu dan siap untuk bekerja serta membuka lapangan pekerjaansesuai dengan keterampilan dan bakat yang dimiliki. Namun faktanya banyak jasa dan produk hasil karya siswa SMK belum dikenal oleh masyarakat luas. Sehingga banyak siswa SMK ketika lulus sekolah lebih senang menjadi pegawai dan hanya sedikit yang tertarik untuk berwirausaha. Walaupun di SMK sudah ditunjang dengan mata pelajaran kewirausahaan, namun pendistribusian dan publikasi sangat kurang, dikarenakan membutuhkan biaya, waktu, dan tenaga yang banyak. Berdasarkan fakta tersebut, peneliti mengembangkan modul e-marketing berbasis flash menggunakan metode dan pengembangan menurut Sugiyono. Uji coba dilakukan menggunakan evaluasi formatif di mana terdapat 3 tahap, yaitu uji perorangan (validasi ahli materi, ahli media, 3 orang siswa), uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

Keywords: pengembangan, modul, e-marketing, kewirausahaan

PENDAHULUAN

Persaingan dunia kerja semakin ketat pasca dimulainya program Masyarakat Ekonomi ASEAN pada awal tahun 2016. Kini, persaingan tenaga kerja Indonesia tidak hanya antar sesama warga negara Indonesia, namun juga harus bersaing dengan warga negara asing. Sehingga dengan terbatasnya lapangan pekerjaan yang ada, maka berakibat pada

meningkatnya jumlah pengangguran. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah pengangguran di Indonesia per Agustus 2016 adalah 7,02 juta orang. Pengangguran usia produktif terbesar adalah lulusan SMK, yakni mencapai 11,11%. Jumlah ini diprediksi akan terus meningkat pada tahun 2017 jika tidak ada alternatif lapangan kerja baru. Sehingga berwirausaha merupakan solusi

alternatif karena tidak tergantung pada ketersediaan lapangan kerja. Pendidikan SMK dikhususkan bagi siswa yang mempunyai minat tertentu dan siap untuk bekerja serta membuka lapangan pekerjaan sesuai dengan keterampilan dan bakat yang dimiliki. Namun faktanya banyak jasa dan produk hasil karya siswa SMK belum dikenal oleh masyarakat luas. Sehingga banyak siswa SMK ketika lulus sekolah lebih senang menjadi pegawai dan hanya sedikit yang tertarik untuk berwirausaha.

Berdasarkan data di atas, peneliti melakukan studi pengamatan, observasi, dan wawancara yang dilakukan ke beberapa guru kewirausahaan di SMK Rujukan di Kota Malang, yaitu SMKN 2 Malang dan SMKN 4 Malang. Berdasarkan studi observasi dan wawancara awal, diperoleh data bahwa minat berwirausaha siswa sangat dipengaruhi oleh latar belakang keluarga dan lingkungan. Siswa yang kurang berminat berwirausaha beranggapan bahwa untuk berwirausaha membutuhkan modal yang harus besar, tenaga, dan waktu yang banyak. Materi kewirausahaan masih dianggap bukan

menjadi salah satu prioritas yang harus dikuasai.

Berwirausaha merupakan salah satu pilihan yang rasional mengingat sifatnya yang mandiri, sehingga tidak tergantung pada ketersediaan lapangan kerja yang ada. Salah satu jenis sekolah yang menyelenggarakan pendidikan khusus adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Program pendidikan SMK dikhususkan bagi siswa yang mempunyai minat tertentu dan siap untuk bekerja serta membuka lapangan pekerjaan sesuai dengan keterampilan dan bakat yang dimiliki. Siswa SMK diajak untuk belajar di sekolah dan belajar di dunia kerja dengan praktek secara nyata sesuai bidang yang dipelajari.

Namun ternyata banyak jasa dan produk hasil karya siswa SMK tidak dikenal oleh masyarakat luas. Sehingga sedikit sekali masyarakat yang membeli dan menggunakan produk dan jasa dari siswa SMK. Sehingga banyak siswa SMK ketika lulus sekolah lebih senang menjadi pegawai atau buruh dan hanya sedikit sekali yang tertarik untuk berwirausaha.

Selain itu, walaupun siswa SMK mendapatkan materi pengembangan *web* namun hanya sebatas dapat

membuat, dan tidak diajarkan cara agar dapat dikenal oleh mesin pencari (*google, bing, yahoo*). Padahal hampir seluruh pengguna internet menggunakan mesin pencarian (*google, bing, yahoo*) untuk menemukan sebuah situs tertentu dengan *keyword* yang mereka inginkan. Sehingga situs tersebut hanya akan dikenal oleh orang disekitar siswa pengembang web tersebut saja dan akan sangat sedikit dikunjungi oleh pengguna internet di wilayah lainnya. Sehingga banyak situs *e-commerce* yang dikembangkan oleh siswa tanpa ada pembeli dikarenakan tidak muncul pada mesin pencarian atau berada di akhir hasil pencarian mesin pencari.

Walaupun di SMK sudah ditunjang dengan mata pelajaran kewirausahaan namun masalah pendistribusian dan marketing sangat kurang dikarenakan membutuhkan biaya, waktu, dan tenaga yang banyak. Sehingga kedua kegiatan kewirausahaan tersebut dapat mengganggu dan menyita waktu siswa. Padahal dalam 5 tahun ini, banyak terjadi pergeseran tren jual beli. Dimana banyak orang lebih suka membeli barang melalui internet

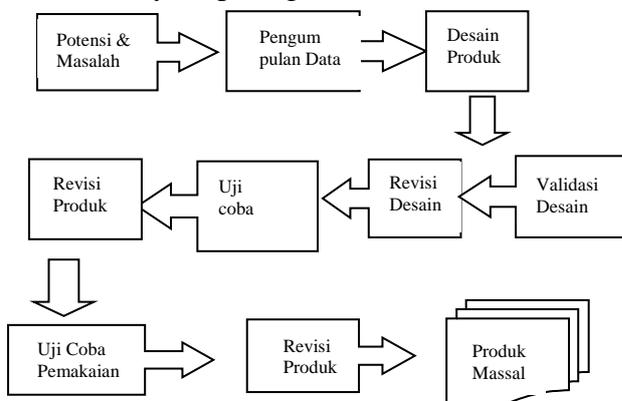
daripada melakukan jual beli secara langsung. Sampai saat ini cara memasarkan produk yang dilakukan pendidik dalam pembelajaran kewirausahaan masih menggunakan cara lama atau klasik. Pendidik harus melakukan inisiatif perubahan dengan memanfaatkan berbagai media yang ada. Dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih pendidik seharusnya mampu membuat kegiatan kewirausahaan yang dapat memudahkan anak didiknya melakukan pemasaran produk maupun jasa. Salah satu hal yang dapat dilakukan pendidik adalah dengan membuat media *e-marketing* yang sesuai dengan keadaan dan kemampuan anak didiknya. Berdasarkan faktatersebut, maka penulis mengembangkan modul *e-marketing* berbasis *flash* untuk meningkatkan strategi kewirausahaan siswa SMK di era MEA.

METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat

dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2007:164). Oleh karena itu perlu dilakukan pemelihan pendekatan model penelitian dan pengembangan yang tepat agar sesuai dengan tujuan dari penggunaan media yang diproduksi.

Model pengembangan yang peneliti gunakan dalam mengembangkan modul *e-marketing* berbasis *flash* untuk meningkatkan strategi kewirausahaan siswa SMK di era MEA adalah menggunakan model *Research and development (R&D)* menurut Sugiyono (2010:409) dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produksi massal. Adapun diagram alurnya seperti gambar di bawah ini.



Gambar 2.1 Metode *Research and Development (R&D)* menurut Sugiyono

Uji coba produk dilakukan untuk mendapatkan data yang akan digunakan evaluasi revisi produk hasil pengembangan. Desain uji coba dalam penelitian ini terdiri dari :

a. Uji coba perorangan

Uji coba perorangan dilaksanakan kepada ahli media dan ahli materi sebagai validator dan 3 siswa sebagai responden

b. Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 9 siswa

c. Uji coba lapangan

Uji coba lapangan dilakukan kepada 25 siswa

Subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri dari ahli media, ahli materi, dan responden siswa. Adapun rincian kriteria subjek uji coba dijabarkan sebagai berikut:

a. Ahli media, didasarkan pada beberapa kriteria, yaitu: (1) memiliki latar belakang S1 di bidang Teknologi Informatika, (2) memiliki keahlian tentang pembelajaran serta rancangan media pembelajaran yang baik). Ahli media berjumlah 3 orang, yakni dosen sebagai *media expert*

- b. Ahli materi, didasarkan pada kriteria, yaitu: (1) memiliki latar belakang minimal Sarjana, (2) sebagai pengajar (guru) Kewirausahaan di SMK sebagai *content experts*, yang menguasai materi pembelajaran, dan (3) menguasai materi yang berkaitan dengan Kewirausahaan.
- c. Responden, yaitu 35 siswa SMK yang sedang atau telah menempuh materi Kewirausahaan.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini terdiri dari data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian bahan ajar oleh ahli media dan ahli materi dengan penskoran 1-4. Data kualitatif berupa tanggapan yang diberikan oleh validator yang berupa kritikan dan saran, serta temuan-temuan yang diperoleh peneliti. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah instrumen keterbacaan bahan ajar, yakni menggunakan angket. Angket yang digunakan adalah jenis angket yang berisi kuesioner *rating scale*, yaitu angket yang berisikan pertanyaan diikuti kolom-kolom yang menunjukkan tingkatan-tingkatan (Arikunto, 2006:152). Jawaban angket

menggunakan angka *likert* dengan 4 kategori. Angket penilaian bahan ajar mengacu pada aspek penilaian Wahono dan Walker & Hess.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif persentase, yaitu cara yang digunakan untuk menginterpretasikan data kuantitatif dalam bentuk persentase menjadi data kualitatif. Analisis data tentang kesesuaian bahan ajar dengan teori pengembangan bahan ajar (validasi ahli) dilakukan secara deskriptif. Analisis ini untuk menentukan layak (valid) atau tidaknya modul *e-marketing* ini digunakan. Rumus yang digunakan untuk analisis deskriptif menurut Akbar dan Sriwiyana (2010:213) sebagai berikut :

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

Keterangan :

V = Validitas

$TSEV$ = Total skor empirik validator

$S - max$ = Skor maksimal yang diharapkan

Setelah data dianalisis, maka hasil analisis deskriptif tersebut dicocokkan dengan kriteria validitas yang disusun oleh peneliti berdasarkan karakteristik instrumen yang disusun. Karakteristik instrumen yang disusun terdiri dari 4

kategori menurut Akbar dan Sriwiyana (2010:212) sesuai tabel berikut.

Tabel 2.1 Kriteria Validitas Analisis Deskriptif

Kriteria	Tingkat Validitas	Keterangan
75,01% - 100,00%	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa revisi
50,01% - 75,00%	Cukup valid	Dapat digunakan dengan revisi kecil
25,01% - 50,00%	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
00,00% - 25,00%	Sangat tidak valid	Terlarang digunakan

Media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan cukup valid dan dapat digunakan jika mencapai kriteria skor minimal 75,01%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

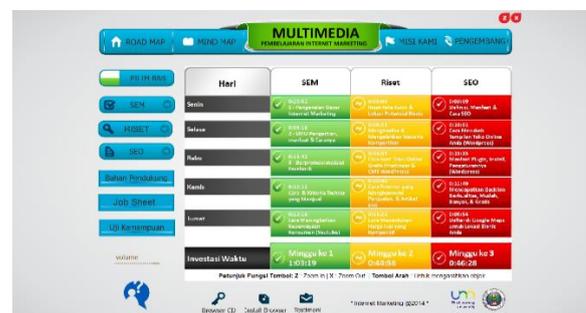
Media *e-marketing* berbasis *flash* ini dapat dijalankan di perangkat dekstop seperti komputer atau laptop. Hasil akhir media ini berupa file *executable (.exe)*, sehingga tidak memerlukan *flash player*. Sehingga media *e-marketing* ini dapat dijalankan secara langsung di berbagai sistem operasi. Berikut tampilan desain interface dan fitur.



Gambar 3.1 Desain Interface Media E-Marketing

Menu terletak pada bagian atas (*menubar*), kiri (*leftmenu*), dan bawah (*bottom menu*) dari *layout* media *e-marketing*. *Menubar* pada media *e-marketing* ini yakni sebagai berikut:

Road Map merupakan halaman yang menampilkan judul keseluruhan materi, jadwal praktek, dan durasi tiap video pada materi. Halaman ini bisa di perbesar dan diperkecil dengan menggunakan tombol z (*zoom in*), x (*zoom out*), dan tombol arah untuk mengarahkan objek, sehingga pengguna bisa melihat detail tiap jadwal lebih baik dan lebih jelas.



Gambar 3.2 Tampilan Road Map (Jadwal Praktik)

Mind Map merupakan halaman yang berisi peta konsep keseluruhan materi, gambaran luas dari keseluruhan materi dan keterkaitan antar materi. Halaman ini juga bisa di perbesar dan diperkecil dengan menggunakan tombol z (zoom in), x (zoom out), dan tombol arah untuk mengarahkan.



Gambar 3.3Tampilan Mind Map (Peta Konsep)

Pada halaman konten terdapat *leftmenu* yang terletak di sebelah kiri *media e-marketing*. *Leftmenu* pada halaman Konten yakni sebagai berikut:

1) **SEM, Riset, dan SEO** merupakan halaman menu yang berisi submateri-submateri yang berisi video dan modul panduan tentang strategi *e-marketing*. Ketika pengguna mengarahkan pada masing-masing gambar (sub materi) maka akan muncul tombol video (sebelah kiri) dan modul pdf (sebelah kanan). Sehingga pengguna bisa leluasa memilih

ingin mempelajari modul yang berupa pdf terlebih dahulu ataukah ingin mengakases video tutorial.

2) **Bahan Pendukung** merupakan halaman yang berisi tentang daftar website penting yang ada di dalam materi. Disini pengguna bisa langsung mengunjungi website yang tertera tanpa harus mengetikan ulang pada browser, cukup klik pada tombol arah panah putih, dan akan masuk ke web.

3) **Job Sheet** berisi tentang daftar tugas yang harus diselesaikan, disini pengguna bisa langsung di print atau langsung mengisikan nama, kelas, dan nomor absen pada Microsoft Word dan bisa dipergunakan guru kewirausahaan juga sebagai tugas praktik kewirausahaan. Diharapkan pengguna tidak melanjutkan ke materi berikutnya jika belum menyelesaikan tugas sebelumnya. Ini dibuat agar setiap pengguna media menjadi pengusaha online ketika sudah menyelesaikan keseluruhan materi, dan tidak hanya sekedar tahu caranya.

4) **Uji Kemampuan** berisi submenu-submenu yang akan mengarahkan ke tes mandiri, berisi campuran

antara soal pilihan ganda, isi bagian yang kosong, mengurutkan, klik gambar, esai singkat dimana jumlah *standar* masing-masing 15 soal. Di awal tampilan sebelum pengguna bisa mengerjakan soal, pengguna diminta memasukkan alamat email, dan nama kemudian diikuti mengerjakan soal, dan diakhir hasil akan dikirimkan melalui e-mail kepada guru kewirausahaan.

- 5) **Help** halaman yang berisi video bantuan cara penggunaan navigasi pada media *e-marketing*. Terdapat fitur Play, Pause, Tingkatkan kecepatan, Kurangi kecepatan Video, lewati bagian video, dan perbesar atau perkecil suara video.

PEMBAHASAN

1) Data Hasil Observasi Awal

Berdasarkan hasil observasi awal, dapat disimpulkan bahwa sekolah dan guru-guru mengharapkan setelah siswa lulus mereka dapat menjual produk-produk hasil pelajaran di sekolah dan menjualnya ke masyarakat. Jadi siswa didorong oleh guru untuk melakukan (berwirausaha), dan tidak berhenti hanya sampai teori. Permasalahan yang terjadi yaitu guru tidak bisa secara

husus mengajari dan mendampingi siswa satu-persatu untuk bisa berjualan karena keterbatasan jumlah guru kewirausahaan dibandingkan siswa yang banyak sehingga tidak bisa fokus. Satu guru rata-rataangani tiga belas kelas (total ada 520 siswa).

Permasalahan yang kedua yaitu latar belakang, kondisi, dan dorongan orangtua di rumah sangat berpengaruh terhadap minat wirausaha siswa, sehingga ada siswa yang tingkat kepedulian terhadap wirausaha itu rendah. Strategi *e-marketing* merupakan materi yang masih belum dibahas di sekolah dan belum ada medianya, padahal menurut para ahli marketing teknik ini memiliki manfaat yang besar jika dipraktikan terhadap penjualan.. Media yang dilengkapi dengan video tutorial dan modul mempermudah guru dalam pembelajaran kewirausahaan. Menurut guru, media yang menarik minat berwirausaha siswa adalah media yang berisi video yang menunjukkan cara sederhana dan praktis untuk berjualan di internet.

2) Data Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan kriteria validitas analisis deskriptif, analisis hasil

validasi ahli media adalah sebagai berikut:

- a) Butir angket yang mendapatkan skor 4 dari hasil validasi ahli media **Irwan Budi Santoso, S.Si. M.Kom.** adalah butir angket nomor 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 12, 13, 14, 15, dan 16. Persentasenya adalah 100% dan tergolong valid, serta layak dan tidak memerlukan revisi.
- b) Butir angket yang mendapatkan skor 4 dari hasil validasi ahli media **Ibu Dita Lupita Sari, MT.** adalah butir angket nomor 3, 5, 9, 10, 11, 13, 15, dan 18. Persentasenya adalah 100% dan tergolong valid, serta layak dan tidak memerlukan revisi.
- c) Butir angket yang mendapatkan skor 4 dari hasil validasi ahli media **Azhar Ahmad, S.Pd., M.Pd.,** adalah butir angket nomor 6, dan 17. Persentasenya adalah 100% dan tergolong valid, serta layak dan tidak memerlukan revisi.
- d) Butir angket yang mendapatkan skor 3 dari hasil validasi ahli media **Irwan Budi Santoso, S.Si. M.Kom.** adalah butir angket nomor 2, 9, 10, 11, 17, dan 18. Persentasenya adalah 75% dan

tergolong cukup valid, serta cukup layak dan tidak memerlukan revisi.

- e) Butir angket yang mendapatkan skor 3 dari hasil validasi ahli media **Ibu Dita Lupita Sari, MT.** adalah butir angket nomor 1,2, 4, 6, 7, 8, 12, 14, 16, dan 17. Persentasenya adalah 75% dan tergolong cukup valid, serta cukup layak dan tidak memerlukan revisi.
- f) Butir angket yang mendapatkan skor 3 dari hasil validasi ahli media **Azhar Ahmad, S.Pd., M.Pd.** adalah butir angket nomor 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, dan 18. Persentasenya adalah 75% dan tergolong cukup valid, serta cukup layak dan tidak memerlukan revisi.

Berdasarkan hasil analisis butir angket, dengan data validasi yang bersumber dari 3 ahli media, maka skor validitas akhir media *e-marketing* adalah 84,73 %. Berdasarkan kriteria validitas analisis persentase, maka *media e-marketing* pada aspek media tergolong valid, layak, dan tidak perlu direvisi.

3) Data Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan kriteria validitas analisis persentase, analisis hasil

validasi ahli materi adalah sebagai berikut:

- a) Butir angket yang mendapatkan skor 4 dari hasil validasi ahli materi adalah butir angket nomor 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 28, 29, 30, 31, 32, dan 34 Persentasenya adalah 100% dan tergolong valid, serta layak dan tidak memerlukan revisi.
- b) Butir angket yang mendapatkan skor 3 dari hasil validasi ahli materi adalah butir angket nomor 6, 11, 16, 21, 26, 27, dan 33. Persentasenya adalah 75% dan tergolong cukup valid, serta cukup layak dan tidak memerlukan revisi.

Berdasarkan hasil analisis butir angket, dengan data validasi yang bersumber dari ahli materi, maka skor validitas akhir *media e-marketing* adalah 96,28%. Berdasarkan kriteria validitas analisis persentase, maka *media e-marketing* pada aspek materi tergolong valid, layak, dan tidak perlu direvisi.

4) Data Hasil Uji Coba Perorangan (Siswa)

Berdasarkan kriteria validitas analisis persentase, analisis hasil uji

coba perorangan adalah sebagai berikut:

- a) Butir angket yang mendapatkan skor total 12 dari hasil uji coba perorangan adalah butir angket nomor 4, 5, dan 7. Persentasenya adalah 100% dan tergolong valid, serta layak dan tidak memerlukan revisi.
- b) Butir angket yang mendapatkan skor total 11 dari hasil uji coba perorangan adalah butir angket nomor 6, dan 10. Persentasenya adalah 92% dan tergolong valid, serta layak dan tidak memerlukan revisi.
- c) Butir angket yang mendapatkan skor total 10 dari hasil uji coba perorangan adalah butir angket nomor 1, dan 2. Persentasenya adalah 83% dan tergolong valid, serta layak dan tidak memerlukan revisi.
- d) Butir angket yang mendapatkan skor total 9 dari hasil uji coba perorangan adalah butir angket nomor 3, 8, 9, 11, 12, dan 13. Persentasenya adalah 75% dan tergolong valid, serta layak dan tidak memerlukan revisi.
- e) Butir angket yang mendapatkan skor total 8 dari hasil uji coba

perorangan adalah butir angket nomor 14. Persentasenya adalah 67% dan tergolong valid, serta layak dan tidak memerlukan revisi.

Berdasarkan hasil analisis butir angket, dengan data uji coba perorangan yang bersumber dari siswa, maka skor validitas akhir media *e-marketing* adalah 83,3%. Berdasarkan kriteria validitas analisis persentase, maka *media e-marketing* pada aspek siswa tergolong valid, layak, dan tidak perlu direvisi.

5) Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan kriteria validitas analisis persentase, analisis hasil uji coba kelompok kecil adalah sebagai berikut:

- a) Butir angket yang mendapatkan skor total 36 dari hasil uji coba perorangan adalah butir angket nomor 4. Persentasenya adalah 100% dan tergolong valid, serta layak dan tidak memerlukan revisi.
- b) Butir angket yang mendapatkan skor total 34 dari hasil uji coba perorangan adalah butir angket nomor 6. Persentasenya adalah 94,4% dan tergolong valid, serta layak dan tidak memerlukan revisi.

c) Butir angket yang mendapatkan skor total 33 dari hasil uji coba perorangan adalah butir angket nomor 1. Persentasenya adalah 91,7% dan tergolong valid, serta layak dan tidak memerlukan revisi.

d) Butir angket yang mendapatkan skor total 32 dari hasil uji coba perorangan adalah butir angket nomor 2, 5, dan 8. Persentasenya adalah 88,9% dan tergolong valid, serta layak dan tidak memerlukan revisi.

e) Butir angket yang mendapatkan skor total 31 dari hasil uji coba perorangan adalah butir angket nomor 3, 11 dan 14. Persentasenya adalah 86,1% dan tergolong valid, serta layak dan tidak memerlukan revisi.

f) Butir angket yang mendapatkan skor total 30 dari hasil uji coba perorangan adalah butir angket nomor 1 dan 7. Persentasenya adalah 83,3% dan tergolong valid, serta layak dan tidak memerlukan revisi.

g) Butir angket yang mendapatkan skor total 29 dari hasil uji coba perorangan adalah butir angket nomor 9, 12, dan 13. Persentasenya adalah 80,6% dan tergolong valid,

serta layak dan tidak memerlukan revisi.

Berdasarkan hasil analisis butir angket, dengan data uji coba kelompok kecil yang bersumber dari siswa, maka skor validitas akhir *media e-marketing* adalah 87,1%. Berdasarkan kriteria validitas analisis persentase, maka *media e-marketing* pada aspek siswa tergolong valid, layak, dan tidak perlu direvisi.

6) Data Hasil Uji Coba Lapangan

Berdasarkan kriteria validitas analisis persentase, analisis hasil uji coba lapangan adalah sebagai berikut:

- a) Butir angket yang mendapatkan skor total 86 dari hasil uji coba perorangan adalah butir angket nomor 6. Persentasenya adalah 97,7% dan tergolong valid, serta layak dan tidak memerlukan revisi.
- b) Butir angket yang mendapatkan skor total 84 dari hasil uji coba perorangan adalah butir angket nomor 5. Persentasenya adalah 95,5% dan tergolong valid, serta layak dan tidak memerlukan revisi.
- c) Butir angket yang mendapatkan skor total 83 dari hasil uji coba perorangan adalah butir angket nomor 4, 9, . Persentasenya adalah

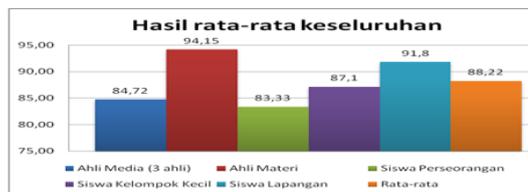
94,3% dan tergolong valid, serta layak dan tidak memerlukan revisi.

- d) Butir angket yang mendapatkan skor total 82 dari hasil uji coba perorangan adalah butir angket nomor 7. Persentasenya adalah 93,2% dan tergolong valid, serta layak dan tidak memerlukan revisi.
- e) Butir angket yang mendapatkan skor total 81 dari hasil uji coba perorangan adalah butir angket nomor 8. Persentasenya adalah 92% dan tergolong valid, serta layak dan tidak memerlukan revisi.
- f) Butir angket yang mendapatkan skor total 80 dari hasil uji coba perorangan adalah butir angket nomor 10,12. Persentasenya adalah 90,9% dan tergolong valid, serta layak dan tidak memerlukan revisi.
- g) Butir angket yang mendapatkan skor total 79 dari hasil uji coba perorangan adalah butir angket nomor 2, 3, 11, dan 13. Persentasenya adalah ,89,9% dan tergolong valid, serta layak dan tidak memerlukan revisi.
- h) Butir angket yang mendapatkan skor total 76 dari hasil uji coba perorangan adalah butir angket nomor 1. Persentasenya adalah

86,4% dan tergolong valid, serta layak dan tidak memerlukan revisi.

Berdasarkan hasil analisis butir angket, dengan data uji coba lapangan yang bersumber dari siswa, maka skor validitas akhir media *e-marketing* adalah 91,8%. Berdasarkan kriteria validitas analisis persentase, maka media *e-marketing* pada aspek siswa tergolong valid, layak, dan tidak perlu direvisi.

Hasil validasi dari ahli media, ahli materi, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan memperoleh data akhir sebesar 84,73% untuk ahli media, 96,28% untuk ahli materi, 83,3% untuk uji coba perorangan, 87,1% untuk uji coba kelompok kecil, dan 91,8% untuk uji coba lapangan. Hasil rata-rata dari kelima tahapan ini adalah sebesar 88,65% terlihat pada Gambar.



Gambar 3.4 Hasil validasi akhir modul *e-marketing*

Berdasarkan grafik di atas dan mengacu pada kriteria analisis persentase pada, maka *media e-marketing* ini secara keseluruhan tergolong valid, serta layak dan tidak

memerlukan revisi dengan pencapaian nilai rata-rata sebesar 88,2%.

7) Revisi Produk

a) Revisi Dari Hasil Validasi Media

Berdasarkan hasil validasi, ahli media menyarankan untuk melakukan revisi pada bagian:

- 1) Beberapa menu perlu disesuaikan. Peneliti melakukan revisi dengan merubah tampilan menu diikuti dengan penambahan icon di samping tiap tombol *menubar*.
- 2) Point interaktifnya kurang banyak. Peneliti menambahkan uji kemampuan yang bisa memberikan feedback tiap pengguna memasukan jawaban, dan juga terintegrasi dengan layanan pelaporan e-mail.
- 3) Video di integrasikan dengan media. Peneliti telah merubah video yang sebelumnya tampil di browser menjadi tampil dengan tampilan besar langsung pada media, dan ditambahkan fitur kembali ke halaman pilih materi pada bagian kanan atas video.
- 4) Berikan petunjuk penggunaan yang jelas. Peneliti menambahkan video tutorial penggunaan pada media yang menjelaskan secara singkat fungsi setiap tombol pada media.

5) Software pendukung harus disediakan dengan baik. Peneliti melakukan revisi dengan menambahkan tombol install browser (Maxtrone), agar pengguna bisa langsung menginstall browser tambahan ini tanpa perlu download terlebih dahulu.

b) Revisi Dari Hasil Validasi Materi

Berdasarkan hasil validasi, ahli materi menyarankan untuk melakukan menambahkan gambar yang sesuai dengan siswa SMK. Peneliti melakukan revisi ini dengan menambahkan *infographics* mengenai hasil penelitian terakhir dari pakar *e-marketing* internasional pada beberapa video.

c) Revisi Dari Hasil Uji Coba

Perorangan (Siswa)

Berdasarkan hasil uji coba perorangan, siswa menyarankan untuk melakukan revisi pada pememakaian bahasa agar lebih mudah dipahami, dan diberikan contoh konkret berdasar teori. Peneliti melakukan revisi ini dengan menambahkan video penjelasan sederhana yang mudah untuk dipahami bagi orang awam sekalipun. Dan juga ditambahkan beberapa materi berdasarkan teori marketing dan penelitian ahli yaitu

materi cara menghapuskan keraguan pembeli, membuat promosi yang meningkatkan konversi penjualan, dan cara menetapkan harga jual yang kompetitif.

d) Revisi Dari Hasil Uji Coba

Kelompok Kecil

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, siswa menyarankan untuk menambahkan jumlah materi dan durasi yang diperpanjang. Peneliti melakukan revisi ini dengan menambahkan beberapa video animasi pengantar penjelasan fungsi google webmaster, video contoh perusahaan yang sudah menerapkan beberapa teknik marketing, dan membuatkan list tugas yang harus dikerjakan setelah siswa selesai mempelajari materi.

e) Revisi Dari Hasil Uji Coba

Lapangan

Berdasarkan hasil uji coba lapangan, siswa menyarankan untuk melakukan revisi pada bagian suara, peneliti melakukan revisi ini dengan membuat musik berhenti secara otomatis ketika pengguna mengakases video materi.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian, dan pengembangan media *e-marketing* pada mata pelajaran Kewirausahaan dengan materi *Social Media Optimalization*, *Search Engine Optimalization*, dan Riset Kata kunci untuk siswa SMK Negeri 4 Malang diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Didapat persentase hasil validasi oleh 3 ahli media sebesar 84,73%, hasil validasi oleh ahli materi sebesar 96,28%, hasil uji coba perorangan ke siswa sebesar 83,3%, hasil uji coba kelompok kecil sebesar 87,1% dan hasil uji coba lapangan sebesar 91,8%. Dari hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa media *e-marketing* secara keseluruhan dinyatakan layak/valid dengan pencapaian rata-rata sebesar 88,2%. Media *e-marketing* dapat digunakan sebagai suplemen pembelajaran dan media belajar mandiri siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik: Edisi Revisi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Sukmadinata, N.S. 2007. *Metode*

Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja

Rosdakarya.

Survei Angkatan Kerja

Nasional. 2016. *Pengangguran terbuka Menurut Pendidikan Tinggi yang Ditamatkan 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016*

(Online), (http://www.bps.go.id/tab_sub/view.php?tabel=1&dftar=1&id_subyek=06¬ab=4).html, diakses 12 Februari 2017).

DESAIN PEMBELAJARAN MODEL ADDIE DAN IMPLEMENTASINYA DENGAN TEKNIK JIGSAW

Bintari Kartika Sari

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Pascasarjana - Universitas Negeri Surabaya

Email: tari_kartika92@yahoo.com

ABSTRAK

Terdapat berbagai fenomena yang terjadi dalam dunia pendidikan yang berdampak pada mutu pendidikan. Pertama, guru yang mengeluh dan merasa kesulitan dalam mendesain dan menggunakan media pembelajaran sehingga salah sasaran. Kedua, bermacam-macam karakter siswa yang membuat guru kebingungan harus memulai pembelajaran dari mana. Ketiga, sugesti berpikir negatif dari guru bahwa mengajar itu sulit, merepotkan, dan melelahkan. Keempat, persaingan dunia pendidikan yang ketat dampak dari adanya MEA dan globalisasi sehingga menuntut pendidikan berkualitas yang dapat dinilai dari *output* lulusannya. Penulis memberikan jawaban dari permasalahan tersebut, yaitu penerapan desain pembelajaran model ADDIE dengan rincian yaitu *Analysis* (analisa), *Design* (desain/perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi/eksekusi), *Evaluation* (evaluasi/ umpan balik) untuk mempermudah guru dalam merencanakan pembelajaran yang berkualitas, efektif, dan efisien.

Kata Kunci: *fenomena, desain, dan ADDIE*

PENDAHULUAN

Dewasa ini berbagai masalah pendidikan terus bervariasi. Fenomena sederhana yang dapat dilihat yaitu: pertama, tidak sedikit guru yang mengeluh dan merasa kesulitan dalam mendesain dan menggunakan media pembelajaran sehingga salah sasaran yang mengakibatkan kompetensi siswa tidak tercapai sesuai tujuan pembelajaran. Kedua, bermacam-macam karakter siswa yang membuat guru kebingungan harus memulai pembelajaran dari mana sehingga berujung pada penugasan langsung yaitu siswa diminta untuk mengerjakan

soal-soal LKS. Ketiga, sugesti berpikir negatif dari guru bahwa mengajar itu sulit, merepotkan, dan melelahkan. Keempat, persaingan dunia pendidikan yang ketat dampak dari adanya MEA dan globalisasi sehingga menuntut pendidikan berkualitas yang dapat dinilai dari *output* lulusannya.

Pembelajaran atau bisa juga disebut dengan intruksional dimaknai sebagai sebuah upaya untuk "membelajarkan" peserta didik yaitu siswa, mahasiswa, warga belajar, santri, taruna, dan sebutan lain yang disepadankan pada satuan pendidikan tertentu (Rahman, Muhammad dan

Amri Sofan, 2013: 20). Beragam latar dan sasaran kegiatan pembelajaran menjadi salah satu alasan mengapa diperlukan desain/rancangan yang khas atau spesifik. Secara sederhana desain pembelajaran adalah suatu rancangan yang sistematis dan sistemik untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Berdasarkan fenomena yang telah dipaparkan di atas, urgensi pengembangan desain pembelajaran (*instructional design development*) dalam setiap kegiatan belajar-mengajar tidak mungkin diabaikan, agar tercapai tujuan (*goal/aims*) kurikulum sekolah/pendidikan tinggi, juga penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran. Oleh karena itu, penulis menawarkan desain pembelajaran ADDIE yang dapat digunakan di semua tingkat satuan pendidikan dan memduahkan guru untuk melaksanakan proses pembelajaran sehingga dapat tercapainya kompetensi-kompetensi siswa sesuai tujuan pembelajaran.

KONSEP ILMIAH

2.1 Pengertian Desain Pembelajaran

Desain pembelajaran dapat dimaknai dari berbagai sudut pandang, misalnya sebagai disiplin, sebagai ilmu, sebagai sistem, dan sebagai proses. Sebagai disiplin, desain pembelajaran membahas berbagai penelitian dan teori tentang strategi serta proses pengembangan pembelajaran dan pelaksanaannya. Sebagai ilmu, desain pembelajaran merupakan ilmu untuk menciptakan spesifikasi pengembangan, pelaksanaan, penilaian, serta pengelolaan situasi yang memberikan fasilitas pelayanan pembelajaran dalam skala makro dan mikro untuk berbagai mata pelajaran pada berbagai tingkatan kompleksitas.

Sebagai sistem, desain pembelajaran merupakan pengembangan sistem pembelajaran dan sistem pelaksanaannya termasuk sarana serta prosedur untuk meningkatkan mutu belajar. Sementara itu desain pembelajaran sebagai proses menurut Sagala (2005: 136) adalah pengembangan pengajaran secara sistematis yang digunakan secara khusus teori-teori pembelajaran untuk menjamin kualitas pembelajaran.

Pernyataan tersebut mengandung arti bahwa penyusunan perencanaan pembelajaran harus sesuai dengan konsep pendidikan dan pembelajaran yang dianut dalam kurikulum yang digunakan.

Dengan demikian dapat disimpulkan desain pembelajaran adalah praktik penyusunan media teknologi komunikasi dan isi untuk membantu agar dapat terjadi transfer pengetahuan secara efektif antara guru dan peserta didik. Proses ini berisi penentuan status awal dari pemahaman peserta didik, perumusan tujuan pembelajaran, dan merancang "perlakuan" berbasis-media untuk membantu terjadinya transisi. Idealnya proses ini berdasar pada informasi dari teori belajar yang sudah teruji secara pedagogis dan dapat terjadi hanya pada siswa, dipandu oleh guru, atau dalam latar berbasis komunitas.

2.2 Komponen Utama Desain Pembelajaran

Menurut Benny A. (2009: 56) komponen utama dari desain pembelajaran adalah:

1. Tujuan pembelajaran (umum dan khusus) adalah penjabaran

kompetensi yang akan dikuasai oleh pembelajar.

2. Pembelajar (pihak yang menjadi fokus) yang perlu diketahui meliputi, karakteristik mereka, kemampuan awal dan pra syarat.
3. Analisis pembelajaran merupakan proses menganalisis topik atau materi yang akan dipelajari
4. Strategi pembelajaran dapat dilakukan secara makro dalam kurun satu tahun atau mikro dalam kurun satu kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar adalah format materi yang akan diberikan kepada pembelajar
5. Penilaian belajar tentang pengukuran kemampuan atau kompetensi yang sudah dikuasai atau belum.

2.3 Teori-teori Pembelajaran dalam Desain Pembelajaran

1. Teori Behaviorisme

Menurut Azhar (2013: 27—30) behaviorisme memandang fikiran sebagai "kotak hitam" dalam merespon rangsangan yang dapat diobservasi secara kuantitatif, sepenuhnya mengabaikan proses berfikir yang terjadi dalam otak. Kelompok ini memandang tingkah

laku yang dapat diobservasi dan diukur sebagai indikator belajar. Implementasi prinsip ini dalam mendesain suatu media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Siswa harus diberitahu secara eksplisit *outcome* belajar sehingga mereka dapat *mensetting* harapan-harapan mereka dan menentukan apakah dirinya telah mencapai *outcome* dari pembelajaran online atau tidak.
- b. Pembelajar harus diuji apakah mereka telah mencapai *outcome* pembelajaran atau tidak. Tes dilakukan untuk mengecek tingkat pencapaian pembelajar dan untuk memberi umpan balik yang tepat.
- c. Materi belajar harus diurutkan dengan tepat untuk meningkatkan belajar. Urutan dapat dimulai dari bentuk yang sederhana ke yang kompleks, dari yang diketahui sampai yang tidak diketahui dan dari pengetahuan sampai penerapan.
- d. Pembelajar harus diberi umpan balik sehingga mereka dapat mengetahui bagaimana melakukan tindakan koreksi jika diperlukan.

2. Teori Kognitivisme

Kognitivisme membagi tipe-tipe pembelajar, yaitu:

- a. Pembelajar tipe pengalaman-konkret lebih menyukai contoh khusus dimana mereka bisa terlibat dan mereka berhubungan dengan teman-temannya, dan bukan dengan orang-orang dalam otoritas itu.
- b. Pembelajar tipe observasi reflektif suka mengobservasi dengan teliti sebelum melakukan tindakan
- c. Pembelajar tipe konseptualisasi abstrak lebih suka bekerja dengan sesuatu dan simbol-simbol daripada dengan manusia. Mereka suka bekerja dengan teori dan melakukan analisis sistematis.
- d. Pembelajar tipe eksperimentasi aktif lebih suka belajar dengan melakukan paktek proyek dan melalui kelompok diskusi. Mereka menyukai metode belajar aktif dan berinteraksi dengan teman untuk memperoleh umpan balik dan informasi. Implementasi prinsip ini dalam mendesain suatu media pembelajaran adalah sebagai berikut:
 - 1) Materi pembelajaran harus memasukan aktivitas gaya belajar yang berbeda, sehingga siswa dapat memilih aktivitas yang tepat

berdasarkan kecenderungan gaya belajarnya.

- 2) Sebagai tambahan aktivitas, dukungan secukupnya harus diberikan kepada siswa dengan perbedaan gaya belajar. Siswa dengan perbedaan gaya belajar memiliki perbedaan pilihan terhadap dukungan, sebagai contoh, assilimotor lebih suka kehadiran instruktur yang tinggi. Sementara akomodator lebih suka kehadiran instruktur yang rendah.
- 3) Informasi harus disajikan dalam cara yang berbeda untuk mengakomodasi perbedaan individu dalam proses dan memfasilitasi transfer ke *long-term memory*.
- 4) Pembelajar harus dimotivasi untuk belajar, tanpa memperdulikan sebagaimana efektif materi, jika pembelajar tidak dimotivasi mereka tidak akan belajar.
- 5) Pada saat belajar, pembelajar harus diberi kesempatan untuk merefleksi apa yang mereka pelajari. Bekerja sama dengan pembelajar lain, dan mengecek kemajuan mereka.
- 6) Psikologi kognitif menyarankan bahwa pembelajar menerima dan memproses informasi untuk

ditransfer ke *long term memory* untuk disimpan.

3. Teori Konstruktivisme

Penekanan pokok pada konstruktivis adalah situasi belajar, yang memandang belajar sebagai yang kontekstual. Aktivitas belajar yang memungkinkan pembelajar mengkontekstualisasi informasi harus digunakan dalam mendesain sebuah media pembelajaran. Jika informasi harus diterapkan dalam banyak konteks, maka strategi belajar yang mengangkat belajar multi-kontekstual harus digunakan untuk meyakinkan bahwa pembelajar pasti dapat menerapkan informasi tersebut secara luas. Belajar adalah bergerak menjauh dari pembelajaran satu cara ke konstruksi dan penemuan pengetahuan. Implementasi pada *online learning* adalah sebagai berikut:

- a. Belajar harus menjadi suatu proses aktif. Menjaga pembelajar tetap aktif melakukan aktivitas yang bermakna menghasilkan proses tingkat tinggi, yang memfasilitasi penciptaan makna personal.
- b. Pembelajar mengkonstruksi pengetahuan sendiri bukan hanya menerima apa yang diberi oleh

instruktur. Konstruksi pengetahuan difasilitasi oleh pembelajaran interaktif yang bagus, karena siswa harus mengambil inisiatif untuk berinteraksi dengan pembelajar lain dan dengan instruktur, dan karena agenda belajar dikontrol oleh pembelajar sendiri.

- c. Bekerja dengan pembelajar lain memberi pembelajar pengalaman kehidupan nyata melalui kerja kelompok, dan memungkinkan mereka menggunakan keterampilan metakognitif mereka.
- d. Pembelajar harus diberi kontrol proses belajar.
- e. Pembelajar harus diberi waktu dan kesempatan untuk refleksi. Pada saat belajar *online* siswa perlu merefleksi dan menginternalisasi informasi.
- f. Belajar harus dibuat bermakna bagi siswa. Materi belajar harus memasukkan contoh-contoh yang berhubungan dengan pembelajar sehingga mereka dapat menerima informasi yang diberikan.
- g. Belajar harus interaktif dan mengangkat belajar tingkat yang lebih tinggi dan kehadiran sosial, dan membantu mengembangkan makna personal. Pembelajar

menerima materi pelajaran melalui teknologi, memproses informasi, dan kemudian mempersonalisasi dan mengkontekstualisasi informasi tersebut.

2.4 Model - Model Desain Pembelajaran

Dalam desain pembelajaran dikenal beberapa model yang dikemukakan oleh para ahli. Secara umum, model desain pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam model berorientasi kelas, model berorientasi sistem, model berorientasi produk, model prosedural dan model melingkar. Model berorientasi kelas biasanya ditujukan untuk mendesain pembelajaran level mikro (kelas) yang hanya dilakukan setiap dua jam pelajaran atau lebih. Contohnya adalah model ASSURE. Model berorientasi produk adalah model desain pembelajaran untuk menghasilkan suatu produk, biasanya media pembelajaran, misalnya video pembelajaran, multimedia pembelajaran, atau modul. Contoh modelnya adalah model Hannafin and Peck. Satu lagi adalah model berorientasi sistem yaitu model desain pembelajaran untuk menghasilkan

suatu sistem pembelajaran yang cakupannya luas, seperti desain sistem suatu pelatihan, kurikulum sekolah, dan lain-lain. Contohnya adalah model ADDIE. Selain itu ada pula yang biasa kita sebut sebagai model prosedural dan model melingkar. Contoh dari model prosedural adalah model Dick and Carrey sementara contoh model melingkar adalah model Kemp.

Adanya variasi model yang ada ini sebenarnya juga dapat menguntungkan kita, beberapa keuntungan itu antara lain adalah kita dapat memilih dan menerapkan salah satu model desain pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik yang kita hadapi di lapangan, selain itu juga, kita dapat mengembangkan dan membuat model turunan dari model-model yang telah ada, ataupun kita juga dapat meneliti dan mengembangkan desain yang telah ada untuk dicobakan dan diperbaiki.

2.5 Model Desain ADDIE

Menurut Benny A. (2009: 128—132), ada satu model desain pembelajaran yang lebih sifatnya lebih generik yaitu model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement- Evaluate*). ADDIE muncul pada tahun 1990-an

yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri.



Gambar Model ADDIE

Model ini menggunakan 5 tahap pengembangan yakni :

- a. *Analysis* (analisa)
- b. *Design* (desain / perancangan)
- c. *Development* (pengembangan)
- d. *Implementation*
(implementasi/eksekusi)
- e. *Evaluation* (evaluasi/ umpan balik)

Langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap daripada model 4D. Model ini memiliki kesamaan dengan model pengembangan sistem basis datayang telah diuraikan sebelumnya.

Inti kegiatan pada setiap tahap pengembangan juga hampir sama. Oleh sebab itu, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran. Berikut ini diberikan contoh kegiatan pada setiap tahap pengembangan model atau metode pembelajaran, yaitu:

a. *Analysis*

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru. Pengembangan metode pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Masalah dapat terjadi karena model/metode pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik, dan sebagainya.

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik. Maka untuk mengetahui atau menentukan apa yang harus dipelajari, kita harus melakukan beberapa kegiatan, diantaranya adalah :

➤ Melakukan *needs analysis* (analisis kebutuhan) yaitu untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar.

➤ Melakukan *performance analysis* (analisis kinerja) yaitu untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah yang dihadapi memerlukan solusi berupa pembuatan perangkat pembelajaran.

Oleh karena itu, *output* yang akan kita hasilkan adalah berupa karakteristik atau profil calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan.

Setelah analisis masalah perlunya pengembangan

model/metode pembelajaran baru, peneliti juga perlu menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru tersebut. Proses analisis misalnya dilakukan dengan menjawab beberapa pertanyaan berikut ini:

- 1) apakah model/metode baru mampu mengatasi masalah pembelajaran yang dihadapi
- 2) apakah model/metode baru mendapat dukungan fasilitas untuk diterapkan
- 3) apakah dosen atau guru mampu menerapkan model/metode pembelajaran baru tersebut

Dalam analisis ini, jangan sampai terjadi ada rancangan model/metode yang bagus tetapi tidak dapat diterapkan karena beberapa keterbatasan misalnya saja tidak ada alat atau guru tidak mampu untuk melaksanakannya. Analisis metode pembelajaran baru perlu dilakukan untuk mengetahui kelayakan apabila metode pembelajaran tersebut diterapkan.

b. *Design*

Dalam perancangan model/metode pembelajaran, tahap desain memiliki kemiripan dengan

merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan model/metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya. Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan. Pertama kita merumuskan sebuah rancangan diantaranya:

- 1) Menentukan *learning experience* yang perlu dimiliki oleh siswa selama mengikuti aktivitas pembelajaran untuk mengetahui desain yang dibuat dapat mengatasi masalah kesenjangan performa yang terjadi pada diri siswa.
- 2) Menentukan tujuan pembelajaran.
- 3) Menyusun tes, dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
- 4) Menentukan strategi pembelajaran yang tepat dengan menggunakan metode diskusi untuk mencapai tujuan tersebut.

- 5) Membuat modul kimia berbasis inkuiri terbimbing.
- 6) Kombinasi metode diskusi dan perangkat pembelajarannya adalah modul kimia berbasis inkuiri terbimbing.

c. *Development*

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan model/metode pembelajaran baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Sebagai contoh, apabila pada tahap *design* telah dirancang penggunaan model/metode baru yang masih konseptual, maka pada tahap pengembangan disiapkan atau dibuat perangkat pembelajaran dengan model/metode baru tersebut seperti RPP, media dan materi pelajaran.

d. *Implementation*

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Tujuan utama tahap implementasi, yaitu sebagai berikut:

1. Membimbing siswa mencapai tujuan pembelajaran.
2. Menjamin terjadinya pemecahan masalah atau solusi untuk mengatasi keenjangan siswa.
3. Menghasilkan *output* kompetensi berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam diri siswa.

Setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model/metode berikutnya

e. *Evaluation*

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. *Evaluation* formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (mingguan) sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester). Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model/metode. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model/metode baru tersebut.

2.6 Implementasi Rencana

Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Berdasarkan Model Desain Addie

ADDIE:

1. *Analysis/Analisis*

a. Analisis Kinerja: Rendahnya pemahaman anak-anak tentang lingkungan sekitar

- Rendahnya kepedulian anak-anak tentang kondisi lingkungan sekitar
- Rendahnya motivasi anak pada kegiatan yang melibatkan kewajiban dan hak anak pada lingkungan sekitar.

b. Analisis Kebutuhan:

- Latar belakang Siswa SD YIMI Gresik Kelas 3 berusia rata-rata 8,5 tahun, dan tinggal di daerah tengah perkotaan
- Dibutuhkan wawasan kepada siswa untuk mengetahui kondisi lingkungan sekitar
- Dibutuhkan stimulus agar siswa peduli terhadap lingkungan sekitar
- Dibutuhkan pengetahuan tentang kewajiban dan hak siswa terhadap lingkungan sekitarnya
- Dibutuhkan wawasan agar siswa mengetahui timbal balik yang diperoleh setelah melaksanakan kewajiban dan haknya terhadap lingkungan sekitar

➤ Dibutuhkan uji coba dan contoh kecil untuk membantu siswa dalam melaksanakan kewajiban dan haknya terhadap lingkungan sekitar

➤ Dibutuhkan kerjasama antar siswa untuk memotivasi siswa dalam menunjukkan kepeduliannya terhadap lingkungan sekitar

➤ Perlu adanya media yang menarik dan inovatif karena letak sekolah dan tempat tinggal siswa berada di tengah perkotaan

Berdasarkan analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan desain instruksional adalah mengajarkan secara efisien dan efektif tentang hak dan kewajiban pada kehidupan di sekolah sehingga para siswa dapat mengetahui secara langsung timbal balik setelah melaksanakan kewajiban dan haknya terhadap lingkungan sekitar yang rata-rata berusia 8,5 tahun dan tinggal di tengah perkotaan.

2. *Design/ Desain*

a. Pernyataan kesenjangan kemampuan:

➤ Siswa tidak mampu mencapai standar kompetensi terutama pada kompetensi sikap dan keterampilan yang telah ditentukan setelah mengikuti proses pembelajaran.

- Siswa hanya mampu mencapai tingkat kompetensi 60% dari standar kompetensi yang telah digariskan terutama pada kompetensi sikap dan keterampilan.
- Siswa dapat menjelaskan perbedaan isi gambar.
- Siswa dapat memberikan tanggapan dan solusi terhadap masalah pada gambar
- ❖ Afektif:
 - Dari segi karakter siswa yaitu tekun, peduli dan ketelitian. Sedangkan dari segi sosial yakni berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dengan bahasa yang santun.
 - Peralatan atau kondisi bagaimana yang diperlukan oleh siswa agar dapat melakukan unjuk kompetensi–pengetahuan, ketrampilan, dan sikap setelah mengikuti program pembelajaran? Dengan Metode Jigsaw Siswa mampu membedakan lingkungan bersih dan lingkungan kotor pada gambar.
 - Siswa mampu membuat kalimat berisi tanggapan dan solusi terhadap gambar lingkungan
 - Siswa dapat memberikan tanggapan dan solusi terhadap masalah pada gambar
- b. Pertanyaan-pertanyaan kunci:
 - Kemampuan dan kompetensi khusus apa yang harus dimiliki oleh siswa setelah menyelesaikan program pembelajaran? Mengetahui apa arti kewajiban, hak, tanggapan, dan saran sederhana serta contohnya.
- c. Indikator apa yang dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa dalam mengikuti program pembelajaran:
 - ❖ Kognitif
 - Produk
 - Siswa dapat mengungkapkan pendapatnya terhadap suatu masalah dan memberikan solusi yang tepat
 - Proses
 - Siswa mampu membedakan lingkungan bersih dan lingkungan kotor pada gambar.
 - Siswa mampu membuat kalimat berisi tanggapan dan solusi terhadap gambar lingkungan
 - ❖ Psikomotorik:
 - d. Bahan ajar dan kegiatan seperti apa yang dapat digunakan dalam mendukung program pembelajaran? Buku Siswa kelas III, Buku Guru kelas III, dan media.

3. *Development/ Pengembangan*

a. Pertanyaan-pertanyaan kunci :

- Bahan ajar seperti apa yang harus dibeli untuk dapat digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran? Tidak harus membeli bahan ajar, guru dapat menggunakan buku yang tersedia.
- Bahan ajar seperti apa yang harus disiapkan untuk memenuhi kebutuhan siswa yang unik dan spesifik? Dalam mengajar materi, guru dapat membuat peta konsep tentang berbagai contoh hak dan kewajiban yang dimiliki siswa. Sedangkan untuk memotivasi siswa dalam melakukan hak dan kewajibannya, guru dapat membuat alat-alat sebagai media seperti gambar-gambar tentang lingkungan maupun video pembelajaran.
- Bahan ajar seperti apa yang harus dibeli dan dimodifikasi sehingga dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan siswa yang unik dan spesifik.
- Bagaimana kombinasi media yang diperlukan dalam menyelenggarakan program pembelajaran? Buku Siswa kelas 3, Buku guru Kelas 3, dan alat-alat untuk kegiatan pembelajaran.

4. *Implementation/ Implementasi*

a. Pertanyaan-pertanyaan kunci yang harus dicari jawabannya oleh seorang perancang program pembelajaran pada saat melakukan langkah implementasi yaitu sebagai berikut :

- Metode pembelajaran seperti apa yang paling efektif untuk digunakan dalam penyampaian bahan atau materi pembelajaran? metode Jigsaw tentang masalah-masalah yang terjadi di lingkungan sekitar dengan poin materi pembelajaran sebagai berikut.
 - Membuat kalimat berisi tanggapan dan solusi
 - Imbuhan –an, dan ter- serta maknanya
 - Konjungsi antarkalimat
- Upaya atau strategi seperti apa yang dapat dilakukan untuk menarik dan memelihara minat siswa agar tetap mampu memusatkan perhatian terhadap penyampaian materi atau substansi pembelajaran yang disampaikan? Dengan berkerja secara kelompok atau diskusi, siswa diharapkan tertarik pada materi yang akan dipelajari.

5. Evaluation/ Evaluasi

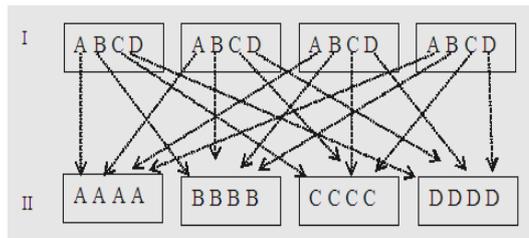
Pada tahap evaluasi ini, efesiensi dan efektifitas pembelajaran diukur melalui kegiatan penilaian untuk mengukur validitas kompetensi yang telah tercapai, bisa berupa evaluasi formatif yang mencakup observasi, *interview*, dan angket.

Beberapa pertanyaan penting yang harus dikemukakan perancang program pembelajaran dalam melakukan langkah-langkah evaluasi, antara lain:

- Apakah siswa menyukai program pembelajaran yang mereka ikuti selama ini? Seberapa besar manfaat yang dirasakan oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran?
- Seberapa jauh siswa dapat belajar tentang materi atau substansi pembelajaran?
- Seberapa besar siswa mampu mengaplikasikan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang telah dipelajari?
- Seberapa besar kontribusi program pembelajaran yang dilaksanakan terhadap prestasi belajar siswa?

2.7 Implementasi Desain Pembelajaran ADDIE dengan teknik *Jigsaw*

Pembelajaran kooperatif *Jigsaw* adalah suatu teknik pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam suatu kelompok yang bertanggungjawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya (Muhammad, 2015: 63). *Jigsaw* didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Dengan demikian, siswa saling bergantung satu sama saling secara kooperatif. Model pembelajaran *Jigsaw* ini terbagi atas kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal adalah kelompok induk siswa yang beranggotakan siswa dengan kemampuan, asal, dan latar belakang keluarga yang beragam. Kelompok ahli adalah kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda yang ditugaskan untuk mempelajari dan mendalami topik tertentu dan menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan topiknya untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal. Hubungan antara kelompok asal dan kelompok ahli serta ilustrasi teknik *Jigsaw* digambarkan sebagai berikut.



Menurut Muhammad (2015: 64—65), langkah-langkah penerapan teknik *Jigsaw* sebagai berikut.

- a. Guru membagi suatu kelas menjadi beberapa kelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari 4-6 siswa dengan kemampuan heterogen. Kelompok ini disebut kelompok asal. Jumlah anggota kelompok asal menyesuaikan jumlah bagian materi pelajaran yang akan dipelajari sesuai tujuan pembelajaran. Setiap siswa diberi tugas mempelajari salah satu bagian materi pembelajaran tersebut. semua siswa dengan materi sama belajar dalam satu kelompok yang disebut kelompok ahli. Kelompok ahli mendiskusikan bagian materi yang sama dan menyusun rencana bagaimana menyampaikan kepada temannya jika kembali ke kelompok asal.
- b. Setelah siswa berdiskusi dalam kelompok ahli, setiap siswa

- kembali ke kelompok asalnya dan memberi informasi yang telah diperoleh dan dipelajari dalam kelompok ahli.
- c. Setelah siswa berdiskusi dalam kelompok ahli dan kelompok asal, selanjutnya presentasi masing-masing kelompok untuk menyajikan hasil diskusi dengan dilakukan pengundian agar guru dapat menyamakan persepsi pada materi pembelajaran yang didiskusikan sebelumnya.
- d. Guru memberikan kuis untuk siswa secara individual
- e. Guru memberikan penghargaan pada kelompok melalui skor perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari skor dasar ke skor kuis berikutnya.
- f. Dapat digunakan pada semua mata pelajaran dan pada tingkat SD hingga perguruan tinggi.

PENUTUP

Pembelajaran adalah sebuah sistem yang terdiri atas sejumlah komponen berupa aktifitas yang masing-masing memiliki fungsi untuk mencapai satu tujuan. Bidang

teknologi pembelajaran sangat menaruh perhatian terhadap upaya menjadikan kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien melalui penerapan prinsip-prinsip yang teridentifikasi. Beragam model perancangan atau desain pembelajaran yang telah dikembangkan para ahli memberikan inspirasi dan panduan kepada perancang pembelajaran dalam mengembangkan program-program pembelajaran sesuai dengan tingkat atau latar yang spesifik.

DAFTAR PUSTAKA

Azhar, Imam. 2013. *Perencanaan sistem Desain Pembelajaran*. Lamongan: STAIDRA.

Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-Model Pembelajaran*

Inovatif. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

<https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/02/02/teori-belajar/>
diunduh pada tanggal 15 Februari 2017

Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.

Rahman, Muhammad dan Amri Sofan. 2013. *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.

Sagala, Syaiful. 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN KONSEP DASAR IPS PADA MAHASISWA PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA SURABAYA

Dewi Widiana Rahayu
Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya
dewiwidiana@unusa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan perangkat pembelajaran mata kuliah konsep dasar IPS berorientasikan model pembelajaran cooperative tipe Jigsaw untuk melatih keterampilan berpikir pada mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar agar dapat mencapai ketuntasan tujuan pembelajaran, serta mendeskripsikan efektivitas perangkat pembelajaran pada mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya. Kegiatan penelitian ini akan dilaksanakan pada ujicoba kelas terbatas dan ujicoba kelas klasikal, dengan menggunakan *Model of the Instructional Development Cycle*, yang terdiri dari 5 fase pengembangan, yaitu: *analysis, planning, design, development, implementation, evaluation and revision*, dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan pembelajaran di kelas menggunakan rencana *pretest-post test design*. Data hasil penelitian yang diperoleh dari kepraktisan perangkat pembelajaran ini dilihat dari keterlaksanaan RPP selama proses pembelajaran yang dapat terlaksana dengan baik sesuai sintaks model cooperative jigsaw, aktivitas mahasiswa yang paling dominan yakni menyimak penjelasan dosen, aktivitas dosen yang paling dominan adalah menyampaikan informasi, respons mahasiswa terhadap pembelajaran terhadap model pembelajaran cooperative type Jigsaw menyatakan sangat tertarik dan cukup tertarik terhadap perangkat pembelajaran, suasana belajar, cara dosen mengajar, serta contoh-contoh soal, dan hambatan selama proses pembelajaran dapat teratasi

Kata Kunci: Konsep Dasar IPS, Model Cooperative type Jigsaw, Keterampilan Berpikir.

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk yang paling sempurna karena dianugrahi akal untuk berpikir guna menghadapi tantangan kehidupan nyata yang begitu kompleks. Selain itu manusia memiliki keunikan potensi sendiri-sendiri yang berbeda antara manusia yang satu dengan yang lainnya. Dalam mengembangkan potensi-potensi tersebut mereka akan

mengintegrasikannya melalui pendidikan.

Pendidikan merupakan daya upaya untuk mewujudkan pertumbuhan budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (*intellect*), dan tumbuh anak (Dewantara, 1977:14). Ketiga bagian itu tidak boleh dipisahkan satu sama lain agar kita dapat memajukan kesempurnaan hidup anak yang unggul yang mampu bersaing dengan beragam

kompetensi sesuai tuntutan perubahan peradapan manusia.

Berdasarkan hasil pengamatan di Prodi S1 PGSD Unusa, keterampilan berpikir mahasiswa pada mata kuliah konsep dasar IPS masih belum dilatihkan pada saat proses pembelajaran berlangsung, pembelajaran dikelas masih berorientasikan pada pemahaman konsep, belum dirancang secara sengaja untuk pemberdayaan keterampilan berpikir mahasiswa. Akibatnya berdampak pada rendahnya nilai ujian akhir semester dikarenakan proses penyampaian konsep belum menghasilkan pemahaman mahasiswa secara utuh. Selain itu sering kali dosen tidak melibatkan mahasiswa dalam aktivitas pengamatan, dosen cenderung mendominasi pembelajaran (*teacher centered*). Dan yang terakhir masalah yang dihadapi dalam pembelajaran dikelas yaitu mahasiswa kurang antisipatif selama proses konsep dasar IPS. Sebagai akibatnya mahasiswa menemui kesulitan dalam melatih keterampilan berpikir. Menuju kehidupan yang berjangka waktu yang lama upaya perbaikan

keterampilan berpikir kurang mendapat perhatian. Padahal keterampilan-keterampilan berpikir memegang peranan besar di dalam peningkatan kualitas individu untuk lebih maju.

Keterampilan berpikir pada dasarnya merupakan keterampilan menggunakan pikiran secara optimal. Keterampilan berpikir terdiri atas berpikir rasional yang diperlukan untuk memecahkan masalah secara ilmiah dan berpikir lateral atau kreatif (Samani, 2007:78a). Keterampilan berpikir mencakup antara lain menggali dan menemukan informasi (*information searching*), kecakapan mengolah informasi dan mengambil keputusan secara cerdas (*information processing and decision making skill*), serta kecakapan memecahkan masalah secara arif dan kreatif (*creative problem solving skill*) (Sodiq, 2010:41a).

Berdasarkan uraian di atas maka keterampilan berpikir akan dilatihkan pada pembelajaran dikelas. Dengan demikian peneliti mengajukan judul "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Dasar IPS Pada Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya".

perangkat yang dikembangkan?

A. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah keterlaksanaan RPS selama proses pembelajaran yang melatih keterampilan berpikir?

a. Bagaimanakah aktivitas mahasiswa selama proses pembelajaran yang melatih keterampilan berpikir?

b. Bagaimana aktivitas dosen selama proses pembelajaran yang melatih keterampilan berpikir?

c. Bagaimana respons mahasiswa setelah melaksanakan proses pembelajaran melalui model pemaknaan?

d. Hambatan-hambatan apa saja selama proses pembelajaran yang melatih keterampilan berpikir dan bagaimana alternatif solusinya?

2. Bagaimanakah efektivitas rencana pembelajaran semester mata kuliah konsep dasar IPS mahasiswa menggunakan

a. Bagaimana keterampilan berpikir mahasiswa setelah melaksanakan proses pembelajaran melalui model pemaknaan?

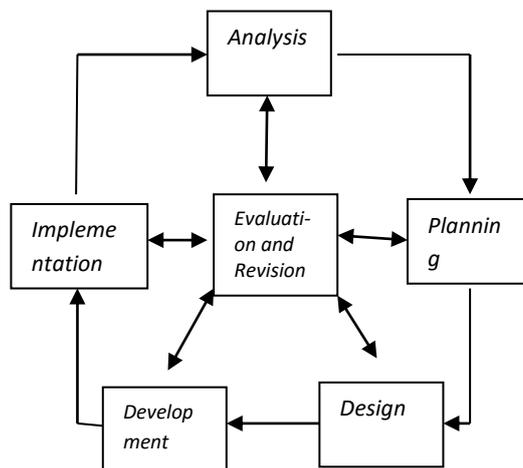
b. Bagaimana pemahaman konsep mahasiswa setelah melaksanakan proses pembelajaran melalui model pemaknaan?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan (*developmental research*) karena mengembangkan perangkat pembelajaran model pemaknaan untuk melatih keterampilan berpikir mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya. Perangkat yang dikembangkan adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), RPS, dan Tes Pemahaman Konsep.

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model siklus pengembangan instruksional yang dikembangkan oleh Fenrich. Menurut Fenrich

(1997:56) langkah-langkah pengembangan perangkat pembelajaran tersebut dapat divisualisasikan seperti pada Gambar 3.1. Perancangan perangkat pembelajaran merupakan suatu proses sistematis dari kegiatan-kegiatan yang diarahkan pada penciptaan suatu solusi untuk suatu masalah terkait perangkat pembelajaran.



Gambar Model of the Instructional Development Cycle (Fenrich, 1997:56).

Siklus pengembangan instruksional tersebut meliputi fase *analysis* (analisis), *planning* (perencanaan), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation and revision* (evaluasi dan revisi). Fase evaluasi

dan revisi merupakan kegiatan berkelanjutan yang dilakukan pada tiap fase di sepanjang siklus pengembangan tersebut. Setelah setiap fase, seharusnya dilakukan evaluasi atas hasil kegiatan tersebut, melakukan revisi, dan melanjutkan ke fase berikutnya (Fenrich, 1997:57).

Desain dalam kegiatan penelitian ini, pada saat uji coba di kelas menggunakan model *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sebelum melaksanakan pembelajaran dilaksanakan tes awal (*pretest*) O_1 , dan $O_1 \times O_2$ melaksanakan pembelajaran model pemaknaan dilakukan tes akhir (*posttest*) O_2 (Sugiono, 2008:415).

Keterangan:

X = perlakuan (pengajaran keterampilan berpikir siswa dengan menggunakan model pemaknaan)

O_1 = pemberian uji awal (*pretest*)

O_2 = pemberian uji akhir (*posttest*)

Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik validasi, observasi, angket, dan tes. Dimana instrumen penelitiannya berupa

lembar validasi perangkat, lembar observasi, lembar angket, dan lembar soal tes.

B. Hasil Proses Pengembangan Perangkat Pembelajaran

Proses pengembangan perangkat pembelajaran ini dimulai dari bulan Januari 2013 sampai April 2013, dimana ada lima proses pengembangan yang sudah dilaksanakan yaitu (1) *analysis* (analisis) meliputi empat kegiatan utama, yaitu: analisis kurikulum, analisis siswa, analisis materi, dan tantangan dan tuntutan masa depan; (2) *planning* (perencanaan) kegiatan perencanaan meliputi empat kegiatan utama, yaitu: menentukan instrumen yang akan digunakan, menentukan tempat pelaksanaan penelitian, identifikasi alat dan sarana penunjang, dan menentukan jadwal pelaksanaan kegiatan, *design* (perancangan) kegiatan ini meliputi, penyusunan tujuan pembelajaran, penyusunan kisi-kisi tes pemahaman konsep, dan kisi-kisi keterampilan berpikir, penyusunan prototipe perangkat pembelajaran (Draf 1), *development* (pengembangan) kegiatan ini meliputi, penelaahan

pakar (ujian komprehensif), validasi oleh pakar dan praktisi, uji coba kelas terbatas, *implementation* (implementasi), merupakan kegiatan dimana perangkat pembelajaran model pemaknaan diujicobakan secara klasikal, yakni di mahasiswa kelas A PGSD Tahun 2015 Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya. Fase Implementasi ini mempunyai dua tujuan utama, yaitu menguji tingkat kepraktisan dan efektivitas perangkat pembelajaran mahasiswa dengan menggunakan perangkat yang dikembangkan, *evaluation and revision* (evaluasi dan revisi) merupakan kegiatan berkelanjutan yang dilakukan pada tiap fase di sepanjang siklus pengembangan tersebut.

C. Hasil Pengembangan Perangkat Pembelajaran yang dikembangkan

Hasil analisis yang dilakukan terhadap kevalidan, kepraktisan, dan keefektivan dari perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat dari hasil berikut.

1. Validitas Perangkat Pembelajaran Konsep Dasar IPS Berorientasikan Model Pemaknaan

Validitas perangkat didasarkan pada hasil penilaian dari para validator.

a. Kebenaran isi RPS

1) Kebenaran isi RPS

Penilaian yang dilakukan oleh para validator akan kebenaran isi RPP yang meliputi komponen tujuan pembelajaran dengan skor 4,32 (baik), fase kegiatan pembelajaran dengan skor 4,65 (sangat baik), waktu dengan skor 4,50 (baik) perangkat pembelajaran dengan skor 4,73 (sangat baik), dan bahasa 4,40 (baik). Nilai rata-rata dari keseluruhan komponen kebenaran isi RPP sebesar 4,63 (baik) dengan reliabilitas sebesar 98,0%. Atas dasar penilaian para validator maka perangkat RPP layak untuk digunakan.

2) Kebenaran isi Lembar Penilaian

Validasi yang dilakukan oleh para validator terhadap kebenaran isi LP meliputi beberapa aspek yaitu, validitas isi sebesar 3,46 berkategori baik, bahasa dan penulisan soal 3,46 berkategori baik. Reliabilitas dari kedua komponen tersebut sebesar 99,0%. Atas dasar penilaian yang dilakukan oleh validator maka LP layak untuk digunakan.

2. Kepraktisan Perangkat Pembelajaran Konsep Dasar IPS Berorientasikan Model Pemaknaan

a. Keterlaksanaan RPS

Lembar pengamatan keterlaksanaan RPP digunakan untuk melakukan pengamatan terhadap keterlaksanaan dari sintaks model pembelajaran pemaknaan. Pengamatan tersebut dilakukan oleh dua orang pengamat yang sebelumnya telah mendapatkan arahan dari peneliti.

1) Ujicoba Kelas Terbatas

Hasil pengamatan keterlaksanaan RPP pada ujicoba kelas terbatas pada pertemuan 1 mendapatkan rerata nilai sebesar 3,15 (baik), pertemuan 2 sebesar 3,28 (baik), pertemuan 3 sebesar 3,52 (sangat baik). Dari ketiga pertemuan tersebut mendapatkan rerata sebesar 3,32 dan berkategori baik.

2) Ujicoba Kelas Klasikal

Hasil pengamatan keterlaksanaan RPP pada ujicoba kelas klasikal pada pertemuan 1 mendapatkan rerata nilai sebesar 3,05 (baik), pertemuan 2 sebesar 3,30 (baik), pertemuan 3 sebesar 3,40 (baik). Dari ketiga pertemuan tersebut mendapatkan rerata sebesar 3,25 dan berkategori baik.

b. Aktivitas siswa

Pengamatan terhadap aktivitas siswa digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa yang muncul selama proses pembelajaran

berorientasikan model pemaknaan.

c. Respons siswa

Respons siswa terhadap perangkat dan proses pembelajaran berorientasikan model pemaknaan yang dilakukan pada akhir pembelajaran didapatkan data sebagai berikut.

1) Ujicoba Kelas Terbatas

Analisis respons siswa terhadap perangkat dan kegiatan pembelajaran berorientasikan model pemaknaan mata pelajaran IPA kelas IV, yakni sebagai berikut. Pada komponen perangkat pembelajaran sangat tertarik sebesar 82%, cukup sebesar 16%, kurang sebesar 2%. Komponen keterbaharuan terhadap perangkat pembelajaran sangat baru sebesar 72%, cukup sebesar 26% kurang sebesar 2%. Komponen kemudahan perangkat pembelajaran sangat mudah sebesar 64%, cukup sebesar 34%, kurang sebesar 2%. Komponen penggunaan

model pemaknaan sangat berminat sebesar 45%, cukup sebesar 40%, kurang sebesar 15%. Kejelasan kegiatan sangat jelas sebesar 55%, cukup sebesar 45%. Keterampilan berpikir sangat mudah sebesar 40%, cukup sebesar 53%, kurang sebesar 8%. Kemudah untuk menjawab butir soal/ tes pemahaman konsep dan keterampilan berpikir sangat mudah sebesar 50%, cukup sebesar 40%, kurang sebesar 10%.

2) Ujicoba Kelas Klasika

Analisis respons siswa terhadap perangkat dan kegiatan pembelajaran berorientasikan model pemaknaan mata pelajaran IPA kelas IV, yakni sebagai berikut. Pada komponen perangkat pembelajaran sangat tertarik sebesar 80,0%, cukup sebesar 17,5%, tidak sebesar 2,5%. Komponen keterbaharuan terhadap perangkat pembelajaran sangat baru sebesar 65,0%, cukup

sebesar 25,0%, kurang sebesar 6,3%, tidak sebesar 3,8%. Komponen kemudahan perangkat pembelajaran sangat mudah sebesar 65%, cukup sebesar 25%, kurang sebesar 4%, tidak sebesar 6%. Komponen penggunaan model pemaknaan sangat berminat sebesar 69%, cukup sebesar 22%, kurang sebesar 6%, tidak 3%. Kejelasan kegiatan sangat jelas sebesar 72%, cukup sebesar 22%, kurang sebesar 3%, tidak sebesar 3%. Keterampilan berpikir sangat mudah sangat mudah sebesar 52%, cukup sebesar 30%, kurang sebesar 14%, tidak sebesar 5%. Kemudah untuk menjawab butir soal/ tes pemahaman konsep dan keterampilan berpikir sangat mudah 75%, cukup 25%.

d. Hambatan-hambatan apa saja selama proses pembelajaran

1) Ujicoba Kelas Terbatas

Hambatan selama proses pembelajaran IPA

berorientasikan model pemaknaan diantaranya, (1) guru kurang bisa menggunakan waktu dengan baik, (2) Siswa terkadang ramai sendiri, (3) Ada salah satu siswa yang suka minta ijin kebelakang, (4) LCD yang akan mempermudah penyampaian materi tidak dapat digunakan, (5) Belum adanya ruangan khusus yang digunakan untuk pembelajaran yang memerlukan LCD Melengkapi sarana.

- 2) Ujicoba Kelas Klasikal
- Hambatan selama proses pembelajaran IPA berorientasikan model pemaknaan diantaranya, (1) Guru kadang kurang memperhatikan siswanya karena sibuk dengan urusan administrasi kelas. (2) Siswa asyik bermain sendiri dengan teman satu kelompoknya, (3) Ketika pelajaran olah raga yang dilakukan

dilapangan depan akan mengganggu kelas lain yang sedang pelajaran di dalam kelas.

D. Efektivitas Perangkat Pembelajaran Berorientasikan Model Pemaknaan

a. Keterampilan berpikir siswa

1) Ujicoba Kelas Terbatas

Tes keterampilan berpikir yang diberikan dalam bentuk butir soal essay. Hasil dari tes keterampilan berpikir pada ujicoba kelas terbatas yakni sebagai berikut.

	Skor Keterampilan Berfikir			
	Unistruktural	Multi struktural	Rasional	Abstrak diperluas
<i>Pretest</i>	50,5	60,5	40	57,5
<i>Post test</i>	65	70	60	70
Peningkatan	14,5	9,5	20	12,5

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa rata-rata skor peningkatan butir soal dari unistruktural sebesar 14,5, multistruktural sebesar 9,5, rasional sebesar 20, abstrak diperluas sebesar 12,5.

2) Ujicoba Kelas Klasika

Tes keterampilan berpikir yang diberikan dalam bentuk butir soal essay. Hasil dari tes keterampilan berpikir pada ujicoba kelas klasikal yakni sebagai berikut:

	Skor Keterampilan berfikir (%)			
	Unistruktural	Multistruktural	Rasional	Abstrak diperluas
<i>Pretest</i>	55,4	55,4	43,1	53,8
<i>Posttest</i>	67,7	72,3	58,5	69,2
Peningkatan	12,3	16,9	15,4	15,4

b. Pemahaman konsep mahasiswa

1) Ujicoba Kelas Terbatas

Berdasarkan analisis pemahaman konsep siswa pada ujicoba kelas terbatas, dapat diketahui hasil *pretest* menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal pada tes pemahaman konsep sebesar 60% dan terdapat 4 (40%) siswa belum mencapai ketuntasan secara klasikal. Setelah dilaksanakan pembelajaran dengan berorientasikan model pemaknaan, hasil *post test* menunjukkan bahwa

ketuntasan secara klasikal sebesar 90% dan terdapat 1 (10%) siswa belum mencapai ketuntasan secara klasikal.

Nilai *post test* yang dihadapi siswa juga menggambarkan tentang pemahaman konsep IPA setelah mengikuti model pembelajaran berorientasikan model pemaknaan. Adapun hasil dari penelitian ini dianalisis dengan menggunakan analisis *Normalized Gain* menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan hasil belajar dan masuk dalam kategori sedang sebesar 50% dan kategori rendah 50%.

2) Ujicoba Kelas Klasika

Hasil *pretest* menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah sebesar 90 dan terdapat 8 (50%) mahasiswa belum mencapai ketuntasan. Setelah dilaksanakan pembelajaran dengan

berorientasikan model pemaknaan, hasil *posttest* menunjukkan bahwa ketuntasan secara klasikal sebesar 15 (93,75%).

Nilai *post test* yang dihadapi siswa juga menggambarkan tentang pemahaman konsep IPS setelah mengikuti model pembelajaran berorientasikan model pemaknaan. Adapun hasil dari penelitian ini dianalisis dengan menggunakan analisis *Normalized Gain* menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan hasil belajar dan masuk dalam kategori tinggi sebesar 18,75%, sedang sebesar 56,25%, dan kategori rendah 25%.

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan uraian pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Perangkat pembelajaran konsep dasar IPS berorientasikan model pemaknaan dengan menggunakan

model of the instructional development cycle.

Pengembangan perangkat pembelajaran yang terdiri dari yang terdiri dari 5 fase pengembangan yaitu analisis (*analysis*), perencanaan (*planning*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi dan revisi (*evaluation and revision*). Dengan menggunakan model ini, dihasilkan perangkat pembelajaran IPA berorientasikan model pemaknaan yang berkategori valid, hal ini terlihat dari:

- a. Kebenaran isi yang meliputi RPS dikategorikan baik. Penilaian RPS rerata 4,63 (baik).
- b. Keberan isi lembar penilaian ditinjau dari validasi isi 3,46 (baik) dan validitas lembar penilaian aspek bahasa dan penulisan soal sebesar 3,46 (baik).

2. Pembelajaran Konsep Dasar IPS berorientasikan model pemaknaan berkategori praktis untuk melatih keterampilan berpikir

pada siswa sekolah dasar pada materi sumber daya alam. Hal ini terlihat dari data hasil implementasian untuk penilaian dari sisi keterlaksanaan RPS berkategori baik (3,25); sisi aktivitas siswa berkategori baik (rerata 63,3% berpusat pada siswa); sisi aktivitas dosen paling dominan adalah menyampaikan informasi (26,70%); dari sisi respons mahasiswa berkategori positif, dan dari sisi kendala lapangan berkategori dapat teratasi.

3. Perangkat pembelajaran berorientasikan model pemaknaan, berkategori efektif. Dilihat dari peningkatan tes keterampilan berpikir sebesar 15,2, dengan rata-rata ketuntasan post test sebesar 68,0. Untuk pemahaman konsep siswa berkategori tuntas secara klasikal sebesar 93,75%.

B. Saran

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan, disarankan:

1. Pemanfaatan produk perangkat pembelajaran model pemaknaan

dapat digunakan untuk sebagai salah satu referensi untuk melatih keterampilan berfikir pada mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar.

2. Diseminasi produk kepada sasaran yang lebih luas dalam mengimplementasikan model pemaknaan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan melatih keterampilan berfikir.
3. Pengembangan penelitian lebih lanjut untuk penelitian sejenis terkait model pemaknaan untuk pokok bahasan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi Revisi. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asrori, M. 2007. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Booker, G. 1992. *Problem-Solving*. Melbourne: The University of Melbourne Faculty of Education, Department of Science and Mathematics Education.
- Dewantara, K. H. 1977. *Pendidikan*. Yogyakarta: Majelis Luhur

- Persatuan Taman
Mahasiswa.
- Depdiknas. 2006b. *Instrumen Penelitian Tahap II Buku Teks Pelajaran Kimia SMA*. Jakarta: BSNP.
- Djaali. 2006. *Kurikulum Dalam Konteks Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: BSNP.
- Depdiknas. 2007. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2007 tentang Standar Pengelolaan Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta. Badan Standar Nasional Pendidikan, Departemen Pendidikan Indonesia.
- Eggen, P.D. and Kauchak, D.P. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berpikir*. Jakarta: Indeks.
- Fenrich, P. 1997. *Practical Guidelines for Creating Instructional Multimedia Applications*. Fort Worth: The Dryden Press Harcourt Brace College Publishers.
- Fisher, A. 2008. *Berpikir Kritis Sebuah Pengantar*. Jakarta: Erlangga.
- Hutagalung, S.M. 2012. *Pengembangan Buku Ajar Arbeit Am Text dalam Konteks Lintas Budaya. Disertasi*. Program Pascasarjana Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra. Universitas Negeri Surabaya.
- Hamalik, O. 2003. *Perencanaan Penguasaan Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Habibi. 2009. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Biologi SMA Berorientasikan Model Pemaknaan untuk Mengajarkan Kemampuan Akademik dan Sensitivitas Moral*. Tesis. Magister Pendidikan. Universitas Negeri Surabaya.
- Hamdani, A.S. 2009. *Taksonomi Bloom Dan Solo Untuk Menentukan Kualitas Respon Mahasiswa Terhadap Masalah Matematika*. Tersedia

- <http://www.learningandteaching.information/learning/solo.htm>.
- Ibrahim, M. 2002. *Pelatihan Terintegrasi BerBAMis Kompetensi Dosen Mata Pelajaran Biologi*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Ibrahim, M. 2005. *Seri Pembelajaran Inovatif Asesmen Berkelanjutan Konsep Dasar, Tahap pengembangan Contohnya*. Surabaya: Unesa Univesity Press.
- Ibrahim, M. 2008. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Surabaya: Unesa University Press.
- Ibrahim, M. 2008. *Model Pembelajaran-Inovatif IPA Melalui Pemak-naan*. Surabaya: Departemen Pendidikan Nasional Balitrag-Pusatjaknov.
- Ibrahim, M. 2012. *Pembelajaran Berdasar-kan Masalah Edisi Kedua*. Surabaya: Unesa University Press.
- Majid, A. 2008. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Dosen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Masnur, M. 2010b. *Text Book Writing Dasar-Dasar Pemahaman, Penulisan, dan Pemakaian Buku Teks*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Nur, M. 2004. *Teori Perkembangan Kognitif Edisi 2*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya Pusat Sains dan Matematika Sekolah (PSMS).
- Nur, M. 2008. *Pengajaran Berpusat kepada Mahasiswa dan Pendekatan Konstruktivis dalam Konsep dasar*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya Pusat Sains dan Matematika Sekolah (PSMS).
- Nur, M. 2011. *Strategi-strategi Belajar Dilengkapi Contoh RPS Keterampilan Berpikir dan Pendidikan Karakter*. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah Unesa.

Nur, M. 2011. *Model Pembelajaran Ber-dasarkan Masalah Contoh RPS Keterampilan Berpikir dan Pendidikan Karakter*. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah Unesa.

PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MAPEL PKn TERHADAP SIKAP NASIONALISME SISWA SEKOLAH DASAR

Farid Suhermanto¹ dan Siska Pratiwi²

Universitas Negeri Surabaya

Email: faridsuhermanto34@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain quasi eksperimental desain nonequivalent dan dilaksanakan di SDN Kraton 3 Bangkalan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model Problem Based Learning terhadap sikap nasionalisme siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan Sampling Jenuh. Sampel penelitian sebanyak 2 kelas. Pengumpulan data menggunakan tes sikap nasionalisme dan angket respon siswa. Teknik analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana dan uji t. Pengujian hipotesis menggunakan regresi linier dan uji t, dari hasil penghitungan regresi linier sederhana didapatkan persamaan $Y = 11.079 + 0,991x$. Setelah diketahui persamaan regresi lalu diperoleh nilai korelasi (r) 0.991. Jadi, hubungan antara sebelum penerapan dan sesudah penerapan model PBL menunjukkan pengaruh positif. Dengan kata lain model PBL diterapkan, maka sikap nasionalisme siswa dapat meningkat. Hasil penghitungan pada uji t, pengujian pretest dan posttest untuk eksperimen didapatkan bahwa hasil nilai sig. untuk pengujian perbandingan memiliki nilai sebesar 0,000 kurang dari taraf Sig. 0,05 yang digunakan yaitu ($0,000 < 0,05$). Maka didasarkan pada hipotesis yang ditentukan dan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan sikap nasionalisme kelas eksperimen sebelum dan sesudah hal tersebut berarti tolak H_0 .

Keywords: Problem Based Learning, PKn, sikap nasionalisme

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) adalah untuk mengembangkan potensi-potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung-jawab (Depdiknas, 2007:5). Langkah pemerintah untuk mencapai tujuan

pendidikan nasional dijabarkan dalam bentuk kurikulum, mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai jenjang pendidikan tinggi. Kurikulum dijabarkan dalam beberapa mata pelajaran yang telah ditetapkan untuk dibelajarkan kepada peserta didik. Salah satu mata pelajaran dalam kurikulum nasional adalah mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang dibelajarkan pada semua jenjang pendidikan sebagai salah satu upaya untuk mewujudkan

tujuan pendidikan nasional. Ditegaskan bahwa PKn dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Tujuan dibelajarkannya PKn adalah untuk membentuk peserta didik yang mampu mengenal jati dirinya sebagai bangsa Indonesia, berakhlak mulia, cerdas, demokratis, jujur, terampil, berani, dan bertanggung-jawab, melalui penanaman dan pembudayaan nilai yang bersumber dari nilai luhur bangsa Indonesia Pasal 37 (2) UU Sisdiknas (dalam Suparlan, 2014:10). Hal ini berarti tujuan dibelajarkannya PKn sangat kompleks sekali, sebab PKn bukan hanya diarahkan untuk mengembangkan pengetahuan kewarganegaraan siswa, melainkan juga diarahkan untuk membentuk moral dan kepribadian generasi bangsa.

Dalam model *PBL* siswa dihadapkan dengan permasalahan yang membangkitkan rasa ingin tahu untuk melakukan penyelidikan, sehingga dapat menemukan sendiri jawabannya dan mengkomunikasikan hasilnya kepada orang lain. Dalam melakukan penyelidikan sering

dilakukan kerjasama dengan temannya. Pembelajaran yang bercirikan adanya penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari siswa untuk melatih dan keterampilan berfikir kritis dan memecahkan masalah, serta mendapatkan pengetahuan dan konsep yang penting dan berdampak pada sikap. Kelemahan *PBL* pada proses pembelajaran menuntut siswa untuk berpikir tingkat tinggi, dan jika siswa tidak bisa maka pembelajaran menjadi kurang bermakna. Dan ini dibutuhkan kreativitas dari guru untuk dapat membelajarkan dengan baik sehingga siswa mendapatkan pembelajaran yang bermakna (Arends, 2007:44).

Atas dasar kelebihan yang dimiliki model *PBL*, maka bukan tidak mungkin model pembelajaran ini akan menjadi model yang efektif untuk menumbuhkan nasionalisme siswa. Untuk mengetahui apakah penerapan model *PBL* dapat meningkatkan sikap nasionalisme siswa pada mata pelajaran PKn, peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* pada Mata

Pelajaran PKn Terhadap Sikap Nasionalisme Siswa Kelas V SDN Kraton 3 Bangkalan”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut Noor (2014:38) penelitian kuantitatif merupakan metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Variable-variabel diukur dengan instrumen penelitian, sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistik. Arikunto (2002:27) menjelaskan bahwa penelitian eksperimen adalah suatu cara penelitian yang mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat dengan cara membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan satu atau lebih kelompok perbandingan yang tidak menerima perlakuan.

Penelitian ini menggunakan desain *quasi experimental design*, yakni dengan *nonequivalent control group design*. Dalam *Nonequivalent Control Group Design* terdapat kelompok eksperimen dan kelompok

kontrol tidak dipilih secara random (Sugiono, 2012:116). Desain ini digunakan karena dalam penelitian ini peneliti menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain *Nonequivalent control group design* dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 2.1

Perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen

O ₁	X	O ₂
.....		
O ₃		O ₄

Keterangan:

- O₁ = Sikap nasionalisme siswa pada kelas eksperimen (sebelum diberikan perlakuan)
- O₂ = Sikap nasionalisme siswa pada kelas eksperimen (setelah diberikan perlakuan)
- O₃ = Sikap nasionalisme siswa pada kelas kontrol
- O₄ = Sikap nasionalisme siswa pada kelas kontrol
- X = Pembelajaran PKn dengan menerapkan *Proble Based Learning* (perlakuan pada kelas eksperien)

Sampel merupakan bagian dari populasi yang akan diteliti atau sebagian jumlah dari karakteristik

yang dimiliki oleh populasi. Menurut Arikunto (2013: 174) sampel merupakan sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 37 siswa dan kelas VB sebagai kelas kontrol dengan jumlah 37 siswa. Untuk sampel penelitian dilakukan secara *Sampling Jenuh* (Sugiono, 2012:124) adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Untuk pembagian kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol karena SD tersebut tidak memungkinkan melakukan random, sehingga dapat mengganggu pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan instrumen yang berupa tes sikap nasionalisme, yang disusun menggunakan menggunakan skala Likert dengan *option* (pilihan) jawaban yang bergerak dari skor 4-1. Pilihan jawaban 4 menyatakan merupakan pernyataan sikap yang menunjukkan sikap siswa nasionalisme siswa paling tinggi, sedangkan pilihan jawaban 1

menyatakan sikap nasionalisme siswa yang paling rendah. Berdasarkan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, yakni menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*, dalam desain ini terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk kelompok yang diberi perlakuan disebut kelas eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelas kontrol. Kemudian untuk instrumen yang dibuat oleh peneliti adalah instrumen tes sikap nasionalisme, untuk instrumen tes sikap nasionalisme digunakan agar dapat mengontrol variable x lainnya berkaitan dengan sikap nasionalisme siswa pada saat *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, maka instrumen tes sikap nasionalisme siswa disusun menjadi 2 (dua) tipe instrumen yakni instrumen Tipe A dan instrumen Tipe B.

Jumlah butir untuk masing-masing tipe instrumen adalah sebanyak 25 butir pertanyaan/pernyataan yang disusun serupa tetapi tidak sama. Kesetaraan kedua tipe instrumen disusun

berdasarkan kisi-kisi instrumen tes sikap nasionalisme sebagai berikut.

Tabel 3.1
Kisi-kisi Instrumen Sikap Nasionalisme

Variabel	Sub-variabel	Indikator	Tipe Soal		Nomor Butir	
			Tipe A	Tipe B		
Nasionalisme	Kesatuan	1.1	2	2	1,2	
		1.2	2	2	3,4	
	Kebebasan dari penjajahan	2.1	3	3	5,6,7	
		Kesamaan	3.1	3	3	8,9,10
	3.2		2	2	11,12	
	Kepribadian	4.1	3	3	13,14,15	
		4.2	3	3	16,17,18	
	Semangat perjuangan	5.1	3	3	19,20,21	
		5.2	2	2	22,23	
		5.3	2	2	24,25	
	Jumlah		10	25	25	

Lembar observasi dijadikan data penunjang, peneliti juga menganalisis mengenai guru selama proses pembelajaran pada kelas eksperimen.

Secara rinci hasil observasi dari kegiatan pembelajaran dapat terlihat melalui lembar observasi Merupakan rata-rata hasil observasi dari observer (guru lain dan sejawat). Kesimpulan

hasil observasi dapat terlihat pada Tabel 4.27 sebagai berikut.

Tabel 3.2
Hasil Observasi Guru

No.	Rata-rata Presentase Keaktifan (Observer Guru)	Rata-rata Presentase (Observer Teman Sejawat)
Presentase	91%	89%
Keterangan	Sangat Baik (A)	Sangat Baik (A)

Berdasarkan Tabel 3.2 dapat terlihat prosentase keaktifan guru dari observer guru didapatkan presentase yang mencapai nilai 91 % yang berarti sangat aktif dan prosentase guru dari observer teman sejawat yang mencapai nilai 89% yang berarti juga sangat aktif. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran PKn dengan model PBL yang dilakukan guru termasuk sangat baik.

Lembar observasi siswa

Lembar observasi dijadikan data penunjang, peneliti juga menganalisis mengenai aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada kelas eksperimen.

Secara rinci hasil observasi dari kegiatan pembelajaran dapat terlihat melalui lembar observasi. Kesimpulan hasil observasi dapat

terlihat pada Tabel 4.28 sebagai berikut:

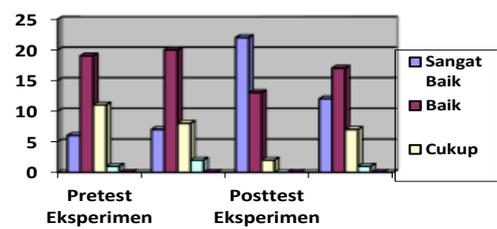
Tabel 3.3
Hasil Observasi Siswa

Rata-rata Presentase Keaktifan	
Presentase	88 %
Keterangan	Sangat Baik (A)

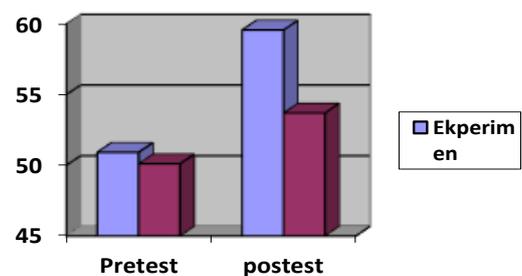
Berdasarkan tabel 3.3 dapat terlihat presentase keaktifan siswa yang mencapai nilai 88 % yang berarti sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran PKn dengan model PBL dapat membuat siswa lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran serta siswa lebih aktif.

Penelitian ini mengukur pengaruh PBL terhadap sikap Nasionalisme siswa kelas V yang masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol di berikan soal *pretest* sebelum pembelajaran, dan diberikan *posttest* di akhir pembelajaran. Butir pernyataan berbentuk skala sikap. Pada saat *pretest* diberi instrument Tipe A pada kelas Eksperimen maupun kelas kontrol. Sedangkan pada saat *posttest* diberikan instrumen Tipe B. Tujuannya adalah untuk dapat merekam sikap nasionalisme siswa di akhir pembelajaran *posttest* dengan sedapat mungkin menghindari butir pernyataan yang bias dengan

memberikan tes sikap nasionalisme yang berbeda tetapi setara pada saat *pretest* dan *posttest*. Adapun hasil tes sikap nasionalisme siswa pada saat *pretest* kelas eksperimen dan kelas control maupun *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol perbedaan perolehan kategori sikap nasionalisme dan perbandingan rata-rata dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Perolehan Kategori Sikap Nasionalisme



Gambar 2. Perbandingan Rata-Rata Tes Sikap Nasionalisme

Berdasarkan hasil *pretest* pada kelas eksperimen terdapat terdapat 1 orang siswa yang di kategorikan "kurang" (interval 28-37), 11 orang siswa dikategorikan "Cukup"

(interval nilai 38-47), 19 orang siswa dikategorikan "Baik" (interval nilai 48-57), 6 orang siswa dikategorikan "Sangat Baik" (interval nilai 58-68). Presentase sikap nasionalisme 76,94 % terdapat 2 orang siswa yang di kategorikan "kurang" (interval 28-37), 8 orang siswa dikategorikan "Cukup" (interval nilai 38-47), 20 orang siswa dikategorikan "Baik" (interval nilai 48-57), 7 orang siswa dikategorikan "Sangat Baik" (interval nilai 58-68). Presentase sikap nasionalisme 73,69 %.

Perolehan nilai tes sikap nasionalisme Tipe A *pretest* pada Gambar diatas menunjukkan bahwa kedua kelompok kelas mempunyai rata-rata selisih yang tidak terlalu jauh berbeda. Dimana pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata kelas sebesar 50,92 dengan presentase 75 %, sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata kelas sebesar 50,11 dengan presentase 74 %.

Berdasarkan hasil posttest pada kelas terdapat 2 orang siswa dikategorikan "Cukup" (interval nilai 38-47), 13 orang siswa dikategorikan "Baik" (interval nilai 48-57), 22 orang siswa dikategorikan "Sangat Baik" (interval nilai 58-68). Presentase

sikap nasionalisme 87,60 %. Presentase sikap nasionalisme 87,60 %, sedangkan pada kelas kontrol diatas terdapat 1 orang siswa yang di kategorikan "kurang" (interval 28-37), 7 orang siswa dikategorikan "Cukup" (interval nilai 38-47), 17 orang siswa dikategorikan "Baik" (interval nilai 48-57), 12 orang siswa dikategorikan "Sangat Baik" (interval nilai 58-68). Presentase sikap nasionalisme 77,15 %.

Perolehan nilai tes sikap nasionalisme Tipe B *pretest* pada gambar diatas menunjukkan bahwa kedua kelompok kelas mempunyai rata-rata selisih yang tidak terlalu jauh berbeda. Dimana pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata kelas sebesar 59,57 dengan presentase 88 %, sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata kelas sebesar 53,70 dengan presentase 79 %.

Respon siswa terhadap pembelajaran berbasis masalah dilakukan untuk mengetahui bagaimana ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Instrument yang digunakan untuk memperoleh data respon siswa adalah angket respon siswa yang diberikan setelah

kegiatan pembelajaran selesai pada kelas eksperimen. Adapun respon siswa terdiri dari 4 (empat) aspek yaitu: (1) mendorong siswa, (2) cara belajar, (3) bekerjasama dalam kelompok, dan (4) penyelesaian masalah-masalah di dunia nyata. Keempat indikator tersebut dijabarkan menjadi 9 butir pernyataan. Adapun hasil respon siswa diperoleh presentase respon siswa yang mencapai nilai 84% yang berarti respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model PBL sangat baik, sesuai dengan kisi-kisi, pembelajaran menggunakan model PBL berdasarkan respon siswa, mampu mendorong, diterima baik dalam pembelajaran baik cara belajar, bekerja sama dalam kelompok, dan penyelesaian masalah di dunia nyata (autentik).

KESIMPULAN

Setelah dilakukan penelitian dengan menggunakan desain eksperimen yang menerapkan model *PBL* oleh peneliti pada kelas eksperimen yang dibandingkan dengan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional oleh guru, maka berdasarkan analisis yang

telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut.

Hasil penghitungan regresi linier sederhana didapatkan persamaan $Y = 11.079 + 0,991X$. Setelah diketahui persamaan regresi lalu diperoleh nilai korelasi (r) 0,991. Jadi, hubungan antara sebelum penerapan dan sesudah penerapan model *PBL* menunjukkan pengaruh positif. Dengan kata lain model *PBL* diterapkan, maka sikap nasionalisme siswa dapat meningkat. Hasil penghitungan pada uji t , pengujian *pretest* dan *posttest* untuk eksperimen didapatkan bahwa hasil nilai $sig.$ untuk pengujian perbandingan memiliki nilai sebesar 0,000 kurang dari taraf $Sig.$ 0,05 yang digunakan yaitu ($0,000 < 0,05$). Maka didasarkan pada hipotesis yang ditentukan dan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan sikap nasionalisme kelas eksperimen sebelum dan sesudah hal tersebut berarti tolak H_0 sehingga terima H_a .

Hasil respon siswa terhadap Model Problem Based Learning pada mata pelajaran PKn dapat terlihat presentase respon siswa yang mencapai nilai 83,56 % yang berarti

respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model *PBL* kategori sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, Taufiq. 2010. Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning. Jakarta: Kencana.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 1997. Prosedur Penelitian suatu Praktek. Jakarta: Rineka Cipta.
- Basyir, Kunawi. 2011. Civic Education. Surabaya: IAIN Sunan Ampel.
- Damayanti, Happy (2007) yang berjudul pengaruh penggunaan metode pembelajaran berdasarkan masalah pada materi sejarah pergerakan nasional terhadap sikap nasionalisme siswa kelas V SD Negeri Sekaran Gunungpati Semarang tahun ajaran 2006/2007. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Hakim, Suparlan. 2014. Pendidikan Kewarganegaraan dalam Konteks Indonesia. Malang: Madani.
- Harun dan Mansyur. 2007. Penilaian Hasil Belajar. Bandung: CV Wacana Cipta.
- Ibrahim, Muslimin. 2012. Pembelajaran Berdasarkan Masalah. Surabaya: UNESA.
- Juliansyah, Noor. 2014. Metode Penelitian, Skripsi, Tesis, Disertasi & Karya Ilmiah. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Mujtahidin. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran. Bangkalan: Universitas Trunojoyo Madura.
- Ramansyah, Wanda. 2012. Strategi Pembelajaran. Bangkalan: Universitas Trunojoyo Madura.
- Riduwan dan Sunarto. 2013. Pengantar Statistika. Bandung: Alfa Beta.
- Retnani, Zulfaeda (2013) Tentang Pengaruh Penerapan Metode Sosiodrama Terhadap Sikap Nasionalisme Siswa Kelas VIII SMP N 2 Magelang Tahun Ajaran 2012/2013. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.

- Rusmono. 2014. Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sarwono, Jonathan. 2009. Statistik Itu Mudah. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Siregar, Syofian. 2014. Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif. Jakarta: Bumi Aksara.
- Smith, Anthony. 2003. Nasionalisme, Teori, Ideologi, dan Sejarah. Surabaya: Erlangga.
- Sugiyono, 2012. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, Rostina. 2014. Statistika Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. 2013. Aplikasi Statistika dalam Penelitian. Jakarta: Prima Ufuk Semesta.
- Susetyo, Budi. 2010. Statistika untuk Analisis Data Penelitian. Bandung: Refika Aditama.
- Widoyoko, Eko Putro. 2011. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widoyoko. 2009. Evaluasi Program Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winarno. 2013. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Jakarta: Bumi Aksara.

PENGEMBANGAN *TRAINER LOGIC PANEL AUOTONICS S070* UNTUK PEMBELAJARAN VOKASI DI INDONESIA

Fendi Achmad¹⁾, Elly Rahmawati²⁾, Karno Setyo Budi³⁾

Pascasarjana, Universitas Negeri Surabaya¹²³

Email: Fendiachmad195@gmail.com¹⁾, Ellydt4no5rahma@gmail.com²⁾, setyobudikarno@gmail.com³⁾

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang sangat pesat, berdampak langsung pada perkembangan media pembelajaran. Oleh karena itu, aplikasi media pembelajaran, merupakan terobosan dalam rangka meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran di dalam kelas. Penelitian yang dilakukan di SMK Khusus Angkatan Laut 1 Surabaya ini, bertujuan untuk mengetahui unjuk kerja, dan kelayakan Media Pembelajaran *Trainer Logic Panel Auotonics S070* pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik.

Penelitian *Research and Development*, dengan objek *Trainer Logic Panel Auotonics S070* ini dilakukan melalui tahapan sebagai berikut: (1) analisis; (2) desain; (3) implementasi; (4) validasi; (5) pengujian; dan (6) ujicoba dalam pembelajaran di dalam kelas. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data meliputi: (1) pengujian dan pengamatan unjuk kerja *Trainer Logic Panel Auotonics S070*; (2) melalui angket untuk mengetahui respon siswa sebanyak 30 peserta didik; dan (3) uji kelayakan dan uji konstruk terhadap *Trainer Logic Panel Auotonics S070* dilakukan oleh dua orang ahli media pembelajaran.

Penelitian menemukan bahwa: (1) unjuk kerja *Trainer Logic Panel Auotonics S070* sudah sesuai dengan tujuan sebagai media pembelajaran Teknik Instalasi Tenaga Listrik; (2) secara keseluruhan, bahwa unjuk kerja dari *Trainer Logic Panel Auotonics S070*, telah sesuai dengan rancangan; (3) berbagai macam komponen *Logic Panel Auotonics S070* sebagai media pembelajaran, termasuk *ledder* rangkaian, telah sesuai dengan kebutuhan mata pelajaran instalasi motor listrik. Uji kelayakan terhadap *Trainer Logic Panel Auotonics S070*, diperoleh hasil: (1) uji terhadap isi media, oleh ahli media pembelajaran, diperoleh kategori sangat layak dengan persentase sebesar 89,58%, (2) uji terhadap konstruk media, diperoleh kategori sangat layak dengan persentase sebesar 87,08%; dan (3) uji coba media dalam pembelajaran terhadap 30 peserta didik di SMK Khusus Angkatan Laut 1 Surabaya, diperoleh skor sebesar 83,04% dengan kategori sangat layak.

Kata Kunci: *Trainer Logic Panel*, Instalasi Motor Listrik

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar manusia untuk membimbing manusia agar dapat mengembangkan kepribadian dan kemampuan sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan juga merupakan kebutuhan sepanjang hayat. Setiap manusia

mempunyai kebutuhan pendidikan sampai kapanpun dan dimanapun ia berada. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengemukakan 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.

Prestasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai macam faktor. Menurut Slameto (2010) faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar banyak jenisnya. Salah satu faktor yang mempunyai pengaruh dalam pencapaian hasil belajar adalah media pembelajaran yang digunakan saat proses belajar mengajar (Slameto, p. 54). Selanjutnya menurut Dabutar (2007) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa “peranan media pembelajaran mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap prestasi peserta didik”.

Undang-undang No. 14 Tahun 2005 pasal 1 ayat 1 tentang Guru dan Dosen menjelaskan bahwa Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Profesionalisme seorang guru sebagai seorang pendidik bukan kemampuan mengembangkan ilmu pengetahuan, tetapi pada kemampuan melaksanakan proses pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi peserta didik. Salah satu upaya guru untuk mendukung proses pembelajaran yang menarik, yaitu dengan melakukan inovasi pembelajaran. Inovasi yang dilakukan guru harus berusaha agar materi pembelajaran yang disampaikan mampu diserap dan dimengerti dengan mudah oleh peserta didik. Perkembangan informasi dan teknologi merupakan inovasi pembelajaran khususnya pada media pembelajaran. Pemanfaatan informasi dan teknologi tersebut bisa diupayakan untuk membuat sebuah media pembelajaran yang bisa membuat peserta didik dapat secara aktif melakukan proses pembelajaran, dimana peran peserta didik tidak hanya sebagai penerima, tetapi juga secara aktif mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti bermaksud untuk membuat sebuah media pembelajaran yang dapat membantu pembelajaran pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik yaitu: Pengembangan *Trainer Logic*

Panel Auotonics S070 untuk Pembelajaran Vokasi di Indonesia.

Tujuan penelitian ini antara lain untuk memperoleh desain, mengetahui unjuk kerja dan mengetahui tingkat kelayakan Media Pembelajaran *Trainer Logic Panel Auotonics S070* untuk Pembelajaran Vokasi di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan untuk dapat menghasilkan produk tersebut digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (Sugiyono, 2006, p.407).

Penelitian *Research and Development*, dengan objek *Trainer Logic Panel Auotonics S070* ini dilakukan melalui tahapan sebagai berikut: (1) analisis; (2) desain; (3) implementasi; (4) validasi; (5) pengujian; dan (6) ujicoba dalam pembelajaran di dalam kelas. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data meliputi: (1) pengujian dan

pengamatan unjuk kerja *Trainer Logic Panel Auotonics S070*; (2) melalui angket untuk mengetahui respon siswa sebanyak 30 peserta didik; dan (3) uji kelayakan dan uji konstruk terhadap *Trainer Logic Panel Auotonics S070* dilakukan oleh dua orang ahli media pembelajaran. Seperti tampak pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Desain Penelitian

Pengembangan (*Research and Development*)

Teknik analisis data yang akan dilakukan pada tahap pertama adalah menggunakan deskriptif kualitatif yaitu memaparkan produk *Trainer* hasil rancangan setelah diimplementasikan dalam bentuk produk jadi dan menguji tingkat kelayakan produk. Selanjutnya tahap kedua menggunakan deskriptif kuantitatif, yaitu memaparkan mengenai kelayakan produk untuk diimplementasikan pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik di SMK KAL 1 Surabaya. Data kualitatif yang diperoleh kemudian diubah menjadi data kuantitatif dengan menggunakan skala *Likert*. Skala

Likert memiliki gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif yang dapat diwujudkan dalam beragam kata-kata. Tingkatan bobot nilai yang digunakan sebagai skala pengukuran adalah 4, 3, 2, 1.

Dari data instrumen penelitian, kemudian dengan melihat bobot tiap tanggapan yang dipilih atas tiap pernyataan, selanjutnya menghitung skor rata-rata hasil penilaian tiap indikator dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

\bar{X} = skor rata-rata

$\sum x$ = skor total masing-masing penilai

n = jumlah penilai

Setelah persentase didapatkan maka nilai tersebut diubah dalam pernyataan predikat yang menunjuk pada pernyataan keadaan ukuran kualitas dan kelayakan digolongkan menggunakan skala seperti tampak pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kategori Kelayakan Berdasarkan Rating Scale

No	Skor dalam Persen (%)	Kategori Kelayakan
1	0% - 25%	Sangat Tidak Layak
2	>25% - 50%	Kurang Layak
3	>50% - 75%	Cukup Layak
4	>75% - 100%	Sangat Layak

(Sumber: Sugiyono, 2010, p.112)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penilaian kelayakan *Trainer Logic Panel Auotonics S070* didasarkan pada aspek kualitas isi dan tujuan, aspek kualitas pembelajaran, aspek kualitas teknis dan aspek kemanfaatan. Penilaian media dilakukan dengan uji validasi konstruk (*construct validity*) oleh ahli media dan (uji empiris) uji pemakaian oleh peserta didik.

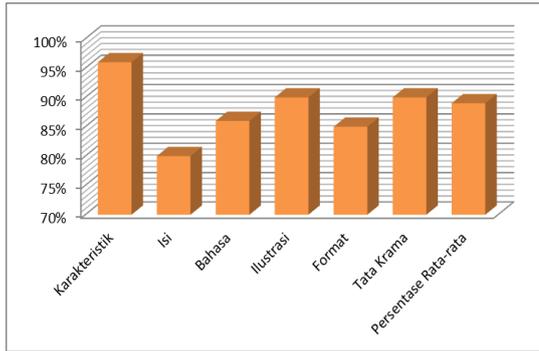
a. Hasil Uji Validasi Isi oleh Ahli Media

Hasil uji validasi isi berupa angket penilaian ahli media pembelajaran. Angket penilaian ahli media pembelajaran ini ditinjau dari enam aspek yaitu aspek karakteristik, isi, bahasa, ilustrasi, format, dan tata krama. Persentase skor penilaian disajikan dalam Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Persentase Hasil Uji Validasi Isi

No	Aspek Penilaian	\sum Hasil Skor	\sum Skor Max	Persentase
1	Karakteristik	24	25	96%
2	Isi	20	25	80%
3	Bahasa	13	15	86,6%
4	Ilustrasi	18	20	90%
5	Format	17	20	85%
6	Tata Krama	9	10	90%
Persentase Rata-rata				89,58%

Berdasarkan pemaparan di atas dapat digambarkan dalam bentuk diagram batang seperti tampak pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Diagram Batang Persentase Hasil Uji Validasi Isi

Data penilaian ahli media pembelajaran ditinjau dari aspek karakteristik media *Trainer* mendapatkan persentase sebesar 96%, aspek isi mendapatkan persentase sebesar 80%, aspek bahasa mendapatkan persentase sebesar 86,6%, aspek ilustrasi mendapatkan persentase sebesar 90%, aspek format mendapatkan persentase sebesar 85%, sedangkan dari aspek tata krama mendapatkan persentase sebesar 90%. Secara keseluruhan tingkat validasi media pembelajaran *Trainer Logic Panel Autonics S070* dari penilaian ahli media memperoleh persentase rata-rata sebesar 89.58% sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran *Trainer Logic Panel Autonics S070* masuk kategori Sangat Layak. Pada evaluasi ini ahli media memberikan saran tentang beberapa hal yang perlu diperbaiki, yaitu memberi identitas

pada *Trainer Logic Panel Autonics S070*.

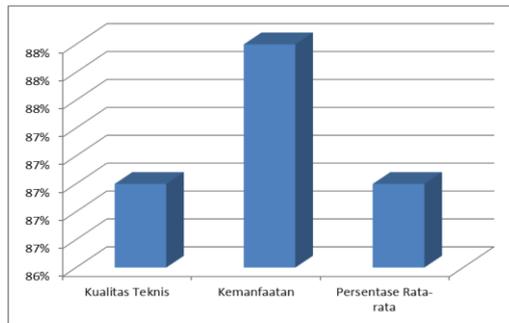
b. Hasil Uji Validasi Konstruk (*Construct Validity*) oleh Ahli Media

Hasil uji validasi konstruk berupa angket penilaian ahli media pembelajaran. Angket penilaian ahli media pembelajaran ini ditinjau dari dua aspek yaitu aspek teknis dan aspek kemanfaatan. Persentase skor penilaian disajikan dalam Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Persentase Hasil Uji Validasi Konstruk

No	Aspek Penilaian	Σ Hasil Skor	Σ Skor Max	Persentase
1	Kualitas Teknis	30	35	87,6%
2	Kemanfaatan	31	35	88%
Persentase Rata-rata				87,8%

Berdasarkan pemaparan di atas dapat digambarkan dalam bentuk diagram batang seperti tampak pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Diagram Batang Persentase Hasil Uji Validasi Konstruk

Data penilaian ahli media pembelajaran ditinjau dari aspek kualitas teknis mendapatkan persentase sebesar 87,6%, sedangkan dari aspek kemanfaatan mendapatkan persentase sebesar 88%. Secara keseluruhan tingkat validasi media pembelajaran *Trainer Logic Panel Auotonics S070* dari penilaian ahli media memperoleh persentase sebesar 87,8% sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran *Trainer Logic Panel Auotonics S070* masuk kategori Sangat Layak.

c. Hasil Uji Pemakaian oleh Peserta Didik

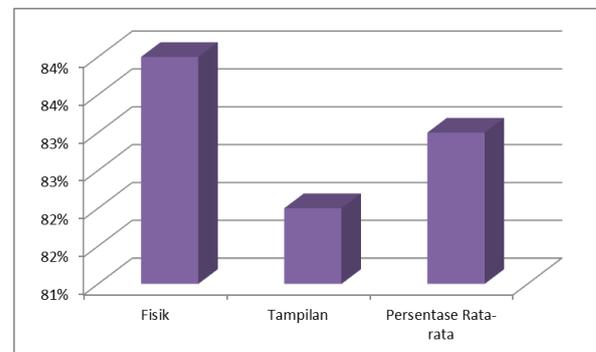
Media pembelajaran *Trainer Logic Panel Auotonics S070* diujicobakan kepada peserta didik jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK KAL 1 Surabaya, yang merupakan tempat untuk melaksanakan uji pemakaian kepada peserta didik. Penilaian ditinjau dari empat aspek yaitu aspek fisik dan tampilan.

Persentase data penilaian untuk ahli media pembelajaran disajikan dalam Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Persentase Hasil Uji Pemakaian

No	Aspek Penilaian	Rerata Skor	Σ Peserta Didik	Persentase
1	Fisik	3,67	30	84 %
2	Tampilan	3,48	30	82,08%
Persentase Rata-rata				83,04%

Berdasarkan pemaparan di atas dapat digambarkan dalam bentuk diagram batang seperti tampak pada Gambar 4 berikut.



Gambar 3. Diagram Batang Persentase Hasil Uji Pemakaian oleh Peserta Didik

Data hasil uji pemakaian oleh 30 peserta didik pada tahap evaluasi lapangan terhadap *Trainer Logic Panel Auotonics S070* ditinjau dari aspek fisik mendapatkan persentase sebesar 84%, sedangkan aspek tampilan mendapatkan persentase sebesar 82,08%. Secara keseluruhan didapatkan persentase kelayakan sebesar 83,04%. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran *Trainer Logic Panel Auotonics S070* masuk kategori Sangat Layak.

KESIMPULAN

Berdasarkan diskusi hasil penelitian dapat di tarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Unjuk kerja *Trainer Logic Panel Auotonics S070* sudah sesuai dengan tujuan sebagai media pembelajaran Vokasi di Indonesia;
2. Secara keseluruhan, bahwa unjuk kerja dari *Trainer Logic Panel Auotonics S070*, telah sesuai dengan rancangan;
3. Berbagai macam komponen *Logic Panel Auotonics S070* sebagai media pembelajaran, termasuk *ledder* rangkaian, telah sesuai dengan kebutuhan mata pelajaran Instalasi Motor Listrik;
4. Uji terhadap isi media, oleh ahli media pembelajaran, diperoleh kategori sangat layak dengan persentase sebesar 89,58%;
5. Uji terhadap konstruk media, oleh ahli media pembelajaran, diperoleh kategori sangat layak dengan persentase sebesar 87,08%; dan
6. Uji coba media dalam pembelajaran terhadap 30 peserta didik di SMK Khusus Angkatan Laut 1 Surabaya, diperoleh skor sebesar 83,04% dengan kategori sangat layak.

SARAN

Saran untuk pengembangan lebih lanjut dari penelitian ini antara lain:

1. Untuk blok *I/O Input/Output Trainer Logic Panel Auotonics S070* diperlengkap lagi macam-macamnya; dan
2. Dengan berkembangnya pendidikan Vokasi, *Trainer Logic Panel Auotonics S070* harus terus dikembangkan sesuai dengan pendidikan Vokasi di Indonesia.

IMPIKASI

Berdasarkan kesimpulan dan saran hasil penelitian, maka implikasi penelitian sebagai berikut

- a. Penggunaan *Trainer Logic Panel Auotonics S070* sangat tepat digunakan untuk media pembelajaran pada pendidikan vokasi di Indonesia; dan
- b. Penggunaan *Trainer Logic Panel Auotonics S070* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pendidikan vokasi di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Jelarwin Dabutar.(2007). *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Pengelasan pada Siswa yang Berprestasi Tinggi*

- dan Rendah di SMK Swasta 1 Trisakti Laguboti- Kabupaten Toba Samosir. Digital Library Universitas Negeri Malang*
- Purwanto. (2007). *Instrumen Penelitian Sosial dan Pendidikan : Pengembangan dan Pemanfaatan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Undang-undang No. 14 Tahun 2005 pasal 1 ayat 1 tentang Guru dan Dosen.

PERILAKU MEMILIH LEMBAGA PENDIDIKAN: Prespektif teori Rational Choice dan Bounded Rational

Dr. Isa Anshori, Drs., M.Si.¹
Dosen Prodi Manajemen Pendidikan Islam
UIN Sunan Ampel

ABSTRACT

In some these *dasarwarsa*, there is a trend change in voting behavior among the students, people tend to choose the students who used religious educational institution, is no longer always the case, they prefer the general education institutions than the religious educational institution. Especially public education institutions based on Islamic values on a purely religious institution. Changes in voting behavior of these institutions are caused by changes in the orientation of thinking among the students more rationally, not only personal, but also communal.

In education, as well as economic and political rationality that emphasizes personal interest is something natural. On the other hand, educational activities not only rely on rational individuals, but also there is a common goal to do even though sometimes sacrificing the interests of individuals or groups. The process is adaptive to the interests of the wider community, to make wholesome education for the benefit of the wider community and not just the competition of individuals or groups to maximize economic benefits.

In the theory of Rational Choice Perspective and Bounded Rational, the balance between "rational choice" and "adaptive action", making the voting behavior of students of the educational institution of society is determined. Optimal balance gives a big advantage for voters and education providers, by making the process of selecting educational institutions remain attractive for all parties. While the inability to create a balance, will make education become destructive to the interests of the community.

Keywords: Behavior Choosing, Educational Institutions, Public Pupils

PENDAHULUAN

Akhir-akhir ini, adanya kecenderungan masyarakat santri untuk lebih memilih lembaga pendidikan umum dari pada lembaga pendidikan agama. Terutama lembaga pendidikan umum yang berbasis nilai-nilai agama dari pada lembaga pendidikan murni agama. Fenomena seperti ini hampir terjadi di seluruh masyarkat santri, di pondok pesantren didirikan berbagai jenis dan tingkatan lembaga pendidikan umum, mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Padahal sebelumnya hanya mengembangkan lembaga pendidikan agama, yakni madrasah, mulai dari Madrasah Ibtidaiyah (MI), Madrasah Tsanawiyah (M.Ts.), Madrasah Aliyah (MA), hingga perguruan tinggi Agama Islam

(PTAI)¹. Ternyata lembaga pendidikan umum di pondok pesantren ini lebih dipilih masyarakat daripada lembaga pendidikan agama, terbukti dengan jumlah peminat dan besarnya jumlah siswa pada lembaga pendidikan umum daripada lembaga pendidikan agama.

Di kota-kota besar juga bermunculan sekolah-sekolah umum yang berbasis agama, misalnya di Surabaya ada SD, SMP, SMA Muhammadiyah, Ta'miriyah, Khadijah, Lukmanul Al Hakim, Al Falah, Insan Mulia, Al Azhar, Al Hikmah dan sebagainya;- dengan minat masyarakat yang luar biasa. Di kalangan kiyai, bahkan guru agama, dan dosen perguruan tinggi agama (misalnya UINSA) hampir tidak ada, di belakangan ini, yang menyekolahkan anaknya ke sekolah agama atau perguruan tinggi agama. Mereka lebih suka memasukan ke sekolah umum atau perguruan tinggi umum. Padahal kalau dilihat dari biaya yang harus dikeluarkan, jauh lebih besar untuk lembaga

pendidikan umum daripada pendidikan agama.

Fenomena seperti ini mengindikasikan telah terjadi pergeseran minat masyarakat santri dalam memilih lembaga pendidikan, dari pendidikan agama ke pendidikan umum. Sekarang ini, masyarakat santri lebih suka memilih pendidikan umum daripada pendidikan agama. Mengapa pergeseran memilih lembaga pendidikan terjadi pada kalangan masyarakat santri? Fenomena seperti ini cukup menarik kalau dikaji dengan menggunakan teori "pilihan rasional" dan "rasional berikat".

Dipilihnya studi perilaku memilih di kalangan masyarakat santri ini dimaksudkan untuk memberikan solusi terhadap terjadinya dualisme penyelenggaraan pendidikan (sekolah di naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan madrasah di naungan Kementerian Agama) yang hingga kini masih belum bisa diselesaikan, padahal Undang-Undang No. 20 tahun 2003 telah mengamanatkan penyelenggaraan pendidikan satu atap, yaitu di bawah

¹ Misalnya di Jawa timur kita bisa melihat di Pondok Pesantren Karangasem Muhammadiyah, Bustanul Ulum, Tarbiyatut Tholabah dan Sunnan Drajad di Paciran Lamongan, Tebu Ireng dan Darul Ulum Jombang, dan sebagainya.

nauangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Dualisme penyelenggaraan ini pada tataran tertentu ternyata membawa efek politis, yakni terjadinya diskriminatif dalam soal anggaran negara, dan kualitas madrasah menjadi jauh tertinggal bila dibandingkan dengan sekolah. Sementara itu dengan memperhatikan fenomena di atas, di masyarakat santri telah terjadi perubahan, yakni minat terhadap pendidikan umum semakin tinggi, ditandai dengan hadirnya pendidikan umum di pondok pesantren dan minat santri terhadap pendidikan umum yang berbasis agama jauh lebih tinggi daripada ke madrasah. Dari sini, ada kesan, terjadi kontradiktif antara kebijakan yang dikelurkan Kementerian Agama dengan pilihan masyarakat santri yang menjadi basis Kementerian Agama.

Disamping itu, hingga kini studi tentang perilaku individu dan "kelompok" dalam memilih lembaga pendidikan, terutama di kalangan masyarakat santri, dengan menggunakan teori "pilihan rasional" dan "rasionalitas berikat" tersebut

belum ada, setidaknya hingga kini penulis belum menemukan. Sehingga layak untuk menjadi bahan kajian.

KAJIAN TEORI PILIHAN RASIONAL DAN RASIONAL BERIKAT

Teori pilihan rasional pada awalnya bermula pada persoalan ekonomi yang kemudian di bawah ke persoalan politik oleh **James Buchanan** dengan² "pilihan rasional" (*rational choice*), kemudian dikembangkan oleh **Herbert Simon** dengan teori "rasionalitas berikat" (*bounded rationality*)³, bahkan kemudian masalah ekonomi dibawah ke persoalan sosiologi oleh **Gary Becker** (*human capital*) dan lebih lanjut dikembangkan oleh **James Coleman** (*social-capital*), serta **Goldthorpe**. Teori pilihan rasional merupakan salah satu dari pengaruh intelektual yang mengembangkan

² **James McGill Buchanan, Jr.** (lahir di Murfreesboro, Tennessee, 3 Oktober 1919; umur 89 tahun) ialah seorang ekonom yang memenangkan Nobel Ekonomi pada tahun 1986. Ia terkenal untuk mengembangkan "teori pilihan publik" dalam ilmu ekonomi, yang mengubah cara analisis pembuatan keputusan ekonomi dan politik bagi seorang ekonom. http://id.wikipedia.org/wiki/James_Mc.Gill_Buchanan

³ Lahir di Milwaukee, Wisconsin, pada tanggal 15 June 1916 mendapat hadiah Nobel di bidang ekonomi pada tahun 1978 dan meninggal tahun 200. http://nobelprize.org/nobel_prizes/economics/laureates/1978/simon-autobio.html. Umar Juoro, "Rasionalitas dan Adaptasi dalam Ekonomi Politik", *KOMPAS*, Opini, Rabu 18 Agustus 2004

*teori pertukaran*⁴., khususnya kecenderungannya dalam mengandaikan adanya *aktor rasional*.⁵

Prinsip dasar teori pilihan rasional berasal dari ekonomi neoklasik (juga teori utilitarian dan teori permainan; Levi *et al*, 1990; Lindenberg, 2001). Berdasarkan berbagai model yang berbeda, Friedman dan Hechter (1988) mengemukakan apa yang mereka sebut sebagai model "**skeletal**" teori

⁴ Menurut Molm dan Cook (1995; Cook dan Rice, 2001), sejarah perkembangan teori pertukaran dimulai dari akarnya, yakni behaviorisme. Behaviorisme lebih dikenal dalam ilmu psikologi, namun dalam sosiologi ia memiliki efek langsung pada sosiologi perilaku (Bushell dan Burgess, 1969; Baldwin dan Baldwin, 1986) dan efek tidak langsung, khususnya pada teori pertukaran. Sosiolog behaviorial tertarik pada **hubungan** antara sejarah reaksi lingkungan atau **konsekuensi** dengan **sifat perilaku** yang saat ini dilakukan. Konsekuensi-konsekuensi di masa lalu dari perilaku tertentu membentuk keadaan sekarang. Dengan mengetahui apa yang menimbulkan perilaku tertentu di masa lalu, kita dapat memprediksikan apakah seorang aktor akan menjalankan perilaku yang saat ini. Jadi **Imbalan** (atau dorongan) dan **ongkos** (hukuman) menjadi perhatian utama kalangan behavioris. **Imbalan** didefinisikan sebagai kemampuan memperkuat (yaitu dorongan) perilaku, sedangkan **ongkos** mengurangi kecenderungan dilakukannya suatu perilaku. George Ritzer, Douglas J. Goodman, *Teori Sosiologi: Dari Teori Sosiologi Klasik sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmoderen*, Edisi Terbaru, (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2008), hal.448

⁵ Namun kendati terus menerus menunjukkan pengaruh teori pilihan rasional, teori pertukaran kontemporer dipengaruhi oleh arus intelektual lain dan mulai menyebar ke sejumlah arah yang khas. Jadi, teori pilihan rasional dan teori pertukaran komplementer sama sekali tidak berdekatan. Salah satu **perbedaan** fundamental antara keduanya adalah bahwa kalau para teoritis pilihan rasional memusatkan perhatian pada pengambilan keputusan individu, unit dasar analisis teoritis pertukaran adalah relasi sosial. Akhir-akhir ini, para teoritis pertukaran lebih banyak mencurahkan perhatian pada jaringan relasi sosial, dan fokus ini cenderung menghubungkannya dengan teori jaringan itu sendiri. Teori jaringan lebih mirip dengan teori pilihan rasional, kendati menyangkut asumsi rasionalitas aktor manusia (Mizruchi, 1994). Teori-teori ini sama-sama berorientasi pada positivistik. *Ibid*, hal. 447

pilihan rasional.⁶ Gary Backer pendiri teori modal manusia (*human capital*) dan James Coleman pengarang teori modal sosial (*social-capital*) memberikan kontribusi pada teori pilihan rasional⁷.

Aktor menjadi fokus teori pilihan rasional. Aktor dipandang *sarat dengan tujuan* (atau memiliki maksud). Jadi, aktor memiliki tujuan atau sasaran tindakan mereka. Aktor juga dipandang memiliki *preferensi* (atau *nilai kepuasan*). Teori pilihan rasional tidak berurusan dengan preferensi-prefrensi dan asal usul pereferensi tersebut. Melainkan (yang terpenting adalah), fakta bahwa tindakan dilakukan untuk mencapai tujuan yang konsisten dengan hierarki preferensi aktor.

Teori pilihan rasional berangkat dari tujuan atau maksud aktor, dalam hal ini terdapat dua hambatan utama tindakan, yakni: kelangkaan sumber daya dan institusi sosial⁸.

⁶ *Ibid*, hal. 448.

⁷ Ben Ager, *Teori Sosial Kritis: Kritik, Penerapan dan Implikasinya*, penerjemah Nur Hadi, Cetakan kelima, (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2008), hal 314.

⁸ George Ritzer, Douglas D. Goodman, *Teori Sosiologi...*, *Op Cid*, hal 449.

1. Kelangkaan sumber daya⁹. Aktor memiliki sumber daya berbeda sekaligus akses berbeda pada sumber daya lain. Bagi mereka yang memiliki banyak sumber daya, tercapainya tujuan mungkin saja relatif lebih mudah daripada yang tidak memiliki sumber daya. Dalam mencapai suatu tujuan, aktor harus memperhatikan biaya yang harus dikeluarkan untuk tindakan terpenting selanjutnya. Aktor dapat memilih untuk tidak mengejar tujuan paling bernilai jika sumber daya yang dimiliki tidak bisa untuk itu, kesempatannya tipis, bahkan justru membahayakan peluang untuk mencapai tujuan lain yang lebih bernilai. Aktor dipandang selalu berusaha memaksimalkan keuntungan mereka¹⁰, dan tujuan tersebut dapat berupa *penjajakan* hubungan antara kesempatan untuk mencapai tujuan utama dengan apa yang dilakukan oleh keberhasilan tersebut bagi peluang tercapai tujuan kedua yang paling berharga.
2. Institusi Sosial¹¹. Hambatan-hambatan institusional ini menyediakan prinsip positif atau negatif yang mendorong tindakan tertentu dan mencegah tindakan yang lain.

Friedman dan Hechter memaparkan dua gagasan lain yang mereka pandang sebagai dasar teori pilihan rasional, yakni mekanisme agregasi dan arti penting informasi dalam menetapkan pilihan rasional. Mekanisme agregasi merupakan proses ketika "tindakan-tindakan individu dikombinasikan untuk menghasilkan dampak sosial" (Friedman dan Hechter, 1988: 2003). Suatu ketika diasumsikan bahwa aktor memiliki informasi penuh, sekurang-kurangnya memadai, untuk menetapkan pilihan purposif di antara alternatif tindakan yang tersedia untuknya. Namun muncul pengakuan bahwa kuantitas atau kualitas informasi yang tersedia

⁹ Sumber daya adalah gagasan tentang *biaya kesempatan* (Friedman dan Hechter, 1988: 202). Ibid, 449.

¹⁰ Meskipun para teoritis pilihan rasional kontemporer mengakui adanya batas-batas hasrat dan kemampuan yang dapat dimaksimalkan (Heckathorn, 1997).

¹¹ Menurut Friedman dan Hechter, umumnya individu menganggap tindakan-tindakannya sejak lahir sampai mati dikendalikan oleh atauran keluarga atau sekolah; hukum dan ordinansi; kebijakan perusahaan; gereja, sinagog dan masjid; dan rumah sakit serta ruang pemakaman. Dengan membatasi kelayakan tindakan yang dapat dilakukan individu, aturan-aturan permainan yang dapat diterapkan –termasuk norma, hukum, agenda, dan aturan memilih– secara sistematis memenuhi produksi sosial (Friedman dan Hechter, 1988: 202).

sangat bervariasi dan keragaman tersebut membawa dampak besar pada pilihan aktor (Heckathorn, 1997).¹² Berikut beberapa teori pilihan rasional:

1. TEORI PILIHAN RASIONAL (*RATIONAL CHOICE*) JAMES BUCHANAN

James Buchanan, seorang ahli ekonomi, memberikan penjelasan teoritik dan menonjolnya kepentingan pribadi, kelompok, atau partai dalam dunia politik. Ia telah memasukkan unsur-unsur pertimbangan ekonomis dalam perilaku para politikus yang kemudian dikenal sebagai "Teori Pilihan Rasional" (*Rational Choice*). Teorinya ini kemudian juga dianggap melahirkan disiplin ilmu ekonomi-politik.¹³

James Buchanan mengungkapkan pendapat umum terhadap politisi, bahwa mereka sebenarnya memperjuangkan kepentingannya sendiri atau kelompok, dan bukan pada kepentingan masyarakat luas¹⁴.

Perjuangan kepentingan individu para politikus tersebut di samping bisa bertentangan dengan kepentingan masyarakat atau mereka yang diwakilinya, bisa juga menciptakan hal-hal yang saling menguntungkan atau simbiosis mutualisme.¹⁵

Teori ini sebenarnya mirip dengan teori ekonomi klasik yang pertama kali dikemukakan oleh bapak ilmu ekonomi **Adam Smith**. **Smith** juga mengatakan bahwa pemerintah tidak usah repot-repot mengatur masyarakat, khususnya di bidang ekonomi, karena individu-individu dalam masyarakat akan memperjuangkan kepentingan ekonominya sendiri-sendiri. Perjuangan kepentingan ekonomi individu-individu itu di samping menciptakan persaingan, juga menciptakan ketergantungan yang saling menguntungkan atau simbiosis mutualisme.¹⁶

Untuk memperjelas hal tersebut, Adam Smith menulis begini: "... Jika seorang membuat roti untuk dijual kepada orang lain,

¹² Ibid, hal, 449.

¹³ Nugroho SBM, "Memahami Perilaku Politik lewat Teori Ekonomi Politik", *SUARA MERDEKA*, Wacana, Kamis, 16 September 2004

¹⁴ Umar Juoro, "Rasionalitas...", *Loc Cid*.

¹⁵ Astar Hadi, "Teori Pilihan Rasional (*Rational Choice Theori*): sebuah telaah Ekonomi-Politik", 11 Desember 2007

¹⁶ Nugroho SBM, "Memahami...", *Loc Cid*.

maka motivasinya bukan karena ia orang baik hati yang tak ingin melihat orang lain kelaparan, melainkan karena ia sendiri butuh uang untuk makan yang bisa ia dapat dengan membuat dan menjual roti itu."¹⁷

Dalam perkembangannya, memang banyak yang tidak setuju dengan pandangan Buchanan ini. Fakta membuktikan bahwa perjuangan kepentingan pribadi para politikus tersebut seolah tanpa batas dan jarang sekali yang bersinggungan dengan kepentingan masyarakat yang diwakilinya. Persoalannya kemudian apakah yang dimaksimalkan itu hanya ekonomi saja? Kenyataan menunjukkan bahwa yang dimaksimalkan tidak hanya kepentingan ekonomi, tetapi juga prestise dan kekuasaan (*need of power*)¹⁸.

2. RASIONAL TERBATAS (BOUNDED RATIONALITY)

HERBERT SIMON

Lalu, apakah benar bahwa individu benar-benar otonom dalam

¹⁷ *Ibid*

¹⁸ Prof. Ramlan Surbakti, MA., Ph.D. *Catataan Kuliah...*, *Loc Cid*.

menentukan pilihan yang rasional? **Herbert Simon** dengan teori "rasional berikat" (*Bounded Rationality*) menegaskan bahwa pilihan rasional ini tidak hanya berada dalam ruang kosong, pilihan rasional ini berada dalam konteks ruang dan waktu tertentu¹⁹.

Dalam teori yang melengkapi bahkan menyangkal teori Buchanan ini, Herbert Simon menyatakan bahwa pilihan rasional para politikus yang memperjuangkan kepentingan pribadi atau golongan lebih utama dari kepentingan masyarakat akan secara otomatis atau alamiah dibatasi. Pembatas dari pilihan rasional para politikus berupa motivasi kepentingan pribadi adalah kenyataan bahwa masyarakat ternyata selalu ikut mengawasi perilaku para politikus dan tak segan-segan memberi "hukuman" jika memandang perilaku mementingkan diri sendiri dari para politikus itu sudah keterlaluan.²⁰

¹⁹ Umar Juoro, "Rasionalitas dan Adaptasi ...", *Loc Cid*.

²⁰ Bentuk hukuman publik yang paling biasa adalah tidak memilih lagi si politikus itu pada pemilihan umum berikutnya (tidak simpati). Oleh karena itu, menurut Herbert, dalam kenyataannya si politikus akan mencoba mencari keseimbangan antara memperjuangkan kepentingan pribadi dengan kepentingan masyarakat umum, khususnya yang mereka wakili atau yang memilih mereka. Nugroho SBM, "Memahami...", *Loc Cid*.

Teori "rasionalitas berikat" (*bounded rationality*) yang dikembangkan **Herbert Simon** dapat membantu menjelaskan motivasi individu dalam masyarakat bukan semata-mata rasional dalam memaksimalkan kepentingannya, tetapi juga bersifat menyesuaikan (adaptif) terhadap apa yang menjadi kehendak masyarakat lebih luas, meski hal ini tidak sepenuhnya untuk kepentingan pribadi. Begitu pula perkembangan institusi sosial bersifat adaptif terhadap perkembangan baru. Selanjutnya, dalam kegiatan ekonomi, tindakan adaptif yang kooperatif sering lebih baik hasilnya daripada sekadar memaksimalkan kepentingan individu.

3. PILIHAN RASIONAL DALAM KEBIJAKAN

Teori pilihan rasional dalam perkembangannya tidak hanya digunakan untuk menjelaskan "*perilaku memilih*", namun juga dalam "*pengambilan kebijakan*".

Di berbagai negara pengaruh aktor-aktor elite dalam proses pembuatan kebijakan sangat kental. Aktor-aktor tersebut dapat berasal

dari institusi formal, seperti: lembaga legislatif dan/atau eksekutif, ataupun dari noninstitusional, seperti kelompok kepentingan dan partai politik. Mereka melakukan sharing power dalam tatar yang paling fundamental tetapi tidak terjadi dalam tataran empiris.²¹

Wright Mills, dalam bukunya *The Power Elite* (1959) mengemukakan bahwa menurut perspektif teori elite, kebijaksanaan (atau bahkan) kebijakan publik dapat dipandang sebagai nilai-nilai dan pilihan-pilihan dari elite yang memerintah. Argumentasi pokok dari teori elite ini adalah bukan rakyat yang menentukan kebijaksanaan (atau kebijakan) publik melalui tuntutan-tuntutan dan tindakan mereka, tetapi elite yang memerintah dan dilaksanakan pejabat-pejabat dan badan-badan pemerintah.²²

Proses pembuatan kebijakan oleh aktor-aktor elite tersebut didasarkan pada empat jenis pandangan yang digunakan sebagai preferensi birokrasi dalam memformulasikan suatu kebijakan (Grindle dan Thomas, 1991), yaitu:

²¹ *Ibid*

²² *Ibid*

(1) saran-saran teknis dari teknokrat, ahli-ahli internasional; (2) implikasi birokratik, berupa sasaran karier individual, posisi kompetisi dalam suatu unit; (3) stabilitas dan dukungan politik, seperti stabilitas dalam sistem politik, perhitungan biaya dan manfaat terhadap kelompok kepentingan dan adanya dukungan militer terhadap kelompok oposisi. Aktor-aktor berpengaruh terhadap posisi aktor-aktor kunci dalam pembuatan kebijakan di sini adalah pemimpin-pemimpin politik, elite ekonomi dominan, pemimpin militer, dan pemimpin kelompok kepentingan; dan (4) tekanan internasional, mencakup akses pada pendanaan dan perdagangan internasional.²³

Oleh karena itu, pilihan terhadap nilai-nilai tertentu sebelum kebijakan diputuskan melalui perspektif elite lebih sering muncul daripada nilai-nilai tertentu yang dikehendaki oleh publik sebagai pemangku kedaulatan. Sehingga yang terjadi, kebijakan-kebijakan publik yang tidak sensitif "publik" justru diprioritaskan.

Pilihan-pilihan itu semua berdasar pada pilihan-pilihan rasional elite yang seringkali bertentangan dengan pilihan-pilihan nilai kebutuhan dan keinginan publik. Bila demikian halnya, maka paradoks kebijakan publik — yang mempertentangkan kebutuhan akan demokratisasi dan kepentingan birokrasi —. Teori pilhan rasional seringkali hanya mencerminkan kepentingan pribadi dan golongan tanpa diimbangi dengan memasukkan kepentingan masyarakat yang dalam hitungan pilihan rasional dianggap sebagai bentuk inefisiensi.²⁴ Disinilah letak kelemahan teori pilihan rasional, yang akan bisa terselesaikan bila diterapkan teori "rasional berikat", dimana individu dan golongan bersedia melakukan adaptasi dengan kepentingan masyarakat secara rasional. Dengan cara seperti ini, semua diuntungkan.

4. TEORI PILIHAN RASIONAL JAMES S. COLEMAN

Menurut James S. Coleman, teori pilihan rasional

²³ *Ibid*

²⁴ Astar Hadi, "Teori Pilihan Rasional..." *Loc Cid*.

(Coleman menyebut "paradigma tindakan rasional", 1989:5) merupakan salah satu teori yang berpeluang menghasilkan integrasi paradigmatis. Pendekatan ini berorientasi dari *basis individualisme* metodologis dan menggunakan *teori pilihan rasional* sebagai **basis level mikro** untuk menjaskan **fenomena level makro**.²⁵ Bahkan dalam buku *Foundations of Social Theory* (1990) James Coleman menyingkat agenda pilihan rasional, memutar teori Backer tentang human capital (1980, 1981, 1996), yang memperluas teori ekonomi kepada penjelasan pembagian kerja pada rumah tangga, kedalam kerangka kerja sosiologis yang lebih eksplisit, yang dalam istilah *human capital* disebut "social capital"²⁶.

²⁵ Jurnal *Rationality and Society* edisi pertama. Sebagian besar karya sosiologi dikesampingkan dari jurnal *Rationality and Society*, yang tidak dikesampingkan adalah persoalan level makro dan kaitannya dengan tindakan rasional. Pertimbangannya, selain persoalan akademis, Coleman juga ingin agar karya yang dikerjakan dengan perpektif pilihan rasional memiliki relevansi praktis bagi dunia social kita yang terus berubah. Sebagai contoh, Heckathorn dan Broadhead (1996) menelaah isu kebijakan public yang ditujukan untuk menjaga AIDS dari perspektif pilihan rasional. Ibid, hal 477-478.

²⁶ Dalam konteks ini, teori pilihan rasional menjadi relevan karena tiga alasan: *Pertama*, konstruksinya, berlawanan dengan konstruksi Marxisme pada level dasar pemahaman mereka atas perilaku manusia. *Kedua*, dengan mengekonomikan sosiologi, Backer dan Coleman memaparkan penekanan Marxism pada pentingnya ekonomi. *Ketiga*, masuknya teori ekonomi kedalam sosiologi meningkatkan status disiplin sosiologi dengan mengadopsi konsep dari disiplin ekonomi yang lebih prestisius dan lebih "berat". Ini dianggap sebagai strategi bertahan hidup pada saat jurusan sosiologi menderita karena pengelolanya

Coleman berargumen, bahwa sosiologi seharusnya memusatkan perhatian pada sistem sosial, namun fenomena makro tersebut harus dijelaskan oleh faktor yang ada di dalamnya, dengan individu sebagai prototipenya. Ada beberapa alasan, termasuk fakta, yakni: (a) bahwa biasanya data dikumpulkan pada level individu dan selanjutnya dikumpulkan atau disusun agar berkembang pada level sistem, (b) diantara alasan memilih pada level individu adalah bahwa individulah tempat "intervensi"²⁷ pada awalnya dilakukan untuk menciptakan perubahan sosial.

Berdasarkan fokus yang diarahkan pada individu ini, Coleman mengaku bahwa ia adalah seorang metodolog individualis, meskipun ia melihat perspektif yang dikemukakannya sebagai "varian spesial". Pandangannya *spesial*, karena ia menerima gagasan tentang kemunculan dan kendati berfokus

menganggap mereka telah surut ke era 1960-an, ketika sosiolog ambi bagian dalam gerakan sosial dalam melakukan penelitian advokasi. Teori pilihan rasional menjadi serangan terbaru atas golongan kiri dalam sosiologi. Ben Ager, Teori Sosial Kritis...*Op Cid*, hal 315

²⁷ Inti dari perspektif Coleman adalah gagasan bahwa teori sosial bukan sekedar latihan akademis namun seharusnya mempengaruhi dunia sosial melalui "intervensi". Ibid, hal: 479.

pada faktor-faktor yang menjadi bagian sistem, faktor-faktor tersebut bukan serta-merta merupakan orientasi dan tindakan individu. Jadi, fenomena level mikro selain individu (yakni "kelompok") dapat menjadi fokus analisis ini.²⁸

Orientasi pilihan rasional Coleman jelas pada **gagasan dasarnya**, yakni bahwa "*orang bertindak secara sengaja untuk mencapai suatu tujuan, dengan tujuan (dan tindakan) yang dibangun oleh nilai atau preferensi*" (1990b:13). Namun kemudian Coleman (1990b: 14) berargumen bahwa untuk sebagian besar tujuan teoritis, ia akan memerlukan konseptualisasi yang lebih tepat terkait dengan "**aktor rasional**" yang berasal dari ilmu ekonomi, yakni konsep yang melihat aktor memilih tindakan-tindakan yang akan memaksimalkan keuntungan, atau pemusatan kebutuhan dan keinginan.²⁹

Terdapat **dua kunci** dalam teori pilihan rasional Coleman, yakni **aktor** dan **sumber daya**. *Aktor* adalah individu atau kelompok yang melakukan tindakan, yang

menginginkan sesuatu. *Sumberdaya* adalah hal-hal yang dikendalikan aktor dan yang diinginkannya. Berdasarkan dua elemen ini, interaksi keduanya mengarah pada level sistem.

Teoritis pilihan rasional menyatakan, bahwa perilaku sosial dapat dijelaskan dalam istilah "**perhitungan**" rasional yang dilakukan individu dalam berbagai pilihan yang tersedia bagi mereka. Ini adalah logika dasar teori ekonomi kapitalis, yang menjabarkan apa yang terjadi ketika dengan sumber daya terbatas ditempatkan dalam suatu pasar ekonomi. Ekonom menteorikan bahwa individu berusaha untuk memaksimalkan keuntungan melalui strategi investasi dan konsumsi.³⁰

Teori pilihan rasional tidak hanya mengabaikan masalah sosial, namun juga melacak masalah ini pada **pilihan rasional** manusia atau pada aspek **irasionalitas** yang bisa berasal dari orang yang tidak banyak memiliki informasi tentang pilihan yang tersedia bagi mereka atau karena ketidaksensitifan mereka atas

²⁸ Ibid, hal. 480.

²⁹ Ibid, hal 480.

³⁰ Ben Ager, Teori Sosial Kritis..., *Op Cid*, hal: 316.

konsekuensi jangka panjang dari keputusan jangka pendek.³¹

Teoritis pilihan rasional bukan hanya menolak pandangan tentang **eksploitasi** dan **dominasi**, mereka juga menentang keseluruhan konsep **struktur sosial** yang ada, selain di dalam atau di atas kepala individu, karena mereka menjelaskan perilaku individu dalam hal pilihan rasional. Ini menghapuskan kebutuhan bagi teori Marxisme dan mengatasi masalah mikro-makro yang telah menjadi begitu populer sejak masa Parson. Akibatnya, penjelasan level makro dapat direduksi menjadi pengambilan keputusan pada level mikro, yang dikonseptualisasikan sebagai sesuatu yang telah dilakukan secara rasional.³²

Meskipun meyakini teori pilihan rasional, Coleman tidak percaya bahwa perspektif ini, paling tidak sejauh ini, memiliki semua

jawaban³³. Namun jelas ia percaya bahwa ia dapat bergerak ke arah itu, karena "keberhasilan teori sosial yang didasarkan pada rasionalitas terletak pada keberhasilannya penyempitan ranah aktivitas sosial yang tidak dapat dijelaskan oleh teori tersebut" (Coleman, 1990b: 18).

Dari sini menunjukkan bahwa, -berangkat dari tindakan rasional individu-, fokus Coleman dalam masalah mikro-makro adalah kaitan mikro dengan makro, atau bagaimana gabungan tindakan individu-individu melahirkan perilaku sistem, atau bagaimana sistem menghambat orientasi aktor. Akhirnya ia berminat pada aspek mikro-makro hubungan, atau dampak tindakan individu pada tindakan individu yang lain.

Ada tiga kelemahan utama pendekatan Coleman. *Pertama*, ia lebih memprioritaskan isu mikro ke makro, sehingga sedikit mengabaikan hubungan lain. *Kedua*, ia mengabaikan isu makro-makro.

³¹ Misalnya, seorang alkoholik yang sedang minum mungkin berperilaku rasional jika pada satu pesta cocktail yang ditimpuk oleh bosnya, dimana minum sudah menjadi norma yang berlaku bagi semua pekerja. Namun dalam jangka panjang pekerjaan alkoholik itu mungkin akan dalam bahaya jika dia jatuh dari kendaraan. Ibid, hal: 317.

³² Misalnya, fakta bahwa perempuan memperoleh penghasilan hanya 70% dari penghasilan laki-laki di Amerika Serikat tidak mencerminkan satu program eksplisit atau doktrin seksisme laki-laki, namun hanya merupakan efek agregat dari pilihan rasional pasangan tentang bagaimana pasangan yang lebih "layak jual" seharusnya meninggalkan semua pekerjaan domestic. Ibid, hal: 318.

³³ Coleman mengakui bahwa di dunia nyata orang tidak selalu bertindak rasional, namun ia merasa bahwa hal itu tidak banyak membawa perbedaan dalam teorinya: "Asumsi implisit saya adalah bahwa prediksi teoritis yang dikemukakan di sini pada dasarnya tidak membedakan apakah actor bertindak menurut rasionalitas sebagaimana yang umum dipahami atau menyimpang dari yang telah diamati" (1990b: 506; Inbar, 1996). George Ritzer, Douglas J. Goodman, Teori Sosiologi..., *Op Cid*. Hal: 480.

Ketiga, panah kausalnya hanya menuju satu arah; dengan kata lain, ia mengabaikan hubungan dialektis antar dan antara fenomena mikro dengan makro³⁴.

Coleman bersikap kritis pada sebagian besar teori sosial karena mengadopsi label *homo sociologicus*. Perspektif ini menekankan proses sosialisasi dan kaitan erat antara individu dengan masyarakat. Dengan demikian, *homo sociologicus* tidak mampu berbicara tentang kebebasan individu untuk bertindak seperti yang mereka kehendaki di tengah-tengah hambatan yang mereka temukan. Terlebih lagi, perspektif ini miskin kemampuan untuk mengevaluasi tindakan sistem sosial. Sebaliknya, *homo economicus*, menurut pandangan Coleman, memiliki semua kapasitas tersebut.

Pandangan Coleman tentang teori sosial terkait erat dengan pandangannya tentang perubahan hakikat masyarakat. Hilangnya struktur primordial dan digantikannya oleh struktur bertujuan telah meninggalkan sejumlah lubang yang belum sepenuhnya diisi

³⁴ Ibid, hal 480-481.

kembali oleh organisasi sosial baru. Teori sosial dan ilmu sosial pada umumnya diperlukan oleh kebutuhan untuk merekonstruksi masyarakat baru (Coleman, 1993a, 1993b; Bulmer, 1996). Tujuannya bukanlah untuk menghancurkan struktur bertujuan namun mewujudkan peluang dan menghindari masalah dalam struktur tersebut. Masyarakat baru memerlukan ilmu sosial baru. Kaitan antara wilayah institusional berubah, dan akibatnya ilmu sosial harus berniat menerobos batas-batas disipliner tradisional.³⁵

5. GOLDTHORPE

Goldthorpe, salah satu peneliti terkenal di bidang mobilitas social di beberapa dekade terakhir ini, dalam artikelnya berargumen betapa pentingnya memantapkan ikatan yang lebih dekat antara teori pilihan rasional dan tipe dari analisis statistik yang sebagian besar para peneliti pergerakan social banyak menggunakannya³⁶. Banyak peneliti lain yang mengikuti jalur dari **Goldthorpe** dan kini, teori pilihan

³⁵ Ibid, hal 484.

³⁶ J. Goldthorpe, "The quantitative Analysis of large-scale data-sets and rational action theory: for a sociological alliance". *European Sociological Review* 12.(1998: 26-109).

rasional cenderung berpusat pada komunitas penelitian **Goldthorpe** ini³⁷.

Bren dan **Goldthorpe** (1997) misalnya, telah mengembangkan suatu model formal yang bertujuan untuk menjelaskan perbedaan kelas didalam memperoleh pendidikan yang diasumsikan bahwa keluarga dari kelas yang berbeda juga mengembangkan strategi yang berbeda yang berusaha untuk meminimalkan resiko terjadinya mobilitas social kebawah terhadap kelas social mereka. Model ini telah memunculkan banyak penelitian empiris (contohnya ; Becker, 2003; Davies, Heinesen dan Holm, 2002; Need dan de Jong, 2001)³⁸.

Dari berbagai teori tersebut, nampaknya pilihan rasional (*rational choice*) James Coleman dan rasional berikat (*Bounded Rationality*) Herbert Simon, serta Goldthorpe lebih tepat untuk

menganalisi perilaku memilih masyarakat santri dalam pendidikan.

C. ANALISIS TERHADAP PERILAKU MEMILIH MASYARAKAT SANTRI DALAM PENDIDIKAN

James Coleman mengembangkan teori pilihan rasional dengan unit analisis level mikro ke makro³⁹. Yang menarik James Coleman tidak hanya individu sebagai alat analisisnya, namun juga lainnya (yakni individu-individu dalam kelompok⁴⁰). Terdapat **dua kunci** dalam teori pilihan rasional Coleman, yakni *aktor* dan *sumber daya*. *Aktor* adalah individu atau kelompok yang melakukan tindakan, yang menginginkan sesuatu. *Sumberdaya* adalah hal-hal yang dikendalikan aktor dan yang diinginkannya⁴¹.

Bagi **James Coloman**, Individu sebagai aktor yang otonom, dalam memilih tidak mempersoalkan apakah benar-benar

³⁷ S. Morgan, "Modelling Preparatory Commitment and Non-Repeatable Decisions: Information-Processing, Preference Formation and Educational Attainment". *Rationality and Society* 14, (2005:387-429)

³⁸ Peter Hedstrom, Charlotta Stern, "Rational Choice and Sociology". *Journal the New Palgrave Dictionary of Economics*. (Second Edition, 2008;7).

³⁹ Pada awalnya James Coleman memutar teori Backer tentang human capital, memperluas teori ekonomi kepada penjelasan pembagian kerja pada rumah tangga, ke dalam kerangka kerja sosiologis yang lebih eksplisit, yang dalam istilah *human capital* disebut *social capital*. Ben Agger "Teori Sosial Kritis...", *Op Cid*, hal 314-315.

⁴⁰ Menurut George Ritzer fenomena level mikro selain individu dapat menjadi focus analisis teori pilihan rasional. George Ritzer, Douglas J. Goodman, "Teori Sosial ...", *Op Cid*, hal 480.

⁴¹ *Ibid*, hal 480.

rasional⁴² atau tidak, yang penting individu telah menjatuhkan pilihan menurut pertimbangan pertimbangannya sendiri. Aktor dipandang *sarat dengan tujuan* (atau memiliki maksud). Jadi, aktor memiliki tujuan atau sasaran tindakan mereka. Aktor juga dipandang memiliki *preferensi* (atau *nilai kepuasan*). Teori pilihan rasional tidak berurusan dengan preferensi-preferensi dan asal usul preferensi tersebut. Melainkan (yang terpenting adalah), fakta bahwa **tindakan dilakukan untuk mencapai tujuan** yang konsisten dengan hierarki preferensi aktor⁴³.

Dalam hal ini individu dan kelompok (korporat) sebagai aktor selalu memperhitungkan untung dan rugi, berusaha untuk memaksimalkan keuntungan (materi, prestise dan kekuasaan), dan meminimalisir kerugian-kerugiannya.

Pada kenyataannya, individu dan korporat melakukan langkah-langkah yang menyesuaikan diri dengan kehendak masyarakat, sehingga teori "rasionalitas berikat" (*bounded rationality*) yang

dikembangkan **Herbert Simon** dapat digunakan untuk menganalisis persoalan sosiologi. Teori "Rasionalitas berikat" dapat membantu menjelaskan motivasi individu dalam masyarakat bukan semata-mata rasional dalam memaksimalkan kepentingannya, tetapi juga bersifat menyesuaikan (adaptif) terhadap apa yang menjadi kehendak masyarakat lebih luas, meski hal ini tidak sepenuhnya untuk kepentingan pribadi.

Kajian berikut berupaya menggunakan teori "pilihan rasional" James Coleman dan teori "rasionalitas berikat" Herbert Simon untuk menganalisis perilaku individu santri dan kelompok santri dalam memilih lembaga pendidikan umum. Serta teori "pilihan rasional" James Buchanan dan teori "rasionalitas berikat" Herbert Simon untuk menganalisis kebijakan pendidikan yang dilakukan oleh pemerintah dan atau "pengelola" pendidikan.

1. PERILAKU MEMILIH MASYARAKAT SANTRI TERHADAP LEMBAGA PENDIDIKAN

⁴² Ibid,

⁴³ Ibid, hal 448

Meskipun teori pilihan rasional Coleman tidak berurusan dengan *preferensi* (nilai kepuasan) dan asul-asul preferensi tersebut, namun penulis memandang penting untuk menganalisis preferensi-preferensi tersebut beserta asal usulnya, justru ini yang menarik untuk dikaji sekaligus pembeda dengan teori pilihan rasional James S. Coleman. Sedangkan teori "Rasional Berikat" dipakai, karena kenyataannya individu dan korporat juga berusaha melakukan adaptasi dengan kehendak masyarakat, agar tujuannya tercapai, dan terjadi "kesetabilan". Sudah tentu adaptasi yang dilakukan oleh aktor (individu dan korporat) juga memperhatikan untung dan rugi tidak hanya bagi dirinya (sekalipun kepentingan individu lebih dimaksimalkan, kepentingan korporat juga diperhatikan).

Adanya kecenderungan masyarakat santri untuk lebih memilih lembaga pendidikan umum dari pada lembaga pendidikan agama, merupakan fenomena umum. Terutama lembaga pendidikan umum yang berbasis nilai-nilai agama dari pada lembaga pendidikan murni

agama. Padahal biaya yang harus dikeluarkan ke pendidikan umum jauh lebih besar bila dibandingkan ke pendidikan agama.

Dalam pendidikan, sebagaimana ekonomi dan politik, rasionalitas yang menekankan kepentingan pribadi adalah sesuatu yang wajar. Di lain pihak, kegiatan pendidikan tidak hanya bergantung pada individu-individu yang rasional, tetapi juga ada tujuan bersama yang harus dilakukan meski kadang mengorbankan kepentingan individu atau kelompok. Proses adaptif terhadap kepentingan masyarakat lebih luas, menjadikan pendidikan bermanfaat bagi kepentingan masyarakat lebih luas, bukan sekadar persaingan individu atau kelompok untuk memaksimalkan keuntungan ekonomi.

Dalam keseimbangan antara "pilihan rasional" dan "tindakan adaptif" inilah perubahan pendidikan di pondok pesantren amat bergantung. Keseimbangan optimal akan memberi keuntungan besar bagi pemilih dan penyelenggara pendidikan dengan membuat proses pemilihan lembaga pendidikan tetap menarik bagi semua pihak

(masyarakat dan pengelola pesantren/lembaga pendidikan). Sedangkan ketidakmampuan menciptakan keseimbangan akan membuat pendidikan menjadi destruktif bagi kepentingan masyarakat.

Pondok pesantren (menurut James Coleman sebagai korporat) juga melakukan adaptasi terhadap kebutuhan masyarakat, yakni dengan mendirikannya lembaga pendidikan umum, mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi, kebijakan ini diambil sebagai upaya peningkatan peran serta pondok pesantren dalam memenuhi kebutuhan sumber daya manusia yang tidak hanya saleh, tetapi juga memiliki skil tinggi. Sementara itu masyarakat kini juga membutuhkan tenaga yang memiliki integritas skil dan kesalehan.

Tingginya biaya yang harus dikeluarkan, adalah konsekwensi logis dari penyelenggaraan pendidikan yang lebih bermutu, sehingga masyarakat masih memilih lembaga pendidikan umum tersebut. Sebagai korporat, pondok pesantren juga semakin menyukai untuk membuka lembaga pendidikan

umum, tidak hanya karena pertimbangan peminat besar, tetapi juga secara ekonomis dan politis lebih menguntungkan. Keuntungan yang diperoleh pengelola pondok pesantren tidak hanya dari masyarakat, tapi juga dari pemerintah. Keuntungan dari masyarakat diperoleh dengan semakin banyaknya masyarakat yang menyekolahkan anaknya ke sekolah umum di pondok pesantren (tidak hanya kelas ekonomi bawah dan menengah, namun juga atas). Sedangkan dari pemerintah pengelola pondok pesantren juga akan memperoleh keuntungan dengan diberinya subsidi anggaran penyelenggaraan pendidikan dari pemerintah (diknas). Sedangkan secara politik, dari pondok pesantren bisa dilahirkan kader-kader yang siap berkiprah dalam berbagai sektor kehidupan, mulai dari tenaga kerja hingga pejabat publik yang menentuka kebijakan.

Di sinilah mulai ada redefinisi pemahaman dikalangan masyarakat santri tentang konsep "*Lillahi Taala*", dari "seikhlasnya" , menjadi perhitungan untung rugi secara ekonomi dan politis. Pilihan

yang dilakukan oleh masyarakat santri merupakan pilihan rasional yang tidak hanya memperhatikan dimensi ritual, tetapi juga dimensi sosial, ekonomi dan politik.

2. KEBIJAKAN PENDIDIKAN

Dalam pembukaan UUD 1945 ditegaskan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk “mencerdaskan kehidupan bangsa.” Secara filosofis, kata “mencerdaskan kehidupan”, paling tidak, dapat diartikan sebagai sebuah upaya membangun –meminjam istilah **Paulo Freire**— kesadaran kritis masyarakat terhadap dinamika kehidupan yang sangat kompleks.

Kesadaran kritis pendidikan, tentu saja, merupakan manifestasi *learning process* yang mengandaikan sebuah kesinambungan tiga fokus “kesadaran” yang melekat dalam diri manusia, yaitu: *thinking* (berpikir), *feeling* (merasa) dan *doing* (melakukan). Pendidikan, dengan demikian, memosisikan dirinya tidak saja sebagai lokus berpikir secara kritis, ia juga melibatkan unsur-unsur sensitivitas (merasa) dalam bentuk keberpihakan terhadap

kebenaran dan membangun aktivitas-kreatif (kerja) untuk menjalankan roda kehidupan/kebudayaan.⁴⁴

Ketiga unsur “kesadaran” tersebut menuntut sebuah ruang yang kita sebut pendidikan. Lantas apakah ruang yang kita sebut pendidikan tersebut sudah memenuhi tanggung-jawabnya untuk “mencerdaskan kehidupan bangsa” dan atau mencipta “kesadaran kritis”? Atau, apakah pendidikan itu justru telah memperangkap kita dalam jejaring sistemik pendidikan yang akhir-akhir ini membuat banyak orang tua di Indonesia merasa ngeri untuk sekadar memikirkan dana yang harus dibayarkannya?

a. Pseudo Pendidikan

Secara tradisional, menurut James E. Alt dan Alberto Alesina (1996), perilaku ekonomi berarti orang yang memaksimalkan nilai tukar sedangkan perilaku politik menyangkut pemberian suara dan bergabung dengan kelompok kepentingan. Eksistensi paralel dan eksistensi bersama “negara” dan “pasar” dalam dunia modern ini melahirkan apa yang dinamakan

⁴⁴ Astar Hadi, "Pendidikan atau "Toko" Pendidikan?", <http://astarhadi.blogspot.com/2007/12/Pendidikan-atau-toko-pendidikan.html>. 28 Desember 2007

“ekonomi politik”. Dalam hal ini, pendidikan dibangun atas dasar hegemoni elit kekuasaan yang ditopang oleh pemerintah dan pengusaha. Kebijakan-kebijakan yang diambil –termasuk kebijakan pendidikan— menjadi milik “bersama” dua kekuatan tersebut.

Fakta-fakta akan tingginya biaya pendidikan sudah sering kita dengar melalui keluhan-keluhan masyarakat atau ekspos media massa. Seperti jajak pendapat yang dilakukan Litbang Kompas pada 13-14 Juni 2007 mengenai persiapan tahun ajaran baru, menunjukkan bahwa dari rekam pendapat yang dilakukan, tidak sedikit orang tua yang merasa gamang terhadap kondisi pendidikan saat ini. Keresahan orang tua terhadap beban biaya pendidikan akan sangat sulit apabila disandingkan dengan keinginan untuk memperoleh kualitas pendidikan terbaik untuk anak-anak mereka⁴⁵.

Artinya, kebijakan wajib belajar (wajib) sembilan tahun yang sejatinya menjadi hak setiap warga bangsa hanya dikapling oleh mereka-

mereka yang punya cukup duit. Ini menjadi bukti bahwa pendidikan telah dimasuki unsur-unsur kebijakan ekonomi-politik yang hanya manandakan sebuah komodifikasi sistem pendidikan menjadi semacam produk barang dan jasa.

Pendidikan mengalami pembelokan makna ke arah permainan tanda komoditas yang saling jalin-menjalin dalam wujud pseudo knowledge (ilmu pengetahuan semu/palsu) yang diatur oleh mekanisme pasar. Alih-alih, menghasilkan kebudayaan, ia justru menciptakan bibit-bibit baru sebuah generasi yang terjebak dalam perangkap logika etalase toko (kapitalisme) yang oleh Jean Baudrillard –seorang Posmodernis asal Perancis— dianggap sebagai *the system of object*.

Dengan kata lain, pendidikan bisa diibaratkan sebagai sebuah etalase toko/mall yang menjadi objek representasi nilai, gaya hidup, sistem citra yang harus dikonsumsi oleh masyarakat –konsumen bukan pelajar— melalui aktivitas transaksional terhadap produk-produk (gelar akademik) yang ada di dalam ”toko” pendidikan

⁴⁵ Kompas, 13 Juli 2007

tersebut. Masyarakat dipaksa oleh kekuatan sebuah sistem (pendidikan) untuk membeli "aksesoris-aksesoris" yang ada sebagai tanda bahwa ia layak menjadi "manusia berpendidikan". Dalam sistem ini, akan memunculkan lingkaran setan konsumerisme, di mana seseorang yang sebelumnya hanya berniat membeli satu produk, katakanlah sebuah baju, tentu saja dalam priode tertentu dia juga dipaksa membeli pelengkap yang lain seperti gelang, cincin, celana, dan lain-lain, sebagai pemanis (citra) dirinya.

Dengan kata lain, gerak dinamis kesadaran kritis yang ditopang oleh unsur *knowing by thinking, feeling and by doing*, tidak akan pernah muncul jika saja logika pemenuhan *financial capital* (modal finansial) sebagai sistem kerjanya. Pun demikian, objektivikasi pasar dalam pendidikan hanya akan menjadikannya sebatas komoditas objek komersialisme ilmu pengetahuan.

b. Pendidikan untuk Memiskinkan

Fenomena-fenomena tentang mahalnya biaya pendidikan yang banyak dikeluhkan oleh

masyarakat sendiri, kritik di media massa, dan lain-lain, menunjukkan bahwa kebijakan pendidikan di Indonesia belum menyentuh aspek *pro-poor policy* (kebijakan pro-rakyat miskin) yang telah banyak diwacanakan. Padahal konstitusi negeri ini mengamanatkan dalam Undang-Undang Dasar (UUD) 1945, bahwa negara wajib menjamin pendidikan warganya. Untuk pendidikan dasar, pendanaan pendidikan dasar sepenuhnya menjadi kewajiban pemerintah. Hal ini tercantum dalam Pasal 31, Ayat 1 dan 2, mengenai hak warga negara memperoleh pendidikan dan pembiayaan pendidikan dasar oleh negara.

Ironisnya, wajib belajar sembilan tahun yang diamanatkan UUD 1945 masih sebatas wacana. Pendidikan yang "terlanjur" menitikberatkan pada model ekonomi politik, pada akhirnya, melihat kebijakan yang seharusnya untuk kepentingan publik (rakyat) direduksi menjadi kepentingan pasar. Pendidikan dipolitisi untuk kepentingan sekelompok elit yang memiliki kuasa terhadap beroperasinya pendidikan itu sendiri.

Yang muncul kemudian, kompetisi antar lembaga pendidikan adalah kompetisi pasar yang menyodorkan iklan-iklan pendidikan yang memaksa konsumen untuk membelinya meski dengan harga yang sangat tinggi sekalipun. Konsekuensinya, tidak ada jatah pendidikan untuk kaum miskin!⁴⁶

Pelajaran yang mungkin dapat kita petik dari benang kusut pendidikan yang kapitalistik ini adalah isyarat matinya pendidikan untuk peradaban dan keadaban. Peradaban dan keadaban, bagaimanapun, tidak akan pernah lahir dari praktek kapitalisme pendidikan yang ujung-ujungnya menciptakan mentalitas korup. Hanya melalui pendidikan yang "membebaskan", "memanusiakan", "berkeadilan" dan tidak diskriminatif, Indonesia kita akan mampu melahirkan sosok generasi penerus bangsa⁴⁷.

c. Biaya Pendidikan dan Kualitas Pendidikan

Sekalipun demikian, kenyataan menunjukkan, masyarakat

lebih memilih lembaga pendidikan yang biayanya "lebih besar". Terutama di beberapa kota (tidak hanya kota besar), dan di lingkungan pondok pesantren yang menyediakan sekolah umum dengan biaya lebih besar daripada sekolah agama. Padahal tidak seluruhnya para orang tua tersebut berstatus ekonomi menengah ke atas (bahkan ada yang sebenarnya tidak mampu membayar penuh biaya di sekolah tersebut)⁴⁸. Setidak-tidaknya, masyarakat seperti ini mengasumsikan, bahwa ada korelasi antara besarnya biaya dengan tingginya kualitas pendidikan di sekolah. Dengan biaya yang lebih besar, kegiatan pembelajaran lebih berfariatif dan lebih berkualitas. Masyarakat lebih yakin jaminan kualitas pendidikan bagi anak-anaknya. Dengan biaya yang lebih besar, para orang tua juga merasa lebih leluasa (tidak "sungkan") melakukan kontrol terhadap kualitas pembelajaran anak-anaknya di sekolah. Dan memang untuk

⁴⁶ Astar Hadi, "Pendidikan atau "Pasar" pendidikan?", *Loc Cit.*

⁴⁷ *Ibid.*

⁴⁸ Pertimbangan orang tua yang menyekolahkan anaknya dengan biaya lebih besar lebih terkait dengan pertimbangan kualitas, jaminan masa depan lebih baik, namun tidak menutup kemungkinan ada yang karena pertimbangan prestise. Lebih bangga kalau anaknya bisa diterima di sekolah yang biayanya lebih besar, dengan asumsi lebih berkualitas, bisa bersaing dengan para siswa yang ekonominya lebih mapan. Bahkan di masyarakat desa, mereka rela menjual ladangnya untuk membiayai anaknya sekolah ke kota.

menyelenggarakan pendidikan, melalui proses pembelajaran di sekolah yang lebih berkualitas membutuhkan biaya yang tidak 'sedikit'. Karena butuh penanganan lebih serius, kegiatan yang variatif, dengan kurun waktu yang terbatas.

Semua pihak pasti menyadari besarnya biaya pendidikan tersebut, tinggal persoalannya siapa yang harus menanggung? Pemerintah atau masyarakat? Ini yang hingga kini menjadi kontra versi. Di negara-negara yang sudah maju, termasuk tetangga kita Singapura dan Malaysia, pemerintah memang yang bertanggung jawab semua biaya pendidikan, tidak membebankan kepada masyarakat. Bagaimana dengan Indonesia, apakah pemerintah juga mampu menanggung semua biaya pendidikan? Kalau dilihat secara riil, dengan membandingkan anggaran sektor non pendidikan, gaji para "pejabat" dan anggota legis latif yang sangat fantastis, kita mampu, tergantung kemauan pemerintah yang berkuasa.

Harapan seperti itu mulai ditunjukkan pemerintah kita

sekarang, melalui menteri pendidikan nasional Bambang Sudibyo dalam pernyataan hari Kamis, 22 Januari 2009 telah menerapkan kebijakan larangan bagi pendidikan dasar negeri (SD dan SMP) untuk membebankan biaya kepada siswa (wali siswa) dalam bentuk apapun, seiring dengan telah direalisasikan amanat UU Sistem Pendidikan Nasional no. 20 tahun 2003, yakni minimal 20% anggaran pendidikan dari APBN, dan telah menjadi kebijakan pendidikan nasional yang berlaku mulai 1 Januari 2009. Kebijakan seperti ini bisa jadi merupakan pilihan rasional yang terbaik buat pemerintah (*rational choice*), sebuah kebijakan yang adaptif dengan tuntutan masyarakat (*bounded rationality*), bila tidak, maka pamor pemerintah semakin jatuh di mata masyarakat, akibat lebih lanjut masyarakat tidak akan memilih lagi pada pemilu 2009 ini.

Bagaimana dengan lembaga pendidikan swasta? Pemerintah memang juga memberi subsidi kepada lembaga pendidikan swasta, termasuk lembaga pendidikan agama maupun lembaga pendidikan umum

di lingkungan pondok pesantren, namun tidak sebesar di lembaga pendidikan negeri. Sehingga pemerintah tidak bisa membatasi besaran biaya yang harus dibebankan ke siswa di lembaga pendidikan swasta, menyerahkan sepenuhnya ke pengambil kebijakan (yayasan atau kiai) di sekolah swasta masing-masing.

Sudah tentu, sebagai aktor, pengambil kebijakan, korporat (yayasan) atau individu (kiyai di pondok pesantren) akan menghitung secara cermat antara "*cost*" dan "*benefide*". "Profit" tetap menjadi perhatian utama, dengan memperhatikan dimensi sosial (kekuatan ekonomi masyarakat sekitar). Disinilah aktor (individu atau korporat) akan menentukan kebijakan yang menurutnya paling rasional buat dirinya, buat lembaganya, yang sudah tentu juga bagi masyarakat (*bounded rationality*), dengan harapan di masa mendatang lembaga pendidikan yang dikelola tetap diminati, bahkan semakin diminati masyarakat. Dintandai dengan semakin banyaknya masyarakat yang

menyekolahkan anaknya ke lembaga pendidikan tersebut.

Bagi masyarakat santri, pilihan mereka terhadap pendidikan umum di pondok pesantren, atau pendidikan umum yang berbasis nilai-nilai agama di beberapa kota, sekalipun harus mengeluarkan biaya lebih besar, adalah merupakan pilihan yang rasional, yang terbaik buat orang tua dan anaknya, dengan harapan agar kelak anaknya memiliki kepribadian (afektif), kecerdasan (kognitif) dan ketrampilan (psikomotorik) lebih baik, terjadi mobilitas vertikal yang lebih baik.

PENUTUP

Teori pilihan rasional (*rational choice*) yang dikemukakan oleh James Coleman dan teori "rasional berikat" (*bounded rationality*) memang tidak pernah menyinggung persoalan pendidikan, namun bagi kami amat tepat untuk dijadikan alat analisis bagi *perilaku memilih* pendidikan dan penetapan kebijakan oleh aktor (individu maupun korporat) dalam bidang pendidikan, terutama di kalangan masyarakat santri. Meskipun para tokoh tersebut (terutama James

Coleman) tidak mempersoalkan latarbelakang (alasan) dan kadar rasionalitas perilaku aktor (individu dan korporat), namun kajian di kalangan masyarakat santri ini sengaja kami mencoba mengungkap. Mengingat kenyataannya, para aktor (individu dan korporat) tersebut juga melakukan tindakan-tindakan adaptasi ("rasional berikat"). Sudah tentu itu semua diharapkan agar semua pihak (aktor maupun masyarakat) memperoleh keuntungan (tidak semata-mata berupa materi, tetapi yang lebih penting lagi adalah "kualitas pendidikan", bahkan prestise), serta agar terjadi mobilitas sosial lebih baik.

Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat santri semakin rasional dalam memilih lembaga pendidikan, sehingga sudah saatnya para pengambil kebijakan pendidikan di Indonesia bisa membuka hati, supaya dualisme penyelenggaran pendidikan segera bisa dihilangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Ager, Ben. *Teori Sosial Kritis: Kritik, Penerapan dan Implikasinya*, penerjemah Nur

Hadi, (Yogyakarta: Kreasi Wacana, cetakan kelima 2008)

Coleman, James. "Rationality and Society", *Rationality and Society*, 1989.

-----*Foundations of Social Theory*, (Cambridge: Belknap Press of Harvard University Pres, 1990).

-----."The Design of Organization and the Right to Act", *Sociological Forum* 8: 527-546, (1993a).

-----."The Rational Reconstruction of Society", *American Sociological Review* 58: 1-15, (1993b).

Goldthorpe, J. "The quantitative Analysis of large-scale datasets and rational action theory: for a sociological alliance". *European Sociological Review* 12.(1998).

Hadi, Astar. "Pendidikan atau "Toko" Pendidikan?", <http://astarhadi.blogspot.com/2007/12/Pendidikan-atau-toko-pendidikan.html>. 28 Desember 2007

-----."Teori Pilihan Rasional (*Rational Choice Theori*): sebuah telaah Ekonomi-

- Politik".
<http://astarhadi.blog.com/2403548/>. 11 Desember 2007.
- Hedstrom, Peter. Stern, Charlotta. "Rational Choice and Sociology". *Journal the New Palgrave Dictionary of Economics*. (Second Edition, 2008;).
http://id.wikipedia.org/wiki/James_McGill_Buchanan
http://nobelprize.org/nobel_prizes/economics/laureates/1978/simon-autobio.html
http://www.shafferfineart.com/james_coleman_biography.htm
- Juoro, Umar. "Rasionalitas dan Adaptasi dalam Ekonomi Politik", *KOMPAS*, Opini, Rabu 18 Agustus 2004
KOMPAS, 13 Juli 2007
- Morgan, S. "Modelling Preparatory Commitment and Non-Repeatable Decisions: Information-Processing, Preference Formation and Educational Attainment". *Rationality and Society* 14, (2005)
- Ritzer, George. Goodman, Douglas
J. Teori Sosiologi Moderen, Alih Bahasa Alimandan, (
- Jakarta: Kencana Prenada Media Group, edisi ke-6 2008)
- .
- Teori Sosiologi: dari Teori Sosiologi Klasik sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern*, Penerjemah Nur Hadi, (Yogyakarta: Kreasi Wacana, Cetakan Pertama 2008).
- SBM, Nugroho. "Memahami Perilaku Politik lewat Teori Ekonomi Politik", *SUARA MERDEKA*, Wacana, Kamis, 16 September 2004
- Surbakti, Ramlan. *Catataan Kuliah teori-teori social Kontemporer*, Senin, 12 Januari 2009

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN DESKRIPTIF SISWA KELAS 5 SD INKLUSIF LEMAH PUTRO 1 MELALUI *SELF REGULATED STRATEGY DEVELOPMENT* (SRSD)

Kemil Wachidah¹

Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Email: kemilwachidah@umsida.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini, sebagai berikut: 1) untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran menulis deskriptif melalui *Self Regulated Strategy Development* (SRSD); dan 2) mengetahui peningkatan kemampuan menulis karangan deskriptif melalui *Self Regulated Strategy Development* (SRSD) pada siswa kelas 5 SDN Inklusi Lemahputro 1. Metode yang digunakan untuk menjawab tujuan penelitian tersebut adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara *kolaboratif*. Dalam penelitian kolaboratif pihak yang melakukan tindakan adalah guru itu sendiri sedangkan yang diminta melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah peneliti. Sedangkan teknik analisis data menggunakan kualitatif dan kuantitatif. Analisis data proses dilakukan secara kualitatif dan analisis data produk dilakukan secara kuantitatif.

Kata Kunci: *Self Regulated Strategy Development* (SRSD), menulis deskriptif

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak-anak adalah penulis alamiah berjenis konkret pada isinya yang selalu memiliki variasi berbeda untuk diutarakan dalam sebuah tulisan. Pada dasarnya, pada diri seorang anak selalu berkecamuk ide-ide dalam pikirannya sebagai bentuk ungkapan dari apa yang telah dilihat, didengar dan dirasa. Hal tersebut tercermin dari kemampuan anak-anak usia satu tahun yang mulai mencoret-coret apapun sesuai dengan imajinasinya dalam secarik kertas, maupun tembok rumah. Kemampuan menuangkan ide dalam sebuah

coretan maupun berupa gambar, merupakan bagian awal menuju kemampuan menulis secara sempurna. Pada umumnya, seiring dengan bertambahnya usia anak, kemampuan menulis pun secara alamiah akan menunjukkan kemajuan yang baik. Anak memiliki antusias serta gairah yang tinggi di dalam mengungkapkan apa yang ada di benaknya melalui tulisan simbolik maupun non simbolik. Sebaliknya, ketika anak mulai masuk pada dunia sekolah, mereka mengalami kebingungan di dalam mengekspresikan apa yang ada di pikirannya secara alami pada sebuah

tulisan. Kesulitan menulis ini akibat dari teknik mengajar formal yang membuat menulis menjadi proses otak kiri semata.

Sebagai seorang anak, pikirannya berkecamuk dengan berbagai macam gagasan. Lama-kelamaan tertutuplah aliran alamiah kreativitas itu. Setiap dia duduk untuk menulis secara formal rasanya seperti berada dalam ketakutan di mana dia berhadapan dengan banyak jalan buntu. Akhirnya, dia diliputi frustrasi dan hanya duduk bersungut-sungut atau berpaling dari proses itu dan melakukan hal yang lain (Porter & Mike Hernacki, 2000:179-181) Proses menulis melibatkan kedua belah otak dengan cara bervariasi, peran otak kanan harus didahulukan. Belahan otak kanan adalah tempat munculnya gagasan-gagasan baru, gairah, dan emosi. Stimulus yang baik bagi anak dapat meningkatkan peran otak kanan dalam membangun ide-ide yang akan dituangkan di dalam sebuah tulisan. Menurut Twain (Porter, 2000:180), hal pertama yang perlu ditanamkan dan dipelajari adalah bagaimana kembali belajar cara bercerita apa adanya dari masa anak-anak. Dengan demikian, dalam pembelajaran

menulis diperlukan cara-cara untuk menyalurkan proses pemikiran kreatifnya.

Deskripsi proses menulis mirip dengan tahap-tahap proses berpikir yang tergambar dalam ranah kognitif taksonomi Bloom: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi (Tarigan, 1999: 4-5). Kemiripan proses menulis dan proses berpikir itu terlihat dengan jelas pada langkah-langkah proses menulis sebagai berikut: pramenulis, pramenyusun, penulisan, pengumpulan gagasan, revisi, penyuntingan, dan evaluasi. Dengan kata lain, bahwa ada hubungan peran otak dengan kemampuan menulis sebuah gagasan. Artinya, diperlukan proses bagi seorang anak untuk menuangkan idenya secara sempurna dalam sebuah tulisan dengan melalui tahap-tahap menulis sesuai dengan proses berpikir taksonomi bloom. Berdasarkan gambaran tersebut, sangatlah jelas bahwa tidaklah mungkin anak mampu menulis secara baik dan lancar, jika stimulus yang diterimanya tidak mampu membangkitkan ide yang ada dalam pikirannya. Salah satu stimulus awal yang harus diterima oleh peserta didik

adalah penanaman pengetahuan awal tentang topik yang akan ditulisnya. Anak akan kesulitan menyusun kata-kata dalam sebuah kalimat, jika tidak memahami secara baik topik yang akan ditulis. Oleh sebab itu, sepatutnya guru dalam mengajar di sekolah dasar memberikan sebuah stimulus dalam strategi pembelajaran menulis di sekolah dasar sesuai dengan masa anak usia sekolah dasar, yaitu masa konkret.

Strategi pembelajaran menulis yang menghubungkan masa konkret anak melalui kemampuan anak dalam meregulasi secara mandiri adalah *Self Regulated Strategy Development* (SRSD) Strategi menulis tersebut merupakan hasil penelitian pengembangan dari Karren R. Harris yang menumbuhkan kemampuan regulasi diri anak dalam menghasilkan tulisan. SRSD secara eksplisit mengajarkan siswa strategi untuk menyelesaikan tugas-tugas menulis serta prosedur untuk mengatur strategi ini. Selain itu, SRSD dimaksudkan untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang proses menulis dan membentuk sikap positif tentang menulis dan kemampuan menulis

mereka. Langkah-langkah dalam SRSD berupa, 1) *develope and active background learning*; 2) *discuss it*; 3) *model it*; 4) *memorize it*; 5) *support it*; 6) *independent performance*, mampu membantu anak dengan kesulitan menulis karangan.

Penelitian telah menunjukkan SRSD efektif dalam berbagai situasi. Semua studi meneliti menyimpulkan bahwa kinerja pembaca berjuang membaik setelah instruksi SRSD. Peningkatan terlihat di berbagai bidang penulisan siswa termasuk; potongan lagi ditulis, peningkatan penggunaan strategi, meningkatkan kualitas tulisan dan sikap ditingkatkan terhadap menulis. Telah disimpulkan, dalam berbagai penelitian, bahwa prosedur ini efektif dalam mengajar sejumlah tulisan strategi. Penelitian telah menunjukkan bahwa SRSD telah berguna bagi siswa dengan berbagai ketidakmampuan belajar.

Berdasarkan hasil analisis pra penelitian dari nilai menulis karangan siswa kelas 5 di SDN Inklusi Lemahputro, didukung dengan hasil observasi pembelajaran menulis di kelas, serta hasil wawancara terhadap guru dan siswa, terlihat bahwa

mayoritas siswa mengalami kesulitan di dalam menulis karangan deskripsi. Disamping itu, model kelas inklusi berupa cluster, yaitu dalam satu kelas tergabung anak normal dan kelompok abnormal dengan didampingi *guru shadow* menjadi satu. Adanya kelas inklusi *cluster model*, menuntut guru bidang studi untuk lebih pandai di dalam pengelolaan kelas, salah satunya dengan menyesuaikan strategi pembelajaran yang tepat bagi kelas inklusi.

Berdasarkan paparan di atas tentang kelebihan dari SRSD yang didukung pula dari beberapa hasil penelitian, bahwa SRSD memiliki pengaruh yang baik untuk meningkatkan kemampuan menulis anak sekolah dasar dengan berbagai ketidakmampuan belajar. Upaya meningkatkan kemampuan menulis deskriptif melalui SRSD dirasa tepat diimplementasikan di sekolah berbasis inklusif dengan kelas bermodel *cluster*. SRSD memiliki kelebihan di dalam memadukan antara kognitif dengan kemampuan regulasi diri anak. Dengan kata lain, SRSD memiliki kecocokan dan ketepatan untuk digunakan pada jenis sekolah inklusi dengan beragam anak

berkebutuhan khusus dalam pembelajaran menulis deskriptif.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil analisis peneliti dari pra penelitian yang dilakukan di siswa kelas 5 SDN Inklusi Lemahputro 1, didapatkan beberapa dasar masalah yang menyebabkan mayoritas anak kesulitan dalam menulis karangan deskriptif. Gambaran rinci identifikasi masalah tersebut, sebagai berikut:

- 1) 90 persen anak kelas 5 di SDN Inklusi Lemahputra dengan nilai menulis deskriptif di bawah 60, berarti mayoritas siswa tidak memenuhi KKM;
- 2) strategi pembelajaran yang telah digunakan guru, kurang menstimulus pengetahuan awal siswa sehingga anak kesulitan dalam menulis deskriptif; dan
- 3) motivasi dalam diri siswa ketika pembelajaran menulis deskriptif cenderung rendah, hal tersebut disebabkan oleh kebingungan siswa di dalam memulai menulis karangan deskriptif, serta menyusun kata-kata dalam kalimat.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti merumuskan pertanyaan penelitian untuk menjawab masalah tersebut, sebagai berikut.

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menulis deskriptif dengan *Self Regulated Strategy Development* (SRSD) pada siswa kelas 5 SDN Inklusi Lemahputro 1?
2. Bagaimana *Self Regulated Strategy Development* (SRSD) dapat meningkatkan kemampuan menulis deskriptif pada siswa kelas 5 SDN Inklusi Lemahputro 1?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan sebagai berikut.

1. Mengetahui pelaksanaan pembelajaran menulis deskriptif dengan menggunakan *Self Regulated Strategy Development* (SRSD) pada siswa kelas 5 SDN Inklusi Lemahputro 1.
2. Mengetahui bagaimana *Self Regulated Strategy*

Development (SRSD) dapat meningkatkan kemampuan menulis deskriptif pada siswa kelas 5 SDN Inklusi Lemahputro 1.

TINJAUAN PUSTAKA

1.1 Menulis Deskripsi

Menurut pendapat Akhadiyah (1997: 114) deskripsi adalah ragam wacana yang melukiskan atau menggambarkan sesuatu berdasarkan kesan-kesan dari pengamatan pengalaman dan perasaan penulisnya. Keraf (1997: 110) mengatakan bahwa karangan deskripsi adalah bertalian dengan penulisan lisan panca indera terhadap sebuah objek. Tarigan (1993: 50) memberikan pengertian bahwa tulisan deskripsi adalah tulisan yang bersifat melukiskan atau memberikan sesuatu, berarti tulisan yang melukiskan seperti apa sebenarnya.

Dari uraian tersebut di atas, disimpulkan bahwa karangan deskripsi adalah karangan yang berusaha menguraikan, menggambarkan situasi perasaan ataupun wujud suatu objek yang pernah dilihat, didengar, dirasakan,

maupun yang dialami seseorang dengan menggunakan kata-kata yang tepat sehingga pembaca mengetahui sendiri perasaan penulis. Agar sebuah karangan mudah dipahami oleh orang lain, maka pengarang harus mampu mengorganisasikan isi yang paling tepat dan menggunakan kaidah-kaidah tertulis.

1.2 Self Regulated Strategy Development (SRSD)

Self Regulated Strategy Development (SRSD) merupakan strategi pembelajaran menulis yang secara eksplisit mengajarkan siswa untuk menyelesaikan tugas-tugas menulis serta prosedur untuk mengatur strategi ini secara mandiri. Selain itu, SRSD dimaksudkan untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang proses menulis dan membentuk sikap positif tentang menulis dan kemampuan menulis mereka.

Menurut Harris R. Karren dalam karyanya *Self Regulated Strategies Development in the Elementary grade* menggambarkan tahapan-tahapan SRSD dalam pembelajaran menulis, sebagai berikut.

Tabel 1

No	Tahapan	Implementasi
1.	Develop Background Knowledge	<ul style="list-style-type: none"> - membaca teks yang disediakan oleh guru - menulis kosakata-kosakata yang terdapat pada teks - guru dapat meminta siswa untuk berpikir tentang apakah kinerja mereka terpengaruh oleh pikiran atau persepsi negatif
2.	Discuss it	<ul style="list-style-type: none"> - Guru dan siswa membahas strategi SRSD dalam penerapan menulis deskriptif - Setiap langkah dari strategi dijelaskan dan mnemonik digunakan untuk dukungan - Guru dan siswa mengeksplorasi bagaimana dan kapan untuk menerapkan strategi - Para siswa diminta untuk terlibat dalam belajar strategi dan bekerja sama sebagai mitra belajar - Guru juga dapat meminta siswa untuk merencanakan kemajuan mereka dalam menulis pada organizer grafis
3.	Model it	<ul style="list-style-type: none"> - Definisi masalah ("Saya harus menulis esai dalam delapan bagian") - Fokus pada perhatian dan perencanaan ("Saya harus berkonsentrasi. Pertama, saya harus memilih sebuah ide") - Pelaksanaan strategi ("Aku tahu apa yang

		<p>harus dilakukan. Saya akan menggunakan strategi pertama")</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evaluasi diri dan mengoreksi kesalahan ("Apakah saya menggunakan semua langkah strategi? Oops, saya lupa satu. Sebaiknya aku menambahkannya.") - Pengendalian diri ("saya bisa melakukan ini. Saya tahu strategi. Aku akan memperlambat dan mengambil waktu saya") - penguatan positif ("Wow! Saya suka ini bagian dari esai saya!")
4.	Memorize it	<ul style="list-style-type: none"> - Langkah ini dimulai segera setelah instruksi dimulai - Para siswa berpartisipasi dalam menghafal langkah-langkah strategi, mnemonik, dan instruksi pribadi mereka terlibat - waktu tambahan dapat digunakan untuk langkah ini bagi siswa yang membutuhkannya, dalam rangka untuk memastikan bahwa mereka telah benar hafal semuanya
5.	Support it	<ul style="list-style-type: none"> - Guru menyertai siswa karena mereka menerapkan strategi menulis, strategi self-regulation, dan strategi self-instruksi selama tugas menulis

		<ul style="list-style-type: none"> - Guru mendorong siswa dan membimbing mereka, untuk memastikan bahwa mereka memenuhi tujuan yang telah mereka tetapkan untuk diri mereka sendiri
6.	Independent Performance	<ul style="list-style-type: none"> - siswa menulis deskriptif secara mandiri sesuai dengan tujuan yang telah mereka tetapkan sendiri

1.3 Kompetensi Dasar Menulis Deskriptif kelas 5

Kompetensi menulis deskriptif kelas 5 semester ganjil pada penelitian tindakan kelas ini, yaitu kompetensi dasar 8.2: menulis laporan pengamatan atau kunjungan tahapan (catatan, konsep awal, perbaikan, final) dengan memperhatikan penggunaan ejaan. Pada materi menulis deskriptif hasil pengamatan, peneliti berkolaborasi dengan guru menyusun perencanaan pembelajaran berdasarkan pendekatan *Self Regulated Strategy Development (SRSD)*.

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

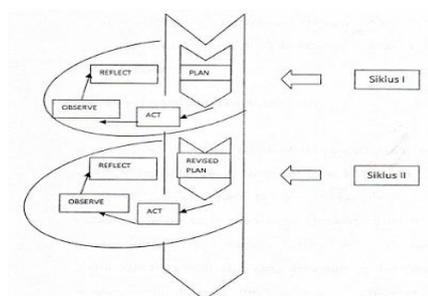
Penelitian ini dilakukan di SDN Inklusi Lemah Putro 1 Sidoarjo pada semester ganjil bulan November hingga Desember 2016.

B. Subyek dan Obyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas 5A SDN Inklusi Lemah Putro 1 Sidoarjo, yaitu 30 siswa. Objek penelitian ini adalah penerapan *Self Regulated Strategy Development* (SRSD).

C. Rencana dan Prosedur Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara *kolaboratif*. Dalam penelitian kolaboratif pihak yang melakukan tindakan adalah guru itu sendiri sedangkan yang diminta melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah peneliti (Arikunto, 2002: 17). Menurut Kemmis dan Taggart ada beberapa tahapan dalam penelitian ini (Wiriaatmadja, 2005: 66), sebagai berikut.



Gambar 3: Model Spiral (Kemmis & Taggart)

Secara keseluruhan kegiatan penelitian ini akan dilaksanakan paling tidak dalam tiga siklus. Kegiatan setiap siklus terdiri atas perumusan atau perumusan kembali permasalahan yang dihadapi; memformulasi alternatif pemecahan, perencanaan, dan persiapan tindakan; pelaksanaan tindakan dan observasi pembelajaran; serta evaluasi kegiatan dan refleksi.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut.

1. Teknik pengumpulan data pelaksanaan pembelajaran menulis deskriptif melalui *Self Regulated Strategy Development* (SRSD)

a. Observasi

Observasi yang akan dilakukan pada penelitian tindakan kelas ini adalah observasi pelaksanaan pembelajaran menulis deskriptif melalui *Self Regulated Strategy Development* (SRSD). Fokus observasi pelaksanaan pembelajaran tersebut tertuju kepada proses implementasi guru dalam pengajaran menulis deskriptif melalui SRSD dan

aktifitas siswa selama proses pembelajaran.

b. Wawancara

Wawancara terstruktur dilakukan terhadap guru dan siswa mengenai proses pembelajaran menulis deskriptif melalui *Self Regulated Strategy Development* (SRSD).

2. Teknik pengumpulan data peningkatan kemampuan menulis deskriptif siswa

a. Tes

Bentuk tes yang diberikan kepada siswa mengikuti langkah-langkah dari SRSD, sehingga hasil menulis deskriptif siswa dilihat mulai dari proses awal hingga akhir.

E. Instrumen Penelitian

1. Lembar Observasi

Lembar observasi dalam penelitian tindakan kelas ini ada dua bentuk, yaitu lembar observasi bagi guru dan siswa. Instrumen observasi bagi guru difokuskan pada proses pengajaran menulis deskriptif melalui SRSD. Selanjutnya, lembar observasi bagi siswa difokuskan pada aktifitas siswa selama proses pembelajaran.

2. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara digunakan untuk mencari data secara dalam tentang respon guru dan siswa terhadap *Self Regulated Strategy Development* (SRSD) pada menulis deskriptif.

3. Tes

Lembar tes yang diberikan kepada siswa sesuai dengan panduan secara terstruktur dari *Self Regulated Strategy Development* (SRSD), sebagai berikut.

T TOPIC Sentence
Tell what you believe!

POW + TREE

R REASONS - 3 or More
Why do I believe this? Will my readers believe this? Number my reasons.

E ENDING
Wrap it up right!

E EXAMINE
Do I have all my parts? Yes? _____ No? _____




a. Lembar Indikator penilaian menulis deskriptif

Indikator penilaian menulis deskriptif siswa merujuk kepada komponen-komponen dari beberapa teori penilaian menulis yang peneliti

dengan menyesuaikan jenjang kelas bagi siswa 5 SD, sebagai berikut.

Tabel 2

Pedoman Penilaian Menulis Deskriptif

1.	Pengorganisasian Isi	1) Ketepatan tulisan dengan judul 2) Kesesuaian tulisan dengan objek/topik yang digambarkan
2.	Kemampuan Memilih Kata	1) Kecakapan memilih, menjalin dan menggunakan kata-kata dalam penulisan 2) Kesesuaian pemilihan kata dengan makna
3.	Kemampuan Membuat Kalimat	1) Pengembangan kalimat menjadi paragraf 2) Urutan berpikir
4.	Kemampuan Mekanik atau Format Tulisan	1) Ejaan dan tanda baca 2) Kerapian Tulisan

F. Teknik Analisis Data

Data penelitian dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif, dan dilakukan dengan kolaboratif antara peneliti dengan guru bidang studi Bahasa Indonesia berdasarkan refleksi dari data yang terkumpul. Analisis data dibagi menjadi dua, yaitu analisis data proses dan analisis data produk. Analisis data proses dilakukan secara kualitatif dan analisis data produk dilakukan secara kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan dengan kolaborasi pada saat refleksi yang didasarkan dari data yang terkumpul.

Analisis kuantitatif dilakukan untuk menganalisis data yang berupa skor, yaitu hasil penilaian kemampuan menulis deskripsi siswa kelas 5A SDN Inklusi lemah Putro. Dari setiap siklus diperoleh skor rata-rata kelas dari tiap siswa dan dari skor tersebut dapat dilihat peningkatan yang terjadi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Pada Siklus I

Untuk merumuskan rencana tindakan yaitu menyusun strategi awal pembelajaran dilakukan refleksi awal. Refleksi awal dilakukan dengan cara menganalisa nilai hasil pretes belajar yang dilakukan kepada siswa kelas V pada pembelajaran menulis deskriptif. Hasil pretes menunjukkan jumlah siswa yang mendapat nilai 70 dibawah 40 %. Jadi bisa disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang belum mampu menulis karangan jenis deskriptif.

1. Perencanaan

1.1 Menyusun RPP berbasis SRSD tentang menulis karangan deskriptif

- 1.2 Menentukan jadwal pelaksanaan penelitian
- 1.3 Menyiapkan alat-alat dan media yang digunakan
- 1.4 Menyiapkan instrumen observasi dan tes tulis.

2. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan Awal

Guru mengajar dengan skenario yang telah direncanakan dalam RPP selama 70 menit. Pada menit awal dilakukan apersepsi dan motivasi melalui tanya jawab untuk mengecek pemahaman dan kesiapan siswa, sedangkan mitra kolaborator mengamati kegiatan pembelajaran sampai selesai.

Kegiatan Inti

No	Tahapan	Implementasi
1.	Develop Background Knowledge	<ul style="list-style-type: none"> - membaca teks yang disediakan oleh guru - menulis kosakata-kosakata yang terdapat pada teks - guru dapat meminta siswa untuk berpikir tentang apakah kinerja mereka terpengaruh oleh pikiran atau persepsi negatif
2.	Discuss it	<ul style="list-style-type: none"> - Guru dan siswa membahas strategi SRSD dalam penerapan menulis deskriptif - Setiap langkah dari strategi dijelaskan dan mnemonik digunakan untuk dukungan - Guru dan siswa mengeksplorasi bagaimana dan kapan untuk menerapkan strategi - Para siswa diminta untuk terlibat dalam belajar strategi dan bekerja sama sebagai mitra belajar - Guru juga dapat meminta siswa untuk

		merencanakan kemajuan mereka dalam menulis pada organizer grafis
3.	Model it	<ul style="list-style-type: none"> - Definisi masalah ("Saya harus menulis esai dalam delapan bagian") - Fokus pada perhatian dan perencanaan ("Saya harus berkonsentrasi. Pertama, saya harus memilih sebuah ide") - Pelaksanaan strategi ("Aku tahu apa yang harus dilakukan. Saya akan menggunakan strategi pertama") - Evaluasi diri dan mengoreksi kesalahan ("Apakah saya menggunakan semua langkah strategi? Oops, saya lupa satu. Sebaiknya aku menambakkannya.") - Pengendalian diri ("saya bisa melakukan ini. Saya tahu strategi. Aku akan memperlambat dan mengambil waktu saya") - penguatan positif ("Wow! Saya suka ini bagian dari esai saya!")
4.	Memorize it	<ul style="list-style-type: none"> - Langkah ini dimulai segera setelah instruksi dimulai - Para siswa berpartisipasi dalam menghafal langkah-langkah strategi, mnemonik, dan instruksi pribadi mereka terlibat - waktu tambahan dapat digunakan untuk langkah ini bagi siswa yang membutuhkannya, dalam rangka untuk memastikan bahwa mereka telah benar hafal semuanya
5.	Support it	<ul style="list-style-type: none"> - Guru menyertai siswa karena mereka menerapkan strategi menulis, strategi self-regulation, dan strategi self-instruksi selama tugas menulis - Guru mendorong siswa dan membimbing mereka, untuk memastikan bahwa mereka memenuhi tujuan yang telah mereka tetapkan untuk diri mereka sendiri
6.	Independent Performance	- siswa menulis deskriptif secara

		mandiri sesuai dengan tujuan yang telah mereka tetapkan sendiri
--	--	---

Kegiatan Akhir

- Guru dan siswa menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran.

2. Observasi

Observasi dilakukan oleh mitra kolaborator dengan hasil sebagai berikut :

Pada kegiatan awal siswa ramai dan gaduh karena mereka semua mengalami kebingungan dalam mengaplikasikan langkah-langkah strategi SRSD secara mandiri. Pada saat kegiatan berlangsung tiap-tiap kelompok aktif melakukan setiap langkah SRSD sesuai dengan tugasnya, tetapi masih ada sebagian anggota kelompok yang kurang paham tentang apa yang dilakukan. Hasil pengamatan / observasi diperoleh gambaran kondisi siswa belajar yakni siswa tidak aktif 25 % dan siswa yang aktif 75 % dalam kegiatan belajar berlangsung. Pada saat presentasi hasil kerja kelompok, masih ada siswa yang malas dan takut untuk mewakili kelompoknya. Interaksi antar kelompok cukup aktif, sering menanggapi, menambah bagi

siswa yang kritis dan berani. Perolehan hasil evaluasi pemahaman siswa terhadap materi yaitu baik sekali (30%), baik (20%), jelek (15%).

Refleksi

Setelah diadakan refleksi bersama teman sejawat maka diperoleh masukan untuk diadakan perbaikan pada siklus kedua. Agar kemampuan siswa secara individu dalam menulis karangan deskriptif melalui SRSD meningkat, maka perlu diberikan modifikasi pemberian media bergambar untuk menstimulus siswa pada tahap *develop background knowledge*.

Hasil Penelitian Pada Siklus II

1. Perencanaan

1.1 Menyempurnakan RPP siklus I, yaitu dengan :

- a. Menambah medianya yaitu media gambar.
- b. Merubah jumlah anggota kelompoknya dengan sistem acak .
- c. Memberikan waktu lebih banyak untuk mencoba secara mandiri serta berdiskusi dan mempresentasikannya.

2. Pelaksanaan tindakan

Guru mengajar dengan skenario yang merupakan penyempurnaan RPP siklus I sedang mitra kolaborator merekam semua peristiwa yang terjadi di kelas dengan menggunakan instrumen observasi.

Kegiatan Akhir

- Guru bersama siswa menyimpulkan hasil belajar
- Refleksi oleh guru disertai pesan-pesan

3. Obseravasi

Hasil pengamatan kolabolator dengan menggunakan instrument observasi adalah sebagai berikut :

- Pada kegiatan awal nampak tertib dan tenang, karena semua siswa sudah mengetahui kegiatan yang akan dilaksanakan dan siswa juga sudah siap dengan alat dan media, karena mereka sudah mengalami pada siklus I.
- Pada kegiatan kelompok, siswa tetap aktif melakukan percobaan sesuai dengan petunjuk..
- Hasil pengamatan diperoleh bahwa kondisi belajar siswa aktif, tidak ada yang bercanda karena siswa telah menentukan sendiri alat dan

medianya dan juga siswa sudah paham dalam melakukan tahap-tahap menulis secara mandiri. Kemampuan menulis karangan deskriptif sudah meningkat, hal tersebut terbukti dari hasil evaluasi siswa yang memperoleh kategori baik sekali (50%), baik (26%), cukup (14%), dan jelek (10%).

- Kuesioner yang dibagikan pada siswa menunjukkan siswa senang belajar menggunakan strategi SRSD, karena membantu siswa dalam pemahaman, konsentrasi, dan semangat belajar.

4. Refleksi

Setelah dilakukan percobaan dalam kegiatan pembelajaran pada siklus II masalah yang terjadi pada siklus I dapat diatasi dan proses pembelajaran serta hasil evaluasi siswa menunjukkan peningkatan pada siklus II.

PEMBAHASAN

Penggunaan strategi SRSD dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan deskriptif, menunjukkan aktifitas siswa yang dinamis karena terjadi interaksi antar siswa, meningkatkan motivasi siswa, konsentrasi dan meningkatkan

kemampuan regulasi diri dalam menulis karangan deskriptif secara independen. Untuk lebih jelasnya perbandingan aktifitas belajar pada siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut :

Tabel I : Perbandingan aktivitas belajar siswa antar siklus hasil observasi dengan kolaborator.

No	Keadaan Siswa	Siklus I		Siklus II	
		Jml	%	Jumlah	%
1	Siswa yang memperhatikan dalam pembelajaran	21	61%	29	85%
2	Siswa yang bercanda	8	23%	5	14%
3	Siswa yang dapat menggunakan tahap-tahap SRSD dengan baik	25	74%	30	88%
4	Siswa yang belum dapat melakukan tahap-tahap SRSD dengan baik	9	26%	9	26%
5	Siswa yang memahami materi pelajaran menulis deskriptif berbasis SRSD	26	76%	32	94%

Tabel 2 : Hasil Evaluasi Siswa

No	Interval	Kemampuan Menulis Deskriptif	Siklus I		Siklus II	
			Jumlh	%	Jmlah	%
1	85 –100	Baik Sekali	8	23%	13	38%
2	69 – 84	Baik	15	45%	14	42%
3	53 – 68	Cukup	6	18%	4	12%
4	37 - 52	Jelek	4	11%	3	8%
5	0 -36	Jelek sekali	1	3%	-	-

Tabel 3 : Hasil Kuesioner siswa

No	Pernyataan	Siklus I		Siklus II		Ya	Tidak
		Ya	Tidak	Ya	Tidak		
1	Menggunakan strategi SRSD dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah	15	5	14	25	2	7
2	Strategi SRSD membantu pemahaman terhadap materi menulis deskriptif	7	7	20	28	2	4
3	Strategi SRSD meningkatkan kemandirian dalam menulis deskriptif	28	3	3	25	5	4
4	Strategi SRSD meningkatkan kepercayaan diri dalam menulis	24	10	30	30	1	3
5	Belajar kelompok membantu pemahaman materi menulis deskriptif	26	3	27	27	5	5

Dari hasil kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa dengan menggunakan strategi SRSD dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran menulis deskriptif yang berarti pula merupakan keberhasilan guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas, seperti yang dikemukakan oleh Usman (1992 : 9-13) yaitu sedikitnya ada lima variabel yang menentukan keberhasilan belajar siswa yaitu :

1. Siswa terlibat secara aktif
2. Kegiatan belajar menarik minat dan perhatian siswa
3. Membangkitkan motivasi siswa
4. Individualitas, dan
5. Peragaan dalam pembelajaran

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas siswa kelas V SDN Inklusi Lemah Putro 1, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut :

Melalui *self regulated strategy*

development (SRSD) dapat meningkatkan kemampuan menulis deskriptif.

DAFTAR PUSTAKA

- Graham, S., Harris, K. R. 5 and McKeown, D. (2013). *The writing of students with LD and a meta-analysis of SRSD writing intervention studies*: Redux. In L. Swanson, K.R. Harris, & S. Graham (Eds.), *Handbook of Learning Disabilities* (2nd Edition). MY: Guilford Press.
- Harris, K. R., Graham, S., & Mason, L. H. & Friedlander, B. (2008). *Powerful Writing Strategies for All Students*. Baltimore: Brookes.
- O’Neil.(1995). *Can Inclusion Work?. A Conversation with James Kuffman and Mara Sapon-Shevin*.Educational Leadership.

Direktorat Pembinaan Sekolah Luar

Biasa. (2008). *Pengadaan dan pembinaan tenaga kependidikan dalam pendidikan inklusif*. Jakarta: Dit PSLB Depdiknas (Juni 2008).

Tarigan, Henry Guntur. (2008).

Menulis (sebagai suatu keterampilan berbahasa). Bandung: Angkasa Bandung.

PENGARUH STRATEGI PDEODE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI ILMU PENGETAHUAN ALAM

Mai Istiqomatul Mashlulah¹⁾, Ika Fitri Amalia²⁾

Universitas Negeri Surabaya

Email: maiistiqomatulmashlulah@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang mengutamakan pada pemahaman, skill, dan pendidikan karakter. Hasil observasi di lapangan, guru hanya mengutamakan aspek kognitif dan pembelajaran hanya berpusat pada guru. Sehingga siswa kurang memahami konsep materi. Aspek afektif serta psikomotor siswa masih rendah. Oleh karena itu, peneliti mencoba menggunakan strategi PDEODE pada pembelajaran IPA. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran yang menggunakan strategi PDEODE, mengetahui pengaruh strategi PDEODE terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan yaitu *nonequivalent control group design*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Keterlaksanaan pembelajaran dianalisis dalam bentuk persentase berdasarkan pengamatan tiap aspek yang telah ditetapkan. Sedangkan data hasil belajar pretest dan posttest dianalisis dengan menggunakan uji t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru dengan menggunakan strategi PDEODE sudah terlaksana dengan baik. Aktivitas siswa pada saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan strategi PDEODE menunjukkan kemajuan yang baik. Hasil uji t-test menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,140 > 1,687$) dan signifikansi $< \alpha = 5\%$ atau $0,05$ ($0,036 < 0,05$) menunjukkan bahwa H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kata Kunci: strategi PDEODE, hasil belajar

PENDAHULUAN

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum 2013 merupakan sebuah kurikulum yang mengutamakan pada pemahaman, skill, dan pendidikan berkarakter, dimana siswa dituntut untuk paham atas materi, aktif dalam proses

berdiskusi dan presentasi serta memiliki sopan santun dan sikap disiplin yang tinggi. Seperti yang termuat dalam karakteristik kurikulum 2013 pada Lampiran Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 yakni mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik; mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan serta

menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat. Agar hal tersebut dapat tercapai, dalam proses pembelajaran siswa harus aktif, cakap dan terampil dalam menemukan konsep pengetahuan sendiri melalui interaksi dengan lingkungan sehingga belajar lebih bermakna.

Kurikulum 2013 mengintegrasikan materi dari mata pelajaran ke dalam bentuk tema, akan tetapi tidak kehilangan kompetensi dasar masing-masing mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang diintegrasikan dalam kurikulum 2013 adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Dalam Salinan Permendiknas No 64 Tahun 2013 dijelaskan bahwa salah satu kompetensi yang dikembangkan pada muatan IPA di kelas 4 SD adalah mendeskripsikan konsep IPA berdasarkan hasil pengamatan. Siswa akan mampu mendeskripsikan konsep IPA dengan baik apabila siswa tersebut memahami konsep IPA yang dipelajari. Karakteristik belajar IPA menurut Julianto (2011:5) di antaranya, proses belajar IPA melibatkan hampir semua alat indra, seluruh proses berpikir, dan berbagai macam gerakan otot; belajar IPA

dilakukan dengan menggunakan berbagai cara (teknik), misalnya observasi, eksplorasi, dan eksperimentasi; belajar IPA memerlukan berbagai macam alat, terutama untuk membantu pengamatan; belajar IPA merupakan proses aktif.

Hasil belajar yang terdiri dari afektif, kognitif dan psikomotor dapat tercapai melalui pembelajaran yang membuat siswa aktif dan kreatif serta memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 5 Januari 2016 di kelas IV SDN Babatan I Surabaya, kondisi tersebut belum sepenuhnya terjadi di sekolah tersebut. Salah satunya yaitu dalam proses pembelajaran IPA, siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang antusias dalam mengikuti pelajaran, dan ada pula yang mengobrol sendiri ketika guru memberikan penjelasan. Proses observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa di kelas IV. Para siswa memang memiliki sejumlah pengetahuan, namun banyak pengetahuan itu diterima dari guru sebagai informasi,

sedangkan mereka sendiri tidak dibiasakan untuk mencoba menemukan sendiri pengetahuan atau informasi itu. Akibatnya, pengetahuan itu tidak bermakna dalam kehidupan sehari-hari.

Dari hasil observasi, dapat disimpulkan beberapa permasalahan yang terkait dengan ranah afektif siswa, praktek kegiatan pembelajaran, pemahaman terhadap konsep materi serta kemampuan psikomotor siswa. Oleh sebab itu, peneliti ingin menguji cobakan strategi PDEODE (*Predict, Discuss, Explain, Observe, Discuss, Explain*) untuk mengatasi permasalahan tersebut. Strategi ini semula dikembangkan oleh Savander-Ranne dan Kolari dalam pendidikan teknik pada tahun 2003, kemudian dipublikasikan secara meluas oleh Costu pada tahun 2008 dalam publikasi hasil penelitiannya yang dimuat dalam *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, 2008,4(1), 3-9. Pada strategi PDEODE siswa diajak untuk memperoleh informasi dengan melakukan prediksi dari rumusan masalah yang diberikan oleh guru, mendiskusikan prediksi dengan teman satu kelompok, menjelaskan hipotesis

yang telah diprediksi, melakukan percobaan dan pengamatan untuk mendapatkan jawaban atau memecahkan masalah dengan berpikir logis, dan mempresentasikan hasil percobaan atau pengamatan. Melalui strategi PDEODE, maka kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor siswa akan terbentuk dengan baik.

Menurut Warsono (2012:95), strategi pembelajaran ini berbasis kepada siswa (*student-centered*), dan menerapkan pembelajaran kolaboratif. Pembelajaran dengan strategi PDEODE memiliki keunggulan yaitu membiasakan siswa untuk percaya diri, berfikir kritis, kreatif, dan melaporkan secara ilmiah yang akan meningkatkan pemahaman akan konsep yang dipelajari, sesuai dengan Permendiknas No 64 Tahun 2013.

Strategi ini cocok untuk karakteristik materi yang ada pada mata pelajaran IPA di SD yang menekankan pada pemberian pengalaman langsung penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah. Strategi pembelajaran PDEODE ini merupakan strategi pembelajaran

yang dilandasi oleh teori konstruktivisme yang beranggapan bahwa siswa benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya. Hal ini berkaitan dengan hasil belajar keterampilan siswa. Pada saat melakukan diskusi, siswa dilatih untuk menghargai pendapat teman dan bekerja sama. Saat melakukan observasi siswa dilatih bersikap jujur dan tanggung jawab. Hal ini berkaitan dengan hasil belajar sikap siswa. Hasil belajar sikap, pengetahuan dan keterampilan dapat peroleh dan dicapai melalui langkah-langkah kegiatan dalam strategi PDEODE.

Berdasarkan latar belakang tersebut menjadi dasar utama bagi penulis untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Strategi PDEODE Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ilmu Pengetahuan Alam”.

Tujuan penelitian ini diantaranya mendeskripsikan tentang keterlaksanaan pembelajaran IPA pada tema Cita-Citaku yang menerapkan strategi pembelajaran PDEODE di kelas IV SDN Babatan I Surabaya dan mendeskripsikan

pengaruh penerapan strategi pembelajaran PDEODE terhadap hasil belajar siswa pada tema Cita-Citaku di kelas IV SDN Babatan I Surabaya.

METODE PENELITIAN

Pengambilan data penelitian dilaksanakan di SDN Babatan I/456 Surabaya. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016. Jenis penelitian yang dilakukan adalah eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*Nonequivalent Control Group Design*”. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. *Nonequivalent Control Group Design* dapat digambarkan pada persamaan 1 berikut:

$$\frac{Q_1 \times Q_2}{Q_3 \quad Q_4}$$

(Sugiono, 2011:79)

Desain penelitian ini menggunakan dua kelas. O₁ dan O₃ merupakan hasil belajar siswa sebelum memberikan perlakuan. O₂ adalah hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan strategi

PDEODE dan O₄ adalah hasil belajar siswa yang tidak diberikan perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDN Babatan I Surabaya yang terdistribusi ke dalam dua kelas, yaitu kelas IV A dan IV B dengan jumlah seluruh siswa adalah 77 siswa. Pemilihan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan sampel jenuh. Hal ini dikarenakan jumlah populasi yang sedikit (Sugiyono, 2011:85). Sampel dalam penelitian ini adalah dua kelas (IVA dan IVB) SDN Babatan I Surabaya dengan jumlah 77 siswa, dimana 39 siswa dari kelas IVA yang menjadi kelas eksperimen dan 38 siswa dari kelas IVB menjadi kelas (kelompok) kontrol.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu teknik pengamatan dan teknik tes. Pada keterlaksanaan pembelajaran, yang diamati adalah aktivitas guru dan siswa. Pengamatan aktivitas guru dan siswa disesuaikan dengan langkah-langkah pada strategi PDEODE. Lembar observasi aktivitas guru dan siswa ini berbentuk tabel pengamatan yang skornya diisi oleh guru kelas dan teman sejawat sebagai

pengamat dengan cara memberikan tanda *checklist*.

Teknik observasi yang digunakan yaitu observasi sistematis untuk memberikan penilaian terhadap hasil belajar siswa pada ranah afektif dan psikomotor. Bentuk dari lembar penilaian hasil belajar afektif dan psikomotor ini adalah tabel pengamatan yang skornya diisi oleh guru kelas dan teman sejawat sebagai pengamat dengan cara memberikan angka pada kolom penilaian setiap aspek.

Teknik tes yang digunakan pada penelitian ini ada dua yakni pretest dan posttest. Pretest diberikan peneliti pada awal pelaksanaan penelitian di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Posttest diberikan setelah menerapkan strategi PDEODE pada proses pembelajaran. Posttest digunakan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa pada ranah kognitif setelah siswa mengikuti proses pembelajaran IPA melalui penerapan strategi PDEODE.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data hasil observasi, analisis data hasil belajar kognitif, uji

homogenitas, uji normalitas dan uji t-test. Dalam penelitian keterlaksanaan pembelajaran penulis menggunakan rumus pada persamaan 2 berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase

f = banyaknya aktivitas yang muncul

N = jumlah aktivitas keseluruhan

(Winarsunu, 2009:20)

Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada ranah afektif dan hasil belajar siswa pada ranah psikomotor peneliti menggunakan rumus pada persamaan 3 berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase

$\sum X$ = banyaknya skor yang diperoleh

$\sum N$ = skor maksimal

Analisis data hasil belajar kognitif ini dilakukan untuk mengetahui nilai akhir hasil belajar siswa secara klasikal setelah penerapan pembelajaran dengan strategi PDEODE yang dilakukan. Untuk menganalisis hasil belajar kognitif peneliti menggunakan rumus pada persamaan 4 berikut:

$$Mx = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

Mx = Nilai akhir

$\sum X$ = skor yang diperoleh

$\sum N$ = skor maksimal

(Sugiyono, 2011:85)

Uji analisis yang selanjutnya yaitu uji homogenitas. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dalam variable X dan Y bersifat homogen atau tidak. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus pada persamaan 5 dan 6 sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Varian (SD}^2) \\ = \frac{\sum X^2 - (\sum X)^2 / N}{(N - 1)} \end{aligned}$$

Keterangan:

SD² = nilai varian

$\sum X^2$ = jumlah data X²

$\sum X$ = jumlah data X

N = jumlah seluruh data

$$F_{\max} = \frac{\text{Var. tertinggi}}{\text{Var. terendah}}$$

Setelah menghitung F_{hitung} , langkah selanjutnya adalah membandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel} pada tabel distribusi F, dengan dk pembanding n-1 (untuk varians terbesar) dan dk penyebut n-1 (untuk varians terkecil). Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, berarti homogen. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, berarti tidak homogen.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini dilakukan pada pretest maupun posttest menggunakan teknik chi-square di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas dapat dihitung menggunakan rumus pada persamaan 7 berikut:

$$X^2 = \sum \left[\frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h} \right]$$

Keterangan:

X^2 : nilai chi-square

f_0 : frekuensi yang diperoleh

f_h : frekuensi yang diharapkan

(Arikunto, 2013:333)

Untuk mengetahui dan menganalisis signifikansi peningkatan hasil pretest dan posttest, digunakan uji t-test Rumus uji t-test dapat dilihat pada persamaan 8 berikut:

$$t - test = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{SD_1^2}{N_1 - 1} + \frac{SD_2^2}{N_2 - 1}}}$$

(Arikunto, 2010:349)

Keterangan:

\bar{X}_1 = mean pada distribusi sampel 1

\bar{X}_2 = mean pada distribusi sampel 2

SD_1^2 = nilai varian pada distribusi sampel 1

SD_2^2 = nilai varian pada distribusi sampel 2

N_1 = jumlah individu pada sampel 1

N_2 = jumlah individu sampel 2

Setelah diperoleh hasil dari perhitungan menggunakan rumus uji t-test, kemudian dikonsultasikan dengan tabel nilai t. Perbedaan antara hasil pretest dan posttest dapat dikatakan signifikan jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. Dalam perhitungan dengan menggunakan rumus t dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- Jika kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen tidak ada perbedaan atau keduanya sama maka H_0 diterima.
- Jika kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen terdapat perbedaan atau keduanya tidak sama maka H_1 diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah tentang keterlaksanaan pembelajaran dan pengaruh strategi terhadap hasil belajar siswa kelas IV Tema Cita-Citaku SDN Babatan I Surabaya. Hasil persentase aspek aktivitas guru

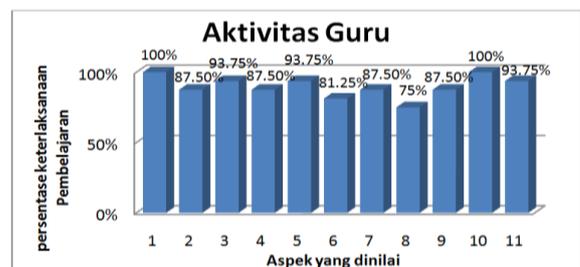


Diagram 1 Persentase Aktivitas Guru

Keterangan

1. Guru mengajukan suatu masalah yang dimunculkan kepada siswa
2. Guru membimbing siswa membuat prediksi tentang masalah yang diajukan oleh guru (*Predict*)
3. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
4. Guru membimbing setiap siswa dalam satu kelompok mengajukan prediksi masing-masing dan mendiskusikan prediksi tersebut (*Discuss*)
5. Guru membimbing perwakilan setiap kelompok menjelaskan prediksi hasil diskusi. (*Explain*)
6. Guru membimbing setiap kelompok membuat stetoskop sederhana berdasarkan prosedur pembuatan stetoskop pada LKS yang dibagikan. (*Observe*)
7. Guru membimbing setiap kelompok melakukan percobaan dengan mendengarkan denyut jantung teman dengan menggunakan stetoskop.
8. Guru meminta setiap kelompok menutup lubang corong dengan menggunakan buku yang diletakkan di dada sebelah kiri teman satu kelompok.
9. Guru membimbing setiap kelompok mendengarkan denyut jantung dengan menggunakan stetoskop yang lubangnya ditutup buku.
10. Guru membimbing setiap kelompok berdiskusi membuat laporan hasil percobaan dan membandingkan hasil percobaan dengan prediksi yang telah dibuat sebelumnya. (*Discuss*)
11. Guru meminta perwakilan setiap kelompok menjelaskan hasil diskusinya di depan kelas. (*Explain*)

Pada diagram 1, dapat dilihat bahwa aktivitas guru untuk aspek pertama pada pertemuan 1 dan 2 diperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat baik. Pada tahap ini guru telah berhasil menyampaikan permasalahan secara jelas dan sesuai dengan topik materi kepada siswa dan mendapat respon yang baik dari seluruh siswa. Pada tahap kedua, diperoleh persentase sebesar 87,5% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru dapat membimbing siswa

membuat prediksi masalah secara jelas sesuai dengan konsep materi. Aktivitas guru yang ketiga yaitu pengorganisasian kelompok. Pada tahap ini, diperoleh kategori 93,75% dengan kategori sangat baik. Guru berhasil membagi siswa ke dalam kelompok heterogen dilihat dari perbedaan jenis kelamin, etnis, kemampuan intelektual setiap siswa dengan tertib. Pada tahap 4 diperoleh persentase 87,5% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru berhasil membimbing seluruh siswa mendiskusikan prediksi dengan menerapkan sikap kerja sama, terbuka, dan jujur. Pada tahap kelima diperoleh persentase 93,75% dengan kategori sangat baik. Dari hasil observasi tersebut dapat diketahui bahwa guru berhasil membimbing seluruh siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas sesuai dengan topik pembahasan.

Pada tahap keenam diperoleh persentase 81,25% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru berhasil membimbing setiap kelompok membuat stetoskop sederhana berdasarkan prosedur pembuatan stetoskop secara runtut.

Pada tahap ketujuh diperoleh persentase sebesar 87,5% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru membimbing seluruh kelompok melakukan percobaan dengan mendengarkan denyut jantung dengan menggunakan stetoskop sesuai dengan cara kerja stetoskop. Pada aspek kedelapan ini diperoleh persentase sebesar 75% dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru membimbing sebagian kelompok menutup lubang corong dengan menggunakan buku yang diletakkan di dada sebelah kiri teman satu kelompok dengan langkah-langkah yang runtut.

Pada tahap kesembilan diperoleh persentase 87,5% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru berhasil membimbing setiap kelompok mendengarkan denyut jantung dengan menggunakan stetoskop yang lubangnya ditutup buku dengan runtut. Pada tahap kesepuluh diperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru berhasil membimbing seluruh siswa mendiskusikan hasil percobaan

dengan menerapkan sikap kerja sama, terbuka, dan jujur. Pada tahap yang kesebelas, persentase yang diperoleh sebesar 93,75 dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru membimbing seluruh siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas sesuai dengan topik. Secara keseluruhan aktivitas guru mencapai persentase rata-rata 89,77%. Hasil tersebut tergolong dalam kriteria sangat baik.

Hasil analisis yang kedua adalah analisis aktivitas siswa. Hasil persentase aktivitas siswa dapat diamati pada diagram 2 berikut ini:

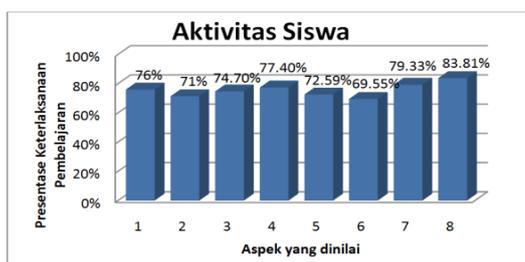


Diagram 2 Persentase Aktivitas Siswa

Keterangan:

1. Memperhatikan masalah yang diungkapkan
2. Membuat prediksi terhadap masalah yang diungkapkan (*Predict*)
3. Pengorganisasian kelompok
4. Melakukan diskusi terkait dengan prediksi terhadap

masalah yang telah diungkapkan (*Discuss*)

5. Menjelaskan prediksi hasil diskusi (*Explain*)
6. Melakukan percobaan tentang perambatan bunyi (*Observe*)
7. Mendiskusikan hasil percobaan (*Discuss*)
8. Menjelaskan hasil percobaan (*Explain*)

Dari diagram 2, dapat diamati bahwa persentase aktivitas siswa sudah mencapai kriteria baik. Pada tahap pertama, diperoleh skor rata-rata 3,04 dengan persentase sebesar 76,12% dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memperhatikan namun kurang tanggap dalam memberi respon terhadap masalah yang diungkapkan. Pada tahap kedua ini, diperoleh skor rata-rata 2,85 dengan persentase 71,47% dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dapat membuat prediksi dan dapat menyebutkan 1 prediksi sesuai dengan konsep perambatan bunyi. Pada tahap ketiga diperoleh skor rata-rata 2,99 dengan persentase 74,68% dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa duduk sesuai dengan kelompok yang telah

ditentukan setelah dibimbing oleh guru. Pada tahap keempat ini diperoleh skor rata-rata 3,09 dengan persentase 77,40% dalam kategori sangat baik. Pada tahap kelima ini diperoleh skor rata-rata 2,90 dengan persentase 72,6% dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa menjelaskan prediksi hasil diskusi di depan kelas sesuai dengan konsep perambatan bunyi namun tidak lantang. Aktivitas siswa yang keenam ini diperoleh skor rata-rata 69,55% dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa bekerja kelompok dengan 3 sampai 4 anggota kelompok bekerja sama dengan tanggung jawab. Pada tahap ketujuh ini, diperoleh skor rata-rata 3,17 dengan persentase 79,33% dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa 3 sampai 4 anggota setiap kelompok bekerja sama dengan tanggung jawab dalam mendiskusikan hasil percobaan secara jujur, terbuka, bekerja sama dengan baik dan tidak ramai sendiri. Pada tahap kedelapan ini diperoleh skor rata-rata 3,35 dengan persentase 83,81% dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dapat menjelaskan hasil percobaan

dengan lantang dan dapat didengar oleh seluruh siswa di kelas namun tidak dapat terbuka terhadap pendapat orang lain.

Secara keseluruhan aktivitas siswa mencapai skor rata-rata 3,02 dengan persentase rata-rata 75,62%. Hasil tersebut tergolong dalam kriteria baik. Hasil penelitian data yang selanjutnya adalah hasil belajar siswa kognitif. Persentase ketuntasan pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat diamati pada diagram 3 dan 4 berikut ini

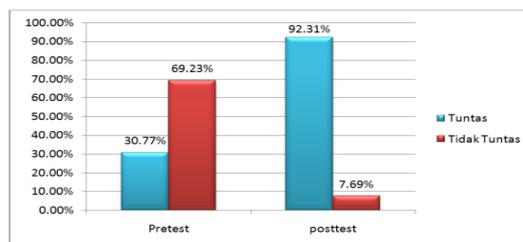


Diagram 3 Persentase Ketuntasan Pretest Posttest Kelas Eksperimen

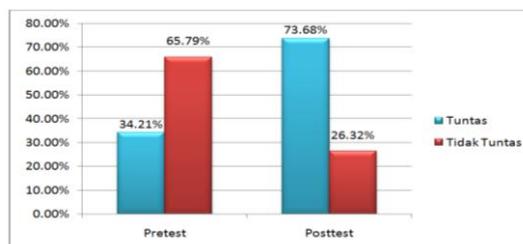


Diagram 4 Persentase Ketuntasan Pretest Posttest Kelas Kontrol

Pada hasil belajar siswa ini, siswa dapat dinyatakan tuntas apabila nilai yang diperolehnya telah

mencapai KKM yaitu mendapat nilai ≥ 75 . Berdasarkan Diagram 4.4, hasil pretest di kelas IV memperoleh presentase ketuntasan sebesar 28% yang berada pada kategori sangat rendah, dimana terdapat 11 siswa mendapatkan nilai ≥ 75 dan dinyatakan tuntas sedangkan 28 siswa mendapatkan nilai < 75 dan dinyatakan tidak tuntas dalam perolehan hasil belajar. Namun, hasil posttest di kelas IV A memperoleh persentase ketuntasan sebesar 90% yang berada pada kategori tinggi, dimana terdapat 35 siswa mendapatkan nilai ≥ 75 dan dinyatakan tuntas sedangkan 4 siswa mendapatkan nilai < 75 dan dinyatakan tidak tuntas dalam perolehan hasil belajar. Sedangkan kelas IV B, berdasarkan Diagram 4.4, hasil pretest di kelas IV B memperoleh presentase ketuntasan sebesar 26% yang berada pada kategori sangat rendah, dimana terdapat 10 siswa mendapatkan nilai ≥ 75 dan dinyatakan tuntas sedangkan 28 siswa mendapatkan nilai < 75 dan dinyatakan tidak tuntas dalam perolehan hasil belajar. Namun, hasil posttest di kelas IV A memperoleh persentase ketuntasan sebesar 76%

yang berada pada kategori tinggi, dimana terdapat 29 siswa mendapatkan nilai ≥ 75 dan dinyatakan tuntas sedangkan 9 siswa mendapatkan nilai < 75 dan dinyatakan tidak tuntas dalam perolehan hasil belajar.

Selanjutnya uji normalitas. Untuk melakukan perhitungan uji normalitas. Peneliti menghitung hasil data *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan SPSS 22. Berikut ini merupakan hasil perhitungan uji normalitas data:

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas Pretest

KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST EKS	.075	39	.200 [*]	.969	39	.341
CONT	.137	38	.071	.948	38	.075

Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat dilihat bahwa nilai Sig, pada kolom Kolmogorov Sminov kelas kelas eksperimen adalah $0,200 > 0,05$ yang berarti bahwa data dari kelas eksperimen berdistribusi normal. Pada kolom Shapiro-Wilk kelas kontrol adalah $0,071 > 0,05$ yang berarti bahwa data dari kelas kontrol berdistribusi normal. Dari kedua tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa data pretest hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen dan kelas

kontrol berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji normalitas terhadap hasil posttest hasil belajar kognitif dengan menggunakan SPSS 22 adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Posttest

KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
POSTEST EKS	.132	39	.082	.947	39	.063
CONT	.112	38	.200 [*]	.956	38	.140

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat dilihat bahwa nilai Sig, pada kolom Kolmogorov-Smirnov kelas kelas eksperimen adalah $0,082 > 0,05$ yang berarti bahwa data dari kelas eksperimen berdistribusi normal. Pada kolom Shapiro-Wilk kelas kontrol adalah $0,200 > 0,05$ yang berarti bahwa data dari kelas kontrol berdistribusi normal. Dari kedua tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa data posttest hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan dengan melakukan pengujian terhadap hasil pretest dan posttest hasil belajar kognitif dengan menggunakan spss 22. Adapun hasil uji homogenitas hasil pretest hasil belajar kognitif dengan menggunakan spss 22 adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas Pretest Kelas Eksperimen dan kelas kontrol

PRETEST			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.004	1	75	.947

Berdasarkan tabel 4.3, dapat dilihat bahwa nilai sig. sebesar 0,947 yang berarti bahwa pretest dari kedua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama (homogen). Sedangkan hasil uji homogenitas hasil posttest hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan spss 22 adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Posttest Kelas Eksperimen dan kelas kontrol

POSTEST			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.609	1	75	.437

Berdasarkan tabel 4.3, dapat dilihat bahwa nilai sig. sebesar 0,437 yang berarti bahwa pretest dari kedua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama (homogen).

Untuk menguji hipotesis yang telah dibuat, maka uji analisis yang digunakan untuk membandingkan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah dengan menggunakan statistik parametric. Pada penelitian ini data yang digunakan telah dinyatakan berdistribusi normal dan homogen. Rumus yang digunakan untuk melakukan pengujian dengan statistik

parametris yaitu rumus uji *Independent Samples T Test*.

Tabel 5 Group Statistik

KELAS	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
GAIN EKS	39	19.90	11.217	1.796
CONT	38	14.50	10.907	1.769

Berdasarkan tabel 5, dapat dilihat bahwa data gain hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas control masing-masing berjumlah 39 dan 38 data. Rata-rata gain kelas eksperimen adalah 19,90 sedangkan kelas control adalah 14,50. Strandar deviasi gain kelas eksperimen adalah 11,217 dan untuk kelas control adalah 10,907. Standard error mean gain kelas eksperimen dan kelas control adalah 1769.

Tabel 6: Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-Test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
GAIN	Equal variances assumed	.015	.902	2.140	75	.036	5.397	2.522	.373	10.422
	Equal variances not assumed			2.141	75.000	.036	5.397	2.521	.375	10.420

Berdasarkan tabel 4.6, didapat nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,140 > 1,687$) dan ($2,141 > 1,688$) dan signifikansi $< \alpha = 5\%$ atau $0,05$ ($0,036 < 0,05$) yang berarti bahwa H_0 ditolak. Jadi dapat dikatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara gain kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dari data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menerapkan strategi pembelajaran PDEODE dengan hasil belajar siswa kelas control yang tanpa menerapkan strategi pembelajaran PDEODE di kelas IV SDN Babatan I Surabaya. Hasil penelitian data selanjutnya adalah hasil belajar afektif. Presentase aspek afektif dapat diamati pada diagram 5 berikut ini



Diagram 5 Persentase Hasil Belajar Afektif

Dari diagram 5 dapat diketahui hasil belajar afektif pada aspek tanggung jawab mencapai skor rata-rata 3,29 dengan persentase 82,37% yang tergolong dalam kriteria sangat baik. Hasil belajar afektif siswa pada aspek kejujuran memperoleh skor rata-rata 3,54 dengan persentase 88,46% yang tergolong dalam kriteria sangat baik. Pada aktivitas ini sebagian besar semua anggota

kelompok mengerjakan tugas dengan tidak mencontek pekerjaan kelompok lain, tidak mengganggu kelompok lain.

Hasil belajar afektif siswa pada aspek terbuka, diperoleh skor rata-rata 3,59 dengan persentase 89,74% yang tergolong dalam kategori sangat baik. Sebagian besar siswa memberikan pendapat dalam diskusi kelompok dengan sopan dan mau menerima pendapat dari orang lain.

Aspek hasil belajar afektif yang selanjutnya adalah peduli terhadap penjelasan guru. Pada aspek ini, diperoleh skor rata-rata 3,39 dengan persentase 84,94% yang tergolong dalam kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mempedulikan penjelasan guru dengan tertib mendengarkan dan tidak berbicara sendiri.

Hasil belajar afektif siswa yang terakhir adalah aspek kerja sama. Pada aspek ini, diperoleh skor rata-rata 3,84 dengan persentase 96,15% yang tergolong dalam kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anggota kelompok ikut berpartisipasi dalam berdiskusi. Secara keseluruhan hasil belajar afektif siswa mencapai skor rata-rata

3,53 dengan persentase 88,33%. Persentase hasil belajar afektif tersebut tergolong sangat baik.

Hasil penelitian selanjutnya yaitu hasil belajar psikomotor siswa. Persentase hasil belajar psikomotor siswa dapat diamati pada diagram 6 berikut ini



Diagram 6 Persentase Hasil Belajar Psikomotor

Hasil belajar psikomotor pada aspek mempersiapkan alat dan bahan untuk percobaan, diperoleh skor rata-rata 3,29 dengan persentase sebesar 82,37% yang tergolong dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mempersiapkan alat dan bahan secara lengkap dan tepat waktu.

Aspek hasil belajar psikomotor yang kedua adalah melakukan perintah sesuai prosedur kerja. Pada diagram 4.4, aspek ini memperoleh skor rata-rata 3,54 dengan persentase 88,46% yang tergolong kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa melakukan

pengamatan sesuai dengan langkah kerja yang diberikan secara urut.

Hasil belajar psikomotor pada aspek menulis laporan hasil pengamatan, memperoleh skor rata-rata 3,60 dengan persentase 90,06% yang tergolong kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menulis laporan hasil percobaan sesuai dengan konsep bunyi, runtut dan menggunakan kosa kata baku.

Secara keseluruhan hasil belajar psikomotor mendapat rata-rata skor 3,47 dengan persentase 89,97%. Persentase tersebut tergolong dalam kriteria sangat baik.

Berdasarkan hasil uji t-test yang telah dianalisis, dapat diketahui bahwa strategi pembelajaran PDEODE memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan perbedaan hasil gain yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas siswa, diperoleh persentase yang menunjukkan kriteria baik. Hasil aktivitas guru dan aktivitas siswa yang diperoleh dari kelas IV A

dengan dua kali pertemuan yang menerapkan strategi PDEODE, akan disajikan data pada diagram 4.9.

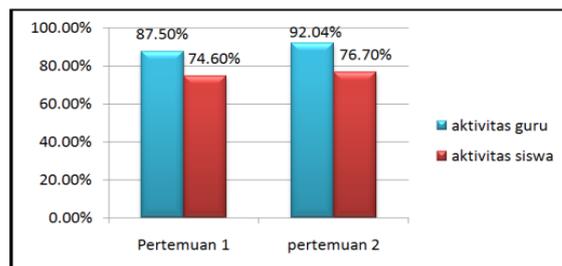


Diagram 7 Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa

Aktivitas guru yang dilaksanakan pada pertemuan pertama memperoleh persentase keterlaksanaan mencapai 87,5% sedangkan aktivitas guru pada pertemuan kedua memperoleh persentase 92,04%. Hasil tersebut tergolong dalam persentase sangat baik. Sedangkan pelaksanaan aktivitas guru pada aspek-aspek yang lain dapat dikatakan baik dan sangat baik.

Aktivitas siswa pada pertemuan pertama mencapai persentase 74,6%, sedangkan aktivitas siswa pada pertemuan kedua mencapai persentase 76,7% yang tergolong baik. Sehingga dapat tergambar bahwa apa yang dilakukan siswa saat pembelajaran dengan menerapkan strategi PDEODE pada kelas eksperimen sudah memenuhi perlakuan yang seharusnya diterima.

Aspek-aspek dalam aktivitas siswa yang mencapai kriteria cukup yakni membuat prediksi terhadap masalah yang diungkapkan (*Predict*), pengorganisasian kelompok, menjelaskan prediksi hasil diskusi (*Explain*), melakukan percobaan tentang perambatan bunyi (*Observe*). Siswa masih banyak yang belum mengerti memprediksi masalah, karena belum pernah diajarkan sebelumnya. Oleh karena itu, masih memerlukan bimbingan lebih dari guru. Aspek-aspek aktivitas siswa yang mencapai kriteria baik diantaranya memperhatikan masalah yang diungkapkan, melakukan diskusi terkait dengan prediksi terhadap masalah yang telah diungkapkan (*Discuss*), mendiskusikan hasil percobaan (*Discuss*), menjelaskan hasil percobaan (*Explain*).

Hasil belajar siswa pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor kelas eksperimen menunjukkan hasil yang tergolong dalam kriteria baik. Untuk hasil belajar kognitif dapat dilihat pada diagram 8 sebagai berikut

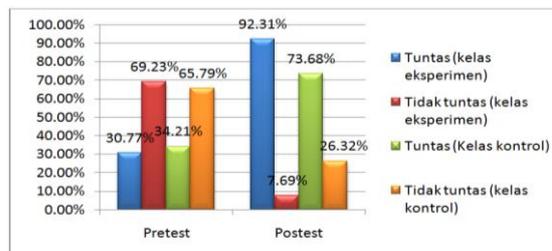


Diagram 8 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif

Berdasarkan diagram 4.10, dapat diketahui bahwa persentase ketuntasan hasil belajar yang diperoleh kedua kelas memiliki perbedaan yang cukup tinggi. Hasil belajar kognitif siswa yang tuntas pada kelas IV A sebagai pada pretest adalah 30,77%, yaitu berada pada kategori rendah sedangkan pada posttest adalah 92,31%, yaitu berada pada kategori tinggi. Sedangkan pada kelas IV B hasil belajar yang diperoleh pada pretest adalah 34,21% yaitu pada kategori rendah, sedangkan pada posttest adalah 73,68% yaitu pada kategori cukup.

Berdasarkan hasil analisis menggunakan SPSS 22 diperoleh signifikansi perbedaan sebesar 0,036 yang lebih kecil dari 0,05 dan pada t_{hitung} menunjukkan nilai sebesar 2,140 dibandingkan dengan t_{tabel} sebesar 1,687, hasil tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,140 >$

1,687) dan $(2,141 > 1,688)$ dan signifikansi $< \alpha = 5\%$ atau 0,05 ($0,036 < 0,05$) yang berarti bahwa H_0 ditolak. Jadi dapat dikatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara gain kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada aspek afektif nilai rata-rata kelas mencapai 3,5 dengan persentase dari keseluruhan mencapai 88,33%, sedangkan pada aspek psikomotor nilai rata-rata kelas mencapai 3,48 dengan persentase mencapai 89,96%. Hal ini memberikan gambaran bahwa pembelajaran dengan menggunakan strategi PDEODE terlaksana dengan baik dan memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan strategi PDEODE berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotor siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penerapan strategi PDEODE terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema Cita-Citaku SDN Babatan I Surabaya yang telah dideskripsikan pada bab IV,

maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penerapan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran PDEODE dalam aktivitas guru dalam menerapkan strategi PDEODE sudah baik karena persentase yang didapat dari aktivitas guru selama 2 kali pembelajaran telah mencapai 89,77% dan pada saat penerapan pembelajaran dengan menggunakan strategi PDEODE, aktivitas siswa menunjukkan persentase 75,62% yang juga masuk dalam kategori baik
2. Hasil belajar siswa dalam aspek kognitif memperoleh ketuntasan siswa sebesar 92,31% dengan nilai rata-rata 84,9. Pada aspek hasil belajar afektif diperoleh nilai rata-rata 3,53 dengan persentase keseluruhan mencapai 88,33% yang tergolong dalam kategori sangat baik. Sementara pada aspek psikomotor mendapat rata-rata nilai sebesar 3,48 dengan persentase keseluruhan mencapai 86,96% yang tergolong dalam kriteria sangat baik. Sehingga secara keseluruhan

hasil belajar yang dicapai siswa dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan strategi PDEODE tergolong dalam kategori baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful, Zain Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Julianto. 2011. *Model Pembelajaran IPA*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryanti, dkk. 2013. *Pengembangan Pembelajaran IPA SD*. Surabaya: Unesa University Press.
- Warsono, Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif Teori dan Assesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Winarsunu, T. 2009. *Statistik Dalam Penelitian Psikologi Pendidikan*. Malang: UMM Press

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *WEB CENTRIC COURSE*, *SELF-EFFICACY* KOMPUTER, MOTIVASI BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA SMK

Mohammad Mahmudi¹⁾, Djoko Kustono²⁾, Maftuchin Romlie³⁾
Pendidikan Kejuruan Pascasarjana Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang 5 Malang 651312
Email : republikendok@gmail.com

ABSTRAK

Ilmu pengetahuan dan teknologi komunikasi terus berkembang dengan pesat. Pengaruhnya meluas ke berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Peran guru sebagai sumber pengetahuan berubah menjadi fasilitator, motivator, evaluator, dan tutor. Pada saat ini pembelajaran yang berpusat pada guru berubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pendidikan merupakan sebuah proses akademik yang tujuannya untuk meningkatkan nilai sosial, budaya, moral, atau agama peserta didik. Salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi siswa adalah motivasi. Dengan adanya motivasi, siswa akan belajar lebih keras, ulet, tekun dan memiliki konsentrasi penuh dalam proses pembelajaran. Selain hal tersebut mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran saat ini sangat penting dilakukan antara lain untuk meningkatkan kompetensi dan mutu belajar peserta didik. Kita tahu bahwa dengan masuknya pengaruh globalisasi khususnya teknologi komunikasi, maka pendidikan saat ini akan lebih bersifat jaringan, terbuka dan dua arah, beragam, multidisipliner, serta terkait pada produktivitas kerja dan kompetitif. Ada tiga model pembelajaran berbasis internet yang dapat diterapkan dalam pembelajaran, yaitu web course, web centric course, dan web enhanced course. Selain kedua faktor tersebut faktor lain yang berpengaruh terhadap keberhasilan dalam pembelajaran adalah self-efficacy kemampuan komputer. Sejauh mana pemilihan model pembelajaran berbasis internet web centric course, self-efficacy komputer dan motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa khususnya hasil belajar mata pelajaran pemrograman dasar sangat menarik untuk diteliti dan menjadi tujuan utama penelitian ini.

Keywords: Web Centric Course, Self-Efficacy Komputer, Motivasi Belajar, Prestasi Belajar Siswa.

PENDAHULUAN

Potensi yang dimiliki teknologi komunikasi tidak saja meningkatkan efisiensi dan keefektifan serta keluwesan proses pembelajaran, tetapi juga berdampak pada pengembangan materi, pergeseran peran guru dan semakin berkembangnya otonomi siswa. Pembelajaran yang berpusat pada guru berubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada

siswa. Perubahan paradigma ini, merupakan suatu upaya penting untuk mengoptimalkan proses pembelajaran yang menumbuhkan keaktifan siswa dalam belajar. Tujuan pendidikan nasional adalah tujuan pendidikan yang ingin dicapai pada tingkat nasional, sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang RI No.2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab II, Pasal 4, yang berbunyi:

“Pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan”.

Biggs dan Tefler (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2006) mengungkapkan motivasi belajar siswa dapat menjadi lemah. Lemahnya motivasi atau tiadanya motivasi belajar akan melemahkan kegiatan, sehingga mutu prestasi belajar akan rendah. Oleh karena itu, mutu prestasi belajar pada siswa perlu diperkuat terus-menerus. Dengan tujuan agar siswa memiliki motivasi belajar yang kuat, sehingga prestasi belajar yang diraihinya dapat optimal.

Pengembangan model pembelajaran berbasis internet perlu dirancang secara cermat sesuai tujuan yang diinginkan. Menurut pendapat Haughey dalam Anwas (2003:18) ada tiga kemungkinan dalam pengembangan model pembelajaran berbasis internet, yaitu *web course*,

web centric course, dan *web enhanced course*.

Web centric course, dikenal juga dengan istilah *blended (hybrid course)* adalah model pembelajaran yang mencakup komponen *online* maupun tatap muka, sementara model pembelajaran tatap muka dan *online* saja membatasi program pembelajaran (Singh, 2003).

Faktor lain yang berpengaruh terhadap keberhasilan dalam pembelajaran *online* adalah *self-efficacy* kemampuan komputer. Cassidy dan Eachus (2002) melaporkan bahwa *self-efficacy* kemampuan komputer merupakan faktor penting untuk frekuensi dan keberhasilan dalam penggunaan komputer. Menurut Bandura (1994), orang yang memiliki *self-efficacy* yang tinggi pula dalam menjalani dan menyelesaikan kesulitan-kesulitan yang dihadapinya.

Bagaimanapun, pembelajaran berbasis internet apabila diakses secara benar dan luas diharapkan efektif tidak hanya didalam mengoptimalkan pembelajaran, tetapi juga di dalam mengurangi biaya, dan meningkatkan akses dan kepuasan siswa, yang pada akhirnya hasil belajar siswa menjadi

prioritas dalam meningkatkan pemanfaatannya. Sejauh mana pemilihan model pembelajaran berbasis internet *web centric course*, *self-efficacy* komputer dan motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa khususnya hasil belajar mata pelajaran pemrograman dasar sangat menarik untuk diteliti dan menjadi tujuan utama penelitian ini.

Sesuai dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis web dapat mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa Teknologi Pendidikan, Hermawan (2013). Penelitian lain Nurhikmah (2010), hasil belajar mahasiswa yang memiliki *self-efficacy* kemampuan komputer tinggi memberikan pengaruh yang lebih baik dibandingkan dengan mahasiswa yang memiliki *self-efficacy* kemampuan komputer rendah. Serta terdapat pengaruh yang positif *self-efficacy* dan motivasi berprestasi secara bersama terhadap kemandirian belajar mata pelajaran K3 (Keselamatan dan Kesehatan Kerja) di SMK N 2 Depok dalam Widiyanto (2013).

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan untuk menguji signifikansi pengaruh model pembelajaran *web centric course* sebagai variabel bebas, motivasi belajar, dan *self-efficacy* sebagai variabel moderator terhadap hasil belajar siswa sebagai variabel terikat. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari akibat yang ditimbulkan (adanya perbedaan rata-rata perolehan hasil belajar) oleh ada manipulasi variabel bebas dalam kelompok eksperimen (manipulasi dilakukan dengan memberi perlakuan berupa penggunaan model pembelajaran *web centric course* dilengkapi modul pemrograman C++) dibandingkan dengan perolehan hasil belajar siswa kelompok kontrol yang diberi perlakuan berupa pembelajaran konvensional dilengkapi modul pemrograman C++. Modul dalam penelitian ini berfungsi sebagai bahan belajar yang digunakan dalam pembelajaran. Dengan modul siswa dapat belajar lebih terarah, sistematis, dan mandiri. Bagi guru modul berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi yang dipelajari. Modul pada kelompok eksperimen dan

kelompok kontrol dibuat sama, hal ini dikarenakan dalam pembelajaran *web centric course* maupun konvensional siswa diberikan materi yang sama tetapi berbeda perlakuan.

Penelitian ini dilaksanakan dengan rancangan quasi eksperimen. Penggunaan rancangan ini dimaksudkan untuk mengungkap hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan kelompok kontrol disamping kelompok eksperimen (Ibnu, dkk, 2003:50). Dari pendapat Campell dan Stanley (1996), Borg dan Gall (1983), Moore (1983), dan Gay (1987) dapat disimpulkan bahwa penelitian quasi eksperimen berupa (1) memanipulasi satu atau lebih variabel bebas secara sistematis dan logis, (2) mengamati pengaruhnya terhadap variabel tergantung, (3) memperkecil kemungkinan terjadinya kontaminasi pengaruh variabel yang lain (baik variabel moderator ataupun kontrol), dan (4) dilakukannya strategi *sampling random assignment* terhadap kelompok (kelas) yang sudah ada dalam menentukan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen (Mukhadis, 2003:60).

Penelitian ini menggunakan rancangan *Nonequivalent Control*

Group Design dengan pertimbangan bahwa dalam penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dapat dilakukan dengan random acak individu, tetapi dilakukan dengan random kelompok (*assignment random sampling*) yaitu pada kelas X RPL B dan X RPL C. Cara ini ditempuh berdasarkan pertimbangan bahwa tidak dimungkinkannya dilakukan pemilihan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan random terhadap subjek dalam penelitian.

Rancangan penelitian ini menggunakan *factorial design* pola 2x2x2. Rancangan faktorial menyediakan peluang untuk menentukan pengaruh-pengaruh utama (*main effects*) dan pengaruh-pengaruh interaktif (*interactive effects*) dari variabel-variabel perlakuan. Pengaruh-pengaruh utama variabel perlakuan meliputi pengaruh variabel model pembelajaran model pembelajaran *web centric course* dilengkapi modul pemrograman C++ dibandingkan dengan perolehan hasil belajar siswa kelompok kontrol yang diberi perlakuan berupa pembelajaran konvensional dilengkapi modul pemrograman C++ dengan melibatkan

pengaruh motivasi belajar dan *self-efficacy* terhadap komputer.

Variabel Penelitian

Variabel X1: Model pembelajaran *web centric course*

Rancangan proses pembelajaran *web centric course* menggunakan aplikasi media pembelajaran yaitu *edmodo* yang merupakan sebuah aplikasi yang dikembangkan seperti jejaring sosial yang didesain khusus untuk dunia pendidikan. Edmodo memuat fasilitas bagi guru untuk pemberian tugas, penilaian, polling, agenda, berbagi *file* dan catatan, chatting antar siswa dengan siswa, chatting antara siswa dengan guru, bahkan dengan orang tua siswa sehingga *edmodo* adalah aplikasi pembelajaran yang dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran secara online. Aplikasi *edmodo* dapat di *install* dalam perangkat komputer maupun *smartphone* dimana hampir setiap siswa sudah memiliki media tersebut.

Variabel X2: Self-Efficacy terhadap komputer

Untuk mengukur Self-Efficacy komputer siswa mengadopsi

instrument CSE (Komputer Self-Efficacy) yang dikembangkan oleh Durndell, Haag, dan Laithwaite (2000). CSE memiliki 29 item dimana setiap item diawali dengan kata "Saya merasa yakin". Lima skala Likert digunakan untuk menyatakan respon dari subjek tentang item-item yang diajukan. Angka 1 berarti sangat tidak setuju, angka 2 berarti tidak setuju, angka 3 ragu-ragu, angka 4 berarti setuju, dan angka 5 berarti sangat setuju. Skor total untuk CSE berkisar antara 29 sampai dengan 145 Skor tertinggi mengidentifikasi sebuah derajat keyakinan yang tinggi pada kemampuan subyek untuk menggunakan komputer dan skor yang rendah mengidentifikasikan sebaliknya (Sam, dkk, 2005, h. 209).

Item-item pada The Komputer Self-Efficacy Scale (CSE) yang dikembangkan oleh Durndell, Haag, dan Laithwaite (2000) diperoleh dari artikel sam, H.K., Othman, A. E. A., Nordin, Z. S., yang dimuat dalam jurnal *Education Technology & Society*, 8(4) 205-219. Item-Item yang dimuat dalam artikel tersebut berbahasa Inggris. Kemudian item-item tersebut diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia.

Variabel X3 : Motivasi belajar siswa

Motivasi belajar siswa meliputi motivasi dalam diri siswa/motivasi intrinsik dalam diri masing-masing siswa dan motivasi ekstrinsik yang berasal dari ruang luar diri siswa. Berikut pembelajaran dari instrument motivasi belajar:

Tabel Kisi-kisi Instrumen Penelitian Variabel Motivasi Belajar

Sub Variabel	Indikator	Nomor Item
Motivasi Intrinsik	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1,2,4,5,6,7,8
	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	9,10,11,12,13,14,15,16
	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	17,18,19,20,21,22,23,24
Motivasi Ektrinsik	Adanya penghargaan dalam belajar	25,26,27,28,29,30,31,32
	Adanya keinginan yang menarik dalam belajar	33,34,35,36,37,38,39,40
	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	41,42,43,44,45,46,47,48

Pernyataan-pernyataan dalam angket tersebut berdasarkan skala likert. Setiap pernyataan dari masing-masing item memiliki lima alternatif jawaban pada pernyataan adalah sebagai berikut:

Skor jawaban pada pernyataan dijabarkan pada tabel berikut adalah sebagai berikut :

Alternatif Jawaban	Skor Jawaban
Sangat setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Variabel Y: Prestasi belajar siswa

Prestasi belajar siswa diukur berdasarkan kriteria yang ditetapkan oleh penilai berupa rerata nilai akhir proses pembelajaran, baik pada kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *web centric course* dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Populasi dan Sample

Populasi dalam penelitian ini adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 4 Malang Bidang Studi Keahlian Teknologi Informasi dan Komunikasi yakni paket keahlian Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). Dengan rincian table sebagai berikut:

Tabel Penelitian Populasi Siswa

No	Paket Keahlian	Kelas	Jumlah Siswa
1	Rekayasa Perangkat Lunak (RPL)	X RPL A	33
		X RPL B	33
		X RPL C	33
		X RPL D	32
131			

(Sumber: Data siswa SMKN 4 Malang tahun ajaran 2015/2016)

Pada penelitian ini teknik pengambilan sampelnya menggunakan *random assignment*. Penggunaan

random assignment ditempuh dengan berdasarkan pertimbangan bahwa tidak memungkinkannya dilakukan pemilihan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan random terhadap subjek dalam penelitian ini (Mukhadis, 2003:88). Sehingga jumlah siswa yang dijadikan sebagai subjek penelitian yang eksperimen sejumlah 66 siswa yang terbagi dalam dua kelas yaitu XI RPL B dan XI RPL C seperti yang disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel Sampel Penelitian Siswa

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	XI RPL B	33
2	XI RPL C	33
	Jumlah	66

Keterangan: RPL(Rekayasa Perangkat Lunak)

Sebelum menetapkan kelompok /kelas perlakuan dan kontrol, terlebih dahulu dilakukan tes kemampuan awal tiap kelompok untuk memastikan bahwa kelas/kelompok tersebut mempunyai kemampuan awal yang sepadan sebelum perlakuan diberikan. Nilai yang digunakan adalah nilai pre test pada kompetensi dasar Operasi Aritmatika dan Logika, Array, operasi String dan Konversi Data, Pointer. Berdasarkan pemilihan kelas/kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebagaimana yang dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel Penetapan kelas/kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

No	Kelas	Perlakuan
1	XI RPL B	Kelas perlakuan yang memperoleh model pembelajaran berbasis <i>web centric course</i> .
2	XI RPL C	Kelas kontrol yang memperoleh model pembelajaran konvensional.

Keterangan: RPL(Rekayasa Perangkat Lunak)

Instrumen Penelitian

Instrumen *Self-efficacy* Komputer Siswa

CSE adalah skala untuk mengukur tingkat *Computer Self-Efficacy* yang dikembangkan oleh Durndell, Haag, dan Laithwaite (2000). CSE memiliki 29 item dimana tiap item diawali dengan kata "saya merasa yakin". Lima skala Likert digunakan untuk menyatakan respon dari subjek tentang item-item yang diajukan, Angka 1 berarti sangat tidak setuju, angka 2 berarti tidak setuju, angka 3 berarti ragu-ragu, angka 4 berarti setuju, dan angka 5 berarti sangat setuju. skor total untuk CSE berkisar 29 sampai dengan 145. skor tertinggi mengidentifikasi sebuah derajat keyakinan yang tinggi pada kemampuan subjek untuk menggunakan computer dan skor yang rendah mengidentifikasi sebaliknya (Sam, dkk, 2005, h.209).

Berikut ini adalah Blue Print *Computer Self-Efficacy Scale (CSE)*:

Tabel Blue Print Computer Self-Efficacy Scale (CSE)

No	Komponen Computer Self-Efficacy Scale (CSE)	No.Item	Jml	Total
1.	Computer Self-Efficacy Scale (CSE) tingkat rendah (Beggining)	1,2,4,5,6,9,12,14,15,16,17,18,20,24,27,28	16	55,17%
2.	Computer Self-Efficacy Scale (CSE) tingkat tinggi (Advaced)	3,7,8,10,11,13,19,21,22,23,25,26,29	13	44,83%
Total		29		100%

Item-item pada The Computer Self-Efficacy Scale (CSE) yang telah dikembangkan oleh Durndell, Haag, dan Laithwaite (2000) diperoleh dari artikel Sam, H.K. Othman, A.E.A.Nordin, Z.S., yang dimuat dalam jurnal *Education Technology & Society*, 8(4) 205-215. Item-item yang dimuat dalam artikel tersebut berbahasa Inggris, kemudian item-item tersebut diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia.

Instrumen Motivasi Belajar

Motivasi belajar menjadi salah satu faktor yang terpenting dalam mempengaruhi hasil belajar. Dalam penelitian ini, motivasi belajar dibagi menjadi dua kelompok, yaitu motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah. Pemilihan dua kelompok ini berdasarkan skor median. Jika skor yang diperoleh siswa lebih kecil dari skor median ($<$ median) digolongkan bermotivasi rendah, dan jika skor yang

diperoleh siswa lebih besar atau sama dengan dari skor median (\geq median) digolongkan bermotivasi tinggi.

Kisi-kisi pengembangan instrument motivasi belajar disajikan pada tabel berikut.

Tabel Kisi-kisi Instrumen Penelitian Variabel Motivasi Belajar

Sub Variabel	Indikator	Nomor Item
Motivasi Intrinsik	1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1,2,3,4,5,6,7,8
	2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	9,10,11,12,13,14,15,16
	3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan	17,18,19,20,21,22,23,24
Motivasi Ekstrinsik	4. Adanya penghargaan dalam belajar	25,26,27,28,29,30,31,32
	5. Adanya keinginan yang menarik dalam belajar	33,34,35,36,37,38,39,40
	6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif	41,42,43,44,45,46,47,48

Sumber: Uno (2013:23)

Kemampuan Awal dan Hasil Belajar

Prosedur awal dalam penelitian ini ditentukan dengan cara melakukan pretest pada kompetensi dasar memahami dan menerapkan penggunaan data dalam algoritma dan konsep algoritma pemrograman, struktur algoritma percabangan dan struktur algoritma perulangan dengan enam indikator diantaranya adalah menjalankan bahasa pemrograman C++, menjelaskan dan menerapkan struktur dasar pemrograman C++, menerapkan tipe data, variable,

konstanta dan perintah input dan output, menerapkan operator pada Pemrograman C++, menerapkan pernyataan pemilihan dan menerapkan pernyataan perulangan.

Pengembangan instrument tes kemampuan awal mata pelajaran Pemrograman Dasar berpedoman pada kompetensi dasar "Memahami dan menerapkan penggunaan data dalam algoritma dan konsep algoritma pemrograman, struktur algoritma percabangan dan struktur algoritma perulangan" dengan enam indikator diantaranya adalah menjalankan bahasa pemrograman C++, menjelaskan dan menerapkan struktur dasar pemrograman C++, menerapkan tipe data, variable, konstanta dan perintah input dan output, menerapkan operator pada Pemrograman C++, menerapkan pernyataan perulangan. Instrument penilaian kemampuan awal berupa instrument penilaian diberikan dalam bentuk tes yang berupa soal objektif yang terdiri dari 25 soal dengan pilihan jawaban a, b, c, d dan e.

Instrumen penelitian hasil belajar terdiri dari dua jenis yaitu penilaian tes akhir dan penilaian proses. Pada penilaian tes akhir, untuk rincian pertanyaan, aspek-aspek yang diukur,

format dan prosedur pengembangannya sama seperti dalam pengembangan instrument kemampuan awal. Perbedaannya hanya terletak pada susunan urutan nomor butir tes yang disajikan.

Teknik pengumpulan data

Data-data tentang variable penelitian untuk kepentingan analisis data dikumpulkan menggunakan teknik pengumpulan data sebagaimana disajikan pada table berikut:

NO	Variabel Penelitian	Teknik Pengumpulan Data
1	Self-efficacy Komputer	Self-Inventory
2	Motivasi Belajar	Self-Inventory
3	Hasil Belajar Siswa	Tes

Tenik Analisis Data

Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan SPSS versi 14.0, baik untuk uji asumsi maupun untuk pengujian hipotesis penelitian. Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif adalah suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh saat penelitian. Analisis deskriptif disini terikat dengan perbedaan kualitas pembelajaran antara siswa yang diberikan perlakuan menggunakan

model pembelajaran *web centric course* dan pembelajaran konvensional. Sedangkan analisis inferensial disini terikat dengan: 1) uji normalitas, 2) uji homogenitas, dan 3) uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Umum Hasil Penelitian

Sebagaimana telah dijabarkan pada Bab III, penelitian ini menggunakan kelas X RPL C sebagai kelas kontrol dengan perlakuan pembelajaran secara konvensional dilengkapi dengan modul dan kelas X RPL B sebagai kelas eksperimen dengan perlakuan pembelajaran *web centric course* dilengkapi dengan modul. Jumlah subjek pada kelas X RPL B sebanyak 33 siswa, dan pada kelas X RPL C sebanyak 33 siswa.

Deskripsi umum hasil penelitian meliputi deskripsi hasil belajar, deskripsi motivasi belajar, dan deskripsi *self efficacy* komputer akan diuraikan secara ringkas, pembahasan selengkapnya disajikan dalam lampiran tentang deskripsi hasil penelitian.

Deskripsi Statistik Hasil Belajar Berdasarkan Jenis Perlakuan dalam Kelompok

Deskripsi statistik hasil belajar Pemrograman Dasar antara kelompok

siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Web Centric Course* dilengkapi dengan modul dengan siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional dilengkapi modul tanpa memperhatikan tingkat motivasi belajar dan *self efficacy* komputer disajikan pada tabel berikut

Tabel Deskripsi Statistik Hasil Belajar Pemrograman Dasar Berdasarkan Jenis Perlakuan dalam kelompok.

NO	Kelompok Perlakuan	Rerata	Sd	N
1	<i>Web Centric Course</i> dilengkapi dengan Modul	84.77	9,024	33
2	Konvensional dilengkapi dengan Modul	82,79	6,289	33

Pada tabel diatas dapat ditunjukkan bahwa rerata hasil belajar siswa pada kelompok *Web Centric Course* dilengkapi dengan Modul (tanpa memperhatikan tingkatan motivasi belajar dan *self efficacy* komputer) adalah 84.77 lebih tinggi dari rerata hasil belajar kelompok siswa yang mendapatkan pembelajaran secara konvensional dilengkapi modul dengan rerata sebesar 82.79.

Deskripsi Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Motivasi Belajar

Berdasarkan skor motivasi belajar diperoleh data bahwa perbedaan tingkat motivasi belajar yaitu tingkat

tinggi dan rendah. Siswa digolongkan kedalam kelompok siswa dengan motivasi belajar tinggi apabila nilai instrumen motivasi yang diperoleh lebih tinggi atau sama dengan median (\geq median), sedangkan kelompok siswa dengan motivasi belajar rendah apabila nilai instrumen motivasi yang diperoleh lebih kecil dari nilai median ($<$ median).

Pada kelompok siswa yang diberikan model pembelajaran *Web Centric Course* dilengkapi dengan modul yaitu kelas X RPL B, dari 33 siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi berjumlah 14 siswa dan siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah berjumlah 19 siswa. Sedangkan pada kelompok siswa yang diberikan pembelajaran konvensional dilengkapi dengan modul yaitu kelas X RPL C dengan jumlah siswa sebanyak 33 siswa. Siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi berjumlah 15 siswa, dan siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah berjumlah 18 siswa. Deskripsi statistik hasil belajar Pemrograman Dasar berdasarkan tingkat motivasi belajar pada masing-masing kelompok disajikan pada tabel berikut.

Tabel Deskripsi Hasil Belajar Berdasarkan Tingkat Motivasi Belajar

NO	Kelompok Perlakuan	Kelompok Motivasi Belajar	Rerata	Sd	N
1	<i>Web Centric Course</i> dilengkapi dengan Modul	Ren-dah	79,20	7,76 8	19
		Tinggi	92,33	3,15 8	14
2	Konvensional dilengkapi dengan Modul	Ren-dah	78,55	4,70 6	18
		Tinggi	87,87	3,57 1	15

B. Pengujian Hipotesis

Hipotesis ke 1, 2 dan 3 pada penelitian ini dianalisis dengan menggunakan Uji *Independent Sample T-Test*. Sebagaimana diketahui bahwa dalam statistik inferensial parametrik (Uji Beda) terdapat syarat-syarat yang harus terpenuhi sebelum dilakukan yaitu data harus di uji normalitas dan hasilnya harus berdistribusi normal serta data harus sejenis atau homogen. Untuk menguji normalitas data digunakan Uji Normalitas *Kolgorov-Smirnov* dan untuk mengetahui homogenitas skor/nilai hasil belajar tiap kelompok dilakukan analisis varian *Levene's Test of Equality*, maka analisis uji beda untuk menguji hipotesis dapat diteruskan. Hasil Uji Normalitas *Kolgorov-Smirnov* disajikan pada tabel berikut.

Tabel Hasil Uji Normalitas Kolgorov-Smirnov

		Unstandardized Residual
N		33
Normal Parameters a,b	Mean	,000000
	Std. Deviation	11,15873794
Most Extreme Differences	Absolute	,144
	Positive	,144
	Negative	-,098
Kolmogorov-Smirnov Z		,825
Asymp. Sig. (2-tailed)		,504

Pada table tersebut dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sama dengan 0,504 ($p > 0,05$). Hal ini berarti dapat disimpulkan bahwa data yang kita uji berdistribusi normal.

Sedangkan untuk mengetahui homogenitas skor/nilai hasil belajar tiap kelompok dilakukan analisis varian *Levene's Test of Equality*. Hasil analisis varians *Levene's Test of Equality* disajikan pada table berikut

Tabel Hasil Analisis Varians *Levene's Test of Equality*

F	df1	df2	Sig.
1,293	8	23	0.295

Pada tabel tersebut dapat diketahui bahwa signifikansi *Levene's Test of Equality* sama dengan 0,295 ($p > 0,05$). Hal ini berarti bahwa nilai hasil belajar tiap kelompok mempunyai varians yang sama atau homogen, sehingga analisis untuk menguji hipotesis dapat dilanjutkan.

Pengujian Hipotesis ke-1

Hipotesis pertama pada penelitian ini adalah: "Adakah perbedaan hasil belajar Pemrograman Dasar yang signifikan antara kelompok siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Web Centric Course* dilengkapi modul dengan kelompok siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional dilengkapi modul".

Pengajuan Hipotesis Nol (H_0):

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ atau tidak ada perbedaan hasil belajar disebabkan oleh faktor pertama. Faktor pertama adalah variabel X yaitu pemberian perlakuan. Dimana μ_1 adalah rerata hasil belajar kelompok *Web Centric Course* dilengkapi modul, sedangkan μ_2 adalah rerata hasil belajar kelompok pembelajaran konvensional dilengkapi modul.

Kriteria pengujian hipotesis:

Jika probabilitas > 0.05 , maka H_0 gagal ditolak

Jika probabilitas ≤ 0.05 , maka H_0 ditolak

Ringkasan hasil Uji *Independent Sample T-Test* pada sumber perlakuan disajikan pada table berikut.

Tabel Ringkasan Hasil Pembelajaran Uji Independent Sample T-Test

Source	F	Sig.	t	df	Sig. (2tailed)
Hasil Pembelajaran	2,42	0,12	1,03	64	0,305
			1,03	57,1	0,305

Pada tabel tersebut dapat diketahui bahwa pada sumber (*source*) "Hasil_Pembelajaran" dengan derajat kebebasan/*Degree of Freedom* (df) = 64; Nilai F = 2,421 dengan signifikansi = 0.305. Besarnya probabilitas/signifikansi lebih dari 0.05 ($p > 0.05$) maka H_0 gagal ditolak. Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa tidak ada perbedaan hasil belajar Pemrograman Dasar yang signifikan antara kelompok siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Web Centric Course* dilengkapi modul dengan kelompok siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional dilengkapi modul. Rerata hasil belajar kelompok siswa yang memperoleh model pembelajaran *Web Centric Course* dilengkapi modul berbeda secara signifikan dengan rerata hasil belajar kelompok siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional dilengkapi modul. Ringkasan rerata hasil belajar karena

pemberian perlakuan disajikan pada tabel berikut.

Tabel Ringkasan Rerata Hasil Belajar Berdasarkan Perlakuan

No.	Kelompok Perlakuan	Rerata	Sd	N
1	<i>Web Centric Course</i> + modul	84,77	9,024	33
2	Konvensional + modul	82,79	6,289	33

Pada tabel tersebut dapat dilihat bahwa rerata hasil belajar siswa pada kelompok *Web Centric Course* dilengkapi modul lebih tinggi dari rerata hasil belajar siswa pada kelompok konvensional dilengkapi modul. Berdasarkan perbedaan rerata hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok maka dengan demikian pemberian perlakuan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Pemrograman Dasar kelas X.

Pengujian Hipotesis ke-2

Hipotesis kedua pada penelitian ini adalah: "Ada perbedaan hasil belajar Pemrograman Dasar yang signifikan antara kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar rendah".

Pengajuan hipotesis Nol (H_0):

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ atau tidak ada perbedaan hasil belajar disebabkan oleh faktor kedua. Faktor kedua adalah

variabel X yaitu motivasi belajar siswa. Dimana μ_1 adalah rerata hasil belajar kelompok siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah, sedangkan μ_2 adalah rerata hasil belajar kelompok siswa yang mempunyai motivasi tinggi.

Kriteria pengujian hipotesis:

Jika probabilitas > 0.05 , maka H_0 gagal ditolak

Jika probabilitas ≤ 0.05 , maka H_0 ditolak

Ringkasan hasil Uji *Independent Sample T-Test* pada sumber motivasi belajar untuk kelas Eksperimen disajikan pada tabel berikut.

Tabel Ringkasan *Self-Efficacy* Komputer Kelas Eksperimen Uji *Independent Sample T-Test*

Source	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	
Hasil_Pembelajaran	Equal variances assumed 6,302	-	31	0,00	-
	Equal variances not assumed 5,958	19,7	97	0,00	-

Pada tabel tersebut dapat diketahui bahwa pada sumber (*source*) "Hasil_Pembelajaran" dengan derajat kebebasan/*Degree of Freedom* (df) = 31; dengan signifikansi = 0.000. Besarnya probabilitas/signifikansi kurang dari 0.05 ($p \leq 0.05$), sehingga dapat diinterpretasikan bahwa ada perbedaan hasil belajar Pemrograman

Dasar yang signifikan antara kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar rendah pada kelas eksperimen. Rerata hasil belajar kelompok siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi berbeda secara signifikan dengan rerata hasil belajar kelompok siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah pada kelas eksperimen.

Sedangkan ringkasan hasil Uji *Independent Sample T-Test* pada sumber motivasi belajar untuk kelas kontrol disajikan pada tabel berikut.

Tabel Ringkasan *Self-Efficacy* Komputer Kelas Kontrol Uji *Independent Sample T-Test*

Source	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	
Hasil_Pembelajaran	Equal variances assumed -6,301	-	31	0,000	-9,321
	Equal variances not assumed -6,462	30,7	71	0,000	-9,321

Pada tabel tersebut dapat diketahui bahwa pada sumber (*source*) "Hasil_Pembelajaran" dengan derajat kebebasan/*Degree of Freedom* (df) = 31; dengan signifikansi = 0.000. Besarnya probabilitas/signifikansi kurang dari 0.05 ($p \leq 0.05$), sehingga dapat diinterpretasikan bahwa ada perbedaan hasil belajar Pemrograman Dasar yang signifikan antara kelompok

siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar rendah pada kelas kontrol. Rerata hasil belajar kelompok siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi berbeda secara signifikan dengan rerata hasil belajar kelompok siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah pada kelas kontrol.

Karena faktor perlakuan dan faktor motivasi belajar terhadap hasil belajar dalam masing-masing kelompok perlakuan dapat diketahui hasilnya seperti disajikan pada tabel 4.10 tentang rerata hasil belajar pada kedua kelompok yaitu kelompok *Web Centric Course* dilengkapi modul dan pada kelompok konvensional dilengkapi modul. Ringkasan rerata hasil belajar karena motivasi belajar disajikan pada tabel berikut.

Tabel Ringkasan Rerata Hasil Belajar Berdasarkan Motivasi Belajar

No.	Kelompok Perlakuan	Motivasi Belajar	Rerata	N
1	<i>Web Centric Course</i> + modul	Rendah	79,20	19
		Tinggi	92,33	14
2	Konvensional + modul	Rendah	78,55	18
		Tinggi	87,87	15

Pada tabel tersebut dapat dilihat bahwa rerata hasil belajar siswa pada

kelompok *Web Centric Course* dilengkapi modul yang memiliki motivasi belajar tinggi (=92,33) lebih tinggi dari siswa yang memiliki motivasi belajar rendah (=79,20). Sedangkan rerata hasil belajar siswa pada kelompok konvensional dilengkapi modul yang memiliki motivasi belajar tinggi (=87,87) lebih tinggi dari siswa yang memiliki motivasi belajar rendah (=78,55).

Berdasarkan perbedaan rerata hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok dengan melihat motivasi belajar siswa maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah pada semua kelompok baik kelompok *Web Centric Course* dilengkapi modul dan kelompok konvensional dilengkapi modul. Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa hasil belajar Pemrograman Dasar dapat dijelaskan oleh variasi tingkat motivasi belajar siswa.

Pengujian Hipotesis ke-3

Hipotesis ketiga dalam penelitian ini adalah: "Ada perbedaan hasil belajar Pemrograman Dasar yang

signifikan antara kelompok siswa yang memiliki *Self Efficacy* komputer tinggi dengan kelompok siswa yang memiliki *Self Efficacy* komputer rendah”

Pengajuan hipotesis Nol (H_0):

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ atau tidak ada perbedaan hasil belajar disebabkan oleh faktor ketiga. Faktor ketiga adalah variabel X yaitu *Self Efficacy* komputer siswa. Dimana μ_1 adalah rerata hasil belajar kelompok siswa yang mempunyai *Self Efficacy* komputer rendah, sedangkan μ_2 adalah rerata hasil belajar kelompok siswa yang mempunyai *Self Efficacy* komputer tinggi.

Kriteria pengujian hipotesis:

Jika probabilitas > 0.05 , maka H_0 gagal ditolak

Jika probabilitas ≤ 0.05 , maka H_0 ditolak

Hasil Uji *Independent Sample T-Test* pada sumber *Self Efficacy* Komputer untuk kelas kontrol disajikan pada tabel berikut.

Tabel Ringkasan *Self-Efficacy* Komputer Kelas Eksperimen Uji *Independent Sample T-Test*

Sourc e	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differe nce	
Hasil_ Pembe lajaran	<i>Equal varianc es assume d</i>	-6,302	31	0,000	- 13,374
	<i>Equal varianc es not assume d</i>	-5,958	19, 79	0,000	- 13,374

*assume
d*

Pada table tersebut dapat diketahui bahwa pada sumber (*source*) “*Self Efficacy* Komputer” dengan derajat kebebasan/*Degree of Freedom* (df)=31; dengan signifikansi = 0,000. Besarnya probabilitas/signifikansi kurang dari 0.05 ($p \leq 0.05$), sehingga dapat diinterpretasikan bahwa ada perbedaan hasil belajar Pemrograman Dasar yang signifikan antara kelompok siswa yang memiliki *Self Efficacy* Komputer tinggi dengan kelompok siswa yang memiliki *Self Efficacy* Komputer rendah pada kelas eksperimen.

Sedangkan ringkasan hasil Uji *Independent Sample T-Test* pada sumber *Self Efficacy* Komputer untuk kelas kontrol disajikan pada table berikut.

Tabel Ringkasan *Self-Efficacy* Komputer Kelas Kontrol Uji *Independent Sample T-Test*

Source	t	df	Si g. (2- tai led)	Mean Differe nce	
Hasil_ Pembe lajaran	<i>Equal variances assumed</i>	-6,553	31	0,0 00	-9,550
	<i>Equal variances not assumed</i>	-5,352	24, 63 9	0,0 00	-9,550

Pada tabel diatas tersebut dapat diketahui bahwa pada sumber (*source*)

“*Self Efficacy* Komputer” dengan derajat kebebasan/*Degree of Freedom* (df)=31; dengan signifikansi = 0,000. Besarnya probabilitas/signifikansi kurang dari 0.05 ($p \leq 0.05$), sehingga dapat diinterpretasikan bahwa ada perbedaan hasil belajar Pemrograman Dasar yang signifikan antara kelompok siswa yang memiliki *Self Efficacy* Komputer tinggi dengan kelompok siswa yang memiliki *Self Efficacy* Komputer rendah pada kelas kontrol.

Karena faktor perlakuan dan faktor *Self Efficacy* Komputer terhadap hasil belajar dalam masing-masing kelompok perlakuan dapat diketahui hasil analisis varian seperti disajikan pada tabel berikut tentang rerata hasil belajar pada kedua kelompok yaitu kelompok *Web Centric Course* dilengkapi modul dan pada kelompok konvensional dilengkapi modul. Ringkasan rerata hasil belajar karena *Self Efficacy* Komputer disajikan pada tabel berikut.

Tabel Ringkasan Rerata Hasil Belajar Berdasarkan *Self Efficacy* Komputer

No.	Kelompok Perlakuan	<i>Self Efficacy</i> Komputer	Rerata	N
1	<i>Web Centric Course</i> + modul	Rendah	77,47	15
		Tinggi	90,85	18
2	Konvensional + modul	Rendah	77,29	14
		Tinggi	86,84	19

Pada tabel tersebut dapat dilihat bahwa rerata hasil belajar siswa pada kelompok *Web Centric Course* dilengkapi modul yang memiliki *Self Efficacy* Komputer tinggi (=91,85) lebih tinggi dari siswa yang memiliki *Self Efficacy* Komputer rendah (=77,47). Sedangkan rerata hasil belajar siswa pada kelompok konvensional dilengkapi modul yang memiliki *Self Efficacy* Komputer tinggi (=86,29) lebih tinggi dari siswa yang memiliki *Self Efficacy* Komputer rendah (=77,29).

Berdasarkan perbedaan rerata hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok dengan melihat *Self Efficacy* Komputer siswa maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki *Self Efficacy* Komputer tinggi memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memiliki *Self Efficacy* Komputer rendah pada semua kelompok baik kelompok *Web Centric Course* dilengkapi modul dan kelompok konvensional dilengkapi modul. Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa hasil belajar Pemrograman Dasar dapat dijelaskan oleh variasi tingkat *Self Efficacy* Komputer siswa.

KESIMPULAN

Ada perbedaan hasil belajar Pemrograman Dasar yang signifikan antara kelompok siswa yang diajar dengan *Web Centric Course* dilengkapi modul dengan kelompok siswa yang diajar dengan pembelajaran konvensional dilengkapi modul. Rerata hasil belajar Pemrograman Dasar kelompok *Web Centric Course* dilengkapi modul (=84,77) lebih tinggi dari rerata hasil belajar Pemrograman Dasar kelompok konvensional dilengkapi modul (=82,79). Pemberian perlakuan *Web Centric Course* dilengkapi modul memberikan dampak yang lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional dilengkapi modul.

Ada perbedaan hasil belajar Pemrograman Dasar yang signifikan antara kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar rendah. Rerata hasil belajar Pemrograman Dasar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi pada kelompok *Web Centric Course* dilengkapi modul (=92,33) lebih tinggi dari rerata hasil belajar Pemrograman Dasar siswa yang memiliki motivasi belajar rendah (=79,20). Sedangkan

rerata hasil belajar Pemrograman Dasar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi pada kelompok konvensional dilengkapi modul (=87,87) lebih tinggi dari rerata hasil belajar Pemrograman Dasar siswa yang memiliki motivasi belajar rendah (=78,55).

Ada perbedaan hasil belajar Pemrograman Dasar yang signifikan antara kelompok siswa yang memiliki Self Efficacy komputer tinggi dengan kelompok siswa yang memiliki Self Efficacy komputer rendah. Rerata hasil belajar siswa yang memiliki Self Efficacy komputer tinggi pada kelompok *Web Centric Course* dilengkapi modul (=90,85) lebih tinggi dari rerata hasil belajar Pemrograman Dasar siswa yang memiliki Self Efficacy komputer rendah (=77,47). Sedangkan rerata hasil belajar siswa yang memiliki Self Efficacy komputer tinggi pada kelompok konvensional dilengkapi modul (=86,84) lebih tinggi dari rerata hasil belajar siswa yang memiliki Self Efficacy komputer rendah (=77,29).

DAFTAR PUSTAKA

- Alisjahbana, I. 1996. *Human Resource Development and Evolution of Human "Geist", IDLN Symposium ke-2 tentang Teknologi dan Pengembangan SDM Abad XXII*, Hotel Wisata 17-18 Desember: IDLN Pustekkom.
- Adhi Wijaya, Komang. 2012. *Pengaruh Penerapan Model E-Pembelajaran Berbasis Web Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi Ditinjau Dari Aspek Motivasi Belajar Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Payangan)*. Tesis, Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Alim, Sahrul. 2011. *Hubungan Pelaksanaan Kurikulum Dan Kinerja Guru Dengan Motivasi Belajar Siswa Dan Prestasi Belajar Siswa Di SMK Negeri 6 Malang*. Tesis: Pascasarjana Universitas Negeri Malang.
- Alisjahbana, I. 1996. *Human Resource Development and Evolution of Human "Geist", IDLN Symposium ke-2 tentang Teknologi dan Pengembangan SDM Abad XXII*, Hotel Wisata 17-18 Desember: IDLN Pustekkom.
- Ally, M. 2004. *Foundations of Education Theory for Online*. In Anderson Terry & Elloumi Fathi (Eds) *Theory and Practice of Online Learning*. Canada; Athabasca University.
- Anan. 2012. *Evaluasi Program Pendidikan*. Online. (<http://anan-nur.blogspot.com/2012/01/evaluasi-program-pendidikan-prof-dr.html>). diakses 24 Juni 2012.
- Anwas, O. M. 2003. *Model Inovasi e-Learning dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*. Jurnal Teknodik Edisi No. 12/VII/Oktober/2003 (13-20).
- Anderson, T. & Elloumi. 2004. *Toward A Theory of Online Learning*. Dalam Anderson Terry & Elloumi Fathi (Eds) *Theory and Practice of Online Learning*. Athabasca University.
- Arif, Widiyanto. 2013. *Pengaruh Self-Efficacy Dan Motivasi Berprestasi Siswa Terhadap Kemandirian Belajar Mata Pelajaran K3 (Keselamatan Dan Kesehatan Kerja) Di Smk N 2 Depok*. Thesis. Universitas Negeri Yogyakarta.

- Arihdy. 2012. *Pengertian evaluasi dan evaluasi pendidikan*. Online. (<http://arihdyacaesar.wordpress.com/2012/01/13/pengertian-evaluasi-dan-evaluasi-pendidikan/>), diakses 21 Juni 2012.
- Arikunto, Suharni. 2006. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Armstrong, D., Henson, K., & Savage, T. 2005. *Teaching Today: An Instruction to Education*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Education.
- Ausubel, D. P. 1974. *Educational Psychology: A Cognitive View*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Bandura, A. 1994. Self-Efficacy. In V. S. Ramachandran (Ed.) *Encyclopedia of Human Behavior* (4) 71-81. New York: Academic Press. (Reprinted in H. Friemen [ed.], *Encyclopedia of Mental Health*. San Diego: Academic Press).
- Bandura, A. 1997. *Self-Efficacy: The Exercise of Control*. New York: W. H. Freeman Company.
- Batara. 2011. (<http://www.batararayamedia.com/page.php?menu=artikel&id=64&title=Beberapa-Alasan-Mengapa-Penilaian-Siswa-Online-Lebih-Efektif-Daripada-Ujian-Tradisional>), diakses 19 Juni 2012.
- Beam, P. 1997. *Breaking the Sprinter's Wrist: Achieving Cost-Effectiveness in Online Learning*. Paper presented at the International Symposium on Distance Education and Open Learning, organized by MONE Indonesia, IDLN, SEAMOLEC, ICDE, UNDP and UNESCO Tuban, Bali, Indonesia.
- Bishop, G. 1989. *Alternative Strategies for Education*. London: McMillan Publisher Ltd.
- Bullen, M. 2001. *e-Learning and the Internationalization Education, Malaysian Journal of Educational Technology* 1(1), 37-46.
- Bungin, Burhan. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana.
- Carliner, S. 1999. *Overview of Online Learning*. Amherst, MA: Human Resource Development Press.
- Cassidy, S. & Eachus, P. 2002. *Developing the Computer User Self-Efficacy (CUSE) Scale: Investigating the Relationship*

- Between Computer Self-Efficacy, Gender and Experience with Computers. Journal of Education Computing Research.* 26 (2) 133-153.
- Cole, R. A. 2000. *Issues in Web-based pedagogy: A critical primer.* Westport, CT: Greenwood Press.
- Cooper, P. A. 1993. *Paradigm Shifts in Designing Instruction: From Behaviorism to Cognitivism to Constructivism.* Educational Technology, 33(5), 12-19.
- Craik, F. I. M., & Lockhart, R. S. 1972. Levels of Processing: A Framework for Memory Research. *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior*, 11, 671-684.
- Craik, F. I., & Tulving, E. 1975. Depth of Processing and The Retention of Words in Episodic Memory. *Journal of Experimental Psychology: General*, 104, 268-294.
- Degeng, I. N. S. 1998. *Mencari Paradigma Baru Pemecahan Masalah Belajar. Dari Keteraturan menuju ke Kesemrawutan.* Pidato Pengukuhan Guru Besar IKIP Malang. Malang: IKIP Malang.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Evans, J. & Haase, I., 2001. *Online Business Education in The Twenty-First Century: An Analysis of Potential Target Market.* Internet Research, 11(3).
- Gallegher, D. 2007. *Learning Style, Self Efficacy, and Satisfaction with Online Learning: Is Online Learning for Everione?.* Dissertation. Graduate College of Browling. Green State University.
- Hermawan, Tomi. 2013. *Keefektifan Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Teknologi Pendidikan.* Under Graduates thesis, Universitas Negeri Semarang.
- Hew, K., Knapczyk, D. & Frey, Y. 2005. *Ellectronically Training Teachers at a Distance: An Analysis of Six Online Pedagogical Activities.* Paper Presented at SITE Annual Meeting.
- Horton, W. 2000. *Designing Web Base-Training.* San Fransisco: John Wiley & Son Inc.
- Hunter, M. 1984. *Instructional Theory into Practice.* Virginia: Polythecnic Institute.
- Jacobsen, D. A, Eggen, P. & Kauchak, D. 2009. *Methods for Teaching: Promoting Student Learning in K-*

- 12 Classrooms*. Upper Saddle River, NJ: Allyn & Bacon.
- Joyce, B., & Weil, M. 1972. *Model of Teaching*. Englewood Cliffs, N. J.: Prentice Hall.
- Joyce, B., Weil, M. & Coulhoul. 2003. *Models of Teaching*. (7th end.) Boston: Allyn & Bacon.
- Kapp, K. & McKeague. C. 2002. *Blended Learning for Compliance Training Success EduNeering*. <http://www.astd.org/NR/rdonlyres/456DB5F7D0FE-49B8-AE38-76167D308C7B/0blendedlearning.pdf>.
- Keinich, R. 1996. *Instructional Media and Technology for Learning*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Khalifah Mustami, Muhammad. 2009. Inovasi Model-model Pembelajaran Bidang Sains Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. Malang: Jurusan Pendidikan Biologi Pascasarjana Universitas Negeri Malang. *Lentera Pendidikan* Vol.12 Nomor 2 Desember 2009.
- Khan, B. 1997. Web-based instruction: *What is it and Why is it?*. In B. H. Khan (Ed.) *Web-based instruction* (pp. 5-18). Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology Publications.
- Lee, C. & Witta, E. 2001. *Online Students' Perceived self-efficacy: Does it Chang?*. Paper presented at the National Convention of the Association for Educational Communications and Technology. Atlanta, GA.
- Lipman, M. 1991. *Thinking in Education*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Mason, R. 1994. *Using Communications Media in Open and Fleksible Learning*. London: Kogan PageLtd.
- Munir. 2009. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Murphy, K. L., & Cifuentes, L. 2001. *Using Web Tools, Collaborating and Learning Online*. *Distance Education*, 22(2), 285-305.
- Mustofa, Alim. 2008. *Hubungan pengaplikasian E-learning dengan motivasi belajar mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Nashar. 2004. *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press.

- Newby, T., Stepich, D., Lehman, J., & Russel, J. 2006. *Instructional Technology and Teaching and Learning* (3rd ed.) Upper Saddle River, NJ: Merrill/Prentice Hall.
- Nurhikmah H. 2010. *Perbandingan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran berbasis Internet Web Centric Course dan Model Pembelajaran Konvensional pada Mahasiswa yang Memiliki Tingkat Self-Efficacy Kemampuan Komputer Berbeda*. Disertasi, Jurusan Teknologi Pembelajaran. Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang.
- Nuril Arham, Muhamad. 2013. *Penerapan Pembelajaran Model E-Learning Berbasis Website Moodle Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Materi Ajar Bangun Ruang Sisi Datar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Durenan Tahun Ajaran 2011/2012*. STAIN Tulungagung.
- Nuryanti, B. Lena. 2003. *Model pembelajaran e-learning melalui homepage sebagai media pembelajaran kaitannya dalam meningkatkan kreativitas dan minat belajar mahasiswa*. Jurnal. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Pavlik, J. V. 1996. *New Media Technology. Culture and Commercial Perspectives*. Singapore: Allyn and Bacon.
- Pavlov, I. P. 1927. *Conditioned reflexes*. London: Clarendon Press.
- Purbo, O. W. & Hartanto, A. A. 2002. *Teknologi e-Learning Berbasis PHP dan MySQL*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Romiszowski, A. J. And Mason, R. 1996. *Computer Mediated Communication in Handbook of Research for Educational Communications Technology*. New York: AECT, Macmillan Library Reference USA.
- Rosenberg, M. J. 2001. *e-learning; Strategies for Delivering Knowledge in the Digital*. New York: McGraw Hill.
- Rourke, L., & Anderson, T. 2002. *Exploring Social Presence in Computer Conferencing*. Journal of Interactive Learning Research, 13(3), 259-275. Retrieved June 6, 2003, from http://www.atl.ualberta.ca/cmc/Rourke_Exploring_Social_Communitaion.pdf.
- Rourke, L., Anderson, T., Archer, W., & Garrison, D. R. 2001. *Assessing*

- Social Presence in Asynchronous, Text-Based Computer Conferences. Journal of Distance Education, 14(3) 51-70.*
- Rourke, L., Anderson, T., Garrison, D. R., & Archer, W. 2001. *Assessing Social Presence in Asynchronous, Text-Based Computer Conferences. Journal of Distance Education, 14(3), 51-70.* Retrieved August 29, 2003 from http://cade.athabasca.ca/vol14.2/rourke_et_al.html.
- Sadirman. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Schuh, K. L. 2003. *Knowledge Instructional in the Learned-centered Classroom*. Journal of Educational Psychology, 95 (2), 426-443.
- Singh, H. (2003). *Building Effective Learning Programs*. Educational Technology, 43, 51-54.
- Skinner, B. F. 1974. *About behaviorism*. New York: Knopf.
- Sudjana, Nana. 1989. *Cara Belajar Siswa Aktif-Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiono. 2011. *Statistika untuk penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sutrisno, Hadi. 1989. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Thorndike, E. L. 1913. *Educational Psychology: The psychology of learning*. New York: Teachers Collage Press.
- Thucker, S. 2001. *Distance Education: Better, Worse, or as Good as Traditional Education? Online Learning of Distance Learning, Designing Administration, 4(4)*. Retrieved November 27, 2006, from <http://www.estga.edu/%7Edistance/odjla/winter44/tucker44.html>.
- Tu'u, Tulus. 2004. *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Undang-Undang RI No.2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab II, Pasal 4.
- Universitas Negeri Malang. 2010. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Uno, H, B. 2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Vygotsky, L. S. 1978. *Mind in Society, The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wang, A. & Newlin, M. 2002. *Predictor of Web-Student Performance: The Role of Self-Efficacy and Reason for Taking an Online Class*. *Computer in Human Behavior*, 18
- Walther, J. B. 1996. *Computer Mediated Communication: Impersonal, Interpersonal, and Hyperpersonal Interaction*. *Communication Research*, 23(1), 3-43.
- Weimer, M. 2002. *Learned-centered Teaching: Five Change to Practice*. San Fransisco: Jossey-Bass.
- Wenger, E. 2001. *Supporting communities of Practice: A survey of community orientated technologies* (1.3 ed.) (Shareware). Retrieved June 6, 2003, from <http://www.ewenger.com/tech>.
- William Horton. 2000. *Designing Web-Based Training*. Wiley.
- Wilson, B. 2001. Sense of Community as a Valued Outcome for Electronic Courses, Cohorts, and Programs. Retrieved June 6, 2003, from <http://carbon.cudenver.edu/~bwilson/SenseOfCommunity.html>.
- Wilson, B. G. 1997. *Reflections on Constructivism and Instructional Design*. In C. R. Dills & A. J. Romiszoweski (Eds.). *Instructional development paradigms* (pp. 63-80). Eaglewood Cliffs, NJ: Educational Technology Publications.
- Wiranto, Surahmad. 1982:124. *Pengantar penelitian ilmiah (Dasar metode dan teknik)*. Bandung: Tarsito.

MEMAHAMI ANCAMAN NEGARA NON-MILITER DAN STRATEGI MENGHADAPINYA MELALUI PENDIDIKAN KARAKTER PADA MATA PELAJARAN PPKN DI SEKOLAH

Muhamad Hari Purnomo Hadi
SMK Negeri 1 Sidoarjo
Jalan Monginsidi, Sidoarjo
Email : gurumhariph@gmail.com

ABSTRAK

Bangsa / Negara adalah kesatuan dari manusia-manusia beserta karakternya. Kekuatan karakter sebuah bangsa sangat diperlukan ketika harus berhadapan dengan ancaman terhadap Negara tersebut. Dewasa ini muncul fenomena yang menunjukkan lunturnya karakter bangsa Indonesia sebagai akibat dari serangan – serangan non militer yang membahayakan kedaulatan, kepribadian, keutuhan dan keselamatan bangsa . Untuk mengatasi hal ini, diperlukan sebuah Pendidikan, sebagai upaya yang sadar dan terencana dengan lebih menekankan pengembangan karakter luhur bangsa. Pendidikan ini bertujuan untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan di sekolah yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter dan akhlak mulia siswa secara utuh, terpadu, dan seimbang, sesuai standar kompetensi lulusan. Di sekolah, mata pelajaran PPKn memiliki peran strategis karena materi yang diajarkan sangat berkaitan dengan norma atau nilai-nilai yang bisa ditanamkan, dikembangkan, dieksplisitkan dan dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Diperlukan strategi yang harus dipahami dan dilaksanakan oleh Guru dalam memaksimalkan peran tersebut

Kata Kunci : Ancaman Non-Militer, Pendidikan Karakter, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

PENDAHULUAN

Semua negara di dunia, termasuk Indonesia menghadapi ancaman yang memiliki potensi membahayakan eksistensinya. Kemungkinan terburuk dari negara yang tidak berhasil menghadapi ancaman adalah bubarnya negara tersebut. Di era modern kita mengenal dua negara yang awalnya besar dan kuat, menjadi lemah kemudian bubar akibat tidak bisa menghadapi ancaman yang dalam hal ini berwujud disintegrasi. Dua

negara tersebut adalah Yugoslavia dan Uni Sovyet. Bubarnya kedua Negara tersebut harus bisa menjadi pelajaran bagi Indonesia, sebagai Negara dengan segala keunggulannya juga menghadapi ancaman nyata berupa ancaman yang menggunakan senjata (militer) dan ancaman yang tidak menggunakan senjata (non-militer)

Ancaman Negara non-militer adalah ancaman yang tidak menggunakan senjata. Ancaman ini menggunakan faktor-faktor non-

militer yang bersifat abstrak, namun mampu membahayakan kedaulatan negara, kepribadian bangsa, keutuhan wilayah negara, dan keselamatan segenap bangsa.

Ancaman non militer salah satunya disebabkan oleh pengaruh negatif dari globalisasi. Globalisasi yang menyamarkan batas pergaulan antar bangsa secara disadari ataupun tidak telah memberikan kesempatan masuknya budaya asing yang secara langsung member pengaruh negatif yang kemudian menjadi ancaman bagi keutuhan sebuah negara, termasuk Indonesia. Ancaman non-militer diantaranya dapat berdimensi ideologi, politik, ekonomi dan sosial budaya.

Ancaman Negara di bidang ideologi adalah masuknya paham komunisme dengan segala propagandanya dan liberalisme atau paham kebebasan yang mengancam ideologi Negara Pancasila. Gejala munculnya paham –paham tersebut bisa dilihat dari makin maraknya propaganda symbol komunisme, merebaknya pola pikir Atheisme (paham yang mengajarkan penafikan adanya Tuhan), Sekulerisme (Paham yang mengajarkan pemisahan urusan

agama dari Negara) , Hedonisme (Paham yang mengajarkan seseorang untuk mengejar kenikmatan duniawi tanpa mendasarkan pada nilai dan norma) , Seks Bebas, Kapitalisme, dsb. yang merupakan akibat langsung dari pengaruh negatif serangan ideologi asing.

Ancaman di bidang politik dapat bersumber dari dalam negeri maupun luar negeri. Dari dalam negeri adalah tindakan maker atau kudeta, yakni penggunaan kekuatan berupa pengerahan massa untuk menumbangkan suatu pemerintahan yang berkuasa, atau menggalang kekuatan politik untuk melemahkan kekuasaan pemerintah. Selain itu, ancaman disintegrasi berupa perang saudara atau separatisme merupakan bentuk lain dari ancaman politik yang timbul di dalam negeri. Dari luar negeri, ancaman di bidang politik dilakukan oleh suatu negara asing dengan melakukan tekanan politik terhadap Indonesia. Intimidasi, provokasi, atau blokade politik merupakan bentuk ancaman non-militer berdimensi politik yang seringkali digunakan oleh pihak-pihak lain untuk menekan negara lain.

Ancaman Negara di bidang ekonomi muncul dari luar negeri dan dalam negeri. Ancaman dari luar negeri adalah adanya dominasi barang-barang produk asing. Selain itu juga adanya serbuan tenaga asing dan penanaman modal asing secara bebas . Ancaman ekonomi dari dalam berupa banyaknya angka pengangguran, kemiskinan, dan kesenjangan ekonomi yang semakin lebar.

Ancaman – ancaman non-militer di bidang ideology, politik, ekonomi dan sosial budaya membutuhkan upaya nyata untuk menghadapinya. Upaya tersebut harus direncanakan secara baik, dilaksanakan secara berkesinambungan dan dikontrol secara efektif melalui Pendidikan. Pendidikan yang dimaksud adalah pendidikan yang mampu menumbuhkan karakter luhur bangsa.

KONSEP ILMIAH / GAGASAN

Problem lunturnya karakter bangsa kini menjadi perhatian serius dari Pemerintah dan seluruh lapisan masyarakat Indonesia. Berbagai

ulasan di media massa baik media cetak, maupun media elektronik mengemuka, membahas tentang problem ini, tentang sebab dan akibatnya. Pemerintah bersama para pengamat pendidikan tengah banyak berbicara mengenai persoalan karakter bangsa di berbagai forum seminar, baik pada tingkat lokal, nasional, maupun internasional. Persoalan yang makin marak muncul di masyarakat seperti korupsi, perampokan, pembunuhan, vandalisme dan kekerasan, seks bebas, perkosaan dan kejahatan seksual lainnya, perusakan, perkelahian massa, perilaku merusak diri, dan sebagainya menjadi problem serius bangsa yang harus segera diupayakan solusinya.

Pentingnya perbaikan karakter bangsa adalah sebagai benteng pertahanan dari segala ancaman yang membahayakan kedaulatan dan keutuhan bangsa. Bangsa dengan karakter yang kuat akan kokoh berdiri dengan tegap sesuai dengan kepribadiannya akan tetap eksis dan maju serta dan tidak terpengaruh oleh dampak negative dari budaya asing dan bahayanya.

Sebagaimana yang pernah diucapkan oleh penyair dari Mesir, Syaiqi Beiq. Beliau berkata bahwa suatu bangsa akan jaya dan abadi bila akhlaq mulia masih ada padanya, sebaliknya bangsa itu akan musnah bila akhlaq / budi pekerti yang luhur telah hilang dari mereka“.

Upaya perbaikan karakter bangsa, pada dasarnya bisa ditempuh melalui dua pendekatan yang harus dilakukan secara bersamaan dan harus saling bersinergi. Pendekatan pertama, adalah pendekatan “*Top Down*”, yakni pendekatan dari atas, dalam hal ini adalah sikap dan keteladanan karakter dari Pemerintah. Pendekatan “*Top Down*” bisa dilakukan seperti penerbitan peraturan, undang-undang, peningkatan upaya pelaksanaan dan penerapan hukum yang lebih kuat, adil dan benar, terlaksananya Pemerintah yang menjunjung tinggi nilai kejujuran, dan tanggung jawab dan anti-korupsi, dan sebagainya. Dengan adanya sikap dan keteladanan karakter dari pemerintah, maka rakyat secara langsung akan melihat, mencermati dan diharapkan bisa meneladani karakter tersebut.

Pendekatan yang kedua adalah pendekatan “*Bottom Up*”, yakni pendekatan dari bawah (rakyat atau masyarakat), dalam hal ini adalah dengan cara melaksanakan Pendidikan kepada rakyat atau generasi bangsa, yang dimulai dari keluarga, sekolah dan Masyarakat.

Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantoro (TIM MKDK IKIP Surabaya, 1996 : 20) adalah suatu daya upaya untuk memajukan perkembangan budi pekerti (kekuatan batin), pikiran (intelektual) dan jasmani anak-anak. Dalam hal ini pendidikan menjalankan perannya sebagai upaya memperbaiki karakter bangsa. Pendidikan merupakan upaya yang bersifat konstruktif (pembangunan) sekaligus bersifat preventif (pencegahan). Pendidikan merupakan upaya konstruktif karena di dalamnya ada kegiatan yang terencana untuk membangun konstruksi karakter siswa yang mulia. Di samping itu pendidikan juga merupakan upaya preventif karena pendidikan merupakan upaya untuk membangun generasi baru bangsa yang lebih baik, yang bisa mencegah lahirnya generasi bangsa yang berkarakter hina. Sebagai upaya

pencegahan, pendidikan akan berusaha mengembangkan kualitas dan moralitas generasi muda bangsa dalam berbagai Pendidikan karakter di sekolah memiliki peran penting dalam memperbaiki karakter siswa, mengingat akhir-akhir ini muncul berbagai macam fenomena yang menggambarkan menurunnya kualitas karakter siswa. Di Sekolah, siswa akan belajar mengembangkan sikap, batin, pikiran, ilmu, pengetahuan, keterampilan dan keahliannya sehingga menjadi manusia yang benar-benar berkarakter mulia. Pengembangan karakter ini harus melibatkan komponen budaya sekolah, kebijakan sekolah, serta pengintegrasian nilai-nilai karakter yang nyata dalam pembelajaran. Lebih lanjut, pengembangan karakter ini harus dilakukan secara integratif dan berkesinambungan.

Pengembangan Budaya Sekolah berkarakter menjadi sesuatu yang harus dilakukan agar peran sekolah sebagai pusat pembangunan karakter bisa tercapai. Kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler harus dirancang dan diarahkan sedemikian rupa sehingga siswa bisa

terbiasa menanamkan nilai karakter di sekolah. Pembuatan kebijakan sekolah, dan penerapan aturan sekolah juga harus sejalan dengan nilai, norma dan hukum yang berlaku. Dalam hal ini keteladanan dan kepemimpinan kepala sekolah sangat diperlukan.

Pengintegrasian nilai - nilai karakter ke dalam mata pelajaran juga harus dilakukan dalam pembelajaran. Setiap guru di sekolah memiliki tanggung jawab yang sama untuk menjadi model pengembangan karakter bagi siswa. Sebagai model, guru harus memberi teladan karakter yang mulia, memberi ruang penanaman nilai karakter, dan membiasakan nilai karakter tersebut sebagai "way of life" bagi siswa. Guru yang berkarakter merupakan pendidik karakter, yang memiliki tanggung jawab ikut mewariskan karakter-karakter luhur bangsa kepada siswa-siswanya.

Pancasila merupakan dasar Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) sehingga memiliki fungsi yang sangat fundamental. Selain bersifat yuridis formal yang mengharuskan seluruh peraturan perundang-undangan berlandaskan

pada Pancasila (sering disebut sebagai sumber dari segala sumber hukum), Pancasila juga bersifat filosofis. Pancasila merupakan dasar filosofis dan sebagai perilaku kehidupan. Artinya, Pancasila merupakan falsafah negara dan pandangan/cara hidup bagi bangsa Indonesia dalam menjalankan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara untuk mencapai cita-cita nasional. Sebagai dasar negara dan sebagai pandangan hidup, Pancasila mengandung nilai-nilai luhur yang harus dihayati dan dipedomani oleh seluruh warga negara Indonesia dalam hidup dan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Lebih dari itu, nilai-nilai Pancasila sepatutnya menjadi karakter masyarakat Indonesia sehingga Pancasila menjadi identitas atau jati diri bangsa Indonesia.

Oleh karena kedudukan dan fungsinya yang sangat fundamental bagi negara dan bangsa Indonesia, maka dalam pembangunan karakter bangsa, Pancasila merupakan landasan filosofis utama. Sebagai landasan, Pancasila merupakan rujukan, acuan, dan sekaligus tujuan dalam pembangunan karakter

bangsa. Dalam konteks yang bersifat substansial, pembangunan karakter bangsa memiliki makna membangun manusia dan bangsa Indonesia yang berkarakter Pancasila. Berkarakter Pancasila berarti manusia dan bangsa Indonesia memiliki ciri dan watak religius, humanis, nasionalis, demokratis, dan mengutamakan kesejahteraan rakyat. Nilai-nilai fundamental ini menjadi sumber nilai luhur yang dikembangkan dalam pendidikan karakter bangsa.

Gambaran karakter bangsa Indonesia pada hakikatnya adalah cerminan dari seluruh ciri-ciri perilaku bangsa Indonesia yang membedakannya dengan bangsa lain di dunia. Karakter tersebut antara lain adalah sifat religius, kemanusiaan, kekeluargaan, gotong royong, kerakyatan, keadilan, ramah tamah, dan Bhineka Tunggal Ika. Karakter bangsa juga merupakan pola kebudayaan bangsa Indonesia asli yang mendapat pengaruh dari unsur-unsur kebudayaan asing yang sesuai dengan karakter bangsa (TIM Penulis MPK – Unesa, 2005 : 189).

Lunturnya karakter bangsa disebabkan karena lunturnya pemahaman dan pengamalan

Pancasila sebagai falsafah (pandangan hidup) bangsa. Pendidikan karakter harus berupaya memahami dan mengamalkan pancasila pada siswa. Sebagai landasan filosofi bangsa Indonesia, Pancasila dijadikan pandangan dan cara hidup yang diangkat dari realitas sosial budaya dan tata nilai dasar masyarakat Indonesia. Nilai dasar ini yang menjiwai dan merupakan perwujudan kepribadian (Karakter) bangsa.

Nilai Pancasila adalah meliputi Nilai Ketuhanan, Nilai Kemanusiaan, Nilai Persatuan, Nilai Kerakyatan dan Nilai keadilan Sosial. Nilai-nilai ini pula yang menjadi dasar filosofis penerapan Pendidikan Karakter. Mohammad Noor Syam (Tim MKDK IKIP Surabaya, 1996 : 52) telah merumuskan nilai-nilai karakter dasar di dalam bangsa Indonesia yang telah berkembang sejak awal peradaban, terutama meliputi:

- a. Adanya kesadaran keTuhanan dan keagamaan
- b. Kesadaran kekeluargaan, sebagai dasar dan kodrat terbentuknya masyarakat
- c. Kesadaran musyawarah mufakat dalam menentukan

dan memecahkan masalah secara bersama

- d. Kesadaran gotong-royong, saling menolong
- e. Kesadaran tenggang rasa dan tepo seliro

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan untuk mengembangkan potensi siswa secara optimal. Usaha sadar itu harus memiliki relevansi atau keterkaitan dengan lingkungan siswa berada, terutama dari lingkungan budayanya, karena siswa adalah bagian yang tidak terpisahkan dari lingkungan budayanya. Siswa hidup dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai budaya yang dikembangkan dalam lingkungannya. Sering kali orang tidak faham tentang hakikat budaya, sehingga seringkali menyamakan makna budaya dengan kebiasaan, padahal makna budaya yang sesungguhnya lebih komprehensif dan lebih mulia. Budaya menurut Edward B. Taylor (Sujiyanto, 2007 : 3) adalah keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat-istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang

didapat seseorang sebagai anggota masyarakat. Berdasarkan pengertian ini, maka tidak benar jika kita menyebut aktivitas tawuran, korupsi sebagai budaya, sebab secara moral hal tersebut sangat bertentangan.

Pendidikan yang tidak dilandasi oleh prinsip relevansi terhadap lingkungan budaya, akan menyebabkan siswa terpinggirkan dari budayanya. Ketika hal ini terjadi, maka siswa tidak akan mengenal budayanya dengan baik sehingga ia menjadi orang "asing" dalam lingkungan budayanya. Selain menjadi orang asing, yang lebih memprihatinkan jika siswa sampai menentang budayanya. Lingkungan Budaya, yang menyebabkan siswa tumbuh dan berkembang, dimulai dari budaya di lingkungan keluarga, lingkungan tempat tinggal (RT, RW, desa, kelurahan atau perumahan), lingkungan sekolah, kemudian berkembang ke lingkungan yang lebih luas yaitu budaya nasional bangsa dan budaya universal yang dianut oleh umat manusia.

Siswa yang terpinggirkan dari budayanya, sangat rentan terpengaruh oleh budaya asing dan cenderung bersikap menerima

budaya asing tanpa proses pertimbangan yang sejalan dengan Pancasila. Hal ini disebabkan karena dia tidak memahami norma dan nilai budaya nasionalnya yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan pertimbangan (*valueing*) tersebut. Semakin kuat seseorang memiliki dasar pertimbangan, semakin kuat pula kecenderungan untuk tumbuh dan berkembang menjadi warga negara yang baik (*Good Citizenship*). Hal ini selaras dengan fungsi utama pendidikan yang diamanatkan dalam UU Sisdiknas yakni "mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa".

Pendidikan adalah suatu proses enkulturasi, yakni pewarisan nilai-nilai budaya dari generasi ke generasi. Pendidikan akan mengembangkan nilai-nilai budaya bangsa yang luhur, yang sesuai dengan kehidupan masa kini dan masa yang akan datang, serta senantiasa mengembangkan budaya tersebut. Oleh karena itu, pendidikan budaya dan karakter bangsa

merupakan inti dari suatu proses pendidikan.

Proses pengembangan budaya dan karakter bangsa harus dilakukan secara berkesinambungan di sekolah, dibiasakan melalui budaya sekolah, dikuatkan melalui kebijakan sekolah, diinternalisasikan dalam kegiatan ekstra kulikuler serta dilakukan melalui integrasi ke dalam berbagai mata pelajaran. Dalam pengembangan pendidikan karakter bangsa, kesadaran akan jati diri dan bangsa harus tumbuh pada siswa. Kesadaran tersebut dibangun dengan baik melalui sinergi berbagai mata Pelajaran, Pendidikan Kewarganegaraan akan memberikan pemahaman pada siswa untuk menjadi Warganegara yang baik (*Good Citizenship*), yakni warganegara yang religius, cinta tanah air, memiliki pengetahuan mengenai sistem ketatanegaraan, pemerintahan, dan politik. Pendidikan Agama akan memberi pemahaman tentang nilai-nilai agama, Pendidikan bahasa Indonesia mendidik siswa tentang cara berpikir dan berbahasanya. Pendidikan Kewirausahaan akan memberikan pemahaman kepada siswa tentang

nilai kemandirian berwirausaha. Pendidikan Sejarah yang memberikan pencerahan dan penjelasan tentang jati diri bangsa di masa lalu yang menghasilkan jati diri bangsa di masa kini dan masa depan, Pendidikan Geografi yang memberi pengetahuan, wawasan, dan nilai yang berkenaan dengan lingkungan, tempat diri dan bangsanya hidup, Pendidikan Sosiologi-Antropologi yang memberikan pemahaman tentang nilai yang hidup di masyarakat, sistem sosial yang berlaku dan sedang berkembang , serta mata pelajaran produktif, dan lain sebagainya.

Guru harus menyadari bahwa secara fitrah, siswa adalah manusia yang diciptakan Tuhan YME dengan bekal akal pikiran dan hati nurani, yang berfungsi sebagai dasar mereka dalam mengetahui mana perbuatan yang baik dan benar, serta mana perbuatan yang buruk dan salah. Artinya secara fitrah dan kodrat siswa adalah manusia yang berkarakter baik. Adapun kenakalan yang siswa lakukan adalah bagian dari proses imitasi dan identifikasi mereka pada lingkungan tempat mereka hidup, sekaligus sebagai

proses pembentukan kepribadian. Guru harus menyadari bahwa peran yang harus dijalankan adalah sebagai teladan dan pembimbing kehidupan siswa. Tanggung jawab Guru bukan sekedar mengajar, melainkan juga mendidik siswa, yakni berupaya untuk memanusiakan siswa agar menjadi manusia.

Selanjutnya, Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan harus menyadari betul urgensi keberadaan PPKn, dan misi yang diemban. PPKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara yang baik (Good Citizenship), yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Pendidikan Kewarganegaraan (Citizenship Education) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada "nation and character building" yakni pembentukan karakter diri yang baik dari segi agama, sosio-kultural, dan sebagainya. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelajaran PPKn dalam rangka

"nation and character building", yakni :

1. PPKn merupakan bidang kajian kewarganegaraan yang didukung berbagai disiplin ilmu yang saling berkaitan, yaitu: ilmu agama, politik, hukum, sosiologi, antropologi, psikologi dan disiplin ilmu lainnya yang digunakan sebagai landasan untuk melakukan kajian-kajian terhadap proses pengembangan konsep, nilai dan perilaku demokrasi Negara dan warganegara.
2. PPKn mengembangkan daya nalar (state of mind) bagi para peserta didik. Pengembangan karakter bangsa sebagai cara menghadapi ancaman militer merupakan proses pengembangan warganegara yang cerdas dan berdaya nalar tinggi. Sehingga mampu berpikir kritis dan analitis untuk mencegah dirinya terbawa arus negatif globalisasi. PPKn memusatkan perhatiannya pada pengembangan kecerdasan warga negara (civic intelligence) sebagai landasan

pengembangan nilai dan perilaku demokrasi yang selalu berdasarkan nilai – nilai Pancasila, dengan menjunjung tinggi NKRI, UUD 1945 dan bhineka tunggal ika.

3. PPKn sebagai suatu proses pencerdasan, maka pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah yang pendekatan yang lebih kontekstual. Artinya dalam proses pembelajaran, setiap materi yang disampaikan dan diajarkan selalu dikaitkan dengan penerapan dan kondisi yang sebenarnya di tengah masyarakat. Proses pencerdasan ini juga membutuhkan pembelajaran yang inspiratif dari guru PPKn yang juga mampu menginspirasi. Pencerdasan akan menemui kesempurnaan dalam prosesnya ketika PPKn disampaikan melalui pendekatan yang partisipatif dengan menekankan pelatihan penggunaan logika dan penalaran secara nyata. Untuk memfasilitasi pembelajaran PPKn yang efektif

dikembangkan bahan pembelajaran yang interaktif yang dikemas dalam berbagai bentuk seperti bahan belajar tercetak, terekam, tersiar, elektronik, dan bahan belajar yang digali dari lingkungan masyarakat sebagai pengalaman langsung untuk menghadapi ancaman non militer yang ada di tengah – tengah masyarakat.

4. Kelas PPKn sebagai laboratorium moral dan demokrasi. Melalui PPKn, pemahaman sikap dan perilaku yang bermoral Pancasila dan demokratis dikembangkan bukan semata-mata melalui ‘mengajar’ (*teaching*), tetapi melalui model pembelajaran yang secara langsung menerapkan cara hidup (*doing*).

PENUTUP

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga

Negara yang baik (Good Citizenship), yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada "Character Building" yakni pembentukan karakter diri yang baik dari segi agama, sosio-kultural, dan sebagainya. Dengan mendidik warga negara menjadi baik dan berkarater luhur sesuai dengan ideologi

DAFTAR PUSTAKA

BP7 Pusat, 1995, UUD 1945, P4, GBHN, Bahan Penataran P4, Jakarta, BP7 Pusat

Dinas Pendidikan Nasional Provinsi Jawa Timur, 2010, *Arah dan Prioritas kebijakan Pendidikan Budaya dan Karakter*. Makalah disampaikan dalam Workshop Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa di Batu, Jawa Timur

Lubis, Yusnawan dan Mohamad Sodeli, 2014, *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SMA/SMK/MA/MAK XI Semester 2*, Jakarta : Kementrian Pendidikan dan

Pancasila maka PPKn, dalam hal ini memiliki peran strategis bagi bangsa indonesia agar tetap eksis dan mampu mengatasi berbagai ancaman yang muncul. Khususnya ancaman non militer dalam dimensi ideologi, politik, ekonomi dan sosial budaya. Untuk menyukkseskan peran tersebut maka guru mata pelajaran PPKn harus memiliki pemahaman tentang bidang kajian PPKn, pengembangan, proses dan perannya

Kebudayaan Republik Indonesia

Sujiyanto, Muhlisin, 2003, *Praktik Belajar Pendidikan Kewarganegaraan untuk SMA.*, Jakarta: Ganeca Extact

Tim MKDK IKIP Surabaya, 1996, *Pengantar Pendidikan*, Surabaya : University Press IKIP Surabaya

Tim MPK Unesa. 2005. *Pendidikan Pancasila*, Surabaya : University Press

Kisyani, 2010, *Budaya Sekolah*. Makalah disampaikan dalam

Workshop Pendidikan
Budaya dan Karakter
Bangsa di Batu, Jawa
Timur

PEMBELAJARAN KREATIF TARI KONTEMPORER DI YAYASAN SENI PANCER LANGIIT, DESA KAPAL, KECAMATAN MENGWI, KABUPATEN BADUNG, PROVINSI BALI

Ni Luh Putu Pusparini
Universitas Negeri Surabaya
e-mail: pusparini13@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini dibuat dengan tujuan untuk menjaga kelestarian warisan budaya leluhur yang berwujud kesenian. Banyaknya warisan yang agung ini sudah selayaknya menjadi pemikiran dan tanggung jawab generasi muda untuk mempertahankannya dalam rangka menjaga identitas budaya Bali secara khusus. Salah satu tanggung jawab tersebut tentunya dapat diimplementasikan dengan berbagai gerakan dan aktifitas. Sehingga melahirnya semangat kreatifitas guna memberikan nafas baru terhadap kesenian dan dapat diterima oleh perkembangan zaman. Muncullah karya-karya baru yang dapat bersaing di tingkat global dengan memberikan sentuhan-sentuhan inovasi terhadap seni budaya warisan leluhur, sehingga dapat beradaptasi dengan estetika zamannya. Metode yang akan dipergunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif, yaitu penelitian tentang risert yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif. Selain hal tersebut, metode kualitatif deskriptif dipergunakan dalam penelitian ini karena semua data yang diperoleh dari hasil penelitian dilapangan baik dari hasil wawancara (*interview*), pengamatan (*observation*), dokumentasi dan tinjauan perpustakaan akan digambarkan atau dilukiskan secara rinci sesuai dengan fakta-fakta yang ditemukan terkait dengan batasan atau ruang lingkup penelitian (Sugiyono, 2009: 205). Hasil dari penelitian ini yaitu Pembelajaran Kreatif Tari Kontemporer di Yayasan Seni Pancer Langiit, Desa Kapal, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung, Provinsi Bali yaitu berupa proses, kendala dan prestasi pembelajaran.

Kata Kunci: pembelajaran kreatif, tari kontemporer, Yayasan Pancer Langiit

PENDAHULUAN

Perkembangan tari kontemporer di Indonesia berkembang karena meningkatkan apresiasi dan minat masyarakat terhadap kesenian Indonesia. Seni kontemporer adalah suatu seni yang terpengaruh dampak modernisasi dan digunakan sebagai istilah umum sejak istilah *Contemporary Art* yang berkembang di Barat. Seni kontemporer tidak terikat oleh

aturan-aturan zaman dahulu dan berkembang sesuai dengan zaman sekarang yang lahir sebagai wujud refleksi nafas jaman, yang secara tematik merefleksikan waktu yang sedang dilaluinya saat ini. Seni kontemporer memiliki ciri-ciri atau sifat seperti tradisi yang dicoba untuk diangkat kembali dengan menggunakan tema dan media yang lebih bebas. Jadi, seorang seniman dalam menciptakan karya seni

kontemporer harus mampu melahirkan nilai keindahan dalam karya dan melahirkan generasi penerus Bangsa, yang diimplementasikan dengan berbagai gerakan/aktifitas. Sebagai contoh nyata dapat dilakukan dengan cara menjaga kelestarian warisan budaya yang berwujud kesenian melalui Pembelajaran Kreatif Tari Kontemporer di Yayasan Seni Pancer Langiit, Desa Kapal, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung, Provinsi Bali.

Pancer Langit secara etimologi berasal dari dua kata yakni pancer dan langiit. Pancer berarti pusat atau sumber dari segala kekuatan dan langiit/lelangit berarti leluhur yang merupakan simbol dari pelindung yang abadi. Sehingga, pancer langiit adalah sebuah yayasan seni kontemporer yang berakar pada seni tradisi Bali sebagai wadah untuk menuangkan kreativitas seni bagi anak-anak muda yg memiliki jiwa kreatif serta komitmen yg tinggi di bidang seni. Serta menghimpun generasi muda dalam pengembangan seni dan mengolah kemampuan diri, dengan jumlah anggota adalah 89 orang, 18 anak-anak dan 70 dewasa.

Yayasan ini didirikan karena adanya anggapan atau dorongan dari Anak Agung Gede Agung Rahma Putra selaku pendidik dan pendiri yayasan, untuk mengembangkan seni tanpa meninggalkan unsur tradisi yg diwariskan oleh leluhur. Yayasan ini sesungguhnya diharapkan dapat seimbang mempelajari semua jenis tari tidak hanya tari tradisi dan kontemporer, tetapi dasarnya adalah tradisi menjadi sebuah identitas dalam pembelajarannya. Dulu sewaktu masih menjadi sebuah komunitas seni pada tahun 2002, tari kontemporer di Bali belum berkembang pesat, makadari itu diberikan pembelajaran tari kontemporer. Seiring perkembangan zaman, saat ini tari kontemporer sudah berkembang sangat pesat, sehingga komunitas membentuk menjadi sebuah yayasan pada tahun 2016. Sebuah yayasan yang berkembang sangat sukses, dikenal oleh masyarakat luas dan berprestasi baik dalam kualitas anak didiknya maupun karya pembinanya di tingkat Kabupaten, Provinsi, Nasional hingga ke tingkat Internasional.

Visi didirikannya Yayasan Seni Pancer Langiit yaitu untuk

mewujudkan generasi muda yang bermoral, bermental dan berkarakter dengan mengembangkan kemampuan diri menjadi sumber daya manusia yang unggul dalam melestarikan Budaya Bali khususnya. Sedangkan, Misinya yaitu untuk peningkatan pengetahuan dan kemampuan anggota yayasan secara non formal yakni pelaksanaan pelatihan-pelatihan dan workshop, melaksanakan kegiatan-kegiatan dalam bentuk pelayanan masyarakat yakni kegiatan *ngayah*, pengembangan sifat mental positif bagi anggota yayasan yang mengutamakan kejujuran, kesadaran dan ketulusan sehingga membentuk dedikasi, loyalitas, dan totalitas anggota yayasan yg berkualitas.

Hal ini yang membuat ketertarikan penulis untuk meneliti proses pembelajaran kreatif di Yayasan Pancer Langiit khususnya pada tari kontemporer. Rumusan masalah dari penelitian ini yakni (1) bagaimana pembelajaran kreatif tari kontemporer di Yayasan Seni Pancer Langiit, Desa Kapal, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung, Provinsi Bali. (2) Apa kendala yang dihadapi dalam pembelajaran tari

kontemporer di Yayasan Seni Pancer Langiit, Desa Kapal, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung, Provinsi Bali. (3) Bagaimana prestasi peserta didik dalam pembelajaran kreatif di Yayasan Seni Pancer Langiit, Desa Kapal, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung, Provinsi Bali. Berdasarkan rumusan masalahnya, maka tujuan penulisan dalam penelitian ini diantaranya (1) menganalisis pembelajaran kreatif tari kontemporer di Yayasan Seni Pancer Langiit, Desa Kapal, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung, Provinsi Bali. (2) mendeskripsikan kendala yang dihadapi dalam pembelajaran tari kontemporer di Yayasan Seni Pancer Langiit, Desa Kapal, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung, Provinsi Bali. (3) mendeskripsikan prestasi peserta didik dalam pembelajaran kreatif di Yayasan Seni Pancer Langiit, Desa Kapal, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung, Provinsi Bali.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah usaha untuk memperoleh fakta atau prinsip (menemukan,

mengembangkan, menguji kebenaran) dengan cara mengumpulkan dan menganalisis data (informasi), yang dilaksanakan dengan teliti, jelas, sistematis, serta menggunakan metode-metode ilmiah dengan tujuan untuk mencari kebenaran sehingga dapat dipertanggungjawabkan (J.F Rummel, 2010:6). Metode yang akan dipergunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif, yaitu penelitian tentang risert yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif. Selain hal tersebut, metode kualitatif deskriptif dipergunakan dalam penelitian ini karena semua data yang diperoleh dari hasil penelitian dilapangan baik dari hasil wawancara (*interview*), pengamatan (*observation*), dokumentasi dan tinjauan perpustakaan akan digambarkan atau dilukiskan secara rinci sesuai dengan fakta-fakta yang ditemukan terkait dengan batasan atau ruang lingkup penelitian (Sugiyono, 2009: 205).

HASIL PENELITIAN

Observasi dilakukan untuk memperoleh keterangan tentang

masalah yang diselidiki dan dilakukan dengan cara yang sistematis. Dalam Hadi (1977: 159) sebagai sebuah metode ilmiah, observasi dapat diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis. Teknik observasi mempunyai ciri yakni; mempunyai arah yang khusus, sistematis, mengadakan pencatatan segera, membutuhkan keahlian serta *reliable* dan valid. Oleh karena itu, penelitian langsung dilakukan di Yayasan Seni Pancer Langiit, Desa Kapal, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung, Bali dan melalui via media sosial dengan Anak Agung Gede Agung Rahma Putra (pendidik di yayasan). Dalam Nazir, I Wayan Suharta (2005: 37) juga mengisyaratkan adanya sejumlah ciri yang harus dipenuhi observasi sebagai metode ilmiah, yakni; a) digunakan untuk penelitian yang telah direncanakan secara sistematis, b) harus berkaitan dengan tujuan penelitian yang telah direncanakan, c) harus dicatat secara sistematis dan d) observasi dapat di cek dan dikontrol atas validitas dan realibelitasnya. Jenis observasi yang dipergunakan dalam penelitian ini

adalah observasi partisipasi, yaitu peneliti melakukan observasi ikut mengambil bagian dalam situasi yang diselidiki atau dalam lingkungan orang-orang yang diselidiki. Tahap selanjutnya melakukan wawancara. Dalam penelitian ini, jenis wawancara yang digunakan adalah: Wawancara berstruktur (pertanyaan telah dirumuskan sebelumnya dengan cermat secara tertulis) dan wawancara tak berstruktur (tanpa mempersiapkan daftar pertanyaan sebelumnya, namun menghadapi suatu masalah secara umum sehingga responden atau informan boleh menjawab secara bebas menurut isi hati atau pikirannya). Informan yang diwawancarai dalam hal ini adalah orang-orang yang memiliki pengetahuan komprehensif tentang Yayasan Seni Pancer Langiit, baik dari segi asal-usul yayasan, Visi Misi yayasan, serta secara khusus mengetahui tentang proses pembelajaran kreatif tari kontemporer di yayasan Pancer Langiit. Para informan tersebut seperti Anak Agung Gede Agung Rahma Putra selaku pemilik dan pendidik di yayasan, I Gede Agus

Suparta selaku ketua yayasan, serta anak didik yayasan yang mengikuti proses pembelajaran yang berkaitan dengan penelitian ini. Para informan ini akhirnya dapat menyumbangkan ide serta informasi tentang penelitian yang dilakukan. Teknik dokumentasi juga menjadi suatu keharusan yang dilakukan dengan tujuan untuk dapat mengingatkan dan lebih mempertajam kajian-kajian yang diinginkan, disamping itu untuk menghindari ketidakjelasan data yang diperoleh dari pengamatan langsung. Mengamati sebuah proses pembelajaran, data rekaman merupakan hal yang sangat penting, terutama rekaman proses pembelajaran kreatif dalam mempelajari tari kontemporer. Sehingga data yang terekam baik berupa gambar (foto-foto) di lapangan beserta rekaman hasil dokumentasi yang telah dilaksanakan dapat dipelajari kemudian diolah sesuai dengan kepentingan dari penelitian ini. Alat dokumentasi yang dipergunakan adalah berupa *camera digital cannon* dan *handphone*.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang sudah dilakukan di Yayasan Seni Pancer Langiit terkait dengan pembelajaran kreatif tari kontemporer, dimana Anak Agung Gede Agung Rahma Putra sebagai pendidik harus menguasai panduan atas dasar *Lontaran Pewayangan* terlebih dahulu sebelum mengajar yaitu tahap 1) *Saraswati* (ilmu pengetahuan); berkarya memahami ilmu dan menguasai ilmu sangatlah penting, bagaimana cara mengembangkan ilmu dan menuangkan karya berdasarkan ilmu. 2) *ganapati* (perenungan/kontemplasi); proses berkarya untuk mendapatkan suatu ide berawal dari menghayal dan 3) *Kawiswara* (penuangan/eksekusi); penuangan berupa gerak, yang disesuaikan dengan konsep. Hal-hal yang menjadi fokus pendidik untuk menginovasi serta mengembangkan menjadi karya baru dapat dicermati dari aspek ide, gerak, kostum, musik iringan, dan tata pementasan dari karya tari kontemporer.

Dengan berpijak pada tiga dasar tersebut, maka akan dapat melahirkan sebuah originalitas gagasan kreatif. Seperti pembelajaran

kreatif tari kontemporer, hambatan pembelajaran kreatif tari kontemporer, dan prestasi dalam pembelajaran kreatif tari kontemporer. Berikut adalah penjelasannya:

A. Pembelajaran kreatif tari kontemporer

Menurut Anak Agung Gede Agung Rahma Putra, tari kontemporer sifat berekspresi dan penuangannya lebih bebas, tidak perlu ditindak dengan pakem (aturan-aturan), atau sebaliknya pendidik menggunakan aturan-aturan kemudian dikonstruksi ulang atau ditata kembali dalam bentuk yg berbeda dan baru. Tari kontemporer tidak terikat dengan pakem tapi yang mengikat adalah konsep desa (tempat), kala (waktu), patra (situasi/keadaan). Jadi karya kontemporer atau inovasi berkembang sebebaskan dengan tetap menggunakan 3 unsur yaitu etika, logika dan estetika yang menjadi dasar dalam berkarya.

Untuk meningkatkan daya kreatif, kualitas dan hasil dari sebuah kreativitas, Anak

Agung Gede Agung Rahma Putra selaku pendidik menjelaskan dan menerapkan 7 (tujuh) buah pemahaman kepada peserta didik agar karya itu benar-benar memiliki *power* atau kekuatan. Adapun metode yang pendidik gunakan adalah menerapkan konsep pengajaran melalui *Saptawi* (7 Wi), sebagai berikut:

1. *Wiraga*

Wiraga adalah dasar keterampilan gerak tubuh atau fisik penari. Gerak merupakan substansi baku dalam tari. Bagian fisik manusia yang dapat menyalurkan ekspresi batin, dalam bentuk gerak tari ada banyak sekali seperti kepala, muka, alis, mata, mulut, leher, bahu, siku-siku tangan, pergelangan tangan, jari-jari tangan, dada, perut, pinggul, lutut, kaki, jari-jari kaki, dan pergelangan kaki. Gerak yang dimaksud disini adalah gerak sehari-hari kemudian gerak tersebut diberi bentuk lain baik diperhalus, dipertegas, maupun dirombak (*distorsi*), Seperti:

- a. Gerak imitatif yaitu gerak tari yang dilakukan sebagai hasil dari eksplorasi gerak yang ada di alam selain gerak manusia. Misalnya; gerak hewan, tumbuhan, atau benda lain yang memiliki ciri gerak tertentu.
- b. Gerak Maknawi yaitu gerak tari yang mengandung arti atau mempunyai arti atau maksud tertentu. Gerakan tersebut biasanya memiliki ciri khas yang mudah dimengerti oleh penonton. Dengan demikian penonton dapat berkomunikasi dengan tarian. Misalnya; gerak menolak, melamun, melihat sesuatu dari kejauhan, gerak menunjuk, dan lain sebagainya. Disamping itu juga ada watak gerak yaitu kesan tertentu yang ditangkap penonton dari gerak yang diungkapkan penari.
- c. Gerak murni yaitu gerak yang tidak mengandung

arti, namun masih mengandung unsur keindahan gerak. Gerak ini dibuat semata-mata agar suatu tarian tampak indah.

Dari ketiga gerak tersebut merupakan dasar-dasar untuk berkreaitivitas yang harus peserta didik ketahui. Selain itu pendidik selalu memberikan teknik gerak yang tepat sehingga mampu menggali potensi yang ada pada peserta didik dan selalu menyesuaikan pada kebutuhan dan kemampuan yang mereka miliki.

2. *Wirama*

Wirama adalah suatu pola untuk mencapai gerakan yang harmonis, dimana di dalamnya terdapat pengaturan dimanika seperti aksen dan tempo tarian. Dalam *wirama* pendidik memberikan pemahaman terhadap ketukan ritme musik ataupun ritme nafas pada dinamika gerak tubuh. Sehingga dapat

menyatu dengan suasana yang diinginkan.

3. *Wirasa*

Wirasa adalah tingkatan penghayatan dan penjiwaan dalam tarian, seperti: tegas, lembut, gembira dan sedih, yang meekspresikan melalui gerakan dan mimik wajah sehingga melahirkan keindahan. Dalam *Wirasa* pendidik memberikan penghayatan atau rasa pada gerak tubuh dengan konsep yang dibawakan.

4. *Wirupa*

Wirupa adalah unsur yang memberikan kejelasan karakter gerak tari yang ditunjukkan melalui warna, busana, dan tata rias. Dalam proses penyatuan gerak pendidik mengajarkan kepada peserta didik agar membiasakan latihan dengan menggunakan kostum atau properti yang menjadi bagian koreografi, sehingga tidak ada hambatan penari dalam

bergerak dan memainkan properti.

5. *Wibawa*

Wibawa yang artinya Kewibawaan. Pendidik memberikan pemahaman yang sangat mendalam pada sebuah kesadaran melalui titik fokus (*tetuek*) atau tekanan terhadap suatu pembawaan karakter yang dimainkan agar memiliki kewibawaan dan taksu. Dalam hal ini mungkin bisa disebut sebuah pendalaman untuk merasakan rasa dan meraksasakan rasa yang dirasakan.

6. *Wicaksana*

Wicaksana yang artinya bijaksana. Dimana pendidik harus secara bijak melatih mereka. Kapan saatnya serius dan kapan saatnya tidak serius atau santai. Sebagai seorang pendidik harus mengerti kondisi anak didik. Selalu keras akan mempengaruhi psikologis mereka yang akan berimbas

pada sebuah penampilan. Terlalu santai juga akan menyebabkan mereka seenaknya dalam membawakan karya di atas panggung. Intinya adalah ketegasan dan keluwesan pendidik mengajar maupun peserta didik dalam menari.

7. *Wiguna*

Wiguna berarti memberikan ilmu yang ada pada diri pendidik agar dapat digunakan dengan sebaik-baiknya oleh peserta didik sehingga kelak mereka akan bisa jauh menjadi lebih baik dari gurunya. Semakin banyak anak didik yang jauh lebih baik dari gurunya, itu pertanda semakin banyak terlahir pemuda kreatif yang memiliki kualitas.

Seorang yang berkualitas pasti memiliki daya kreatif yang tinggi, harus mampu mengekspresikan ide-idenya atau imajinasinya ke dalam bahasa gerak, karena tari itu merupakan media komunikasi melalui gerak yang ritmis antar penikmat dengan koreografernya.

Dari uraian di atas dapat dikatakan bahwa seniman tari harus memiliki: Imajinasi yang tinggi, kemampuan untuk mengekspresikan imajinasinya melalui bahasa gerak, mempunyai daya kreativitas yang tinggi, mempunyai kepekaan rasa keindahan yang tinggi. Hal tersebut dapat direalisasikan oleh pendidik melalui pengembangan kreativitas dengan memberi kesempatan untuk mengembangkan bakat atau talenta peserta didik. Untuk menumbuhkan motivasi intrinsik, anak didik diberikan kebebasan berpikir dengan menyediakan sarana dan prasarana yang merangsang minat anak didik, sehingga dorongan ke arah kreativitas menjadi semakin kuat.

Pembelajaran kreatif yang rutin dilaksanakan di Yayasan Pancer Langiit yaitu penyusunan rencana kegiatan yang dapat dilakukan di luar pembelajaran seperti: menyaksikan pertunjukkan tari di beberapa tempat, mengadakan pelatihan-pelatihan dan *workshop* seperti olah tubuh dan yoga dengan mengundang pakar tari kontemporer dari luar daerah dan luar negeri yaitu Mas Widyanarto dari Yogyakarta, Mas Wisnu dari Ponorogo, dan mengadakan

sejumlah *workshop* bersama Jasmine Okubo dari Jepang, Yumma dan Chorescope dari Maroko. Selain itu juga terdapat, kegiatan melakukan pertukaran antar komunitas se-Nusantara dengan mengirim siswa untuk langsung belajar di komunitas lain yang memiliki pengalaman yang bagus. Dengan mengirim salah satu siswa dari yayasan ke Komunitas Lokananta di Yogyakarta, untuk belajar, menambah wawasan, pengalaman serta menggali potensi agar terjalin lintas budaya yang adi luhung. Melaksanakan kegiatan-kegiatan dalam bentuk pelayanan masyarakat yakni kegiatan *ngayah*, menari ke luar daerah seperti: (Lombok, Surabaya, Jakarta) dan luar negeri (Malaysia dan Singapore) dalam memenuhi acara atau undangan tertentu.

Melalui wadah kreativitas Yayasan Seni Pancer Langiit dapat belajar dari banyak guru, banyak ilmu, banyak pengalaman dan tentu untuk meningkatkan wawasan. Pembelajaran kreatif intrinsik maupun ekstrinsik yang dilaksanakan di yayasan merupakan pengalaman yang luar biasa yang diperoleh oleh peserta didik. Pengalaman tersebut

membuat siswa lebih kreatif, mampu berkreativitas sesuai dengan nafas zaman, mampu mengembangkan sifat mental positif bagi anggota yayasan, sehingga membentuk dedikasi, loyalitas, dan totalitas anggota yayasan yg berkualitas.

B. Kendala yang dihadapi

Kendala yang dihadapi dalam pembelajaran di Yayasan Seni Pancer Langiit, diantaranya:

1. Seniman yang menampilkan karya dari pencipta seringkali mencapai hasil yang berlainan dari pada apa yang dimaksudkan oleh sang pencipta atau ide yang diinginkan pendidik tidak dapat diterjemahkan oleh siswa dalam penuangan karya baru. Dengan hal tersebut solusinya pendidik harus mengganti dengan gerak yang sederhana sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa, namun tetap memiliki kekuatan yang sama dengan ide awal.
2. Menyeimbangkan *power* atau kekuatan siswa yang berbeda dalam pembelajaran tari kontemporer
3. Dalam proses pembelajaran, tidak semua siswa memiliki karakter

sepenuhnya dalam bidang kontemporer, karena jiwa tradisi masih sangat melekat pada diri siswa dalam menari kontemporer

4. Kurangnya disiplin siswa dalam ketepatan mengikuti pembelajaran dan kurang mampu mengatur waktu dengan kegiatan lain

C. Prestasi peserta didik

Prestasi peserta didik dalam membawakan karya Anak Agung Gede Agung Rahma Putra.

No	Judul Karya	Jenis Karya	Acara dan Tahun Pembuatan	Keterangan
1	Perjalanan Si Bisu	Tari Kontemporer	Dalam Hut GEOKS ke-3 tahun 2007	
2	Celah Dan Canda	Tari Kontemporer	Hut GEOKS ke-4 tahun 2008	
3	Ngeleak	Tari Kontemporer	Pada Bedog Art Festival di Banjarmili Yogyakarta tahun 2009	
4	Lanang Wadon	Tari Kontemporer	Lomba Tari Kontemporer Tingkat Internasional di Jepang dalam NEXTEAM 21 Dance Contest tahun 2010	Juara 3
5	Simulacra	Tari Kontemporer	Tugas Akhir Penciptaan Seni Ujian Sarjana Strata 1 di ISI Denpasar tahun 2010	Nilai A (<i>Cum Laude</i>)
6	Agni Astra	Tari Kontemporer	Gema Kreativitas Karang Taruna Widya Dharma Bhakti kelurahan kapal tahun 2010	
7	<i>Two in one</i>	Tari Kontemporer	Pada pementasan Seni Pengembangan dengan Sanggar Kami Nari duta Kabupaten Badung dalam Pesta Kesenian Bali tahun 2011	

8	Catur Asrama.	Tari Kontemporer	Dipentaskan di Puri Pejeng, Gianyar dalam acara memperingati 1000 tahun pura samuan tiga tahun 2011	
9	Pawisik Kali	Tari Kontemporer	Hut Geoks ke- 8 tahun 2012	
10	Candha	Tari Kontemporer	Lomba Tari Kontemporer yang diselenggarakan oleh HIMADI FEB UNUD Tahun 2014	Juara 2
11	Gongseng	Tari Kontemporer	Peringatan 100 Tahun Gong kebyar di Ubud Bali tahun 2014	
12	<i>White Glamour</i>	Tari Kontemporer	Dalam Rangka Menyambut Tahun Baru 2015 di LV 8 Resort	
13	Somya	Sendratari Kontemporer	Dalam Rangka Dharma Santhi Kabupaten Badung pada tanggal 10 April 2015 Di Mangupura, Badung, Bali.	
14	Robhinedho	Tari Kontemporer	Dalam Rangka Dharma Santhi Se Provinsi Jawa Timur yang dilaksanakan di Gresik Jawa Timur pada tanggal 20 April 2015	
15	RA	Tari Kontemporer	Dalam Rangka Festival Adat Nusantara 2015 di Batur, Kintamani, Bangli	
16	Carik Kapal	Tari Kontemporer	Dalam Rangka Lomba Tari Kontemporer dalam Garda Badung Festival dan Lomba Tari	Juara 1 Juara 1

			Kontemporer pada Realita Budaya Diploma FEB 2015
17	Wirasatya	Tari Kontemporer	Dalam merayakan hut RI yang ke 70 di Puspem Badung. Karya ini berkolaborasi antara anak-anak Pancer Langit Bali Bersama TNI, POLRI, P2M dan anak-anak PRAMUKA. Tanggal 17 agustus 2015

			tanggal 9 oktober 2016
--	--	--	------------------------

KESIMPULAN

Bertumpu pada hasil pembahasan tersebut, maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa dalam meningkatkan daya kreatif, kualitas dan hasil dari sebuah kreativitas, pendidik menjelaskan dan menerapkan 7 (tujuh) buah pemahaman kepada peserta didik agar karya itu benar-benar memiliki *power* atau kekuatan melalui *Saptawi* (7 Wi), yaitu *Wiraga* (gerak), *Wirama* (ketepatan musik), *Wirasa* (ekspresi), *Wirupa* (pembawaan karakter), *Wibawa* (kewibawaan), *Wicaksana* (kebijaksanaan), *Wiguna* (ilmu). Selain itu pendidik memberikan kegiatan positif seperti: menyaksikan pertunjukkan tari, pelatihan-pelatihan dan *workshop*, pertukaran antar komunitas se-Nusantara, kegiatan *ngayah* (sosial), menari ke luar daerah dan luar negeri. Sehingga karya pendidik dan kualitas dari siswa menari mampu memperoleh prestasi di tingkat kabupaten, provinsi, nasional hingga ke tingkat internasional.

Hasil karya kreativitas peserta didik yang sudah dipercayakan menjadi pembina dalam pembelajaran kreatif tari kontemporer di Yayasan Seni Pancer Langit

No	Judul Karya	Jenis Karya	Acara dan Tahun Pembuatan	Keterangan
1	Lelakut	Tari Kontemporer	Dalam rangka lomba tari kontemporer di Fakultas Ekonomi Universitas Udayana pada tahun 2014	
2	Olah Janur	Tari Kontemporer	Dalam rangka lomba tari kontemporer di Fakultas Ekonomi Universitas Udayana dan di Garda Badung, pada tahun 2015	
3	Sanggama Rohani	Tari Kontemporer	Dalam rangka kalaborasi kepemudaan yakni antara Karang Taruna Widya Dharma Bhakti Desa Kapal, Komunitas Seni Taksu Agung dan Komunitas Seni Pancer Langit, pada tanggal 7 Februari 2016	
4	Melayangan	Tari Kontemporer	Dalam rangka Hari Tari Sedunia oleh ISI Denpasar di Areal Art Center, pada	

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih penulis sampaikan kepada Anak Agung Gede Agung Rahma Putra selaku pendiri dan pembina yayasan, I Gede Agus Suparta selaku ketua yayasan, serta seluruh anggota atau anak didik di Yayasan Seni Pancer Langiit, Desa Kapal, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung, Bali.

DAFTAR PUSTAKA

Alma M, Hawkins. 1990. *Mencipta Lewat Tari*, Dialih bahasakan oleh: Y Sumandiyo Hadi. ISI, Yogyakarta

Hadi, Sutrisno. 1977. *Bimbingan menulis Skripsi, Thesis, Jilid I*. Yogyakarta: Yayasan Penerbit Fakultas Psikologi, Universitas Gajah Mada.

Rummel, J.F. 2010. *Metode Kualitatif (Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya)*. Jakarta: PT.Gramedia Widiasarana Indonesia

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabet

PEMBELAJARAN NILAI MELALUI *GENDER WAYANG* DI SANGGAR GENTA MAS CITA, PANJER, DENPASAR SELATAN

Ni Made Dian Widiastuti
Universitas Negeri Surabaya
dianwidiastuti19@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang (1) program kerja pembelajaran *Gender Wayang* di Sanggar Genta Mas Cita, Panjer Denpasar Selatan, (2) pelaksanaan pembelajaran *Gender Wayang* di Sanggar Genta Mas Cita, Panjer Denpasar Selatan, serta (3) nilai-nilai yang diperoleh siswa melalui *Gender Wayang* di Sanggar Genta Mas Cita, Panjer Denpasar Selatan. Metode yang akan dipergunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif, yaitu penelitian tentang risert yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan pengamatan (*observation*), wawancara, teknik rekam dan mencatat. Hasil dari penelitian ini adalah (1) Program kerja pembelajaran *Gender Wayang* di Sanggar Genta Mas Cita, Panjer Denpasar Selatan terdiri dari program mingguan yaitu kegiatan latihan, Pengkondisian alat dan evaluasi, program bulanan seperti , *Ngayah* dan inventarisasi alat, program tahunan seperti mengadakan pertunjukan dan program kerja insidental seperti lomba dan undangan tampil. (2) Pelaksanaan pembelajaran terdiri dari kategori dasar, kelompok b dan kelompok c dengan menggunakan metode demosntrasi dan *drill*. Jenis lagu yang diberikan berbeda disetiap kategori. Alat pembelajaran *berupa gamelan Gender Wayang* dan sepasang *panggul*. (3) Nilai yang diperoleh siswa antara lain nilai pendidikan, nilai hidup bermasyarakat dan nilai religius.

Kata Kunci: *gender wayang*, nilai, pembelajaran, sanggar genta mas cita

PENDAHULUAN

Seni karawitan adalah salah satu unsur terpenting dari seni pertunjukan Bali. Kesenian ini meliputi bentuk-bentuk seni suara vokal (tembang) dan seni musik instrumental (gamelan) yang berlaras selendro atau pelog. Seni karawitan instrumental yang berjenis sekitar 30 hingga saat ini masih aktif dimainkan oleh masyarakat. Berdasarkan jumlah pemain atau penabuhnya, gamelan

Bali dapat dikelompokkan menjadi barungan alit (kecil), madya (sedang), dan barungan ageng (besar), sedangkan berdasarkan usia barungan diklasifikasikan menjadi gamelan tua (zaman kuno), gamelan madya (zaman pertengahan) dan gamelan baru (Dibia, 1999:99). Beraneka jenis gamelan tua yang sudah muncul sebelum abad XV salah satunya adalah gamelan *Gender Wayang*.

Gender Wayang merupakan barungan alit yang merupakan gamelan Pewayangan (Wayang Kulit dan Wayang Wong) dengan instrumen pokoknya terdiri dari 4 (empat) tunggah gender berlaras selendro (lima nada) (Dibia, 1999:108). Keempat instrumen tersebut terdiri dari 2 (dua) buah gender pemade dan 2 (dua) buah gender kantilan. Alat musik ini dimainkan dengan kedua buah tangan mempergunakan 2 (dua) panggul. Jika diamati alat musik Gender Wayang ini memiliki banyak kelebihan, dari segi fungsi, ataupun maknanya yang biasanya digunakan untuk mengiringi upacara Manusa Yadnya (potong gigi) dan upacara Pitra Yadnya (*ngaben*). Disamping berkaitan dengan upacara, alat musik *Gender Wayang* sering digunakan untuk mengiringi pertunjukan Wayang Lemah, Wayang Kulit Ramayana ataupun Wayang Kulit lengkap dengan dipadukan alat musik lain.

Gender Wayang saat ini tidak hanya digemari oleh kalangan dewasa, namun saat ini sudah mulai menyentuh kalangan anak-anak.

Anak-anak sangat membutuhkan hal-hal yang mampu memicu perkembangan fisik dan psikisnya kearah yang lebih baik dan tentunya hal ini yang diinginkan oleh setiap orang tua. Melalui belajar *Gender Wayang* siswa diharapkan mampu mengoptimalkan kemampuan otak, karena dalam memainkan alat musik tradisional ini memerlukan keseimbangan antara otak kanan dan otak kiri. Dalam menyeimbangkan kemampuan otak, tentunya merupakan hal yang tidak mudah untuk dilakukan, karena setiap anak memiliki kompetensinya masing-masing. Fenomena ini banyak ditemukan pada pembelajaran khususnya *Gender Wayang*, yang menyebabkan anak-anak dahulu enggan belajar, karena tingkat kesulitannya.

Sanggar Genta Mas Cita merupakan pendidikan non formal dan tempat berkumpulnya anak-anak ataupun orang-orang yang ingin mempelajari karawitan Bali. Jumlah siswa di sanggar ini cukup banyak berkisar hingga 100 siswa yang sebagian besar anak-anak dan remaja. Sanggar yang didirikan dan diketuai

oleh I Wayan Sujana ini memiliki tujuan atau visi dalam membentuk generasi yang berwawasan budaya serta cinta kesenian daerah, karena saat ini dilihat mulai terpinggirkannya kesenian lokal. Dalam mewujudkan hal tersebut maka didirikanlah sanggar karawitan Bali sebagai bentuk apresiasi dalam pelestarian seni budaya, dimana dalam hal ini memfokuskan pada karawitan jenis alat musik *Gender Wayang*. *Gending-gending Gender Wayang* berbeda-beda, di sanggar ini lebih memfokuskan pada *gending-gending* dari versi Kayumas. Dengan jumlah pembina 3 orang, sanggar ini mampu mencetak siswanya untuk bisa memainkan berbagai jenis lagu dengan waktu yang berbeda-beda.

Hal ini yang membuat ketertarikan untuk merumuskan beberapa masalah diantaranya sebagai berikut (1) bagaimana program kerja pembelajaran *Gender Wayang* di Sanggar Genta Mas Cita, Panjer Denpasar Selatan. (2) bagaimana pelaksanaan pembelajaran *Gender Wayang* di Sanggar Genta Mas Cita, Panjer Denpasar Selatan. (3) bagaimana nilai-nilai yang

diperoleh siswa melalui *Gender Wayang* di Sanggar Genta Mas Cita, Panjer Denpasar Selatan. Adapun tujuan dari rumusan masalah yang dipaparkan antara lain (1) menganalisis program kerja pembelajaran *Gender Wayang* di Sanggar Genta Mas Cita, Panjer Denpasar Selatan, (2) mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran *Gender Wayang* di Sanggar Genta Mas Cita, Panjer Denpasar Selatan, (3) mendeskripsikan nilai-nilai yang diperoleh siswa melalui *Gender Wayang* di Sanggar Genta Mas Cita, Panjer Denpasar Selatan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan suatu cara untuk memecahkan masalah ataupun cara mengembangkan ilmu pengetahuan dengan menggunakan metode ilmiah. Metode yang akan dipergunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif, yaitu penelitian tentang risert yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif. Sasaran utama dalam penelitian ini adalah

adanya nilai-nilai yang diperoleh siswa dalam pembelajaran Gender Wayang dan proses pembelajaran meliputi perencanaan program serta pelaksanaan yang di dalamnya terdapat metode di Sanggar Genta Mas Cita, Panjer Denpasar Selatan. Sumber data dari penelitian ini terdiri dari: (1) Ketua Sanggar, (2) Pelatih, (3) Siswa untuk melihat hasil belajar, (4) Literatur yang berkaitan dengan penelitian ini.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan pengamatan (*observation*), wawancara melalui percakapan oleh peneliti kepada penutur, teknik rekam dan mencatat. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode analisis interaktif, dimana data yang terkumpul dideskripsikan. Tahapan dalam menganalisis data ini meliputi mengumpulkan data, mengorganisasi dan mengelompokan data.

HASIL PENELITIAN

Observasi sebagai sebuah metode dapat diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis. Observasi dapat menjadi teknik

pengumpulan data secara ilmiah apabila memenuhi syarat-syarat sebagai berikut: (1) Diabdikan pada pola dan tujuan penelitian yang sudah ditetapkan; (2) Direncanakan dan dilaksanakan secara sistematis, dan tidak secara kebetulan (*accidental*) saja; (3) Dicatat secara sistematis dan dikaitkan dengan proposisi-proposisi yang lebih umum, dan tidak karena didorong oleh impuls dan rasa ingin tahu belaka; (4) Validitas, reliabilitas dan ketelitiannya dicek dan dikontrol seperti pada data ilmiah lainnya.

Jenis observasi yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipasi, yaitu peneliti melakukan observasi ikut mengambil bagian dalam situasi yang diselidiki atau dalam lingkungan orang-orang yang diselidiki. Tahap selanjutnya melakukan wawancara. Dalam penelitian ini, jenis wawancara yang digunakan adalah: Wawancara berstruktur (pertanyaan telah dirumuskan sebelumnya dengan cermat secara tertulis) dan wawancara tak berstruktur (tanpa mempersiapkan daftar pertanyaan sebelumnya, namun menghadapi suatu masalah secara umum sehingga

responden atau informan boleh menjawab secara bebas menurut isi hati atau pikirannya).

Informan yang diwawancarai dalam hal ini adalah orang-orang yang memiliki pengetahuan komprehensif tentang Sanggar Genta Mas Cita yaitu I Wayan Sujana selaku pemilik sanggar, Ni Putu Eka Widiari sebagai pembina dan pelatih, serta warga yang mengetahui tentang sanggar tersebut. Para informan ini yang banyak memberikan informasi serta ide dalam penelitian ini. Teknik dokumentasi juga menjadi suatu keharusan yang harus dilakukan dengan tujuan untuk dapat mengingatkan dan lebih mempertajam kajian-kajian yang diinginkan, disamping itu untuk menghindari ketidakjelasan data yang diperoleh dari pengamatan langsung. Apalagi mengamati sebuah seni pertunjukan data rekaman merupakan hal yang sangat penting, terutama rekaman gerak dan suara (*gending-gending*) yang tersaji dalam durasi yang terbatas. Sehingga data yang terekam baik berupa gambar (foto-foto) di lapangan beserta rekaman hasil dokumentasi yang

telah dilaksanakan dapat dipelajari kemudian diolah sesuai dengan kepentingan dari penelitian ini. Alat dokumentasi yang dipergunakan adalah kamera *handphone*.

PEMBAHASAN

1. Program kerja pembelajaran *Gender Wayang* di Sanggar Genta Mas Cita, Panjer Denpasar Selatan.

Sanggar Genta Mas Cita merupakan tempat berkumpulnya anak-anak ataupun orang-orang yang ingin mempelajari karawitan Bali. Sanggar yang diketuai oleh I Wayan Sujana, S.Skar berdiri sejak tahun 2008 dengan tujuan untuk membentuk generasi yang berwawasan budaya serta cinta kesenian daerah. Sebagai alumni ISI Denpasar merupakan sebuah kewajiban untuk menyalurkan ilmu karawitan kepada generasi penerus agar kesenian tetap terjaga kelestariannya. Di sanggar Genta Mas Cita mengajarkan musik Gong Kebyar, Semar Pegulingan, Rindik dan *Gender Wayang*. Adapun dalam pembahasan ini akan memfokuskan

kepada pembelajaran *Gender Wayang*.

Dalam pembelajaran Gender Wayang, Sanggar Genta Mas Cita memiliki program kerja yang telah disusun, meliputi (a) program mingguan, (b) program bulanan, (c) program tahunan. Penjelasan program sebagai berikut.

a. Program mingguan

Program kerja mingguan merupakan program kerja yang rutin dilakukan pada setiap minggu. Program kerja mingguan secara rinci adalah:

Latihan rutin dilakukan hampir setiap hari dengan keseluruhan rentang waktu pukul 14.00 wita sampai dengan pukul 21.00 wita yaitu dari hari Selasa sampai dengan hari Minggu, mengingat jumlah anggota sanggar yang cukup banyak. Pengajar di sanggar ini antara lain Bapak Wayan Sujana, Ni Putu Eka Widiari dan Ayu Tantri Sastra Dewi. Berikut tabel jadwal latihan.

Tabel 1. Jadwal latihan Gender Wayang di Sanggar Genta Mas Cita (Sumber: Ketua Sanggar Bapak I Wayan Sujana, 12 Desember 2016)

Pengajar	Hari	Waktu
I Wayan Sujana	Selasa	17.00-19.00 Wita
	Kamis dan Sabtu	18.00- 20.00 Wita
	Minggu	15.00- 17.00 Wita
Ni Putu Eka Widiari	Rabu, Kamis dan Jumat	15.00- 17.00 Wita
	Sabtu	14.00-16.00 Wita
Ayu Tantri Sastra Dewi	Kamis dan Sabtu	18.00- 20.00 Wita

Jadi sistem pengajaran di Sanggar Genta Mas Cita ini lebih pada kesepakatan dengan siswa sanggar untuk memilih pengajar disesuaikan dengan waktu yang telah disediakan.

a. Pengkondisian alat

Pengkondisian alat disini dimaksudkan agar alat yang digunakan diletakkan kembali sesuai dengan tempat semula, seperti alat pemukul (*panggul*) *Gender Wayang* yang dilakukan setiap adanya proses belajar.

1. Evaluasi

Evaluasi ini selalu dilakukan diakhir pembelajaran yang meliputi presensi, peningkatan keterampilan dan menginfokan agenda untuk latihan berikutnya. Dari hasil evaluasi

tersebut pelatih mengetahui perkembangan siswa dalam belajar alat musik *Gender Wayang*.

b. Program Bulanan

Program kerja bulanan Sanggar Genta Mas Cita berupa:

1. *Ngayah*

Mempersiapkan siswa yang memenuhi kriteria untuk mengikuti kegiatan *ngayah* (pentas dengan tulus ikhlas) di Pura Agung Jagatnatha Denpasar setiap Purnama.

2. Inventarisasi alat

Setiap bulan diadakan inventarisasi alat untuk mengetahui keadaan alat, sehingga apabila terdapat kerusakan alat dapat segera diperbaiki. Alat yang rusak selanjutnya diperbaiki dengan menggunakan uang kas. Inventarisasi secara rutin ini diharapkan kondisi peralatan sanggar tetap dalam kondisi baik.

c. Program Tahunan

Program tahunan yang dimiliki oleh Sanggar Genta Mas Cita antara lain:

1. Mengadakan pertunjukan

a. Pertunjukan yang dimaksud adalah mengadakan rekaman dalam bentuk audio visual lengkap dengan menggunakan kostum pentas yang dilaksanakan di lokasi yang telah disepakati, seperti contoh tahun lalu menggunakan *Jaba Pura* PLN Renon sebagai lokasi pengambilan video.

b. Demonstrasi *Gender Wayang* Masal di acara Lomba Tari Bali Anak-Anak Banjar Kayumas Kaja yang diselenggarakan setiap akhir tahun. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memotivasi siswa agar terus bersemangat, melatih mental anak dan mendapat pengalaman.

d. Program Kerja Insidental

Program kerja insidental adalah program kerja yang tidak terencana dalam penyusunan program kerja. Program kerja insidental berhubungan dengan undangan penampilan

ataupun kegiatan lomba yang tiba-tiba muncul. Secara tidak langsung ketua sanggar harus mempersiapkan siswanya untuk mewakili dalam ajang lomba *Gender Wayang*.

Dalam kegiatan belajar *Gender Wayang* di Sanggar Genta Mas Cita menggunakan program materi *gending* sebagai berikut.

Tabel 2. Program Materi *Gending* di Sanggar Genta Mas Cita, Panjer Denpasar Selatan (Sumber: Ketua Sanggar Bapak I Wayan Sujana, 12 Desember 2016)

No	Kelompok	Lagu
1	Kelompok dasar	<i>Pekang Raras, Cicek Magelut, Dongkang Menek Biu, Crucuk Pnyah dan Sketi</i>
2	Kelompok B	<i>Merak Angelo, Sekar Sungsang, Sesapi Ngindang, Srikandi</i>
3	Kelompok C	<i>Bima Kroda, Cangak Mrengang, Selendro, Lelasan Megat Yeh.</i>

2. Pelaksanaan Pembelajaran *Gender Wayang* di Sanggar Genta Mas Cita, Panjer Denpasar Selatan

A. Kelompok Pembelajaran

Sanggar Genta Mas Cita mengkategorisasi anak-anak yang terdapat pada sanggar. Hal tersebut berkaitan dengan jumlah dan perkembangan anak-anak sanggar

yang berbeda-beda. Pengkategorian dapat diuraikan sebagai berikut.

1). Kelompok Dasar

Dalam kelompok dasar ini pelaksanaan pembelajaran *Gender Wayang* berada diruang lingkup teknik memainkan (*menabuh*) *Gender Wayang* seperti sikap duduk, teknik memegang panggul, teknik memukul dan menutup bilah *Gender Wayang*. Kelompok dasar diberikan bagi siswa yang baru bergabung di Sanggar Genta Mas Cita baik yang dari nol ataupun sudah pernah mempelajarinya. Sikap duduk terdiri dari sikap duduk laki-laki yang disebut dengan *sila asana* (sikap duduk bersila biasa) dan sikap duduk perempuan yang disebut *bajra asana* (sikap bersimpuh). Teknik memegang panggul yang diberikan adalah sebagai berikut.

(1) Pertama, kedua tangan dikepalkan



- (2) Kedua, dilanjutkan dengan membuka kepalan tangan dan meluruskan jari telunjuk ke arah depan



- (3) Ketiga, memasukkan tangkai panggul kedalam kepalan tangan



- (4) Keempat, membengkokkan jari telunjuk dan membuka jari tengah, jari manis dan jari kelingking.



Teknik memukul *Gender Wayang* terdiri dari dipukul langsung

ditutup, dipukul dan ditutup setelah memukul bilah lain serta bilah yang sudah dipukul tidak ditutup. Pada tahap ini siswa diajak untuk memukul nada dari besar ke kecil begitu sebaliknya (Wawancara, I Wayan Sujana 12 Desember 2016). Lagu yang diberikan untuk kategori ini antara lain *Pekang Raras, Cicek Magelut, Dongkang Menek Biu, Crucuk Punyah dan Sketi*.

2). Kelompok B

Pada kelompok ini pelaksanaan pembelajaran *Gender Wayang* sudah mulai menyentuh musik dengan tingkat kerumitan yang lebih tinggi dari kelompok dasar. Lagu yang diberikan antara lain *Merak Angelo, Sekar Sungsang, Sesapi Ngindang, Srikandi*.

3). Kelompok C

Tahap ini diberikan kepada siswa yang sudah menguasai lagu pada kelompok dasar dan kelompok B. Pada tahap ini siswa diberikan lagu dengan tingkat kerumitan yang lebih, antara lain *Bima Kroda, Cangak Mrengang, Selendro, Lelasan Megat Yeh*.

METODE PEMBELAJARAN

Adapun metode yang digunakan dalam pembelajaran *Gender Wayang* di Sanggar Genta Mas Cita adalah metode demonstrasi. Metode demonstrasi dirasa tepat dalam pelatihan ini dengan cara pelatih dan siswanya saling berhadapan atau berdampingan. Pelatih memberikan lagu dengan teknik perbabak di setiap lagunya yaitu mulai dari pembelajaran babak pertama lagu sampai dengan babak akhir yang disesuaikan dengan kecepatan daya tangkap siswa. Selain itu metode latihan (*drill*) juga dilakukan dengan melakukan latihan-latihan secara berulang pada setiap lagu yang telah diberikan untuk memperkuat suatu keterampilan.

B. Alat Pembelajaran

Dalam pembelajaran peranan alat sangat penting, adapun alat yang digunakan di Sanggar Genta Mas Cita adalah *gamelan Gender Wayang* dan alat pemukul yang disebut dengan *panggul*. Jumlah *panggul* yang digunakan untuk satu orang adalah dua buah *panggul*.



Gambar 1. *Gamelan Gender Wayang*



Gambar 2. Sepasang *Panggul Gender Wayang*

3. Nilai-nilai Pembelajaran *Gender Wayang*

a). Nilai Pendidikan

Dalam mempelajari musik membutuhkan kepekaan dalam menghayati nilai yang hendak disampaikan komposer kepada penghayat atau penonton. Dalam kaitannya dengan pembelajaran *Gender Wayang*, siswa nantinya akan merasakan manfaatnya yaitu mendapat pendidikan berupa

kepekaan terhadap nada-nada dan mampu mengekspresikan lagu dalam *Gender Wayang*.

b). Nilai Hidup Bermasyarakat

Gamelan Gender Wayang menyimpan ajaran yang baik dan halus tentang pola hidup bermasyarakat. Permainan, baik dipanggung atau latihan mengandung unsur-unsur, yaitu menghormati orang lain dalam berinteraksi, sikap toleran, sosial dan sebagainya. Pada saat memainkan sebuah lagu, para pemain harus saling berinteraksi dan memberi aba-aba untuk memulai ataupun mengakhiri lagu. Peristiwa seperti ini yang secara tidak langsung memberikan pembelajaran nilai kepada siswa, bahwa manusia tidak dapat hidup sendiri yaitu harus bermasyarakat dan saling membutuhkan.

c). Nilai religius

Gamelan Gender Wayang sering disajikan berdiri sendiri sebagai instrumental murni dalam fungsinya sebagai seni *Bebali* seperti ditampilkan saat upacara kematian (*ngaben*), upacara potong gigi (*mepandes*), dan acara

balih-balihan seperti lomba *Gender Wayang* yang diadakan oleh pemerintah kota. Nilai religius yang diperoleh siswa dalam mempelajari *Gender Wayang* adalah siswa secara tidak langsung nantinya mampu menampilkan *Gender Wayang* dalam upacara keagamaan sebagai wujud bhakti kepada Tuhan Yang Maha Esa (Ida Sang Hyang Widhi Wasa).

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam pembelajaran *Gender Wayang* di Sanggar Genta Mas Cita menggunakan metode demonstrasi yaitu pelatih dan siswanya saling berhadapan atau berdampingan untuk mengikuti. Pelatih memberikan lagu dengan teknik perbabak di setiap lagunya yaitu mulai dari pembelajaran babak pertama lagu sampai dengan babak akhir yang disesuaikan dengan kecepatan daya tangkap siswa. Selain itu metode latihan (*drill*) juga dilakukan dengan melakukan latihan-latihan secara berulang pada setiap lagu yang telah

diberikan untuk memperkuat suatu keterampilan.

Lagu yang diberikan disesuaikan dengan kategori siswa yaitu kategori dasar, kelompok b dan kelompok c. Sanggar Genta Mas Cita setiap bulannya menampilkan hasil belajar siswa di Pura Agung Jagatnatha Denpasar tepatnya hari Purnama dan tak jarang siswa didikan I Wayan Sujana mengikuti perlombaan dengan menorehkan prestasi yang membanggakan seperti Lomba Gender Wayang yang diadakan oleh pemerintah kota ataupun Provinsi Bali. Tidak hanya prestasi, namun nilai religius, nilai hidup bermasyarakat dan nilai pendidikan juga diperoleh siswa dalam mempelajari gamelan tradisional ini. Hingga saat ini sanggar Genta Mas Cita, Panjer Denpasar Selatan masih tetap menjalankan visinya dalam membentuk generasi yang berwawasan budaya serta cinta kesenian daerah.

VI. Saran

Melalui penelitian ini penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut;

1. Sanggar

Bagi sanggar dapat disarankan agar segera mengadakan kegiatan kenaikan tingkat sebagai bentuk penilaian keterampilan siswa selama belajar di Sanggar Genta Mas Cita dan menambah tenaga pengajar mengingat banyaknya siswa yang berminat belajar *Gender Wayang*.

2. Peneliti Lain

Penelitian ini masih dapat dikembangkan oleh peneliti lain. Penelitian lebih lanjut dapat membahas mengenai bagaimana perkembangan anak-anak setelah menyelesaikan bimbingan pada sanggar atau membandingkan tingkat keterampilan yang dimiliki anak-anak sanggar dengan cara bimbingan yang berbeda di tempat yang berbeda juga.

DAFTAR PUSTAKA

Dibia, I Wayan. 1999. *Selayang Pandang Seni Pertunjukan Bali*. Denpasar: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia

- Bekerjasama dengan arti.line
atas bantuan Ford Foundation.
- Suprihatiningrum, Jamil. *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*.
Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Suryatini, Ni Ketut & Suharta. 2013.
Proses Pembelajaran Gamelan
- Gender Wayang Bagi Mahasiswa Asing di ISI Denpasar.* Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Suwidnya, I Gede. 2015. Buku Panduan Pembelajaran Menabuh Gamelan Gender Wayang Bali. Buku Panduan: tidak diterbitkan.

VIDEO TUTOR SEBAYA: SEBUAH UPAYA MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA

Novi Rahmania Aquariza

Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

Email: novirahmania@unusa.ac.id

ABSTRAK

Pada sebuah Proses Belajar Mengajar (PBM), dibutuhkan adanya minat yang tinggi dari mahasiswa. Minat akan secara tidak langsung mempengaruhi hasil belajar. Minat dapat datang dari dalam diri mahasiswa maupun ditumbuhkan melalui situasi. Dosen adalah salah satu dari beberapa faktor yang berperan menumbuhkan minat mahasiswa melalui inovasi-inovasi dalam cara mengajarnya. Terdapat begitu banyak inovasi dalam Proses Belajar Mengajar (PBM) yang senantiasa diterapkan oleh dosen. Artikel ini akan mendiskusikan sebuah inovasi dalam Proses Belajar Mengajar (PBM), yaitu penggunaan Video Tutor Sebaya untuk menyampaikan materi, sekaligus keterkaitannya dengan minat belajar mahasiswa. Artikel ini bertujuan membagi wawasan tentang penggunaan Video Tutor Sebaya untuk menyampaikan materi dalam sebuah pembelajaran. Melalui artikel ini, diharapkan akan lebih banyak lagi gagasan dosen tentang inovasi dalam Proses Belajar Mengajar (PBM).

Keywords: Tutor Sebaya, Minat Belajar

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada saat ini tentu sangat jauh berbeda dengan pembelajaran dahulu. Kala itu, dosen sangat dipuja dan dihormati, bahkan ditakuti. Sekarang, mahasiswa di luar sana cenderung memiliki karakteristik berani dan bebas mengungkapkan pendapat mereka. Lingkungan dan canggihnya fasilitas menjadi faktor yang melatarbelakanginya. Hal ini membuat dosen bukanlah sosok yang harus dipuja layaknya bintang idola, ataupun di sanjung–sanjung oleh mereka.

Mahasiswa saat ini tentu lebih akan tertarik pada bintang idola yang dapat

mereka akses melalui media sosial yang dekat dengan keseharian mereka. Ketertarikan ini lebih dari ketertarikan mereka pada saat menyaksikan dosen dalam sebuah pembelajaran.

Jika ketertarikan mahasiswa terhadap pembelajaran tidak begitu besar, maka akan sulit bagi mereka untuk memahami apa yang disampaikan oleh dosen di kelas. Hal itu disebabkan minimnya minat belajar mereka. Sedikit banyak, tujuan dari pembelajaran juga akan sulit tercapai.

Selain itu, cara dosen dalam memandu pembelajaran yang masih konvensional juga berpotensi

menghambat tercapainya tujuan pembelajaran.

Ciri-ciri pembelajaran yang masih konvensional adalah dosen memposisikan dirinya sebagai seseorang yang mengetahui segalanya, sehingga mendominasi pembelajaran.

Pembelajaran konvensional akan terasa membosankan dan menjemukan. Hal ini tidak memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berkreasi, sehingga mengakibatkan peserta didik sulit untuk mengembangkan potensinya.

Dosen dituntut untuk melakukan kreasi dan inovasi dalam memfasilitasi pembelajaran. Beragam cara yang diterapkan oleh dosen akan membawa dampak yang positif bagi mahasiswa. Hal ini menjadikan dosen senantiasa mengembangkan diri dan bereksperimen, mendesain dan mencoba berbagai model pembelajaran agar peserta didik lebih menikmati pembelajaran. Dengan demikian, potensi peserta didik akan semakin berkembang. (Slamet: 2011, 148)

Salah satu inovasi dalam pembelajaran yang dapat ditempuh adalah melalui penerapan tutor sebaya dan penggunaan video. Penggabungan keduanya adalah Video Tutor Sebaya.

Penerapannya dalam pembelajaran dapat menjadi sebuah upaya dalam menumbuhkan minat belajar mahasiswa demi tercapainya tujuan pembelajaran.

PEMBAHASAN

A. Pembelajaran Inovatif

Pembelajaran inovatif menjadi salah satu keharusan jika dosen menginginkan suasana yang kondusif dalam pembelajaran. Suasana dimana mahasiswa sangat berminat menyimak pembelajaran, aktif berpartisipasi dan nantinya menunjukkan hasil belajar yang optimal. Akan tetapi, diluar sana masih terdapat beberapa hambatan yang sering terjadi ketika seorang dosen hendak menerapkan sebuah pembelajaran inovatif, menurut Slamet (2011:152) hambatan-hambatan tersebut antara lain:

- a. Takut salah dan tidak percaya diri dalam menerapkan inovasi
- b. Takut dicela oleh temannya dan takut dianggap sok maju
- c. Takut kalau waktu yang tersedia dalam pembelajaran tidak cukup untuk digunakan dalam berinovasi
- d. Takut dikecam oleh dosen lainnya karena kelas inovasi

sering dianggap sebagai biang kegaduhan

- e. Takut keluar dari zona aman karena telah merasa nyaman dengan pembelajaran tradisional yang mengental dan terukir kuat di memorinya
- f. Takut sibuk dengan tugas tambahan akibat inovasi pembelajaran

Hambatan tersebut dapat diminimalisir jika dalam diri setiap dosen memiliki motivasi yang kuat dalam berinovasi. Dapat juga dimulai dari hal yang kecil, karena sebuah terobosan tidak kemudian menjadi sesuatu hal yang besar.

Selain kedua hal diatas, cara lain yang dapat ditempuh dosen untuk mempertahankan langkahnya mengadakan inovasi dalam pembelajaran antara lain dengan cara meminta tolong kepada mahasiswa untuk mengingatkan jika dia mengajar dengan metode yang biasa saja, tanpa adanya inovasi.

B. Prinsip- Prinsip Pembelajaran Inovatif

Prinsip pembelajaran inovatif menurut Suyatno adalah sebagai berikut:

a. Berpusat pada siswa

Membiasakan untuk menghadapkan siswa kepada situasi yang bermakna, kontekstual dan nyata, menyediakan sumber belajar, bimbingan, petunjuk bagi pembelajaran ketika mereka mengembangkan pengetahuan tentang materi yang dipelajarinya sekaligus keterampilan memecahkan masalah.

Pengalaman menunjukkan bahwa pada saat siswa dibantu untuk membangun keterkaitan antara informasi dengan pengalaman yang telah mereka miliki, maka minat dan prestasi siswa dalam bidang matematika, sains dan bahasa ikut meningkat secara drastis

b. Berbasis masalah

Membekali siswa dengan kemampuan tentang pemecahan masalah lebih dari sekedar akumulasi pengetahuan, tetapi merupakan perkembangan kemampuan fleksibilitas dan strategi kognitif yang dapat membantu siswa dalam menganalisis situasi tak terduga.

c. Terintegrasi

Hendaknya ketika seseorang mempelajari sesuatu hal, dia tidak hanya tahu secara mendalam tentang disiplin ilmunya saja, melainkan juga memahami kaitan ilmu yang dipelajari dengan disiplin lain.

d. Berbasis Masyarakat

Mengajak siswa untuk senantiasa menghubungkan apa yang telah mereka pelajari di kelas dengan mengimplementasikannya ke masyarakat. Begitu juga sebaiknya, mengambil masalah yang terdapat dalam masyarakat untuk dijadikan bahan mempelajari keterampilan dan pengetahuan secara mendalam.

e. Memberikan pilihan

Setiap siswa memiliki gaya belajar dan kemampuan yang berbeda, itulah sebabnya sebuah proses pembelajaran hendaknya memberi keragaman pada karakteristik siswa. Oleh sebab itu, pembelajaran tidak hanya dilakukan seperti yang diinginkan guru, tetapi lebih kepada apa yang diinginkan siswa.

f. Tersistem

Seringkali hasil belajar bersifat hierarki, begitu pula substansi materi pelajarannya. Materi tertentu membutuhkan pengetahuan lain

sebagai prasyarat yang harus dikuasai terlebih dahulu sebelum seseorang dapat mempelajari materi tersebut. Begitu pula keterampilan-keterampilan tertentu terutama psikomotor bersifat prosedural, memiliki langkah-langkah yang harus dilakukan secara sekuensial sebelum dapat menuntaskannya dengan baik. Suatu pengetahuan prosedural mustahil dapat dilakukan tanpa dilaksanakan secara berurutan. Setiap langkah prosedural merupakan prasyarat bagi langkah berikutnya.

g. Berkelanjutan

Berkelanjutan dapat bermakna *never ending process*. Artinya, proses pembelajaran yang dilakukan meletakkan dasar bagi pembelajaran berikutnya.

Belajar sebagai sebuah proses dan tentu tidak hanya sepele-sepele saja. Belajar merupakan rangkaian pemahaman terhadap sesuatu secara terus menerus. Oleh sebab itu, pembelajaran inovatif menitikberatkan pada pembelajaran yang berkelanjutan sampai pada tingkat kedalaman dan keluasan materi.

h. Diperlukan keberanian untuk berinovasi

Sebaiknya seorang guru tidak hanya berfokus atau mendewakan sebuah

metode dan meminggirkan metode lainnya dengan alasan metode yang sekarang di dewakan sedang menjadi tren.

C. Tutor Sebaya

Istilah Tutor Sebaya (*peer teaching*) menurut definisi Ahmadi dan Widodo dalam Werdingsih (2014:22) Tutor adalah siswa sebaya yang bertugas membantu temannya yang mengalami kesulitan belajar, karena hubungan antara teman relatif lebih dekat dibandingkan hubungan antara guru dengan siswa.

Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Sukmadinata dalam Santika (2014:22) bahwa bahasa teman sebaya tidak sulit untuk dipahami, selain itu, dengan teman sebaya tidak ada rasa enggan, rendah diri, malu dan sebagainya sehingga diharapkan siswa yang kurang paham tidak segan-segan untuk mengungkapkan kesulitan-kesulitan yang dihadapinya sehingga seluruh siswa dapat tuntas dalam pembelajaran.

Pernyataan Surakhmad dalam Febianti (2014:81) semakin memperkuat urgensi penerapan tutor sebaya dalam pembelajaran, disebutkan bahwa strategi tutor sebaya

merupakan salah satu strategi pembelajaran untuk membantu memenuhi kebutuhan peserta didik.

Dari ketiga pendapat diatas, dapat diterima bahwa Tutor Sebaya bisa menjadi sebuah alternatif untuk mengadakan inovasi dalam sebah pembelajaran.

D. Minat Belajar

Pengertian minat belajar menurut Haryati (2015:13) adalah rasa senang, tertarik, dan keinginan yang tinggi terhadap belajar yang dipandang memberi keuntungan dan kepuasan pada dirinya. Sehingga ketika seorang siswa memiliki minat belajar, maka ia akan menunjukkan beberapa indikator yaitu:

- a. adanya perasaan senang terhadap belajar
- b. adanya keinginan yang tinggi terhadap penguasaan dan keterlibatan dengan kegiatan belajar
- c. ada perasaan tertarik yang tinggi terhadap belajar
- d. ada kesadaran sebagai subyek pendidikan dan sadar akan kebutuhan terhadap belajar, dan
- e. mengetahui tujuan belajar

Definisi tentang minat belajar diperkuat dengan pernyataan dari Rohim (2011:7) Minat adalah suatu kecenderungan yang erat kaitannya dengan perasaan individu terutama perasaan senang (positif) terhadap sesuatu yang dianggapnya berharga atau sesuai dengan kebutuhan dan memberi kepuasan kepadanya.

Minat belajar didasari oleh faktor-faktor yang mempengaruhi, antara lain:

- a. faktor dorongan dalam
- b. faktor motivasi sosial
- c. faktor emosional

Dari faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar diatas, maka dapat dikatakan bahwa dosen memegang peranan penting untuk meningkatkan dua faktor diantaranya. Untuk faktor dorongan dari dalam dan faktor emosional, peran dosen adalah dengan memotivasi mahasiswa untuk senantiasa meningkatkan hasil belajar dengan jalan menerapkan pembelajaran yang inovatif.

E. Video Tutor Sebaya Sebagai Upaya Menumbuhkan Minat Mahasiswa

Tutor sebaya merupakan sarana yang ideal untuk menciptakan sebuah inovasi dalam pembelajaran;

mengingat penjelasan dari Tutor Sebaya Lebih mudah dipahami. Adanya Tutor Sebaya dalam bentuk video, terlebih dahulu menumbuhkan rasa ingin tahu mahasiswa terhadap tampilan dan konsep video temannya.

Setelah menyaksikan penjelasan materi yang dikemukakan oleh temannya melalui video, dosen meminta mahasiswa untuk menyampaikan kembali apa yang telah disampaikan melalui video tersebut sebagai kegiatan penunjang.

Mahasiswa audien dapat memberikan *feedback* berupa pertanyaan maupun komentar dan saran atas penyajian materi atau konsep dalam video yang mereka saksikan. Dalam hal ini, dosen bertugas membina diskusi antara mahasiswa yang videonya ditampilkan, dan mahasiswa audien. Selain itu, dosen juga bertugas melakukan evaluasi demi peningkatan mutu kegiatan serupa dalam pembelajaran berikutnya.

Secara tidak langsung, video tutor sebaya dapat menumbuhkan minat mahasiswa dalam belajar karena mahasiswa dengan senang

hati, bahkan merasa tertantang dan bangga untuk membuat sendiri videonya. Untuk diingat, karakteristik mahasiswa saat ini cenderung berani mengungkapkan pendapat dan mengekspresikan diri. Maka video tutor sebaya merupakan fasilitas yang sesuai bagi mereka untuk dapat mengemukakan pendapat dan mengekspresikan diri mereka.

Video tutor sebaya juga merupakan sarana untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa, karena mereka secara tidak langsung dituntut untuk menyajikan video yang menarik dan kreatif agar mudah dipahami mahasiswa audien.

KESIMPULAN

Video Tutor Sebaya dapat menjadi alternatif dalam inovasi pembelajaran. Tutor sebaya dapat menumbuhkan minat belajar mahasiswa dan secara tidak langsung membina kreativitas mahasiswa.

Video Tutor Sebaya tanpa disadari dapat membuat mahasiswa tidak terbebani dalam mengerjakan proyek tersebut, karena mereka merasa tertantang untuk mengerjakannya.

Demikian juga ketika menyaksikan Video Tutor Sebaya teman-teman mereka. Mereka juga akan menyaksikannya dengan senang hati karena penasaran dengan hasil karya teman-temannya.

Dapat disimpulkan bahwa Video Tutor sebaya menjadi layak diterapkan untuk mendapatkan sebuah pembelajaran yang inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

Skripsi

- Fitriyah, Putri. 2015. Pengaruh Metode Pembelajaran Tutor Sebaya (Peer Teaching) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X MAN Bawu Jepara. Published Thesis: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Surakarta.
- Haryati, Nanik. 2015. Hubungan Minat Belajar Dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Se-Gugus Wonokerto Tahun Ajaran 2014-2015. Published Thesis: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rohim, Abdul. 2011. Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Bidang Studi PAI. Published Thesis: UIN Syarif Hidayatullah.

- Santika, Ajeng. 2014. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Emnggunakan Metode Tutor Sebaya Siswa Kelas V di SD Negeri I Granting Kabupaten Klaten. Published Thesis: Universitas Negeri Yogyakarta
- Purworejo. Published Thesis: Universitas Negeri Yogyakarta
- Jurnal**
- Nisa Febianti, Yopi. 2014. *Peer Teaching* (Tutor Sebaya) Sebagai Metode Pembelajaran Untuk Melatih Siswa Mengajar. *Edunomic*. Vol.2, No.2, 8pgs, diakses pada 20 Januari 2017.
- Werdiningsih, Dewi. 2014. Implementasi Metode Tutor Sebaya dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar IPA Siswa Kelas VI SD Negeri Kaligesing
- Simbolon, Naeklan. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik.Unimed

PENERAPAN INVESTIGASI KELOMPOK DENGAN MEDIA VISUALISASI SEJARAH KONTROVERSIAL UNTUK MENINGKATKAN KETERBUKAAN DIRI

Prijadji², Wasino², Djono³.

Program Studi Magister Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Sebelas Maret Surakarta
adjisejarah@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan investigasi kelompok dengan media visualisasi sejarah kontroversial meliputi persiapan pembelajaran sejarah, peningkatan keterbukaan diri, dan peningkatan prestasi belajar sejarah siswa Kelas XII IPS 2 SMA Negeri 2 Magelang. Metode penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) dengan 3 siklus tindakan. Setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Setiap siklus dalam penelitian ini terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, wawancara, test, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan: perencanaan penerapan investigasi kelompok dengan media visualisasi sejarah kontroversial sesuai dengan rencana. Peningkatan keterbukaan diri siswa dengan presentase angket 71,43% pada siklus I, menjadi 80,95% pada siklus II, dan meningkat 90,48% pada siklus III. Peningkatan prestasi belajar sejarah 83,58% pada siklus I, menjadi 88,22% pada siklus II, dan meningkat 90,43% pada siklus III. Dengan demikian penerapan investigasi kelompok dengan media sejarah kontroversial terdapat keterbukaan diri siswa dan peningkatan prestasi pada siswa XII IPS 2 SMA 2 Magelang.

Kata kunci: investigasi kelompok, media visualisasi sejarah kontroversial, keterbukaan diri.

PENDAHULUAN

Masalah utama dalam pembelajaran pada pendidikan formal dewasa ini adalah masih rendahnya daya serap siswa yang dapat diketahui dari rerata berpikir kritis siswa yang masih memprihatinkan. Secara empiris, berdasarkan penelitian, rendahnya berpikir kritis siswa disebabkan oleh dominannya pembelajaran konvensional dan *teacher centered* sehingga siswa menjadi pasif (Triyanto, 2010: 5). Selanjutnya permasalahan yang muncul dalam kegiatan

pembelajaran sekarang ini, misalnya, sebagian besar siswa berbicara dengan teman sebangkunya ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Kemudian guru mengajukan pertanyaan, siswa menjawab secara serempak. Siswa kurang berminat dengan mata pelajaran sejarah karena tidak termasuk mata pelajaran yang diujikan secara nasional sehingga dianggap sebagai pelajaran yang membosankan.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) maju dengan

pesat, mengakibatkan tuntutan dan persaingan di dunia pendidikan semakin tinggi. Kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pendidikan menjadi terpenting dalam upaya mengantisipasi adanya perkembangan IPTEK yang begitu cepat dan modern (Warkim, 2013: 1). Dalam kegiatan pembelajaran, guru dapat memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi itu sebagai sarana sumber dan media visualisasi pembelajaran yang efektif dan efisien. Permasalahan peran media visualisasi pembelajaran sering tidak maksimal dalam pembelajaran, karena guru kurang membiasakan diri untuk memanfaatkan media visualisasi gambar dan film dokumenter yang berhubungan dengan materi-materi yang menarik dan menantang keingintahuan siswa. Guru menyusun media pembelajaran kebanyakan berbentuk *power point* yang dianggap mudah, cepat, dan murah. Kemudian guru memberikan tugas kepada siswa untuk menyusun makalah atau laporan sederhana yang disertai *power point* tanpa melihat tingkat kesulitan atau kompleksitas dari materi itu.

Kondisi ini akan berdampak pada menurunnya motivasi belajar sejarah,

rendahnya minat siswa untuk membaca kembali pelajaran yang telah dipelajari, dan rendahnya kemampuan berpikir kritis. Selain itu, pemberdayaan siswa dalam pembelajaran akan berpengaruh terhadap penerimaan materi pelajaran dari guru tanpa diberikan kesempatan melakukan investigasi secara individual atau kelompok. Guru juga akan mengalami kesulitan dalam upaya mencari peningkatan sikap atau afektif karena sejak awal siswa tidak diperlakukan sebagai subjek pembelajar sehingga siswa menjadi pasif. Kegiatan pembelajaran seperti ini dianggap oleh Abu Suud, sama halnya guru mengajar di depan kuburan.

Kondisi demikian akan mempengaruhi penurunan keterbukaan diri siswa dalam pembelajaran sehingga akan berdampak pada prestasi siswa dan penurunan kemampuan berpikir kritis. Dalam keterbukaan diri juga mempunyai keterkaitan dengan motivasi, toleransi, menerima perbedaan, dan menghargai kelebihan atau kekurangan diri atau orang lain. Dalam pembelajaran kooperatif, penilaian tidak mengadakan kemampuan kognitif, pertimbangan kemampuan afektif, dan psikomotor karena paradigma penilaian sekarang ini

untuk memberikan penilaian pada siswa harus menggunakan sistem penilaian autentik. Proses penilaian ketiga ranah itu akan berpengaruh juga dengan sikap kemampuan berpikir kritis.

Hasil nilai rata-rata ulangan harian semester ganjil khusus kelas XII IPS 2 hasilnya kurang memuaskan apabila dibandingkan dua kelas, yaitu kelas XII IPS 1 dan kelas XII IPS 3. Berdasarkan hasil nilai ulangan harian diperoleh 71,43% atau 15 siswa dari jumlah 21 siswa kelas XII IPS 2 nilainya di bawah KKM. Siswa yang tuntas berjumlah 6 siswa, sedangkan 15 siswa nilainya tidak tuntas. Selanjutnya peneliti mengambil keputusan untuk melakukan tindakan kelas yang diharapkan dapat memperbaiki prestasi belajar sejarah.

Berdasarkan uraian di atas, muncul masalah bagaimana dengan penerapan model kooperatif tipe investigasi kelompok dengan media visualisasi sejarah kontroversial untuk meningkatkan keterbukaan diri siswa SMA Negeri 2 Magelang?

Menurut Isjoni (2011) pengertian model pembelajaran kooperatif tipe investigasi kelompok merupakan model pembelajaran kooperatif yang kompleks karena memadukan antara prinsip belajar kooperatif dengan

pembelajaran yang berbasis konstruktivisme dan prinsip pembelajaran demokrasi. Kemudian Made Wena (2008) model pembelajaran kooperatif tipe investigasi kelompok adalah model pembelajaran kooperatif yang pembentukan kelompoknya didasari atas minat anggotanya. Sedangkan menurut Miftakhul Huda (2011) model pembelajaran kooperatif tipe investigasi kelompok yang dikembangkan oleh Sharan dan Sharan ini lebih menekankan pilihan dan kontrol siswa dari pada teknik-teknik pengajaran di ruang kelas.

Dasar pemikiran investigasi kelompok dalam pembelajaran berasal dari pandangan Dewey dengan memanfaatkan kelas sebagai latihan untuk menghadapi berbagai macam masalah kehidupan yang kompleks dalam masyarakat demokrasi. Kelas adalah sebuah kreativitas kreatif di mana guru dan siswa membangun proses pembelajaran yang didasarkan pada perencanaan mutual dari berbagai pengalaman, kapasitas, dan partisipasi aktif segala aspek kehidupan sekolah, membuat keputusan terhadap apa yang mereka kerjakan. Kelompok dijadikan sebagai sarana sosial dalam proses ini.

Rencana kelompok adalah satu metode untuk mendorong keterlibatan maksimal para siswa (Slavin, 2013: 214-215).

Investigasi kelompok tidak dapat diimplementasikan dalam lingkungan pendidikan yang tidak mendukung dialog interpersonal dari pembelajaran di dalam kelas. Sikap kooperatif antarsiswa dapat dipertahankan apabila membentuk kelompok-kelompok kecil di antara teman sekelas sehingga terdapat aspek rasa sosial, pertukaran intelektual, dan maksud dari subyek yang berkaitan dengannya dapat bertindak sebagai sumber-sumber penting maksud tersebut bagi usaha para siswa.

Kelebihan investigasi kelompok mempunyai komprehensivitas tinggi karena memadukan penelitian akademik, integrasi dan belajar sosial. Model investigasi kelompok dapat digunakan untuk semua areal subyek, dengan seluruh tingkatan usia yang mengandalkan kerja sama kelompok dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok. Untuk menyelesaikan tugas, siswa diorganisir secara berkelompok-kelompok dengan jumlah tiga sampai dengan lima siswa agar lebih efektif dan efisien. Selain memperoleh

pengetahuan dan pengalaman, siswa memperoleh nilai-nilai kerja sama baik antarsiswa dalam kelompok maupun menjalin komunikasi dengan anggota kelompok lain ketika mendapatkan variasi tugas.

Penerapan investigasi kelompok menurut Rusman (2012) dilakukan untuk siswa sekolah menengah tergolong tinggi. Untuk mempermudah pemahaman siswa diperlukan media pembelajaran supaya siswa tidak terlalu berpikir secara abstrak. Menurut Sardiman dalam Musfiqon (2012: 26) media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sedangkan menurut Oemar Hamalik mendefinisikan media adalah teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah (Syukur, 2005: 125). Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Materi pembelajaran akan lebih mudah dan jelas apabila dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran tidak untuk menjelaskan keseluruhan materi

pelajaran, tetapi yang belum jelas. Hal ini sesuai dengan fungsi media sebagai penjas pesan.

Media pembelajaran yang digunakan selama penelitian berlangsung adalah media gambar dan media film dokumenter. Menurut Oemar Hamalik (1986:43) berpendapat bahwa media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran. Film dokumenter dapat digunakan untuk berbagai macam maksud dan tujuan seperti: informasi atau berita, biografi, pengetahuan, pendidikan, sosial, ekonomi, politik (propaganda), dan lain sebagainya (Prastisa, 2008: 4). Semua bahan diunduh dari internet karena sangat efektif dan efisien dengan memperhatikan saran dari Ongkowo (2007: 29) meliputi visualisasi mencerminkan kenyataan, memperluas mutu teknis, dan ketrampilan guru atau ketersediaan alat bantu.

Materi sejarah dalam penerapan investigasi kelompok mengenai sejarah kontroversial yang diawali setelah proklamasi kemerdekaan sampai dengan pemberontakan PKI. Sejarah kontroversial adalah sesuatu yang mudah diterima oleh seseorang atau

kelompok, tetapi juga mudah ditolak oleh seseorang atau kelompok lain. Melalui bacaan atau mendengar mengenai suatu kejadian, maka dia secara spontan bereaksi menentukan kepada pihak mana dia berada. Mungkin juga seorang peserta didik memerlukan beberapa saat untuk dapat menentukan.

Materi sejarah kontroversial menuntut siswa untuk mempelajari berbagai sumber informasi mengenai kebenaran peristiwa-peristiwa sebelum menjadi bahan diskusi yang menarik. Banyaknya sumber informasi menuntut siswa untuk memiliki keterbukaan diri dalam berkomunikasi karena setiap menemukan informasi yang berhubungan dengan tugas kelompok, maka komunikasi antarsiswa menjadi kewajiban yang tidak bisa dihindari. Keterbukaan diri merupakan jenis komunikasi yang memfokuskan pada penyampaian informasi mengenai sesuatu yang sebelumnya tidak diketahui oleh orang lain dan untuk dapat diketahui, informasi tersebut harus dikomunikasikan secara sadar maupun tidak sadar.

Menurut Devito (2011: 64) mengemukakan bahwa keterbukaan diri adalah jenis komunikasi dimana kita

mengungkapkan informasi tentang diri kita sendiri yang biasanya kita sembunyikan. Menurut Morton (dalam Dayaksini 2009: 81) mengemukakan bahwa keterbukaan diri erupakan kegiatan membagi perasaan dan informasi yang akrab dengan orang lain. Dengan demikian keterbukaan diri adalah suatu tindakan sengaja atau rela untuk mengungkapkan atau menyampaikan informasi, pendapat, keyakinan, perasaan, pengalaman atau bahkan masalah yang dijaga atau dirahasiakan untuk diungkapkan kepada orang lain secara apa adanya sehingga pihak lain memahaminya.

Untuk memahami keterbukaan diri siswa, Johnson pernah melakukan penelitian mengenai siswa yang mempunyai keterbukaan diri dan tidak, menunjukkan bahwa siswa yang mampu membuka diri dapat mengungkapkan diri dengan tepat, mampu menyesuaikan diri atau adaptif, lebih percaya diri, lebih kompeten, dapat diandalkan, lebih mampu bersikap positif, percaya terhadap orang lain, lebih objektif, dan terbuka. Sebaliknya siswa yang kurang mampu dalam keterbukaan diri tidak mampu menyesuaikan diri, kurang percaya diri, timbul perasaan takut,

cemas, merasa rendah diri, dan tertutup (Gainau, 2009: 56).

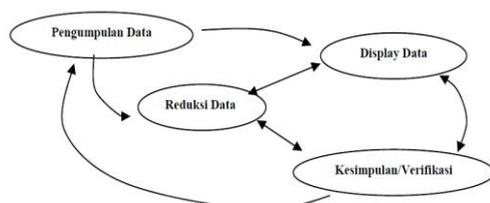
Peningkatan keterbukaan diri siswa dalam penerapan investigasi kelompok dengan media visualisasi sejarah kontroversial menggunakan aspek-aspek sebagai berikut: (1) mengklarifikasi pesan secara apa adanya dengan menggunakan data dan ketetapan logika (2) memiliki kemampuan membedakan dengan cermat (3) beroroentasi pada isi (4) dapat memberikan informasi dari berbagai macam sumber yang dapat dipertanggungjawabkan (5) dapat memperbaiki posisi terkait dengan kepercayaan yang tidak sesuai dengan kepercayaan (6) dapat mencari pengertian pesan yang tidak sesuai dengan rangkaian kepercayaan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Magelang. Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas (PTK) dengan desain Surharsimi Arikunto melalui tahapan 3 siklus yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian adalah kelas XII IPS 2 dengan jumlah 21 siswa. Teknik pengumpulan data dokumentasi,

observasi, tes, wawancara, dan pengisian angket.

Analisis data merupakan cara yang paling menentukan untuk menyusun dan mengolah data yang terkumpul sehingga dapat menghasilkan suatu kesimpulan yang dapat dipertanggung jawabkan. Dalam penelitian ini analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif dalam penelitian ini adalah menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman. Analisis data kualitatif tentang mempergunakan kata-kata yang selalu disusun dalam sebuah teks yang dideskripsikan. Selanjutnya Miles dan Huberman menggunakan model interaktif dalam menganalisa data kualitatif yang meliputi: reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Model interaktif di atas prosesnya tidak dapat liner, tetapi bersifat simultan atau siklus yang interaktif. Untuk alurnya sesuai dengan gambar 1 sebagai berikut.



Gambar 1. Skema model Analisis Interaktif (Miles dan Huberman, 1994)

Karakteristik analisis data kuantitatif pada penelitian tindakan seperti frekwensi, persen, dan rata-rata. Pada umumnya analisis data kuantitatif menggunakan tabel distribusi atau grafik yang menggambarkan seperangkat data agar mempermudah untuk dibaca dan dianalisis. Data kuantitatif pada penelitian tindakan kelas meliputi hasil angket skala sikap keterbukaan diri dan *pre test* atau *post test*.

Untuk mengetahui tolok ukur keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut:

1. Peningkatan sikap keterbukaan diri pada siswa minimal 85% pada setiap siklus

Adapun untuk mengetahui sikap keterbukaan diri pada setiap siklusnya menggunakan rumus

$$\text{Skala Sikap} = \frac{\text{Jumlah baik} + \text{baik Sekali}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

Data yang dipresentasikan kemudian ditafsirkan dengan menggunakan kalimat yang bersifat kualitatif untuk mengetahui seberapa jauh tingkat pencapaian dari masing-masing data sudah

diperoleh. Adapun tingkat pencapaian yang dimaksudkan dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Distribusi Skala Sikap

No	Interval	Kategori	F	N/%
1	55,00-64,90	Kurang Baik		
2	65,00-74,90	Cukup		
3	70,00-79,90	Baik		
4	80,00-95,00	Baik Sekali		
Jumlah				

2. Hasil prestasi belajar siswa mencapai 85% telah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 80.

Untuk mengetahui tingkat prestasi belajar dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Prestasi} = \frac{\text{Jumlah Rata-Rata Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Sedangkan untuk mengukur ketuntasan dengan rumus:

Ketuntasan:

$$\frac{\text{Jumlah yang Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

PEMBAHASAN

Pada tahap pra siklus, penelitian tindakan kelas belum melakukan penerapan model kooperatif tipe investigasi kelompok dengan media visualisasi sejarah kontroversial dengan

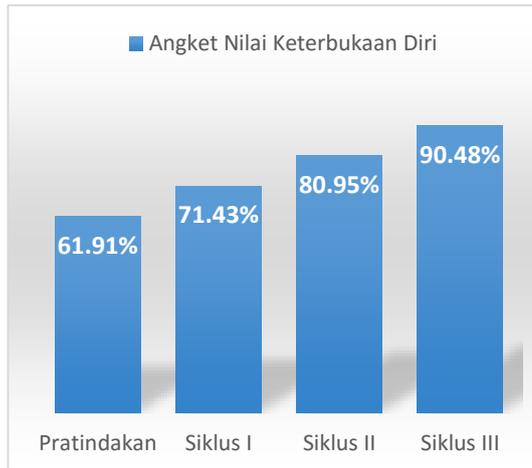
hasil penelitian prestasi belajar dan angket keterbukaan diri yang dicapai oleh Kelas XII IPS 2 dibandingkan dengan kelas yang lain tergolong cukup rendah. Berdasarkan hasil nilai ulangan harian dari 21 siswa yang memperoleh nilai tuntas hanya 4 siswa, sedangkan 17 siswa tidak memperoleh nilai tuntas. Untuk nilai tertinggi 88, sedangkan nilai terendah 58, rata-rata kelas 31,30 dengan jumlah nilai nilai 1665 sehingga presentasi ketuntasan 19,05% dan prestasi belajar siswa 35,61%. Kemudian hasil angket skala sikap keterbukaan diri memperoleh 61,91%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Test Prasiklus

No	Jenis Data	N/%
1	Nilai Tinggi	88
2	Nilai Rendah	58
3	Rata-rata	31,30
4	Jumlah nilai	1565
5	Nilai Prestasi Harian 1	35,61%
6	Presentasi Ketuntasan	19,05%
7	Angket Keterbukaan diri	61,91%

(Sumber: Dokumen Nilai Kelas XII IPS 2 Semester Ganjil)

Penerapan investigasi kelompok dengan media sejarah kontroversial dapat meningkatkan keterbukaan diri pada siswa kelas XII IPS 2 SMA Negeri 2 Magelang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Grafik Perbandingan Antara Sikap Keterbukaan Diri dari Pratindakan, Siklus I, siklus II, dan Siklus III

Berdasarkan gambar 2 di atas, dapat dilihat kenaikan skala sikap keterbukaan diri dari pratindakan sampai dengan pada akhir tindakan siklus III. Pada pratindakan sebesar 61,91% meningkat sebesar 71,43% pada akhir tindakan siklus I. Kemudian pada akhir tindakan siklus II meningkat sebesar 80,95%, dan meningkat kembali pada akhir tindakan siklus III sebesar 90,48%. Untuk mengetahui selisih kenaikan dari pratindakan ke siklus I sebesar 10,24%, dari pratindakan ke siklus II mengalami kenaikan sebesar 19,04%, dan dari pratindakan ke tindakan siklus III mengalami kenaikan sebesar 28,57%. Selanjutnya dari tindakan siklus I ke tindakan siklus II mengalami kenaikan sebesar 9,52%, dari tindakan siklus I ke tindakan siklus III mengalami kenaikan

sebesar 19,05%, dan dari tindakan siklus II ke tindakan siklus III mengalami kenaikan sebesar 9,3%.

Penerapan investigasi kelompok dengan media sejarah kontroversial dapat meningkatkan keterbukaan diri berpengaruh pula pada prestasi belajar sejarah siswa. Hal itu dapat dibuktikan dengan peningkatan perolehan prosentase hasil belajar pada gambar 3 berikut ini.



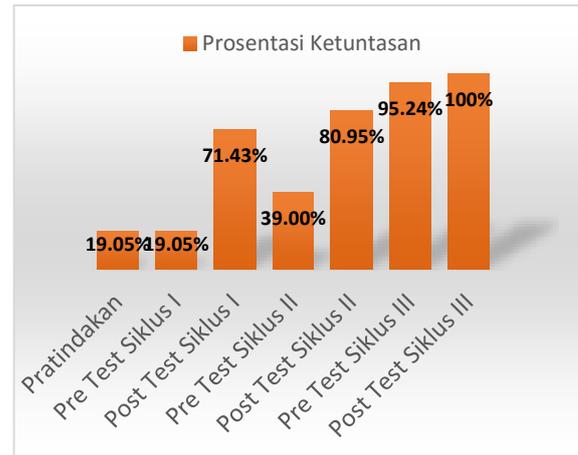
Gambar 3 Grafik Perbandingan Antara Sikap Keterbukaan Diri dari Pratindakan, Siklus I, siklus II, dan Siklus III

Berdasarkan gambar 3 di atas, dapat dilihat kenaikan skala sikap keterbukaan diri dari pratindakan sampai dengan pada akhir tindakan siklus III. Pada pra tindakan dengan nilai prestasi hasil belajar sejarah sebesar 35,61%. Selanjutnya dengan melakukan *pre test* soal 30 nomor pada awal tindakan siklus I dengan hasil sebesar 80,90% dan melakukan *post*

test dengan hasil sebesar 83,58% setelah akhir tindakan pada siklus I. Pada awal tindakan siklus II melakukan *pre test* soal 30 nomor dengan soal yang berbeda dari siklus I tetapi respondennya masih sama, dari data tersebut diperoleh sebesar 86,93% meningkat menjadi sebesar 88,22% pada akhir tindakan siklus II.

Berdasarkan data tersebut sudah kelihatan peningkatan hasil prestasi belajar sejarah siswa, tetapi peneliti mempunyai keinginan dengan hasil prestasi belajar sejarah yang maksimal. Kemudian peneliti membagikan *pre test* berjumlah 21 soal dengan 30 soal pertanyaan yang berbeda dari siklus I dan siklus II. Sebelum tindakan dimulai memperoleh hasil sebesar 90,38%, setelah menerima tindakan akhir siklus III meningkat sebesar 90,43%. Sehubungan dengan hasil dari pra tindakan sampai dengan akhir siklus, diketahui adanya peningkatan secara terus menerus, dan telah mencapai target dari indikator yang sudah direncanakan.

Untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar sejarah dengan metode investigasi kelompok dan media visualisasi sejarah kontroversial dapat dilihat pada gambar 4 berikut.



Gambar 4. Grafik Perbandingan Prosentase Ketuntasan pada ratindakan, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

Berdasarkan gambar 4, Tingkat ketuntasan siswa dimulai pada pratindakan berdasarkan ulangan harian hanya mencapai 19,05%, pada siklus I *pre test* memperoleh 19,05%, dan meningkat 71,43% setelah *post test*. Pada siklus II *pre test* memperoleh 39,00% kemudian meningkat menjadi 80,95% setelah *post test*, dan pada siklus III dari 95,24% hasil *pre test* meningkat menjadi 100% setelah *post test*. Hal ini membuktikan terdapat peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa, sehingga peneliti menghentikan penelitian tindakan kelas.

Untuk mengetahui hasil pembelajaran maka diadakan evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui sejauhmana daya serap siswa terhadap materi pembelajaran dan sebagai penilaian untuk melaksanakan

perbaikan. Penilaian dilakukan bertujuan untuk merangsang aktivitas siswa dan menemukan penyebab kemajuan atau kegagalan pembelajaran serta memberikan bimbingan yang sesuai, memberikan laporan mengenai kemajuan siswa kepada orang tua dan lembaga pendidikan terkait, dan sebagai *feed back* (Suharsimi Arikuntuo, 2001: 9-11).

Peningkatan keterbukaan diri siswa mempunyai hubungan dengan aktivitas individu-individu yang membentuk suatu kelompok sosial yang teratur dan memiliki fungsi dan peran yang kompleks dalam kacamata pendidikan. Ruang kelas memenuhi standar definisi kelompok sosial karena sekumpulan orang yang memiliki kesadaran bersama akan keanggotaan dan saling berinteraksi. Hakikat keberadaan kelompok sosial pada kesadaran untuk berinteraksi, sehingga kelas bersifat permanen dan tidak hanya suatu agregasi atau kolektivitas semata. Pada akhirnya, peran dan fungsi yang diembannya dalam struktur pendidikan lebih terjamin.

Penerapan investigasi kelompok dengan media visualisasi sejarah kontroversial untuk meningkatkan keterbukaan diri siswa dapat

memanfaatkan media gambar dan film dokumenter yang langsung terkait dengan jaringan internet sekolah, ternyata melatih siswa untuk menerima suatu pesan yang masih menjadi perdebatan. Siswa akan mengolah pesan itu melalui serangkaian diskusi dengan teman satu kelompok sebelum menyatakan keterbukaan dirinya terhadap informasi tersebut. Hal ini sesuai pendapat Devito (2011: 67) bahwa diskusi mempunyai efek baik ketika menyampaikan komunikasi kepada lawan bicara.

Peningkatan keterbukaan diri siswa terhadap sejarah kontroversial yang diperoleh melalui jaringan internet biasanya disembunyikan sebelum diungkapkan kepada teman dalam satu kelompok. Siswa tidak berani mengungkapkan secara terbuka karena terkait hubungannya dengan perasaan, sikap, dan kepercayaan sesama anggota kelompok. Setiap kelompok terdapat seorang siswa yang mempunyai kemampuan pengungkapan diri dalam menyampaikan komunikasi verbal, kepercayaan diri, dan mempunyai norma timbal balik yang mudah diterima oleh anggota kelompok. Dengan membuka diri dan membalas keterbukaan diri orang lain, siswa dapat

meningkatkan komunikasi dan hubungan dengan orang lain, siswa yang rela membuka diri cenderung memiliki sifat-sifat kompeten, *ekstrovert, fleksibel, adaptif* dan *intellegen*. Seorang siswa yang terbuka akan lebih mudah untuk memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi karena siswa mampu untuk bercerita dan meminta pendapat dari orang lain.

Peran guru dalam memberikan teladan keterbukaan diri kepada siswa dapat dilihat melalui kemampuan peneliti ketika menyampaikan informasi dengan baik sehingga siswa menerima informasi tersebut tanpa hambatan. Keterbukaan diri mempunyai hubungan psikologis pada diri seorang guru. Biasanya ditandai dengan kesediaannya yang relatif tinggi untuk mengkomunikasikan dirinya dengan faktor-faktor ekstern seperti siswa, teman sejawat, dan lingkungan pendidikan. Komunikasi ini dapat dilakukan dengan bersedia menerima kritik dengan ikhlas, memiliki empati dan simpati terhadap orang lain. Keterbukaan psikologis merupakan karakteristik kepribadian yang penting bagi guru dalam hubungannya sebagai direktur belajar, disamping sebagai panutan bagi siswanya. Dengan

keterbukaan diri tersebut, maka guru akan berhasil dalam mengelola proses belajar mengajar, dapat memenuhi kebutuhan anak didiknya dengan baik, kepribadian guru merupakan satu kesatuan antara sifat-sifat pribadinya, peranannya sebagai pendidik, pengajar dan pembimbing.

Berdasarkan hasil catatan lapangan observasi peneliti dan observer ditemukan beberapa keterbatasan dalam penerapan model kooperatif investigasi kelompok dengan media sejarah kontroversial untuk meningkatkan keterbukaan diri siswa kelas XII IPS 2 SMA Negeri 2 Magelang sebagai berikut:

- a. Dalam penerapan model kooperatif investigasi kelompok membutuhkan waktu yang lama dan penerapannya sampai 3 siklus dibandingkan dengan model konvensional.
- b. Dalam penerapan model kooperatif investigasi kelompok sebelumnya memerlukan persiapan, pengalaman yang lama, dan membutuhkan ketrampilan khusus agar dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif.
- c. Jumlah nilai siswa Kelas XII IPS 2 ada 21 siswa, dalam hal ini peneliti

menjadi kurang perhatian ketika melaksanakan observasi dan memperhatikan pada setiap perilaku yang ditampilkan oleh siswa.

- d. Observasi selama penelitian tindakan kelas berlangsung dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat tidak dapat merekam semua aktivitas dan ekspresi siswa, meskipun didukung instrument sederhana.
- e. Kontribusi siswa yang berprestasi rendah tergolong pasif dan ada kecenderungan membentuk kelompok, semua tugas diserahkan kepada siswa yang aktif dari investigasi sampai dengan presentasi khususnya siswa yang bergabung dengan kegiatan OSIS dan Pramuka.
- f. Kemampuan individual dalam pembelajaran kooperatif menjadi kendala utama karena siswa yang demikian ada kecenderungan tidak bisa bekerja sama dan subyektivitasnya tinggi.
- g. Setiap kelompok terlalu konsentrasi pada judul tugas yang diberikan peneliti untuk melakukan investigasi kelompok sehingga masing-masing kelompok menjadi

kurang memperhatikan judul yang lain.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan mengenai penerapan investigasi kelompok dengan media visualisasi sejarah kontroversial untuk meningkatkan keterbukaan diri secara rinci sebagai berikut:

- a. Peningkatan sikap keterbukaan diri dapat dibuktikan dari angket skala sikap yang terus mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, pada pratindakan prosentase angket skala sikap sebesar 61,91%, mengalami peningkatan sebesar 9,52% pada akhir tindakan siklus I, sehingga menjadi sebesar 71,43%. Selanjutnya mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 9,52% sehingga pada akhir tindakan siklus II sebesar 80,95%, dan pada akhir tindakan siklus III mengalami peningkatan sebesar 9,53% dari siklus II sehingga menjadi sebesar 90,48%.
- b. Prestasi hasil belajar sejarah siswa kelas XII IPS 2 SMA Negeri 2 Magelang mengalami peningkatan setelah mengikuti penerapan

metode investigasi kelompok dengan media visualisasi sejarah kontroversial dapat diketahui dari pra siklus dengan hasil test prestasi hanya memperoleh 35,56% dan untuk presentasi nilai ketuntasan memperoleh 19,05%. Pada akhir tindakan siklus I hasil test nilai prestasi memperoleh 83,58% dan presentasi ketuntasan memperoleh 71,43%. Pada akhir tindakan siklus II hasil test nilai prestasi memperoleh 88,22% dan presentasi ketuntasan memperoleh 80,95%. Pada akhir tindakan siklus III hasil test nilai prestasi memperoleh 90,43% dan presentasi ketuntasan memperoleh 100%. Peningkatan prestasi belajar presentasi ketuntasan dari pra tindakan ke siklus I sebesar 52,38%, selanjutnya peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 9,52%, dan peningkatan dari siklus II ke siklus III sebesar 4,76%. Dengan melihat hasil yang sudah dicapai maka penelitian tindakan kelas ini dihentikan karena telah mencapai indikator yang telah ditetapkan dan dapat dikatakan penelitian berhasil dengan baik.

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan mengenai

penerapan investigasi kelompok dengan media visualisasi sejarah kontroversial untuk meningkatkan keterbukaan diri, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

a. Guru Mata Pelajaran

Dalam mengajar hendaknya guru memperhatikan model pembelajaran yang digunakan terutama melibatkan siswa secara aktif, sedangkan peranan guru sebagai fasilitator dan motivator. Salah satu yang dapat dipraktikkan adalah model pembelajaran kooperatif investigasi kelompok. Guru harus mempunyai kreativitas dan kemampuan inovasi dalam menggunakan pendekatan pembelajaran serta mampu memanfaatkan dan mengintegrasikan keterbukaan diri yang berada di lingkungan sosial siswa sehingga siswa mempunyai pemahaman tentang perbedaan pendapat yang tidak menimbulkan pertentangan yang berakhir dengan konflik, pemahaman nilai sejarah untuk dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari, dan menanamkan siswa menjadi pribadi yang toleran serta saling menghormati perbedaan.

b. Siswa

Siswa hendaknya meningkatkan kerjasama yang positif dan saling menghormati baik siswa dalam kelompok maupun siswa dari luar kelompoknya serta guru. Siswa harus lebih tekun dan giat dalam belajar sejarah sehingga prestasi belajar yang diperoleh akan maksimal. Siswa hendaknya senantiasa menerapkan keterbukaan diri dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat sehingga kehidupan saling menghargai, toleransi, saling pengertian, dan hubungan antarkelompok yang mempunyai latar belakang ideologi dapat berdampingan dengan rukun sebagai wujud keterbukaan diri dan kemampuan berpikir kritis.

c. Penelitian Berikutnya

1) Hendaknya peneliti lain yang ingin melakukan penelitian yang sejenis dapat melakukan analisa kembali terhadap perangkat pembelajaran yang sudah disusun untuk disesuaikan dengan alokasi waktu penggunaannya, fasilitas yang mendukung, dan karakter siswa yang ada pada sekolah yang

menjadi tempat penelitian tersebut.

2) Hendaknya penelitian ini dapat menjadi acuan penelitian kemudian dengan menghubungkan aspek-aspek yang belum diungkapkan dan dikembangkan

3) Diharapkan peneliti lain dapat mengembangkan penelitian dengan subyek dan materi yang berhubungan dengan sejarah kontroversial

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, Taufik. 2001. *Nasionalisme dan Sejarah*. Bandung: Sastra Historika.
- Achmad, Arief. 2005. *Memahami Berpikir Kritis*. Surabaya : University Press.
- A, Devito, Joseph. 2011. *Komunikasi Antarmanusia*. Tangerang Selatan: Karisma Publishing Group
- Ahmad, Tsabit, Azinar. 2010. *Implementasi Critical Pedagogy Dalam Pembelajaran Sejarah Kontroversial di SMA Negeri Kota Semarang*. Surakarta: Tesis Tidak Dipublikasikan.

- Ali, Muhammad, Resink, Kahim, dan Soedjatmoko. 1965. *An Introduction to Indonesia Historiography (Pengantar Penulisan Sejarah Indonesia)*. Ithaca-New York: Cornell University Press.
- Achmad, Arief. 2005. *Memahami Berpikir Kritis*. Surabaya : University Press
- Arikunto, Suharsimi. 2001. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. dkk. 2007, *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Berg, Graffe & Holden. 2003. *Teaching Controversial Issues: a European Perspective*. London: CiCe.
- Dayaksini, T & Hudaniah. 2003. *Psikologi Sosial*. Malang: UMM Press.
- Enggen and Kauchak. 1996. *Strategies for Teacher Teaching Content and Thinking Skill*. Boston: Allyn and Bacon
- Gainau, M. B. (2009). Keterbukaan diri (self disclosure) siswa dalam perspektif budaya dan implikasinya bagi konseling. *Jurnal Ilmiah Widya Warta*, 33(1), 95-112.
- Gazalba, Sidi. 1966. *Sejarah Sebagai ilmu*. Dakarta: PT. Bhratara.
- Hardwood, A. M. & Hahn, C. L. (1990). *Controversial issues in the classroom*. *Eric Digest*. 327453. Retrieved from http://www.coastal.edu/cetl/resources/Controversial_Issues_in_the_Classroom.pdf
- Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: PT. Pustaka Belajar.
- Ibrahim M, Rachmadiarti F dan, Nur M., Ismono. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: PT. University Press
- Isjoni. 2007. *Pembelajaran Visioner*. Jakarta. Pustaka Pelajar.
- _____, M. Moh Arif Hj. Ismail P.H. 2008. *Model-Model Pembelajaran Muhtakhir Perpaduan Indonesia Malaysia*. Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar.
- _____. 2009. *Menuju Masyarakat Belajar untuk Pendidikan Dalam Arus Perubahan*. Yogyakarta: PT. Pustaka Pelajar.
- Joyce, Bruce, et all. 2011. *Models Of Teaching terjemahan Ahmad Fawaid dan Ateilla Mirza, Edisi*

- Kurniawan, Hendra. 2013. *Pemanfaatan Audio Visual Dalam Pembelajaran Sejarah yang Konstruktif Studi Kasus pada Kelas Kelas XI Ilmu Sosial 1 SMA Regina Pacis Surakarta*. Surakarta Tesis Tidak Dipublikasikan
- Lestyana, Pepi. 2004. "Presence of Mind in the Process of Learning and Knowing: A Dialogue with Paulo Freire". *Teacher Education Quarterly*. Winter 2004. Hlm. 17-29
- Mulyasa. (2006). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wena. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Proses Pendidikan*. Jakarta: Kenana Prenada Media Group.
- Schunk. 2012. *Learning Theories: An Educational Perspective*. University of North Carolina at Greensboro
- Slavin, Robert, E. 2005. *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. London: Allyn Bacon
- Sugiyono. 2008. *Pembelajaran Aktif, Kedelapan*. Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar. *Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*.
- Sumantri. 2010. *Strategi Belajar Mengajar Edisi Revisi*. Jakarta: Depdikbud
- Suprijono, Agus. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.
- Sutama. 2007. *Model Kooperatif Tipe Group Investigation Untuk Pengembangan Kreativitas Mahasiswa*. *Jurnal Varidika*, Vol 19, No 1, Juni.
- Syukur, Fatah. 2005. *Teknologi Pendidikan*. Semarang: RaSAIL
- Tilaar. 2000. *Pendidikan Kebudayaan dan Masyarakat Madani Indonesia*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Trianto. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik: Konsep, Landasan Teoritis-*

Praktis, Prestasi Pustaka Raya
Jakarta.

Warkhim. 2013. *Penerapan
Pembelajaran Kooperatif Tipe
Group Investigasi Dengan Media
Folklor Untuk Meningkatkan*

*Sikap Sosial dan Prestasi Belajar
Sejarah Siswa Kelas X SMA
Negeri Banyumas.* Surakarta:
Tesis Tidak Dipublikasikan

PENDIDIKAN KARAKTER MATAKULIAH AL-ISLAM dan KEMUHAMMADIYAHAN (AIK-1) TERHADAP PERILAKU MAHASISWA FAKULTAS EKONOMI dan BISNIS UMSIDA

Puspita Handayani

Dosen AIK Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Email.pipit_puspita@umsida.ac.id

ABSTRAC

Character Education (Character Building) is believed by many parties can be a solution to the problems of society. Pedestal community to resolve this issue boils down to education, so that the University of Muhammadiyah Sidoarjo contribute to solve the problems of society by implementing character education through courses Al-Islam and Kemuhammadiyah for Mahasiswa Muhammadiyah (PKMU) with a model of the hostel for two days and one night. In peaksanaannya awarded student of religious knowledge and religious practice directly. Starting from the obligatory prayers, prayers and chanting tahajut. Al-Islam and Kemuhammadiyah expected to provide supplies for students in the form of religious understanding has niali-character values such as honesty, discipline, courtesy and cleanliness.

The research method is quantitative researchers. Data analysis techniques that researchers use is descriptive statistics. Descriptive statistics are statistics used to analyze data in a way to describe or depict the data that has been collected as it is without intending to apply to general conclusions or generalizations. (Sugiono: 2013) with the presentation of data through charts, graphs, pie charts, pictogram, calculation mode, median, mean, calculations deciles, percentiles, the calculation of the distribution data by calculating the average and standard deviation, percentage calculations.

Keywords: *Character Education, Al-Islam and Kemuhammadiyah, behavior Faculty of Economics and Business*

PENDAHULUAN

Pendidikan Karakter pada dewasa ini menjadi sorotan masyarakat, sebab semakin bergesernya nilai-nilai luhur dalam masyarakat masyarakat. Seperti; kesopanan, kejujuran, religius, gotong royong, dan sikap ramah. Indikasi ini dibuktikan dengan semakin maraknya bentrok antar warga, tawuran pelajar, kejahatan sexual terhadap anak, begal/rampok dan perseteruan di sosial media

(sosmed) baik di *facebook, whatsApp, instagram, lineatau twitter* yang seharusnya ranah individu sekarang menjadi konsumsi publik.

Pendidikan yang merupakan *agent of change* harus mampu melakukan perbaikan karakter bangsa kita.(Marzuki:2015) Sebab itu, pendidikan kita perlu rekonstruksi ulang agar dapat menghasilkan lulusan yang lebih berkualitas dan siap menghadapi masa depan yang penuh dengan

problema dan tantangan sehingga menghasilkan lulusan yang memiliki karakter mulia. Maka Pendidikan harus mampu mengemban misi pembentukan karakter (*character building*) sehingga peserta didik dan lulusannya dapat berpartisipasi dalam mengisi pembangunan di masa-masa mendatang tanpa meninggalkan nilai-nilai karakter mulia.

Pendidikan Karakter (*Character Building*) diyakini oleh berbagai pihak dapat menjadi sebuah solusi permasalahan masyarakat. Tumpuan masyarakat untuk menyelesaikan masalah ini bermula pada pendidikan, sehingga Universitas Muhammadiyah Sidoarjo turut andil menyelesaikan permasalahan masyarakat dengan melaksanakan Pendidikan Karakter AIK bagi Mahasiswa Muhammadiyah (PKMU) khususnya mahasiswa baru yang dilaksanakan di kampus 4 fikes tepatnya di rusunawa (rumah susun sewa). Program ini diperuntukkan bagi mahasiswa baru bertujuan penanaman karakter religius yang kuat bagi mereka, sebab mahasiswa semester baru merupakan peralihan

dari siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) yang cara berfikirnya masih berfikir dominan ranah kognitif menuju dunia akademisi (Perguruan Tinggi) yang dituntut berfikir kritis dan analisis. Maka pada perubahan ini mahasiswa diberikan pendidikan yang bisa menjabatani fase perubahan ini.

Peneliti mengambil sample mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis karena dua alasan, *pertama* dalam pelaksanaan program PKMU kehadiran mereka lebih dominan, dari 11 gelombang yang berjalan 6 gelombang didominasi mahasiswa FEB, dengan kata lain dari 2163 mahasiswa peserta PKMU mahasiswa FEB sebanyak 653 mahasiswa. *Kedua*, dari pemantauan sementara peneliti, perilaku atau sikap mahasiswa FEB dibandingkan dengan mahasiswa fakultas lain sangat terlihat, dari segi kedisiplinan, kesopanan dan keagamaan. Untuk itulah peneliti mengambil judul “*Pendidikan Karakter Al-Islam dan Kemuhammadiyah Terhadapan Perilaku Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan bisnis UMSIDA*”

Pendidikan Karakter Mahasiswa Universitas

Muhammadiyah adalah pola pembinaan kemahasiswaan di lingkungan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, diharapkan bisa memberikan kontribusi dalam meletakkan dasar-dasar ke-Islaman dan Kemuhammadiyah sehingga mahasiswa tidak mudah terjebak pada kegiatan-kegiatan yang negatif dan terbawah arus perubahan sosial yang buruk. Disini program PKMU dilaksanakan dengan maksud menyiapkan Mahasiswa baru agar memiliki kepribadian yang unggul, religius, dan berdaya saing tinggi dengan didasari nilai-nilai ke-Islaman.

METODOLOGI PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif. Teknik analisis data yang peneliti pakai adalah Statistik deskriptif. Statistik diskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendiskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan berlaku untuk umum atau generalisasi. (Sugiono:2013) dengan

penyajian data melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan persentase.

Dalam statistik deskripsi juga dapat dilakukan untuk mencari kuatnya hubungan antara variabel melalui analisis korelasi, melakukan prediksi dengan analisis regresi, dan membuat perbandingan dengan membandingkan rata-rata data sampel atau populasi.(Sugiono:2013)

TINJAUAN PUSTAKA

a. Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter merupakan upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan YME, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perkataan dan perbuatan, yang berdasarkan norma agama, hukum, tatakrama, budaya dan adat istiadat.(Dwiyanto,Joko;*journal.uny*.)

ac.id/index.php/jpka/article/download/1442/1232)

Pendidikan karakter menurut ahli Pendidikan Karakter dari Jerman FW Foerter (1869-1966) *pertama*, pendidikan karakter menekankan setiap tindakan berpedoman terhadap nilai-nilai normatif. Anak didik menghormati norma-norma yang ada dan berpedoman pada nilai tersebut. *Kedua*, adanya koherensi atau membangun percaya diri dan keberanian, dengan begitu anak didik akan menjadi pribadi yang tangguh dan tidak mudah terombang-ambing serta tidak takut resiko setiap menghadapi situasi baru. *Ketiga*, adanya otonomi, yaitu anak didik menghayati dan mengamalkan aturan dari luar sampai menjadi nilai-nilai bagi pribadinya. Dengan begitu anak didik mampu mengambil keputusan mandiri tanpa dipengaruhi oleh desakan dari luar. *Keempat*, keteguhan dan kesetiaan. Keteguhan adalah daya tahan anak didik dalam mewujudkan apa yang dipandang baik. Sedangkan kesetiaan merupakan dasar komitmen atas apa yang dipilih. (Ida Farida; Jurnal Ilmiah Kreatif Vol 6 No.12012)

Karakter ketika diidentifikasi dengan watak memiliki arti, "ciri khas seseorang sehingga menyebabkan ia berbeda dengan orang lain secara keseluruhan. (Moh. Said: 2010) sedangkan karakter diidentifikasi dengan *fiil*, hati, budi pekerti, tabiat adalah suatu sifat yang tetap terus-menerus dan kekal sehingga dapat dijadikan ciri untuk mengidentifikasi pribadi seseorang, atau objek/kejadian.

Dalam keseharian, karakter seseorang akan membawa dampak pada sekeliling. Seseorang dengan karakter kuat bisa mendominasi dan menjadi pemimpin sekitarnya. Orang yang sukses memiliki karakter yang positif. Dia akan berusaha menjaga keseimbangan dan perkembangan dirinya dengan meningkatkan kualitas, keimanan, akhlak, hubungan dengan sesama dan kegiatan yang memiliki nilai manfaat untuk mewujudkan impiannya

Pembentukan karakter seseorang bukan hal yang mudah, diperlukan sebuah pembiasaan yang dilakukan secara nyata, melalui tindakan yang konsisten dan berkesinambungan. Metode pembentukan karakter yang

diungkap oleh asteven R. Covey dalam bukunya Tujuh Kebiasaan Manusia yang Efektif "*Taburlah gagasan, petiklah perbuatan, Taburlah perbuatan, petiklah kebiasaan. Taburlah kebiasaan, petiklah karakter. Taburlah karakter petiklah hasil*".

Dalam Islam sebenarnya pendidikan karakter sudah diajarkan pada masa Rasulullah saw ketika beliau mengajarkan kepada para sahabat dengan model *Uswah* (contoh), yaitu para sahabat mengamati apa yang dilakukan Rasulullah saw, kemudian melaksanakannya, selanjutnya menjadi suatu kebiasaan. Seperti pertama kali perintah shalat, sabda rasulullah: "*Shalatlah kamu seperti shalatku*" (HR. Muslim) amalan shalat dicontohkan Rasul ditiru para sahabat dan menjadi rutinitas amal ibadah umat Islam. Hal inilah salah satu bentuk pendidikan karakter yang diajarkan Rasulullah saw. Hal ini juga diajarkan Islam bagi seorang muslimah yang sedang hamil dibiasakan mendengarkan lantunan ayat-ayat suci Al-Qur'an dan kalimat-kalimat yang baik,

diharapkan anak yang lahir sudah terbiasa dengan hal-hal yang baik, bisa dibuktikan dengan para hafidz anak-anak yang dalam usia relatif muda mereka bisa menghafal beberapa juz dalam Al-Qur'an karena pembiasaan sejak kecil mendengar bacaan Al-Qur'an.

b. Matakuliah Al-Islam dan Kemuhammadiyah

Pendidikan Muhammadiyah menyiapkan lingkungan yang memungkinkan seseorang tumbuh sebagai manusia yang menyadari kehadiran Allah swt sebagai *Robb* dan menguasai ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (IPTEKS). Dengan kesadaran spiritual makrifat (iman/ tauhid) dan penguasaan IPTEKS, seseorang mampu memenuhi kebutuhan hidupnya secara mandiri, peduli sesama yang menderita akibat kebodohan dan kemiskinan, senantiasa menyebarluaskan kemakrufan, mencegah kemungkaran bagi pemuliaan kemanusiaan dalam kerangka kehidupan bersama yang ramah lingkungan dalam sebuah bangsa dan tata pergaulan dunia yang

adil, beradab dan sejahtera sebagai ibadah kepada Allah.

Pendidikan Muhammadiyah merupakan pendidikan Islam modern yang mengintegrasikan agama dengan kehidupan dan antara iman dan kemajuan yang holistik. Dari rahim pendidikan Muhammadiyah diharapkan lahir generasi muslim terpelajar yang kuat iman dan kepribadiannya, sekaligus mampu menghadapi dan menjawab tantangan zaman. Inilah pendidikan Islam yang berkemajuan. IPTEKS adalah hasil pemikiran rasional secara holistik dan komprehensif atas realitas alam semesta (*ayat kauniyah*) dan atas wahyu dan sunnah (*ayat qauliyah*) yang merupakan satu kesatuan. (*Tanfidz* Keputusan Muktamar Satu Abad Muhammadiyah, 2010: 128)

Maka Al-Islam dan Kemuhammadiyah (AIK) Merupakan Matakuliah wajib bagi semua Universitas Muhammadiyah se-Indonesia, termasuk Universitas Muhammadiyah Sidoarjo (UMSIDA) yang ditempuh empat semester dengan rincian AIK1 (Membahas Manusia dan Tuhan), AIK2 (tentang Ibadah, Akhlak dan

Muamalah), AIK3 Kemuhammadiyah dan AIK4 (Islam dengan disiplin Ilmu). Sekarang problemnya adalah kajian AIK apakah sama dengan disiplin ilmu yang lain, atau AIK dijadikan rujukan sebagai pandangan hidup. Idealnya memang keduanya *terintegrasi* dalam metodologi pembelajaran AIK.

Untuk mewujudkan integrasi antara matakuliah AIK sebagai disiplin ilmu dan pandangan hidup merupakan hal yang niscaya, sebab setiap diskusi dan pengajian selalu muncul pertanyaan mengapa terjadi kesenjangan antara idealitas ajaran Islam yang diyakini benar, hebat dan tinggi, sedangkan di sisi lain relitas perilaku para pemeluknya sering bertentangan dengan ajaran agama. Begitu pula perilaku mahasiswa UMSIDA belum mencerminkan ajaran agama yang menyeru pada kejujuran, amanah, kebersihan, kedisiplinan dan nilai luhur yang ada dalam ajaran agama. Contoh kongkrit saat adzan berkumandang di Masjid Kampus masih banyak mahasiswa yang berkeliaran di kantin, di kelas-kelas perkuliahan, bahkan lebih para duduk-duduk diserambi masjid saat

shalat berjama'ah dimulai. Belum lagi gaya busana mahasiswi yang jauh dari kategori Islami (Syar'i). Hal inilah yang mendorong dosen matakuliah AIK untuk merumuskan bagaimana pembelajaran AIK bisa memberikan corak dan carabergama dengan benar. Maka Universitas Muhammadiyah Sidoarjo membuat rumusan Pendidikan Karakter dengan model bermalam di Rusunnawa semalam dua hari untuk membentuk karakter yang diharapkan.

2.3. Pengertian Perilaku

Perilaku menurut Ensiklopedi Amerika adalah suatu aksidan reaksi organisme terhadap lingkungan, hal ini berarti bahwa perilaku baru akan terwujud bila ada sesuatu yang diperlukan untuk menimbulkan tanggapan yang disebut rangsangan, maka perlu rangsangan tertentu akan menghasilkan perilaku tertentu pula (Robert Y. Kwick; 1972)

Menurut Skinner dengan teorinya "S_O_R" perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus terhadap organisme, kemudian organisme tersebut merespon. Menurutnya

perilaku dibagi menjadi dua yaitu: 1) Perilaku yang alami (*innate behavior*) yaitu perilaku yang dibawa sejak organisme dilahirkan berupa reflek-refleks dan insting. 2) perilaku operan (*operant behavior*) yaitu perilaku yang dibentuk melalui proses belajar. (www.definisi-pengertian.com/2015/04/definisi-dan-perilaku-konsep.html)

.Menurut Bandura (1977) dalam teori pembelajaran sosial (*Social Learning Theory*) perilaku adalah hasil interaksi timbal balik (*reciprocal interaction*) antara determinasi kognisi, perilaku lingkungan individu dan lingkungannya tidak saling independen. Aktivitas individu menyebabkan timbulnya keadaan lingkungan tertentu, demikian juga sebaliknya. Pola hubungan timbal balik tersebut lebih dari sekedar adanya interaksi kondisi internal individu dengan lingkungan, terhadap pembentukan perilaku. Hubungan timbal balik menunjukkan adanya analisis pada gejala psikologis dengan tingkatan yang lebih kompleks. (W.S. Winkle:2007)

Bentuk perilaku dilihat dari sudut pandang respon stimulus,

perilaku dibedakan menjadi dua: *pertama*, perilaku tertutup. Respon terhadap stimulus masih terbatas perhatian, persepsi, pengetahuan/kesadaran, dan sikap yang terjadi belum bisa diamati secara jelas oleh orang lain. *Kedua*, perilaku terbuka. Respon seseorang dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka. Respon terhadap stimulus sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktek. Sedangkan B.S. Bloom membedakan perilaku dalam tiga kategori, yaitu: ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*), dan ranah Psikomotorik (*psychomotoric domain*). (W.S. Winkle: 2007)

PEMBAHASAN

a. Pendidikan Karakter Matakuliah Al-Islam dan Kemhammadiyah terhadap Perilaku Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis UMSIDA

Pendidikan Karakter yang ada dalam matakuliah AIK diharapkan mampu memberikan keterampilan untuk menciptakan Karakter pribadi yang unggul. Bagaimanakah membangun kebiasaan yang dapat menciptakan pribadi berkarakter,

maka dimulai dengan langkah sederhana, dalam kurikulum AIK 1 (Tuhan dan Manusia) ada materi tentang Hakikat manusia. Diantaranya:

1. Dimunculkan pengetahuan tentang konsep diri. Yakni menghargai nilai dalam diri manusia, maksudnya memberikan penyadaran untuk mencintai nilai-nilai yang ada dalam diri. Ketika manusia bisa mencintai dirinya, maka dia bisa mencintai orang lain sehingga ia mendapatkan cinta dari orang lain. Manusia yang dapat mencintai kehidupannya, akan dapat mencintainya setiap apa yang dilakukan dalam hidup ini, pada akhirnya kehidupan akan memberikan cinta dan kebahagiaan dalam hidupnya. Firman Allah SWT, *Artinya: "Sesungguhnya Kami telah menciptakan manusia dalam bentuk yang sebaik-baiknya".(QS.Attin:4)*
2. Menanamkan keyakinan pada nilai positif. Menanamkan pada mahasiswa bahwa berfikir positif pada setiap orang yang kita hadapi, meskipun kita tahu orang tersebut memiliki kepribadian

yang buruk. Ketika kita meyakini bahwa setiap orang memiliki sisi kebaikan maka akan muncul sikap menghargai orang lain. Firman Allah SWT,

Artinya: "dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya". (QS.An-Najm:39)

3. Membangun nilai-nilai keihlasan.

Sikap iklas merupakan pencapaian perilaku hidup tertinggi dalam menuju sifat *illahi* dalam diri manusia. di dalamnya terkandung makna kesabaran, kepasrahan, ketulusan dan keyakinan. Maka manusia yang memiliki sikap ini akan merasakan kebahagiaan dan kesuksesan dalam hidup ini.

4. Menanamkan pemahaman bahwa kebencian adalah kebodohan.

Disini manusia dituntut untuk berjiwa besar, mampu mengendalikan emosi amarah dan sakit hati. Membiasakan selalu bersyukur dan memuji asma Allah swt maka, akan muncul jiwa yang luhur. Sabda Rasulullah SAW "Ketahuilah, sesungguhnya dalam tubuh ini ada segumpal daging. Apabila ia baik, maka

baiklah seluruh tubuhnya. Apabila ia rusak, maka rusaklah seluruh tubuh.ketahuilah, ia adalah hati." (HR. Buhari dan Muslim)

5. Menankan konsep Semangat dan Optimisme.

Membiasakan melakukan kegiatan-kegiatan yang positif, karena setiap orang perilakunya akan dipengaruhi orang-orang disekitarnya, atau buku-buku yang dibacanya. Jika kita mengisi hidup dengan bergaul dilingkungan positif maka, hidup kita akan tertular dengan semangat dan optimisme yang tinggi dan hidup kita akan terarah.

Maka untuk mencapai beberapa point di atas, diperlukan metode pembelajaran yang bisa membentuk pribadi yang berkarakter. Salah satu metodenya adalah memberikan materi AIK dalam bentuk pelatihan (mahasiswa diasramakan selama satu malam dua hari) agar mudah untuk membangun pembiasaan-pembiasaan, sikap disiplin, menjalankan ibadah shalat, mengaji dan pengetahuan tentang wawasan keIslaman dan Kemuhammadiyah.

b. Penyajian dan analisis data

Penelitian yang dilakukan pada mahasiswa fakultas ekonomi dan bisnis semester satu telah selesai melaksanakan program PKMU yang diasramakan. Maka data yang kami sajikan adalah:

1. Data perilaku mahasiswa selama belum mengikuti pendidikan karakter dan sesudahnya. Kami menyebar kuisioner kepada seluruh mahasiswa baru fakultas ekonomi dan Bisnis sejumlah 589 orang, terdiri dari 4 kelas mahasiswa manajemen pagi dan 4 kelas manajemen malam. 3 kelas Akuntansi pagi dan 3 kelas akuntansi malam. Berikut sajian tabel perilaku mahasiswa sesudah mengikuti program pendidikan karakter.

Tabel 5.1: perilaku mahasiswa setelah PKMU

Perilaku yang diamati	Banyaknya Mahasiswa	Prosentase (%)
Mengawali dan mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a	589	85
Ketertiban mengerjakan shalat lima waktu	589	45
Berbicara santun dengan yang lebih tua	589	60
Mengucapkan salam bila bertemu dosen di lingkungan umsida	589	65
Mengikuti perkuliahan tepat waktu	589	65
Mengakui kesalahan tanpa ditegur	589	60

ditegur		
Memakai pakaian syar'i bagi mahasiswa perempuan	392	40
Jujur dalam mengerjakan Ujian	589	60
Membuang sampah pada tempatnya	589	75
Tidak merokok di lingkungan kampus	196	80

2. Data hasil pengamatan dosen tentang perubahan perilaku mahasiswa semester satu yang telah mengikuti pendidikan karakter.

Tabel 5.2: hasil pengamatan dosen terhadap perilaku mahasiswa

Perilaku yang diamati	Banyaknya Mahasiswa	Prosentase (%)
Mengawali dan mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a	589	85
Ketertiban mengerjakan shalat lima waktu	589	45
Berbicara santun dengan yang lebih tua	589	60
Mengucapkan salam bila bertemu dosen di lingkungan umsida	589	65
Mengikuti perkuliahan tepat waktu	589	65
Mengakui kesalahan tanpa ditegur	589	60
Memakai pakaian syar'i bagi mahasiswa perempuan	392	40
Jujur dalam mengerjakan Ujian	589	60
Menjaga kebersihan kelas	589	75
Tidak merokok di lingkungan kampus	196	80

Dilihat dari hasil tabel di atas dapat disimpulkan bahwa perubahan perilaku mahasiswa FEB belum

siknifikan meskipun sudah mengikuti program pendidikan karakter. Sebab perubahan yang diinginkan pada setiap item adalah 80%.

Maka perlu adanya instrumen pendukung untuk menghasilkan perubahan perilaku yang signifikan bagi mahasiswa FEB. Kalau hanya dengan pendidikan karakter dua hari menurut peneliti belum bisa menghasilkan perubahan perilaku, diperlukan mentoring dan pembiasaan perilaku berkarakter di lingkungan fakultas dengan didukung "iklan" besar-besaran tentang pendidikan karakter.

Instrumen pendukung tersebut diantaranya: 1) perubahan kurikulum program pendidikan karakter, 2) mentoring pasca pelaksanaan dengan membentuk kelompok-kelompok binaan bekerjasama dengan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) keagamaan ataupun IMM.

KESIMPULAN dan SARAN

a. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pendidikan karakter belum cukup dilakukan hanya dua hari saja,

perlu adanya pendampingan-pendampingan (mentoring) sesudah pelaksanaannya. Sebab karakter Islami itu muncul ketika ada pembiasaan dan lingkungan yang mendukung.

2. Belum adanya perubahan perilaku yang signifikan pada mahasiswa FEB pasca pelaksanaan program pendidikan karakter.

b. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas peneliti memberikan saran:

1. Perlu adanya perubahan kurikulum yang lebih keranah pembinaan karakter pada pelaksanaan program pendidikan karakter bagi mahasiswa baru. sebab selama pengamatan dan penelitian peneliti melihat masih perbandingan aplikasi karakter dengan materi masih dominan transfer materi.
2. Perlu adanya kerjasama dengan pihak fakultas untuk mengembangkan suasana yang mendukung terlaksananya pendidikan karakter di lingkungan fakultas.
3. Jumlah peserta yang banyak (200/lebih) kurang maksimal

untuk pembinaan pendidikan karakter.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyanti, Setia. *Pendidikan Karakter di Perguruan Tinggi sudah Terlambatkah?*. Jurnal Ilmiah Kreatif vol.6 No.1 tahun 2012.
- Farida, Ida. *Model Pendidikan Karakter di Perguruan Tinggi; Langkah Strategis dan Implementasinya di Universitas*. Jurnal Ilmiah Administrasi Publik dan Pembangunan Vol.3 No.1 tahun 2012.
- Idrus, Muhammad, 2007. *Metode Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial (Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif)*. Yogyakarta; UII Press Yogyakarta.
- Marzuki, 2011. *Prinsip Dasar Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/dr-marzuki-mag/57-konsep-dasar-pendidikan-karakter-marzuki.pdf>
- Pranowo, Dwiyanto Djoko. *Implementasi Pendidikan Karakter Kepedulian dan Kerjasama pada Matakuliah Keterampilan Berbicara Bahasa Perancis dengan Metode Bermain Peran*. Jurnal Pendidikan Karakter Tahun III No. 2 Tahun 2013. LPPM Universitas Negeri Yogyakarta.
- Said, Moh, 2011. *Pendidikan Karakter di Sekolah*. Surabaya; JePe Press Media Utama (Jawa Pos Group).
- Sugiono, 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung; Alfabeta.
- Sulhan, Najib, 2011. *Pengembangan Karakter dan Budaya Bangsa (Sinergi Sekolah dengan Rumah)*
- Tim P2KK 2016. *Membentuk Pribadi dan Pemimpin Unggul; Membangun Peradapan Utama*. Malang; Aditya Media Publish.

Winkel, WS 2007.*Psikologi
Pengajaran*. Yogyakarta: Media
Abadi.

PP Muhammadiyah. *Pedoman
Pengajaran*

KEEFEKTIFAN MODEL KONKRET DAN MODEL KOMPUTER DALAM MENGEMBANGKAN PEMAHAMAN KONSEP MAHASISWA PADA MATERI STRUKTUR SENYAWA ORGANIK (ISOMER)

Rika Septina Ratih
Universitas Negeri Malang
Email: rikaseptinaratih@gmail.com

ABSTRAK

Kimia organik merupakan salah satu cabang kimia yang banyak melibatkan media pembelajaran. Hampir seluruh materi dalam cakupan kimia organik membutuhkan peranan media dalam proses pembelajarannya. Media pembelajaran yang digunakan diantaranya adalah Molimod, berupa model molekul konkret, dan ChemBio3D, berupa model molekul berbasis komputer. Isomer adalah salah satu pokok bahasan dalam kimia organik yang memerlukan kedua jenis media ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pemahaman konsep mahasiswa pada materi keisomeran yang diajarkan dengan model konkret (Molimod) dan model komputer (ChemBio3D). Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian deskriptif dan kuasi eksperimen. Subjek penelitian adalah 61 mahasiswa dari Universitas Islam Negeri Malang. Hasil penelitian menunjukkan skor rata-rata mahasiswa yang diajarkan menggunakan model komputer ChemBio3D lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa yang diajarkan dengan model konkret Molimod.

Kata Kunci: media pembelajaran, kimia organik, molimod, ChemBio3D, isomer.

PENDAHULUAN

Ilmu kimia memiliki banyak manfaat dan berhubungan dengan fenomena dalam kehidupan sehari-hari manusia. McMurry (2012:1) menuliskan dalam bukunya bahwa hampir semua fenomena yang terjadi di alam melibatkan proses perubahan kimia didalamnya (dalam Sodikin *et al.*, 2013). Dengan memiliki pengetahuan dasar kimia, gejala alam yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari akan dapat dipahami dengan mudah (Firman, 1997:4). Oleh sebab itu, kimia dijadikan mata

pelajaran di sekolah hingga perguruan tinggi agar siswa atau mahasiswa mampu memahami semua konsep yang terkandung dalam ilmu kimia (Firman, 1997:4 & Sodikin *et al.*, 2013:1).

Namun demikian, topik yang dikaji dalam ilmu kimia cenderung bersifat abstrak dan kompleks, seperti proses terjadinya reaksi kimia, partikel penyusun materi, arah pergerakan partikel, dan pembentukan ikatan kimia dalam suatu materi (Firman, 1997:93 & Sodikin *et al.*, 2013:1). Konsep-konsep abstrak dalam kimia memerlukan kemampuan berfikir yang tinggi untuk memahaminya (Sirhan,

2007:3). Siswa harus mampu menggunakan daya imajinasi dan kreativitasnya untuk memahami konsep kimia secara utuh. Kozma dan Russell (dalam Chandrasegaran *et al.*, 2007) menambahkan bahwa untuk memahami kimia paling tidak siswa harus memiliki kemampuan representasional yaitu kemampuan untuk memvisualkan hal-hal yang tidak bisa dilihat mata dan sesuatu yang tidak bisa disentuh. Selain itu, Johnstone (dalam Chittleborough, 2007:274-275) menuliskan bahwa kimia memiliki tiga level representasi yang mutlak dikuasai oleh siswa agar dapat memahami kimia secara mendalam dan menyeluruh, yaitu level makroskopik, submikroskopik, dan simbolik.

Representasi makroskopik, merupakan level representasi kimia yang diperoleh melalui observasi dari fenomena yang dapat dilihat dan dirasakan oleh panca indera. Representasi ini juga dapat berupa pengalaman sehari-hari peserta didik. Sifat dari representasi makroskopik adalah nyata, misalnya warna, perubahan suhu, *pH*, pembentukan gas dan endapan dalam suatu reaksi kimia yang dapat diamati ketika reaksi

tersebut berlangsung. Representasi submikroskopik merupakan level representasi yang memberikan penjelasan pada tingkat partikulat (atom, molekul, dan ion). Level representasi simbolik adalah representasi untuk mengidentifikasi entitas (misalnya zat-zat yang terlibat dalam reaksi kimia) dengan menggunakan bahasa simbolis kualitatif dan kuantitatif, seperti rumus kimia, diagram, gambar, persamaan, stoikiometri, dan perhitungan matematis (Farida *et al.*, 2010).

Johnstone (dalam Chittleborough, 2004:21) menekankan pentingnya memulai pembelajaran kimia dari level makroskopik, kemudian dituntun ke arah submikroskopik untuk menjelaskan secara ilmiah hingga kemudian masuk ke level simbolik. Namun, representasi submikroskopik adalah level yang paling sulit karena menjelaskan dari segi partikel materi yang tidak dapat dilihat secara langsung (Nelson dalam Chittleborough, 2004:21). Representasi submikroskopik merupakan kunci ketidakmampuan siswa dalam memahami aspek submikroskopik dari ilmu kimia. Hal ini dapat menghambat siswa untuk dapat memecahkan

masalah yang berkaitan dengan fenomena makroskopik dan simbolik (Kozma & Russell, 2005 & Chandrasegaran *et al.*, 2007).

Fenomena kimia pada level makroskopik dan submikroskopik umumnya dikomunikasikan menggunakan representasi level simbolik yang meliputi gambar, rumus, bentuk fisik dan komputasi seperti persamaan kimia, grafik, mekanisme reaksi, dan serangkaian model lainnya. Representasi simbolik disampaikan sebagai media pembelajaran fisik untuk membantu menjelaskan level makroskopik dan submikroskopik. Representasi simbolik dalam fenomena kimia meliputi model kimia seperti model ball and stick, model space-filling, rumus kimia, reaksi kimia dan model komputer, baik sebagai deskripsi verbal, diagram, gambar, simulasi atau segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengembangkan model mental siswa pada pemahaman konsep kimia (Chittleborough, 2004: 23). Sehingga pengajar perlu menggunakan media seperti model fisik atau animasi untuk membantu menyampaikan konsep-konsep dalam kimia (Gabel dalam Chittleborough, 2004: 23).

Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai salah satu solusi untuk membantu permasalahan terkait pertautan diantara ketiga level representasi dalam kimia. Media sebagai alat pembelajaran yang sangat berguna karena memiliki kemampuan untuk mengkomunikasikan hal-hal yang kompleks menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami. Kozma *et al* (dalam Wu *et al.*, 2001) menyebutkan bahwa media yang memuat hubungan ketiga level representasi tersebut mampu membuat siswa untuk memvisualisasikan interaksi-interaksi molekuler dan membantu siswa untuk memahami konsep kimia yang terkait.

Media tambahan seperti video, animasi, alat peraga seperti molimod sering kali diberikan kepada siswa untuk menjelaskan objek atau proses kimia. Suwolo (2005) mengungkapkan hasil penelitiannya bahwa remedi untuk mahasiswa yang mengalami kesalahan konsep dengan menggunakan model molekul (molimod) secara signifikan lebih efektif dibandingkan tanpa bantuan model molekul. Sama halnya dengan penelitian yang menggunakan animasi oleh Özmen (2008) yang menunjukkan

peningkatan pemahaman dengan pembelajaran berbantuan animasi. Animasi sebagai salah satu bentuk dari visualisasi objek dapat secara efektif mencegah terbentuknya kesalahan konsep dan juga dapat mengilustrasikan fenomena yang sulit untuk diamati (Soika *et al.*, 2010; Tasker & Dalton, 2006; Suits & Sanger, 2013).

Penggunaan model molekul seperti molimod dan media berbasis komputer seperti animasi dapat menyajikan model 2-dimensi dan 3-dimensi untuk menjembatani pemahaman siswa pada level makroskopik, mikroskopik, dan simbolik. Penggunaan model konkret seperti menampilkan model molekul dengan bola-bola atau molimod, dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dan kompleks seperti ikatan, bentuk molekul, dan struktur atom (Halim *et al.*, 2013). Media pembelajaran lain seperti animasi telah berkembang semakin canggih dan banyak diterapkan untuk membantu proses pembelajaran. Animasi dapat membantu pebelajar untuk merepresentasikan struktur senyawa, proses atau reaksi kimia hingga level submikroskopik. Selain itu, animasi juga dapat menghubungkan penjelasan

atau narasi ilmiah dengan proses yang sebenarnya terjadi (Sentogo, 2013).

Kimia organik adalah salah satu pokok bahasan yang cukup banyak memerlukan media untuk membantu proses pembelajarannya. Cakupan materi di dalamnya yang sangat luas antara lain struktur molekul senyawa organik, penulisan struktur senyawa organik, isomer, mekanisme reaksi, dan sifat-sifat fisika maupun sifat kimia senyawa organik. Semua pokok bahasan dalam kimia organik tersebut membutuhkan pengetahuan dasar yang salah satunya adalah kemampuan memahami struktur 3D atau representasi dari bentuk molekul senyawa organik tersebut.

Sumber belajar siswa menampilkan berbagai macam tipe penjelasan untuk materi kimia organik. Secara umum, penjelasan materi kimia organik di beberapa buku menampilkan gambar-gambar 2-dimensi. Struktur 3-dimensi juga diperlukan agar pebelajar dapat memahami beberapa konsep secara utuh, seperti konsep dalam pokok bahasan stereokimia, reaksi kimia organik, dan konformasi senyawa organik. Namun, tidak semua buku atau pengajar menampilkan bentuk 3-dimensi dari objek yang sedang

dipelajari sehingga pemahaman konsep siswa tidak akan maksimal. Hal inilah yang menyebabkan beberapa konsep dirasa sulit karena pebelajar harus mentransfer pengetahuan antara 2D ke 3D. Masalah ini dapat diatasi dengan memvisualisasikan objek dalam bentuk 3D menggunakan model molekul dan animasi seperti yang telah dijelaskan sebelumnya.

Kajian tentang keefektifan multimedia dalam pembelajaran yaitu media animasi dan model molekul dalam meningkatkan pemahaman konsep pada bidang kimia telah banyak dilakukan dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Namun, seberapa jauh kedua media tersebut dapat secara efektif mengatasi kesalahan konsep belum banyak diungkapkan dalam penelitian sehingga perlu media animasi dan model molekul dibandingkan keefektifannya. Hal ini juga dapat menunjukkan media mana yang akan memberikan efek lebih dalam pada pemahaman siswa, kemudian para pengajar dapat memilih media yang tepat untuk peserta didiknya sesuai dengan tingkat kesalahan konsep yang terjadi.

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian deskriptif digunakan untuk mengidentifikasi pemahaman konsep mahasiswa pada materi struktur senyawa organik. Rancangan kuasi eksperimen digunakan untuk mengetahui dan membandingkan keefektifan dua media pembelajaran yaitu model konkret dan dan model komputer dalam mengembangkan pemahaman konsep pada mahasiswa pada pokok bahasan isomer. Desain penelitian yang digunakan yaitu *Posttest-Only control group design*.

Tabel 1 Desain Penelitian Posttest-Only Control Group Design

		Perlakuan		Post-test
A	→	X	→	O ₁
B	→	Y	→	O ₂

(Sukmadinata, 2010: 206)

Penelitian dilakukan di Universitas Islam Negeri (UIN) Malang, mahasiswa semester 3 jurusan Kimia yang terbagi dalam tiga kelas. Dari ketiga kelas tersebut hanya dua kelas yang dijadikan sebagai sampel penelitian. Kelas A sebagai kelas kontrol diajarkan dengan bantuan media konkret yaitu molimod, sedangkan kelas B sebagai kelas eksperimen diajarkan dengan bantuan media komputer menggunakan

software ChemBio3D Ultra 13.0. Kelas A berjumlah 30 mahasiswa sedangkan kelas B berjumlah 31 mahasiswa.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes pilihan ganda disertai alasan. Tes pilihan ganda memiliki lima alternatif jawaban, yaitu satu jawaban benar, tiga jawaban pengecoh dan satu pilihan jawaban kosong. Tes disusun sedemikian rupa sehingga dapat digunakan sebagai alat pengidentifikasi pemahaman konsep mahasiswa pada materi isomer. Soal tes berisi konsep-konsep dalam materi isomer senyawa organik dan berjumlah 15 soal.

Uji prasyarat instrumen penelitian juga dilakukan sebelum instrumen digunakan. Uji prasyarat ini meliputi uji validitas oleh beberapa ahli, uji validitas butir soal, dan uji reliabilitas. Keseluruhan uji ini dilakukan agar instrumen yang akan digunakan dalam penelitian benar-benar valid dan reliable.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai mahasiswa pada kedua kelas hanya memiliki sedikit perbedaan.

Tabel 2 Nilai Rata-rata Pemahaman Konsep Isomer

Deskripsi	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Total nilai	150	183
Jumlah mahasiswa	30	31
Nilai Rata-rata	5,00	5,90

Model komputer memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan kelas yang menggunakan molimod. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa alasan. Model komputer menyediakan cara untuk bisa lebih memfokuskan gambar atau objek molekul yang diamati langsung kepada mahasiswa. Dengan bantuan fasilitas seperti LCD pengajar dapat menampilkan objek molekul ke layar sehingga semua mahasiswa dapat mengamati dan melihat gambar dalam waktu yang sama. Selain itu, mahasiswa yang belajar mengkonstruksi model molekul dengan bantuan software seperti ChemBio 3D dapat membangun molekul lebih cepat dari pada menggunakan model ball and stick seperti molimod. Pemahaman terhadap sifat-sifat dan karakteristik molekul organik sangat terkait erat dengan rotasi, refleksi, dan konfigurasi molekul. Dengan adanya model komputer, proses ini lebih cepat dan lebih akurat dibandingkan

menggunakan model ball and stick seperti molimod.

KESIMPULAN

Sebagian besar pokok bahasan dalam materi kimia sangat memerlukan bantuan media pembelajaran untuk menyampaikan konsep-konsep yang ada di dalamnya. Media seperti model konkret ataupun model komputer dapat sangat mendukung proses pembelajaran. Molimod sebagai salah satu contoh model konkret dapat dijadikan sebagai alat bantu untuk memahami konsep-konsep dalam pokok bahasan kimia salah satunya adalah isomer (cakupan kimia organik). Sejalan dengan molimod, software ChemBio3D Ultra 13.0 menjadi salah satu pilihan lain sebagai media pembelajaran yang interaktif. Kedua media ini secara aktif dapat mendukung dan mengembangkan pemahaman konsep-konsep isomer kepada mahasiswa. Masih ada banyak media yang dapat digunakan untuk membantu mahasiswa dalam materi kimia. Oleh karena itu masih diperlukan penelitian lanjutan guna mengetahui keefektifan masing-masing media tersebut dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Chandrasegaran, A.L., Treagust, D.F., Mocerino, M. 2007. The Development of a Two-tier Multiple-choice Diagnostic Instrument for Evaluating Secondary School Students' Ability to Describe and Explain Chemical Reactions Using Multiple Levels of Representation. *Chemistry Education Research and Practice*, 8 (3):293–307
- Chittleborough G. & Treagust D. F. 2007. The Modelling Ability Of Non-Major Chemistry Students And Their Understanding Of The Sub-Microscopic Level. *Chemistry Education Research and Practice*. 8, 274-292.
- Farida, C., Liliyasi., Widyantoro, H. D. & Sopandi, W 2010. *Representational Competence's Profile of Pre-Service Chemistry Teachers In Chemical Problem Solving*. (online) (<http://faridach.wordpress.com/2010/11/01/representational-competence's-profile-of-pre-service-chemistry-teachers-in-chemical-problem-solving>), diakses 8 November 2015.

- Firman, H & Liliyasi. 1997. *Kimia 1: untuk Sekolah Menengah Umum Kelas 1*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Fraenkel, J.R., Wallen, N.E. & Hyun, H.H. 2011. *How to Design and evaluate research in Education, Eighth Edition*. New York: McGraw-Hill Education.
- Halim, N. D. A., Ali, M. B., Yahaya, N. & Said, M. N. H. M. 2013. Mental Model in Learning Chemical Bonding: A Preliminary Study. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 97: 224 – 228.
- Hart, D. J., Hadad, C. M., Craine, L. E. & Hart, H. 2012. *Organic Chemistry: A Short Course*. Canada: Cengage learning.
- Mayer, R.E. 2009. *Multimedia Learning: Prinsip-prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- McMurry, J. E., Fay, R. C. & Fantini, J. 2012. *Chemistry, Sixth Edition*. United State of America: Pearson Prentice Hall.
- Özmen, H. 2007. The Effectiveness of Conceptual Change Texts in Remediating High School Students' Alternative Conceptions Concerning Chemical Equilibrium. *Asia Pacific Education Review*, 8(3): 413-425.
- Özmen, H. 2008. The influence of computer-assisted instruction on students' conceptual understanding of chemical bonding and attitude toward chemistry: A case for Turkey. *Computers & Education*, 51(1): 423–438.
- Sirhan, G. 2007. Learning Difficulties in Chemistry: An Overview. *Journal of Turkish Science Education*, 4(2): 2-20.
- Sodikin, N., Rahayu, S. & Prayitno. 2014. Representasi Makroskopik, Submikroskopik dan Simbolik Siswa Kelas XII di Sebuah SMA Negeri Kota Malang terhadap Sistem dan Prinsip Kerja Sel Elektrokimia. *Jurnal Online Universitas Negeri Malang*, 2(1): 1-13.
- Suwolo, T. R. 2005. Identifikasi Kesalahan Konsep Ikatan Kovalen pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Kimia Universitas Negeri Gorontalo dan Upaya Memperbaikinya dengan Menggunakan Model Molekul. Tesis tidak diterbitkan. Malang: PPs UM.

Treagust, D.F., Chittleborough, G & Mamiala, T.L. 2003. The role of Submicroscopic and Symbolic Representation in Chemical Explanations. *International Journal of Science Education*. 25(11), 1353-1368.

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN IPA BERORIENTASI MODEL PEMBELAJARAN YANG MENGAJARKAN KETERAMPILAN BERPIKIR ANALISIS SISWA SMP

Septi Budi Sartika

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Jalan Mojopahit 666 B Sidoarjo 61215

septibudisartika@umsida.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengembangkan perangkat pembelajaran IPA yang mengajarkan keterampilan berpikir analisis siswa SMP; 2) mendeskripsikan implementasi model pembelajaran yang mengajarkan keterampilan berpikir analisis siswa SMP. Desain penelitian menggunakan penelitian pengembangan dengan model 4-D, yang terdiri atas *define, design, develop, dan disseminate*. Subjek penelitian adalah perangkat pembelajaran sedangkan subjek uji coba perangkat pembelajaran adalah siswa kelas VII SMP. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian sebagai berikut: 1) validitas perangkat dan instrumen pembelajaran yang dikembangkan valid dan layak digunakan sebagai perangkat pembelajaran IPA SMP dalam mengajarkan keterampilan berpikir analisis; 2) hasil implementasi perangkat dan instrumen pembelajaran yang meliputi: a) keterlaksanaan pembelajaran terlaksana dengan kategori baik, b) aktivitas siswa yang teramati sesuai dengan langkah-langkah berpikir analisis, dan c) keterampilan berpikir analisis siswa mengalami peningkatan sebesar 13%.

Kata kunci: perangkat pembelajaran, model, keterampilan berpikir analisis, pembelajaran IPA, SMP

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Tersedianya perangkat pembelajaran yang berkualitas merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang proses pembelajaran berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan mutu pendidikan. Menurut Nur (dalam Yusuf, 2008: 5), bahwa perangkat pembelajaran memberikan kemudahan dan dapat membantu guru dalam mempersiapkan dan melaksanakan kegiatan belajar

mengajar di kelas. Oleh karena itu yang sangat penting dilakukan sekarang ini adalah mengembangkan perangkat pembelajaran, sekaligus melatih kepada guru suatu model pembelajaran yang berbasis aktivitas siswa.

Menurut Arends (1991), model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan

pengelolaan kelas. Model pengajaran adalah alat untuk membantu guru, baik mengajar lebih efektif serta membuat pengajaran lebih sistematis, namun tidak mengganti keterampilan mengajar (Eggen dan Kauchak, 1979). Suatu model pembelajaran dalam prakteknya didukung oleh perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran merupakan bagian penting dari implementasi model pembelajaran, sehingga pada pengembangan model pembelajaran membutuhkan perangkat pembelajaran.

Keterampilan berpikir analisis siswa kelas VII di salah satu SMP Negeri di Sidoarjo masih rendah dan guru Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) belum melatih keterampilan berpikir analisis secara khusus dalam mengajarkan IPA. Berdasarkan hasil analisis data awal diperoleh bahwa keterampilan berpikir analisis yang diukur berdasarkan 3 indikator yaitu membedakan, mengorganisasi, dan mengatribusi dalam menyelesaikan soal IPA, dari 27 siswa tergolong masih rendah dalam menyelesaikan soal *essay* yaitu hanya 7-26 % dari jumlah siswa mampu menyelesaikan soal *essay* dengan benar dan soal

yang mampu diselesaikan hanya 4 dari 10 soal, hal tersebut senada dalam menyelesaikan soal pilihan ganda yang masih rendah pada aspek mengatribusikan yaitu 4-26 % dari jumlah siswa yang mampu menyelesaikan soal dengan benar sedangkan pada aspek mengorganisasikan dan membedakan berturut-turut 30-48 % dan 52-74 % dari jumlah siswa yang mampu menyelesaikan soal dengan benar (Sartika, 2015).

Pembelajaran IPA di SMP sebaiknya: 1) dapat menumbuhkan kepercayaan diri siswa bahwa "mampu" dalam IPA dan bahwa IPA bukanlah pelajaran yang harus ditakuti; 2) membelajarkan IPA tidak hanya membelajarkan konsep-konsepnya saja, namun juga disertai dengan pengembangan sikap dan keterampilan ilmiah (domain pengetahuan dan proses kognitif); 3) pembelajaran IPA memberikan pengalaman belajar yaitu mengembangkan kemampuan bernalar, merencanakan dan melakukan penyelidikan ilmiah, menggunakan pengetahuan yang sudah dipelajari untuk memahami gejala alam yang terjadi di

sekitarnya; dan 4) merevitalisasi keterampilan proses IPA bagi siswa, guru, dan calon guru sebagai misi utama proses belajar mengajar IPA di sekolah untuk mengembangkan kemampuan observasi, merencanakan penyelidikan, menafsirkan (interpretasi) data dan informasi (narasi, gambar, bagan, tabel) serta menarik kesimpulan (Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 68 Tahun 2013).

Harapan peneliti, adanya perangkat pembelajaran yang valid yang mampu mengajarkan keterampilan berpikir analisis siswa SMP.

TINJAUAN PUSTAKA

1.1 Perangkat Pembelajaran

Menurut Nur (dalam Yusuf, 2008: 5), bahwa perangkat pembelajaran memberikan kemudahan dan dapat membantu guru dalam mempersiapkan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Perangkat pembelajaran meliputi silabus, Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS), dan Bahan Ajar Siswa (BAS).

1.2 Model Pembelajaran

Model pembelajaran sebagai suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, untuk merancang bahan ajar dan untuk memandu instruksi dalam kelas dan pengaturan lainnya (Joyce dan Weil, 1972: 1). Model pembelajaran yang sebenarnya, antara lain membantu siswa memperoleh keterampilan, ide, informasi, nilai, cara berpikir, dan cara mengekspresikan diri, juga mengajarkan cara memperolehnya. Eggen dan Kauchack (1979: 27) menyatakan model sebagai strategi perspektif pengajaran yang dirancang untuk mencapai tujuan instruksional tertentu. Model berbeda dengan strategi pengajaran umum. Pendekatan umum untuk mengajar dianggap berlaku untuk semua situasi mengajar. Model mengajar tidak mengatasi semua atau berlaku untuk semua situasi mengajar,

artinya sebuah model pembelajaran harus memperhatikan strategi khusus untuk membelajarkan, tujuan instruksional tertentu, dan situasi yang relevan dengan tujuan instruksional.

Arends (1997: 3) menyatakan model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pengajaran dapat didefinisikan sebagai skema yang dirancang sebelumnya untuk menyediakan struktur dan arah yang diperlukan untuk guru dalam mewujudkan tujuan yang telah ditetapkan (Pateliya, 2013: 126). Model yang dikembangkan oleh Joyce dan Weil (1980: 42) memiliki empat aspek struktur umum ini adalah: sintaks, sistem sosial, prinsip reaksi, dan efek dari model. Model pengajaran itu beragam, namun tidak semua berdasarkan orientasi filosofis

dan psikologis terhadap proses belajar mengajar. Masing-masing struktur memiliki dasar teoritis yang koheren (Joyce dan Weil, 1972: 3). Letak perbedaan antara model pembelajaran dan teori pengajaran yaitu model tidak memiliki kekakuan dalam pengujian teori. Beberapa model yang berguna pada akhirnya dapat memberikan cara untuk menguji teori secara empiris. Model pengajaran adalah alat untuk membantu guru, baik mengajar lebih efektif serta membuat pengajaran lebih sistematis, namun tidak mengganti keterampilan mengajar (Eggen dan Kauchak, 1979: 29). Suatu model pembelajaran dicirikan mempunyai empat aspek struktur umum, yaitu sintaks atau tahap-tahap pembelajaran, sistem sosial atau lingkungan pembelajaran, prinsip reaksi atau teori-teori belajar yang mendukung, dan efek dari model atau tujuan yang jelas dikembangkan dalam model pembelajaran. Model-model pembelajaran mempunyai empat

ciri aspek, yaitu mempunyai dasar teori yang mendukung, tujuan model, tahapan-tahapan untuk membelajarkan, serta lingkungan belajar.

Joyce (1985: 6) menyatakan berbagai macam pemikiran yang dikembangkan untuk model-model pembelajaran. Model-model dirancang untuk mengajarkan siswa meliputi: 1) beradu dengan masalah induktif (model formasi konsep); 2) menguasai konsep dan menganalisis strategi pemikiran (model penguasaan konsep); 3) menganalisis isu-isu sosial dan masalah (model hukuman dan bermain peran); 4) berpikir secara menyeluruh (investigasi kelompok dan sintesis); 5) bekerja sama untuk menyimpulkan dan menguji hipotesis (investigasi kelompok dan penyelidikan ilmiah); 6) sebab akibat (latihan penyelidikan, penyelidikan ilmiah, sintesis, investigasi kelompok, simulasi); 7) menguasai sistem kompleks atau model informasi (model memori, penemuan ilmiah, investigasi

kelompok); 8) menganalisis perilaku personal, menetapkan tujuan personal, dan melakukan penyelidikan mandiri (latihan mengajar tidak langsung); 9) menganalisis situasi sosial dan mengembangkan keterampilan sosial yang fleksibel (bermain peran, pelatihan ketegasan, simulasi, investigasi kelompok, pengajaran tidak langsung); dan 10) kompleksitas intelektual umum. Meskipun semua model ini memberikan kontribusi besar untuk menumbuhkan kemampuan berpikir secara umum, namun model perkembangan kognitif dan konseptual secara khusus dirancang untuk pertumbuhan kognitif.

Model pembelajaran dirancang dengan dukungan teori, tujuan, sintaks, dan lingkungan belajar, model pembelajaran yang dikembangkan bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir analisis siswa SMP pada mata pelajaran IPA. Berdasarkan dasar pemikiran terhadap model-model pembelajaran, model

pembelajaran yang dikembangkan merupakan model yang membutuhkan kompleksitas intelektual umum, yang memberikan kontribusi secara besar dalam menumbuhkan kemampuan berpikir khususnya keterampilan berpikir analisis yang merupakan keterampilan kognitif ranah analisis (C4).

1.3 Kemampuan Berpikir Analitik

Menurut Montaku (2011), berpikir analitis berarti berpikir dari peristiwa yang berurutan menjadi bagian-bagian masalah yang disajikan dengan alasan, prinsip, fungsi, kemampuan untuk membuat hubungan antar isu-isu, kemampuan untuk menjawab masing-masing masalah dan melihat kembali masalah sebelumnya. Berpikir mekanistik yang sesuai dengan tujuan Kurikulum 2013. Analisis dapat diklasifikasikan menjadi 3 bagian kecil: (1) analisis elemen yang dimaksudkan untuk mengklasifikasikan hal penting atau diperlukan atau paling

berperan sebagai penyebab atau hasil, (2) analisis hubungan berarti menemukan sub-hubungan cerita atau bukti dan bagaimana hal tersebut saling berhubungan, konsisten atau bertentangan, (3) analisis prinsip-prinsip organisasi berarti mencari struktur sistem atau soal cerita dan tindakan yang berbeda untuk mengetahui suatu sistem berhubungan (Bloom, 1956; Montaku, 2012). Berpikir analitis dikembangkan oleh strategi yang membutuhkan formalisasi dan optimasi penyelesaian masalah (Levin, 2010). Masalah yang akan diselesaikan ada masalah yang bersifat autentik yaitu masalah yang bertalian erat dengan peristiwa dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Anderson (2001: 79), analisa dilatihkan kepada siswa untuk mempunyai kemampuan: (1) membedakan fakta dari opini (realita dari imajinasi); (2) membuat kesimpulan dengan dukungan pernyataan; (3) membedakan materi yang relevan dan tidak; (4) menentukan ide-ide yang

terkait satu sama lain; (5) memastikan asumsi yang tidak tertulis yang turut menjadi penyebab; (6) membedakan ide dominan dari ide-ide pelengkap; dan (7) menemukan bukti untuk mendukung tujuan penulisan. Langkah-langkah analisis ini spesifik dalam mengungkap fakta dalam sebuah permasalahan dalam bentuk soal cerita sehingga membutuhkan tingkat kejelian yang tinggi. Menurut Amer et al (2005: 1), berpikir analitis adalah alat pemikiran yang kuat untuk memahami bagian-bagian situasi, yang didefinisikan sebagai: (1) kemampuan untuk meneliti dan mengurai fakta-fakta dan pemikiran menjadi kekuatan dan kelemahan; (2) mengembangkan kapasitas untuk berpikir bijaksana, cerdas, menyelesaikan masalah, menganalisis data, mengingat dan menggunakan informasi. Kemampuan analisis sebagai kemampuan kognitif tingkat tinggi akan dimiliki oleh siswa apabila sebelumnya siswa mempunyai kemampuan

mengetahui, memahami, dan menerapkan.

Menurut Sinan (2012: 284), salah satu tujuan pendidikan IPA adalah mengajarkan berpikir efektif yang didefinisikan oleh keterampilan proses sains. Pendidikan IPA mencakup pada penekanan hipotesis, manipulasi lingkungan, dan data berbasis penalaran. Tujuan pendidikan IPA bergeser dari waktu ke waktu, setelah perkembangan kurikulum dan instruksional IPA.

1.4 Pembelajaran IPA di SMP

Berdasarkan Lampiran Permendikbud No. 68 Tahun 2013, tujuan pendidikan IPA menekankan pada pemahaman tentang lingkungan dan alam sekitar beserta kekayaan yang dimilikinya yang perlu dilestarikan dan dijaga dalam perspektif biologi, fisika, dan kimia. Integrasi berbagai konsep dalam matapelajaran IPA menggunakan pendekatan *trans-disciplinarity* di mana batas-batas disiplin ilmu tidak lagi

tampak secara tegas dan jelas, karena konsep-konsep disiplin ilmu berbaur dan/atau terkait dengan permasalahan permasalahan yang dijumpai di sekitarnya. Pembelajaran IPA diintegrasikan melalui konten biologi, fisika, dan kimia. Pengintegrasian dapat dilakukan dengan cara *connected*, yakni pembelajaran dilakukan pada konten bidang tertentu (misalnya fisika), kemudian konten bidang lain yang relevan ikut dibahas. Misalnya saat mempelajari suhu (konten fisika), pembahasannya dikaitkan dengan upaya makhluk hidup berdarah panas mempertahankan suhu tubuh (konten biologi), serta senyawa yang digunakan di dalam sistem AC (konten kimia). Pembelajaran IPA di SMP sebaiknya:

1. Dapat menumbuhkan kepercayaan diri siswa bahwa mereka ”mampu” dalam IPA dan bahwa IPA bukanlah pelajaran yang harus ditakuti;

2. Membelajarkan IPA tidak hanya membelajarkan konsep-konsepnya saja, namun juga disertai dengan pengembangan sikap dan keterampilan ilmiah (domain pengetahuan dan proses kognitif);

3. Pembelajaran IPA memberikan pengalaman belajar yang mengembangkan kemampuan bernalar, merencanakan dan melakukan penyelidikan ilmiah, menggunakan pengetahuan yang sudah dipelajari untuk memahami gejala alam yang terjadi di sekitarnya.

4. Merevitalisasi keterampilan proses IPA bagi siswa, guru, dan calon guru sebagai misi utama proses belajar mengajar IPA di sekolah untuk mengembangkan kemampuan observasi, merencanakan penyelidikan, menafsirkan (interpretasi) data dan informasi (narasi,

gambar, bagan, tabel) serta menarik kesimpulan.

Berdasarkan Permendikbud No. 68 Tahun 2013, mata pelajaran IPA SMP bertujuan untuk:

1. Mengagumi keteraturan dan kompleksitas ciptaan Tuhan tentang aspek fisik dan kimiawi, kehidupan dalam ekosistem, dan peranan manusia dalam lingkungan serta mewujudkannya dalam pengamalan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pengamatan, percobaan, dan berdiskusi.
3. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan.
4. Menunjukkan perilaku bijaksana dan bertanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam memilih penggunaan alat dan bahan untuk menjaga kesehatan diri dan lingkungan; memilih makanan dan minuman yang menyehatkan dan tidak merusak tubuh; serta menggunakan energi secara hemat dan aman serta tidak merusak lingkungan sekitarnya.
5. Menunjukkan penghargaan kepada orang lain dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi perilaku menjaga kebersihan dan kelestarian lingkungan; memberi apresiasi pada orang yang menjual makanan sehat tanpa campuran zat aditif yang berbahaya; serta memberikan dukungan kepada orang yang menjaga kelestarian lingkungan.

Berdasarkan Permendikbud No. 68 Tahun 2013, ruang lingkup mata pelajaran IPA di SMP menekankan pada pengamatan fenomena alam dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, isu-isu fenomena alam terkait dengan kompetensi produktif dengan perluasan pada konsep abstrak yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Makhluk Hidup dan Proses Kehidupan: meliputi objek IPA, klasifikasi makhluk hidup, organisasi kehidupan, energi dalam kehidupan, interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya, pencemaran lingkungan, pemanasan global, sistem gerak pada manusia, struktur tumbuhan, sistem pencernaan, sistem ekskresi, sistem reproduksi, hereditas, dan perkembangan penduduk.
2. Benda/zat/Bahan dan Sifatnya: meliputi karakteristik zat, sifat

bahan, bahan kimia, atom, ion, dan molekul.

3. Energi dan Perubahannya: meliputi energi dalam kehidupan, suhu, pemuaian, dan kalor, gerak lurus, gaya dan Hukum Newton, pesawat sederhana, tekanan zat cair, getaran, gelombang dan bunyi, cahaya dan alat optik, listrik statis dan dinamis, kemagnetan dan induksi elektromagnetik.
4. Bumi dan Alam Semesta: meliputi struktur bumi, tata surya, gerak edar bumi dan bulan.

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan validitas perangkat pembelajaran IPA berorientasi model pembelajaran yang mengajarkan keterampilan berpikir analisis siswa SMP.
2. Mendeskripsikan implementasi pembelajaran IPA berorientasi model pembelajaran yang mengajarkan keterampilan berpikir analisis siswa SMP.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif kuantitatif jenis eksperimen dengan *one group pretest and posttest group design*:

$O_1 \times O_2$ (Fraenkel *et al*, 2011)

Sampel atau Subjek Penelitian

Sampel atau subjek dalam penelitian adalah kelas VII E di SMP Negeri Sidoarjo.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa, tes keterampilan berpikir analisis, dan dokumentasi meliputi dokumen foto dan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa, hasil tes keterampilan berpikir analisis.

Teknik Analisis Data

Analisis meliputi: analisis validitas perangkat dan instrumen pembelajaran dan analisis implementasi perangkat dan

instrumen pembelajaran. Analisis validitas dilakukan oleh validator yaitu teman sejawat di prodi Pendidikan IPA. Analisis implementasi meliputi: 1) keterlaksanaan pembelajaran; 2) aktivitas siswa; dan 3) keterampilan berpikir analisis.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan tahapan model 4-D, maka dapat dijabarkan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Tahap *Define*

Pada tahapan *define* akan dijabarkan tentang analisis ujung depan sebagai berikut:

a. Analisis Materi

Materi IPA yang diajarkan adalah materi kelas VII Semester 1 yaitu Klasifikasi Materi dan Perubahannya. Adapun kompetensi dasar sebagai berikut:

Kompetensi Dasar:

1.3 Memahami konsep campuran dan zat tunggal (unsur dan senyawa), sifat fisika dan kimia, perubahan fisika dan kimia

dalam kehidupan sehari-hari.

4.3 Menyajikan hasil penyelidikan atau karya tentang sifat larutan, perubahan fisika dan perubahan kimia, atau pemisahan campuran.

Konsep IPA yang ditanamkan dalam materi tersebut diantaranya: 1) Cara mengklasifikasi Materi, 2) Cara memisahkan campuran, dan 3) benda-benda yang dapat mengalami perubahan. Materi adalah segala sesuatu yang menempati ruang dan memiliki massa. Materi terdiri atas zat tunggal dan campuran. Zat tunggal terbagi atas unsur dan senyawa. Unsur adalah zat yang tidak dapat disederhanakan melalui reaksi kimia biasa. Unsur terbagi menjadi unsur logam, unsur non logam, dan unsur semi logam. Senyawa adalah gabungan dari beberapa unsur. Senyawa terbagi atas senyawa organik dan senyawa anorganik. Campuran adalah

gabungan dari beberapa zat dengan perbandingan tidak tetap. Campuran terbagi atas campuran homogen dan campuran heterogen.

Setelah konsep materi disampaikan, selanjutnya diberikan cara mengklasifikasi materi, cara memisahkan campuran, dan mengidentifikasi benda-benda yang mengalami perubahan, apakah masuk ke dalam perubahan fisika atau perubahan kimia.

b. Analisis Kegiatan Laboratorium

Kegiatan praktikum biasanya dilakukan di kelas, karena laboratorium terbatas baik ruang maupun alat dan bahan. Untuk mengantisipasi hal tersebut, kegiatan praktikum tetap berjalan dengan memanfaatkan apa yang ada di sekitar siswa, yaitu alat dan bahan yang mudah diperoleh.

Daftar praktikum pada topik klasifikasi materi dan perubahannya sebagai berikut:

1) Analisis terbentuk zat baru

- 2) Analisis perubahan zat
- 3) Analisis pemisahan campuran: penyaringan
- 4) Analisis pemisahan campuran: destilasi
- 5) Analisis pemisahan campuran: kromatografi
- 6) Analisis pemisahan campuran: sentrifugasi

c. Analisis Keterampilan Berpikir
Analisis Siswa

Beradsarkan hasil penelitian Sartika (2016) di SMP yang sama diperoleh bahwa keterampilan berpikir analisis meningkat melalui pendekatan Keterampilan Proses Sains (KPS). Langkah-langkah pembelajaran IPA mengikuti langkah-langkah KPS, yaitu mengamati, bertanya, merumuskan hipotesis, memprediksi, merencanakan dan melakukan investigasi, mengintepretasikan data, dan mengkomunikasikan. Selanjutnya langkah-langkah KPS akan dikhususkan dengan model pembelajaran yang mengajarkan keterampilan berpikir analisis.

d. Analisis Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang ditekankan melalui Kurikulum-2013 adalah model pembelajaran yang berbasis pada teori belajar konstruktivis. Model-model pembelajaran yang dianjurkan diantaranya model pembelajaran berbasis masalah, model pembelajaran inkuiri, dan model pembelajaran berbasis proyek.

Model pembelajaran yang mengajarkan keterampilan berpikir analisis juga merupakan model yang berbasis pada teori konstruktivis, beracuan pada indikator keterampilan berpikir analisis menurut Bloom dan langkah-langkah berpikir analisis oleh Montaku (2011) dan Anwar & Mumthas (2014).

Langkah-langkah model yang mengajarkan keterampilan berpikir analisis sekaligus untuk menutupi kelemahan model Montaku (2011) dan Anwar & Mumthas (2014) meliputi: 1) mengidentifikasi masalah; 2) merumuskan hipotesis; 3)

mengelompokkan informasi; 4) melakukan investigasi; dan 5) menyimpulkan.

2. Tahap *Design*

Pada tahap *design*, meliputi perancangan perangkat dan instrumen pembelajaran. Perangkat pembelajaran terdiri atas silabus, RPP, bahan ajar, dan LKS. Instrumen pembelajaran terdiri atas lembar observasi keterlaksanaan RPP, lembar observasi aktivitas siswa, dan tes keterampilan berpikir analisis.

Silabus, RPP, Bahan Ajar, dan LKS yang dirancang dengan topik Klasifikasi Materi dan Perubahannya, terdiri atas 3 kali pertemuan dengan 6 Lembar Kerja Siswa.

Lembar observasi keterlaksanaan RPP dan lembar observasi aktivitas siswa terdiri atas 3 pengamatan. Tes keterampilan berpikir analisis terdiri atas 20 soal yang mengukur keterampilan berpikir analisis siswa dengan tipe soal uraian.

Perangkat dan instrumen pembelajaran sebelum digunakan divalidasi oleh teman sejawat di prodi pendidikan IPA. Hasil saran dan kritik akan berguna untuk perbaikan perangkat dan instrumen pembelajaran.

3. Tahap *Develop*

Pada tahap *develop*, meliputi tahap implementasi pembelajaran IPA dengan menerapkan model pembelajaran yang mengajarkan keterampilan berpikir analisis. Desain penelitian eksperimen menggunakan *one group pretest and posttest design*, menggunakan 1 kelas ujicoba yaitu kelas VII E.

O₁ X O₂

Keterangan:

O₁: pemberian *pretest*

O₂: pemberian *posttest*

X : perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran yang

mengajarkan keterampilan berpikir analisis.

Pada tahap ini, kelas diberikan *pretest* terlebih dahulu selanjutnya diberikan perlakuan pembelajaran IPA dengan menerapkan model pembelajaran yang mengajarkan keterampilan berpikir analisis siswa sebanyak 3 kali pertemuan dengan topik klasifikasi materi dan perubahannya, selanjutnya kelas diberikan *posttest*. *Pretest* dan *posttest* merupakan tes yang mengukur keterampilan berpikir analisis siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dilakukan.

Berikut akan dipaparkan hasil implementasi model pembelajaran yang mengajarkan keterampilan berpikir analisis:

a. Keterlaksanaan Pembelajaran

Berikut akan dipaparkan hasil keterlaksanaan pembelajaran:

Langkah Langkah/ Sintaks	Aspek yang diamati	Pert ke- (skor)			Re rat a Pe rt	Re rat a As pe k	Ka teg ori As pe k
		1	2	3			
Pendahuluan (± 5 menit)							
Mengi denti fikasi masala h Merum uskan hipotes is	1. Membuka pelajaran.	3	4	4	3,7	3,6	Ba ik
	2. Memotivasi siswa dengan menunjukkan fenomena.	4	3	4	3,7		
	3. Memberikan sebuah permasalahan autentik.	3	4	4	3,7		
	4. Meminta siswa merumuskan hipotesis	3	3	3	3,0		
	5. Menyampaikan tujuan pembelajaran	4	4	4	4,0		
Kegiatan Inti (± 70 menit)							
Mengel ompok kan inform asi	6. Membagi siswa ke dalam kelompok.	4	4	4	4,0	3,7	Ba ik
	7. Meminta siswa membuka bahan ajar dan mengarahkan siswa pada permasalahan autentik.	4	4	4	4,0		
	8. Meminta siswa untuk mengelompokkan informasi relevan dan tidak relevan dari bacaan.	4	4	4	4,0		
	9. Membimbing siswa untuk mengidentifikasi dan mengeksplorasi hubungan antar informasi dengan permasalahan.	3	3	4	3,3		
	10. Membimbing siswa untuk menemukan ide-ide yang turut mendukung dalam menjawab permasalahan.	3	3	4	3,3		

Tabel 5.1 Keterlaksanaan Pembelajaran

Langkah Langkah/ Sintaks	Aspek yang diamati	Pert ke- (skor)			Re rat a Pe rt	Re rat a As pek	Ka teg ori As pek
		1	2	3			
	11. Meminta siswa untuk menulis ide-ide lain yang turut mendukung.	3	4	4	3,7		
Melakukan investigasi	12. Mengajak siswa untuk melakukan percobaan dalam rangka membuktikan hipotesis.	4	4	4	4,0		
	13. Membimbing siswa dalam kelompok saat melakukan percobaan.	3	3	4	3,3		
Penutup (± 5 menit)							
Menyimpulkan	14. Bersama siswa membuat kesimpulan terhadap solusi permasalahan.	3	3	4	3,3	3,7	Baik
	15. Menutup pelajaran dengan mereview apa yang telah dipelajari.	4	4	4	4,0		

Berdasarkan tabel 5.1, pembelajaran terdiri atas 3 pertemuan, di mana masing-masing pertemuan meliputi pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Aspek pendahuluan memperoleh skor 3,6 dengan kategori baik. Aspek kegiatan inti

memperoleh skor 3,7 dengan kategori baik. Aspek penutup memperoleh skor 3,7 dengan kategori baik.

b. Aktivitas Siswa

Berikut dipaparkan hasil aktivitas siswa dalam pembelajaran:

Tabel 5.2 Aktivitas Siswa

Langkah- Langkah/ Sintaks	Aspek yang diamati	Teramati (Y / T) Pert ke-		
		1	2	3
Pendahuluan (± 5 menit)				
Mengidentifikasi masalah	1. Menjawab salam.	Y	Y	Y
	2. Mengamati fenomena yang disampaikan guru.	Y	Y	Y
	3. Mengidentifikasi permasalahan yang diberikan guru.	Y	Y	Y
Merumuskan hipotesis	4. Membuat hipotesis yang ditulis di bahan ajarnya.	Y	Y	Y
	5. Menyimak tujuan pembelajaran.	Y	Y	Y
Kegiatan Inti (± 70 menit)				
Mengelompokkan informasi	6. Membentuk kelompok sesuai dengan arahan guru.	Y	Y	Y
	7. Membuka bahan ajar dan mencermati permasalahan yang diberikan.	Y	Y	Y
	8. Mengelompokkan informasi relevan dan tidak relevan berdasarkan bacaan.	Y	Y	Y
	9. Melakukan identifikasi dan eksplorasi terhadap informasi.	Y	Y	Y
	10. Berusaha untuk menemukan ide-ide yang turut mendukung dalam menjawab.	Y	Y	Y

Langkah-Langkah/ Sintaks	Aspek yang diamati	Teramati (Y / T) Pert ke-		
		1	2	3
	11. Menulis ide-ide lain yang turut mendukung.	Y	Y	Y
Melakukan investigasi	12. Melakukan percobaan untuk membuktikan hipotesis.	Y	Y	Y
	13. Melakukan percobaan dan berdiskusi dengan teman dalam kelompoknya.	Y	Y	Y
Penutup (± 5 menit)				
Mneyimpulkan	14. Bersama guru membuat kesimpulan terhadap solusi permasalahan dengan presentasi.	Y	Y	Y
	15. Menyimak hasil review dari guru.	Y	Y	Y

Keterangan: Y = Ya; T = Tidak

Berdasarkan paparan pada tabel 5.2, diperoleh bahwa seluruh aktivitas siswa dalam pembelajaran teramati oleh observer.

c. Keterampilan Berpikir Analisis

Tabel 5.3 Hasil Tes Keterampilan Berpikir Analisis Siswa

No	ID Siswa	Nilai	
		Pretest	Posttest
1	AD	50	75
2	AS	55	75
3	AM	65	65*
4	BAS	60	70
5	BN	50	75
6	CC	40	70
7	CD	45	70
8	DD	50	75
9	EA	35	65*

10	EE	55	80
11	EW	60	65*
12	GA	60	75
13	GH	70	80
14	IM	45	80
15	IS	40	75
16	JS	50	85
17	JW	65	80
18	KL	60	90
19	KM	55	70
20	KS	50	70
21	MM	50	75
22	MS	55	75
23	MZ	45	80
24	NE	40	75
25	NN	35	85
26	NS	30	70
27	NX	50	80
28	PS	55	75
29	QQ	65	85
30	RA	60	85
31	ST	65	90
32	UW	60	75
33	WW	55	70
Rata-rata		52,3	76,1

Keterangan: *) belum tuntas, nilai KKM = 70

Berdasarkan tabel 5.3 diperoleh bahwa ada 3 siswa yang memperoleh nilai berpikir analisis belum tuntas atau belum memenuhi KKM, bisa dikatakan bahwa 90,1% siswa telah memenuhi nilai KKM, artinya nilai berpikir analisis siswa tuntas secara klasikal. Rata-rata nilai pretest

adalah 52,3 dan nilai posttest 76,1.

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan uji *gain score* diperoleh 13,00, artinya terjadi peningkatan sebesar 13% dari nilai *pretest*.

4. Tahap *Disseminate*

Pada tahap *disseminate*, peneliti menyebarluaskan perangkat dan instrumen pembelajaran kepada guru kelas. Penyebaran dilakukan, namun belum digunakan karena topik materi yang dikembangkan merupakan topik materi yang ada di Semester 1.

PEMBAHASAN

Berdasarkan model pengembangan 4D yang diterapkan dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran yang mengajarkan keterampilan berpikir analisis diperoleh bahwa:

1. Validitas Perangkat dan Instrumen Pembelajaran

Berdasarkan hasil yang diperoleh tentang validitas

perangkat dan instrumen pembelajaran yang dinilai oleh pakar/ ahli yaitu teman sejawat di prodi Pendidikan IPA, diperoleh bahwa perangkat dan instrumen pembelajaran yang dikembangkan valid dan layak digunakan dalam rangka mengajarkan keterampilan berpikir analisis siswa. Perangkat pembelajaran yang divalidasi meliputi: Silabus, RPP, bahan Ajar, dan LKS, sedangkan instrumen pembelajaran meliputi: lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, lembar aktivitas siswa, dan tes keterampilan berpikir analisis.

Menurut Nur (dalam Yusuf, 2008: 5), bahwa perangkat pembelajaran memberikan kemudahan dan dapat membantu guru dalam mempersiapkan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Sejalan dengan penelitian Prasetyo (2011) bahwa perangkat pembelajaran yang valid akan mampu mengukur apa yang seharusnya diukur.

2. Implementasi Perangkat dan Instrumen Pembelajaran

Implementasi perangkat dan instrumen pembelajaran yang dilakukan sebagai berikut:

a. Keterlaksanaan Pembelajaran

Pembelajaran IPA dengan menerapkan model pembelajaran yang mengajarkan keterampilan berpikir analisis terlaksana dengan kategori baik, yang meliputi 3 pertemuan di mana masing-masing pertemuan terdiri atas pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup, yang mengacu pada langkah-langkah berpikir analisis yaitu: 1) mengidentifikasi masalah; 2) merumuskan hipotesis; 3) mengelompokkan informasi; 4) melakukan investigasi; dan 5) menyimpulkan.

b. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang mengajarkan keterampilan

berpikir analisis dapat teramati sesuai dengan langkah-langkah berpikir analisis yaitu: 1) mengidentifikasi masalah; 2) merumuskan hipotesis; 3) mengelompokkan informasi; 4) melakukan investigasi; dan 5) menyimpulkan.

Hal tersebut senada dengan Mulyasa (2006) bahwa pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran.

c. Keterampilan Berpikir Analisis

Keterampilan berpikir analisis siswa meningkat sebesar 13% dari nilai pretest. Hal ini dapat diartikan terjadi peningkatan keterampilan berpikir analisis siswa dari nilai *pretest* ke nilai *posttest*.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perangkat dan instrumen pembelajaran dengan model pembelajaran yang mengajarkan keterampilan berpikir analisis siswa valid dan layak digunakan.
2. Hasil implementasi perangkat dan instrumen pembelajaran IPA dengan model pembelajaran yang mengajarkan keterampilan berpikir analisis meliputi:
 - a. Keterlaksanaan pembelajaran dapat terlaksana dengan kategori baik dengan langkah-langkah berpikir analisis yang meliputi: 1) mengidentifikasi masalah; 2) merumuskan hipotesis; 3) mengelompokkan informasi; 4) melakukan investigasi; dan 5) menyimpulkan.
 - b. Aktivitas siswa dapat teramati dan sesuai dengan langkah-langkah berpikir analisis.

- c. Keterampilan berpikir analisis siswa meningkat sebesar 13% dari nilai *pretestnya*.

Saran

Berdasarkan kesimpulan, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Perlu dilakukan kajian secara teoritis dan empiris mengenai model pembelajaran yang dikembangkan dalam mengajarkan keterampilan berpikir analisis.
2. *Observer* yang mengamati kegiatan pembelajaran sebaiknya mengamati sebanyak kelompok yang dibentuk.
3. Peningkatan keterampilan berpikir analisis belum terlalu signifikan karena hanya sebesar 13%, perlu dikaji kembali penyebab rendahnya skor peningkatan.

DAFTAR RUJUKAN

- Amer, Ayman, et al. 2005. *Analytical Thinking*. Cairo: Center for Advancement Studies and Research in Engineering

- Science, Faculty of Engineering-
Cairo University.
- Curriculum Development. All rights reserved.
- Anderson, Lorin W dan Krathwool. et al. 2001. *A Revision Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Addison Wesley Longman, Inc.
- Joyce dan Weil. 1980. *Models of Teaching Thinking*. By Association for Supervision and Curriculum Development. All rights reserved.
- Arends, Richard I. 1997. *Classroom Instruction Management*. United States of America. The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Joyce, Bruce. 1985. *Models of Teaching Thinking*. Copyright © 1985 by Association for Supervision and Curriculum Development. All rights reserved.
- Arends, Richard I. 2012. *Learning to Teach 9th*. Singapore: Mc. Graw-Hill Companies, Inc.
- Levin E. dan Ilja Lieberman. 2010. *Developing Analytical and Syntetic Thinking in Technology Education*.
http://tau.ac.il/~ilia1/MY_PAPER-PDF/Procidings/ETE-Lib.pdf
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Eggen dan Kauchak. 1979. *Strategies and Models for Teacher: Teaching Content and Thinking Skills 1st Edition*. University of North Florida.
- Lampiran Permendikbud No. 68 Tahun 2013.
- Joyce dan Weil. 1972. *Models of Teaching Thinking*. By Association for Supervision and
- Montaku, Sudjit. 2011. *Results of Analytical Thinking Training Through Students in System Analysis and Design Course*. Proceeding of the IETEC'11

- Conference, Kuala Lumpur, Malaysia.
- February 2013 (IJRE) ISSN: 2320-091X. Online International, Reviewed & Indexed Monthly Journal RET Academy for International Journals of Multidisciplinary Research (RAIJMR). www.raijmr.com
- Montaku, Sudjit. Et al. 2012. *The Model Of Analytical Thinking Skill Training Process*. Research Journal of Applied Sciences 7 (1) 17-20, 2012 ISSN: 1815-932X. Medwell Journal.
- Sartika, Septi Budi. 2015. *Keterampilan Berpikir Analitik Siswa SMP dalam menyelesaikan Masalah IPA Berbasis Kurikulum 2013*. Surabaya: Proceeding Seminar Nasional Pendidikan Sains 24 Januari 2015 di UNESA.
- Yusuf, Muhammad. 2008. *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD pada Pelajaran Sains Kajian Bumi dan Alam Semesta kelas IV SD/MI*. Tesis Magister Pendidikan. Universitas Negeri Surabaya.
- Sinan, Ozgelen. 2012. *Students Science Process Skills within a Cognitive Domain Framework*. Turkey: Mersin University. Copyright 2012 by ESER, Eurasian Society of Educational Research ISSN: 1305-8223.
- Pateliya, Yogeshkumar P. 2013. *An Introduction to Modern Models of Teaching*. International Journal for Research in Education Vol. 2, Issue: 2,

PENINGKATAN KETERAMPILAN BERPIKIR ANALISIS SISWA SMP MELALUI PEMBELAJARAN IPA TERPADU BERBASIS KETERAMPILAN PROSES SAINS

Septi Budi Sartika¹, Ermawati Zulikhatin Nuroh²

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Jalan Mojopahit 666 B Sidoarjo 61215^{1,2}

septibudisartika@umsida.ac.id¹, ermawati@umsida.ac.id²

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan peningkatan keterampilan berpikir analisis siswa SMP dalam menyelesaikan soal IPA melalui pembelajaran IPA terpadu berbasis keterampilan proses sains. Indikator berpikir analisis menggunakan 3 indikator yaitu membedakan, mengorganisasi, dan mengatribusi. Metode penelitian menggunakan penelitian eksperimen dengan *one group pretest and posttest design*, dengan kelas uji coba di SMP Negeri Sidoarjo. Berdasarkan hasil dan pembahasan diperoleh nilai peningkatan skor tes keterampilan berpikir analisis dari nilai *pretest* ke *posttest* yaitu topik-1 sebesar 12,13 dan topik-2 sebesar 12,04, artinya terdapat peningkatan dari nilai *pretest* dan *posttest*.

Kata kunci: keterampilan berpikir analisis, pembelajaran IPA terpadu, keterampilan proses sains

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Keterampilan berpikir analisis merupakan keterampilan berpikir tingkat tinggi, yang berperan dalam penyelesaian masalah sekaligus pengambilan keputusan baik dalam pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari. Pada kenyataannya, hanya 5% pelajar Indonesia memiliki kompetensi berpikir analisis, kompetensi sebagian besar pelajar Indonesia masih pada tingkat menghafal. Dengan demikian kemampuan berpikir pelajar Indonesia masih berpikir tingkat rendah, belum pada kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Kompetensi pelajar Indonesia masih di bawah pelajar lain di Asia, seperti Jepang, Thailand, Singapura, dan Malaysia (Edupost, 2012). Berdasarkan indeks global keterampilan kognitif dan pencapaian pendidikan dari *The Learning Curve Pearson* Tahun 2014, Indonesia berada pada ranking 40 dari 40 negara.

Melalui Kurikulum 2013, dengan sasaran yang mengarah pada tuntutan Abad-21 yaitu mampu menjangkau segala pekerjaan rutin untuk melatih berpikir analisis atau pengambilan keputusan bukan berpikir mekanistik (rutin), sehingga pembelajaran diharapkan berorientasi

pada pendekatan sains (*scientific approach*), yaitu mengamati, menanya, menalar, menyimpulkan, dan mengkomunikasikan (*resume* Kemendikbud, 2012). Pendekatan sains merupakan bagian dari metode ilmiah yang lebih dikenal dengan keterampilan proses sains. Keterampilan Proses Sains (KPS) adalah keterampilan yang diperoleh dari latihan kemampuan-kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi (Deden, 2013). KPS di tingkat SMP terdiri atas mengamati, bertanya, merumuskan hipotesis, memprediksi, merencanakan dan melakukan investigasi, menginterpretasikan data, dan mengkomunikasikan.

Hasil temuan Sartika (2015), menyatakan bahwa keterampilan berpikir analisis yang terdiri dari 3 aspek yaitu mengorganisasikan, membedakan, dan mengatribusi pada siswa kelas VII SMPN 1 Gedangan Sidoarjo dalam menyelesaikan masalah IPA diperoleh bahwa keterampilan berpikir analisis siswa masih rendah pada ketiga aspek (mengorganisasikan, membedakan, dan mengatribusi) dalam

menyelesaikan soal *essay* yaitu 7–25 %, sedangkan dalam menyelesaikan soal pilihan ganda masih rendah pada aspek mengatribusi yaitu 3-7 %. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara peneliti dengan sejumlah siswa, bahwa siswa cenderung menghafal, belum memahami bahkan mengaplikasikan konsep-konsep IPA yang telah dipelajari ke dalam kehidupan sehari-hari maupun tahap menganalisis data. Guru belum pernah melatih keterampilan berpikir analisis pada siswa dalam pembelajaran IPA secara maksimal.

Hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan di SMP Negeri 3 Sidoarjo, guru belum pernah melatih keterampilan berpikir analisis siswa secara khusus melalui tahapan atau langkah-langkah khusus. Dengan demikian melalui pembelajaran IPA dengan menggunakan pendekatan keterampilan proses sains mampu melatih sekaligus meningkatkan keterampilan berpikir analisis siswa SMP.

Dengan memperhatikan kesenjangan fakta dan harapan, peneliti akan mengimplementasikan pembelajaran IPA berbasis KPS yang

diharapkan mampu meningkatkan keterampilan berpikir analisis siswa SMP.

TINJAUAN PUSTAKA

1.1 Kemampuan Berpikir Analisis

Menurut Montaku (2011: 3), berpikir analisis berarti berpikir dari peristiwa yang berurutan menjadi bagian-bagian masalah yang disajikan dengan alasan, prinsip, fungsi, kemampuan untuk membuat hubungan antar isu-isu, kemampuan untuk menjawab masing-masing masalah dan melihat kembali masalah sebelumnya. Berpikir analisis bukanlah berpikir mekanistik (berpikir rutin) di mana hal ini sesuai dengan tujuan Kurikulum 2013. Analisis dapat diklasifikasikan menjadi 3 bagian kecil, yaitu: (1) analisis elemen yang dimaksudkan untuk mengklasifikasikan hal penting atau diperlukan atau paling berperan sebagai penyebab atau hasil, (2) analisis hubungan berarti menemukan sub-hubungan cerita atau bukti dan bagaimana hal tersebut saling berhubungan, konsisten atau bertentangan, (3) analisis prinsip-prinsip organisasi berarti mencari struktur sistem atau

soal cerita dan tindakan yang berbeda untuk mengetahui suatu sistem berhubungan (Bloom, 1956; Montaku, 2012: 18). Berpikir analitis dikembangkan oleh strategi yang membutuhkan formalisasi dan optimasi penyelesaian masalah (Levin dan Lieberman, 2010: 2). Masalah yang akan diselesaikan ada masalah yang bersifat autentik yaitu masalah yang bertalian erat dengan peristiwa dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Anderson dan Krathwol (2001: 79), analisis dilatihkan untuk mempunyai kemampuan: (1) membedakan fakta dari opini (realita dari imajinasi); (2) membuat kesimpulan dengan dukungan pernyataan; (3) membedakan materi yang relevan dan tidak; (4) menentukan ide-ide yang terkait satu sama lain; (5) memastikan asumsi yang tidak tertulis yang turut menjadi penyebab; (6) membedakan ide dominan dari ide-ide pelengkap; dan (7) menemukan bukti untuk mendukung tujuan penulisan. Langkah-langkah analisis ini spesifik dalam mengungkap fakta dalam sebuah permasalahan dalam bentuk soal

cerita sehingga membutuhkan tingkat kejelian yang tinggi. Menurut Amer *et al* (2005: 1), berpikir analitis adalah alat pemikiran yang kuat untuk memahami bagian-bagian situasi, yang didefinisikan sebagai: (1) kemampuan untuk meneliti dan mengurai fakta-fakta dan pemikiran menjadi kekuatan dan kelemahan; (2) mengembangkan kapasitas untuk berpikir bijaksana, cerdas, menyelesaikan masalah, menganalisis data, mengingat dan menggunakan informasi. Kemampuan analisis sebagai kemampuan kognitif tingkat tinggi akan dimiliki oleh siswa apabila sebelumnya siswa mempunyai kemampuan mengetahui, memahami, dan menerapkan.

Menurut Sinan (2012: 284), salah satu tujuan pendidikan IPA adalah mengajarkan berpikir efektif yang didefinisikan oleh keterampilan proses sains. Pendidikan IPA mencakup pada penekanan hipotesis, manipulasi lingkungan, dan data berbasis penalaran. Tujuan pendidikan IPA bergeser dari waktu ke waktu, setelah perkembangan kurikulum dan instruksional IPA. Dengan memperhatikan tujuan

pendidikan IPA, maka sangat bertalian erat kemampuan berpikir analisis mampu dilatihkan melalui keterampilan proses sains.

Menurut Anderson dan Krathwol (2001: 68), ranah keterampilan berpikir analisis sebagai berikut:

Tabel 1.1 Matriks Keterampilan Berpikir Analisis

Kategori dan Proses Kognitif	Istilah serupa	Definisi
4.1 Membedakan	Menyendirikan Memilah Menfokuskan Memilih	Membedakan bagian materi pelajaran yang relevan dan tidak relevan.
4.2 Mengorganisasi	Menemukan Koherensi Memadukan Membuat garis besar Mendeskripsikan peran Menstrukturkan	Menentukan bagaimana bagaimana elemen-elemen bekerja atau berfungsi sebagai sebuah struktur.
4.3 Mengatribusi	Mendekonstruksi	Menentukan sudut pandang, bias, nilai atau maksud dibalik materi pelajaran.

Matriks keterampilan berpikir analisis Anderson dan Krathwol (2001: 68) sebagai acuan dalam membuat perangkat dan instrumen pembelajaran.

1.2 Keterampilan Proses Sains

Menurut Wahono (2009), KPS adalah keterampilan dasar bereksperimen, metode ilmiah, dan berinkuiri. Ada 11 jenis KPS, yaitu:

1. mengamati,
2. mengklasifikasikan,
3. menafsirkan,

4. memprediksi,
5. berkomunikasi,
6. mengajukan pertanyaan,
7. mengajukan hipotesis,
8. merencanakan persobaan/
penyelidikan,
9. menggunakan alat/ bahan/
sumber,
10. menerapkan konsep,
melaksanakan penyelidikan/
percobaan.

Pendekatan keterampilan proses dapat membekali siswa dengan 13 keterampilan mendasar, yaitu:

1. mengobservasi atau mengamati,
2. menghitung,
3. mengukur,
4. mengklasifikasi,
5. mencari hubungan ruang dan waktu,
6. membuat hipotesis,
7. merencanakan penelitian/
eksperimen,
8. mengendalikan variabel,
9. menginterpretasikan atau
menafsirkan data,
10. menyusun kesimpulan sementara
(inferensi),
11. meramalkan (memprediksi),
12. menerapkan (mengaplikasi),

13. mengkomunikasikan (Semiawan 1987; Widyawati, 2010).

Adapun matriks KPS menurut *Institute for Inquiry* sebagai berikut:

Tabel 1.2 Matriks KPS

Aspek KPS	Sub-keterampilan	Contoh
Mengamati	<ol style="list-style-type: none"> a. Mengumpulkan bukti b. Mengidentifikasi persamaan dan perbedaan c. Mengklasifikasi ikan d. Melakukan pengukuran e. Mengidentifikasi pengamatan yang relevan 	Mengidentifikasi persamaan dan perbedaan es kotak dan es bola.
Bertanya	<ol style="list-style-type: none"> a. Mengetahui dan menanyakan pertanyaan investigasi b. Menyarankan menjawab pertanyaan dapat ditemukan c. Menyusun pertanyaan non-investigasi ke dalam pertanyaan yang dapat diaktualisasi 	Menanyakan: kapan es meleleh lebih cepat dengan atau tanpa ditaburi garam di atasnya?
Merumuskan hipotesis	<ol style="list-style-type: none"> a. Menduga b. Membangun model yang membantu mengklarifikasi ide c. Menjelaskan bukti dibalik hipotesis 	Memperluas bidang permukaan menyebabkan pelelehan lebih cepat. (ini menjelaskan bahwa ukuran es yang hancur lebih cepat meleleh dibanding dengan yang masih balok walaupun dengan massa yang sama)
Memprediksi	<ol style="list-style-type: none"> a. Membenarkan prediksi dengan bukti b. Membuat prediksi untuk menguji hipotesis 	Air mengalir dari ketinggian 8 inch akan mengalir lebih banyak pasir dibanding air mengalir pada ketinggian 6 inch.
Merencana	<ol style="list-style-type: none"> a. Mengidentifikasi 	Memutuskan

Aspek KPS	Sub-keterampilan	Contoh
kan dan melakukan investigasi	<ul style="list-style-type: none"> si dan mengontrol variabel b. Menggunakan instrumen pengukuran 	<p>untuk meletakkan satu sendok teh garam di atas es balok dan satu sendok teh gula di atas es balok yang lain; meletakkannya a sisi demi sisi; mengamati kecepatan pelelehan dalam rangka menentukan jika salah satu es lebih cepat meleleh daripada yang lainnya.</p>
Menginterpretasikan data	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyajikan data statistik b. Mengidentifikasi kesalahan manusia dan eror eksperimen c. Mengevaluasi hipotesis berdasarkan data d. Merekomendasikan pengujian lebih lanjut sesuai dengan kebutuhan 	<p>Setelah mengamati kecepatan meleleh balok es yang ditaburi garam dan tanpa garam, menyimpulkan bahwa garam mengurangi titik beku air.</p>
Mengkomunikasikan	<ul style="list-style-type: none"> a. Berbicara dengan orang yang berpengetahuan lebih b. Menggunakan sumber kedua c. Mempresentasikan laporan d. Mengkonstruksi tabel data e. Berkreasi pada diagram dan grafik 	<p>Mendeskripsikan antara waktu pelelehan dengan banyak garam yang ditaburkan pada balok es dengan mengilustrasikan pada grafik.</p>

(Adaptasi dari *Institute for Inquiry*, www.exploratorium.edu/ifi)

Peneliti menggunakan matriks yang diadaptasi dari *Institute for Inquiry*, dengan mempertimbangkan kejelasan dalam meletakkan 7 aspek KPS dan telah membaginya ke dalam sub keterampilan, sehingga guru

lebih mudah dalam melatih keterampilan berpikir analisis melalui KPS. Keterampilan proses sains yang akan dilakukan meliputi mengamati, bertanya, merumuskan hipotesis, memprediksi, merencanakan dan melakukan investigasi, menginterpretasikan data, dan mengkomunikasikan.

1.3 Pembelajaran IPA di SMP

Berdasarkan Lampiran Permendikbud No. 68 Tahun 2013, tujuan pendidikan IPA menekankan pada pemahaman tentang lingkungan dan alam sekitar beserta kekayaan yang dimilikinya yang perlu dilestarikan dan dijaga dalam perspektif biologi, fisika, dan kimia. Integrasi berbagai konsep dalam matapelajaran IPA menggunakan pendekatan *trans-disciplinarity* di mana batas-batas disiplin ilmu tidak lagi tampak secara tegas dan jelas, karena konsep-konsep disiplin ilmu berbaur dan/atau terkait dengan permasalahan permasalahan yang dijumpai di sekitarnya. Pembelajaran IPA diintegrasikan melalui konten biologi, fisika, dan kimia. Pengintegrasian dapat dilakukan dengan cara *connected*, yakni

pembelajaran dilakukan pada konten bidang tertentu (misalnya fisika), kemudian konten bidang lain yang relevan ikut dibahas. Misalnya saat mempelajari suhu (konten fisika), pembahasannya dikaitkan dengan upaya makhluk hidup berdarah panas mempertahankan suhu tubuh (konten biologi), serta senyawa yang digunakan di dalam sistem AC (konten kimia). Pembelajaran IPA di SMP sebaiknya:

1. Dapat menumbuhkan kepercayaan diri siswa bahwa mereka "mampu" dalam IPA dan bahwa IPA bukanlah pelajaran yang harus ditakuti;
2. Membelajarkan IPA tidak hanya membelajarkan konsep-konsepnya saja, namun juga disertai dengan pengembangan sikap dan keterampilan ilmiah (domain pengetahuan dan proses kognitif);
3. Pembelajaran IPA memberikan pengalaman belajar yang mengembangkan kemampuan bernalar, merencanakan dan melakukan penyelidikan ilmiah, menggunakan pengetahuan yang sudah dipelajari untuk

memahami gejala alam yang terjadi di sekitarnya.

4. Merevitalisasi keterampilan proses IPA bagi siswa, guru, dan calon guru sebagai misi utama proses belajar mengajar IPA di sekolah untuk mengembangkan kemampuan observasi, merencanakan penyelidikan, menafsirkan (interpretasi) data dan informasi (narasi, gambar, bagan, tabel) serta menarik kesimpulan.

Berdasarkan Permendikbud No. 68 Tahun 2013, mata pelajaran IPA SMP bertujuan untuk:

1. Mengagumi keteraturan dan kompleksitas ciptaan Tuhan tentang aspek fisik dan kimiawi, kehidupan dalam ekosistem, dan peranan manusia dalam lingkungan serta mewujudkannya dalam pengamalan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari

sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pengamatan, percobaan, dan berdiskusi.

3. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan.
4. Menunjukkan perilaku bijaksana dan bertanggungjawab dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam memilih penggunaan alat dan bahan untuk menjaga kesehatan diri dan lingkungan; memilih makanan dan minuman yang menyehatkan dan tidak merusak tubuh; serta menggunakan energi secara hemat dan aman serta tidak merusak lingkungan sekitarnya.
5. Menunjukkan penghargaan kepada orang lain dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi perilaku menjaga kebersihan dan kelestarian lingkungan; memberi apresiasi pada orang yang menjual makanan sehat tanpa campuran zat aditif yang

berbahaya; serta memberikan dukungan kepada orang yang menjaga kelestarian lingkungan.

Berdasarkan Permendikbud No. 68 Tahun 2013, ruang lingkup mata pelajaran IPA di SMP menekankan pada pengamatan fenomena alam dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, isu-isu fenomena alam terkait dengan kompetensi produktif dengan perluasan pada konsep abstrak yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Makhluk Hidup dan Proses Kehidupan: meliputi objek IPA, klasifikasi makhluk hidup, organisasi kehidupan, energi dalam kehidupan, interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya, pencemaran lingkungan, pemanasan global, sistem gerak pada manusia, struktur tumbuhan, sistem pencernaan, sistem ekskresi, sistem reproduksi, hereditas, dan perkembangan penduduk.
2. Benda/zat/Bahan dan Sifatnya: meliputi karakteristik zat, sifat bahan, bahan kimia, atom, ion, dan molekul.

3. Energi dan Perubahannya: meliputi energi dalam kehidupan, suhu, pemuaiian, dan kalor, gerak lurus, gaya dan Hukum Newton, pesawat sederhana, tekanan zat cair, getaran, gelombang dan bunyi, cahaya dan alat optik, listrik statis dan dinamis, kemagnetan dan induksi elektromagnetik.
4. Bumi dan Alam Semesta: meliputi struktur bumi, tata surya, gerak edar bumi dan bulan.

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah mendeskripsikan peningkatan keterampilan berpikir analisis siswa SMP dalam menyelesaikan soal IPA terpadu melalui pembelajaran IPA berbasis keterampilan proses sains.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif kuantitatif jenis eksperimen dengan *one group pretest and posttest group design*:

$O_1 \times O_2$ (Fraenkel *et al*, 2011)

Sampel atau Subjek Penelitian

Sampel atau subjek dalam penelitian adalah kelas VII E di SMP Negeri Sidoarjo.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, yaitu memberikan tes kepada siswa yang mengukur keterampilan berpikir analisis.

Teknik Analisis Data

Analisis peningkatan keterampilan berpikir analisis dari nilai *pretest* ke *posttest* dengan menggunakan skor angka 0-100, selanjutnya nilai tersebut dimasukkan ke dalam perhitungan menggunakan rumus *gain-score*.

HASIL PENELITIAN

Berikut akan disajikan hasil nilai *pretest* dan *posttest* keterampilan berpikir analisis siswa SMP dalam menyelesaikan soal IPA terpadu:

Tabel 1. Nilai Keterampilan Berpikir Analisis Siswa

No	ID Siswa	Nilai Keterampilan Berpikir Analisis			
		Topik-1		Topik-2	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	AD	40	50*	55	65*
2	AS	55	70	60	70
3	AM	35	60*	50	75
4	BAS	30	75	45	70
5	BN	65	75	65	80
6	CC	60	80	65	85

7	CD	60	85	50	70
8	DD	55	70	65	75
9	EA	50	65*	55	80
10	EE	45	70	50	70
11	EW	55	75	50	75
12	GA	30	70	45	85
13	GH	35	70	55	80
14	IM	40	75	65	85
15	IS	40	80	55	80
16	JS	45	85	50	80
17	JW	50	80	55	70
18	KL	65	75	65	75
19	KM	70	70	65	70
20	KS	75	90	65	95
21	MM	70	90	70	85
22	MS	70	90	70	90
23	MZ	65	75	75	80
24	NE	60	85	70	75
25	NN	50	70	60	70
26	NS	55	70	65	70
27	NX	45	70	60	75
28	PS	40	75	55	80
29	QQ	35	60*	45	65*
30	RA	30	70	50	70
31	ST	35	70	55	75
32	UW	40	75	60	80
33	WW	40	70	50	70

Keterangan: *) tidak tuntas

Berdasarkan tabel 1, diperoleh bahwa pada topik-1 terdapat 29 siswa memperoleh nilai minimal KKM yaitu 70, artinya 88% siswa dikatakan tuntas sedangkan pada topik-2 terdapat 31 siswa memperoleh nilai minimal KKM yaitu 70, artinya 94% siswa dikatakan tuntas.

PEMBAHASAN

Berdasarkan tabel 1, akan dilakukan analisis dengan menggunakan rumus

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x_d^2}{N(N-1)}}}, \text{ diperoleh:}$$

Tabel 2. Perhitungan Gain Score Topik-1

ID Siswa	Nilai			Analisis t	
	Pretest (d ₁)	Posttest (d ₂)	d	(d – Md)	(d – Md) ²
AD	40	50	10	-9,24	85,38
AS	55	70	15	-9,24	85,38
AM	35	60	30	5,76	33,18
BAS	30	75	45	5,76	33,18
BN	65	75	10	-4,24	17,98
CC	60	80	20	0,76	0,58
CD	60	85	15	0,76	0,58
DD	55	70	15	-9,24	85,38
EA	50	65	15	5,76	33,18
EE	45	70	25	0,76	0,58
EW	55	75	20	5,76	33,18
GA	30	70	40	20,76	430,98
GH	35	70	35	10,76	115,78
IM	40	75	35	0,76	0,58
IS	40	80	40	5,76	33,18
JS	45	85	40	10,76	115,78
JW	50	80	30	-4,24	17,98
KL	65	75	10	-9,24	85,38
KM	70	70	0	-14,24	202,78
KS	75	90	15	10,76	115,78
MM	70	90	20	-4,24	17,98
MS	70	90	20	0,76	0,58
MZ	65	75	10	-14,24	202,78
NE	60	85	15	-14,24	202,78
NN	50	70	20	-9,24	85,38
NS	55	70	15	-14,24	202,78
NX	45	70	25	-4,24	17,98
PS	40	75	35	5,76	33,18
QQ	35	60	25	0,76	0,58
RA	30	70	40	0,76	0,58
ST	35	70	35	0,76	0,58
UW	40	75	35	15,76	248,38
WW	40	70	30	10,76	115,78
1635	2440	635			2656,06
49,55	73,94	19,24			

Sesuai dengan hasil perhitungan dengan rumus *gain score* pada topik-1 diperoleh nilai t = 12,13, artinya mengalami peningkatan sebesar 12,13 dari sebelumnya. Hal ini dikarenakan aktivitas guru dan siswa relevan dengan seluruh aspek KPS. Berikut hasil perhitungan *gains score* untuk topik-2:

Tabel 3. Perhitungan *Gain Score* Topik-2

ID Siswa	Nilai		Analisis t		
	<i>Pretest</i> (d ₁)	<i>Posttest</i> (d ₂)	d	(d – Md)	(d – Md) ²
AD	55	65	10	-9,24	85,38
AS	60	70	10	-9,24	85,38
AM	50	75	25	5,76	33,18
BAS	40	70	30	10,76	115,78
BN	65	80	15	-4,24	17,98
CC	65	85	20	0,76	0,58
CD	50	70	20	0,76	0,58
DD	65	75	10	-9,24	85,38
EA	55	80	25	5,76	33,18
EE	50	70	20	0,76	0,58
EW	50	75	25	5,76	33,18
GA	45	85	40	20,76	430,98
GH	55	80	30	10,76	115,78
IM	65	85	20	0,76	0,58
IS	55	80	25	5,76	33,18
JS	50	80	30	10,76	115,78
JW	55	70	15	-4,24	17,98
KL	65	75	10	-9,24	85,38
KM	65	70	5	-14,24	202,78
KS	65	95	30	10,76	115,78
MM	70	85	15	-4,24	17,98
MS	70	90	20	0,76	0,58
MZ	75	80	5	-14,24	202,78
NE	70	75	5	-14,24	202,78
NN	60	70	10	-9,24	85,38
NS	65	70	5	-14,24	202,78
NX	60	75	15	-4,24	17,98
PS	55	80	25	5,76	33,18
QQ	45	65	20	0,76	0,58
RA	50	70	20	0,76	0,58
ST	55	75	20	0,76	0,58
UW	60	80	35	15,76	248,38
WW	50	70	30	10,76	115,78
1915	2520	635			2738,66
58,03	76,36	19,39			

Sesuai dengan hasil perhitungan dengan rumus *gain score* pada topik-2 diperoleh nilai t = 12,04, artinya mengalami peningkatan sebesar 12,04 dari sebelumnya. Hal ini dikarenakan aktivitas guru dan siswa relevan dengan seluruh aspek KPS.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan

sebagai berikut: terjadi peningkatan skor tes keterampilan berpikir analisis dari nilai *pretest* ke *posttest* yaitu topik-1 sebesar 12,13 dan topik-2 sebesar 12,04.

Saran

Berdasarkan simpulan, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Instrumen penelitian menggunakan jenis soal *essay* atau uraian, di mana dalam menganalisisnya dibutuhkan rubrik.
2. Validasi soal dibutuhkan ketika soal merupakan bacaan yang mengandung paragraf dengan ide pokok tertentu, semakin banyak pakar/ ahli yang memvalidasi akan semakin baik soal.
3. Validasi soal tidak hanya diberikan pada pakar/ ahli, namun juga kepada siswa yang sudah memperoleh materi tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

Buku

Amer, Ayman, et al. 2005. *Analytical Thinking*. Cairo: Center for

Advancement Studies and Research in Engineering Science, Faculty of Engineering-Cairo University.

Anderson, Lorin W., et al. 2001. *A Revision Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Addison Wesley Longman, Inc.

Fraenkel, Jack.R., et al. 2011. *How to Design and Evaluate Research in Education 8th Edition*. United States: McGraw-Hill.

Artikel dalam Jurnal Ilmiah Online atau Cetak

Levin E. dan Ilja Lieberman. 2010. *Developing Analytical and Syntetic Thinking in Technology Education*.

http://tau.ac.il/~ilia1/MY_PAPER-PDF/Procidings/ETE-Lib.pdf

Montaku, Sudjit. 2011. *Results of Analytical Thinking Training Through Students in System Analysis and Design Course*. Proceeding of the IETEC'11

Conference, Kuala Lumpur, Malaysia.

Montaku, Sudjit., et al. 2012. *The Model Of Analytical Thinking Skill Training Process*. Research Journal of Applied Sciences 7 (1) 17-20, 2012 ISSN: 1815-932X. Medwell Journal.

Sinan, Ozgelen. 2012. *Students Science Process Skills within a Cognitive Domain Framework*. Turkey: Mersin University. Copyright 2012 by ESER, Eurasian Society of Educational Research ISSN: 1305-8223.

Artikel dalam Koran

Edupost. 2012. *Pelajar Indonesia Lemah Berpikir Analitisnya, Ganti Kurikulum Bukan Solusinya?*.

<http://www.edupostjogja.com/edupost-jogja/berita-nasional/pelajar-indonesia-lemah-berpikir-analitis-ganti-kurikulum-bukan-solusinya>.

diakses tanggal 26 Januari 2015.

Dokumen Resmi

Kemendikbud. 2012. *Implementasi Kurikulum 2013*. Publikasi internet
Lampiran Permendikbud No. 68 Tahun 2013.

Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Laporan Penelitian

Deden. 2013. *Peningkatan Keterampilan Proses Sains Menggunakan Metode Eksperimen dalam Pembelajaran IPA Kelas VI SDN 47 Ramban Sanggau*. Skripsi Prodi S1 PGSD Universitas Tanjungpura Pontianak.

Prasetyo, Zuhdan Kun. 2011. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sains Terpadu Untuk Meningkatkan Kognitif, Keterampilan Proses, Kreativitas Serta Menerapkan Konsep Ilmiah Peserta Didik SMP*. Penelitian Dibiayai dengan Dana DIPA BLU UNY Tahun 2010. Nomor: 1805/UN34.17/LK/2011.

Makalah Seminar, Lokakarya, Penataran

Sartika, Septi Budi. 2015. *Keterampilan Berpikir Analitik Siswa SMP dalam menyelesaikan Masalah IPA Berbasis Kurikulum 2013*. Surabaya: Proceeding Seminar Nasional Pendidikan Sains 24 Januari 2015 di UNESA.

Widyawati. 2010. *Makalah Strategi Pembelajaran*. Dipublikasikan Universitas Padang.

Internet

Institute for Inquiry. Process Skills: definitions and examples.
www.exploratorium.edu/ifi
diakses tanggal 6 Januari 2014.

Widodo, Wahono. 2009. *Keterampilan Proses Sains.*
<https://ml.scribd.com/doc/198367353/keterampilan-proses-sains>
diakses tanggal 4 Januari 2014.

<http://www.edmide.gr/anakoinoseis/The-Learning-Curve-Report->

[2014.PDF](#) tentang indeks
global keterampilan kognitif
dan pencapaian pendidikan.

PENILAIAN PEMBELAJARAN AKTIF PADA MATA PELAJARAN PKn

Soekardi Arif Widijanto¹, Wahjoedi², Syamsul Hadi³

Universitas Negeri Malang

Email: Ambixesawe1971@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui penilaian dalam pembelajaran aktif pada mata pelajaran PKn. Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan subjek penelitian adalah siswa kelas XII Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Malang.

Penelitian ini meliputi tiga aspek dalam penilaian pembelajaran yang diterapkan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, yakni aspek pengetahuan, aspek sikap, dan aspek keterampilan. Adapun hasil penelitian pada siklus pertama menunjukkan bahwa 77% siswa pada aspek pengetahuan telah memenuhi KKM, pada aspek sikap menunjukkan hasil 65%, sedangkan aspek keterampilan menunjukkan sebesar 60%. Pada siklus kedua menunjukkan bahwa aspek pengetahuan mengalami peningkatan menjadi 94%, aspek sikap 76%, dan pada aspek keterampilan sebesar 80%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan pada setiap siklus dan pada setiap aspek penilaian pembelajaran aktif.

Kata Kunci: Pembelajaran aktif, Sikap, Pengetahuan, Keterampilan.

PENDAHULUAN

Belajar aktif sangat diperlukan oleh siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimum. Ketika siswa pasif atau hanya menerima dari pengajar, ada kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diberikan. Belajar yang hanya mengandalkan indera pendengaran mempunyai beberapa kelemahan, padahal hasil belajar seharusnya disimpan sampai waktu yang lama. Kenyataan ini sesuai dengan kata-kata mutiara yang diberikan oleh seorang filosof kenamaan dari Cina, Konfusius. Dia mengatakan: "Apa

yang saya dengar, saya lupa. Apa yang saya lihat, saya ingat. Apa yang saya lakukan, saya paham". (Silberman, 2006:23) Belajar aktif adalah salah satu cara untuk mengikat informasi yang baru kemudian menyimpannya dalam otak. Jika siswa diajak berdiskusi, menjawab pertanyaan atau membuat pertanyaan, maka otak mereka akan bekerja lebih baik sehingga proses belajar dapat terjadi dengan baik. Zaini (2008:14) menyimpulkan "...Ketika siswa belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran. Mereka aktif

menggunakan otak mereka untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan persoalan atau mengaplikasikan apa yang dipelajari ke dalam kehidupan nyata."

Dalam suatu lingkungan kelas terdapat berbagai macam perbedaan keadaan siswa, seperti tingkat kepandaian, keberanian dan karakter siswa yang pada akhirnya akan berpengaruh pada hasil belajar siswa itu sendiri. Pertimbangan untuk menggunakan strategi pembelajaran aktif adalah realita bahwa siswa mempunyai cara belajar yang berbeda-beda. Ada siswa yang lebih senang membaca, ada yang senang berdiskusi dan ada juga yang senang praktek langsung. Inilah yang disebut dengan gaya belajar atau *learning style*. "Untuk membantu siswa dengan maksimal dalam belajar, maka kesenangan dalam belajar sebisa mungkin diperhatikan guru. Untuk mengakomodir kebutuhan tersebut adalah dengan menggunakan variasi strategi pembelajaran yang beragam yang melibatkan indra belajar yang banyak." Zaini (2008:17). Dengan penggunaan strategi pembelajaran harapannya seorang guru dapat mengajar dengan baik. Di mana

mengajar yang baik adalah bukan sekedar mentransfer pengetahuan kepada siswa, akan tetapi bagaimana membantu siswa supaya dapat belajar. Syamsudin (2004:16) mengemukakan definisi tentang guru yang di dalamnya berkaitan sangat erat dengan kewajiban seorang guru. Pada intinya poses belajar-mengajar harus mampu menciptakan interaksi yang baik antara guru dan para siswanya. Dengan begitu, siswa akan merasa dihargai dan dilibatkan, sehingga timbul perasaan senang saat pelajaran berlangsung. Dan siswa tidak dilihat sebagai objek yang pasif, tetapi lebih dilihat sebagai subjek yang sedang belajar atau mengembangkan segala potensinya

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi tentang hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn saja pada pelaksanaan Ulangan Harian pertama semester 2 Tahun Pelajaran 2011-2012 bagi siswa kelas XII TKJ 2 sebanyak 64,71 % dari 34 jumlah siswa dinyatakan tidak tuntas sehingga perlu adanya remedial (lihat Tabel 1.1). Adapun Kompetensi Dasar yang disajikan adalah K.D. 4.1. Mendeskripsikan Pengertian, Pentingnya, dan Sarana-Sarana

Hubungan Internasional bagi Suatu Negara.

Tabel 1.1.
Nilai Hasil Ulangan Harian Pkn
kelas XI TKJ 2 Semester 2
Tahun Pelajaran 2011 – 2012

No	KD. 4.1		
	N	F	%
1	50	4	11.76
2	55	2	02.94
3	60	8	23.53
4	65	6	17.65
5	70	3	08.82
6	75	8	20.59
7	80	2	05.88
8	85	0	00.00
9	90	1	08.82
10	100	0	00.00
		34	100

Sumber : Dokumentasi Nilai Ulangan Harian

Pertama Kelas XI TKJ 2 Semester 2 Tahun Pelajaran 2011 - 2012

Berangkat dari problem demikian, peneliti berusaha untuk mencari solusi dengan melakukan tindakan bagi kelas tersebut, yakni dengan mencoba mengubah metode pembelajaran yang harapannya dapat memperbaiki perilakunya sekaligus mampu meningkatkan hasil belajarnya. Metode pembelajaran yang efektif melalui kegiatan yang dapat mengkondisikan mereka berperilaku sesuai dengan kehendak pada lingkungan dan tata tertib sekolah. Artinya strategi ini diharapkan mampu membimbing siswa untuk lebih mengenal, berbagi pendapat dan membahas gagasan, nilai-nilai atau pemecahan masalah baru. Ini merupakan cara yang luar biasa bagus untuk meningkatkan keterbukaan-diri

atau bertukar pendapat secara aktif dalam suatu aktifitas belajarnya di sekolah. Inilah yang dinamakan belajar aktif. Menurut Silberman (2011:9) belajar yang aktif itu ialah “siswa harus mengerjakan banyak sekali tugas. Mereka harus menggunakan otak.... Mengkaji gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar aktif harus gesit, menyenangkan, bersemangat dan penuh gairah. Siswa bahkan sering meninggalkan tempat duduk mereka, bergerak leluasa dan berfikir keras (*moving about and thinking about*)”.

Melihat kondisi demikian, perlu adanya upaya guru untuk penggunaan menjadikan proses belajar mengajar (PBM) optimal agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sementara itu Ani (2001:1) mengemukakan bahwa “tujuan belajar mengajar tidak akan dapat tercapai secara efektif dan efisien tanpa strategi belajar mengajar sebagai sebagai alatnya.” Strategi sendiri merupakan sebuah rencana, rancangan dibangunnya sebuah metode pembelajaran. Silberman menuliskan 101 trategi pembelajaran yang termasuk ke dalam pembelajaran aktif

(*active learning*), salah satu diantaranya yang digunakan dalam prosedur penelitian ini. Yaitu dengan menerapkan pembelajaran aktif (*active learning*)

Demikian latar belakang ini diuraikan sehingga penelitian dilaksanakan melalui tindakan kelas agar terwujud suatu solusi yang benar-benar dipusatkan kepada siswa kelas XII TKJ 2 di SMK N 3 Malang yang dalam kegiatan belajarnya masih banyak diwarnai kegiatan yang tidak bermakna khususnya pada mata pelajaran PKn sehingga pengalaman belajar mereka sebagai pembelajar belum optimal.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berusaha mengkaji dan merefleksi secara mendalam beberapa hal dalam proses belajar mengajar. Menurut Arikunto (2009:60) “tujuan utama PTK adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas. Kegiatan penelitian ini tidak saja bertujuan untuk memecahkan masalah, tetapi sekaligus mencari jawaban ilmiah mengapa hal tersebut

dapat dipecahkan dengan tindakan yang dilakukan”.

Dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam beberapa siklus untuk mencapai target yang diinginkan. Pada setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu merencanakan tindakan (*planning*), melakukan tindakan (*action*) sekaligus mengamati tindakan (*observation*) dan melakukan refleksi (*reflection*). “Tiap siklus akan diikuti siklus-siklus lainnya secara berkesinambungan seperti membentuk spiral. Berakhirnya suatu siklus bergantung pada peneliti, apakah sudah merasa cukup melakukan PTK dengan jumlah siklus yang sesuai.” (Herawati, 2012:16).

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMK Negeri 3 Malang merupakan sekolah kejuruan di bidang pariwisata dan teknologi yang berlokasi di Jl. Surabaya No. 1 Malang. Penelitian ini dilakukan pada kelas XII TKJ 2 tahun pelajaran 2012 – 2013 dengan pertimbangan bahwa peneliti mengampu mata pelajaran PKn di kelas ini.

Peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu (1) Metode observasi yang peneliti gunakan untuk mendapatkan data

sikap dan keterampilan kelas yang dilaksanakan ketika proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran aktif (*active learning*). (2)

Evaluasi hasil belajar, taraf keberhasilan tindakan juga ditentukan dengan melihat hasil belajar kognitif yang diperoleh dari skor hasil tes siswa selama kegiatan belajar mengajar. (3) Metode Wawancara digunakan peneliti untuk mengumpulkan data melalui percakapan langsung guru untuk mengetahui pengelolaan pembelajaran yang selama ini dilakukan oleh guru. (4) Dokumentasi berupa data-data yang diperlukan antara lain tentang latar belakang SMK Negeri 3 Malang dan dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto yang diambil selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam menganalisis data yang bisa jadi kompleks peneliti menggunakan teknik analisis kualitatif yang salah satu modelnya adalah teknik analisis interaktif yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan seperti yang digambarkan oleh Miles dan Huberman (2009:20).

1. Pengumpulan data, merupakan hasil dari wawancara, pengamatan dan dokumentasi serta informasi lainnya yang mendukung penelitian
2. Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data "kasar" yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan.
3. Penyajian data merupakan sebagian sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.
4. Menarik kesimpulan/ Verifikasi hanyalah sebagian dari satu kegiatan dari konfigurasi yang utuh. Kesimpulan-kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Penarikan kesimpulan yang merupakan hasil dari semua data disusun dalam bentuk pernyataan yang singkat dan mudah dipahami.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan permasalahan pertama tentang bagaimana gambaran

pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa dalam kegiatan belajar mengajar pada materi ajar Kekuasaan Pemerintahan, yang diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran siswa aktif, dapat dijelaskan berdasarkan hasil pengamatan pada siklus 1 dan siklus 2 yang cenderung mengalami peningkatan ke arah yang lebih baik. Peningkatan pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa menunjukkan adanya minat dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran pada materi ajar Kekuasaan Pemerintahan dengan penerapan strategi pembelajaran siswa aktif.

1. Hasil Penilaian Sikap Siswa

Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap perilaku siswa pada siklus 1 dan 2, seperti yang terlihat pada Tabel 1, menunjukkan bahwa rata-rata sikap siswa pada siklus 1 adalah sebesar 55,5 yang berkategori cukup. Pada siklus 1 dan juga terdapat aspek perilaku siswa yang memiliki skor rendah dan naik pada siklus II yaitu membuat simpulan dan refleksi tentang materi yang dipelajari. Sedangkan penilaian sikap siswa pada yang dilakukan

berdasarkan penilaian individu adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2.

Ketuntasan Sikap Pada Siklus I

Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase	Kategori
Baik	9	26%	65% (tuntas)
Cukup	13	39%	
Kurang	11	32%	35% (Tidak tuntas)
Rendah	1	3%	
Jumlah	34	100	100

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa sikap siswa dapat diketahui bahwa terdapat 65% atau 22 siswa memiliki kategori tuntas dan 12 siswa dinyatakan belum tuntas.

Tabel 3.3.

Ketuntasan Sikap Pada Siklus II

Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase	Kategori
Baik	14	41%	76% (tuntas)
Cukup	12	35%	
Kurang	8	24%	24% (Tidak tuntas)
Rendah	0	0%	
Jumlah	34	100	100

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya sikap siswa pada siklus 1 tersebut karena siswa masih asing dengan strategi pembelajaran yang diterapkan, yakni strategi pembelajaran siswa aktif. Pembelajaran ini merupakan hal baru bagi mereka, dan cenderung terbiasa dengan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru sehingga siswa masih ragu-ragu untuk menanyakan masalah yang belum

dipahaminya baik pada teman sekelompoknya maupun pada guru. Pada saat metode wawancara, sebagian siswa dalam kelompok kurang aktif karena mereka tidak siap untuk menjawab. Oleh karena itu, sebagian instruksi guru dalam strategi pembelajaran siswa aktif kurang diperhatikan siswa. Instruksi tersebut seperti berdiskusi dengan teman kelompoknya dalam menyelesaikan masalah dengan wawancara, menjawab atau mempresentasikan hasil kerja, dan membuat kesimpulan tentang materi yang dipelajari.

Untuk mengatasi hal tersebut, maka guru bersama observer melakukan analisis dan refleksi terhadap faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya perilaku siswa maupun guru dalam pembelajaran dan disepakati adanya beberapa kelemahan guru dalam pengelolaan pembelajaran siswa aktif di kelas khususnya materi ajar Kekuasaan Pemerintahan, yaitu:

a. Guru belum dapat mengorganisasikan waktu dengan baik. Hal itu terlihat dari bertambahnya waktu yang dibutuhkan untuk kegiatan inti. Akibatnya kegiatan tanya jawab

antara siswa/ guru serta kegiatan menyimpulkan materi yang sedianya dilaksanakan pada 10 menit terakhir, dilaksanakan dengan mengambil jam pulang.

b. Pada saat pembagian kelompok dan menata kursi. Guru belum dapat mengorganisasikan siswa dengan baik sehingga suasana kelas menjadi gaduh dan pembagian kelompok tidak dapat berjalan lancar.

c. Guru kurang mengorganisasikan siswa untuk belajar pada setiap kelompok, dalam hal ini mengarahkan siswa untuk diskusi dan wawancara.

d. Pada saat guru memanggil salah satu siswa dalam kelompok untuk melakukan wawancara, ada beberapa siswa yang menolak untuk mewakili kelompoknya dan guru menuruti keinginan siswa tersebut.

Kemudian, guru bersama observer melakukan analisis dan refleksi terhadap kelemahan-kelemahan pelaksanaan pembelajaran siswa aktif oleh guru dan kaitannya dengan satuan perilaku siswa yang dinilai. Dari hasil refleksi tersebut, kemudian ditentukan langkah-langkah

perbaikan pada siklus 2, yaitu sebagai berikut:

- a. Selama pembelajaran berlangsung, guru harus dapat mengorganisasikan waktu dengan baik. guru dapat berkolaborasi dengan observer dalam mengatur waktu pembelajaran dengan observer memegang *stop watch* dan memberikan isyarat kepada guru jika waktunya setiap tahapan pembelajaran siswa aktif telah selesai.
- b. Guru hendaknya mengorganisasikan dan memberikan motivasi kepada siswa dalam setiap kelompok untuk selalu belajar, membaca buku teks atau modul dan selalu mendiskusikan masalah-masalah sehubungan dengan materi pembelajaran.
- c. Guru harus lebih mengefektifkan pemantauan terhadap kegiatan kelompok dan pembimbingan intensif dan merata kepada semua kelompok.
- d. Guru harus dapat memotivasi siswa dengan memberikan nilai dan hadiah berupa buku tulis dan pulpen kepada kelompok yang kinerjanya bagus, agar setiap

kelompok berlomba untuk menjadi yang terbaik.

Berdasarkan hasil analisis dan refleksi tersebut di atas, guru melakukan perbaikan-perbaikan dalam mengajarkan materi ajar Kekuasaan Pemerintahan. Perbaikan ini umumnya sesuai dengan strategi pembelajaran siswa aktif untuk diterapkan pada siklus 2. Kemudian juga memperbaharui cara menyampaikan materi pembelajaran dengan selalu melibatkan siswa dalam pembelajaran. Dalam hal ini diharapkan dengan pembelajaran tersebut akan merangsang dan membangkitkan perubahan konseptual serta daya nalar siswa dan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah khususnya pada siswa kelas XII TKJ 2 SMKN 3 Malang. Selain itu dengan pelibatan siswa secara aktif ini akan lebih mengoptimalkan perhatian siswa. Hal itu sejalan dengan pendapat Dimiyati dan Mudjiono (2002:42) bahwa perhatian mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar. Sesuai dengan pernyataan tersebut, Gage dan Berliner (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2002:42) menyatakan bahwa tanpa adanya perhatian tak mungkin terjadi belajar. Perhatian

siswa difokuskan pada strategi pembelajaran aktif yang dilakukan.

2. Hasil Penilaian Keterampilan Siswa

Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap perilaku siswa pada siklus 1, seperti yang terlihat pada Tabel 1, menunjukkan bahwa rata-rata sikap siswa pada siklus 1 adalah sebesar 2,22 yang berkategori cukup. Pada siklus 1 juga terdapat aspek perilaku siswa yang memiliki skor rendah yaitu membuat simpulan dan refleksi tentang materi yang dipelajari. Sedangkan penilaian keterampilan siswa pada yang dilakukan berdasarkan penilaian individu asal sebagai berikut:

Tabel 3.5.

Ketuntasan keterampilan Pada Siklus I

Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase	Kategori
Baik	10	30%	60% (tuntas)
Cukup	10	30%	
Kurang	8	22%	40% (Tidak tuntas)
Rendah	6	18%	
Jumlah	34	100	100

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa keterampilan siswa dapat diketahui bahwa terdapat 60% atau 20 siswa memiliki kategori tuntas dan 12 siswa dinyatakan belum tuntas.

Tabel 3.6.

Ketuntasan keterampilan Pada Siklus II

Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase	Kategori
Baik	14	42%	80% (tuntas)
Cukup	13	38%	
Kurang	7	21%	20% (Tidak tuntas)
Rendah	0	0%	
Jumlah	34	100	100

3. Pengetahuan/ Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan permasalahan kedua, tentang bagaimana gambaran hasil belajar siswa kelas XII TKJ 2 SMKN 3 Malang, pada materi ajar Kekuasaan Pemerintahan setelah diajar melalui penerapan strategi pembelajaran siswa aktif, maka dapat dijelaskan bahwa hasil belajar siswa pada setiap siklus cenderung mengalami peningkatan ke arah yang lebih baik. Hal ini dapat dilihat pada Tabel 4.6.

Pelaksanaan siklus 1 ini dimulai hari Jumat, tanggal 16 November 2012. Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap hasil belajar siswa pada siklus dengan skor minimum sebesar 60, nilai maksimum sebesar 90, rata-rata hasil belajar siswa sebesar 76,94. Pada kondisi ini ternyata terdapat 7 orang siswa yang belum tuntas karena memperoleh nilai

di bawah KKM yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu ≥ 75 , dan 27 orang siswa atau 77 % siswa yang sudah tuntas karena memperoleh nilai ≥ 75 .

Tabel 3.7.

Kategori Ketuntasan Belajar Siklus 1

No	Jumlah	Persentase	Kategori
1	27	77%	Tuntas
2	7	33%	Tidak tuntas

Dalam pembelajaran ini tampak bahwa siswa dalam kelompoknya masih cenderung pasif dalam menerima pelajaran dari guru, artinya bahwa siswa masih cenderung mendengarkan penjelasan guru, kurang membaca buku teks atau modul, dan kurang aktif dalam kegiatan wawancara dan diskusi baik sesama siswa maupun kepada guru. Selain itu, kurangnya pemahaman siswa dalam memahami Pancasila sehingga berdampak pada kemampuan siswa menyelesaikan soal-soal sehubungan dengan materi Kekuasaan Pemerintahan. Dari beberapa hal tersebut di atas diduga berpengaruh pada hasil belajar PKn, khususnya bagi siswa yang belum mencapai KKM.

Setelah melakukan analisis dan refleksi pada siklus 1, guru dan observer mencoba mengadakan beberapa perbaikan dalam proses

belajar-mengajar. Perbaikan ini diantaranya adalah: (1) Pengorganisasian siswa untuk lebih disiplin dalam mentaati aturan dasar bersama, yakni segera menata bangku sesuai keinginan guru, dan tidak gaduh dan cepat dalam membentuk kelompok. (2) Penekanan dalam pengorganisasian siswa belajar dalam kelompok—yang ditempuh dengan mengadakan wawancara dan diskusi yang lebih aktif dan terorganisir baik dengan guru maupun dengan sesama siswa.

Pelaksanaan siklus 2 ini dimulai hari Kamis, tanggal 22 November 2016. Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap hasil belajar siswa pada siklus 2, terlihat bahwa hasil belajar siswa pada materi ajar Kekuasaan Pemerintahan dengan skor minimum sebesar 70, skor maksimum sebesar 95, dan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 81,35. Pada kondisi ini terdapat 2 orang siswa yang belum tuntas karena memperoleh nilai di bawah KKM yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu ≥ 75 , dan 32 orang siswa atau 94,11% siswa yang sudah tuntas karena memperoleh nilai ≥ 75 . Pada siklus 2 hasil belajar siswa sudah menunjukkan peningkatan jika

dibandingkan dengan siklus 1. Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran semakin baik, namun masih ada beberapa siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar disebabkan karena masih adanya siswa yang belum memahami materi dengan baik.

Tabel 3.8.

Kategori Ketuntasan Belajar Siklus 2

No	Jumlah	Persentase	Kategori
1	32	94%	Tuntas
2	2	6%	Tidak tuntas

Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dari siklus 1 sampai siklus 2, menunjukkan adanya rata-rata peningkatan hasil belajar yang signifikan dari siklus 1 ke siklus 2. Hal ini menunjukkan besarnya perubahan pemahaman siswa terhadap materi ajar Kekuasaan Pemerintahan setelah diajarkan dengan menerapkan strategi pembelajaran siswa aktif ke arah yang lebih baik. Dari hasil pengamatan terhadap hasil tes awal dan tes siklus seluruh siswa kelas XII TKJ 2, terlihat bahwa rata-rata siswa lebih dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi Kekuasaan Pemerintahan dengan

baik. Pertanyaan tersebut baik dari segi pengenalan materi maupun penerapannya dalam kehidupan sehari-hari

Berdasarkan Tabel 4.6, dapat terlihat adanya peningkatan yang signifikan dari tes awalan dan tes siklus siswa. Peningkatan tersebut dipengaruhi oleh adanya pemahaman siswa akan materi pembelajaran. Selain itu terdapat motivasi siswa yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran sampai pertemuan terakhir. Hal ini terjadi karena siswa aktif dan menemukan makna pembelajaran dengan sendirinya. Penjelasan tersebut sesuai dengan pendapat Hariyanti (2004:1) bahwa dengan mengalami materi pembelajaran secara langsung dapat lebih membangun makna dalam ingatan.

Berdasarkan hasil penelitian terhadap siswa kelas XII TKJ 2 SMKN 3 Malang terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus 1 ke siklus 2. Hal ini disebabkan:

1. Interaksi Guru
 - a) Guru mengorganisasikan waktu pembelajaran dengan baik.
 - b) Guru memberi motivasi dan apersepsi kepada siswa.

- c) Guru mengikuti langkah-langkah strategi pembelajaran yang terdapat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.
 - d) Guru mengarahkan dan memotivasi siswa untuk bertanya dan menyampaikan masukan.
 - e) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan kembali pengetahuan yang telah diperolehnya.
 - f) Guru memberikan penghargaan berupa pujian kepada siswa ketika wawancara dan presentasi dalam kelompok, dan inilah yang membuat siswa dalam kelompok kooperatif lebih termotivasi untuk jadi yang terbaik.
2. Interaksi Siswa
- a) Siswa mampu beradaptasi dengan strategi pembelajaran aktif yang diterapkan.
 - b) Siswa memperhatikan penyampaian guru dan bersungguh-sungguh dalam belajar. Hal ini terlihat ketika guru melakukan tanya jawab terjadi umpan balik dari siswa, meski ada saja siswa yang belum aktif.
- c) Siswa aktif dalam memberi respon dalam kegiatan wawancara dan diskusi.
 - d) Siswa cukup baik dalam menyimpulkan bahan ajar atau titik tekan materi yang telah diajarkan.
 - e) Siswa di setiap kelompok cukup baik dalam mengulangi atau menjelaskan kembali pengetahuan yang telah diperolehnya.
3. Interaksi siswa dan guru
- a) Guru terampil dalam memandu wawancara dan diskusi siswa. Sehingga perilaku ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa tentang materi yang diajarkan.
 - b) Siswa antusias untuk mengemukakan kesulitannya dalam menyelesaikan permasalahan pertanyaan wawancara dan meminta bantuan atau bimbingan guru.
- Berdasarkan hasil analisis data deskriptif terhadap rata-rata perilaku siswa dan hasil belajar siswa pada siklus 2 terlihat bahwa perilaku siswa

dalam kegiatan belajar mengajar cukup baik atau menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus 1 sampai siklus 2, serta tingginya hasil belajar siswa yang telah mencapai standar ketuntasan belajar minimal secara individu dan klasikal seperti dipersyaratkan kurikulum. Akibatnya penelitian tindakan kelas di kelas XII TKJ2 SMKN 3 Malang dianggap selesai sampai pada siklus 2.

Dalam hal ini terbukti bahwa strategi belajar siswa aktif dapat meningkatkan perilaku dan hasil belajar siswa. Proses belajar siswa dengan strategi ini berjalan dengan baik, nyata, dan menyenangkan karena siswa dapat menemukan makna pembelajaran secara mandiri. Hal ini sejalan dengan pernyataan De Porter (2002:58), yaitu apabila proses belajar menjadi nyata seharusnya siswa terlibat aktif dalam pembelajaran tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dari beberapa siklus dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Strategi pembelajaran siswa aktif dapat meningkatkan sikap siswa

kelas XII TKJ 2 SMKN 3 Malang pada materi ajar Kekuasaan Pemerintahan. Hal ini tergambar dari rata-rata perilaku siklus I mencapai 55,5 dan meningkat sebesar 90,5 pada siklus II dengan ketuntasan sebesar 65% pada siklus I naik menjadi 76% pada siklus II.

2. Strategi pembelajaran siswa aktif dapat meningkatkan keterampilan siswa kelas XII TKJ 2 SMKN 3 Malang pada materi ajar Kekuasaan Pemerintahan. Hal ini tergambar dari rata-rata keterampilan siklus I mencapai 58,95 dan meningkat sebesar 92 pada siklus II dengan ketuntasan sebesar 60% pada siklus I naik menjadi 80% pada siklus II.
3. Strategi pembelajaran siswa aktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII TKJ 2 SMKN 3 Malang pada materi ajar Kekuasaan Pemerintahan. Peningkatan hasil belajar diperoleh dari hasil tes tindakan setiap siklus, dimana siklus I mencapai 77 %, dan siklus II mencapai 94 %.

DAFTAR PUSTAKA

- Ani, Tri C. 2001. Psikologi Belajar. Semarang: UPT UNNES
- Dimiyati dan Mujiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Makmun, Abin Syamsudin. 2004. Psikologi Kependidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Miles, Matthew B. & A. Michael Huberman. 2009. Analisis Data Kualitatif. Jakarta: UI-Press.
- Pedoman Penulisan Karya Ilmiah: Skripsi, Tesis, Disertasi, Artikel, Makalah, Tugas Akhir, Laporan Penelitian Edisi Kelima*. 2010. Malang. Universitas Negeri Malang.
- Porter, Bobbi De & Mike Hernacki. 2007. *Quantum Learning (Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan)*. Bandung: Kaifa PT Mizan Publika.
- Silberman, Melvin L. 2011. *Active Learning 101: Cara Belajar Siswa Aktif Edisi Revisi*. Bandung, Nusa Media.
- Susilo, Herawati. 2012. Penelitian Tindakan Kelas. Malang: Bayu Media Publishing.
- Zaini, Hisyam. 2008. *Strategi pembelajaran aktif*. Yogyakarta: Insan Mandiri.

USING SONG TO IMPROVE STUDENTS' VOCABULARY MASTERY

Tatik Muflihah

Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

Email: Miraicha@unusa.ac.id

ABSTRACT

Vocabulary mastery is one of the requirements for students to be able to communicate both in spoken and written. There are many ways to improve students' vocabulary mastery used by the language teacher. This paper aims to examine the use of English song to motivate students in learning English. In addition, this concerns on the use of English song to improve students' vocabulary mastery. The respondents were fifteen elementary students of community groups of orphans *An-nur* Surabaya. The data were taken by assessing the students' vocabulary mastery through pre-test and post-test, and analyzed to identify students' vocabulary mastery. The result shows that students responded positively to this activity and indicated improvement in their vocabulary mastery. Thus, the study suggests that the use of English song is an effective media to improve the students' vocabulary mastery.

Keywords: *English Song, Vocabulary Mastery*

INTRODUCTION

Vocabulary is one of the important components to be taught to the students. It is the main aspects in acquiring and understanding the language. McCarthy (1990) explains that vocabulary is the biggest component of any language development. Then, teaching and learning of new vocabulary is a challenging process for both students and teachers. It requires lots of efforts from both sides, so that the students can obtain knowledge well.

Mastering vocabulary leads the students express their ideas both in oral and written form effectively.

Language teacher should provide extensive knowledge on teaching and learning vocabulary. This deals with how to manage an interesting classroom activity so that the learners achieve a great success in their vocabulary learning. By doing so, it is expected the student can improve their interest in vocabulary learning.

Mostly vocabulary teaching learning process focuses on several types of activities such as: providing list of definitions, written and oral drilling, and using flash cards. English teachers usually ask the students to acquire a new word from their explanation (Zatnikasari, 2008).

These methods can be simply categorized as receptive activity. Students are asked to imitate the teacher's modelling a word and keep in mind. However, successful vocabulary learning involves more than simply holding words in mind for a few seconds. Thornbury (2002:23) explained that vocabulary learning must be integrated into long - term memory, this means that it needs to be exposed to different kinds of activities which explored working memory.

Teaching a new vocabulary to elementary students can be done in varieties methods in order to attract students' interest. Al-azri et al. (2015) found that using songs to teach new vocabulary to early grades students has amazing result. They point out that the students always enjoy listening to song and have higher language vocabulary accuracy. Thus, song can be used as a device to give practical guidance in pronouncing vocabularies in fun way. The theme of the song to be used in this study is about knowing oneself. This is a simple song contains repetition of some vocabularies deals with part of

human body entitled *head shoulders knees and toes*.

This paper aims to describe the use of song to improve English vocabulary to children ages 7-12 years old in *An-nuur* Surabaya. *An-nuur* is society group coordinates orphans and *dhuafa* people which one of its activity is providing the children learning facilitation.

METHOD

The research was *one group pre - test- post- test experimental design* (James & Champion, 1999). The writer took once pre-test before giving the treatment and took once post-test. There were 15 participants of the children ages from 7 to 12 years old. The writer gathered the data through pre-test which was held in November 29, 2016. Then she continued to have the post - test in December 9, 2016. The pre – test and post – test were given in the form of 10 multiple choices items. The test should be done in 20 minutes. The questions covered the theme of human part of body. Simple statistic was applied to calculate the result of test.

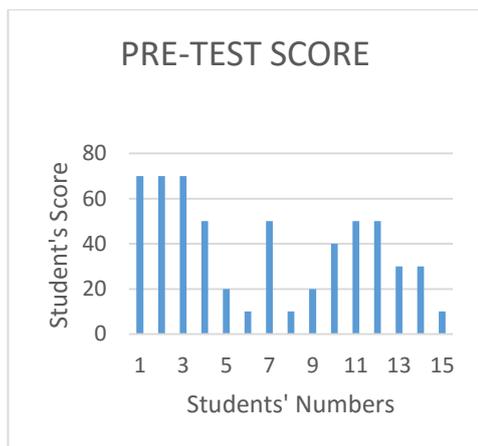
RESULTS & DISCUSSION

RESULT

Pre- Test Result

The result of pre – test can be seen in the following chart:

Figure 1 Students' Vocabulary Pre-Test Score:

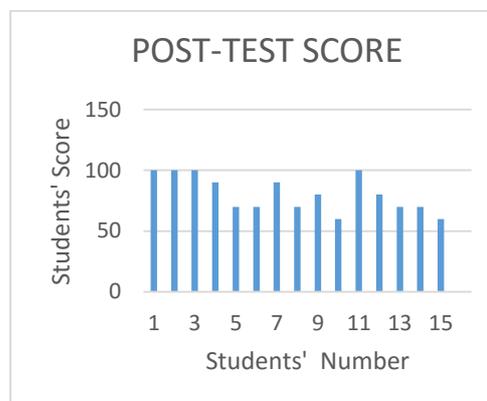


The result of pre-test showed that the highest score was 70 and the lowest score is 10. From 15 participants there were 3 students who got the highest score, and the rest were varied starting from 10 to 50. There was 3 students got 50, 1 students got 40, 2 students got 30, 2 students got 20, and 3 students got 10. Thus it can be stated that the vocabulary mastery result of pre-test was low, since almost all of the children' score were under 50.

POST-TEST

There result of post-test score can be seen in the following chart:

Figure 2 Students' Vocabulary Pre-Test Score:

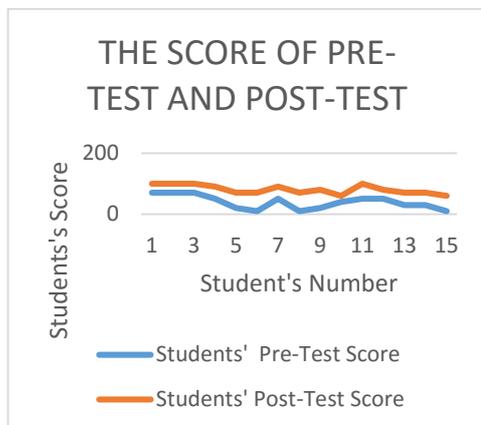


The result of post-test score indicated that the highest score achieved by the students was 100 and the lowest score was 50. There was 4 students got 100, 2 students got 90, 2 students got 80, 5 students got 70, and 2 students got 60. The result of post – test score was improve rather than the pre-test score.

DISCUSSION

Based on the result of pre-test and post-test, it can be stated that the use of English song as teaching media is effective means to improve students' vocabulary mastery. This can be seen in the chart below:

Figure 3. The result of pre-test and post-test score



From the figure, it can be observed that there is significant improvement in the result of pre-test and post-test. Mostly, the students' pre-test score were under 50 while the post-test score were above 60. There is significant improvement of the students' score in vocabulary mastery. The result of the research is in line with Al-Azri et al (2015) research. They found that English song can attract students' learning motivation especially in creating joyful learning atmosphere. For some students learning a new vocabulary is threatening process. This occurs when the learning situation does not support the young learners needed namely learning in fun way. Furthermore, using English song is very beneficial for young learners in building up vocabulary mastery.

Another aspect of the use of English song as teaching medium is that the composition of the song which consist of repetition of the simple words. This is very valuable aspect in developing students' memorization. By imitating the words from the song lyric the students will retain those vocabularies easily. Thus, using song to teach a new vocabulary to students gives better and varied opportunities for the students to improve their new vocabulary mastery.

CONCLUSION

Based on the result and discussion, the conclusion can be drawn that teaching learning process by using English song is more effective at *An-nuur* society group. It can be seen from the result of test score showing that after giving treatment using song as a medium, the students got higher score namely 100 compared to the score before giving treatment namely 70. Another interesting aspect was found that the students had higher motivation in learning English vocabularies. This can be seen from their enthusiasm after having the class, they requested

to have the next teaching learning program.

REFERENCES

- Al-Azri, Rashid et.all.2015. Using Songs to Support Vocabulary Learning For Grade Four Pupils. *International Journal of Scientific & Technology Research* Volume 4, Issue 06. 6 pp. Accessed on February, 22 2017.
- James, Black A. & Champion D. J, 1999. *Method and Social Research Problem*. Bandung: Refika Aditama
- Mc Carthy, M. 1990. *Vocabulary*. Oxford: Oxford University Press.
- Thombury, scott. 2002. *How to teach vocabulary*. England: Person education limited.
- Zatnikasari, Rika. 2008. *The effectiveness of songs in increasing students' vocabulary*. Bandung: Unpublished Paper.

PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER DI SMK DALAM ERA MEA

Nurfarida Ilmianah
SMK Negeri 1 sidoarjo
nurfaridailmianah@yahoo.co.id

ABSTRAK

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 bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan penghasil lulusan yang siap kerja, diharapkan siap berkompetisi di dunia kerja, maka lulusannya dituntut tidak hanya memiliki *hard skill*, akan tetapi juga *soft skill*. *Hard skill* dapat dibentuk pada diri peserta didik melalui masing-masing bidang keahlian. *Soft skill* merupakan keterampilan kepribadian yang terbentuk karena penanaman nilai kebajikan. Kajian ini bertujuan untuk membuat rumusan model pendidikan karakter yang dapat digunakan di SMK. Model pendidikan ini menggunakan pendekatan norma dan kearifan lokal. Hasil kajian ini diharapkan dapat menambah khazanah ilmu pendidikan karakter sebagai salah satu masukan bagi pemerintah, sekolah, dan masyarakat, selain juga dapat bermanfaat untuk menciptakan kepribadian peserta didik yang luhur

Kata Kunci: SMK, Pendidikan Karakter

PENDAHULUAN

Dalam Undang-undang (UU) No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 dinyatakan bahwa pendidikan nasional mempunyai fungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, tujuan 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 warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sehingga nantinya mampu menjadi anak bangsa yang membanggakan. Sebab anak merupakan dambaan bagi setiap orang tua dan anak adalah bagian dari generasi sebagai salah satu dari sumber daya manusia yang merupakan potensi dan penerus cita-cita perjuangan bangsa.

Sehubungan dengan ketetapan UUD dan UU tentang Sisdiknas serta tujuan pendidikan nasional yang telah di tetapkan oleh pemerintah bahwa

pendidikan di masa yang akan datang ini harus memiliki mutu dan berkualitas dibanding dengan pelaksanaan pendidikan yang telah berlangsung saat sekarang ini. Maka dari itu perlu ditegaskan bahwa Keputusan Presiden RI No 1 Tahun 2010 setiap jenjang pendidikan di Indonesia harus melaksanakan pendidikan karakter

Terjadinya degradasi moral pada sebagian remaja telah menjadi tantangan bagi dunia pendidikan sebagaimana yang diungkapkan oleh Rita Damayanti (Kurniawan dkk. (2010), telah memberikan gambaran betapa memprihatinkan perilaku sebagian remaja Indonesia saat ini. Skandal seks atau yang mengarah ke perbuatan itu telah merambah di kalangan remaja. Hasil kajian yang dimaksud yang bersetting di Jakarta dapat dilihat dalam Tabel 1 dibawah ini

Perilaku	Pola pacaran Perempuan(%)	Laki-Laki(%)	Total(%)
Ngobrol, Curhat	97,1	94,5	95,7
Pegangan tangan	70,5	65,8	67,9
Berangkul	49,8	48,3	49,0
Berpelukan	37,3	38,6	38,0
Berciuman pipi	43,2	38,1	40,4
Berciuman bibir	27,0	31,8	20,5
Meraba-raba dada	5,8	20,3	13,5
Meraba alat kelamin	3,1	10,9	7,2
Menggesek kelamin	2,2	6,5	4,5
Melakukan seks oral	1,8	4,5	3,3
Hubungan seks	1,8	4,3	3,2

Sumber: journal.unair.ac.id

Dalam jurnal pendidikan karakter (2011:99) Zamtinah telah

menekankan "Lulusan SMK yang bermoral rendah tidak layak bekerja di manapun" Maka dari itu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang merupakan lembaga pendidikan penghasil lulusan yang siap kerja, diharapkan siap berkompetisi di dunia kerja, maka lulusannya dituntut tidak hanya memiliki *hard skill*, akan tetapi juga *soft skill*. *Hard skill* dapat dibentuk pada diri peserta didik melalui masing-masing bidang keahlian. *Soft skill* merupakan keterampilan kepribadian yang terbentuk karena penanaman nilai kebajikan.. Untuk itu, anggapan masyarakat umum bahwa peserta didik SMK memiliki sikap brutal, nakal, susah diatur, suka keroyokan, dan konotasi negatif lainnya harus segera diubah. Pendidikan karakter telah menjadi solusi untuk membentuk kepribadian yang baik pada diri peserta didik. Namun, penerapan pendidikan karakter di SMK masih belum dapat dilakukan secara menyeluruh dalam suatu sistem yang terorganisir

Dalam pendidikan karakter Muslich Masnur (2011:75) dan Lickona (1992) "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 merupakan 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 dan sosial.

Kajian ini bertujuan untuk membuat rumusan model pendidikan karakter yang dapat digunakan di SMK. Hasil kajian ini diharapkan dapat menambah khazanah ilmu pendidikan karakter sebagai salah satu masukan bagi pemerintah,

sekolah, dan masyarakat, selain juga dapat bermanfaat untuk menciptakan kepribadian peserta didik yang luhur.

METODE PENELITIAN

Pembangunan karakter bangsa dihadapkan pada berbagai masalah yang sangat kompleks. Perkembangan masyarakat yang sangat dinamis sebagai akibat dari globalisasi dan pesatnya kemajuan teknologi komunikasi dan informasi merupakan masalah tersendiri dalam kehidupan masyarakat. Globalisasi dan hubungan antar bangsa sangat berpengaruh pada aspek ekonomi (perdagangan global) yang mengakibatkan berkurang atau bertambahnya jumlah kemiskinan dan pengangguran. Pada aspek sosial dan budaya globalisasi mempengaruhi nilai-nilai solidaritas sosial seperti sikap individualistik, materialistik, hedonistik yang seperti virus akan berimplikasi terhadap tatanan budaya masyarakat Indonesia sebagai warisan budaya bangsa seperti memudarnya rasa kebersamaan, gotong royong, melemahnya toleransi antarumat beragama, menipisnya solidaritas terhadap sesama, dan itu semua pada akhirnya akan berdampak pada

berkurangnya rasa nasionalisme sebagai warga negara Indonesia. Dengan menempatkan strategi pendidikan karakter sebagai modal utama menghalangi adanya virus-virus penghancur tersebut, masa depan bangsa ini dapat diselamatkan. Model dari pendidikan karakter ini menggunakan pendekatan norma dan kearifan lokal dengan melakukan integrasi langsung pada setiap mata pelajaran baik secara teori maupun praktek

HASIL DAN PEMBAHASAN DAN SOLUSI

a. Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana serta proses langsung pemberdayaan potensi dan pembudayaan peserta didik guna membangun karakter pribadi dan/atau kelompok yang unik-baik sebagai warga negara. Hal itu diharapkan mampu memberikan kontribusi optimal dalam mewujudkan masyarakat sesuai dengan pancasila, yang berketuhanan yang Maha Esa, berkemanusiaan yang adil dan beradab, dan berjiwa persatuan Indonesia, dan berjiwa

kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/ perwakilan, serta berkeadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Pendidikan karakter didapatkan anak semenjak berada di lingkungan keluarga maupun lingkungan sekitar. Secara sadar atau tidak mereka sudah memulai pengamatan terhadap anak, orang tua, teman, media yang pada akhirnya mereka akan meniru apa yang telah mereka lihat setiap hari

Pendidikan merupakan tulang punggung strategi pembentukan karakter bangsa. Strategi pembangunan karakter bangsa melalui pendidikan dapat dilakukan dengan pendidikan, pembelajaran, dan memberikan fasilitasi. Dalam konteks makro, penyelenggaraan pendidikan karakter mencakup keseluruhan kegiatan dalam perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengendalian mutu yang melibatkan seluruh unit utama di lingkungan pemangku kebijakan dan kepentingan pendidikan nasional.

Secara makro pengembangan karakter dibagi dalam tiga tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi hasil. Pada tahap

perencanaan ini dikembangkan perangkat karakter yang digali, dikristalisasikan, dan dirumuskan dengan menggunakan berbagai sumber, antara lain pertimbangan (1) filosofis, Pancasila, UUD 1945, dan UU NO.20 Tahun 2003 beserta ketentuan perundang-undangan turunannya, (2) teoretis, teori tentang otak, psikologis, pendidikan, nilai dan moral, serta sosial-kultural (3) empiris, berupa pengalaman dan praktik terbaik, antara lain tokoh-tokoh, satuan pendidikan unggulan, pesantren, kelompok kultural, dll.

Tujuan pendidikan karakter selaras dengan tujuan pendidikan nasional . Dalam undang undang no 20 tahun 2003 tentang sisitem pendidikan nasional dikemukakan bahwa "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, Pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan

menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab "

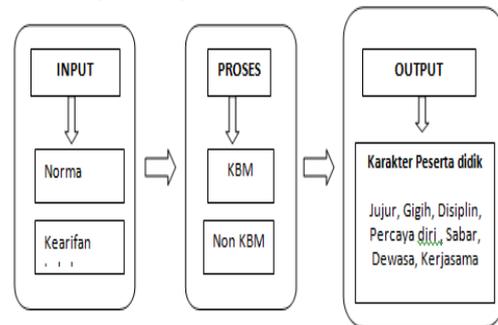
Mengingat hakikat dari pendidikan SMK adalah agar lulusanya siap kerja, maka pendidikan karakter yang dikembangkan adalah pendidikan karakter yang relevan dengan kebutuhan kerja. Menurut Slamet PH (2011) karakter kerja untuk pendidikan kejuruan dibagi dalam dua dimensi, yaitu *intrapersonal* dan *interpersonal* kerja. Dimensi *intrapersonal* kerja adalah kualitas batiniah atau rohaniah, meliputi etika kerja, rasa ingin tahu, disiplin diri, jujur, tanggung jawab, respek diri, kerja keras, integritas, ketekunan, motivasi kerja, keluwesan, rendah hati, menyukai apa yang belum diketahui dan sebagainya. Dipihak lain, dimensi *Interpersonal* adalah ketrampilan yang berkaitan dengan hubungan antar manusia, mencakup bertanggung jawab atas semua perbuatannya, mampu bekerja sama, hormat pada orang lain, penyesuaian diri, suka perdamaian, selalu solidaritas, kepemimpinan, komitmen, adil dan sebagainya.

Herbert Spencer, seorang filosof Inggris (1820 – 1903) menyatakan : *The Great aim of*

education is not knowledge but action. Dalam perjalanan pendidikan nasional, rancangan yang begitu utuh, menyeluruh dan terpadu ternyata hanya menitik beratkan pada pengembangan pengetahuan dan ketrampilan. Pada saat ini kita merasakan bahwa pendidikan hanya mampu menghasilkan dan menampilkan banyak orang pandai, tetapi bermasalah dengan hati nuraninya dan yang tampak dalam penampilan dan kinerjanya. Bernatdette Dewi Pramesti (2009:118) Pendekatan yang digunakan dalam pendidikan nilai dan karakter membedakan atas lima pendekatan yang meliputi (1) pendekatan penanaman nilai, (2) pendekatan perkembangan dalam kognitif, (3) analisis nilai (4) pendekatan klarifikasi nilai dan (5) dan pendekatan pembelajaran berbuat. Dalam pelaksanaan pendidikan karakter di SMK menggunakan pendekatan campuran dengan menekankan pada pendekatan penanaman nilai norma norma

Pendidikan karakter di SMK berisikan nilai dan ketrampilan yang diberikan oleh pendidik dalam rangka membentuk karakter peserta didik.

Menurut Zamtimah (2011:100) isi pendidikan karakter dapat dilihat seperti di bawah ini.



Gambar 1 Isi Pendidikan karakter

Nilai nilai yang perlu disampaikan oleh pendidik untuk membentuk karakter peserta didik adalah : (1) tata tertib peserta didik di sekolah, (2) tata tertib peserta didik di kelas, (3) nilai nilai kesopanan, (4) nilai nilai kebangsaan, (5) nilai nilai kejujuran, (6) nilai kesabaran, (7) nilai nilai kemandirian. Materi pada pendidikan karakter mencakup pengertian, langkah langkah dan manfaat. Misalnya tentang materi nilai nilai kejujuran, cakupan materinya adalah pengertian kejujuran, langkah langkah menjadi jujur dan manfaat kejujuran.

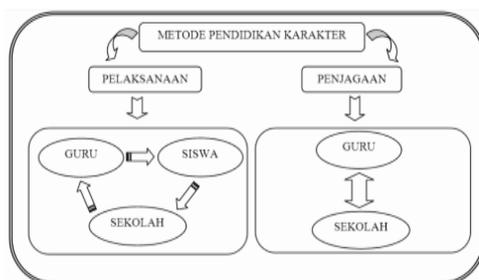
Ketrampilan yang diberikan pendidik dalam membentuk karakter /kepribadian peserta didik SMK terkait kearifan lokal adalah ketrampilan menggunakan bahasa jawa halus akan membentuk karakter

peserta didik SMK yang halus. Selain itu adalah ketampilan sikap dalam menggunakan unggah ungguh dalam bersikap, menggunakan baju batik selama proses pembelajaran juga dapat menciptakan karakter / pribadi yang saling menghargai.

Semua materi yang digunakan selama berlangsungnya proses kegiatan belajar mengajar (KBM) harus tertuang dalam RPP dan Silabus semua mata pelajaran dan disampaikan oleh semua guru . Sementara itu diluar kelas (non KBM) penyampaian norma norma dan kearifan lokal tetap harus dilakukan oleh semua pihak pendidik terhadap peserta didik

b. Metode Pendidikan karakter

Metode pelaksanaan pendidikan karakter disekolah secara singkat dapat dilihat seperti gambar dibawah ini



Gambar 2 Metode pendidikan karakter (Zamtinah , 2011)

1. Pelaksanaan

Pelaksanaan meliputi apa yang seharusnya dilakukan oleh pendidik, peserta didik, dan sekolah. Pendidikan karakter tidak dapat berdiri sendiri, melainkan pendidikan yang terintegrasi secara total oleh seluruh komponen sekolah. Perkelahian pelajar yang sering terjadi akhir-akhir ini juga tidak terlepas dari kurangnya penerapan pendidikan karakter. Oleh sebab itu, penciptaan kultur sekolah harus sejalan dengan pendidikan karakter yang relevan dengan SMK, misalnya guru harus dapat menjadi teladan peserta didiknya, saling menghargai perbedaan yang ada, bertutur kata yang sopan, mengedepankan kepentingan bersama, tidak egois, dan sebagainya.

1. Guru

a. Guru adaptif

Pengembangan metode pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru adaptif adalah sebagai berikut. (1) memberikan teladan untuk memberikan kesan keyakinan peserta didik, (2) mengklarifikasi

nilai nilai karakter maupun kepribadian yang harus dimiliki kepada peserta didik, (3) mengidentifikasi dan membangun minat serta mengalami peserta didik, (4) memberi kesempatan peserta didik untuk belajar kelompok bersama, diskusi, bermain peran, atau yang lainnya, (5) bercerita, bernyanyi, atau bermain bersama peserta didik dalam rangka penanaman nilai. Guru adaptif memerlukan pendekatan integral dalam memadukan antara kognitif dan kemampuan afektif pada peserta didik.

b. Guru normatif

Pengembangan metode pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru normatif adalah sebagai berikut: (1) memberikan keteladanan kepada peserta didik dengan contoh kepribadian yang baik, (2) mengingatkan peserta didik agar ingat bahwa mereka adalah makhluk Tuhan YME (kembali kepada fitrah). Hal ini dilakukan untuk membangun pengertian yang mendalam bahwa manusia hidup di dunia ini dengan aturan Tuhan, tidak boleh hidup dengan seenaknya, (3) memusatkan kebutuhan peserta didik akan nilai-

nilai kehidupan dan apa-apa yang dibutuhkan sebagai lulusan SMK, (4) membangun motivasi yang kuat pada diri peserta didik. Mata pelajaran normatif merupakan mata pelajaran yang bersifat menanamkan dan mengembangkna nilai-nilai secara konstruktif.

c. Guru Produktif

Mata pelajaran produktif merupakan mata pelajaran yang hanya dipelajari oleh peserta didik di SMK. Peserta didik akan memiliki keingintahuan yang tinggi terhadap materi bidang keahlian yang dimiliki. Oleh karena itu, kesabaran dari sang pendidik dalam memeberikan materi kepribadian/ karakter dapat menjadi teladan peserta didik. Mata pelajaran produktif, terdiri dari mata pelajaran teori dan praktek. Oleh karena itu, pendidik harus dapat memilah dalam memberikan metode penyampaian kepri -badian pada peserta didik. Adapun metode yang dapat dilakukan oleh guru. (1) memberikan teladan yang baik pada peserta didik, (2) mengklarifikasi karakter maupun kepribadian apa sajakah yang harus dimiliki oleh perserta didik setelah memiliki keahlian dalam mata

pelajaran produktif,(3) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memecahkan masalah yang diberikan,(4) memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk berlatih dan kerja tim selama melaksanakan praktik, (5) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menarik kesimpulan atas pelajaran yang telah diberikan. (6) menasihati peserta didik agar bekerja sesuai dengan prosedur yang ada. (7) menasihati peserta didik untuk mengunpulkan tugas tepat pada waktunya.

2. Peserta didik

Sebagai seorang peserta didik yang harus dilakukan adalah (1) mentaati peraturan yang ada, terdiri atas peraturan tata tertib peserta didik di sekolah, di kelas, di luar sekolah, serta tata tertib lain yang dibuat oleh sekolah, (2) mendengarkan dan mengamalkan pesan moral yang disampaikan oleh guru, (3) berperan aktif dalam menciptakan lingkungan sekolah yang baik (4) membawa buku saku peserta didik setiap hari.

3. Sekolah

Sekolah dalam melaksanakan pendidikan karakter yang harus dilakukan adalah (1) memberlakukan norma-norma di sekolah, (2) memberikan kearifan-kearifan lokal kepada peserta didik lewat kegiatan intra dan ekstrakurikuler. (3) mengadakan kegiatan-kegiatan untuk meningkatkan karakter peserta didik secara berkala, seperti: (1) kegiatan keagamaan untuk meningkatkan akhlak yang mulia, (2) kegiatan Out Bond untuk meningkatkan rasa kebersamaan dan kerja tim, (3) melakukan kegiatan pelatihan kepemimpinan dalam rangka meningkatkan rasa kedisiplinan, kepemimpinan, serta jiwa mandiri, (4) mengadakan kegiatan pelatihan terhadap guru - guru dalam pelaksanaan karakter. Pelatihan tersebut berisi tentang apa yang seharusnya dilakukan oleh guru dalam pelaksanaan pendidikan karakter, (4) melakukan pengamatan serta pengonrolan perkembangan nilai-nilai karakter yang telah digunakan ,(5) mewajibkan penggunaan baju batik pada salah satu hari untuk guru dan peserta didik, (6) mewajibkan peserta didik

untuk menyanyikan lagu kebangsaan pada jam pertama pelajaran akan dimulai. (7) membuat buku saku peserta didik yang berisi norma-norma dan kearifan loka, serta lembar point hukuman terhadap pelanggaran dan point hadiah untuk tindak kebaikan., (8) membiasakan peserta didik memberi sapa, senyum dan salam, kepada semua warga sekolah, (9) membiasakan peserta didik melakukan sholat berjamaah di masjid jika masuk waktu sholat

4. Penjagaan

Untuk menjaga agar pelaksanaan pendidikan karakter berjalan sesuai sebagaimana yang telah diharapkan, perlu dilakukan penjagaan. Penjagaan karakter yang dapat dilakukan oleh guru antara lain sebagai berikut. (1) Memberikan teladan dengan bersikap, serta bertutur kata yang baik. (2) Melakukan pembinaan dan pengawasan secara kontinyu dan berkala terhadap perkembangan karakter peserta didik. Guru dapat menggunakan kata-kata, tindakan, dan pengontrolan buku saku peserta didik. (3) Memberikan reward dan hukuman sebagai bukti

kepedulian terhadap peningkatan kualitas karakter peserta didik.

Sementara itu, penjagaan pendidikan karakter yang dapat dilakukan sekolah adalah sebagai berikut: (1) bekerja sama dengan lembaga lembaga di luar sekolah dalam upaya peningkatan karakter peserta didik, seperti lembaga kepolisian untuk pembinaan kedisiplinan, organisasi kemasyarakatan yang bersifat agamis untuk pembinaan akhlak mulia, dan lembaga Trainer/ Motivator untuk pembinaan rasa semangat dan percaya diri, (2) melakukan supervisi terhadap guru terkait dengan hasil dari pelaksanaan pendidikan karakter secara terus menerus, (3) melakukan pengontrolan terhadap buku saku peserta didik, dan (4) menjalin hubungan yang baik dengan orang tua peserta didik.

5. Strategi Pendidikan Karakter

Strategi pelaksanaan pendidikan karakter yang diterapkan di sekolah dapat dilakukan melalui empat cara, meliputi : (1) pembelajaran (*teaching*), (2) memberikan keteladanan (*modeling*), (3) penguatan

(*reinforcing*), dan (4) pembiasaan (*habituating*).

Efektivitas pendidikan karakter sangat ditentukan oleh 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, (2) keluarga, dan (3) masyarakat.

Komponen sekolah harus sepenuhnya akan menerapkan dan melaksanakan nilai-nilai (karakter) tertentu (prioritas), maka setiap nilai yang akan ditanamkan atau dipraktikkan tersebut harus senantiasa disampaikan oleh para guru/ pendidik melalui pembelajaran langsung (sebagai mata pelajaran) atau dengan cara mengintegrasikannya secara langsung ke dalam setiap mata pelajaran.

Nilai-nilai prioritas tersebut selanjutnya harus juga dimodelkan (diteladankan) secara teratur dan secara berkesinambungan oleh semua warga sekolah, sejak dari petugas parkir, petugas kebersihan, petugas

penjaga atau keamanan, karyawan, administrasi, guru, dan pimpinan sekolah.

Nilai-nilai itu harus diperkuat oleh penataan lingkungan dan kegiatan-kegiatan di lingkungan sekolah. Penataan lingkungan di sini antara lain dengan cara menempatkan banner bannaer (spanduk) yang mengarah dan terfokus pada memberikan dukungan bagi terbentuknya suasana kehidupan sekolah yang berkarakter terpuji.

Penguatan dapat pula dilakukan dengan melibatkan komponen keluarga dan masyarakat. komponen keluarga meliputi pengembangan dan pembentukan karakter di rumah. Pihak sekolah dapat melibatkan para orang tua untuk lebih peduli terhadap perilaku para anak - anak mereka. Sedangkan komponen masyarakat atau komunitas secara umum adalah sebagai wahana praktik atau sebagai alat kontrol bagi perilaku siswa dalam mengembangkan dan membentuk karakter mereka. Pihak sekolah dapat melakukan komunikasi langsung dan interaksi dengan keluarga dan masyarakat dari waktu ke waktu secara periodik.

Pembiasaan (*habituation*) dapat dilakukan di sekolah dengan berbagai cara dan menyangkut banyak hal seperti disiplin waktu, etika berpakaian, etika pergaulan, perlakuan peserta didik terhadap karyawan, guru, dan pimpinan, dan sebaliknya. Pembiasaan yang dilakukan oleh pimpinan, guru, peserta didik, dan karyawan, dalam disiplin suatu lembaga pendidikan merupakan langkah yang sangat strategis dalam membentuk karakter secara bersama.

6. Lingkungan Pendidikan Karakter

Lingkungan dalam pendidikan yang harus diutamakan untuk mendukung terwujudnya pendidikan karakter yang baik adalah lingkungan keluarga, sekolah, dan organisasi ekstrakurikuler. Di dalam lingkungan keluarga hendaknya ditanamkan norma norma atau aturan. Dengan adanya norma atau aturan tersebut, peserta didik akan dididik untuk menjadi manusia yang lebih baik. Sementara, lingkungan dalam keluarga merupakan tempat yang baik untuk penanaman kearifan lokal. Kearifan lokal tersebut tentunya

adalah budaya yang baik seperti penggunaan bahasa Jawa, penggunaan bahasa Jawa yang halus akan membentuk karakter seseorang yang halus pula.

Presiden RI Susilo Bambang Yudoyono dalam pidato pembukaan hari ibu beberapa tahun lalu mengatakan bahwa "pendidikan karakter tidak boleh diserahkan kepada lembaga pendidikan, sekolah-sekolah dan jalur formal semata, kebersamaan anak lebih banyak kepada para ibu atau orang tua dibandingkan kebersamaan anak-anak kita dengan para guru di sekolah. Berbagai peristiwa yang menyenangkan atau tidak menyenangkan dihadapi setiap anak dalam proses belajarnya, sehingga setiap pikiran yang anak-anak dibudidayakan dan hati mereka dipelihara. Seorang pendidik di sekolah yang sukses apabila dalam proses pembelajarannya berhasil mempengaruhi secara pikiran sehingga dapat berpikir kreatif, inovatif dalam belajar bagaimana belajar itu. Selain itu seorang pendidik juga harus mempengaruhi dan memelihara secara emosional (artistik emosional anak) dengan

kepedulian, kebersamaan, kepatuhan (disiplin) kerja sama, saling menghargai, jujur, tanggungjawab .

KESIMPULAN

Model pendidikan karakter di SMK harus di jalankan secara konsisten oleh warga sekolah yang meliputi, kepala sekolah, guru, karyawan dan peserta didik. Peserta didik wajib melaksanakan karakter yang diteladankan oleh guru, maupun karyawan sekolah. Selain memberikan materi, guru juga harus mengajarkan keteladanan ke peserta didik. Model pendidikan karakter di SMK juga dapat dilakukan dengan menggunakan kearifan lokal daerah dengan menggunakan bahasa Jawa yang santun dan memakai batik untuk kegiatan formal atau resmi.

Pendidikan karakter sebagai upaya untuk membentuk karakter bangsa yang bermoral dan bermartabat harus selalu dikawal oleh semua pihak. Keluarga, lembaga pendidikan (sekolah), media massa, masyarakat dan pemerintah harus bahu membahu bekerjasama dalam tanggung jawab ini. Tanpa keterlibatan semua pihak pendidikan karakter hanya sebatas wacana dan

gagasan. Oleh karena itu perlu program aksi secara menyeluruh dari semua komponen yang ada.

DAFTAR ACUAN

- Ajat Sudrajat, 2011, "Mengapa Pendidikan Karakter ?", 2011, Yogyakarta, UNY Press.
- Bernatdette, 2009, " Peran Pendidikan Nilai dalam Pendidikan Budi Pekerti", Semarang, UNIKA Soegijaprana Press.
- Depdiknas, 2005, Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional
- Jamal Ma'mur, 2013, "Pendidikan Karakter di Sekolah" buku panduan Internalisasi, Yogyakarta, Diva Press.
- Lickona, Thomas.1991. *Educating for Character : How our School Can Teach Respect and Responsibility*, New York , Bantam Books.
- Slamet PH 2011, "Implementasi pendidikan Karakter Kerja dalam Pendidikan Kejuruan" Pendidikan karakter dalam Perspektif Teori dan Praktek, Yogyakarta, UNY Press

Pakematik. Seks bebas di kalangan

Remaja SMA . didapat dari

URL :

<http://pakematik.blogspot.co.id/>

2010/06/seks-bebas-di-

kalangan-remaja-sma./Diakses

pada 30 September 2016

Zamtinah, dkk, 2011, “Model

Pendidikan Karakter untuk

Sekolah menengah Kejuruan”,

Pendidikan karakter dalam

Perspektif Teori dan Praktek,

Yogyakarta, UNY Press

IMPROVING THE STUDENTS' SPEAKING SKILLS THROUGH HUMANISTIC STRATEGIES IN ECC OF UNUSA

Tiyas Saputri

Nahdlatul Ulama University of Surabaya, Jl. SMEA No.57, Surabaya, Indonesia
E-mail: tiyass@unusa.ac.id

ABSTRACT

This study focuses on the humanistic strategies applied in the English speaking class activities. Researcher conducted a study on participants of English Chat Club (ECC) which is provided in Nahdlatul Ulama University of Surabaya as 30 students. ECC activity is a student activity unit which is an extra activity (outside of the course) that aims to improve the English speaking ability. The strategy used was a humanistic strategy. The humanistic strategy is a strategy that the group atmosphere which is available in the English class is cooperative and supportive each others so it will improve English learning to bring out the best of the students English speech performance. This strategy aims to help student, through an active participation, to develop more positive feelings about themselves and their classmates to cooperate and support each other to grow and improve their speech performance. Based on the students' evaluation and the lecturer's observation of the students' speech performance and their academic achievement. It can be concluded that the humanistic strategy has created a cooperative and supportive group atmosphere and has given positive effects on the students' speech performance.

Keywords: Humanistic Strategy, Positive Feelings, Cooperative, Supportive.

INTRODUCTION

In acquiring the oral proficiency in the target language, foreign language learners may have to face some problems, both internal and external. Internally, they may experience the feeling of anxiety. They may feel reluctant to use the target language as they may be afraid of making mistakes. They may have the feeling of discomfort using the target language as "it deprives them of their normal means of communication" (Nascente, 2001, p.18), that they have

to use a language other than their mother tongue. This will certainly not facilitate their learning process to acquire the oral proficiency.

In addition to the internal problem, learners may have to face the external factor that may be caused by their classmates or even the lecturer. The lecturer may be over critical in correcting mistakes, which is discouraging and makes the learners reluctant to speak English for fear of producing mistakes (Josefa, 2001, p.92). Similarly, their classmates' attitude may not encourage them to

participate in the oral communication. Some active students, usually the good speakers, may dominate the oral communication; some may even laugh at their classmates for making mistakes in their speech performance. All these problems relate to the affective domain of second language acquisition.

A. The Affective Domain

"Affects", as it is used in Psychology, refers to feeling or emotion. The affective domain is the "emotional side of human behavior" (Brown, 1980). Brown categorized two facets of the affective domain: the "intrinsic side of affectivity" and the "extrinsic factors", which are the "social cultural variables". The intrinsic side of affective domain involves a "variety of personality factors within a person". Further, Brown pointed out three specific personality factors related to second language acquisition: "1) egocentric factors, 2) transactional factors and 3) motivation" (Brown, 1980, p.102)

1) Egocentric Factors

Egocentric factors refer to one's view of self or self-concept. The term self-

concept is described as a "global term referring to the amalgamation of all our perceptions and conceptions about ourselves which give rise to our personal identity" (Williams and Burden, 1997, p.97). One specific aspect of self-concept is self-esteem, "the evaluative feelings associated with the particular view that we have for ourselves". It is a personal judgment of worthiness that we hold towards ourselves. How we judge ourselves depends on the experiences we have with ourselves and with others. In the context of second language acquisition, learners can be expected to perform better in their oral performance by enhancing their self-esteem related to their task. Such enhancement will help them have better conceptions of their abilities in their oral skills.

2) Transactional Factors

Transactional factors refer to "the process of reaching out beyond the self to others" (p.107). A human being is a social being, and language is the means of communication used to maintain the social relationship. To be able to communicate effectively we need to have empathy, which is

“the process of reaching beyond the self and understanding and feeling what another person is understanding or feeling” (p.107). This indicates that to enhance empathy in the speaking classroom, opportunities are to be provided for the lecturer and the students to share themselves-their feelings and speaking experiences including their problems.

In this research, the researcher wants to conduct research whether the humanistic strategy can improve the students' English speaking skill of ECC (English Chat Club) of UNUSA and how the humanistic strategies can improve the students' English speaking skill. In this case, the students are asked to apply humanistic strategies with a “supportive and co-operative group atmosphere” in order to help them, through active participation, to develop more positive feelings about themselves and their classmates, in a positive group atmosphere. Therefore, they would experience giving and receiving supports to grow and excel at their speech performance. Thus, they can have a better understanding towards each other, which may lead to a positive group atmosphere.

3) Motivation

Motivation is one of the personality factors that affect language learning. It is “an inner drive that moves one to a particular action” (p.112). To account for motivation, we need to understand some basic human needs or drives, which are considered universal. Ausubel (1968), quoted by Brown (1980) identified “six desires or needs of human (1) the need for exploration, (2) the need for manipulation, (3) the need for activity, (4) the need for stimulation, (5) the need for knowledge, and (6) the need for ego enhancement, for the self to be known, to be accepted and approved by others. (p.112-113). Language learners who are meeting these basic needs in their learning experience will be motivated to learn. The discussion on the personality factors of the affective domain shows the importance of classroom group atmosphere created by how the students as well as the lecturer as group members interact with each other. This suggests that if the group members, lecturer and students, can co-operate to create a conducive group atmosphere, that the affective side of each individual is well

attended to, students can be expected to have better academic achievement.

RESEARCH METHOD

In this research, the speaking class of ECC applied the humanistic strategies to all 30 members of it. Then, these strategies were evaluated by using questionnaires filled by them and collected. After collecting the data, these data were analyzed descriptively and made into the percentage.

Firstly, in the speaking class of ECC, the humanistic strategies were applied based on the assumption that a "supportive and co-operative group atmosphere" as suggested by Hadfield (1995, p.15), will enhance learning to bring out the best of the students. To help the students lower their anxiety and enhance their emotional well-being, there needs to be a supportive atmosphere of "sharing and caring" (Moskowitz, 1977, p.28), where students give and receive supports. Besides, the strategies were designed that students were given as much opportunity as possible to practice their English speaking skills. The primary aims of the humanistic strategies were to help the students,

through active participation, to develop more positive feelings about themselves and their classmates, in a positive group atmosphere. Therefore, they would experience giving and receiving supports to grow and excel at their speech performance.

A. Promoting a Co-operative and Supportive Group Atmosphere

In the classroom setting, students interact with one another besides the interaction between the lecturer and the students. How the students experience the learning process influenced by their relationship with the lecturer as well as their classmates. Through the application of the humanistic strategies the students were led to the understanding that each student played an important role to create a conducive learning atmosphere. This would minimize anxiety and enhance personal growth. Thus, they needed to co-operate and support one another to achieve their common goals to develop their public speaking skills and to improve their English oral proficiency.

1) Getting to know each other

The first strategy is getting to know each other, which was carried out in the first meeting. The students as well as the lecturer shared about themselves, their families, their previous learning experience in speaking classes, the problems or difficulties they faced in speaking English. The lecturer showed her interest in the students by trying to memorize their names through a name-mentioning activity: the first student made a brief introduction, the second student mentioned the first student's name before introducing himself/herself, followed by the third, fourth until the thirtieth student, who had to mention the other twenty nine students' names before making her own introduction. Finally the lecturer called the students' names one by one starting from the first to the thirtieth before she introduced herself. In addition, she explained about the objective of the first activity, emphasizing her role to help the students achieve their goals and her expectation to get to know each others.

2) Praising each other

The second is praising the students of any opinions they have shared, for examples:

"Good job"

"Good content and good organization"

"It's very good, you're not nervous or at least, you can handle your nervousness."

"I think your voice is loud and clear. Moreover, you're very confident that your speech becomes very convincing."

"You're very communicative."

"Brilliant, you're good."

"Maintain your good style."

"Awesome, it's rare that a student can make such a good speech."

"You've improved indeed, calm and able to deliver your speech fluently. Good job."

"You're getting better and better"

These activities were to enhance the students' self-esteem and esteem for others. The affirmations they received from others were expected to help them build their self esteem.

3) Empathizing with each other

When the students shared their experience, problems and anxiety in

using English for oral communication, they began to have understanding towards each other, on which the lecturer continued to promote empathy among the students in the speaking class. The lecturer led the students to see the state a speaker had to go through delivering a speech in front of the whole class that anxiety and nervous feeling were common state to be faced. To overcome the threatening state the students were helped to develop affective strategies to control their emotion and negative feelings, by empathizing with each other. The students learned to see a speech performance from different points of view, both the speaker's and the listeners' view points from their negative feelings. This may help to reduce anxiety and promote comfort in the speaker. The listeners, similarly, were expected to be good listeners, to be attentive, following each speech. This would give encouragement to the speakers to try their best, as one of the students shared how she got encouraged every time she looked at one of her classmates whose eyes seemed to say: "Come on, you can do it." It was through these ways that the students

supported each other in their learning process.

4) Minimizing criticism and encouraging self-evaluation

The students' public speech performance was evaluated on the basis of language (grammar, vocabulary, and pronunciation), content and delivery. Content refers to the topic, supports and organization, while delivery refers to the voice control, eye contact, gestures, posture, and time management. Following the deliveries, the lecturer and students were engaged in an evaluative discussion on each student's speech performance, particularly on the topic, its supports and organization, and the delivery. Those related to the language – grammatical deviations and incorrect pronunciation-were collected by the lecturer to be shown, corrected and practiced. It was expected that external criticisms could be minimized. Rather than criticizing themselves or feeling sorry for what they had done, the students were encouraged to reflect and self-evaluate and to focus on what they needed to improve based on the

comments and suggestions. The students had to follow this experience closely, as they would write their self-evaluation essay and grade their academic achievement. It was agreed that their self-evaluation and their proposed grade would be taken into consideration as a determining factor for their final grade.

B. Involving students' active participation

During the first three meetings, the lecturer took charge of the class by giving inputs, directions, explanation and encouragement. Afterwards, the students took turn to manage the classroom activities: to open the meeting, direct the speech deliveries, and coordinate the class discussion. They were also in charge of the collection and distribution of the students' written affirmations for each individual speaker.

After all students have filled the questionnaires, then the students' evaluation (questionnaire) and their self-evaluation essays were collected. The result shows that all students have positive response towards the class group atmosphere: twenty five students (83%) consider it very good

and the other five students (17%) good.

This is supported by their positive comments in their written evaluation, some of which are quoted as follows: "Speaking class of ECC is very enjoyable."

"Your speaking class is the best I've ever had."

"I like the class. I think the class is very relaxing."

"It has a friendly atmosphere."

"It was a warm atmosphere."

"I've never been as good as I did in the speaking class."

Giving and receiving positive regards are other kinds of new experience. Almost all students (93%) like to give affirmations. Two (7%), however, do not like to give positive regards. Finally, they all admit that these positive regards written on paper bring positive effects on them.

It is true that trying to find the positive sides of others is not common for the students. This is best expressed in one of the students' comments:

"I have never thought before of my friends' positive side. When they made mistakes, it was easy to find their mistake. Yet, when the lecturer

asked me to find the positive sides in their speech, I had difficulty in finding them.

Gradually, however, they learned to do it. They learned to see their own positive sides and their classmates' as shown in the following quotations:

"I have also learned to find something positive in myself."

"I learned to know other people's positive sides."

Finding the positive sides has made them value themselves and other people more, increasing their self-esteem and the esteem for other people as expressed in a student's comment:

"Finding the positive sides of myself and other people has made me value myself"

The experience of having their good sides pointed out helps them develop their self-confidence as seen in the following quoted comments:

"The affirmation helped me a lot, it really built my confidence."

"I received lots of affirmations which build up my confidence."

"The nice affirmation condition my mind to keep saying "Never say too late to learn English."

This is also supported by the students' answers to the questionnaire that all students

'(100%) think that their classmates' affirmations have helped them have a better self concepts of themselves. Twenty eight students (93%) believe that they have helped them build their confidence:

"I have also learned to find something positive in myself. It made me value myself more than usual since I could find the goodness in myself."

"I've found myself get improved in my self confidence."

"The Speaking class of ECC makes me brave to face other people (Indonesian or foreigner) and help me to have a better self confidence."

"I've built up my confidence, which is quite difficult to be found in my previous classes."

The following expressions show the co-operation and support they experienced:

"It helps me much and encourages me through the others' affirmations."

"Almost all classmates pay attention to me. It makes me feel honored. All students appreciate"

"The class atmosphere supports me much to deliver my speech that all of my friends pay

"It was a warm atmosphere. I can feel that while I'm doing my speech."

"I'm so glad to have such wonderful friends who gave great support to me"

"From the class I get not only knowledge, but also friendship, compliment, safe guard and heart of everybody in the class."

All the students (100%) believed that the classroom atmosphere contributed to the improvement of their public speaking performance. The following are some of the quotations of the students' writing:

"I'm not shy anymore and I succeed in "my eye contact",

"I learned and improve a lot from this class."

"I feel I'm improved and know each other better."

"Since then, I can calm down myself and control my nervousness."

"I get improved in my pronunciation."

"Thanks to all my classmates in Speaking class of ECC for teaching me many useful things"

The students' evaluation shows the lecturer's role in the students'

learning atmosphere. What the lecturer said and did brought effects on the students' interaction as seen in the following:

"The fact that my lecturer had emphasized on the first day that everybody needs a little love and attention had opened my eyes.

"My lecturer has made the situation in the class more comfortable."

"She supports us by teaching us to support ourselves."

"She has made us, the students close and support each other."

"By having a lecturer like you, it helps me not to be afraid of speaking up, because you're patient and you always appreciate my efforts. You never underestimate your students who still have some problems in speaking."

Everybody in the class were the same, we were just human beings who were still in the process of learning, and that was why all of us need love and attention."

The supportive attitude of the lecturer encouraged the students to support each other and improve in their performance. Good responds from the students toward these strategies applied in the speaking class of ECC

were implied the following expressions:

"I am so happy to join this Speaking class of ECC. I'm going to join again this activity next semester."

"Thank you very much to all my classmates for making this class becomes alive and an unforgettable class for me. I hope we would be solid friends"

This is a rewarding experience for the lecturer as well.

RESULT AND DISCUSSION

The humanistic strategies have promoted rapport among the students as well as between the students and the lecturer. "This English class is so alive." This is the lecturer's comment about the class. They have helped to promote a co-operative and supportive group atmosphere in ECC, which enhanced learning and enabled students to improve their English speaking skill. They appeared to be highly motivated. Their attendance was excellent; there were five students (17%) who had missed the class once, the rest (83%) had full attendance. They were co-operative in participating all the activities carried out in class, following the lecturer's

suggestion. Their speech performance showed significant improvement.

They learned to have better control of the language. Some showed creativity in the use of sentence patterns and vocabulary. In the end of the program, they were able to improve their speech delivery based on the motion given in the debate simulation, such as in the use of eye contact that made them look more confident and speak more convincingly. All the students passed the course, with twenty three students (76%) having grades meeting their expectation indicated in their self evaluation essays, five students (17%) even got higher grades than their expected grades, while two students (7%) got lower grades than their expected grades.

4. Conclusion

The values of humanistic strategies can be seen through the students' and lecturer's evaluation which is integrated in the teaching and learning process in the speaking class of EEC. The affirmations they gave to and received from their classmates turned out to be effective to enhance their public speaking performance.

Students became closer, experiencing giving and receiving support to grow and excel at their speech performance. Moreover, what they have experienced in their Speaking class of ECC appears to have a lasting effect on the students and they become better.

REFERENCE

- Brown, H. D. 1980, *Principles of language learning and teaching*. Englewood Cliffs, N.J. 07632: Prentice Hall, Inc.
- Hadfield, J. 1995. *Classroom dynamics*. Oxford: Oxford University Press
- Mardijono, Josefa J. 2001. *Humanistic Strategies in the EFL Speaking Class*. Puslit Petra Journal. Vol. 3, Iss. 2; pg. 92-108, 16 pgs diakses tanggal 11 November 2014
- Moskowitz, G. 1977. *Sharing and caring in the foreign language class*. Boston, Massachusetts: Heinle Publishers.
- Nascente, R. 2001. Student anxiety. *English Teaching Professional*, 19. pp.18-20.
- Williams, Marion and Burden, Robert L. 1997. *Psychology for language lecturers, a social constructivist approach*. Cambridge: Cambridge University Press.

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *METAPHORMING* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MAHASISWA PGSD

Fitria Wulandari¹, Fika Megawati²

Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar¹, Pendidikan Bahasa Inggris²
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

ABSTRAK

Hasil observasi awal mahasiswa PGSD kelas A2 semester 3 ditemukan bahwa pada mata kuliah pendidikan IPA SD kelas awal mahasiswa masih belum tampak mengembangkan kreativitas dalam menyelesaikan suatu masalah, terbukti dalam mata kuliah tersebut mahasiswa kurang dapat bisa menyelesaikan suatu masalah. Mahasiswa belum dapat mengungkapkan suatu ide atau gagasan yang melibatkan kelancaran berpikir, keluwesan, originalitas dan elaborasi. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti ingin meningkatkan kreativitas mahasiswa PGSD kelas A2 semester 3 dalam mata kuliah pendidikan IPA SD Kelas awal dengan menggunakan model pembelajaran *metaphorming* yang dapat digunakan untuk merangsang mahasiswa menumbuhkan kreativitasnya.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *metaphorming* untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa PGSD, dan bagaimana peningkatan hasil kreativitas mahasiswa PGSD setelah penerapan model pembelajaran *metaphorming*. Dalam penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Kemmis & Mc. Taggart (1990), tahapan penelitian tindakan kelas meliputi perencanaan, pelaksanaan dan observasi, refleksi, dan rencana perbaikan. Teknik pengumpulan data meliputi teknik observasi, dokumentasi dan tes kreativitas mahasiswa.

Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan perkuliahan dosen pada perkuliahan siklus I menunjukkan skor 29 dan prosentasi keberhasilan 90,6% dan siklus II dengan skor 30 dengan prosentase keberhasilan 93,33% dengan kategori keberhasilan sangat baik. Sedangkan hasil analisis data tes kreativitas mahasiswa siklus I menunjukkan rata-rata tes kreativitas mahasiswa sebesar 72,66 dengan prosentase ketuntasan 46,66% dan tidak tuntas 53,33%. Dan hasil kreativitas mahasiswa siklus II rata-rata sebesar 79,33 dengan prosentase ketuntasan 93,33% dan tidak tuntas 6,66%. Peningkatan ketuntasan belajar mahasiswa pada siklus I dan siklus II 46,67%. Dengan demikian penerapan model pembelajaran *metaphorming* dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa PGSD kelas A2 semester 3 pada mata kuliah pendidikan IPA SD kelas awal.

Kata kunci: Model pembelajaran *metaphorming*, Kreativitas mahasiswa PGSD

PENDAHULUAN

Pada jenjang perguruan tinggi mahasiswa akan melakukan perkuliahan yang dibimbing oleh seorang dosen. Proses perkuliahan akan semakin baik jika didukung oleh peranan dosen yang dapat

mengembangkan segala potensi yang dimiliki oleh setiap mahasiswa. Dalam proses perkuliahan mahasiswa tidak hanya dituntut keaktifannya saja tetapi juga diperlukan pengembangan kreativitasnya. Kreativitas merupakan hal sangat penting dalam kehidupan

sehari-hari. Khususnya bagi mahasiswa lulusan, kreativitas diperlukan untuk menghadapi persaingan dunia kerja semakin ketat.

Pada proses perkuliahan pendidikan IPA SD kelas awal di kelas A2 PGSD semester 3 tampak mahasiswa belum mengembangkan keterampilan berpikir kreatif. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pemecahan masalah mahasiswa pada mata kuliah pendidikan IPA SD kelas awal yang belum dapat mengungkapkan ide atau gagasan yang melibatkan kelancaran berpikir, keluwesan, originalitas dan elaborasi. Sehingga dosen pembimbing mata kuliah tersebut dituntut untuk memiliki kemampuan untuk menggunakan pendekatan, model dan metode perkuliahan yang dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa PGSD kelas A2 semester 3.

Mata kuliah pendidikan IPA SD kelas awal merupakan mata kuliah yang dapat mengembangkan konsep pembelajaran IPA SD kelas awal baik secara teori maupun praktek. Hal tersebut menuntut mahasiswa untuk dapat mengali kreativitasnya dalam mengembangkan konsep IPA ke SD-an. Model pembelajaran *metaphorming* dapat meningkatkan

kreativitas mahasiswa. Penerapan model *metaphorming* dalam pembelajaran menciptakan suasana menyenangkan dan kreatif bagi mahasiswa. Menurut BJ Habibie (dalam Sunito, dkk, 2013) *metaphorming* adalah cara yang digunakan untuk mengembangkan suatu sistem berpikir kreatif (*creative open system, COS*), cara berpikir yang biasa digunakan orang-orang jenius yang sangat mungkin dimiliki oleh para mahasiswa. Pembelajaran dapat membekali mahasiswa dengan *how to learn*. Penerapan model *metaphorming* dapat memberikan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas dan aktivitas belajar bermakna. Proses pembelajaran *metaphorming* memiliki 4 tahapan antara lain koneksi, penemuan, penciptaan, dan aplikasi.

Peneliti akan melakukan penelitian dengan penerapan model pembelajaran *metaphorming* untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa PGSD kelas A2 semester 3. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kreativitas mahasiswa PGSD kelas A2 semester 3 pada mata kuliah pendidikan IPA SD kelas awal setelah perkuliahan dengan model

pembelajaran *metaphorming*. **Model Metaphorming**

Menurut Sunito, dkk (2013:60) *Metaphorming* merupakan aktivitas yang merujuk kepada aktivitas mengubah dari suatu materi dan makna yang satu ke dalam suatu materi yang lain. Menurut asal katanya, *metaphorming* berasal dari kata *meta* yang bermakna *transcending* melampaui dunia nyata, dan kata *phora* yang terkait dengan *transfer*. *Metaphorming* diketahui merupakan tanda-tanda kejeniusan yang telah dipraktekkan oleh para tokoh penemu sejak jutaan tahun yang lalu.

Metaphorming bukan hanya kata baru untuk melukiskan berpikir, melainkan juga cara berpikir dan mencipta lebih mendalam. Hal tersebut dapat dilakukan oleh manusia, karena manusia memiliki kemampuan untuk menemukan, berkreasi, menggali potensi, belajar, serta melakukan pencarian. Sehingga ada potensi dari setiap manusia menuju pemikiran yang inovatif dan kreatif.

Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Metaphorming*

Metaphorming menggali diri mahasiswa dengan ide-ide cemerlang. Untuk mencapai hal tersebut, menurut

Siler (2003) proses *metaphorming* terdiri dari koneksi, penemuan, penciptaan, dan aplikasi.

Koneksi

Kegiatan yang bertujuan untuk memahami sesuatu dengan menghubungkan dua hal atau lebih. Aktivitas koneksi dapat dilakukan dalam berbagai macam perbandingan antara lain dengan metafora, analogi, cerita, legenda, simbol, dan hipotesis. Untuk menghubungkan ide, pengetahuan, dan pengalaman seseorang dapat menggunakan berbagai macam perbandingan tersebut. Sehingga dengan aktivitas koneksi dosen dan mahasiswa terarahkan menjadi seseorang yang memiliki kemampuan berpikir kreatif.

Penemuan

Suatu penemuan melibatkan pengamatan dan pengalaman. Dengan memanfaatkan lima pancaindra akan dapat mengarahkan seseorang untuk menemukan sesuatu. Lima pancaindra tersebut antara lain mengamati, mendengarkan, merasakan, dan indra penciuman. Dalam suatu pembelajaran dosen dapat menggambarkan kearah materi pelajaran yang diampunya akan diarahkan, tujuan yang dicapai setelah

proses koneksi serta mengarahkan mahasiswa untuk berpikir dan memiliki pengalaman yang bermanfaat untuk dirinya.

Penciptaan

Produk dari daya pikir kreasi disebut penciptaan. Jika tidak ada suatu usaha maka tidak akan ada penciptaan. Suatu proses dalam melakukan sesuatu atau melakukan suatu komunikasi yang baru dan lebih efektif perlu adanya peningkatan oleh sebab itu dibutuhkan suatu pengalaman menemukan. Sesuatu dengan yang lain dapat dihubungkan dengan melakukan pengamatan yang dapat menghasilkan suatu karya yang diperlukan pada proses penemuan. Hasil karya itulah yang dimaksud dengan penciptaan.

Aplikasi

Aktivitas yang menunjuk pada hasil karya yang berupa hasil pikir dan dapat juga dalam bentuk nyata yaitu suatu produk disebut aplikasi. Seiring dengan kebutuhan manusia untuk memperoleh kemudahan dalam melakukan sesuatu diperlukan aplikasi.

Dosen sebagai pendidik dalam penerapan *metaphorming* diharapkan

dapat benar-benar menjadi seseorang fasilitator yang mengarahkan dan mendidik mahasiswa agar bermanfaat bagi dirinya sendiri serta masyarakat di sekitarnya.

Kemampuan berpikir kreatif

Berpikir dibutuhkan proses yang dinamis yang dapat dilukiskan menurut proses atau jalannya. Menurut Suryabrata (2008: 53) ada tiga langkah proses berpikir antara lain pembentukan pengertian, pembentukan pendapat dan penarikan kesimpulan. Pada saat berpikir seseorang akan meletakkan keterkaitan antara bagian-bagian dari pengetahuannya, seperti semua yang telah kita miliki, seperti definisi dan masukan-masukan. Menurut Glass dan Holyoak (dalam Suharnan 2005: 280), mendefinisikan berpikir sebagai proses yang memperoleh representasi mental yang baru melalui perpindahan informasi yang melibatkan interaksi secara menyeluruh antara atribut-atribut mental seperti penilaian, abstraksi, penalaran, imajinasi dan pemecahan masalah. Menurut Santrock (2010: 357), berpikir merupakan memanipulasi atau mengelola dan mengirimkan informasi dalam memori. Hal tersebut digunakan

untuk membentuk konsep, bernalar dan berpikir secara kritis, berpikir kreatif, memecahkan masalah serta membuat keputusan.

Secara umum pengertian kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru atau cara-cara baru dari sesuatu yang sudah ada sebelumnya. Menurut Hurlock (1999:4), definisi kreativitas sebagai keahlian seseorang untuk mendapatkan komposisi, produk atau masukan apa saja yang dapat digunakan sebagai dasar baru dan sebelumnya tidak diketahui pembuatnya.

Beberapa ahli telah merumuskan indikator kepekaan berpikir kreatif, salah satunya menurut Torrance. Menurut Torrance kemampuan berpikir kreatif meliputi kelancaran atau *fluency*, keaslian atau *originality*, penguraian atau *elaboration*. Hal tersebut merupakan kemampuan untuk menyelesaikan masalah secara rinci. Menurut Suharnan (2005: 379), untuk menghasilkan gagasan-gagasan yang kreatif (baru dan berguna) akan memakai kelancaran berpikir, keluwesan, originalitas dan elaborasi. Keterampilan seseorang mendapatkan gagasan yang banyak merupakan

kelancaran. Keahlian seseorang untuk mendapatkan gagasan-gagasan yang terdiri dari kategori-kategori yang berbeda-beda atau keahlian memandang suatu (objek, situasi atau masalah) disebut keluwesan. Sedangkan originalitas atau keaslian didefinisikan sebagai berpikir tidak lazim (*unusual thinking*) merupakan wujud keaslian berpikir tentang sesuatu yang belum diperkirakan orang lain atau tidak seperti dengan pemikiran orang-orang pada umumnya.

Torrance dalam Leung (1997:82) mengembangkan tes untuk mengukur kreativitas dengan melihat kefasihan (*fluency*), fleksibilitas dan keaslian (*originality*). Ide-ide beragam yang dibuat dalam menanggapi sebuah perintah disebut kefasihan. Terdapat perubahan-perubahan pendekatan ketika merespon perintah, dan kebaruan ditunjukkan pada keaslian ide yang dibuat dalam menanggapi perintah dibutuhkan fleksibilitas. Kefasihan lebih mengarah pada banyaknya masalah yang diberikan sedangkan fleksibilitas lebih mengarah pada kriteria masalah yang dibuat dan keaslian lebih melihat pada perbedaan respon-respon dalam sekumpulan respon. Kreativitas adalah kunci

meraih keberhasilan dalam memecahkan masalah. Kretaitivas menjadi pelantara antara tahap pengelolaan kognisi dan tahap eksekusi agar seseorang memiliki prestasi atau hasil yang menyakinkan.

Pemahaman tentang definisi kreativitas sangat beragam, namun demikian definisi-definisi tersebut dapat dikelompokkan ke dalam empat dimensi. Dimensi kreativitas terdiri atas dimensi *person*, *process*, *press*, dan *product*. Menurut dimensi *person*, kreativitas yang berfokus pada individu yang dapat disebut sebagai pribadi kreatif. Sedangkan dimensi proses, kreativitas lebih mengutamakan pada proses berpikir, sehingga memperoleh ide-ide kreatif dan unik. Adapun pengertian kreativitas dari dimensi *press* lebih berfokus pada dorongan, baik dorongan dari dalam maupun luar. Dorongan dari dalam diri sendiri seperti keinginan dan hasrat untuk membuat produk secara kreatif, sedangkan dorongan dari luar berasal dari lingkungan sosial dan psikologis. Kreativitas cenderung lebih berkembang pada kondisi yang lebih toleran terhadap imajinasi/fantasi serta nilai-nilai inovasi. Sebaliknya kreativitas akan tidak tumbuh pada

lingkungan yang berpedoman pada tradisi dan kurang terbuka terhadap perubahan atau perkembangan baru. Kreativitas yang menekankan pada produk berfokus pada hal-hal yang dihasilkan oleh individu.

METODE

Rancangan penelitian digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan penelitian adalah rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Aqib (2007:174) definisi PTK adalah penelitian yang mana guru di kelas (sekolah) sebagai pelaku dengan penekanan pada perbaikan dan peningkatan pada proses maupun pembelajaran.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kualitas hasil pendidikan mulai dari motivasi, keaktifan dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan hal ini, Sa`dun (2008:88) mengungkapkan bahwa "Penelitian Tindakan Kelas bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas atau memecahkan masalah pembelajaran di kelas". Dalam kegiatan penelitian

tindakan kelas ini peneliti adalah dosen pengampu mata kuliah pendidikan IPA SD kelas awal. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang bersifat reflektif untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas.

Instrumen penelitian diperlukan untuk mempermudah pelaksanaan pengumpulan data dalam suatu penelitian. Instrumen tersebut berfungsi sebagai panduan pelaksanaan pengumpulan data yang telah dipilih. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan Kreatifitas Mahasiswa S1 PGSD dalam mata kuliah pendidikan IPA SD kelas awal diperlukan instrumen penelitian yang berupa:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi atau lembar pengamatan digunakan untuk mengetahui kemampuan dosen di dalam melaksanakan SAP (Satuan Acara Perkuliahan) yang telah dibuat yaitu berupa penerapan model pembelajaran *metaphorming* untuk meningkatkan kreatifitas Mahasiswa S1 PGSD dalam mata kuliah pendidikan IPA SD kelas awal, serta mengetahui kreatifitas mahasiswa

selama proses belajar mengajar berlangsung.

2. Lembar Tes

Pengumpulan data terkait kreatifitas mahasiswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *metaphorming* dengan menggunakan tes kreatifitas.

Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah :

1. Observasi

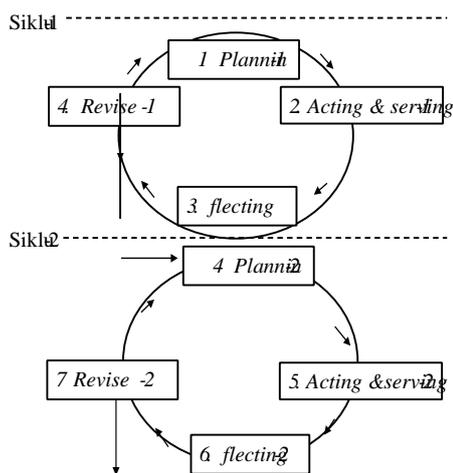
Kegiatan yang dilakukan dengan melakukan observasi terhadap gejala-gejala yang tampak dalam proses pembelajaran tentang kemampuan dosen dalam melaksanakan pembelajaran sesuai dengan SAP yang telah dibuat serta untuk mengetahui kemampuan mahasiswa yang meliputi kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas.

2. Tes

Tes digunakan untuk mengumpulkan data terkait kreatifitas mahasiswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *metaphorming* pada mata kuliah pendidikan IPA SD kelas awal. Indikator kreatifitas adalah kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas berpikir serta kemampuan elaborasi (mengembangkan,

memperkaya, memerinci) suatu gagasan mahasiswa.

Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan model PTK kolaboratif. Menurut Kemmis dan Taggart (1990) tahapan penelitian tindakan kelas sebagai berikut.



Siklus-3:

dst.

Setiap siklus terdiri atas: Perencanaan, tindakan dan pengamatan, perefleksian dan perbaikan rencana. Pada penelitian ini dilakukan dua siklus dengan setiap siklus terdiri atas satu pertemuan.

Analisis data yang digunakan bersifat deskriptif kualitatif. Analisis data deskriptif kualitatif berupa uraian paparan data berupa kalimat atau kata-kata. Informasi atau data yang diperoleh akan dianalisis secara deskriptif kualitatif maupun deskriptif kuantitatif. Catatan pengamatan,

dokumen portofolio mahasiswa, dan dokumen foto, akan dianalisis kualitatif dengan tahapan memaparkan data, menyederhanakan data, mengelompokkan data sesuai fokus masalah, pemberian makna dan menyimpulkan hasil analisis.

Sedangkan data tentang kreativitas mahasiswa dikumpulkan melalui "skala". Analisis data yang bersifat deskriptif kuantitatif dilakukan dengan analisis prosentase dan analisis rata-rata.

Untuk memperoleh informasi dengan kelayakan penerapan model pembelajaran metaphorming digunakan analisis data deskriptif dengan menghitung:

1. Data hasil observasi tindakan dosen

Data tentang tindakan yang dilakukan oleh dosen dalam menerapkan model pembelajaran methaphorming dicatat menggunakan lembar observasi atau pengamatan tindakan dosen. Untuk mengetahui keberhasilan tindakan dosen dalam pelaksanaan proses pembelajaran dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

- indikator kegiatan yang muncul $\times 100\%$
- Keberhasilan Tindakan Peneliti □
- seluruh indikator

Setelah mengintepretasikan hasil penelitian mengenai kreativitas mahasiswa tersebut, maka dilakukan penyimpulan mengenai peningkatan kreativitas mahasiswa dengan mengacu pada tujuan penelitian ini yaitu peningkatan kreativitas mahasiswa dengan menggunakan model *methaphorming*. Adapun kriteria presentasenya 75% - 100% kriteria sangat tinggi, 50% - 74,99% kriteria tinggi, 25% - 49,99% kriteria sedang, dan 0% - 24,99% dengan kriteria rendah.

2. Data Kreativitas Mahasiswa

Analisis data pada hasil berpikir kreatif mahasiswa diperoleh melalui penyekoran hasil tes. Pada siklus I diadakan satu kali pengamatan, kemudian hasil berpikir kreatif tersebut dirata-rata. siklus II Sedangkan pada dilakukan hanya sekali tes. Mahasiswa yang memperoleh nilai > 75 (tingkat berpikir kreatif kategori kreatif dan sangat kreatif) dapat diartikan tuntas belajar. Sedangkan kriteria tingkat keberhasilan berpikir kreatif dengan nilai 85 – 100 kriteria sangat kreatif, 75 – 84 kreatif, 65 – 74 cukup kreatif, 55 – 64 kurang kreatif, 30 – 54 sangat kurang kreatif, dan 0 – 29 kriteria sama sekali kurang kreatif

Menurut Trianto (2012: 64), Setiap mahasiswa yang memperoleh jawaban benar >75% maka dapat dikatakan tuntas belajar. Ketuntasan belajar berpikir kreatif mahasiswa secara klasikal dapat diketahui dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Prosentase

F = frekwensi/skor mentah yang dicari prosentasenya

N = Jumlah frekwensi (banyaknya individu)

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dengan menggunakan observasi dan analisis data pada siklus pertama dan kedua menunjukkan bahwa hasil perolehan data tindakan dosen pada pelaksanaan siklus I, kemampuan dosen dalam melaksanakan perkuliahan dengan menggunakan model *metaphorming* secara keseluruhan mendapatkan skor nilai akhir 29 dengan prosentase keberhasilan 90,6%. Berdasarkan prosentase tersebut keberhasilan penerapan model *metaphorming* untuk

meningkatkan kreativitas mahasiswa PGSD termasuk pada kategorikan sangat tinggi keberhasilannya. Sedangkan pada pelaksanaan siklus II, kemampuan dosen dalam melaksanakan perkuliahan dengan menggunakan model metaphorming secara keseluruhan ada peningkatan dimana skor nilai akhir 30 dengan prosentase keberhasilan 93,33%. Berdasarkan prosentase tersebut keberhasilan penerapan model metaphorming untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa PGSD termasuk juga pada kategorikan sangat tinggi keberhasilannya.

Hasil penelitian tentang kreativitas mahasiswa dilakukan melalui analisis data pada ketuntasan belajar mahasiswa yang diperoleh melalui penskoran hasil tes. Siklus I diadakan satu kali pengamatan, kemudian hasil berpikir kreatif mahasiswa dirata-rata. Pada akhir siklus II juga dilakukan tes. Mahasiswa yang kemampuan berpikir kreatif tuntas apabila telah memperoleh jawaban benar > 75 . Pada siklus 1 ini diperoleh data hasil berpikir kreatif mahasiswa menunjukkan 16 mahasiswa masih belum tuntas dan 14 mahasiswa tuntas belajar. Sedangkan prosentase

ketuntasannya 46,66 %, dan yang tidak tuntas sebanyak 53,33%. Adapun rata-rata perolehan nilai kreativitas mahasiswa A2 semester 3 yaitu 72,66. Hal tersebut menunjukkan bahwa kreativitas mahasiswa masih dalam ketengori cukup kreatif. Sedangkan pada siklus II ini diperoleh data hasil berpikir kreatif mahasiswa menunjukkan 2 mahasiswa yang masih belum tuntas dan 28 mahasiswa sudah tuntas belajar. Sedangkan prosentase ketuntasannya 93,33 %, dan yang tidak tuntas sebanyak 6,66%. Adapun rata-rata perolehan nilai kreativitas mahasiswa A2 semester 3 yaitu 79,33. Hal tersebut menunjukkan bahwa kreativitas mahasiswa dalam ketengori kreatif.

Tabel 5.3 Prosentase Ketuntasan Belajar Mahasiswa pada Siklus II

Ketuntasan Belajar	Jumlah mahasiswa	Jumlah Seluruh mahasiswa	Prosentase
Tuntas Belajar	2	30	93,33%
Tidak Tuntas Belajar	28	30	6,66%

Skor peningkatan hasil belajar mahasiswa sebagai berikut:

Tabel 5.4 Peningkatan Skor Hasil kreativitas mahasiswa dari Siklus I ke Siklus II

Siklus I	Siklus II	Peningkatan Skor	% Peningkatan Skor
72,66	79,33	+6,67	9,18

Sedangkan ketuntasan belajar mahasiswa PGSD kelas A2 semester 3 antara siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada tabel 5.5 berikut ini:

Tabel 5.5 Ketuntasan Belajar mahasiswa pada Siklus I dan Siklus II

Ketuntasan Belajar	TB I	TB II	% Peningkatan Skor
Tuntas Belajar	46,66	93,33	46,67%
Tidak Tuntas Belajar	53,33	6,66	-

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kreativitas mahasiswa PGSD kelas A2 semester 3 meningkat dari siklus I ke siklus II. Sehingga kategori kreativitas mahasiswa pada siklus I cukup kreatif menjadi kategori kreatif pada siklus II.

PENUTUP

Simpulan

Penerapan model pembelajaran *metaphorming* pada mahasiswa PGSD kelas A2 semester 3, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *metaphorming* dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa pada mata kuliah

pendidikan IPA SD kelas awal. Hal ini terbukti dari hasil observasi keterlaksanaan perkuliahan dosen dengan menerapkan model *methaporming* siklus I dengan keberhasilan 90,6% dan keberhasilan siklus II sebesar 93,33% yang mana keberhasilan peneran model pembelajaran *metahorming* tersebut termasuk pada kategori keberhasilan sangat baik, dan dari rata-rata sebelumnya yaitu 72,66 dengan ketuntasan 46,66% siklus I meningkat menjadi 79,33 dengan ketuntasan sebesar 93,33%. Dengan terdapat peningkatan sebesar 46,67%.

Saran

Adapu saran yang dapat disampaikan peneliti yaitu hasil penelitian diharapkan dapat menjadi rekomendasi dalam upaya meningkatkan kreativitas mahasiswa. Dalam upaya peningkatan mutu perkuliahan diharapkan dosen dapat menggunakan model pembelajaran yang inovasi, agar mahasiswa dapat secara kreatif dapat memecahkan masalah dalam kehidupan mereka sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Cipta Media Aksara.
- Akbar, Sa'dun dan Luluk Faridatuz. 2009. *Prosedur Penyusunan Laporan dan Artikel Hasil Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Cipta Media Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aqib, Zaenal dan Elham Romanto. 2008. *Membangun Profesionalisme Guru dan Pengawas Sekolah*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Arikunto, S. 2006. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Hamalik, Oemar. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: PT Bumi Aksara
- Hanafiah dan Suhana. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama
- Hurlock, Elizabeth B. (1999). *Perkembangan Anak Jilid 2*. (Alih Bahasa: dr. Med. Meitasari Tjandrasa). Jakarta: Penerbit Erlangga
- Leung, Shukkwan S. (1997). "On the Role of Creative Thinking in Problem posing".
<http://www.fiz.karlsruhe.de/fiz/publications/zdm> ZDM Volum 29 (June 1997) Number 3. Electronic Edition ISSN 1615-679X
- Muslich, Masnur. 2007. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sunito, Indira, dkk. 2013. *Metaphorming (Beberapa Strategi Berpikir Kreatif)*. Jakarta: PT INDEK
- Trianto. 2012. *Panduan Lengkap Penelitian (ClassroomAction Research) Teori dan Praktik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Santrock, John. W. 2010. *Psikologi Pendidikan, Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana Suharnan.
2005. *Psikologi Kognitif*. Surabaya: Srikandi.
- Hamalik, Oemar. (2007). *Manajemen Pelatihan Ketenagakerjaan: Pendekatan Terpadu Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara.

Kuswanto, Goto. (2012).

*Pemanfaatan Media
Pembelajaran untuk
Meningkatkan*

Sadiman, Arief S. (dkk). (2009).

*Media Pendidikan :
Pengertian, Pengembangan dan
Pemanfaatannya. Jakarta :
Raja Grafindo Persada.*

Supriatna, Dadang. (2009).

*Pengenalan Media
Pembelajaran. Pusat
Pengembangan Dan
Pemberdayaan Pendidik Dan
Tenaga Kependidikan Taman
Kanak Kanak Dan Pendidikan
Luar Biasa.*

EKSTRAKULIKULER REOG DALAM MENUMBUHKAN KECINTAAN KESENIAN REOG PADA SISWA DI PONOROGO

BUDI DEFRI KURNIAWATI

Universitas Negeri Surabaya
bdefri@gmail.com

ABSTRAK

Reog Ponorogo adalah seni pertunjukan khas Ponorogo yang mengabungkan musik, tari, bela diri dan olah vocal. Reog adalah salah satu kesenian tradisi yang sangat kental dengan hal-hal yang berbau mistik dan ilmu kebatinan yang kuat, serta di dalamnya mengandung ajaran moral dan sekaligus kritik terhadap kekuasaan yang korup. Yang kemudian ada sebuah kontroversi bagaimana upaya pemerintah dalam melestarikan budaya reog, salah satunya dengan kegiatan ekstrakurikuler disekolah. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Kegiatan pembelajaran ekstrakurikuler disekolah langsung praktek menggunakan perlengkapan reog yang ada.

Kata kunci: reog, pelestarian, ekstrakurikuler

PENDAHULUAN

Reog Ponorogo adalah seni pertunjukan khas Ponorogo yang mengabungkan musik, tari, bela diri dan olah vocal. Seni pertunjukan tradisional ini tidak hanya sekedar diciptakan dan dinikmati saja melainkan perlu dilindungi dan dilestarikan. Perlindungan atas seni pertunjukan tradisional adalah upaya-upaya yang dilakukan untuk menjaga keberlangsungan seni tersebut agar tidak mengalami kemandegan dan kepunahan. Seni pertunjukan tradisional merupakan

salah satu bentuk cara komunikasi yang penting dan berfungsi sebagai jembatan dialog antara hamba dan sang pencipta, antara masyarakat dan pemuka adat, dan antara sesama manusia. Reog adalah salah satu kesenian tradisi yang sangat kental dengan hal-hal yang berbau mistik dan ilmu kebatinan yang kuat, serta di dalamnya mengandung ajaran moral dan sekaligus kritik terhadap kekuasaan yang korup.

Pada Babad Ponorogo Jilid VII terbitan Dinas Pariwisata dan Seni

Budaya Pemerintah Kabupaten Ponorogo dan Ponorogo Dalam Angka terbitan Badan Perencanaan Pembangunan Daerah belum melacak seberapa jauh usaha yang dilakukan pada kegiatan pelestarian seni pertunjukan Reog Ponorogo yang dilakukan oleh berbagai pihak. Berdasarkan permasalahan ini diperlukan penyelesaian masalah yang tepat. Berbagai cara dilakukan agar kelestarian Reog tetap terjaga. Seperti yang dilakukan di rumah maupun di sekolah. Sekolah merupakan salah satu tempat atau media yang baik dalam menerapkan strategi-strategi untuk menumbuhkan kecintaan kesenian Reog. Melalui pendidikan di sekolah membantu menumbuhkan kedewasaan dan mengembangkan berbagai macam potensi yang ada didalam diri manusia seperti kemampuan akademis, talenta kemampuan fisik, relasional atau daya seni.

Selanjutnya, ada sebuah kontroversi bagaimana upaya pemerintah dalam melestarikan budaya reog dan bagaimana budaya reog itu diajarkan disekolah. Berdasarkan permasalahan ini, diperlukan penyelesaian masalah

yang tepat agar budaya reog terus dilestarikan dan tidak ada perebutan budaya. Berbagai cara dilakukan agar kelestarian Reog tetap terjaga. Seperti yang dilakukan di rumah maupun di sekolah. Sekolah merupakan salah satu tempat atau media yang baik dalam menerapkan strategi-strategi untuk menumbuhkan kecintaan kesenian Reog itu. Melalui pendidikan di sekolah membantu menumbuhkan, mendewasakan dan mengembangkan berbagai macam potensi yang dalam diri manusia seperti kemampuan akademis, talenta kemampuan fisik, relasional, atau daya seni.

Beberapa sekolah di Ponorogo yang memiliki rasa tanggung jawab untuk melestarikan kesenian Reog beberapa diantaranya adalah SMAN 1 Ponorogo, SMP 2 Sambit dan SMPN 1 Ponorogo, karena sekolah tersebut memiliki kesungguhan dalam melestarikan kesenian Reog. Kesungguhan sekolah dalam menumbuhkan kecintaan terhadap kesenian Reog ditunjukkan dari kelengkapan sarana dan prasarana sekolah yang memadai, juga didukung

oleh staf yang berkompeten dibidangnya khususnya di bidang kesenian Reog.

Selain itu sekolah ini memiliki ekstrakurikuler Reog sebagai sarana dalam mengembangkan Reog. Ekstrakurikuler tersebut terbentuk karena adanya keinginan sekolah untuk menumbuhkan kecintaan terhadap Reog kepada siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut yang mendasari keinginan peneliti melakukan penelitian tentang kegiatan pembelajaran seni Reog dalam upaya pelestarian seni pertunjukan Reog Ponorogo yang dilakukan SMAN 1 Ponorogo, SMP 2 Sambit dan SMPN 1 Ponorogo sebagai salah satu sekolah yang memelopori terlaksananya pembelajaran seni Reog baik pada intrakurikuler dan ekstrakurikuler.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang berjudul Ekstra Reog Dalam Menumbuhkan Kecintaan Kesenian Reog pada Siswa di Ponorogo. Pada Siswa di Ponorogo yang dilakukan di SMAN 1 Ponorogo, SMP 2 Sambit dan SMPN 1 Ponorogoni menggunakan pendekatan kualitatif. Data yang diperoleh akan diuraikan

dalam bentuk kata-kata dan gambar secara deskriptif. Penelitian dilakukan di suatu lingkungan dimana peneliti ikut berperan serta didalamnya sambil mencatat data-data yang diperoleh dalam lingkungan budaya, sebagai catatan lapangan yang akan dipakai sebagai data penelitian

Dalam penelitian kualitatif pengumpulan data dilakukan dengan alamiah, peneliti cenderung mengumpulkan data lapangan di lokasi dimana pokok masalah yang diteliti. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi dan wawancara.

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui strategi sekolah dalam menumbuhkan kecintaan siswa terhadap reog di SMAN 1 Ponorogo, SMP 2 Sambit dan SMPN 1 Ponorogo. Penelitian ini menggunakan teknik untuk mendapatkan data yang relevan dan valid yaitu sebagai berikut: (1) Wawancara adalah dialog yang dilakukan pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara, Arikunto (2006:104). Pada penelitian ini, wawancara yang dilakukan adalah wawancara terbuka, dimana para subyeknya mengetahui

sedang diwawancarai dan mengetahui maksud dari wawancara tersebut. Teknik ini digunakan untuk melengkapi data yang dihasilkan dari angket. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana strategi sekolah dalam menumbuhkan kecintaan terhadap kesenian Reog kepada siswa di SMAN 1 Ponorogo, SMP 2 dan SMPN 1 Ponorogo (2) dalam penelitian ini, dokumentasi yang digunakan merupakan dokumentasi yang berasal dari SMAN 1 Ponorogo, SMP 2 Sambit dan SMPN 1 Ponorogo, tentang ekstrakurikuler reog maupun mulok reog. Dokumentasi berupa foto kegiatan, maupun file-file lain yang berhubungan dengan kegiatan sekolah khususnya yang berhubungan dengan reog. Data ini digunakan untuk mendukung dalam menjawab rumusan masalah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Strategi yang dilakukan Sekolah dalam Menumbuhkan Kecintaan Kesenian Reog di Ponorogo Strategi sekolah dalam menumbuhkan kecintaan kesenian reog pada siswa di SMAN 1 Ponorogo, SMP 2 Sambit dan SMPN 1

Ponorogo, dilaksanakan melalui beberapa strategi yaitu, (1) melalui mata pelajaran yang dimasukkan dalam muatan lokal reog. (2) melalui kegiatan ekstrakurikuler.

Strategi sekolah dalam menumbuhkan kecintaan reog pada siswa dilaksanakan melalui pembelajaran ekstrakurikuler reog yang diberikan guru kepada siswa di kelas. Penelitian yang telah dilakukan mendapatkan hasil tentang strategi sekolah dalam menumbuhkan kecintaan reog terhadap siswa dalam proses pembelajaran muatan lokal reog di kelas, yang dilaksanakan oleh guru ekstrakurikuler reog. guru menyampaikan materi kesenian reog sesuai dengan buku materi, guru menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi reog kepada siswa. Materi yang disampaikan kepada siswa seperti pembahasan sejarah reog, pemain dalam reog, alat-alat musik yang digunakan, tarian dalam reog serta nilai-nilai yang terkandung dalam kesenian reog.

Hal tersebut sesuai dengan pernyataan yang diungkapkan oleh bapak Gatot (guru SMAN 1 Ponorogo) :“Materi yang

disampaikan saat pembelajaran yaa tidak jauh-jauh dari reog mas, Kan ini ekstrakurikuler reog, jadi materi yang disampaikan kepada murid yaa seperti sejarah reog, siapa saja pemain reog, alat musik apa saja yang digunakan, tarian dalam reog dan mengajarkan nilai-nilai apa saja”.(15 Desember 2016).



Siswa SMAN 1 Ponorogo

Begitu juga dengan pernyataan maz Muson pengajar ekstra reog di SMP 2 Sambit: “materi yang disampaikan saat

pembelajaran ya cara-cara memainkan reog itu bagaimana, dan pemainnya siapa saja”. (19 Desember 2016).



Gambar 3. Tarian oleh SMP 1 Sambit

Hasil wawancara dari pak azizu ekstra di SMPN 1 Ponorogo argumen bahwa: “materi yang disampaikan tentang olah tubuh, tokoh yang di tarikan, latihan nari reog, dan pembelajaran membuat karya tari secara sistematis”.(25 Desember 2016).



Gambar 4.

Tari Jaranan Siswa SMPN 1 Ponorogo

Dalam proses pembelajaran diperlukan metode yang dapat membuat siswa lebih cepat dalam memahami materi yang diajarkan. Proses tersebut seperti dengan menggunakan media-media yang dapat memacu kreatifitas dan yang menumbuhkan kecintaan terhadap kesenian reog. Seperti menggunakan media gambar, menggunakan replika perlengkapan reog, atau menggunakan video pementasan reog. Hal tersebut bertujuan untuk membuat siswa tertarik dan dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap kesenian reog. Pemilihan media belajar tersebut yang memudahkan siswa agar mudah menyerap materi ajar. Hal tersebut diungkapkan oleh Bapak Gatot seperti di bawah ini :

“Memilih media pembelajaran yang akan digunakan itu kadang bikin ribet mbak, kan apa yang dibutuhkan belum tentu ada. Seperti menggunakan gambar, kalau gambar sich mudah tinggal cari di internet. Kalau mau seperti patung yang agak sulit, kan harus beli dulu. Jadi kalau saya mengajar ke siswa, kadang saya menggunakan media yang mudah-mudah saja, seperti kadang

memakai gambar, kadang memakai video”. (15 Desember 2016).

Berbeda dengan pernyataan maz Muson: “belajar reog langsung praktek dengan perlengkapan, reog biasanya kita langsung praktek dengan perlengkapan yang ada di Desa Sambit” (19 Desember 2016).

Pernyataan pak aziz “bahwa dalam pembelajaran reog media yang kita gunakan, langsung menggunakan alat reog seperti gamelan reog untuk yang laki-laki dan untuk yang perempuan latihan nari”. (28 Desember 2016).

Strategi sekolah dalam menumbuhkan kecintaan reog pada siswa dilaksanakan melalui pelaksanaan pembelajaran ekstrakurikuler reog dan kegiatan ekstra reog yang diberikan guru kepada siswa di sekolah. Selanjutnya sebagai upaya dalam melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan, guru melaksanakan beberapa kegiatan yang mengundang keterlibatan siswa sebagai upaya yang digunakan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan. Hal tersebut dilakukan agar siswa paham materi yang diajarkan dan dapat menumbuhkan kecintaan

mereka terhadap kesenian reog. Seperti yang diungkapkan oleh bapak Gatot:

“Upaya yang saya lakukan agar tercipta suasana yang menyenangkan dan siswa merasa senang dengan materi yang diajarkan adalah dengan membuat materi yang diajarkan menjadi ringan. Tidak terlalu mengajar dengan suasana tegang, mengalir dan cair. Sehingga di kelas itu ada kehidupan, maksudnya klo giliran saya Tanya mereka bisa menjawab gitu” (15 Desember 2016).

Maz muson: “diberi motivasi yang positif dan akan didukung jika dari hatinya tidak niat itu pasti sulit mbak untuk dibilangin dan untuk teori tarinya juga pasti sulit banget mbak”. (19 Desember 2016). Pak aziz: “kalau untuk mengatasi anak yang malas, pintar-pintar kita membangaun suasana kalau gak gitu harus ada pendekatan”. (28 Desember 2016).

guru menyampaikan pentingnya nilai-nilai kesenian reog kepada siswa. Keseluruhan guru menjelaskan pentingnya kesenian reog kepada siswa. Selanjutnya seluruh guru juga menyampaikan, nilai-nilai yang terkandung pada kesenian reog. Hal tersebut juga dijelaskan oleh guru-guru

mulok, bahwa kesenian reog merupakan seni tradisional yang mengajarkan tentang nilai-nilai kerja keras, kerja sama, disiplin serta sungguh-sungguh. Sebagai guru menjadi tanggung jawab agar siswa mereka paham dan mengerti nilai-nilai yang terkandung dalam kesenian reog tersebut. Selain mengerti diharapkan siswa juga memiliki atau tumbuh rasa tersebut. Beberapa contoh hal-hal yang dilakukan oleh guru seperti yang diungkapkan oleh Bapak Gatot:

“Misalnya untuk membuat mereka kerjasama, saya bikin saja kelompok beberapa anak. Kemudian mereka diberikan tugas untuk saling berkomunikasi dan bekerjasama satu dengan yang lain. Dari hal tersebut nantinya siswa akan mengerti betapa pentingnya nilai-nilai yang diajarkan, yaa tentunya dengan menjelaskan maksud dari kegiatan mereka setelah usai kegiatan itu” (15 Desember 2016).

Argument mz muson berbeda jauh dengan pernyataan pak gatot: “saya tidak menjelaskan nilai-nilai apa saja, tapi saya langsung praktek mbak, yang penting anak itu bisa”. (19 Desember 2016). Sama dengan pernyataan pak aziz: “saya tidak menjelaskan nilai-nilai yang ada

dalam reog, saya langsung praktek mbak, kita ekstranya di sekolah 2 minggu sekali, kalau ada lomba baru kita latihan rutin" (19 Desember 2016).

Menurut para guru pembimbing ekstrakurikuler reog, mereka telah menyampaikan pentingnya kesenian reog kepada siswa. Para guru menasehati mereka pentingnya kesenian reog untuk dilestarikan dewasa ini. Para guru sudah menasehati para siswa untuk lebih peduli dan bangga kepada reog walau kegiatan tersebut dilaksanakan jarang-jarang saja. Guru kesenian reog menjelaskan bahwa reog yang merupakan kebanggaan masyarakat Ponorogo perlu adanya regenerasi. Selanjutnya kegiatan ekstrakurikuler yaitu guru menjelaskan kepada siswa tentang akronim reog yang menjelaskan tentang nilai-nilai reog. Ke tiga guru tersebut menyatakan bahwa mereka melaksanakan hal tersebut kepada para siswa.

Proses pembelajaran ekstra kurikuler reog yang mengajarkan tentang kesenian reog membuat para siswa lebih bisa memahami reog. Para guru yang sering menghimbau siswa untuk menyaksikan kesenian reog membuat mereka lebih tertarik terhadap reog.

Selain itu, materi yang diajarkan juga membuat rasa penasaran para siswa menjadi tumbuh. Para guru juga memberikan himbauan agar siswa lebih bisa memahami reog di rumah. Hal tersebut menunjukkan bahwa dengan adanya ekstrakurikuler reog, banyak diantara siswa mulai tertarik dan memiliki kepedulian untuk lebih mengenal dan menjaga kelestarian kesenian reog.

PEMBAHASAN

Menurut Bandura dalam (Nursalim, 2007:57) menyebutkan ada empat proses yang mempengaruhi belajar obsevasional, yaitu proses *attensional*, proses *retensional*, proses pembentukan perilaku, dan proses motivasional. Proses *attensional* (memperhatikan). Pada strategi sekolah dalam menumbuhkan kecintaan siswa terhadap reog, proses *attensional* terdapat pada pelaksanaan pembelajaran muatan lokal reog di kelas. Proses ini terjadi saat guru menerangkan materi belajar kepada siswa saat kegiatan atau pelaksanaan pembelajaran di kelas. Siswa kemudian memperhatikan dengan

seksama materi yang disampaikan oleh guru.

Proses *retensional* (mengingat). Proses ini terjadi pada saat pelaksanaan muatan lokal di berlangsung di kelas. Siswa akan di berikan oleh guru pengajar tentang materi yang berkaitan dengan muatan lokal yaitu reog. Pada saat pembelajaran informasi yang didapat dari guru akan diingat oleh siswa. Selain dalam pelaksanaan pembelajaran muatan lokal reog. Proses motivasional. Proses ini terbentuk pada saat berlangsungnya kegiatan muatan lokal reog. Guru memberikan motivasi berupa wejangan-wejangan atau nasehat yang membuat siswa menjadi tergerak hatinya dalam lebih memahami kesenian reog. Dalam memotivasi siswa, guru menggunakan kata-kata yang menginspirasi bagi siswa. Hal tersebut akan membuat siswa akan lebih mudah tumbuh kecintaan kepada reog.

Melalui kegiatan pelaksanaan ekstrakurikuler Strategi sekolah melalui kegiatan pelaksanaan ekstrakurikuler reog yang berhubungan dengan proses *attensional* pada melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler reog. Seperti, guru pembimbing reog mengajarkan siswa

gerak tari yang benar kepada siswa peserta ekstra reog. Siswa yang memperhatikan gerakan yang diajarkan oleh guru, akan cepat menerima dan mudah untuk dipraktikkan dalam latihan ekstrakurikuler reog. Namun, apabila ada siswa yang kurang fokus pada saat di sampaikan materi, tentu siswa tersebut akan kesulitan. proses *retensional* juga terjadi saat pelaksanaan ekstrakurikuler reog. Guru pembimbing akan memberikan atau mengajarkan gerakan-gerakan kepada siswa peserta ekstra. Peserta ekstra akan mengingat setiap gerakan yang diajarkan kepada mereka oleh guru pembimbing mereka masing-masing.

Proses *retensional* sangat baik untuk diperhatikan, karena dengan mengingat para siswa akan dengan mudah untuk menjalankan proses evaluasi yang bertujuan untuk mengambil hasil dari proses pembelajaran mulok serta hasil pelaksanaan ekstrakurikuler. Proses pembentukan perilaku. Proses ini terbentuk pada saat siswa melaksanakan latihan ekstrakurikuler reog di sekolah. Penilaian atau evaluasi yang dilaksanakan untuk strategi sekolah

melalui ekstrakurikuler reog merupakan suatu pembentukan perilaku untuk menumbuhkan kecintaan siswa terhadap kesenian reog dengan melaksanakan penilaian secara simulasi pementasan, siswa akan lebih cepat memahami reog serta akan tumbuh kecintaan terhadap reog.

Selain saat pelaksanaan pembelajaran ekstrakurikuler reog, proses motivasional juga terjadi saat pelaksanaan ekstrakurikuler reog berlangsung. Bagi siswa yang memiliki kemampuan lebih, mereka akan diikuti sertakan dalam lomba kesenian reog yang akan diikuti oleh sekolah. Hal semacam itu akan membuat siswa akan lebih giat berlatih seni reog. Karena merupakan suatu prestasi yang membanggakan apabila dapat mewakili nama sekolah dalam suatu perlombaan. Strategi sekolah yang mencakup muatan lokal, ekstrakurikuler reog telah dilakukan para guru sebagai upaya untuk menumbuhkan kecintaan siswa terhadap reog.

Kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan strategi menumbuhkan kecintaan reog di sekolah Ponorogo, terdiri dari minat siswa dalam kesenian

reog, kelengkapan yang dimiliki sekolah, dan jalannya budaya sekolah. Seperti penuturan bapak Gatot, mas Muson dan pak azis jawaban untuk kendala tentang minat anak. Dijelaskan lebih lanjut, kendala yang dihadapi adalah dalam hal pendanaan. Pendanaan yang digunakan untuk sarana akomodasi.

Kendala yang selanjutnya adalah antusias siswa terhadap reog khususnya dalam pelaksanaan ekstrakurikuler reog reog. Penjelasan narasumber untuk antusias siswa dalam pelaksanaan ekstrakurikuler. Kendala yang dihadapi selanjutnya dalam hal kelengkapan peralatan reog. Sekolah masih kekurangan perlengkapan untuk mendukung jalannya pelaksanaan ekstrakurikuler reog. Perlengkapan yang dimiliki masih digunakan secara bergantian dan kurang lengkap, walaupun tidak terlalu mengganggu namun akan membuang waktu dalam pelaksanaan. Mereka memiliki ketentuan agar setiap warga sekolah untuk menjalankan dengan baik.

Kendala sekolah selanjutnya adalah tentang wadah yang diberikan oleh sekolah dan pemerintah, dalam hal ini kedua instansi tersebut mendukung

dengan adanya reog. Bangunan berupa aula yang dibangun oleh sekolah dapat digunakan oleh siswa setiap saat. Siswa menggunakan aula tersebut setiap ada kegiatan ekstra. Selain untuk kegiatan ekstra, aula tersebut juga digunakan untuk berlatih siswa. Siswa berlatih untuk kegiatan perlombaan yang mereka ikuti. Pemerintah juga turut melaksanakan pelestarian terhadap kesenian reog di Ponorogo. Narasumber menjelaskan bahwa, pemerintah Ponorogo juga mendukung dengan membentuk paguyuban reog. Paguyuban tersebut menjadi wadah untuk menyatukan para seniman reog yang ada di Ponorogo. Dengan adanya paguyuban reog, pemerintah dapat membuat program-program yang bertujuan untuk tetap melestarikan kesenian reog.

PENUTUP

Simpulan

Simpulan yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini adalah: Strategi yang dilaksanakan oleh SMAN 1 Ponorogo, SMP 2 Sambit dan SMPN 1 Ponorogo dalam menumbuhkan kecintaan siswa terhadap reog melalui (1) muatan lokal. Muatan lokal

mengajarkan materi reog tentang sejarah, para pemain reog yang disampaikan dalam proses pembelajaran di kelas. Pelaksanaan pembelajaran mulok membuat siswa menjadi memiliki rasa kepedulian terhadap kesenian reog. Hal tersebut dikarenakan guru memiliki cara masing-masing untuk menarik minat siswa. (2) melalui kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan pelaksanaan praktek menari reog yang diajarkan guru menarik minat siswa untuk mau lebih mendalami reog. Para siswa yang mengikuti ekstrakurikuler reog menjadi antusias dengan kegiatan ekstra reog. Strategi yang dilaksanakan tersebut bertujuan untuk menumbuhkan kecintaan reog pada siswa. Sekolah telah berupaya dalam melaksanakan setiap kegiatan yang dapat menciptakan rasa peduli, bangga, serta memiliki kesadaran untuk melestarikan terhadap kesenian reog Ponorogo. Kendala yang dihadapi sekolah dalam menumbuhkan kecintaan reog yaitu, kurangnya akomodasi dalam penyusunan RPP muatan lokal, antusias siswa yang masih kurang, kurangnya kelengkapan yang dimiliki oleh sekolah,

Saran

Siswa hendaknya lebih menghargai segala hasil kebudayaan lokal, karena merupakan warisan yang sangat berharga. Siswa yang merupakan generasi muda, harus lebih mencintai kesenian tradisional ketimbang budaya asing yang belum tentu baik. Kesenian tradisional tidak akan bertahan apabila generasi mudanya tidak memiliki kesadaran untuk tetap melestarikannya.

Program-program sekolah yang menjurus kepada pelestarian kebudayaan sebaiknya tetap dipertahankan, karena bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai keberagaman lokal mereka. Sekolah melalui guru untuk tetap bersemangat dalam menjalankan pembelajaran yang menyangkut kegiatan reog ini. Guru juga harus memotivasi siswa agar selalu memiliki semangat yang tinggi dalam setiap kegiatan kesenian reog. Diperlukan kesinambungan antar lembaga yang terkait untuk saling bekerja sama dalam mewujudkan kelestarian kesenian reog itu. Sekolah selain terus fokus untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran, juga meningkatkan kelengkapan peralatan reog yang

tentunya sangat dibutuhkan dalam setiap kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nursalim, Mochamad, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Soemarto. 2014. *Menelusuri Perjalanan Reog Ponorogo*. Ponorogo. CV. Kotareog Media

Pendidikan Seni Berbasis Metode *Joyful Learning* dan *ICT (Information and Communication Technology)* di Sekolah Alam Insan Mulia Surabaya

Idealita Ismanto

Universitas Negeri Surabaya
E-mail: idealita.dea@gmail.com

ABSTRAK

Artikel ini membahas tentang metode pendidikan *joyful learning* di Sekolah Alam Insan Mulia Surabaya dan mendeskripsikan pendidikan seni berbasis ICT (Information and Communication Technology) di Sekolah Alam Insan Mulia Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian deskriptif. Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi dan wawancara. Kegiatan analisis data dimulai dari tahap pengumpulan data, tahap reduksi, tahap penyajian data, serta tahap penarikan kesimpulan. Pengecekan keabsahan data dilakukan dengan triangulasi sumber, dan triangulasi metode. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pendidikan sekolah alam Bina Insan Mulia memiliki model pembelajaran *joyful learning* (2) pendidikan seni berbasis ICT (Information and Communication Technology) membuat kegiatan belajar siswa lebih menarik dan tidak monoton.

Kata Kunci : pendidikan seni, ICT, Sekolah Alam.

PENDAHULUAN

Pedagogik atau ilmu pendidikan ialah yang menyelidiki, merenungkan tentang gejala-gejala perbuatan mendidik. Istilah ini berasal dari kata “pedagogia” (Yunani) yang berarti pergaulan dengan anak-anak. Dalam pengertian sederhana dan umum makna pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Usaha yang dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai dan norma tersebut serta mewariskannya

kepada generasi berikutnya untuk dikembangkan dalam hidup dan kehidupan yang terjadi dalam suatu proses pendidikan. Karenanya bagaimanapun peradaban masyarakat, di dalamnya berlangsung dan terjadi suatu proses pendidikan sebagai usaha manusia untuk melestarikan hidupnya (Ihsan, 2008:2).

Berangkat dari suatu keprihatinan atas kondisi bangsa kita, yang belum sepenuhnya lepas dari lingkaran krisis, krisis nilai atau dalam terminologi F. Capra ‘krisis eksistensial’, ‘krisis multikultural’ menurut Habermas. Krisis nilai ini

tercermin dengan merebaknya berbagai macam peristiwa dan tindak kekerasan.

Signifikansi pendidikan seni bagi anak didik adalah untuk mengolah alam perasaan dan memberikan landasan psikis baik teoritis atau praktis guna mengekspresikan perasaan melalui medium seni. Sebab, kecerdasan logika saja tidak cukup untuk mendidik anak supaya memiliki jiwa yang matang sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial.

Pendidikan seni yang lebih memfokuskan pada olah rasa merupakan manifestasi alam psikis yang independen dan psikomotorik untuk membentuk kepribadian yang utuh. Dengan kata lain, bahwa dengan membentuk anak dengan berkepribadian matang tidak cukup dengan kepandaian dan kecerdasan pada bidang logika saja sebagai produk kognitif, melainkan harus seimbang dengan kecerdasan emosionalnya, dalam arti panai menggunakan afeksinya melalui daya kreativitas dan imajinasinya yang diolah menjadi karya seni estetis. Muaranya adalah siswa mampu mengendalikan perasaannya untuk

menuju pada perkembangan individu yang matang, seiring dengan itu juga cerdas secara intelektual guna menghadapi realitas sosial yang kompleks (Jazuli, 2008, 2).

“Seni” merupakan sebuah cara pemahaman melalui pengalaman-pengalaman artistik individu untuk mengenali diri sendiri maupun orang lain. Seni juga merupakan sesuatu yang alamiah dalam kehidupan manusia. Seni adalah aspek instrinsik dari kehidupan manusia. Sejarah telah menunjukkan bahwa manusia telah menghias kehidupannya dengan ornamen, suara bernada, cerita dramatis dan berbagai bentuk tarian perayaan. Bentuk karya seni seperti itu sangat penting bagi kehidupan.

Sistem pendidikan di Indonesia akhir-akhir ini sering menjadi perdebatan dalam masyarakat. Mulai dari peningkatan standar kelulusan yang mengakibatkan banyaknya siswa yang tidak lulus, kurikulum yang terus berganti samapai pada sumber daya manusia yang banyak mengganggu. Hal ini membuat sistem pendidikan Indonesia perlu dikaji ulang. Mengapa siswa banyak yang tidak lulus merupakan siswa-

siswa yang berprestasi sedangkan saat ini banyak lulusan sekolah yang tidak mampu menerapkan apa yang mereka pelajari. Belum lagi pergantian kurikulum yang membuat guru dan siswa kebingungan untuk menentukan sistem apa yang cocok untuk diterapkan.

Salah satu bentuk sistem pendidikan saat ini mulai berkembang di Indonesia adalah pendidikan sekolah alam. Sistem pendidikan sekolah ini berbeda dari sekolah formal umumnya. Kurikulum yang diterapkan di sekolah ini disusun oleh staff pengajar agar sesuai dengan kemampuan siswanya. Sistem pendidikan ini memadukan teori dan penerapannya.

Sekolah alam merupakan sekolah yang dibangun untuk upaya pengembangan pendidikan yang dilakukan di alam terbuka agar mengetahui pembelajaran dari semua makhluk hidup di alam ini secara langsung. Berbeda dengan sekolah pada umumnya yang menggunakan sistem ruangan berupa kelas, para siswa di sekolah alam dibebaskan waktunya untuk lebih banyak berinteraksi di alam terbuka sehingga terbentuk pembelajaran langsung pada materi

dan pembelajaran yang bersifat pengalaman.

Sekolah Alam Insan Mulia menggunakan kurikulum nasional yang diperkaya kurikulum internasional. Ia menerapkan model pembelajaran joyful learning, yaitu belajar dalam suasana bermain. Murid tidak dikurung belajar di dalam kelas, tapi juga menjelajahi alam bebas. Semua materi pelajaran dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari sesuai taraf berpikir anak. Untuk mempelajari tentang pertumbuhan, misalnya. Murid akan diajak mengkaji langsung buah sawo di kebun hidroponik, mencermati ikan di kolam, mengamati anak ayam yang baru menetas, bahkan menanam benih tumbuhan di kebun sekolah.

Namun apakah sekolah alam Insan mulia merupakan sekolah alam yang penerapan pembelajaran cukup baik di lembaga pendidikan, dengan model pembelajaran Information Communicatiaon Technologies (ICT). Maka dari itu, perlu dilakukan penelitian dan pemecahan masalah dalam menanggapi rasa ingin tahu saya tentang penerapan pembelajaran Information Communication Tech-

nologies (ICT) di Sekolah Alam Bina Insan Mulia Surabaya.

METODE

Penelitian bertujuan untuk mendapatkan data tentang Pendidikan Seni Berbasis Model Pembelajaran Joyful Learning dan ICT (*Information and Communication Technology*) di Sekolah Alam Insan Mulia Surabaya. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Makna adalah data yang sebenarnya, data yang pasti dan merupakan suatu nilai di balik data yang tampak (Afiffudin dan Saebani, 2012: 59). Makna yang berusaha untuk ditunjukkan pada penelitian ini mengetahui pendidikan seni berbasis ICT di sekolah Alam Insan Mulia Surabaya. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif, yakni untuk mendeskripsikan metode pembelajaran ICT (*Information and Communication Technology*)

PEMBAHASAN

Model Pembelajaran *Joyful Learning* pada pendidikan seni di Sekolah Alam Insan Mulia.

Sekolah Alam Insan Mulia mulai dibangun awal tahun 2000 oleh pemimpin yayasan Sekolah Alam Insan Mulia yaitu Drs. H. Moh Sulthon Amien. MM yang berbasis agama dan berwawasan Internasional di Surabaya. Sekolah Alam Insan Mulia sebagai laboratorium kehidupan memiliki visi yaitu menjadi lembaga pendidikan terbaik yang melahirkan generasi dan pemimpin muslim yang berakhlak mulia dan berkualitas dunia. Oleh karena itu model pembelajarannya dibuat menyenangkan dan seaktual mungkin agar siswa senang dan betah mengikuti proses pembelajaran dan seluruh kegiatan sekolah.

Sekolah Alam Insan Mulia sangat mengutamakan metode pembelajaran yang menyenangkan. Murid juga belajar dari alam dengan cara mencintai dan menjaga lingkungan. Sekolah Alam Insan Mulia juga melatih juga *entrepreneur* para murid agar kelak menjadi pribadi yang tangguh, mandiri dan jadi pengusaha yang sukses.

Namun jiwa *entrepreneur* tidak akan tertanam dengan baik jika tidak memiliki karakter building yang baik, karena itu, Sekolah Alam Insan Mulia berperan membentuk fondasi karakter yang berakhlak mulia. Siswa sudah masuk ke dalam era global, anak-anak Indonesia harus dapat bersaing dengan negara lain. Sekolah Alam Insan Mulia bekerja sama dengan sekolah luar negeri. Visi Sekolah Alam Insan Mulia adalah *Religious, Honesty, Leadership, Joyful Learning, Empathy, Entrepreneurship*.

Misi Sekolah Alam Insan Mulia adalah Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, kreatif, dan aplikatif dengan memerhatikan perkembangan dan potensi yang dimiliki siswa, menumbuhkan penghayatan dan pengamalan terhadap nilai Islami serta budaya bangsa, menjadikan generasi yang memiliki kematangan emosional, berkepribadian mandiri, jujur, bertanggung jawab, serta peduli terhadap lingkungan dan sesama dan menumbuhkan kemampuan berkompetisi di era global.

Konsep pendidikan yang digunakan Sekolah Alam Insan

Mulia memiliki lima konsep antara lain pertama sekolah yang menumbuhkan nilai islami. Sebagai lembaga pendidikan berbasis agama maka pendidikan agama islam diajarkan secara kontekstual dan integratif dengan mata pembelajaran lain sebab nilai-nilai aqidah akhlak. Disajikan dalam konteks kebutuhan dan kehidupan siswa-siswi menemukan kemudahan dalam menyelaraskan hubungan wahyu-akal guna mengetahui pengetahuan, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik dan juga menjadi panduan siswa dalam menjalankan fungsinya sebagai Abdullah (Hamba Allah) dan Khalifatullah Fil Ardh (Pengelola Alam).

Kedua, Sekolah Alam Insan Mulia memiliki konsep sekolah yang tidak membebani. Sekolah Alam Insan Mulia dirancang sebagai sebuah sekolah yang tidak membebani siswa. Sebuah sekolah yang membuat anak jadi riang tatkala belajar. Mereka merasa senang dan betah berlama-lama di sekolahnya. Oleh karena itu, secara umum, praktek pendidikannya menggunakan tiga konsep pembelajarang yaitu integrat-

ed learning, joyful learning, dan co-operatif learning.

Ketiga, Sekolah Alam Insan Mulia memiliki konsep sekolah sebagai proses magang. Secara historis, pada awalnya sekolah tidak lain adalah tempat proses magang. Pema-gangan (apprenticeship) pada masyarakat yang tradisional adalah mempelajari suatu keahlian seseorang, suatu proses bekerja sambil belajar. Berpegangan pada hakikat magang tersebut, maka materi pelajaran di SAIM tidak berangkat.

Keempat, konsep Sekolah Alam Insan Mulia yang lainnya sekolah yang menumbuhkan kebhinekaan. Pada prinsipnya Sekolah Alam Insan Mulia menjunjung tinggi kebhinekaan. Setiap siswa berbeda, maka keunikan masing-masing harus dihargai. Bentuk penghargaan ini berupa cara memperlakukan mereka dan penerapan metode pembelajaran yang berupaya mengakomodasi perbedaan yang ada. Siswa dikembangkan sesuai potensi dasarnya, selebihnya dia boleh menjadi apa saja yang sesuai dengan keinginan dirinya. Terserah kelak ia akan menjadi seperti Hamka, Chairul Tanjung, Steve Job, Habibie atau Siti

Nurhalizah, yang penting Sekolah Alam Insan Mulia menyiapkan basicnya.

Kelima, konsep Sekolah Alam Insan Mulia mengasah keterampilan, mengolah informasi dan mengkomunikasikannya. Sekolah Alam Insan Mulia tidak ter-goda untuk menjejalkan banyak materi pelajaran bagi siswanya. Di sekolah ini anak diajak belajar menangkap informasi lalu mengolahnya dengan dua skemata atau lebih, menjadi bermanfaat bagi kebutuhan praktis dirinya. Kemampuan mensintesa-kan dua skemata dan mengolahnya itulah urgent. Tak banyak manfaat yang bisa diambil jika anak diberi setumpuk pengetahuan kalau dia tidak dilatih mencari kaitan-kaitannya atau mensintesakannya. Anak tak lebih hanya menjadi “kamus berjalan”, tahu definisi rumus-rumus abstrak belaka. Selain kemampuan mengolah informasi, siswa Sekolah Alam Insan Mulia dibekali dengan kemampuan menyampaikan informasi yang diterima melalui pembiasaan presentasi dan berbicara di depan umum. Secara berhadapan para siswa diberikan pelatihan *public speaking*.

SD Sekolah Alam Insan Mulia Surabaya “SAIM”, adalah sekolah yang peduli dengan potensi unik dan perkembangan psikologis siswanya. Sekolah yang mencoba menjawab keluhan kesah orangtua tentang mengapa anak-anak enggan bersekolah, malas belajar, dan tidak bersemangat mengerjakan tugas. SD SAIM membuat terobosan baru dalam dunia pendidikan dengan menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan dengan lingkungan yang menyamankan.

SD SAIM mendesain sekolah menjadi tempat belajar yang ramah anak, sehingga anak betah di sekolah. Pembelajaran yang tidak terbatas di kelas; gazebo, mini zoo, lapangan, masjid, laboratorium, perpustakaan, dan kantin digunakan sebagai tempat belajar yang edukatif. Guru, siswa, dan orangtua menjadi *partner in learning* dalam setiap proses pembelajaran. Konsep pendidikan *integrated learning*, *thematic teaching*, dan *joyful learning* mengantarkan kegiatan yang melejitkan potensi siswa dengan berbagai proses pembelajaran *life skill*.

Kurikulum SD SAIM tetap mengacu pada kurikulum nasional, dikembangkan dalam berbagai inovasi pembelajaran yang menyenangkan dan *up to date*. Semua mata pelajaran disajikan secara integrasi dalam tema kehidupan sehari-hari yang konkret dan aplikatif.

Kegiatan Belajar Mengajar yang dilakukan di Sekolah Alam Insan Mulia Surabaya yaitu setiap kelas dengan jumlah maksimal 28 siswa, dipandu oleh 2 guru. Guru berperan sebagai fasilitator, konselor, dan orangtua yang memahami setiap keunikan siswa. Selain guru kelas, beberapa guru yang berkolaborasi dengan siswa dalam proses pembelajaran siswa adalah; guru seni rupa, musik, mengaji, dan bahasa arab. SD SAIM berusaha mengaktifkan sistem pembelajaran secara “tuntas” di sekolah. Hal ini dapat meminimalisir beban di rumah (*No homework concept*). Model evaluasi perkembangan siswa secara deskriptif analisis dalam ranah; kognitif, afektif, dan psikomotorik disampaikan kepada orangtua dengan bahasa positif.

Konsep pembelajaran yang dilakukan Sekolah Alam Insan Mulia

Surabaya yaitu tematik menjadi bagian dari sebuah proses pemahaman yang utuh dan berpusat pada kepentingan siswa. Semua materi pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan yang dihadapi anak saat ini dan nanti, melalui pendekatan yang disesuaikan dengan perkembangan psikologis anak.

Pembelajaran yang terintegrasi menghadirkan kepekaan siswa pada pemecahan masalah dari berbagai sisi keilmuan; spiritual/akidah, sosial, maupun scientific. Pembelajaran berbasis proyek menjadi ciri khas SD SAIM untuk membangun karakter kerjasama, manajemen diri, keberanian mengungkapkan ide, dan kreativitas anak. Kegiatan ekstrakurikuler dilaksanakan untuk mengidentifikasi bakat, kemampuan, dan pengembangan diri siswa.

Sekolah Alam Insan Mulia mendesain sekolah menjadi tempat belajar yang menyenangkan sehingga anak menjadi betah. Siswa tidak hanya belajar di dalam kelas, tetapi juga belajar di ruang terbuka, alam bebas maupun di arena bermain edukatif. Materi pelajaran yang selama ini abstrak di awang-awang

dijadikan konkret dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Di SAIMS siswa belajar kecakapan hidup (life skill) secara utuh tidak parsial seperti di sekolah konvensional.

Sebelumnya saya akan menjabarkan mata pelajaran seni budaya. Sebagaimana telah diketahui bahwa Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mata pelajaran Seni Budaya merupakan cerminan dari Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang ditetapkan pemerintah untuk menjamin tujuan pendidikan nasional. Standar isi terdiri atas Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD). Standar kompetensi mata pelajaran Seni Budaya mencakup kegiatan beapresiasi karya seni dan berkreasi atau berekspresi melalui karya seni (rupa, musik, tari, teater). (Jazuli, 2008:143)

Bagaimanakah metode pembelajaran joyful learning dalam pendidikan seni di Sekolah Alam Insan Mulia? Inilah sekolah yang berusaha mengaplikasi model pembelajaran yang memperhatikan perkembangan psikologis siswanya. Mengembangkan kebiasaan belajar sesuai

dengan kondisi alami dan kejiwaan anak. Karena kita tahu, dunia anak adalah bermain. Maka proses belajar anak seharusnya tidak boleh terpisah dari dunia bermain. Sekolah Alam Insan Mulia Surabaya (SAIMS) membuat terobosan baru dalam dunia pendidikan dengan menerapkan model pembelajaran yang membuat anak tetap riang gembira di saat sekolah berlangsung (*joyful learning*). Prinsip dasarnya: anak akan belajar secara efektif bila dia berada dalam kondisi fun dan nyaman.

Sekolah Alam Insan Mulia memiliki konsep sekolah yang tidak membebani. Sekolah Alam Insan Mulia dirancang sebagai sebuah sekolah yang tidak membebani siswa. Sebuah sekolah yang membuat anak jadi riang tatkala belajar. Mereka merasa senang dan betah berlama-lama di sekolahnya. Oleh karena itu, secara umum, praktek pendidikannya menggunakan tiga konsep pembelajarang yaitu *integrated learning*, *joyful learning*, dan *co-operatih learning*.

Menurut Paulo Fraire, *Joyfull Learning* adalah pembelajaran yang di dalamnya tidak ada lagi tekanan, baik tekanan fisik maupun

psikologis. Sebab, tekanan apa pun namanya hanya akan mengerdilkan pikiran siswa, sedangkan kebebasan apa pun wujudnya akan dapat mendorong terciptanya iklim pembelajaran (*learning climate*) yang kondusif.

Maka *joyfull learning* adalah pendekatan yang digunakan oleh pengajar dalam hal ini adalah guru untuk membuat siswa lebih dapat menerima materi yang disampaikan yang dikarenakan suasana yang menyenangkan dan tanpa ketegangan dalam menciptakan rasa senang. Penciptaan rasa senang berkait dengan kondisi jiwa bukanlah proses pembelajaran tersebut menciptakan suasana ribut dan hura-hura. Dan menyenangkan atau mengasyikkan dalam belajar dikelas bukan berarti menciptakan suasana huru-hara dalam belajar di kelas namun kegembiraan disini berarti bangkitkan minat, adanya keterlibatan penuh serta terciptanya makna, pemahaman (penguasaan atas materi yang dipelajari) dan nilai yang membahagiakan siswa. tujuan dari pembelajaran yang menyenangkan sendiri adalah menggugah sepenuhnya kemampuan belajar dari pelajar, membuat belajar menyenangkan dan memuaskan bagi

mereka, dan memberikan sumbangan sepenuhnya pada kebahagiaan, kecerdasan, kompetensi, dan keberhasilan mereka sebagai manusia. Penerapan Joyful learning di Sekolah Alam Insan Mulia dalam pendidikan

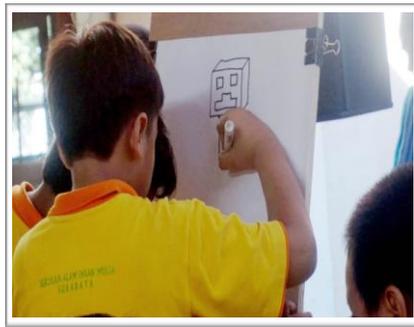


seni dan budaya sangat bagus. Para siswa dalam pembelajarannya mampu mengerti tentang seni budaya seperti bermain gamelan, bernyanyi, menggambar. Siswa belajar tanpa tekanan dan menikmati setiap proses yang ada. Hingga tiba saatnya siswa mempertunjukkan kebolehannya dalam pembelajaran seni rupa dalam event perlombaan ataupun acara sekolah lain.

Masing-masing kegiatan pembelajaran seni dan budaya sangat berkesan bagi siswa-siswi Sekolah Alam Insan Mulia. Karena di dalam pembelajarannya dengan metode *joyful learning* mereka dapat mengekspresikan kemampuan berkesenian yang mereka punya dengan keahlian masing-masing. Para siswa dan siswi belajar

dengan santai dan menyenangkan, tetapi tetap dalam kaidah pendidikan yang baik. Agar para siswa dapat mencerna pelajaran seni budaya yang berlangsung, maka diperlukan persiapan-persiapan dalam pembelajaran seni dan budaya, diantaranya mengajak siswa keluar dari mental yang pasif, menyingkirkan rintangan belajar, merangsang minat dan ingin tahu siswa, memberi siswa perasaan positif mengenai, dan hubungan yang bermakna dengan topik pembelajaran, menjadikan siswa aktif yang tergugah untuk berpikir, belajar, menciptakan dan tumbuh. Karena metode pembelajaran *joyful learning* dapat memotivasi tumbuhnya harga diri yang positif kepada anak dan memberikan lingkungan dan kondisi yang tepat untuk semua anak. Dengan kata lain, semua anak merasakan bahwa: Kontribusi mereka sekecil apa pun dihargai, mereka merasa aman (fisik dan psikis) dalam lingkungan belajar, dan gagasan mereka dihargai.

Di dalam pembelajaran joyful learning, Media pembelajaran sangat penting perannya dalam membentuk kemandirian siswa berpikir dan bertindak.



Media adalah salah satu factor yang penting dalam proses pembelajaran. Motivasi untuk belajar akan meningkat jika kondisi proses pembelajaran itu menyenangkan, efektif dan lebih hidup. Jadi, media yang bagus diperlukan diproses pembelajaran tentang pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Finnuchiaro mengatakan bahwa: *"Varios media such as the picture file, the pocket card, flash cards or words cards, the flannel board or magnetic board, real object, and many miscellaneous materials"* yaitu: Ada banyak media seperti gambar-gambar, kartu cepat atau kartu kata, papan magnet, obyek nyata dan banyak macam-macam materi."

Para siswa dapat belajar dari lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosialnya (contextual teaching and learning). Mereka juga bergembira dalam belajar karena memulainya dari sesuatu

yang telah dimilikinya sendiri, sehingga timbul rasa percaya diri (confidence) dan itu akan menimbulkan perasaan diakui dan dihargai yang menyenangkan hatinya karena ia diberi kesempatan untuk mengekspresikan dirinya (teori konstruktivisme) sesuai ciri-ciri perkembangan fisiologis dan psikologisnya. Hal tersebut pada gilirannya akan memotivasi mereka untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran karena atmosfer pembelajaran (academic atmosfir) yang sesuai kepentingan yang diciptakannya.

Pelajaran seni budaya dapat berfungsi untuk mengembangkan wawasan, pengetahuan, kepekaan, kepedulian, dan meningkatkan penghargaan dan penghormatan siswa kepada seni budaya lain. Secara khusus berfungsi untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berapresiasi, berkreasi, berekspresi, dan berinteraksi melalui kesenian. Dengan fungsi seperti itu diharapkan siswa dapat merefleksikan ke dalam hidup dan kehidupannya.

3.2. Penerapan Berbasis ICT (Information and Communication Technology) di Sekolah Alam Insan

Mulia Surabaya pada pendidikan seni.

Pada saat ini Perkembangan information and communication technology (ICT) atau yang lebih dikenal dengan teknologi informasi dan teknologi (TIK) mempunyai peranan yang luar biasa dalam bidang pendidikan. Tetapi tidak hanya berperan dalam dunia pendidikan saja, dalam bidang industry dan bisnis serta perbankan membutuhkan ICT untuk memperlancar jalannya operasional perusahaan setiap harinya. Berbagai perangkat lunak seperti Microsoft Office atau Open Office memudahkan para pelajar dalam mengerjakan tugas, seperti laporan praktikum dan artikel, juga ketika mempresentasikan tugas di kelas. Selain memudahkan para pelajar dalam mengerjakan tugas ICT juga berperan penting untuk membantu guru dalam menyiapkan dan menyusun materi yang akan disampaikan kepada siswa-siswi mereka agar proses belajar mengajar terlihat lebih menarik dan menyenangkan.

Penggunaan teknologi di sekolah tidak dapat dihindari selain dikarenakan dengan kemajuan jaman yang mengharuskan sekolah untuk

berinovasi, juga dikarenakan tanggung jawab yang besar terhadap masyarakat. Tanggung jawab itu meliputi, membantu menyiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademik dan profesional yang dapat menerapkan, mengembangkan dan menciptakan ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian serta mengembangkan dan menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian serta mengupayakan penggunaan untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat dan memperkaya kebudayaan nasional. Tapi kondisinya sekolah sering mendapat sorotan dan kecaman yang tajam dan dicap sebagai tempat yang membosankan, tak relevan. Sekolah dianggap angkuh, tak menghiraukan kemampuan siswa dalam belajar.

Teknologi informasi (ICT) adalah teknologi yang menggabungkan komputer dengan jalur komunikasi kecepatan tinggi yang membawa data, suara dan video. (William & Sawyer :2003). Pada pengertian di atas terdapat dua komponen utama dalam teknologi informasi, yaitu teknologi komputer dan teknologi komunikasi.

Menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran mempunyai kelebihan, yakni mempermudah dan mempercepat kerja siswa (mengefisienkan), juga menyenangkan karena siswa berinteraksi dengan warna-warna, gambar, suara, video, dan sesuatu yang instan. Situasi dan kondisi yang menyenangkan ini sebenarnya menjadi faktor yang sangat penting dan esensial untuk mencapai efektivitas belajar. Di sini teknologi mampu membangkitkan emosi positif dalam proses belajar.

Pada Sekolah Alam Insan Mulia Penerapan ICT dalam pembelajaran salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas kemampuan siswa. Untuk hasil yang optimal pembelajaran harus menyenangkan dan merangsang imajinasi serta kreativitas siswa. Penggunaan multi metoda dan multi media sangat membantu untuk meningkatkan hasil belajar. Teknologi informasi dengan teknologi audio visual menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan. Pembelajaran berbasis multi media (teknologi yang melibatkan teks,

gambar, suara dan video) dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian.

Adapun beberapa kelebihan penerapan pembelajaran berbasis ICT di sekolah dasar yang merupakan dampak positif penerapan pembelajaran berbasis ICT antara lain : menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dan mengasyikan (efek emosi) , siswa akan menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, membekali kecakapan siswa untuk menggunakan teknologi tinggi, mendorong lingkungan belajar konstruktivis, mendorong lahirnya pribadi kreatif dan mandiri pada diri siswameningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, membantu siswa yang memiliki kecepatan belajar lambat.

Selain memiliki kelebihan, penerapan ICT juga mempunyai beberapa kelemahan, yaitu diantaranya : penerapannya membutuhkan biaya yang relatif besar, rentan terhadap penyalahgunaan fungsi, guru dalam penerapan ICT dituntut memiliki keahlian tinggi, sulit diterapkan di sekolah yang kurang maju yang pada umumnya terdapat di pedesaan.

Sekolah Alam Insan Mulia mengasah ketrampilan, mengolah informasi dan mengkomunikasikannya. Sekolah Alam Insan Mulia tidak terdoda untuk menjejalkan banyak materi pelajaran bagi siswanya. Di sekolah ini anak diajak belajar menangkap informasi lalu mengolahnya dengan dua skemata atau lebih, menjadi bermanfaat bagi kebutuhan praktis dirinya. Kemampuan mensintesis dua skemata dan mengolahnya itulah urgent. Tak banyak manfaat yang bisa diambil jika anak diberi setumpuk pengetahuan kalau dia tidak dilatih mencari kaitan-kaitannya atau mensintesakannya. Anak tak lebih hanya menjadi "kamus berjalan", tahu definisi rumus-rumus abstrak belaka. Selain kemampuan mengolah informasi, siswa Sekolah Alam Insan Mulia dibekali dengan kemampuan menyampaikan informasi yang diterima melalui pembiasaan presentasi dan berbicara di depan umum. Secara berhadapan para siswa diberikan pelatihan *public speaking*.

KESIMPULAN

Pengenalan metode pembelajaran *joyful learning* penting untuk

tumbuh kembang anak di dalam proses pembelajarannya. Karena *joyful leaning* dilakukan tanpa membebani anak-anak didik dan kelebihan *joyful learning*, pengetahuan anak dalam belajar menjadi lebih mudah dipelajari karena mereka melakukan pembelajarannya dengan senang dan tanpa beban. Sedangkan ICT di sekolah dasar di Sekolah Alam Insan Mulia juga sangat penting karena dengan adanya perkembangan zaman siswa dituntut untuk menjadi kreatif, inovatif dan mengetahui segala informasi yang dapat diterima melalui media pembelajaran yang berbasis ICT. Para pendidik sekolah dasar dituntut pula untuk mengetahui dan mengembangkan pembelajaran bagi siswa. Pengenalan ICT untuk tingkat sekolah dasar masih tergolong rendah.

Pemanfaatan ICT sangat penting guna meningkatkan mutu pembelajaran dan pendidikan di sekolah dasar. Hal-hal yang perlu dilakukan dalam rangka pemanfaatan ICT ini adalah dengan menyediakan prasarana dan fasilitas TIK untuk murid dan guru yang memungkinkan mereka mengakses informasi, mendorong pemain kunci dalam sistem

sekolah dalam menjalankan peran baru mereka. Pembelajaran berbasis ICT tidak selamanya selalu memiliki kelebihan tapi juga memiliki kekurangan dalam penerapannya. Beberapa faktor yang mempengaruhi dalam penerapan pembelajaran ICT di sekolah dasar ialah kemampuan sekolah, kemampuan sumber daya manusia dan lingkungan sosial.

DAFTAR PUSTAKA

Andreas Kosasih, “Pembelajaran Yang Menyenangkan (Joyful Learning) Merupakan Alternatif upaya peningkatan mutu pembelajaran”, dalam <http://stkipwidyayuwana.blogspot.com/>,

Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*: PT. RajaGrafindo Persada.

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*: Gava Media.

Freire, Paulo. 2000. *Pedagogy of the Oppressed*: The Continuum International Publishing Group Inc.

<http://alalauddin.blogspot.co.id/2012/05/manajemen-lingkungan-pembelajaran.html>

<https://cakheppy.wordpress.com/2011/04/09/strategi-joyfull-learning-belajar-menyenangkan/>

<http://ti-kelomok16.blogspot.co.id/2011/06/penerapan-pembelajaran-berbasis-ict-di.html>

Ihsan, Fuad. 2008. *Dasar-Dasar Kependidikan*: Rineka Cipta.

Jazuli, M. 2008. *Paradigma Kontekstual Pendidikan Seni*: Unesa University Press.

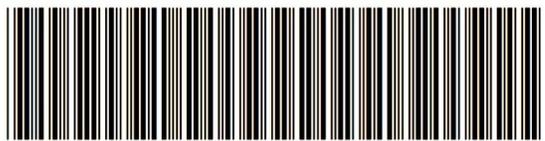
Sadiman, Arif dkk. 2003. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*: Pustekkom Dikbud dan PT. RajaGrafindo Persada.

Sanjaya, Wina. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Satuan Pendidikan (KTSP)*: Kencana.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

KAMPUS 1 : Jl. Mojopahit 666-B Telp. 031-8945444, 8928097 Faks. 031-8949333 Sidoarjo - 61215



978-602-70216-2-4